

Flame Painter Manual

v.3.0 Personal | Profesional

Introducción

¡Bienvenidos a Flame Painter!

Flame Painter es una aplicación de pintura única que le permite crear fácilmente obras de arte originales, efectos de luz, diseños poco convencionales o fantásticos fondos con pincel de llama.

Fue creado 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 algo hermoso. 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. Por eso nació Flame Painter.

Esta es la tercera versión de Flame Painter. Hay muchas nuevas características incluidas – "Flame Painter Connect" - un plug-in de Photoshop que funciona como un conexión directa entre Flame Painter y Photoshop, con la capacidad de utilizar lápiz sensible a la presión de Wacom tableta y la cámara de Leap Motion, una importación y exportación fluida de PSD con capas y SVG archivos vectoriales. El motor de multi-core, nuevo renderer para alta resolución y los modos de fusión de Photoshop que han hecho de este software una herramienta poderosa para crear obras de arte profesionales.

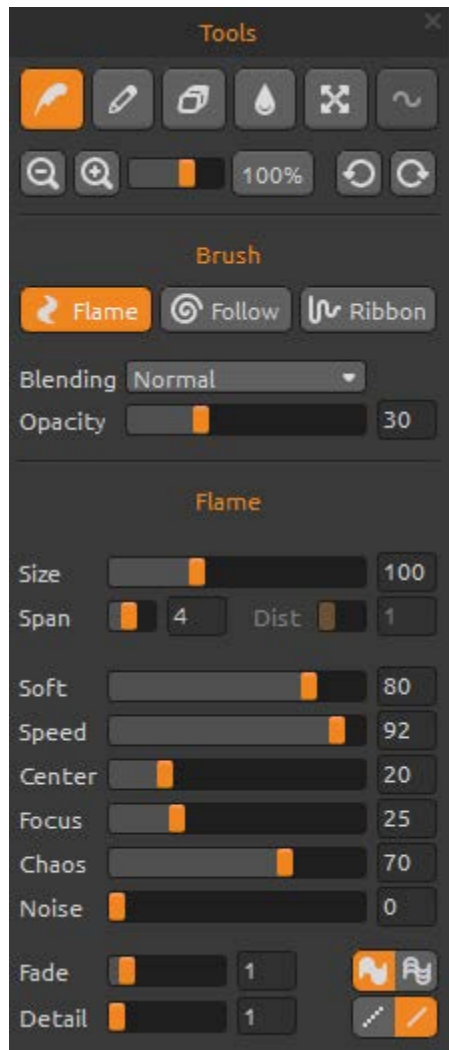
Este manual describe las características de la aplicación y te dice lo que necesitas saber para obtener la pintura. Hay una serie de parámetros disponibles de pincel de llama, sólo experimente con diferentes ajustes de pincel y tal vez encontrará una manera creativa completamente nueva de la auto-expresión.

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

Peter Blaškovič
creador de Flame Painter

Ventana de Interfaz de Usuario

Tools Panel/Panel de Herramientas



Brush/Pincel - Elige la herramienta Pincel

Pen/Pluma – Elige la herramienta Pluma

Eraser/Borrador - Elige la herramienta Borrador

Fill/Relleno - Elige la herramienta Relleno

Transform/Transformar - Mueva y cambie el tamaño de la capa seleccionada

Edit Vector Layer/Editar Capa Vectorial - Edite el modo de la capa vectorial seleccionada

Zoom Out/Alejar - Aleja la pintura (a un tamaño mínimo del 5%).

Zoom In/Acercar- Acerca la pintura (a un tamaño máximo de 800%).

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

Undo/Deshacer - Deshace la última operación de pintura que ha realizado.

Redo/Rehacer - Rehace la última operación de deshacer.

Brush/Pincel

Hay tres modos de pintura diferentes:

Flame/Llama - El modo de pintura de llama clásico.

Follow/Siga - La pincelada seguirá el ratón con mayor precisión, un pincel a base de línea.

Ribbon/Cinta - El modo de pintura cinta, la pincelada se extiende un poco más amplio.

Blending/Fusión - El modo de fusión de color. Hay tres modos de fusión

- *Normal* para la pintura ordinaria,
- *Lighten/Modo claro* (modo aditivo) es por lo general para los efectos de luz y fondos oscuros y
- *Darken/Modo oscuro* (modo sustractivo) de fondo más claro.

Opacity/Opacidad - Opacidad del pincel (0 - 100)

Flame/Llama, Follow/Siga y Ribbon/Cinta parámetros del pincel

Estos son los parámetros de la Herramienta de Pincel para experimentar:

Size/Tamaño - Tamaño del Pincel – el número de puntos del pincel (1-300)

Span/Ancho - Ancho del Pincel (0 - 10)

Dist - Distancia entre los puntos del pincel (1 - 20) - esta opción se puede establecer si las "Lines" están "On"

Soft/Suave – Suavidad del Pincel (1 - 100) – efecto del pincel más global

Speed/Velocidad - Velocidad del Pincel (1 - 100) – el tiempo de la reacción del pincel; cuanto más alta la velocidad, más preciso el pincel.

