

FLAME PAINTER 4

Paint and Particle Effects Software

Manual de Usuario
v.4.1



Introducción

¡Bienvenidos a Flame Painter 4!

Flame Painter es un software único independiente de efectos de pintura y partículas que le permite crear fácilmente obras de arte originales, efectos de luz, diseño poco convencional o fondos fantásticos. Este software carga las posibilidades de la pintura digital y mejora los diseños y fotografías con pinceles orgánicos. La tecnología de última generación de Flame Painter le permite crear espectro ilimitado de pinceles orgánicos, que van desde clásicos efectos de luz a patrones estructurados, formas texturadas o incluso pinceles de pintura natural.

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.

Flame Painter 4 presenta las primeras innovaciones de la industria, como nuevos sistemas de partículas, pinceles con personalización ilimitada y nuevas opciones para capas vectoriales ideales para perfeccionar una amplia gama de proyectos, desde composición de arte digital hasta fotografía o cualquier lugar donde desee que sus cosas se vean geniales. Esta versión también presenta herramientas que hacen que trabajar con Flame Painter sea aún más productivo: Creador de Pinceles avanzado, herramienta de simetría, plug-in para Photoshop y soporte completo para gestos multitáctiles. Los artistas y diseñadores definitivamente aprovecharán el nuevo panel de navegación, los nuevos filtros, la herramienta de selección y tamaño de lienzo o el panel de paleta avanzado.

En este manual encontrará información general sobre todos los detalles que necesita saber para un uso de este software. Hemos preparado las explicaciones de sus características, indicios útiles y antecedentes técnicos de Flame Painter para ustedes.

¡Gracias por comprar Flame Painter, espero que pase gran tiempo con la pintura!

Peter Blaškovič
creador de Flame Painter

Tabla de Contenido

Introducción	2
Tabla de Contenido	3
Empezamos	6
Instalar y Registrar Flame Painter	6
Interfaz de Flame Painter	8
Panel de Herramientas.....	9
Panel de Propiedades.....	10
Propiedades de Herramienta Pincel.....	10
Propiedades de Herramienta Pluma	12
Propiedades de Herramienta Borrador.....	12
Propiedades de Herramienta Relleno	13
Propiedades de Herramienta Escoger Color	13
Propiedades de Herramienta Editar Capa Vectorial	14
Propiedades de Herramienta Simetría.....	16
Propiedades de Herramienta Selección	16
Propiedades de Herramienta Transformar	18
Propiedades de Herramienta Tamaño de Lienzo	19
Panel de Pinceles.....	20
Cómo agregar pinceles.....	21
Cómo compartir pinceles	22
Panel de Navegador	23
Panel de Capas	25
Panel de Paleta.....	27
Color	27
Gradiente.....	29
Imagen.....	31
Panel de Creador de Pinceles.....	33
Sistema de partículas	33
Forma.....	33

Sistemas de Partículas	39
Sistema de Partículas Flame	39
Sistema de Partículas Ribbon	40
Sistema de Partículas Follow	41
Sistema de Partículas Liner	42
Sistema de Partículas Elastic	42
Sistema de Partículas Fuzzy	43
Barra de Menú	44
Menú de Archivo	44
Menú de Editar	46
Menú de Capa	47
Menú de Filtro	48
Menú de Vista	50
Menú de Ventana	50
Menú de Comunidad	51
Menú de Ayuda	51
Preferencias	53
Empezar a Pintar	56
Opciones del Flujo del Trabajo	56
Trabajar con Selecciones	56
Trabajar con Regla y Perspectiva	58
Soporte Multitáctil	59
Importar & Exportar Formato Vectorial	60
Flame Painter Connect - Photoshop Plug-in	62
Crear, Cargar y Guardar Pinturas	64
Crear Nueva Pintura	64
Abrir Pintura	64
Guardar Pintura	64
Guardar con Transparencia	65
Cerrar Aplicación	66
Publicar Pintura a Galería	67

Publicar desde Aplicación.....	67
Publicar desde Comunidad.....	67
Editar su Perfil de Comunidad y Pinturas en Galería	67
Atajos de Teclado	68
Derechos de Autor y Créditos	71
Flame Painter End-User Software License Agreement	72

Empezamos

Instalar y Registrar Flame Painter

Descargar & Instalar

Después de comprar Flame Painter, será redirigido a una página en la que cree una cuenta de Comunidad ingresando su nombre de usuario único y contraseña. Esta cuenta de Comunidad servirá para registrar su licencia de Flame Painter. También recibirá un correo electrónico con un enlace para descargar.

