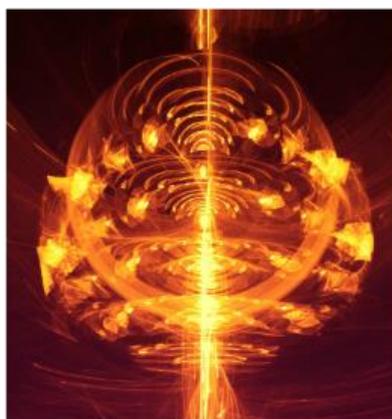
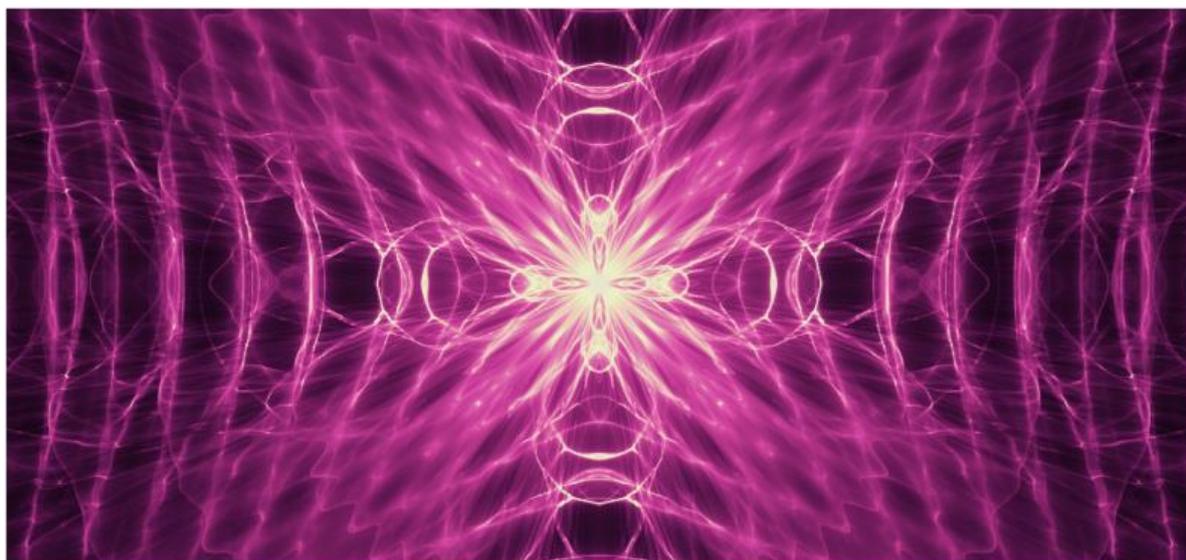


The logo for Amberlight 2, featuring a stylized orange and black circular emblem with intricate, swirling patterns.

Amberlight 2

Manual de Usuario
v. 2.1



Introducción

¡Bienvenidos a Amberlight!

Amberlight es una herramienta de arte única que le permite crear hermosas imágenes generadas por la computadora. Millones de partículas están volando a través del lienzo y se pueden llegar con los campos especiales de Amber. No importa si usted es un artista avanzado o un novato de arte completo, jugando y experimentando con herramientas usted es capaz de crear imágenes fantásticas. En el mundo del arte de la computadora, Amberlight es una herramienta única que amplía sus horizontes artísticos y le presenta una nueva experiencia artística.

Amberlight 2 tiene muchas características innovadoras incluyendo el modo de animación avanzado, modificadores y variaciones. De ahora en adelante, los usuarios pueden dar vida a sus obras de arte y crear animaciones perfectas guardadas como secuencias de vídeo o imagen.

Igual que Flame Painter, Amberlight fue creado originalmente como un proyecto experimental en mi serie "Yo soy un artista". La visión inicial era crear una aplicación en la que cualquier persona podría crear obras de arte originales. Fue hecho tanto como una herramienta para los artistas, así como para las personas sin habilidades artísticas que quieren crear algo único. La falta de inspiración y motivación a menudo son las razones por las que las personas no son creativas, sin embargo, las herramientas que utilizamos pueden llegar a ser la inspiración para la creatividad. Creo que con las herramientas que te inspiran, todo el mundo puede ser artista.

Este manual describe las características de la aplicación y le dice lo que necesita saber para usar Amberlight y encontrar una nueva manera creativa de la auto-expresión.

Gracias por comprar Amberlight. ¡Espero que pase un gran tiempo con la pintura!

Peter Blaškovič
Creador de Amberlight

Tabla de Contenido

Introducción	2
Empezamos	5
Instalar y Registrar Amberlight.....	5
Interfaz de Amberlight	7
Panel de Escena (Scene Panel)	8
Panel de Parámetros (Parameters Panel)	8
Panel de Modificadores (Modifiers Panel).....	9
Variaciones (Variations)	9
Onda (Wave).....	9
Panel de Curva de Contraste (Contrast Curve Panel)	10
Panel de Filtro (Filter Panel)	10
Panel de Navegador (Navigator Panel)	10
Panel de Paleta (Palette Panel)	11
Panel de Capas (Layers Panel).....	12
Panel de Línea de Tiempo (Timeline Panel)	12
Editar Campos (Edit Fields).....	14
Barra de Menú (The Menu Bar)	16
Menú de Archivo (File Menu).....	16
Menú de Editar (Edit Menu).....	18
Menú de Escena (Scene Menu).....	18
Menú de Filtro (Filter Menu).....	19
Menú de Vista (View Menu).....	19
Menú de Ventana (Window Menu)	19
Menú de Ayuda (Help Menu).....	20
Animación.....	21
1. Crear Nueva Escena.....	21
2. Velocidad de Reproducción y Repetición de Reproducción	22
3. Trabajar con Línea de Tiempo	23
4. Animar Campos (Ejemplo simple)	24

5. Experimentar con Modificadores	27
6. Interpretar Vista Previa de Animación	29
7. Interpretación Final	29
Crear, Cargar y Guargar Escenas	33
Crear Nueva Escena.....	33
Abrir Escena.....	33
Guardar Escena	33
Cerrar Aplicación	34
Publicar Imagen a Galería.....	35
Crear una Cuenta de Galería	35
Publish image from Amberlight to Gallery	35
Editar su perfil y imagenes en la Galería	35
Atajos de Teclado	36
Derechos de Autor y Créditos	38
Amberlight End-User Software License Agreement	39

Empezamos

Instalar y Registrar Amberlight

Descargar & Instalar

Después de comprar Amberlight desde nuestro sitio web, recibirá el correo electrónico con un enlace para descargar y con detalles para registrar.

Usuarios de Mac OS X

Descarga un archivo .dmg del enlace que aparece en un correo electrónico. Localice el archivo de instalación de Amberlight 2 llamado "Amberlight_2.1.dmg". Haga doble clic en el archivo de instalación para completar la instalación.

Usuarios de Windows

Descarga un archivo .zip file from link provided in a registration email. . Localice el archivo de instalación de Amberlight 2 llamado "Amberlight 2.1.zip". Extraiga el archivo .zip y haga doble clic en el archivo de instalación .exe para completar la instalación.

Registrar

Introduzca sus datos para registrar desde el correo electrónico. Por favor, compruebe si está conectado a Internet, se requiere la conexión a Internet para la activación para comprobar los datos de registro.

*SUGERENCIA: Le recomendamos **copiar & pegar** su Clave de Registro e ID para evitar la falta de ortografía.*

Iniciar la Aplicación

Verá un "Intro Tutorial" durante el primer inicio de la aplicación, o después de cada actualización a la versión más reciente. Este tutorial le guiará a través de las herramientas más esenciales de Amberlight. Puede abrir este "Intro Tutorial" desde Menú -> Ayuda (Menu -> Help) en cualquier momento.

Requisitos del Sistema

Intel o AMD procesador, tarjeta gráfica Open GL 2.0, 1GB RAM, espacio de disco duro de 40 MB, Windows 7, 8, 10, o Mac OS X 10.8 y más nuevo.

Obtener Soporte para Amberlight

Si necesita ayuda para utilizar Amberlight, en primer lugar consulte el manual incluido. Hemos intentado hacerlo fácil para leer y lleno de información que necesita saber.

Le invitamos a enviarnos un correo electrónico a support@escapemotions.com si usted tiene cualquier pregunta, problema técnico con Amberlight, o le gustaría simplemente para saludarnos.

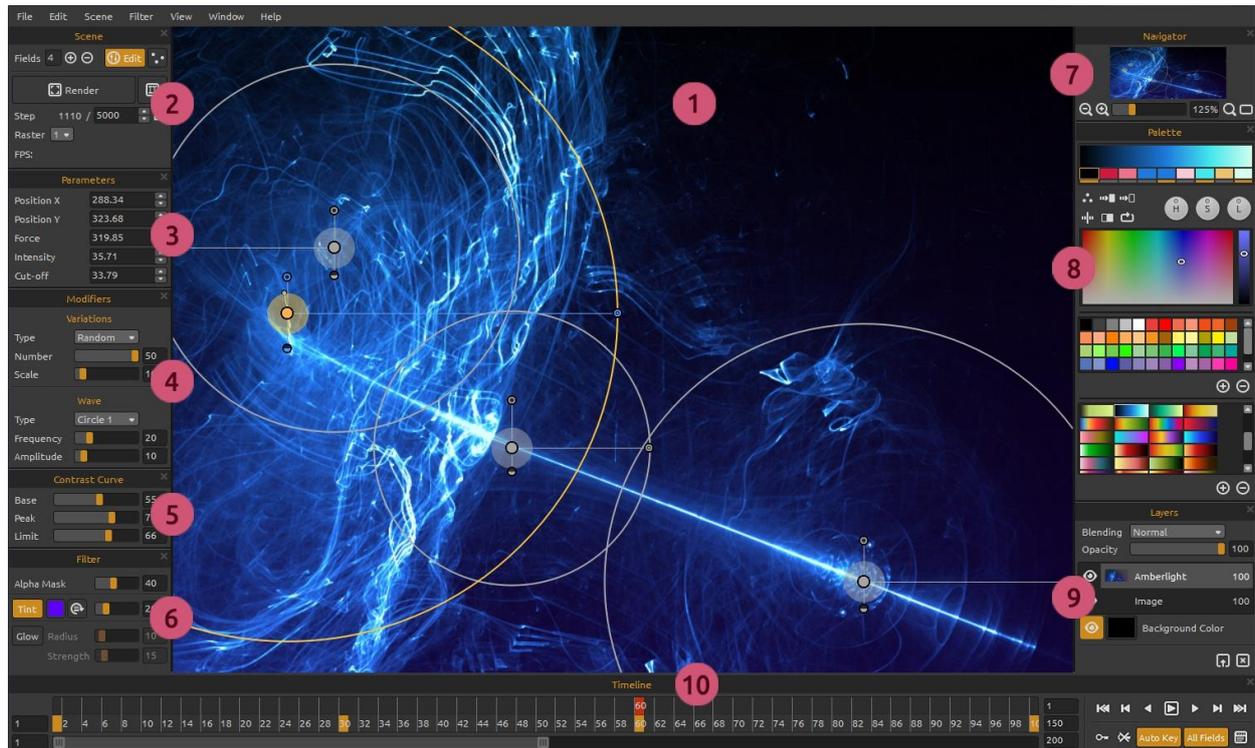
Antes de hacer preguntas por favor lea la **FAQ** en 'support' sección en el sitio web <http://amberlight.escapemotions.com> en primer lugar. Si la respuesta no está ahí, por favor agrega la configuración de su equipo a su correo electrónico (Windows / Mac OS, 32 / 64 bits del sistema operativo, procesador, tarjeta gráfica, memoria). Esto nos ayudará a proporcionar respuestas mucho más rápido.