Center/Centro - Fuerzas Globales (0 - 100)

Focus/Foco - Fuerzas Locales (0 - 100)

Chaos/Caos - El Parámetro Muy Caótico (0 - 100) - cómo caóticamente puntos del pincel oscilan alrededor del pincel

Noise/Ruido - El Parámetro de Ruido Loco (0-100) – cuanto más alto el número, más ruidoso el pincel

Todos parámetros están en la correlación mutua. Cada ajuste influye la forma del pincel definitivo.

Fade/Fundido - Pincel de Fundido: Fade In/Out (0-10). Ajuste el tiempo de Fundido/Fade In/Out.

Fill/Relleno | Lines/Líneas - Cambiar entre "Fill/Relleno" y el modo de "Lines/Líneas"

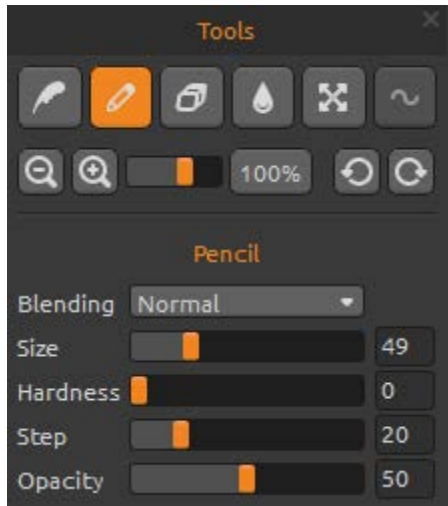
Detail/Detalle - Pincel de Detalle (1-4). Ajuste la calidad del detalle de la pincelada. Utilícelo si quiere una pincelada detallada y suave, o si usted ha configurado un tamaño del lienzo más grande.

Nota: Al establecer el parámetro más alto, la pintura puede reducir la velocidad por su intensivo calculo.

Antialiasing (AA) - Cambie entre "Antialiasing Normal" y "SuperSmooth Antialiasing"

Nota: Al establecer el parámetro en "SuperSmooth Antialiasing", la aplicación puede reducir la velocidad, porque es más intensivo de calcular que "Antialiasing Normal".

Esta característica está disponible en la edición PRO.



Pen/Pluma

Ajuste los parámetros de la herramienta Pluma:

Blending/Fusión - El modo de fusión de color. Hay tres modos de fusión

- *Normal* para la pintura ordinaria,

- *Lighten/Modo claro* (modo aditivo) es por lo general para los efectos de luz y fondos oscuros y

- *Darken/Modo oscuro* (modo sustractivo) de fondo más claro.

Size/Tamaño - Tamaño de la herramienta Pluma (1-200)

Hardness/Dureza - Dureza de la herramienta Pluma (0-100)

Step/Paso - Paso de la herramienta Pluma (0-100)

Opacity/Opacidad - Opacidad de la herramienta Pluma (0-100)

Use sólo con Color. Transiciones del gradiente no están disponibles en la herramienta Pluma.



Eraser/Borrador

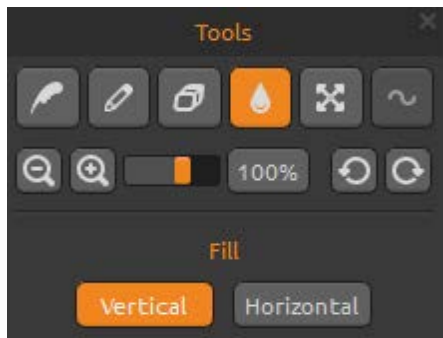
Ajuste los parámetros de la herramienta Borrador:

Size/Tamaño - Tamaño de la herramienta Borrador (1-200)

Hardness/Dureza - Dureza de la herramienta Borrador (0-100)

Step/Paso - Paso de la herramienta Borrador (0-100)

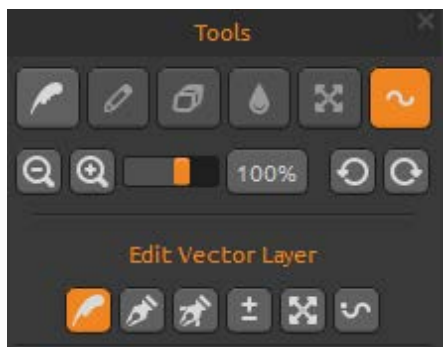
Opacity/Opacidad - Opacidad de la herramienta Borrador (0-100)



Fill/Relleno

La capa se puede llenar con la paleta de "Color" o de "Gradiente". Si se elige el Gradiente, la capa se puede llenar verticalmente o horizontalmente.

Verticalmente | Horizontalmente - Cambie entre Relleno "Vertical" y "Horizontal".



Editar Capas Vectoriales - Pro edición

Paint Tool/Herramienta de Pintura - Pintar una nueva pincelada. Puede pintar *una pincelada en una capa vectorial*.