Usuarios de Mac OS X

Descarga un archivo .dmg del enlace que aparece en un correo electrónico. Localice el archivo de instalación de Flame Painter llamado "Flame Painter 4.dmg". Haga doble clic en el archivo de instalación para completar la instalación.

Usuarios de Windows

Descarga un archivo .exe para el sistema 32 o 64-bit del enlace que aparece en un correo electrónico. Localice el archivo de instalación de Flame Painter llamado "Flame Painter 4.exe". Haga doble clic en el archivo de instalación .exe para completar la instalación.

Registrar

Introduzca su correo electrónico y contraseña de su cuenta de Comunidad.

Por favor compruebe si está conectado a Internet. Se requiere la conexión a Internet para la activación para comprobar los datos de registro.

Requisitos del Sistema

Windows 10, 8, 7 con procesador Intel Pentium 4, Mac OS X 10.11 o más nuevo con procesador Intel, tarjeta gráfica OpenGL 2.0, 4GB de RAM, espacio de disco duro de 100MB.

Soporte de tableta

Cuando Flame Painter se inicie por primera vez se le pedirá que seleccione el dispositivo de tableta preferido: compatible con *Wacom* o compatible con *Microsoft Ink*. Puede cambiar las opciones de tableta en cualquier momento en *Preferencias > Tableta*.

Idiomas

Flame Painter está disponible en diferentes idiomas. Puede seleccionar el idioma de la interfaz de Flame Painter a través del menú *Ayuda > Idioma (Help > Language)*. Tiene que reiniciar Flame Painter para aplicar estos cambios.

Obtener Soporte para Flame Painter

Si necesita ayuda para utilizar Flame Painter en primer lugar consulte este 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 Flame Painter o le gustaría simplemente para saludarnos.

Antes de hacer preguntas por favor visite el foro de Escape Motions Comunidad escapemotions.com/community. 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.