Comunidad

Sigamos en contacto en nuestros canales sociales - haga clic en cualquier icono y visitar nuestras páginas en Facebook, Twitter, Pinterest, Google+, Tumblr, YouTube, DeviantArt, Behance y Instagram.



Interfaz de Amberlight

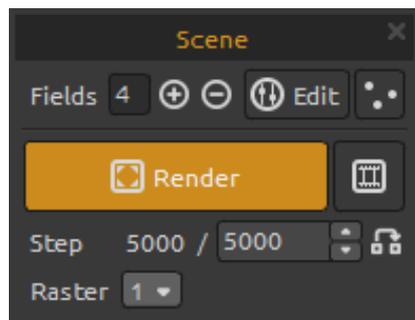


- 1 - Ventana Gráfica (Viewport)
- 2 - Panel de Escena (Scene Panel)
- 3 - Panel de Parámetros (Parameters Panel)
- 4 - Panel de Modificadores (Modifiers Panel)
- 5 - Panel de Curva de Contraste (Contrast Curve Panel)
- 6 - Panel de Filtro (Filter Panel)
- 7 - Panel de Navegador (Navigator Panel)
- 8 - Panel de Paleta (Palette Panel)
- 9 - Panel de Capas (Layers Panel)
- 10 - Panel de Línea de Tiempo (Timeline Panel)

Esto es la Interfaz predeterminada de Amberlight. Puede cambiarla de acuerdo a sus necesidades.

SUGERENCIA: Todos los paneles son acoplables - es posible modificar, cambiar de posición y ajustar la anchura de los paneles.

Panel de Escena (Scene Panel)



Campos - Establezca el número de campos (fields): (1-12).

⊕ / ⊖ - Agrega o reduzca campos seleccionados.

⏮ **Editar** - Cambie al modo de Editar los campos.

•• **Random** - Escena y campos aleatorios.

🖼 **Interpretar** - Interprete el cuadro actual.

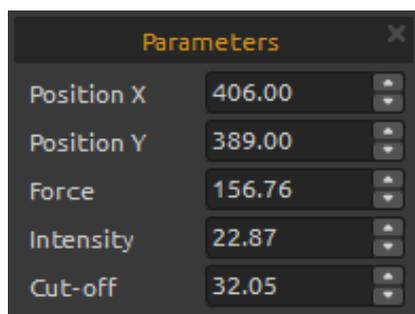
🎞 **Interpretar animación** - Interprete la previsualización de animación.

Paso - Establezca el número de pasos de interpretación - iteraciones. Si desea tener una escena renderizada suave, ajústela en 10.000. Si necesita una calidad de impresión, establezca un número más alto.

🔄 **Utilizar valor actual** - Utilice el valor del Paso como valor final.

Raster - Seleccione el valor de raster (1-8). Establezca raster a valores más altos para propósitos de vista previa, la interpretación será más rápida.

Panel de Parámetros (Parameters Panel)



Posición X - Ajuste la posición X del campo.

Posición Y - Ajuste la posición Y del campo.

Fuerza - Ajuste la fuerza del campo.

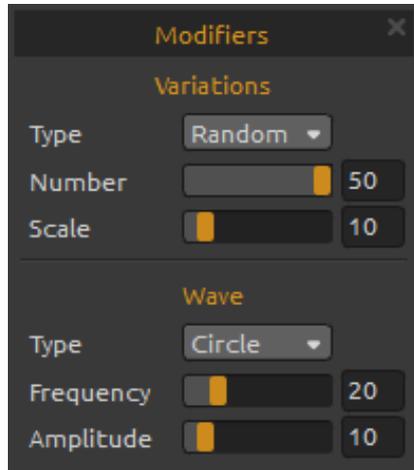
Intensidad - Ajuste la intensidad del campo.

Cierre - Ajuste el cierre del campo.

Puede encontrar más información sobre los parámetros de los campos en la sección '**Editar Campos** (Edit Fields)' más adelante en el manual.

Panel de Modificadores (Modifiers Panel)

Experimente con los modificadores del campo y manipule el aspecto final. Los modificadores se dividen en:



Variaciones (Variations)

Hay dos **tipos** de variaciones a elegir:

Random - Los campos crearán formas y formaciones aleatorias.

Uniforme - Los campos crearán formas y formaciones uniformes.

Número - Seleccione el número de variaciones (1-50). El número afecta cuántas variaciones se crearán en la escena.

Escalar - Escale los variaciones (1-100). La escala afecta la posición de cada variación. Cuando la escala es menor, las variaciones se acercarán más cerca la una a la otra. Cuando la escala es mayor, las variaciones se harán más lejos.

Onda (Wave)

Onda (Wave) es el modificador que afecta el aspecto final. Hay cinco **tipos** de onda a elegir:

Ningun - No se utiliza ningún modificador de onda.

Círculo - Onda circular.

Cuadrado - Onda cuadrada.

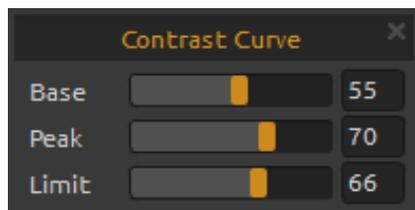
Vertical - Onda vertical.

Horizontal - Onda horizontal.

Frecuencia - Establezca la frecuencia con la que se repetirán las ondas en la escena (1-100).

Amplitud - Ajuste la amplitud de la onda (1-100). La amplitud es la mitad de la distancia entre los valores mínimo y máximo de la onda.

Panel de Curva de Contraste (Contrast Curve Panel)



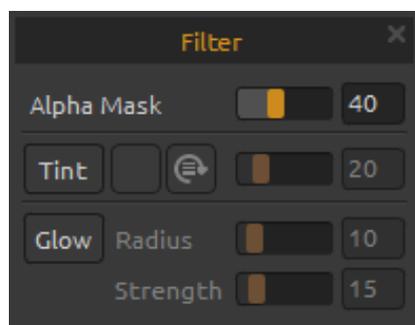
Hay tres ajustes de contraste diferentes:

Base - Establezca la base de la curva de contraste - sombras (1-100).

Pico - Establece los picos de la curva - highlights (1-100).

Límite - Establece el límite del pico de la curva (1-100).

Panel de Filtro (Filter Panel)



Parámetros de Filtro a experimentar:

Máscara Alfa - Opacidad de la Imagen (0 - 100).

Tinte - Active o desactive el gradiente de tinte, rote tinte y ajuste color y radio de tinte (0 - 100).

Brillo - Active o desactive efecto de brillo (glow).

Radio - Ajuste radio de brillo (0 - 100).

Fuerza - Ajuste fuerza de brillo (0 - 100).

Panel de Navegador (Navigator Panel)



Reducir - Reduzca la vista de la escena (a un tamaño mínimo de 5%).

Aumentar - Aumente la vista de la escena (a un tamaño máximo de 2000%).

Control de Zoom - Ajuste el zoom utilizando el control de zoom (1 - 2000%).

Restablecer Zoom - Compruebe el valor de zoom aquí. Pulse el botón para restablecer el zoom al 100%.

Encajar en Pantalla - Encaje la escena en la pantalla.

Panel de Paleta (Palette Panel)



Elija y ajuste su transición del gradiente para la escena. Haga clic en el botón de color que desea cambiar y seleccione el color de la paleta. Puede activar / desactivar el color que desea utilizar en el gradiente.

- **Paleta** - Abra la paleta de colores del sistema.
- ▢ **Gradiente a Blanco** - Cambie la transición del gradiente al color blanco.
- ▢ **Gradiente a Negro** - Cambie la transición del gradiente al color negro.
- ⌂ **Voltear** - Voltee el gradiente.
- ▢ **Invertir** - Invierta los colores en el gradiente.
- ↻ **Mover** - Mueva los colores del gradiente a la derecha.

H | S | L - Cambie Matiz, Saturación y Luminancia para todos los colores en el gradiente.

Paleta - Seleccione el color.

Conjunto de colores - Una paleta del conjunto de colores predeterminado. Puede agregar colores personalizados - se guardarán para un proyecto futuro aun cuando una aplicación está cerrada.

⊕ / ⊖ - Agrega y elimina colores personalizados desde Conjunto de Colores.

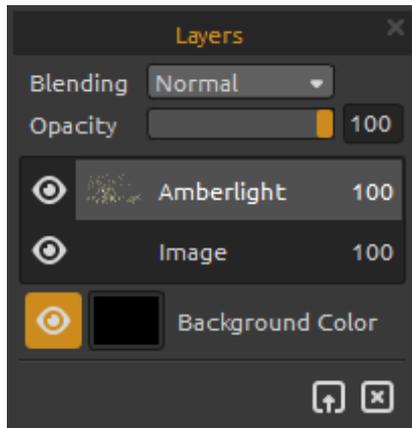
Gradientes - Seleccione un gradiente desde la Lista de gradientes.

⊕ / ⊖ - Agrega y elimina gradientes desde la lista.



Para utilizar un **color monocromático** en lugar de un gradiente, establezca el primer color del gradiente a color negro, el medio a color que desea utilizar y el último a color blanco.

Panel de Capas (Layers Panel)



Utilice la ventana del Panel de capas para editar y manipular con capas.

Fusión - Modo de fusión de la capa.

Opacidad - Ajuste la opacidad de la capa. (0-100).

Ojo - Muestra u oculta la capa activa.

Color de Fondo - Muestra u oculta *Color de fondo* y seleccione el color.

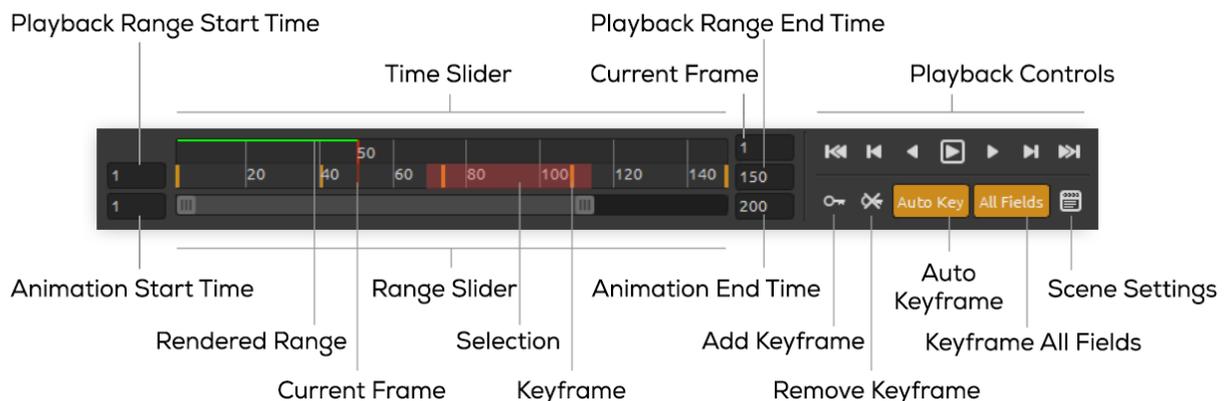
Para guardar una escena con fondo transparente, oculta el color de fondo haciendo clic en el icono "Ojo" y guardelo como .png.