Edit Tool/Herramienta de Editar - Editar vértices claves (puntos amarillos) y modificar el vector creado. Haga clic en vértices (gris) para cambiar a vértices claves (amarillos).

Group Edit Tool/Herramienta de Grupo Editar - Editar grupo de vértices claves (puntos amarillos).

Add & Remove Tool/Herramientas de Agregar y Quitar - Retire vértices editables desde la línea de llama (*atajo: Ctrl en Windows/Cmd en Mac OS*).

Curve Transform/Curva de Transformación - Cambiar el tamaño, rotar y escalar una pincelada.

Init Curve Transform/Curva Init de Transformación - Cambiar el tamaño, rotar y reescalar una curva inicial de pincelada.

Capas vectoriales tienen una gran ventaja de edición adicional de las pinceladas pintadas. En la capa vectorial se puede pintar *una pincelada* que se puede, además, transformar y editar. Después de pintar una pincelada, se puede cambiar cualquier parámetro de pincel, modo de fusión, la opacidad, paletas del color y del gradiente o cambiar todo el pincel preestablecido para otro. Es el modo de edición muy flexible que si usted desea, además, puede equilibrar los parámetros para establecer la forma del mayor pincel.

Nota: Por favor tenga en cuenta que después de crear una nueva pincelada en una capa vectorial, la anterior se borra. La creación de una nueva capa vectorial para cada pincelada editable se recomienda.

Palette Panel/Panel de la Paleta

Color/Color | Gradient/Gradiente - Seleccione si desea pintar o llenar la capa con un color o con la transición del gradiente.



Color

Elija su color del pincel aquí.

H (Hue) - Matiz del Pincel (0 - 359)

S (Saturation) - Saturación del Pincel (0 - 255)

L (Luminance) - Luminancia del Pincel (0 - 255)

Palette/Paleta - Seleccione el color del pincel

(+) (-) - Añadir y eliminar colores de colores personalizados.

Un solo click en la caja de color abre un selector de paleta. El color que se utiliza para pintar en el *Lighten Mode/Modo claro* o *Darken Mode/Modo oscuro* puede que no aparezca exactamente lo mismo que se ve en el "Color Brush/Color de Pincel". Esto es típico de la aplicación y el *Modo claro/oscuro*. Si usted desea tener el color exacto, elija el *Modo Normal*.



Gradient/Gradiente

Elija y configure su transición del gradiente.

Haga click en el botón del color que desea cambiar y seleccione el color de la paleta. Se puede activar/desactivar el color que desea utilizar en el gradiente.

Rotate/Girar – Gire la transición del gradiente.

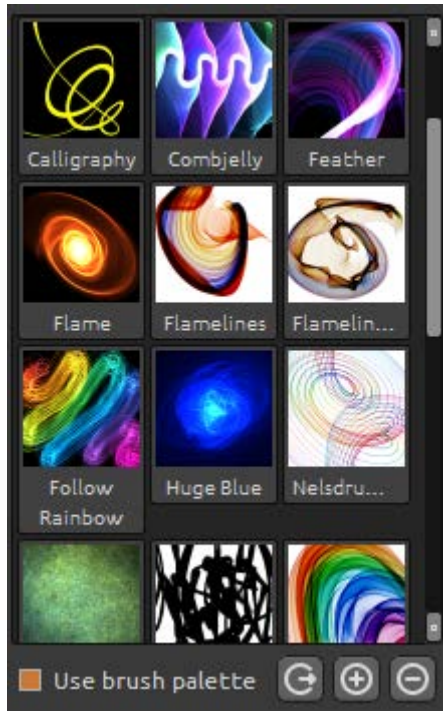
Flip/Voltear – Voltee la transición del gradiente.

H | S | L - Cambie el matiz, la saturación y la luminosidad de todos los colores en gradiente.

Set Gradient Length/Establecer Longitud de Gradiente - Seleccione si desea utilizar gradiente para un ancho o una longitud del pincel y ajuste la longitud del gradiente. (1-10). Cuanto más alto el número, más frecuentemente se cambian los colores del degradado.

(+) (-) - Añadir y eliminar colores y gradientes a partir de las listas.

Brushes Panel/Panel del Pincel



Ventana de los pinceles preestablecidos, se puede abrir o guardar los ajustes del pincel aquí.

Utilice la Paleta del Pincel - Utilice la paleta de los pinceles guardadas

Share Brush/Compartir Pincel - Cargue su pincel a la Galería de Pinceles online. Haga clic en **"Yes"** para confirmar.

(+) (-) - Añadir y eliminar pinceles preestablecidos de la lista.

Para añadir un nuevo pincel preestablecido, haga clic en "Add Brush/Añadir pincel" **(+)**, pinte en el icono del pincel, escriba el nombre del pincel y haga clic en **Save/Guardar**.