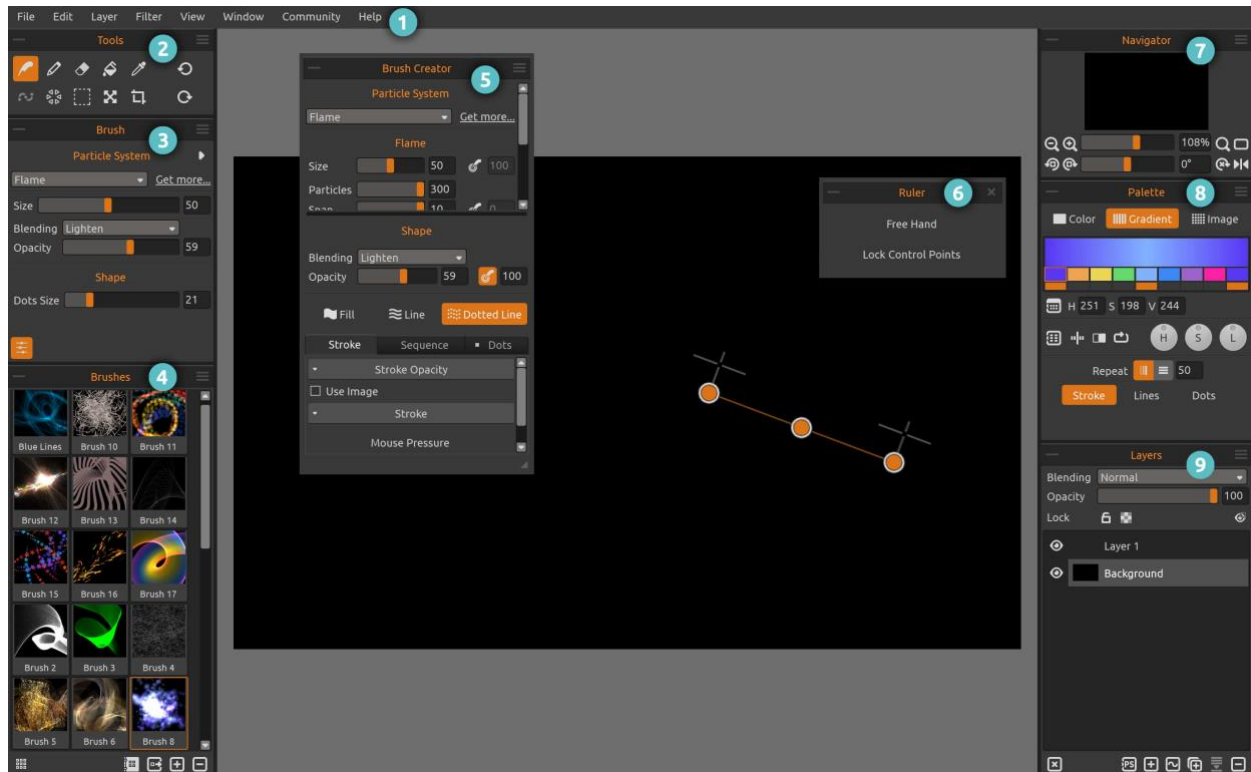
Comunidad

Le invitamos a visitar la Comunidad de Escape Motions donde puede participar en la discusión sobre el software, obtener consejos y trucos, compartir sus comentarios, crear su propio portafolio, publicar en Galería o descargar recursos.
Para iniciar sesión en la Comunidad, use su cuenta de Comunidad.

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



Interfaz de Flame Painter

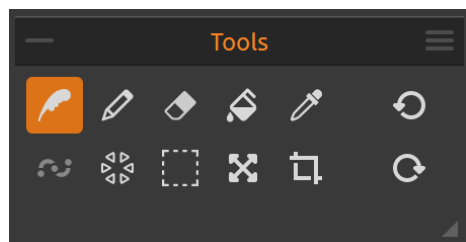







- 1 - Barra de Menú (Menu Bar)
- 2 - Panel de Herramientas (Tools Panel)
- 3 - Panel de Propiedades (Properties Panel)
- 4 - Panel de Pinceles (Brushes Panel)
- 5 - Panel de Creador de Pinceles (Brush Creator Panel)
- 6 – Panel de Herramienta Regla / Perspectiva (Ruler / Perspective Tool)
- 7 - Panel de Navegador (Navigator Panel)
- 8 - Panel de Paleta (Palette Panel)
- 9 - Panel de Capas (Layers Panel)











SUGERENCIA: Todos los paneles son acoplables - es posible modificar, cambiar la posición y ajustar la anchura de los paneles. Los paneles ocultan mientras que se pinta en el lienzo detrás de ellos.

SUGERENCIA: Puede guardar diseños personalizados de la interfaz de Flame Painter a través del menú Ventana > Exportar Diseño (Window > Export Layout). Para abrir el diseño previamente guardado, seleccione "Importar Diseño" en el menú Ventana.

Panel de Herramientas



-  **Pincel** - Seleccione la herramienta Pincel.
-  **Pluma** - Seleccione la herramienta Pluma.
-  **Borrador** - Seleccione la herramienta Borrador.
-  **Relleno** - Seleccione la herramienta Relleno.
-  **Escoger Color** - Seleccione la herramienta para escoger el color del lienzo.