Importar Imagen - Importe la segunda imagen para la composición.

Limpiar Capa - Limpie la *capa de Amberlight* o la *capa de imagen*.

Panel de Línea de Tiempo (Timeline Panel)

Utilice el panel Línea de tiempo para crear animaciones, editar y manipular marcos y claves.



Inicio de Rango de Reproducción (Playback Range Start Time) - Establezca el tiempo de inicio de rango de reproducción. Puede cambiarlo introduciendo un tiempo de inicio nuevo.

Si introduce un valor que es mayor que Final de Rango de Reproducción, Inicio de Rango de Reproducción se desplaza a una unidad menos que Final de Rango de Reproducción.

Final de Rango de Reproducción (Playback Range End Time) - Establezca el tiempo final de rango de reproducción. Puede cambiarlo introduciendo un tiempo final nuevo.

Si introduce un valor que es menor que Inicio de Rango de Reproducción, Final de Rango de Reproducción se desplaza a una unidad más que Inicio de Rango de Reproducción.

Inicio de Animación (Animation Start Time) - Establezca el número del primer fotograma en la animación.

Final de Animación (Animation End Time) - Establezca el número del último fotograma en la animación.

Fotograma Actual (Current Frame) - El cuadro indica el fotograma actual. Puede cambiar el fotograma actual introduciendo un nuevo valor.

Control de Rango (Range Slider) - Ajuste el rango de reproducción.

Control de Tiempo (Time Slider) - Controle el rango de reproducción, las claves y las selecciones dentro del rango de reproducción.

Rango Interpretado (Rendered Range) - La línea verde indica fotogramas, que ya se han interpretado a través de la función 'interpretar animación'.

Selección - Seleccione varias claves para copiar, cortar, pegar o eliminar.

Controles de Reproducción (Playback Controls):

 **Ir al Inicio (Go to Start)** - Vaya al inicio de rango de reproducción.

 **Fotograma Clave Anterior (Previous Keyframe)** - Vaya al fotograma clave anterior.

 **Fotograma Anterior (Previous Frame)** - Vaya al fotograma anterior.

 **Reproducir (Play)** - Reproduzca la animación. Play the animation. Cuando la animación se está reproduciendo, el botón cambia al botón **Detener (Stop)** .

 **Fotograma Siguiente (Next Frame)** - Vaya al fotograma siguiente.

 **Fotograma Clave Siguiente (Next Keyframe)** - Vaya al fotograma clave siguiente.

 **Ir al Fin** - Vaya al fin de rango de reproducción.

 **Agregar Fotograma Clave (Add Keyframe)** - Agrega un nuevo fotograma clave.

 **Eliminar Fotograma Clave (Remove Keyframe)** - Elimina fotogramas clave seleccionados.

Fotograma Clave Automático (Auto Key) - La clave se creará automáticamente en el fotograma actual. Desactive si desea agregar fotogramas clave manualmente.

Todos Fotogramas (All Fields) - Las claves se creará para todos los campos en la escena. Desactive si desea agregar fotograma clave sólo para el campo seleccionado.

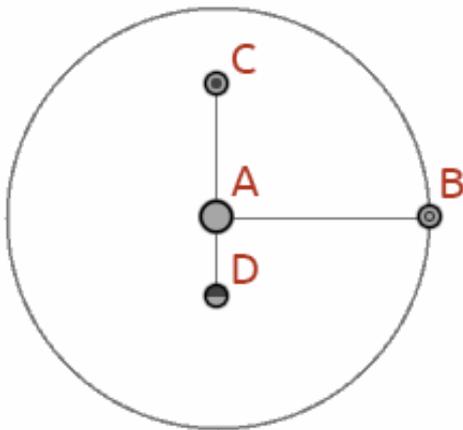
 **Ajustes de Escena (Scene Settings)** - Abra ajustes de la escena.

Editar Campos (Edit Fields)

Pulse el botón **Edit / Editar** en el Panel de Escena o el **Botón Izquierdo del Ratón** sobre la escena para editar campos. Puede ajustar el número de campos en el Panel de Escena desde 1 hasta 12. Cada campo está representada como un círculo con la posición X, Y y 3 parámetros. Con estos parámetros se puede establecer cómo los campos influirán las partículas.

Parámetros de Campos (Field parameters)

Posición Central (Center Position) - (A) - Pulse LMB (left mouse button - botón izquierdo del ratón) en un círculo central del campo y establezca la posición del campo en una escena. Puede configurarlo manualmente en el panel Parámetros, donde puede introducir valores para la Posición X y la Posición Y.



Fuerza (Force) - (B) - Pulse LMB en un botón y establezca la fuerza del campo con el movimiento a izquierda o derecha. A la derecha desde el centro, el campo tiene fuerza positiva (+), a la izquierda desde el centro tiene la fuerza negativa (-). Puede configurarlo manualmente en el panel Parámetros.

Intensidad (Intensity) - (C) - Pulse LMB en un botón y ajuste la intensidad del campo con el movimiento arriba y abajo. Distancia desde el centro establece el valor de la intensidad. Arriba del centro es más alta y abajo del centro es más baja. Con este parámetro se cambia la intensidad de la influencia del campo sobre las partículas. Puede configurarlo manualmente en el panel Parámetros.

Cierre (Cut-off) - (D) - Pulse LMB en un botón y ajuste el cierre del campo con el movimiento abajo desde el centro del círculo. Distancia desde el centro del círculo establece la distancia, donde las partículas pararán desde el campo. Puede configurarlo manualmente en el panel Parámetros.

Trabajar con campos (Working with fields)

Para **copiar propiedades** del campo seleccionado, use Ctrl + C / Cmd + C o Editar -> Copiar Propiedades del Campo (Edit -> Copy Field Properties).

Para **pegar propiedades** al campo seleccionado use Ctrl + V / Cmd + V o Editar -> Pegar Propiedades del Campo (Edit -> Paste Field Properties).

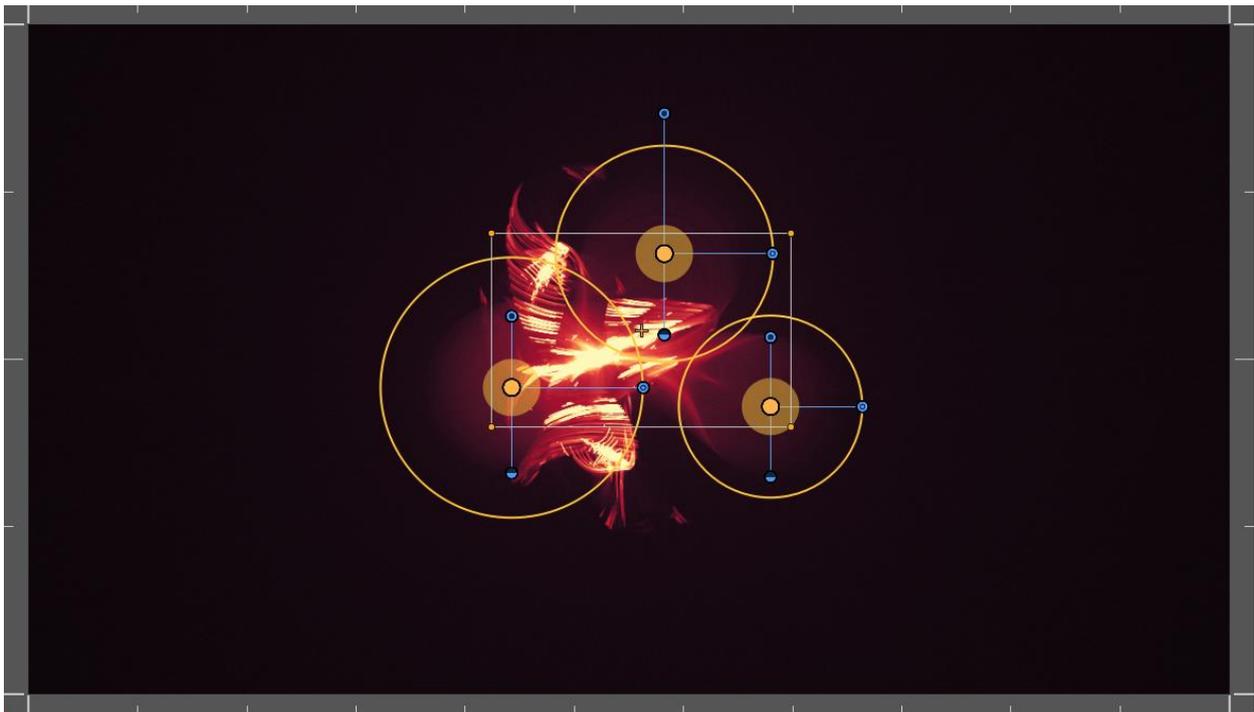
Para **duplicar el campo o campos seleccionados**, use Ctrl +D / Cmd + D o Editar -> Duplicar Campos (Edit -> Duplicate Fields).

Seleccione todos campos usando Ctrl + A / Cmd +A o Editar -> Seleccionar Todos Campos (Edit -> Select All Fields).

También puede seleccionar los campos haciendo clic y arrastrando para desplazar, escalar o rotar los campos seleccionados.

Use Shift para sólo **desplazar** los campos y Control / Cmd para sólo **rotar** los campos.

El centro de la rotación se muestra como símbolo (+). Puede colocar el centro en cualquier lugar de la escena haciendo clic y arrastrando (+) a la posición deseada.



Vea cuadrículas para posicionar los campos más precisamente a través del menú Escena -> Ajustar a cuadrícula (Scene -> Snap to Grid). El centro del campo, el centro de selección y los fotogramas clave se ajustan a la cuadrícula.

Puede configurar el número de cuadrículas en el **Panel de Preferencias**.

Barra de Menú (The Menu Bar)

Archivo (File) - Contiene acciones relacionadas con cargar, guardar, exportar y publicar sus imágenes.

Editar (Edit) - Contiene acciones relacionadas con herramientas de edición y campos.

Escena (Scene) - Contiene acciones relacionadas con herramientas de edición, la escena y interpretación.

Filtro (Filter) - Contiene acciones relacionadas con los filtros de imagen.

Vista (View) - Contiene acciones relacionadas con la ventana gráfica.

Ventana (Window) - Contiene acciones relacionadas con los paneles y la interfaz de usuario.

