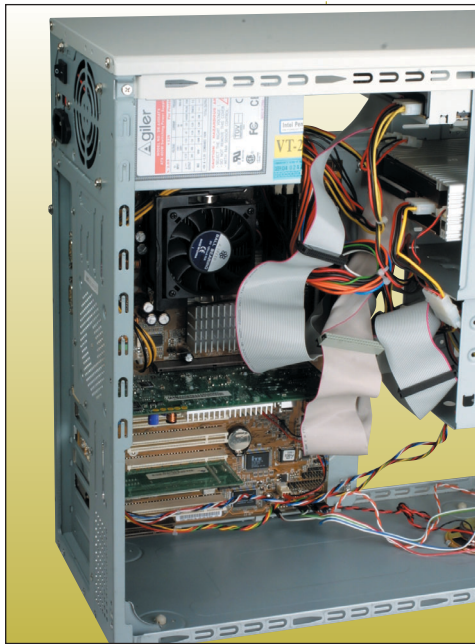




# Cables aerodinámicos

En las próximas páginas vamos a presentar una de las formas de personalizar o modificar el aspecto de un ordenador personal; una práctica cada vez más extendida y que se conoce con el nombre de *modding*.

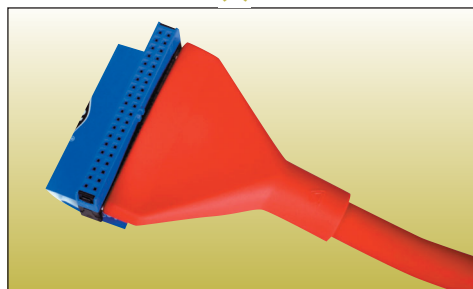
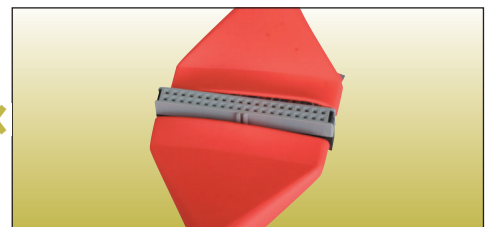


**1** El que aparece en la imagen es un PC normal (como el que tienen el 99% de los usuarios); pero puede modificarse y retocarse para personalizarlo, cambiar un poco su aspecto sobrio y, por supuesto, mejorar su funcionamiento. La práctica de estas modificaciones y mejoras se conoce en la actualidad como *modding* (modificando); una adaptación al mundo del PC a lo que en el terreno del automovilismo se conoce como *tuning*, con el que se persigue mejorar las prestaciones del vehículo y darle un aspecto personal e impactante.

**2** Aunque en unidades anteriores ya se explicó cómo retocar cables planos, para compactarlos y mejorar así la circulación del aire por el interior de la caja; en esta primera parte dedicada al *modding* trabajaremos con cables comerciales. Estos también son cables planos, pero del tipo IDE de 80 hilos, por lo que resultan adecuados para ser usados con discos duros del tipo ATA-66/100/133. Estos cables se diferencian de los habituales cables planos IDE en que los hilos conductores se encuentran dentro de un tubo o manguera que los cubre y protege.



**3** Los distintos conectores que están dispuestos en los cables IDE de 40 hilos convencionales cumplen todos la misma función. En cambio, los cables IDE de 80 hilos que se utilizan para conectar dispositivos ATA-66/100/133 van identificados por códigos de color, pues cada conector está ideado para cada una de las posiciones de la cadena de transferencia del bus IDE. De este modo el conector azul es el que se conecta al zócalo de la placa base; el negro, al dispositivo maestro y el gris al dispositivo IDE esclavo.