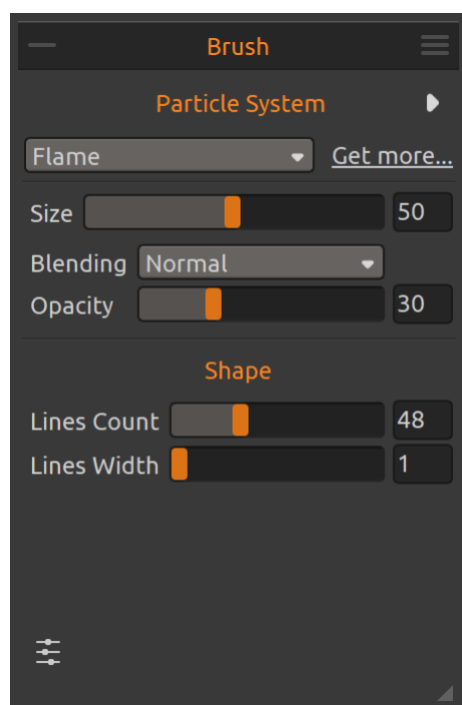
-  **Editar Capa Vectorial** - Seleccione la herramienta para editar capas vectoriales.
-  **Simetría** - Seleccione la herramienta Simetría para patrones de simetría. Cuando el modo Simetría está activo, el ícono cambia a .
-  **Selección** - Seleccione y marque áreas del lienzo para realizar operaciones en esta área seleccionada.
-  **Transformar** - Seleccione la herramienta Transformar para mover, cambiar tamaño, escalar, rotar o voltear la capa seleccionada.
-  **Tamaño de Lienzo** - Seleccione esta herramienta para cambiar el tamaño, escalar o recortar el lienzo.
-  **Deshacer** - Deshace la última operación de pintura que ha realizada.
-  **Rehacer** - Rehace la última operación de deshacer.
-  **Contraer Panel** - Contraiga el Panel de Herramientas. Este botón está presente en todos los paneles de la interfaz de Flame Painter.
-  **Menú de Panel de Herramientas:** Seleccione para **cerrar** el panel. Es posible mostrar el panel de nuevo desde el Menú de Ventana (Window menu).

Panel de Propiedades

Este panel contiene ajustes de la herramienta seleccionada.

☰ Menú de Panel de Propiedades:

- **Paleta y Forma Global** - Al cambiar entre sistemas de partículas, la paleta y la forma de pincel seleccionadas actualmente se utilizarán en cada sistema de partículas.
- **Actualizar Partículas Solo en Movimiento** - Seleccione esta opción para actualizar la posición del partículas solo con el movimiento del ratón o del stylus.
- **Cerrar** - Cierre el panel. Es posible mostrar el panel de nuevo desde el menú Ventana (Window Menu).



Propiedades de Herramienta Pincel

Hay seis sistemas de partículas: Flame, Ribbon, Follow, Liner, Fuzzy y Elastic.

Tres sistemas de partículas se incluyen en el paquete de instalación: **Flame**, **Ribbon** y **Follow** y tres están disponibles para descargar: **Liner**, **Fuzzy** y **Elastic**.

Flame - El sistema de partículas clásico.

Ribbon - El sistema de partículas de ribbon.

Follow - El trazo sigue al cursor con mayor precisión.

Liner - Sistema de partículas de pincel basado en líneas.

Elastic - Sistema de partículas versátil con cursor de pincel elástico.

Fuzzy - Sistema de partículas basado en cuerdas.

Obtener más... - Visite nuestro sitio web para obtener más sistemas de partículas:

<http://www.escapemotions.com/shop>

Sistemas de partículas Liner, Fuzzy y Elastic son parte del modo especial en Flame Painter - puede probar todos sus controles y opciones visuales en una "Capa de vista previa".

► **Abra las opciones de Suavizado:**



Posición - Establezca el suavizado de la posición del cursor tanto para el mouse como para el stylus. Cuando se establece en el valor "Máx.", el cursor seguirá más suavemente.

Presión de Stylus - Establezca el suavizado de la presión para el stylus. Cuando se establece en el valor "Máx", las transiciones de presión en el trazo serán más suaves.

Sensibilidad de Stylus - Establezca el suavizado de la curva de sensibilidad a la presión para el stylus. Cuando se establece en "Suave", se requiere menos presión, cuando se establece en "Firme" se requiere más presión.

Las propiedades de la herramienta Pincel contienen la configuración más utilizada para cada pincel en el sistema de partículas:

Tamaño - Ajuste el tamaño del pincel.

Fusión - Modo de fusión de color. Hay tres modos:

- *Normal* para pintura regular,
- *Aclarar* es generalmente para los efectos de luz y los fondos oscuros y
- *Oscurecer* para los fondos más claros.