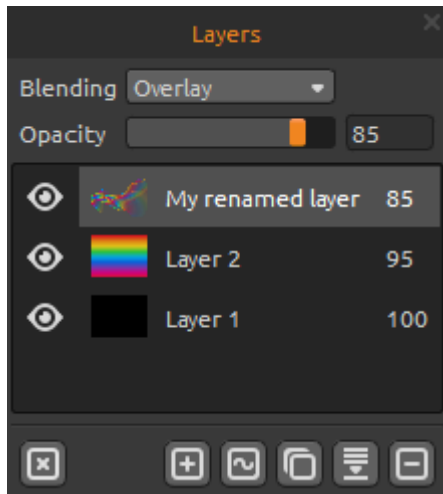
Un pincel nuevo aparecerá en el menú Brushes/Pinceles inmediatamente.

Nota: Al guardar el pincel en el Modo "Oscuro", sólo el fondo blanco está disponible. Al guardar el pincel en el Modo "Claro", sólo el fondo negro está disponible.

Se puede **Drag&Drop/Arrastrar y soltar** los nuevos pinceles de la página web directamente en la aplicación. Enlace a las pinceles gratis:

<http://www.escapemotions.com/products/flamepainter/brushes/index.php>

Layers Panel/Panel de Capas



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

Blending/Fusión – 22 modos de fusión de Photoshop: Normal, Darken, Multiply, Color Burn, Linear Burn, Lighten, Screen, Color Dodge, Linear Dodge, Overlay, Soft Light, Hard Light, Vivid Light, Linear Light, Pin Light, Hard Mix, Difference, Exclusion, Hue, Saturation, Color, Luminosity y Subtract mode

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

Eye/Ojo - Muestre u oculte la capa activa (al lado del icono de la capa).

Clean Layer/Limpiar Capa – Limpie el contenido de la capa

New Layer/Nueva Capa - Añadir una nueva capa.

New Vector Layer/Nueva Capa Vectorial - Añada una nueva capa vectorial editable.

Esta característica está disponible en la edición PRO.

Duplicate Layer/Duplicar Capa - Duplique capa o capas activas.

Merge Layers/Fusionar Capas - Fusione más capas en una capa.

Remove Layer/Eliminar Capa - Elimine la capa o más capas activas.

Se puede cambiar el nombre de una capa activa con un doble clic sobre ella en una Lista de Capas.

La capa vectorial se puede convertir a Mapa de bits en el menú.

Paneles de Paleta, de Pinceles y Capas son acoplables - es posible modificar, cambiar de posición y ajustar del ancho de los paneles.

The Menu Bar/Barra de Menu

File/Archivo - Contiene acciones relacionadas con cargar, guardar, exportar y publicar sus pinturas.

Edit/Editar - Contiene artículos relacionados con la edición del proceso de pintura y el lienzo.

Layers/Capas - Contiene acciones relacionadas con las capas.

Filter/Filtro - Contiene acciones relacionadas con los filtros de imágenes y efectos.

View/Vista - Contiene acciones relacionadas con el viewport y la interfaz de usuario.

Window/Ventana - Contiene acciones relacionadas con la interfaz de usuario.

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

File Menu/Menu de Archivo

El Menu de Archivo contiene acciones relacionadas con su pintura de la siguiente manera:

New/Nueva ... - Abre el cuadro de diálogo que le permite crear una nueva pintura con los nuevos ajustes.

Open/Abrir ... - Abre el cuadro de diálogo que le permite cargar una imagen desde disco.

Save/Guardar ... - Guarde su pintura. Si no ha guardado anteriormente, se le pedirá que introduzca el nombre.

Save As/Guardar como ... - Guarde una copia de su pintura actual como una nueva.

Import/Importar... - Abre una imagen a la nueva capa. La imagen se redimensionada automáticamente al tamaño real del lienzo, pero se puede mover y cambiar a cualquier tamaño.

Export layer to SVG.../Exportar la capa a SVG... – Exporte la capa vectorial activa como polígonos a formato gráfico vectorial redimensionable (del inglés *Scalable Vector Graphics*). Establece el número de polígonos con deslizador Detalle de 1 - 4.

Esta característica está disponible en la edición PRO.

Ejemplo: Si la capa vectorial se compone de 100 000 polígonos y Detalle se ajuste en 1, se rendera y guarda 100 000 polígonos. Si se ajuste en 2, se cuadruplica el número de polígonos, por lo que el número de polígonos será de 400 000. Si se ajuste en 3, el número será de 1 600 000. Si se ajuste en 4, el número de polígonos será de 6 400 000.

Publish/Publicar ... - Publique su pintura en la Galería de Flame Painter. Introduzca el nombre de la pintura, opcionalmente escriba una descripción y etiquetas.

Publish preferences.../Preferencias de publicar... - Un sub-menú contiene preferencias de la Galería.

Preferences/Preferencias... – Ajuste preferencias de Safe Boundary, Wacom Tablet y Leap Motion

- **Safe Boundary** – Se puede establecer el lienzo extendido con más espacio visible que el tamaño del lienzo. Active y desactive una visibilidad y establece un Tamaño (Size) y la Opacidad (Opacity) de Safe Boundary.