### ¿SABÍA QUÉ?

Existen muchos sitios web dedicados a la práctica del *modding*. Si está interesado en este tema, le recomendamos visitar algunas de estas páginas:

- [www.moddin.net](http://www.moddin.net)
- [www.moddingzone.com](http://www.moddingzone.com)
- [www.fast-mhz.com/casemods](http://www.fast-mhz.com/casemods)
- [www.thebestcasescenario.com](http://www.thebestcasescenario.com)
- [www.modding-online.cjb.net](http://www.modding-online.cjb.net)



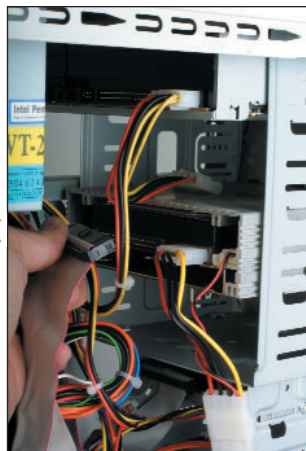
4

Colocar y extraer los conectores IDE de los zócalos que disponen cada uno de los dispositivos no es tarea fácil a causa de la ubicación de los mismos dentro de la caja y la multitud de cables existentes en el interior del PC. Especialmente delicada es la operación de desconectar los cables IDE de un dispositivo, puesto que muchas veces se acostumbra a tirar directamente del cable, lo que puede provocar que el conector se estropee y se origine una mala conexión. Para evitarlo, muchos cables aerodinámicos incorporan una lengüeta de papel o plástico que facilita la desconexión del cable tirando de ella. Aunque no son muy estéticas, las lengüetas de extracción resultan útiles, y bajo ningún concepto conviene cortarlas.



5

Antes de proceder a instalar los cables aerodinámicos deberán retirarse los cables planos originales. Si estos cables no disponen de lengüetas de extracción (*pull tabs*) deberá tratar de estirar directamente del conector, nunca hay que tirar del cable. Este consejo es válido tanto para los cables de datos IDE como para el cable de la unidad de disquetes, o cualquier otro cable con conector que se encuentre en el interior del PC; incluso para los cables que no son de datos, como los de alimentación eléctrica.



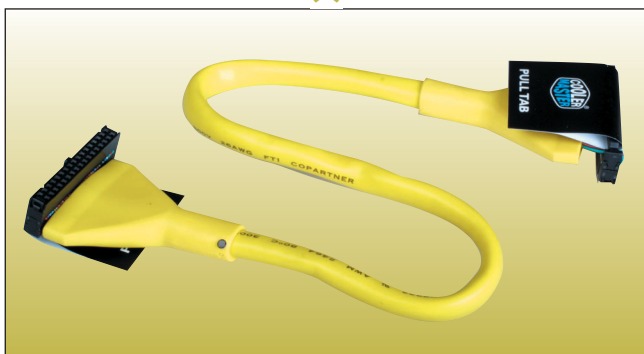
6

En muchos equipos puede optarse por instalar una combinación de cables aerodinámicos comerciales junto con un cable para las unidades de disquete preparado manualmente como el que presentamos en la unidad anterior. El cable aerodinámico comercial que nos permite utilizar dispositivos IDE rápidos se usará para conectar el disco duro principal del sistema. Si dispone de unidades lectoras de CD-ROM y grabadoras es recomendable adquirir un segundo cable y dejarlo aislado en el primer canal IDE (al que acostumbra a estar conectado el disco duro principal).



7

Por otra parte también es muy interesante sustituir el cable de la disquetera del ordenador. La única limitación que tienen los cables aerodinámicos que se comercializan para este menester es que sólo disponen de un conector (sólo podrá contar con una disquetera), mientras que los cables planos incorporan dos conectores para sendas unidades. También hay que indicar que los cables aerodinámicos para unidades de disquete solo disponen del conector para unidades de 3 1/2 pulgadas que no son compatibles con las unidades más antiguas.