Opacidad - Opacidad del pincel (1-100).

Según el perfil de forma que tenga el pincel seleccionado, estas configuraciones están disponibles:

Número de Líneas - Establezca el número de líneas en el pincel de Línea y Línea Punteada (1-100).

Anchura de Líneas - Establezca la anchura de líneas en el pincel de Línea y Línea Punteada (1-100).

Tamaño de Puntos - Establezca el tamaño de puntos en el pincel de Línea Punteada (1-100).

La herramienta Pincel tiene varios ajustes preestablecidos de pincel disponibles en el panel Pinceles. Puede crear sus propios ajustes preestablecidos de pincel utilizando el panel **Creador de Pinceles**. Muestre u oculte este panel utilizando el botón  en la esquina inferior izquierda del panel Propiedades o mediante el menú Ventana.

Puede encontrar más información sobre cómo crear pinceles personalizados en la sección **Panel de Creador de Pinceles**.



Propiedades de Herramienta Pluma

Herramienta de pintura básica con los siguientes parámetros:

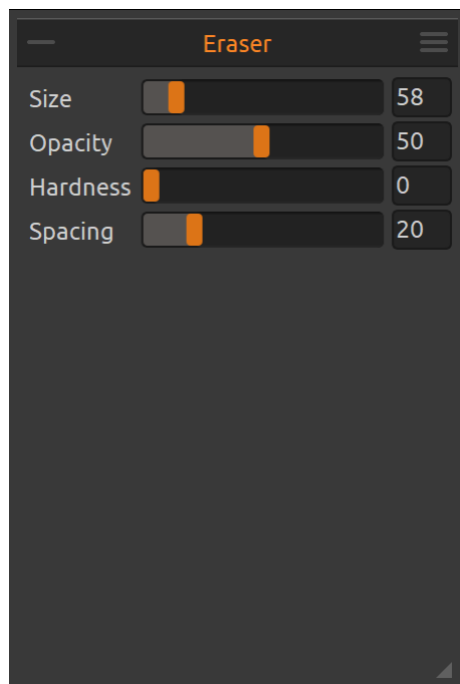
Fusión - Modo de fusión de color. Hay tres modos: *Normal*, *Aclarar* y *Oscurecer*.

Tamaño - Ajuste el tamaño de la Pluma (1-500).

Opacidad - Opacidad de la Pluma (1-100).

Dureza - Establezca la dureza de la Pluma (0-100).

Espaciado - Establezca el espacio entre los marcas del pincel de la Pluma (1-100).



Propiedades de Herramienta Borrador

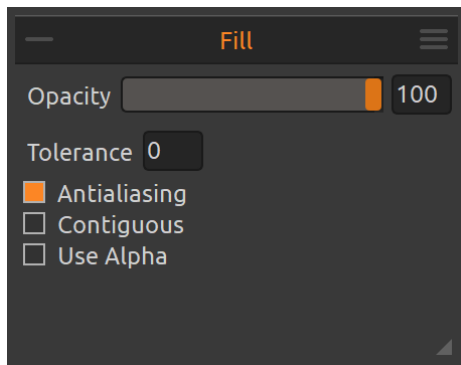
Tamaño - Ajuste el tamaño del Borrador (1-500).

Opacidad - Opacidad del Borrador (1-100).

Dureza - Establezca la dureza del Borrador (0-100).

Espaciado - Establezca el espacio entre los marcas del Borrador (1-100).

*SUGERENCIA: Puede ajustar la punta del borrador de un lápiz de tableta gráfica a borrador via "Preferencias -> Herramientas (mantener)" / "Preferences -> Tools (hold)".
Seleccione "Borrador" y lo ajuste al "Lápiz (Borrador)" en la parte inferior de la ventana.*



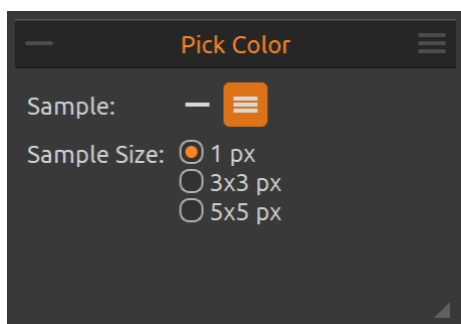
Propiedades de Herramienta Relleno

Se puede rellenar el lienzo y los trazos ya pintados con color o gradiente basado en el color y el tono de los píxeles en los que hace clic.