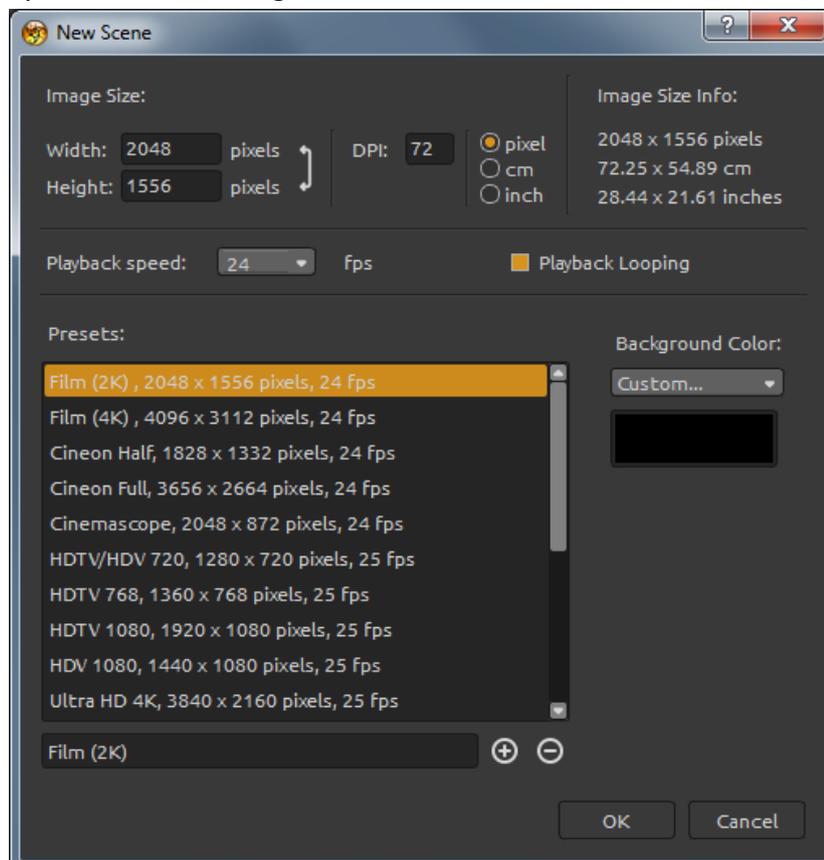
Ayuda (Help) - Contiene acciones que permiten obtener ayuda de la aplicación o buscar actualizaciones en la página web.

Menú de Archivo (File Menu)

El Menú de Archivo contiene acciones relacionadas con su escena de la siguiente manera:

Nueva... - Abre un cuadro de diálogo que le permite crear una nueva escena con los nuevos ajustes.

Puede establecer la anchura y la altura de la nueva escena en pixels, centímetros o pulgadas, la velocidad de la reproducción en cuadros por segundo (FPS), repetición de la reproducción, color del fondo y una DPI de la imagen:



También puede elegir entre variedad de ajustes de tamaño de la escena o agregar / eliminar ajustes preestablecidos usando los botones  / .

Abrir... - Abre el cuadro de diálogo que le permite cargar una escena desde disco.

Abrir Reciente - Abre una de las últimas escenas guardadas.

Guardar... - Guarde su escena en formatos amb, .png, .jpg, .bmp y .tif. Si no ha guardado anteriormente, se le pedirá que introduzca el nombre.

Guardar Como... - Guarde una copia de su escena actual como una nueva.

Importar Imagen... - Importe una imagen en formatos .png, .jpg, .bmp y .tif a la *Capa de Imagen*. La imagen se redimensiona al tamaño real del lienzo, pero se puede cambiar a cualquier tamaño. Pulse Enter para confirmar o Esc para cancelar.

Exportar Imagen... - Exporte una imagen en formatos .png, .jpg, .bmp y .tif desde Amberlight.

Publicar... - Publique su imagen en la Galería de Escape Motions.

Preferencias de Publicar... - Introduzca *Su nombre, Email ("Your ID") y Contraseña* a la Galería y opcionalmente el enlace a su Sitio web.

Obtenga más información sobre las opciones de publicación en la **Publicar Imagen a Galería** sección.

Preferencias ... - Ajuste Preferencias General y del Teclado.

- **General**
 - Startup Screen - Mostrar cuadro de diálogo de "Nueva Escena" al inicialización de la aplicación - Marque esta opción si desea que el cuadro de diálogo Nueva Escena se abre cada vez que inicie la aplicación.
 - Escena - Aumentar al cursor - Marque esta opción si desea aumentar al cursor y no al centro de la escena.
 - Compresión Jpeg - Establezca la calidad del archivo Jpeg.
 - Interfaz - Ajuste la escala para cambiar el tamaño de la interfaz (90-200%).
 - Sensibilidad de Box de Editar - Ajuste la sensibilidad de editar del spinbox para el ratón o tableta gráfica.
 - Memoria - Establece la memoria máxima utilizada.
 - Cuadrícula - Ajuste el número de cuadrículas horizontales y verticales (el máximo es 100).
- **Teclado**
 - Establezca los atajos de teclado personalizados. Haga clic en Restablecer para restablecer el atajo actual o en Eliminar para eliminar el atajo. Haga clic en Restablecer Todos para restablecer todos los atajos.

Haga clic en **OK** para confirmar los cambios realizados en Preferencias o **Cancelar**, si no lo desea.

Quitar - Cierre la aplicación. (*Sólo en Windows*).

Para obtener más información sobre cómo crear, cargar y guardar sus imágenes, consulte la

sección 'Crear, Cargar y Guardar Escenas' (Creating, Loading and Saving Scene) más adelante en el manual.

*SUGERENCIA: También puede **arrastrar y soltar (drag & drop)** una imagen desde cualquier aplicación, archivo o navegador de Internet directamente a Amberlight si la aplicación lo permite.*

Menú de Editar (Edit Menu)

Deshacer - Deshace la última operación que ha realizado. Número máximo de pasos para deshacer es 100.

Rehacer - Rehace la última operación de deshacer.

Copiar Propiedades de Campo - Copie las propiedades de un campo seleccionado. Copy the properties of selected field.

Pegar Propiedades de Campo - Pegue las propiedades a un campo seleccionado.

Duplicar Campos - Duplique el campo o los campos seleccionados.

Seleccionar Todos Campos - Seleccione todos los campos en la escena.

Menú de Escena (Scene Menu)

Ajustes de Escena... - Abre un cuadro de diálogo que le permite establecer un tamaño de la escena. Puede seleccionar si desea **Mantener aspecto original (Keep aspect ratio)** de la escena y si quiere **Escalar campos (Scale fields)**.

Editar - Edite los campos, su posición y parámetros - Fuerza, Intensidad y Cierre.

Editar Trayectoria - Edite las claves y las tangentes de la trayectoria de animación. Cada clave tiene dos tangentes, una izquierda y una derecha. Moviendo las tangentes de una clave cambia la forma de la trayectoria de animación.

Restablecer Tangentes - Restablezca las tangentes al valor predeterminado.

Random - Escena y parámetros de los campos aleatorios.

Ajustar a Cuadrícula - Utilice la cuadrícula para posicionar los campos con mayor precisión. Puede configurar el número de cuadrículas en el Panel de Preferencias.

Recortar - Seleccione el área que desea recortar. El área recortada se colocará en la escena y los campos se escalarán en consecuencia.

Interpretar Imagen - Interprete la fotograma actual.

Interpretar Animación - Interprete la animación para obtener una vista previa de cómo se verá la interpretación final.

Interpretación Final - Interprete la animación final y guarde en la computadora. Seleccione la ubicación, nombre y formato de archivo - como una secuencia de imágenes en .jpg, .png, .bmp, .tif o como un vídeo en formato .avi, .mov, .mkv o .webm.

Menú de Filtro (Filter Menu)

Tinte - Active y desactive el filtro de Tinte. Ajuste su Color, Rotación y Fuerza.

Brillo - Active y desactive el filtro de Brillo Ajuste su Radio y Fuerza.

Capa de Azulejos - Cree una capa de azulejos horizontalmente y verticalmente.

Menú de Vista (View Menu)

Aumentar - Aumente la vista de la escena (a tamaño máximo de 2000%).

Reducir - Reduzca la vista de la escena (a un mínimo del 5%).

Aumentar al 100% - Compruebe el valor de zoom. Pulse el botón para restablecer el zoom al 100%.

Encajar en Pantalla - Encaje la escena en la pantalla.

Permanecer Arriba - Aplicación permanecerá siempre en la parte superior de otras aplicaciones.

Pantalla Completa - Cambie la ventana de la aplicación en modo de pantalla completa.

Menú de Ventana (Window Menu)

Menú de Ventana contiene acciones relacionadas con los paneles y la interfaz:

Escena - Muestre u oculte el Panel de Escena.

Parámetros - Muestre u oculte el Panel de Parámetros.

Modificadores - Muestre u oculte el Panel de Modificadores.

Curva de Contraste - Muestre u oculte el Panel de Curva de Contraste.

Filtro - Muestre u oculte el Panel de Filtro.

Navegador - Muestre u oculte el Panel de Navegador.

Paleta - Muestre u oculte el Panel de Paleta.

Capas - Muestre u oculte el Panel de Capas.

Línea de Tiempo - Muestre u oculte el Panel de Línea de Tiempo.

Desmarque el panel para ocultarlo de la interfaz de usuario. Compruebe el panel para llevarlo a la interfaz de usuario.

Menú de Ayuda (Help Menu)

Ayuda - Abra este Manual de Usuario.

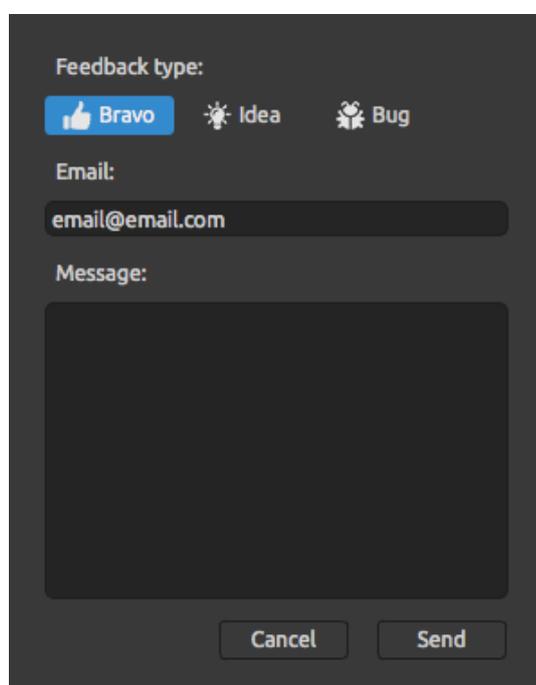
Enviar Comentarios... - Envíenos sus comentarios si usted tiene cualquier problema, una idea o simplemente le gusta el programa. Puede elegir entre 3 tipos de comentarios:

Bravo - ¿Te gustaría expresar cómo genial Amberlight es?

Idea - ¿Tiene alguna característica que sería una gran adición a Amberlight?

Bug - ¿Encontró cualquier comportamiento curioso al utilizar Amberlight?

Introduzca su correo electrónico y mensaje - leemos cada uno. 😊



The image shows a dark-themed feedback form window. At the top, it says "Feedback type:" followed by three buttons: "Bravo" (with a thumbs up icon), "Idea" (with a lightbulb icon), and "Bug" (with a bug icon). Below this is an "Email:" label and a text input field containing "email@email.com". Underneath is a "Message:" label and a large, empty text area. At the bottom of the window are two buttons: "Cancel" and "Send".

Página web de Amberlight - Enlace a la página web: <http://amberlight.escapemotions.com>

Intro Tutorial - Muestra el Intro Tutorial. Este tutorial le guiará a través de las herramientas más esenciales en Amberlight.

Acerca de Amberlight - Obtenga un poco de información básica acerca de Amberlight, copyright y créditos. *(En Menú de Ayuda sólo en Windows).*

Mostrar Carpeta de Biblioteca ... - Muestra carpeta donde se guardan los gradientes.

Buscar actualizaciones... - Este botón es visible cuando hay nuevas actualizaciones disponibles.