8

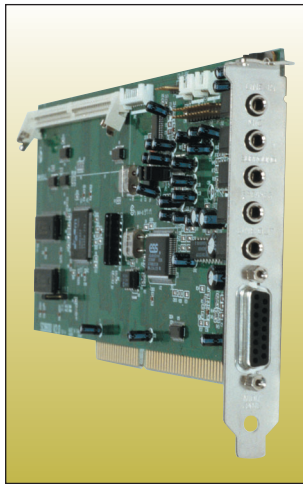
Una vez sustituidos todos los cables planos del equipo, el interior de la caja muestra un aspecto mucho más ordenado y limpio, que facilita el flujo del aire y mejora sustancialmente la refrigeración de los componentes del interior del ordenador. Por otra parte, los cables aerodinámicos con colores muy impactantes mejoran la estética del interior del PC, lo que acompañado de otras modificaciones permitirá obtener finalmente un equipo con un *look* personal y espectacular.





# Instalar joysticks y pads

La instalación de un *joystick* o *gamepad* se efectúa siguiendo tres pasos: conectar el dispositivo, instalar el controlador y personalizar los ajustes de control en el software con el que desea utilizarse.



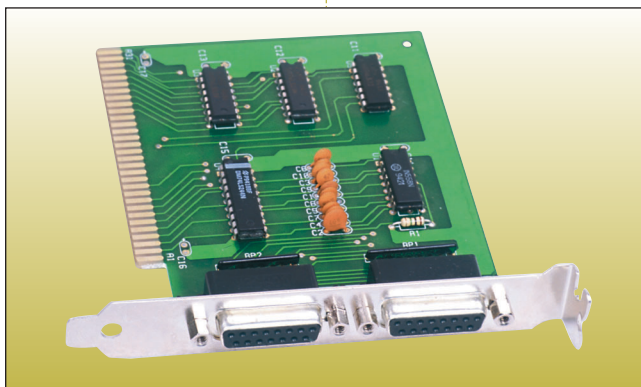
**1** La conexión de un *joystick* o *gamepad* al ordenador suele realizarse a través del conector de juegos. Este conector puede encontrarse en las tarjetas de sonido por lo que, si se tiene previsto utilizar un mando de control en el futuro, es importante saber si la tarjeta dispone o no de conector de juegos. De todas formas, también existen tarjetas exclusivas con dos conexiones de *joystick* que pueden adquirirse en cualquier tienda de informática.

**2** El usuario puede encontrarse con un problema si desea conectar dos *joysticks* a un conector de juegos. Por eso algunos fabricantes distribuyen un cable en forma de “Y” que permite conectar dos de estos dispositivos a un solo conector, aunque la eficacia se reduce de forma considerable y pueden producir bastantes fallos de conexión, incluso es posible que no funcione ninguno de los dos *joysticks*. Este problema puede solucionarse en caso que se disponga de conexión USB ya que permite conectar varios dispositivos en un solo puerto.

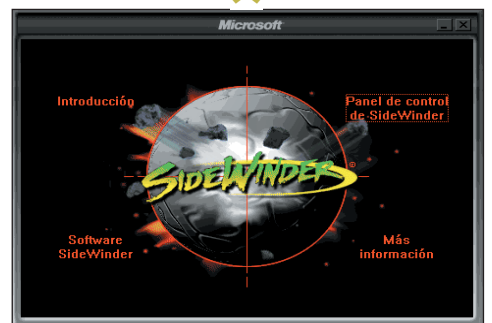


**3** En caso de que no se disponga de USB, otra solución para conectar dos *joysticks* o *gamepads* es instalar una tarjeta con dos conectores de juegos. La función de estas tarjetas es exclusivamente proporcionar dos conexiones de este estilo al usuario. La conexión física de este tipo de tarjetas a las ranuras de expansión es fácil, y la instalación en el sistema operativo es automática, lo que facilita la tarea al usuario. Es posible que estas tarjetas puedan dar proble-

**4** Una vez conectado el *joystick* o *gamepad*, es necesario instalar su controlador en Windows. Este sistema operativo contiene una herramienta que se encarga de esta función llamada **Dispositivos de juegos**, aunque la mayoría de estos periféricos contienen su propio controlador. Algunos disponen incluso de un software especial que permite configurar o modificar ciertas funciones del *joystick* (o *gamepad*) a gusto del usuario. En cualquier caso, sigue siendo la herramienta de Windows la que se encarga de toda la gestión interna del controlador.