Puede especificar cualquiera de los siguientes:

- **Opacidad** - Establezca la opacidad del color o gradiente (1-100).
- **Tolerancia** - Determina la gama de colores de los píxeles seleccionados. Introduzca un valor en píxeles, entre 0 y 255. El valor 0 significa que solo se seleccionarán y llenarán los píxeles que son del mismo color que el píxel específico en el que hizo clic. El valor mayor que 0 representa los tonos de píxeles más oscuros y claros que se seleccionarán y llenarán también.
- **Suavizado** - Crea una selección de bordes más suaves.
- **Contiguo** - Selecciona solo zonas adyacentes con los mismos colores. De lo contrario, se seleccionan y llenan todos los píxeles de la imagen completa con los mismos colores.
- **Usar Alpha** - Determina el canal alfa de los píxeles seleccionados.

La capa o selección se llena con el color o el gradiente seleccionado en el panel Paleta. Si elige el gradiente, puede llenar la capa con gradiente vertical u horizontal. También puede establecer cuántas veces se debe repetir el gradiente.



Propiedades de Herramienta Escoger Color

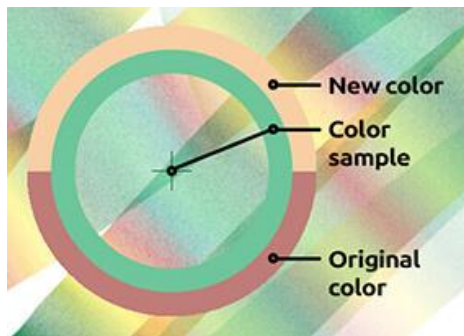
Esta herramienta le permite escoger color de la capa o capas.

Muestra:

— **Capa Actual** - El color se escogió sólo de una capa activa.

≡ **Todas Capas** - El color se escogió de todas las capas.

Tamaño de Muestra - El tamaño promedio de la muestra.

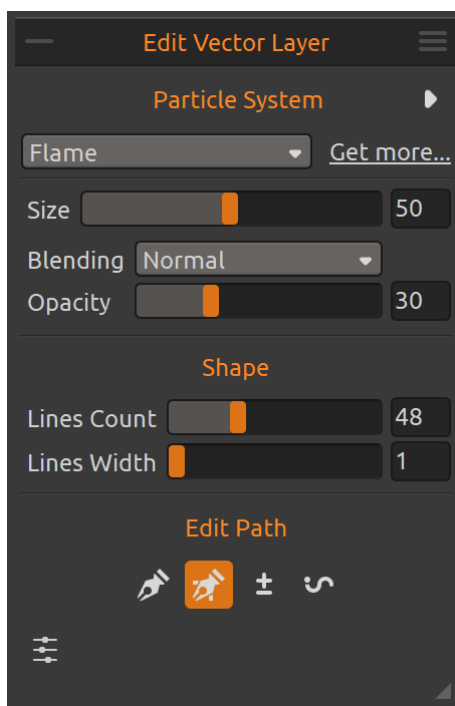


Cuando la herramienta Escoger Color se selecciona el cursor cambia a un círculo con tres zonas de colores diferentes:

Color Nuevo (New Color) - El color seleccionado nuevo.

Muestra de Color (Sample) - El color del lienzo debajo del disco.

Color Original - El color seleccionado.



Propiedades de Herramienta Editar Capa Vectorial

Capas vectoriales tienen una gran ventaja de edición adicional de los trazados pintados. En la capa vectorial se puede pintar *un trazo* que se puede, además, transformar y editar. Después de pintar una pincelada, se puede cambiar el sistema de partículas, 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.

Sistema de Partículas - Cambie el sistema de partículas del trazo vectorial.