Animación

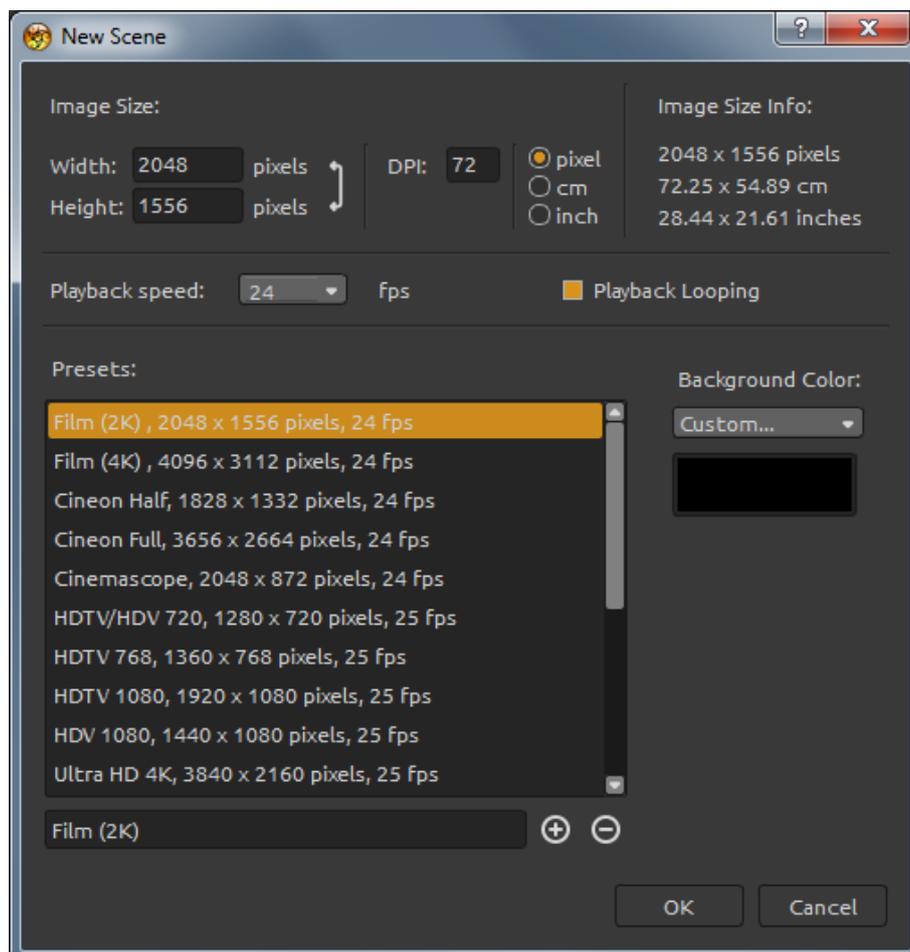
Esta sección describe cómo crear animaciones en Amberlight:

1. Crear Nueva Escena
2. Ajustar Velocidad de Reproducción y Repetición de Reproducción
3. Trabajar con Línea de Tiempo
4. Animar Campos (Ejemplo simple)
5. Experimentar con Modificadores
6. Interpretar Vista Previa de Animación
7. Interpretación Final

1. Crear Nueva Escena

En esta sección describiremos cómo crear una nueva escena en Amberlight:

1. Haga clic en Archivo -> Nueva... (File -> New...) y aparecerá una ventana de nueva escena:



2. Ajuste la anchura, la altura y DPI de la escena manualmente o seleccione de la lista de conjuntos preestablecidos de tamaño.
3. Ajuste la velocidad de reproducción en FPS y active / desactive la repetición (looping) de reproducción (más información sobre la velocidad de reproducción y la repetición en la siguiente sección).
4. Guarde sus ajustes de escena personalizados usando el botón .
5. Establezca el color de fondo. Elija entre Negro, Blanco o Transparente (Ninguno) o seleccione su propio color personalizado en la paleta de colores del sistema.
6. Haga clic en OK para confirmar o Cancelar, si no lo desea.

Puede cambiar estos ajustes en cualquier momento durante el trabajo de animación desde el menú Escena -> Ajustes de Escena (Scene -> Scene Settings) o directamente desde la línea de tiempo haciendo clic en el botón Ajustes de Escena .

2. Velocidad de Reproducción y Repetición de Reproducción

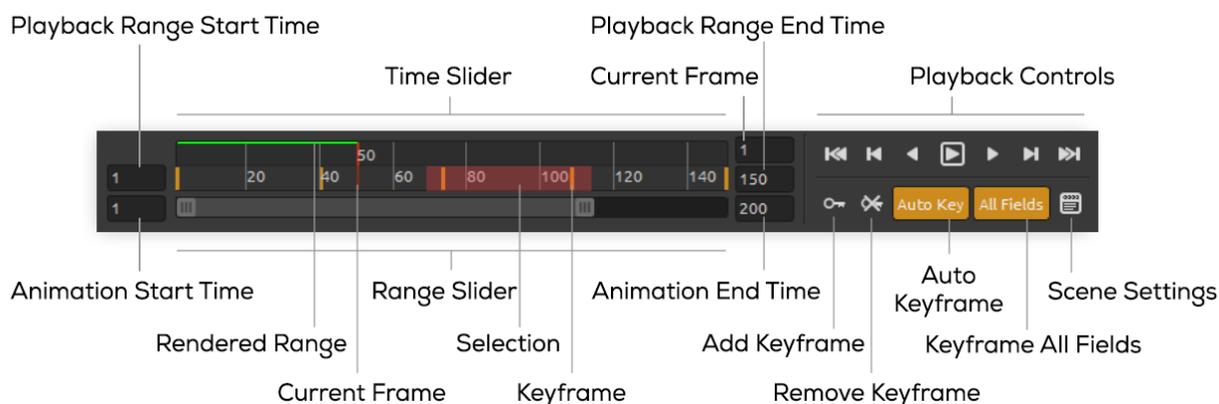
Al crear una nueva escena se puede establecer fácilmente los valores FPS y la repetición de reproducción. **FPS** se refiere a **cuadros por segundo** o cuántos fotogramas se deben dibujar por cada segundo que pasa en tiempo real. Esta característica es esencial cuando se considera cuánto tiempo debería ser el video final de Amberlight. La configuración de fps recomendada es entre 25-30 fps, sin embargo esto depende de para qué propósito se utilizará el video. Establezca la repetición de reproducción si desea que el vídeo genere un resultado continuo de vídeo repetitivo.

Puede cambiar la velocidad de reproducción y la repetición antes de Interpretación final.

SUGERENCIA: Para calcular cuántos fotogramas necesita para su video, piense en la duración final del video en fotogramas por segundo (FPS). Si la velocidad de reproducción está establecida en 30 FPS y necesita un video final de 30 segundos, tendrá que crear 900 fotogramas (30 FPS x 30 segundos).

3. Trabajar con Línea de Tiempo

Utilice el panel Línea de Tiempo para crear animaciones, editar y manipular fotogramas y claves:



Ajuste el número de fotogramas estableciendo **Inicio de Animación (Animation Start Time)** y **Final de Animación (Animation End Time)**.

Ajuste manualmente **Inicio de Rango de Reproducción (Playback Range Start Time)** y **Final de Rango de Reproducción (Playback Range End Time)**.

Haga clic y arrastre el **Control de Rango (Range Slider)** para moverse por la línea de tiempo.

El **Control de Tiempo (Time Slider)** muestra el rango de reproducción y las claves que ha establecido para los fotogramas seleccionados.

Controles de Reproducción (Playback Controls) controlan la reproducción de animaciones. Puede reconocer los botones convencionales para reproducir y rebobinar (volver al inicio). El botón de detener sólo aparece cuando se está reproduciendo la animación. Para saber qué operación representa un botón, mantenga el puntero del ratón sobre él:

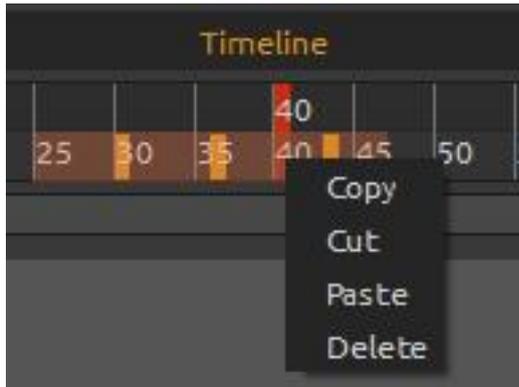
- ⏮ **Ir al Inicio (Go to Start)** - Vaya al inicio de rango de reproducción.
- ⏪ **Fotograma Clave Anterior (Previous Keyframe)** - Vaya al fotograma clave anterior.
- ⏩ **Fotograma Anterior (Previous Frame)** - Vaya al fotograma anterior.
- ▶ **Reproducir (Play)** - Reproduzca la animación. Play the animation. Cuando la animación se está reproduciendo, el botón cambia al botón **Detener (Stop)** ◻.
- ▶ **Fotograma Siguiente (Next Frame)** - Vaya al fotograma siguiente.
- ▶ **Fotograma Clave Siguiente (Next Keyframe)** - Vaya al fotograma clave siguiente.
- ⏭ **Ir al Fin** - Vaya al fin de rango de reproducción.
- 🔑 **Agregar Fotograma Clave (Add Keyframe)** - Agrega un nuevo fotograma clave.

✕ **Eliminar Fotograma Clave (Remove Keyframe)** - Elimina fotogramas clave seleccionados.

Fotograma Clave Automático (Auto Key) - La clave se creará automáticamente en el fotograma actual. Desactive si desea agregar fotogramas clave manualmente.

Todos Fotogramas (All Fields) - Las claves se creará para todos los campos en la escena. Desactive si desea agregar fotograma clave sólo para el campo seleccionado.

☰ **Ajustes de Escena (Scene Settings)** - Abra ajustes de la escena.



Puede manipular con una o varias claves seleccionadas directamente en la línea de tiempo. Mueva una tecla con hacer clic y arrastrar. Seleccione varias claves a la vez haciendo clic y arrastre o con la tecla Shift. Mueva o haga clic con el botón derecho del ratón en la selección y elija **Copiar, Cortar, Pegar o Eliminar (Copy, Cut, Paste, Delete)** las claves seleccionadas.

4. Animar Campos (Ejemplo simple)

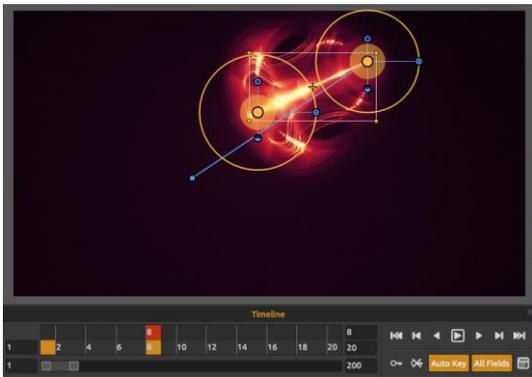
En esta sección puede encontrar un ejemplo de una animación simple. Crearemos animación con dos campos:



1. Establezca la posición inicial de los campos. El número predeterminado de campos en la escena es 4. Agregue o elimine fácilmente campos usando los botones **+** / **-** en el Panel de Escena o escriba el número exacto en la sección Campos. Para editar los campos, haga clic en el botón Editar en la Panel de Escena o haga clic directamente en la escena con el botón izquierdo del ratón. Puede agregar o eliminar los campos en cualquier momento durante el proceso. Puede encontrar más información sobre la edición de campos en la sección '**Editar Campos** (Edit Fields)'.
Editar Campos (Edit Fields)'.