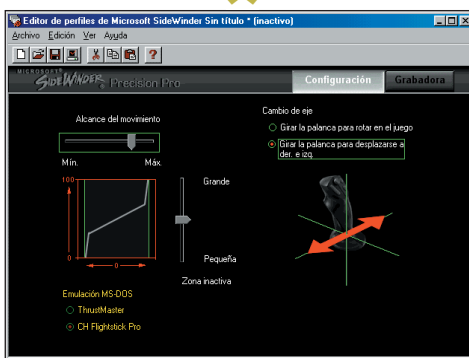
mas y conflictos en el sistema operativo si el usuario tiene también conectada una tarjeta de sonido con un conector de juegos en el ordenador.





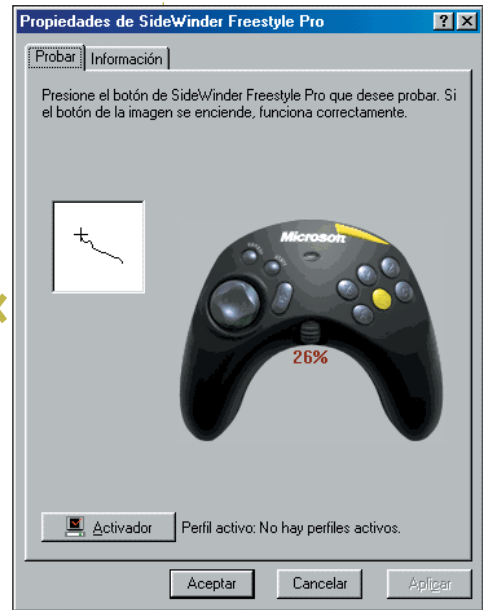
5

La mejor manera de configurar un *joystick* es utilizando el software del propio dispositivo. La configuración de éste es muy fácil y se basa principalmente en definir las funciones de los botones y el movimiento de la palanca. De este modo, es posible modificar la zona muerta del *joystick* (que es donde la palanca deja de funcionar), la sensibilidad de este o, incluso es posible en algunos modelos, definir la rotación de la palanca del periférico.



6

Algunos usuarios prefieren un *game-pad* antes que un *joystick*. Este periférico, parecido al que se usa en las consolas de videojuegos, también necesita que el usuario lo configure para que funcione correctamente. Al igual que el *joystick*, en caso de disponer un modelo nuevo, es mejor utilizar su propio software. La configuración de estos dispositivos puede ser mucho más fácil que la de los *joysticks* ya que sólo hay que especificar las direcciones del botón de control, aunque en algunos modelos más avanzados es posible configurar otras características más avanzadas.



7

Una de las características que poseen ciertos *joysticks* es, como ya se ha explicado, la técnica del *Force FeedBack*. Esta función proporciona vibración al *joystick*, de esta forma la palanca tiembla en coordinación con el software al que se esté jugando, dando un mayor realismo al jugador. Esto se consigue gracias a una serie de pequeños motores situados en la base y dentro de la palanca. Este motor también puede configurarse para crear más o menos movimiento y que pueda adaptarse al gusto del usuario.

8

El software que se proporciona con este tipo de periféricos permite crear configuraciones personales atendiendo a los juegos que se ejecuten. Así, el usuario puede configurar, por ejemplo, una sensibilidad alta en el *joystick* en un juego de carreras o bajar esta sensibilidad en caso de jugar a un juego de acción. El método para crear estas personalizaciones es muy similar al usado a la hora de configurar el periférico, con la diferencia de que esta configuración se graba en diferentes archivos y puede cambiarse cuando el usuario lo precise.