Obtener más... - Visite nuestro sitio web para obtener más sistemas de partículas:

<http://www.escapemotions.com/shop>

► Edite las opciones de Suavizado:



Posición - Establezca el suavizado de la posición del cursor tanto para el mouse como para el stylus. Cuando se establece en el valor "Máx.", el cursor seguirá más suavemente.

Presión de Stylus - Establezca el suavizado de la presión para el stylus. Cuando se establece en el valor "Máx", las transiciones de presión en el trazo serán más suaves.

Sensibilidad de Stylus - Establezca el suavizado de la curva de sensibilidad a la presión para el stylus. Cuando se establece en "Suave", se requiere menos presión, cuando se establece en "Firme" se requiere más presión.

Tamaño - Ajuste el tamaño del pincel.

Fusión - Modo de fusión de color. Hay tres modos:

- *Normal* para pintura regular,
- *Aclarar* es generalmente para los efectos de luz y los fondos oscuros y
- *Oscurecer* para los fondos más claros.

Opacidad - Opacidad del pincel (1-100).

Según el perfil de forma que tenga el pincel seleccionado, estas configuraciones están disponibles:

Número de Líneas - Establezca el número de líneas en el pincel de Línea y Línea Punteada (1-100).

Anchura de Líneas - Establezca la anchura de líneas en el pincel de Línea y Línea Punteada (1-100).

Tamaño de Puntos - Establezca el tamaño de puntos en el pincel de Línea Punteada (1-100).

Los controles **Editar Trazo** incluyen:

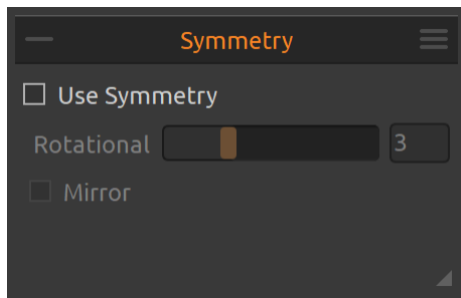
Herramienta Editar - Editar vértices claves y modificar el vector creado. Haga clic en vértices para cambiar a vértices claves.

Herramienta Editar Grupo - Editar grupo de vértices.

Herramienta Agregar y Eliminar - Retire vértices editables desde el trazo (*atajo: Ctrl en Windows / Cmd en Mac OS*).



Transformar Curva Inicial - Cambiar el tamaño, rotar y escalar una curva inicial del trazo.

NOTA: Por favor tenga en cuenta que después de crear un nuevo trazo en una capa vectorial, el anterior se borra. La creación de una nueva capa vectorial para cada trazo editable se recomienda.



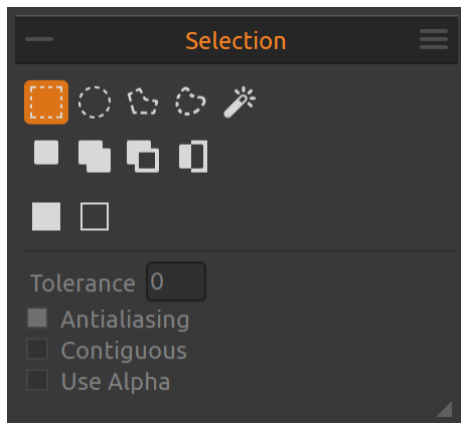
Propiedades de Herramienta Simetría

La herramienta de simetría le permite pintar simétricamente con la herramienta *Pincel*.

Usar Simetría - Active o desactive la simetría. Cuando el modo Simetría está activo, el ícono cambia de  a .

Rotacional - Establezca el número de líneas de simetría (0-8).


De espejo - Active o desactive la simetría de espejo.



Propiedades de Herramienta Selección

Seleccione un área específica del lienzo y realice operaciones en este área seleccionada.

Hay *cinco tipos* de herramienta Selección disponibles:


 **Rectángulo** - Cree selecciones rectangulares haciendo clic y arrastrando sobre el lienzo.

 **Elipse** - Cree selecciones elípticas haciendo clic y arrastrando sobre el lienzo.

Utilice el atajo *Shift* para escalar la selección rectangular o elíptica proporcionalmente.