- **Wacom Tablet** - Ajustes para trabajar con tabletas que soportan sensibilidad a la presión del lápiz. Puede ajustar la intensidad de los parámetros que deben ser influenciadas por la presión del lápiz.

- **Leap Motion** - Ajustes para el controlador de Leap Motion. Permite pintar con el control de movimiento de una mano. Seleccione tecla Shift para pintar con un dedo y utilice tecla "Shift" como un botón del ratón, o seleccione **Show Two Fingers/Mostrar Dos Dedos** para pintar con dos dedos.

Quit/Quitar - Cierra la aplicación. *(Sólo en Windows)*

Para obtener más información sobre cómo crear, cargar y guardar sus pinturas, consulte la "Creación, Carga y Guardar de Pinturas" sección más adelante en el manual.

Edit Menu/Menu de Editar

Undo/Deshacer - Deshace la última operación de pintura que ha realizado. Número de pasos para deshacer depende de la memoria de su computadora. Número máximo de estos pasos es de 100.

Redo/Rehacer - Rehace la última operación de deshacer.

Image Size.../Tamaño de Imagen... - Un sub-menú contiene Ancho, Alto de imagen redimensionada en píxeles y Safe Boundary en porcentaje.

Ejemplo: si crea una imagen con tamaño 1200 x 1200 píxeles y Safe boundary se ajuste en 10%, el tamaño de Safe boundary es 120 píxeles.

Compruebe **Keep Aspect Ratio/Mantener relación de aspecto**, si desea redimensionar la imagen con la misma relación de aspecto que la imagen actual.

Ejemplo: Si el ancho actual de la imagen es de 1200 píxeles y el alto es de 800 píxeles y desea redimensionar del ancho de la imagen a 2400 píxeles con la misma relación de aspecto, activar Keep Aspect Ratio y la aplicación calculará la dimensión restante - 2400 x 1600 píxeles.

Nota: Por favor, asegúrese de guardar su imagen antes de cambiar el tamaño de la imagen. Undo/Deshacer después el cambio del tamaño no está disponible.

Copy/Copiar - Copie la capa hacia o desde cualquier aplicación de terceros que soporta la imagen con canal alfa en el clipboard.

Paste/Pegar - Pegue la capa hacia o desde cualquier aplicación de terceros que soporta la imagen con canal alfa en el clipboard.

Herramientas siguientes trabajan solamente con las capas vectoriales, de lo contrario estas opciones aparecen en gris.

Estas características están disponibles en edición Pro.

Paint Tool/Herramienta de Pintura - Pinte una nueva pincelada. **Se puede pintar una pincelada en una capa vectorial.**

Edit Tool/Herramienta de Editar - Edite vértices claves (puntos amarillos) y modifique el vector creado. Haga clic en vértices (grises) para cambiar a vértices clave (amarillos).

Group Edit Tool/Herramienta de Grupo Editar - Edite grupo de vértices claves (puntos amarillos).

Add & Remove Tool/Herramientas de Agregar y Quitar - Retire vértices editables desde la línea de llama (*atajo: Ctrl en Windows/Cmd en Mac OS*).

Curve Transform/Curva de Transformación - Cambie el tamaño, rote y escale una pincelada.

Init Curve Transform/Curva Init de Transformación - Cambie el tamaño, rote y reescale una curva inicial de pincelada.

Layer Menu/Menu de Capa

New Layer/Nueva Capa – Añada una nueva capa.

New Vector Layer/Nueva Capa Vectorial - Añada una nueva capa vectorial (*disponible en edición Pro*).

Duplicate Layers/Duplicar Capa - Duplica capa o capas activas.

Merge Layers/Fusionar Capas – Fusione capas en una sola capa.

Delete Layers/Eliminar Capa - Elimine capa o capas activas.

Show Layer/Mostrar Capa - Muestre u oculte la capa activa.

Transform Layer/Transformar Capa – Mueve y escale la capa activa.

Clear Layer/Limpiar Capa - Limpia la capa.

Export to Photoshop/Exportar a Photoshop - Exporte la capa con ajustes de la capa, con el fusion y la opacidad desde Flame Painter a Photoshop.

Se puede encontrar más información sobre Flame Painter Connect - el Photoshop Plug-in más adelante en este manual.

Convert to Bitmap/Convertir a la Mapa de bits - Converte la capa vectorial a la capa de Mapa de bits. *Esta característica está disponible en edición Pro.*

HiRes render... - Ajuste el detalle de High Resolution Renderer (1-5). Utilice al pintar en capas vectoriales. HiRes Renderer es un renderer poligonal. Llena el espacio entre los puntos y hace la imagen más suave y sin la aparición de artefactos de Moire.

Pulse la tecla *Esc* para cancelar la renderizacion. Por favor, espere hasta que el proceso se detiene.

Esta característica está disponible en edición Pro.

Nota: HiRes renderer está muy intensivo para calcular y puede renderizar una capa vectorial incluso unas horas.