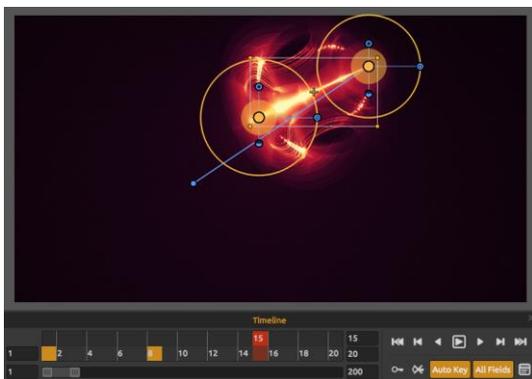
2. Mueva a la fotograma 8 en la línea de tiempo.



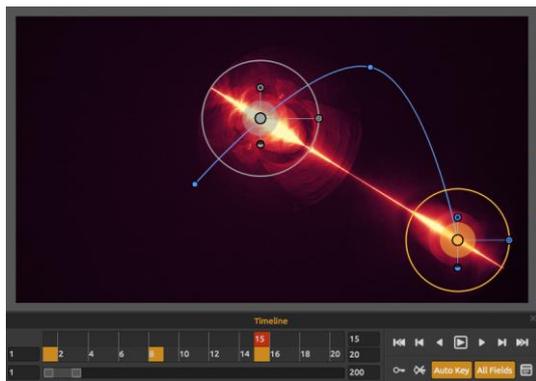
3. Seleccione todos los campos con Ctrl + A o los marque usando multi-selección (haga clic y arrastre).

Mueva los campos a la posición deseada.

Cuando **Fotograma Clave Automático (Auto Key)** está activado, la clave se creará automáticamente en el fotograma 8.

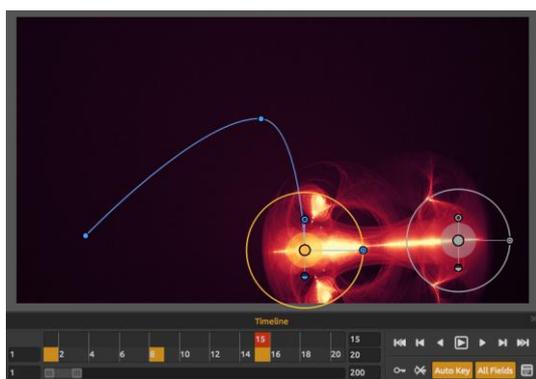


4. Mueva a la fotograma 15 en la línea de tiempo.



5. Haga clic en el campo 1 y muévelo a la posición deseada.

La clave para este campo se creará automáticamente en el fotograma 15.

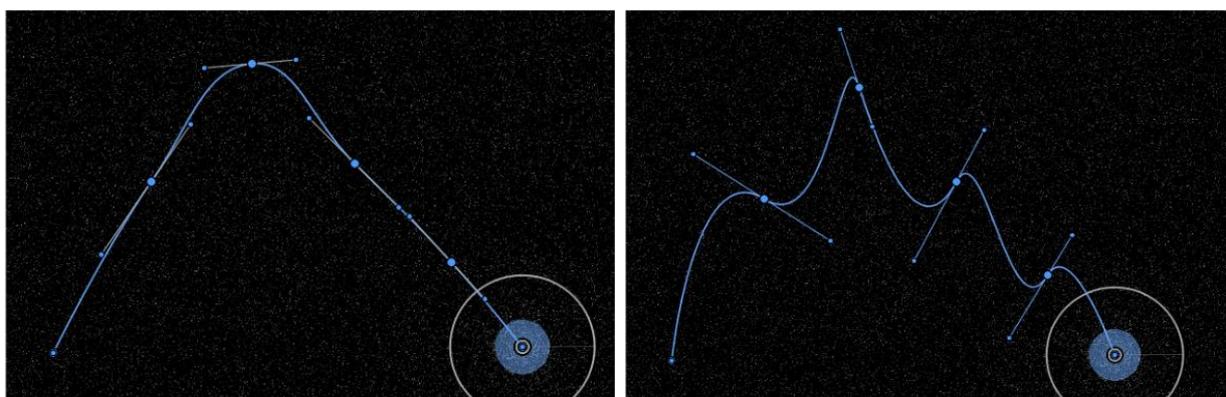


6. Haga clic en el campo 2 y muévelo a la posición deseada.

La clave para este campo se creará automáticamente en el fotograma 15.

Para ver la trayectoria de animación de un campo, haga clic en el centro del campo. Las claves de la trayectoria se muestran como nodos. Puede editar la posición de las claves directamente en la curva.

Para editar las claves y la trayectoria de animación, vaya a la barra de menú: Escena -> Editar trayectoria (Scene -> Edit trajectory). Las tangentes en cada clave aparecerán. Cada clave tiene dos tangentes, una izquierda y una derecha. Al mover las tangentes de una clave cambia la forma de la trayectoria de animación:



Para restablecer las tangentes al valor predeterminado, vaya al menú: Escena -> Restablecer tangentes (Scene -> Reset tangents).

5. Experimentar con Modificadores

Los modificadores le ayudarán a dar forma y cambiar el aspecto final de la escena. Se dividen en dos grupos: Variaciones y Onda (Variations y Wave).

Variaciones

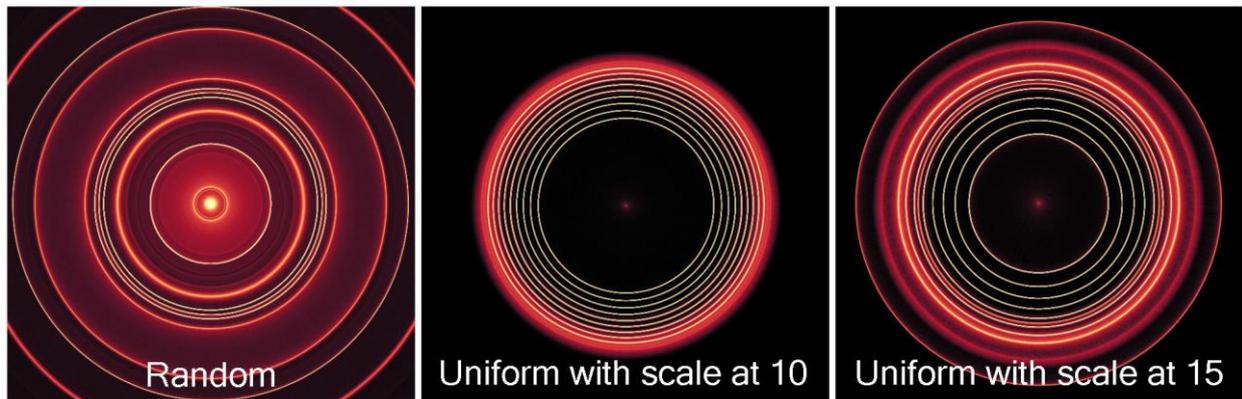
Hay dos tipos de variaciones a elegir:

Random - Los campos crearán formas y formaciones aleatorias.

Uniforme - Los campos crearán formas y formaciones uniformes.

Puede seleccionar el **Número** de variaciones que afecta el número de variaciones que se crearán en la escena. Además de añadir variaciones, también puede escalarlas. La **escala** afecta la posición de cada variación: cuando se establece en valores bajos, las variaciones se acercarán más entre sí. Cuando la escala es mayor, la distancia entre cada variación será mayor.

Ejemplos de variaciones random y uniformes:



Onda

Hay cinco tipos diferentes de olas para elegir:

Ningun - No se utiliza ningún modificador de onda.

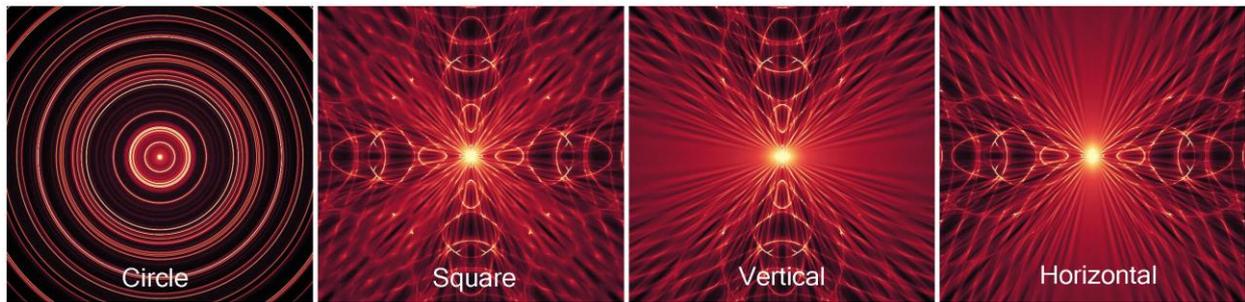
Círculo - Onda circular.

Cuadrado - Onda cuadrada.

Vertical - Onda vertical.

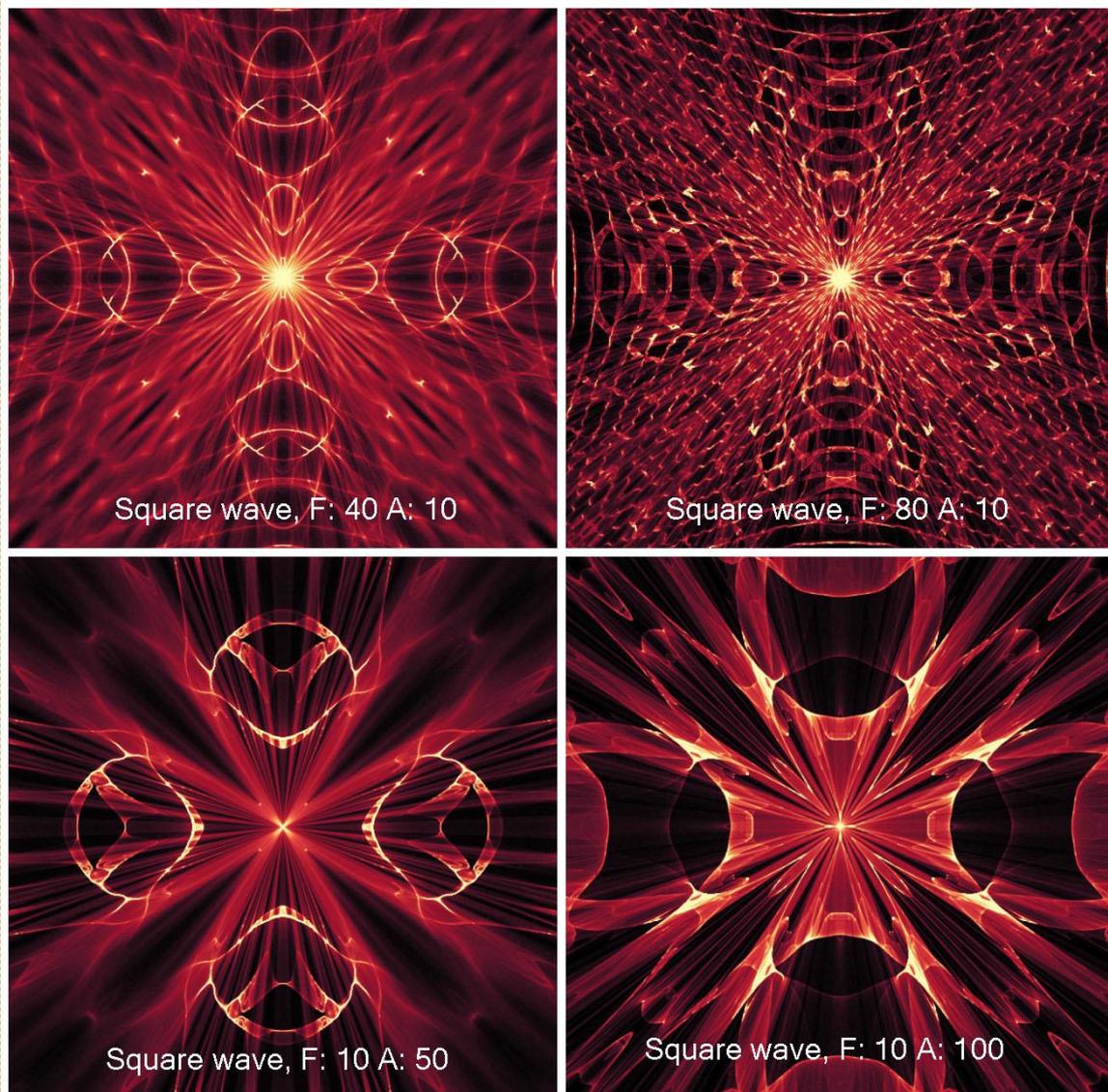
Horizontal - Onda horizontal.