Ejemplo: Si la capa vectorial se compone de 100 000 polígonos y Detalle de HiRes Renderer se ajuste en 1, se puede renderizar 1 minuto. Si se ajuste en 2, se cuadruplica el número de polígonos, por lo que el número de polígonos será de 400 000 y va a renderizar 4 minutos. Si se ajuste en 3, el número será de 1 600 000 y el tiempo será de 16 minutos. Si se ajuste en 4, el número será de 6 400 000 y el tiempo será 64 minutos. Si se ajuste a 5, el número será de 25 600 000 y el tiempo será 256 minutos, circa 4 horas.

Filter Menu/Menu de Filtro

Blur/Desenfoque - Establecer radio de desenfoque de una ventana emergente.

- Vista Preliminar - Mostrar u ocultar el resultado en tiempo real.

Glow/Brillo - Establecer radio y fuerza de brillo de una ventana emergente.

- Vista Preliminar - Mostrar u ocultar el resultado en tiempo real.

Tile Layer/Capa de Azulejos – Crear una capa de azulejos horizontalmente y verticalmente.

View Menu/Menu de Vista

Zoom In/Acercar - Acerca la pintura (a tamaño máximo de 800%).

Zoom Out/Alejar - Aleja la pintura (a un mínimo del 5%).

Zoom 100%/Acercar 100% - Comprueba el valor de zoom. Pulse el botón para reiniciar el zoom al 100%.

Show Cursor/Mostrar el Cursor - Muestre u oculte el cursor.

Show Brush Dots/Mostrar Puntos de Pincel - Muestre u oculte puntos del pincel.

Window Menu/Menu de Ventana

Tools/Herramientas – Muestre u oculte el Panel de Herramientas

Palette/Paleta - Muestre u oculte el Panel de Paleta

Brushes/Pinceles - Muestre u oculte el Panel de Pinceles

Layers/Capas - Muestre u oculte el Panel de Capas

Stay on Top/Permanecer arriba - Aplicación permanecerá siempre en la parte superior de otras aplicaciones.

Fullscreen/Pantalla Completa - Cambie la ventana de la aplicación en modo de pantalla completa. (Presione *Esc* para salir).

Show Main Menu/Mostrar Menu Principal - Muestre u oculte el **Menu Principal** (Presione *Esc* para salir). (*Sólo en Windows, Menu Principal oculte automáticamente en Mac OS*).

Help Menu/Menu de Ayuda

Help/Ayuda - Abrir este documento.

Flame Painter Website/Página web de Flame Painter - Enlace a la página web:

flame.escapemotions.com

About Flame Painter/Sobre Flame Painter - Obtener un poco de información básica sobre Flame Painter, copyright y créditos.

Show Brushes Folder/Mostrar la Carpeta de Pinceles ... - Mostrar carpeta donde se guardan los pinceles.

Check for updates.../Buscar actualizaciones... - Este botón es visible cuando hay nuevas actualizaciones disponibles.

Flame Painter Connect

Flame Painter Connect es plug-in para Photoshop CS5, CS5.5, CS6 y el último Photoshop CC. Es un canal de comunicación directo entre Photoshop y Flame Painter 3 Pro para el intercambio de las capas.

Instalación

Instalación para Photoshop CS5 y CS5.5

Abra la carpeta "Photoshop_plugin" y copie el archivo "*Flame_Painter_Connect.swf*" a la carpeta de instalación de Photoshop:

- **Windows 32bit:** C:\Program Files (x86)\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Plug-ins\Panels\
- **Windows 64bit:** C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS5 (64 Bit)\Plug-ins\Panels\
- **Mac OS:** /Applications/Adobe Photoshop CS5/Plug-ins/Panels/

Instalación para Photoshop CS6 y CC

PASO 1: Abra la carpeta "Photoshop_plugin" y haga doble clic sobre incluido archivo "*Flame_Painter_Connect.zxp*". Adobe **Extension Manager** se abra y comienza la instalación automáticamente. Si el archivo no está asociado con Extension Manager automáticamente, abra su Extension Manager y seleccione desde el menú: File → Install Extension (Archivo → Instalar Extensión).

PASO 2: La ventana de Extension Disclaimer se abre - haga clic en "Accept"/"Aceptar".

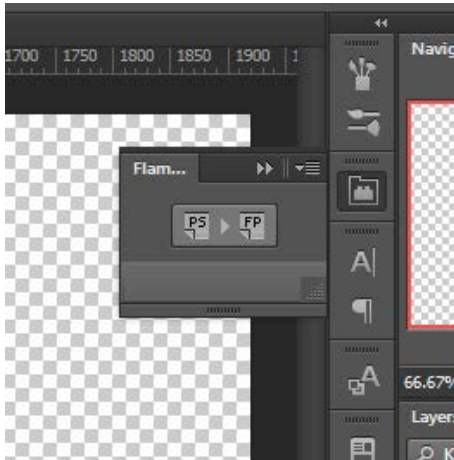
PASO 3: Se abre una ventana que dice que "a publisher cannot be verified" (el publicador no puede ser verificado) - haga clic en "Install"/"Instalar".