Ejemplos de tipos de onda:



Ajuste la **Frecuencia** de las ondas, o en otras palabras, la velocidad a la que se repiten las ondas en la escena. Elija la intensidad de las olas con el control de **Amplitud**. La amplitud representa la mitad de la distancia entre los valores mínimo y máximo de la onda.

Ejemplos de un modificador de onda cuadrada con diferentes ajustes de Frecuencia y Amplitud:



6. Interpretar Vista Previa de Animación

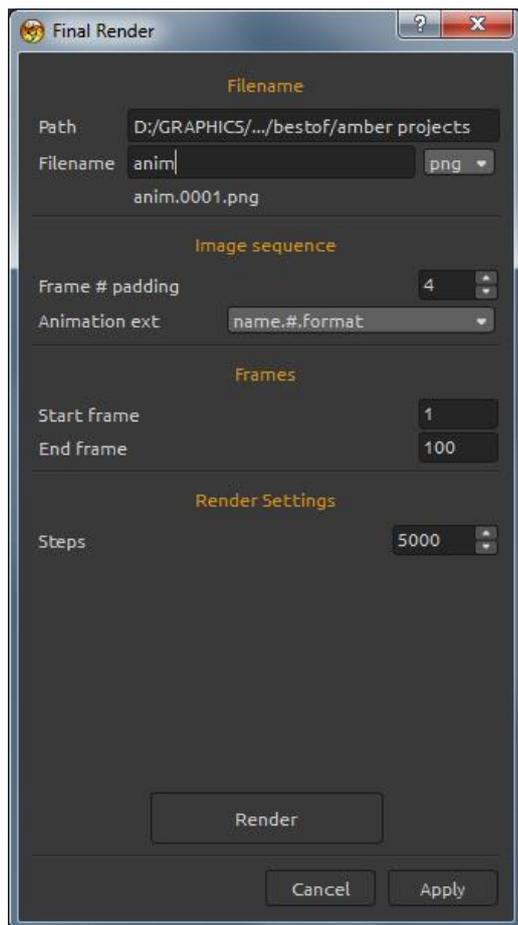
Para comprobar cómo se verá la animación, puede utilizar el botón **Interpretar animación** en el panel de Escena. No tiene que renderizar la vista previa de la animación antes de ejecutar la Interpretación final. Función Interpretar animación sólo sirve para propósito de vista previa. Con Raster establecido en 1, la interpretación será más suave, la imagen será de mayor calidad, pero también tomará más tiempo para procesar la animación. Establezca Raster a 8 para obtener la interpretación más rápida con una vista previa de baja calidad. Los fotogramas que ya se han representado en la vista previa de animación están marcados con verde en la línea de tiempo.

Nota: La interpretación es una operación de cálculo intensivo. Cuando tiene muchas claves y fotogramas configurados, la interpretación puede tomar mucho tiempo. Le sugerimos que configure Raster a valores más altos para obtener la apariencia aproximada de animación mucho más rápido. La calidad de la vista previa de animación no corresponde a la calidad de la Interpretación final.

7. Interpretación Final

Cuando está satisfecho con la animación, seleccione desde Menú: Escena -> Interpretación final (Scene -> Final render).

Seleccione ubicación, nombre de archivo y formato de archivo como una secuencia de imágenes en .jpg, .png, .bmp, .tif o como un vídeo en formato .avi, .mov, .mkv o .webm.



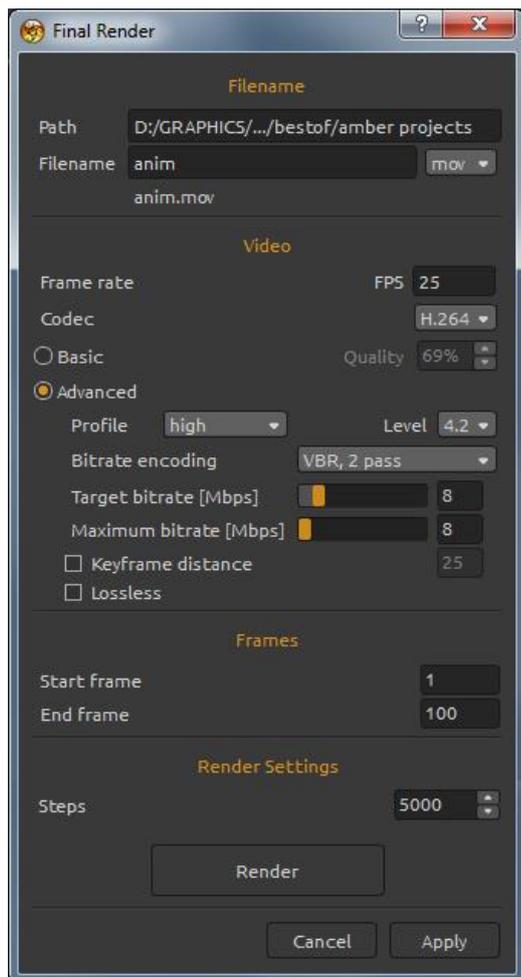
Para la **secuencia de la imagen**, ajuste el relleno del fotograma (frame padding) y la extensión de la animación.

Elija el fotograma de inicio, el fotograma final y el número de pasos de interpretación.

Haga clic en **Interpretar (Render)** para iniciar la interpretación final o en **Cancelar (Cancel)** si no lo desea.

Haga clic en **Aplicar (Apply)** para aplicar los cambios.

Puede crear animaciones desde la secuencia de imágenes utilizando otras aplicaciones.



Para el **vídeo**, ajuste fotogramas por segundo (frame rate) en FPS. Seleccione el codec para el formato de vídeo:

.avi: h264, huffyUV (compresión sin pérdidas)

.mov: h264, h265

.mkv: h264, h265, huffyUV (compresión sin pérdidas)

.webm: VP8

Elija entre ajustes de calidad básicas o avanzadas.

Básico: establezca la calidad en %. Cuanto mayor sea la calidad, mayor será el archivo.

Avanzado: establezca los ajustes avanzados para el códec seleccionado, incluido profile, level, bitrate encoding, target / maximum bitrate and keyframe distance.

Compruebe la compresión sin pérdida si desea que el vídeo original y descomprimido sea idéntico.

La opción de compresión sin pérdida no está disponible para el códec VP8.

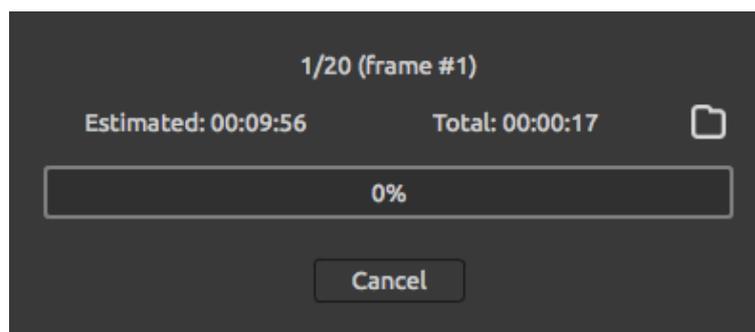
Estos ajustes son para usuarios avanzados que están familiarizados con los códecs H.264, H.265 y VP8.

Elija el fotograma de inicio, el fotograma final y el número de pasos de interpretación.

Haga clic en **Interpretar (Render)** para iniciar la interpretación final o en **Cancelar (Cancel)** si no lo desea.

Haga clic en **Aplicar (Apply)** para aplicar los cambios.

Cuando se inicia la interpretación final, la aplicación calcula el tiempo estimado del render:



Nota: Cuantos más pasos se establecen para interpretación final, más tiempo es necesario para interpretación la animación final. Las animaciones grandes pueden tomar incluso pocas horas. Le sugerimos que realice tales animaciones cuando no utilice su computadora activamente, por ejemplo durante la noche.

Crear, Cargar y Guardar Escenas

Crear Nueva Escena

Para crear una nueva escena, seleccione la opción **Nueva...** en el Menú de Archivo. Al hacer esto, ventana de Nueva escena aparecerá. Esta ventana le permite ajustar el tamaño de la nueva escena y configurar los ajustes que va a utilizar. En sección 'Información sobre Tamaño de Imagen' ('Image Size Info') puede comprobar el tamaño de impresión de la imagen en DPI.

Puede elegir entre variedad de ajustes de tamaño de la escena o agregar / eliminar ajustes preestablecidos usando los botones  / .

Ajuste la velocidad de reproducción en FPS y repetición de reproducción (looping).

Puede seleccionar el color del fondo seleccionando **Custom...** en un menú. La elección del fondo **Negro**, **Blanco** y **Ninguno** (transparente) preestablecido está disponible también.

Haga clic en **OK** para crear una nueva escena o **Cancelar**, si no lo desea.

Abrir Escena

Para abrir una escena, seleccione la opción **Abrir...** en el Menú de Archivo. Este panel le permite abrir una imagen (PNG, JPG, BMP, TIFF) o imagen previamente guardada (en formato AMB) y ajustar las propiedades. Al abrir de imagen previamente guardada, la imagen será interpretada de nuevo.

Por último, haga clic en **OK** para abrir la imagen, o **Cancelar**, si no lo desea.

Para abrir una imagen recientemente guardada, seleccione la opción **Abrir Reciente** en el Menú de Archivo. Esta opción le permite seleccionar una de las últimas imágenes guardadas en formatos de archivo .amb, .png, .jpg, .bmp y .tif.

Guardar Escena

Para guardar la pintura, utilice la opción **Guardar...** en el Menú de Archivo. El formato nativo es **formato de archivo AMB**, que contiene toda la información acerca de la imagen y las capas.

Utilice este formato si desea editar la escena más tarde. Al abrir de la escena previamente guardada, la escena será interpretada de nuevo.

Le recomendamos que guarde su trabajo periódicamente para evitar cualquier problema, mientras que acostumbrarse a un nuevo software.