PASO 4: En caso de tener más productos de Adobe y las extensiones instaladas en su ordenador, una nueva ventana se puede abrir que requiere que usted elija la versión de Photoshop para que desea instalar un plug-in.

Si Extension Manager no está instalado en el sistema, o plug-in de instalación no es válido, copie manualmente el archivo "*Flame_Painter_Connect.swf*" a la carpeta de instalación de Photoshop:

- **Windows 32bit:** C:\Program Files (x86)\Adobe\Adobe Photoshop CS6\Plug-ins\Panels\
- **Windows 64bit:** C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS6 (64 Bit)\Plug-ins\Panels\
- **Mac OS:** /Applications/Adobe Photoshop CS6/Plug-ins/Panels/

Cómo iniciar Flame Painter Connect



PASO 1: Inicie ambos Photoshop y Flame Painter 3

PASO 2: En Photoshop haga clic en el menú: **Window -> Extensions -> Flame Painter Connect**. El nuevo panel de Flame Painter Connect aparece en la parte derecha de la pantalla.

Cómo intercambiar capas

Exportación de Photoshop a Flame Painter

Seleccione una capa en Photoshop que desea exportar a Flame Painter y haga clic en el botón "PS to FP". Si selecciona una capa vacía en Flame Painter, una capa de Photoshop se exportará a esta capa vacía. De lo contrario, se creará una nueva capa.

Exportación de Flame Painter a Photoshop

Seleccione una capa que desea exportar a Photoshop y haga clic en el menú: **Layer -> Export to Photoshop** (atajo: Ctrl-F para Windows, Cmd-F para Mac OS). Si selecciona una capa vacía en Photoshop, una capa de Flame Painter se exportará a esta capa vacía, de lo contrario, se creará una nueva capa.

Capas exportadas mantienen su nombre original. La mayoría de los modos de fusión copia también sus ajustes preestablecidos originales.

Creación, Carga y Guardar de Pinturas

Creación de una nueva pintura

Para crear una nueva pintura, seleccione la opción **New/Nuevo...** en el File Menu/Menu de Archivo. Al hacer esto, aparecerá el panel de Archivo nuevo. Este panel le permite ajustar el tamaño de la nueva pintura, y configurar los ajustes del lienzo que va a pintar. También se puede cambiar el tamaño durante su pintura. En sección "Picture Size Info"/Info de Tamaño de Imagen " puede comprobar el tamaño de impresión de la imagen.

Color Button/Botón de Color le permite seleccionar el color del fondo o la elección del fondo **Black/Negro** o **White/Blanco** preestablecido.

Por último, haga clic en **OK** para crear una nueva pintura, o **Cancel/Cancelar**, si no lo desea.

La Apertura de una Pintura

Para abrir una pintura, seleccione la opción **Open/Abrir...** en el Menu de Archivo. Este panel le permite abrir una imagen o ilustración previamente guardada y ajustar las características.

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

También puede *Drag and Drop/Arrastrar y Soltar* imágenes directamente desde cualquier fuente - carpeta, navegador o página web y se abre como una nueva capa.

Guardar una pintura

Para guardar la pintura, utilice la opción **Save/Guardar...** en el Menu de Archivo. El formato por defecto es **FPA formato de archivo**, que contiene toda la información acerca de la pintura y las capas. Utilice este formato si desea continuar con la pintura posterior.

En Flame Painter 3 Pro se puede **abrir y guardar PSD archivos con capas** para Photoshop, Gimp u otros programas de mapa de bits que soportan formato de archivo PSD - con todas las configuraciones de capas, modos de fusión y opacidad. Es posible exportar las capas vectoriales como **un archivo en formato SVG** para Illustrator u otros editores de gráficos vectoriales, donde se puede continuamente editar la forma su flame imagenes en los vectores.

También puede elegir otros formatos de archivo, pero éstos no contienen toda la información sobre la pintura y no se puede abrir correctamente (el color del fondo puede ser diferente, o la transparencia puede no haberse guardado en formato JPG).

Si desea guardar la pintura con la configuración específica o de forma que pueda ser leído por otras aplicaciones, utilice la opción **Save As/Guardar como...** del Menu de Archivo. Le permite guardar la pintura en formato PSD, PNG, TIF, BMP o JPG.

Por último, haga clic en **OK** para guardar la pintura o **Cancel/Cancelar** si no lo desea.

Publicar una pintura a la 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 Menu de Flame Painter: **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 de Flame Painter 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.

Nota: Puede encontrar "*Su ID*" en el menú de Flame Painter **Ayuda-> Acerca del Flame Painter (Help->About Flame Painter)**.

Si "*Tu ID*" no existe, introduzca su dirección de correo electrónico activo.