Si desea guardar la escena con los ajustes específicas o en forma que puede ser leída por otras aplicaciones, utilice la opción **Guardar Como...** del Menú de Archivo. Le permite guardar la imagen en el formato PNG, JPEG, BMP o TIFF.

Nota: Por favor, tenga en cuenta que solo el archivo AMB contiene toda la información de imagen. Archivos PNG, TIF y BMP guardan solamente la información sobre el color y la transparencia. La transparencia no se guarda en el formato JPG.

Por último, haga clic en **OK** para abrir la imagen, o **Cancelar**, si no lo desea.

Cerrar Aplicación

Si desea cerrar una aplicación, se puede elegir entre las siguientes opciones dependiendo de su sistema operativo:

Usuario de Windows

- haga click en Archivo -> Quitar, o
- presione un botón Cerrar en la esquina superior derecha de una aplicación o
- utilice el atajo Ctrl+W o Alt+F4

Usuario de Mac OS

- haga click en Archivo -> Quitar, o
- presione un botón Quitar en la esquina superior derecha de una aplicación o
- utilice el atajo Cmd+Q

Nota: Por favor no se olvide de guardar su imagen antes de cerrar una aplicación.

Publicar Imagen a Galería

Crear una Cuenta de Galería

Para publicar sus pinturas, en primer lugar hay que crear una cuenta. Para crear una cuenta, tiene dos opciones:

De aplicación:

Crea tu Cuenta de Galería desde el Menú de Amberlight: **Archivo -> Preferencias de Publicar** (File -> Publish Preferences). Elija *Su Nombre*, *Correo Electrónico ("Su ID")* y la *Contraseña* para la galería y, opcionalmente el enlace a su *Página Web*.

De web:

En Página web de la Galería haga click **Inicio de sesión -> Crear cuenta** (login -> Create Account) e introduzca "*Su ID*" (correo electrónico de su registracion). Le enviaremos una *Contraseña*, que se puede cambiar más adelante.

Publish image from Amberlight to Gallery

Para publicar su imagen, utilice la opción **Publicar...** en el Menú de Archivo. Introduzca el *Nombre de la Pintura*, un *Descripción* y *Etiquetas* de Pintura. Haga clic en el botón **Publicar** (Publish). Su pintura será publicada en la pagina web de la Galeria (www.escapemotions.com/gallery), donde puede editar las imágenes más tarde.

Editar su perfil y imagenes en la Galería

Si ya ha creado una cuenta, vaya al sitio web de Galeria, pulse **Login / Iniciar session** e introduzca "*Su ID*" y la *Contraseña / Password*.

En la sección **Edit Pictures / Editar imágenes** se puede editar el nombre de las imagenes, descripción, etiquetas y otros ajustes.

En la sección **My profile / Mi perfil** puede cambiar su *Contraseña*.

Nota: Sólo imágenes se pueden publicar en nuestra Galería en línea. Para compartir un video, subártelo a los sitios web de videos compartidos de Youtube o Vimeo.

Atajos de Teclado

	Windows	Mac OS
New... / Nuevo...	Ctrl+N	Cmd+N
Open... / Abrir...	Ctrl+O	Cmd+O
Save / Guardar	Ctrl+S	Cmd+S
Save As... / Guardar Como...	Ctrl+Shift+S	Cmd+Shift+S
Quit / Quitar	Ctrl+Q	Cmd+Q
Import Image... / Importar Imagen...	Ctrl+I	Cmd+I
Publish Image... / Pulicar Imagen...	Ctrl+P	Cmd+P
Preferences / Preferencias	Ctrl+,	Cmd+,
Undo / Deshacer	Ctrl+Z	Cmd+Z
Redo / Rehacer	Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
Copy Field Properties / Copiar Propiedades de Campo	Ctrl+C	Cmd+C
Paste Field Properties / Pegar Propiedades de Campo	Ctrl+V	Cmd+V
Duplicate Fields / Duplicar Campos	Ctrl+D	Cmd+D
Select All Fields / Seleccionar Todos Campos	Ctrl+A	Cmd+A
Delete Fields / Eliminar Campos	Del	Del
Scene Settings... / Ajustes de Escena	Ctrl+E	Cmd+E
Edit Mode / Modo de Editar	E	E
Pan Selected Fields / Desplazar Campos Seleccionados		Botón izquierdo del ratón (LMB)
Scale Selected Fields / Escalar Campos Seleccionados	Shift + LMB	Shift + LMB
Rotate Selected Fields / Rotar Campos Seleccionados	Ctrl + LMB	Cmd + LMB
Increase Value +1 / Aumentar el Valor +1	Up	Up
Decrease Value -1 / Disminuir el Valor -1	Down	Down
Increase Value +10 / Aumentar el Valor +10	Pg Up	Pg Up
Decrease Value -10 / Disminuir el Valor -10	Pg Down	Pg Down
Move Scene / Mover Escena		Botón derecho del ratón (RMB)
Previous Keyframe / Fotograma Clave Anterior	Ctrl+Left	Cmd+Left
Next Keyframe /		

Fotograma Clave Siguiente	Ctrl+Right	Cmd+Right
Previous Frame / Fotograma Anterior	Left	Left
Next Frame / Fotograma Siguiente	Right	Right
Play / Stop / Reproducir / Detener	Escpaciador	
Add Keyframe /		
Agregar Fotograma Clave	S	S
Remove Keyframe/		
Eliminar Fotograma Clave	Del	Del
Zoom In / Aumentar	Ctrl + +	Cmd + +
Zoom Out / Reducir	Ctrl + -	Cmd + -
Zoom 100% / Acercar 100%	Ctrl + 0	Cmd + 0
Zoom In Out / Aumentar Reducir	Desplazamiento o Desplazamiento + Alt	
Fit to Screen / Encajar en Pantalla	.	.
Help / Ayuda	F1	Cmd + ?

Derechos de Autor y Créditos

Amberlight © 2013-2017 Escape Motions, s.r.o.

Amberlight © 2009-2012 Peter Blaškovič

Escape Motions Equipo:

Peter Blaškovič, Michal Fapšo, Ľuboš Tóth, Miroslav Sedlák, Anton Poživenec, Veronika Klimeková, Andrea Hornáková, Jaroslav Kaša

Agradecimientos especiales a:

Todos aquellos, que contribuyeron con ideas, sugerencias, o ayudaron a finalizar Amberlight, especialmente a Mark Schafer, Shannon Hoppe, Casey Herbert, Tomáš Lancz and Rastislav Piovarči.

Traducción y correcciones: Tanya Hayman, Veronika Klimeková, Marta Fernandez, Andrea Hornáková, Irene Briz.

Iconos de la Interfaz de Usuario: "Batch" by Adam Whitcroft

Bibliotecas & Herramientas:

Esta aplicación ha sido desarrollada con las siguientes bibliotecas:

Qt 4.8 - LGPL license (2.1) - <http://qt-project.org/downloads/>

QuaZIP - LGPL license (2.1) - <http://sourceforge.net/projects/quazip/>

CryptoPP - Boost Software License (1.0) - <http://www.cryptopp.com/>

FFmpeg with libx264, libx265 and libvpx - <https://www.ffmpeg.org/>

H.264/AVC license by MPEGLA - <http://www.mpegla.com>

H.265/HEVC license by MPEGLA - <http://www.mpegla.com>

La lista completa de licencias está disponible en la carpeta de instalación: Amberlight 2 / Licencias.

Gracias a Dios por todas las ideas creativas.

Amberlight End-User Software License Agreement

Copyright 2013-2016 Escape Motions, s.r.o. All Rights Reserved.

Copyright 2009-2013 Peter Blaskovic. All Rights Reserved.

This license is a legal agreement between you and Escape Motions for the use of Amberlight software (the "Software"). By downloading, installing, copying, or otherwise using the Software, you acknowledge that you have read terms and conditions of this license, understand them, and agree to be bound by them. If you do not agree with these terms and conditions, Escape Motions is unwilling to license the Software to you, and you are not authorized and may not use the Software.

Permitted Use

You may install the Software on multiple computers provided that not more than one of those computers is in use simultaneously and that those computers are solely for your own personal use.

The Software may be installed on a computer that is for multiple users but it may not be installed on more than one computer regardless of whether those computers are operated simultaneously or not.

Users may use the Software for commercial, or for-profit activities as well as for personal, non-commercial, or non-profit activities.

You may not remove the copyrights notices from the Software. You may make one (1) copy of the Software for back-up or archival purposes.

Restrictions

This is a SINGLE COPY SOFTWARE LICENSE. The Software is copyrighted and protected by law and international treaty. This is a license, not a transfer of title, and unless you have been granted prior, written consent from Escape Motions you may not:

- a, Reproduce, distribute, or transfer the Software, or portions thereof, to any third party.
- b, Sell, rent, lease, assign, or sublet the Software or portions thereof.
- c, Grant rights to any other person.
- d, Modify, decompile, reverse engineer, disassemble, or create derivative works based on the Software or the documentation in whole or in part.
- e, Use the Software in violation of any international law or regulation.

You must not intentionally or unintentionally make the Software available on any web server, ftp server, file sharing network, shared directory, or other location where any other person can acquire a copy of the Software. You are responsible for keeping the Software safe from being copied by others.

Display of Copyright Notices

All copyright and proprietary notices and logos within the Software files must remain intact.

Indemnity

You agree to indemnify and hold harmless Escape Motions for any third-party claims, actions or suits, as well as any related expenses, liabilities, damages, settlements or fees arising from your use or misuse of the Software, or a violation of any terms of this license.

The Software may contain technical inaccuracies or typographical errors, so changes and/or updates may be affected without notice. Escape Motions may also make improvements and/or other changes to the Software at any time without notice.

Disclaimer Of Warranty

THE SOFTWARE IS PROVIDED \"AS IS\", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESSED OR IMPLIED, AS TO THE SOFTWARE OR ITS OPERATION, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF QUALITY, PERFORMANCE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. FURTHER, PETER BLASKOVIC DOES NOT WARRANT THAT THE SOFTWARE OR ANY RELATED SERVICE WILL ALWAYS BE AVAILABLE.

H.264/AVC and H.265/HEVC License Notice

To the extent that the Software contains AVC and HEVC encoding and/or decoding functionality, commercial use of AVC and HEVC requires additional licensing and the following provision applies: THE AVC AND HEVC FUNCTIONALITY IN THIS PRODUCT IS LICENSED HEREIN ONLY FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC AND HEVC STANDARD ("AVC VIDEO" / "HEVC VIDEO") AND/OR DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR AVC AND HEVC VIDEO THAT WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC AND HEVC VIDEO. INFORMATION REGARDING OTHER USES AND LICENSES MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA L.L.C. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://www.mpegla.com).

Limitations Of Liability

YOU ASSUME ALL RISK ASSOCIATED WITH THE INSTALLATION AND USE OF THE SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS OF THE SOFTWARE BE LIABLE FOR CLAIMS, DAMAGES OR OTHER LIABILITY ARISING FROM, OUT OF, OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE. LICENSE HOLDERS ARE SOLELY RESPONSIBLE FOR DETERMINING THE APPROPRIATENESS OF USE AND ASSUME ALL RISKS ASSOCIATED WITH ITS USE, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE RISKS OF PROGRAM ERRORS, DAMAGE TO EQUIPMENT, ANY LOST PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF DATA OR SOFTWARE PROGRAMS, OR UNAVAILABILITY OR INTERRUPTION OF OPERATIONS.