Publicar pinturas del Flame Painter a la Galleria

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

Editar tu perfil y Pinturas en la Galería

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

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

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

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
Import/Importar	Ctrl-Shift-O	Cmd-Shift-O
Publish/Publicar...	Ctrl -P	Cmd-P
Quit/Quitar	Ctrl -Q	Cmd-Q
Undo/Deshacer	Ctrl -Z	Cmd-Z
Redo/Rehacer	Ctrl -Shift-Z	Cmd-Shift-Z
Copy/Copiar	Ctrl-C	Cmd-C
Paste/Pegar	Ctrl-V	Cmd-V
Export to Photoshop/Exportar a PS	Ctrl-F	Cmd-F
Brush/ Pincel	Q	Q
Pen/Pluma	A	A
Eraser/Borrador	E	E
Fill/Relleno	F	F
Transform/Transformar	T	T
Edit Vector Layer/Editar Capa Vectorial	V	V
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
Clean Layer/Limpiar la Capa	Del	Del
Move a Canvas/Mover Lienzo	Botón derecho del ratón o Espaciador + LMB	
Zoom In/Acercar	Ctrl - +	Cmd - +
Zoom Out /Alejar	Ctrl - -	Cmd - -
Zoom 100%/Acercar 100%	Ctrl - 0	Cmd - 0
Zoom In Out/Acercar Alejar	Desplazamiento	
Safe Boundary	Ctrl-B	Cmd-B
Cursor Show Hide/Mostrar Ocultar Cursor	Alt-C	Alt-C
Brush Dots Show Hide/ Mostrar Ocultar Puntos de Pincel	Alt-D	Alt-D
Fullscreen/Pantalla completa	Ctrl -L	Cmd - L
Show Main Menu/Mostrar Menu Principal	Ctrl - M	Cmd - M
Help/Ayuda	F1	Cmd + ?

Paint Tool/Herramienta de Pintura	1	1
Edit Tool/ Herramienta de Editar	2	2
Group Edit Tool/Herram. de Grupo Editar	3	3
Add & Remove Tool/ Agregar y Quitar	4	4
Curve Transform/ Curva de Transformación	5	5
Init Curve Transform/ Curva de Transformación Init	6	6

Versión Personal contra Versión Profesional

Versión personal es más adecuada para los usuarios que quieren tener una herramienta creativa completa, pero no necesitan usar las funciones avanzadas y no venden las imágenes creadas o modificadas en Flame Painter. La licencia permite instalar Flame Painter en varios ordenadores para solo usuario para el uso personal y no comercial o para actividades sin fines de lucro.

Versión profesional es mejor para los profesionales y los usuarios que necesitan funciones avanzadas como Capas Vectoriales o conexión con Photoshop. La licencia permite la instalación de Flame Painter en un ordenador para las empresas; o en varios ordenadores para un usuario único. Esta licencia permite la utilización del software para el uso comercial o actividades de beneficio, así como para las actividades no comerciales.

Para más detalles, lea el Acuerdo de Licencia de Software completo.

Derechos de Autor y Créditos

Flame Painter © 2012-2014 Escape Motions, s.r.o
Flame Painter © 2009-2012 Peter Blaškovič
Flame Painter Connect © 2014 Escape Motions, s.r.o

Flame Painter Equipo:

Peter Blaškovič, Jozef Bardík, Michal Fapšo, Veronika Klimeková, Andrea Vachová

Agradecimientos especiales a:

Todos aquellos, que contribuyeron con ideas, sugerencias, o ayudaron a finalizar Flame Painter, especialmente a Daniel Kapičák, Matúš Fedorko, Jaroslav Kaša, Rastislav Piovarči, Rastislav Hornák, Gabika Ambušová, Cara, Daniel Innes, Oto Kóňa, Tomáš Lancz, Lukáš Lancz, Tomáš Mišura, Andrei Oprinca, Martin Surovček, Roman Urbášek, Harvey Bunda, Rana Diaz, Devraj Baruah, Dennis Kirkpatrick, Jim Kanter, Gregorii Trombo, Keith Alford, Josh Kitney, Nigel Brewster, Vladimir Chopine, Mark S. Johnson.

Traducción y corrección: Tanya Hayman, Tony Lloyd, Daniel Streidt, Kenjiro Nagano, Higashiuchi Takuri, Kévin Jorand, Marta Fernandez, Irene Briz, Andy Chen, Veronika Klimeková, Andrea Vachová.

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

Bibliotecas usadas:

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/>

ImageMagick, Apache license - <http://www.imagemagick.org/>

AntiGrain Geometry 2.4, LGPL license - <http://agg.sourceforge.net/antigrain.com/index.html>

MB WebSockets, LGPL license - <https://qt.gitorious.org/qtplayground/mbwebsockets>

Gracias a Dios por todas las ideas creativas.

Flame Painter End-User Software License Agreement

Copyright 2012-2014 Escape Motions, s.r.o. All Rights Reserved.
Copyright 2009-2012 Peter Blaškovič. All Rights Reserved.

This license is a legal agreement between you and Escape Motions for the use of Flame Painter 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

Flame Painter Personal:

Users of the Flame Painter may use the Software for personal, non-commercial, or non-profit activities.

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.

Flame Painter Professional:

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

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.

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.

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.

Peter Blaskovic 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.

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.