Utilice el atajo *Alt* para escalar la selección en relación a su centro.

Utilice el atajo *Shift* para habilitar la rotación en ángulos de 15 grados. Puede cambiar el ángulo predeterminado en el panel *Preferencias > Herramientas*, en "Transformación".

 **Polígono** - Cree selecciones poligonales. Haga clic para colocar un punto de selección, suelte el botón del ratón y haga clic para colocar el punto siguiente. Para terminar creación de la selección poligonal haga clic en el primer punto de nuevo o presione *Enter* - el último punto se vinculará automáticamente al primer punto. Use *Backspace* para deshacer el último punto que ha creado.

Use *Esc* para eliminar la selección aún no confirmada.

NOTA: Confirme la selección rectangular, elíptica y poligonal pulsando Enter o haciendo clic en la ventana gráfica fuera de la área seleccionada.



A Mano Alzada - Cree selecciones a mano alzada dibujando un contorno alrededor del área que desea seleccionar. Cuando se suelta el ratón el final de la línea se conectará automáticamente a su inicio.



Varita Mágica - Crea selecciones basadas en el tono y el color de los píxeles. Puede especificar cualquiera de los siguientes:

- **Tolerancia** - Determina la gama de colores de los píxeles seleccionados. Introduzca un valor en píxeles, entre 0 y 255. El valor 0 significa que solo se seleccionarán los píxeles que son del mismo color que el píxel específico en el que hizo clic. El valor mayor que 0 representa los tonos de píxeles más oscuros y claros que se seleccionarán también.
- **Suavizado** - Crea una selección de bordes más suaves.
- **Contiguo** - Selecciona solo zonas adyacentes con los mismos colores. De lo contrario, se seleccionan todos los píxeles de la imagen completa con los mismos colores.
- **Usar Alpha** - Determina el canal alfa de los píxeles seleccionados.

Hay **tres modos** de cómo una nueva selección se añade a cualquier selección actual en el lienzo:



Selección Nueva - Sustituya la selección actual por la nueva selección.



Añadir a Selección - Añada una nueva selección a la selección actual para crear un nuevo resultado. (*Atajo: Shift*).



Restar de la Selección - Reste el área de la nueva selección de la selección actual para crear un nuevo resultado. (*Atajo: Alt*).



Invertir Selección - Invierta la selección actual. (*Shortcut Ctrl + Shift + I / Cmd + Shift + I*).



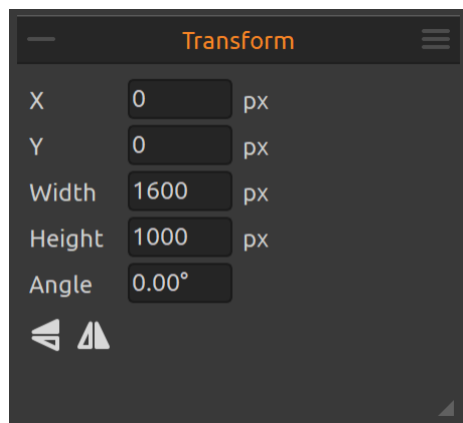
Seleccionar Todo - Seleccione el contenido de la capa actual. Puede seleccionar todo también utilizando atajo *Ctrl + A / Cmd + A* o a través del menú Editar -> Seleccionar Todo.



Deseleccionar Todo - Anule la selección actual. Puede deseleccionar todo también utilizando atajo *Ctrl + D / Cmd + D* o a través del menú Editar -> Deseleccionar Todo.

Puede encontrar más información sobre cómo usar las selecciones en Flame Painter en la sección **Trabajar con Selecciones**.

NOTA: Las selecciones solo funcionan en capas de mapa de bits, no en capas vectoriales.



Propiedades de Herramienta Transformar

Transforme la capa o capas seleccionadas y su posición.

X - Ajuste la posición X de la capa.

Y - Ajuste la posición Y de la capa.

Cuando ambas posiciones se establecen a 0, la capa se transforma al lado izquierdo y superior del lienzo.

Anchura - Ajuste la anchura de la capa.

Altura - Ajuste la altura de la capa.

Ángulo - Ajuste el ángulo de la rotación.

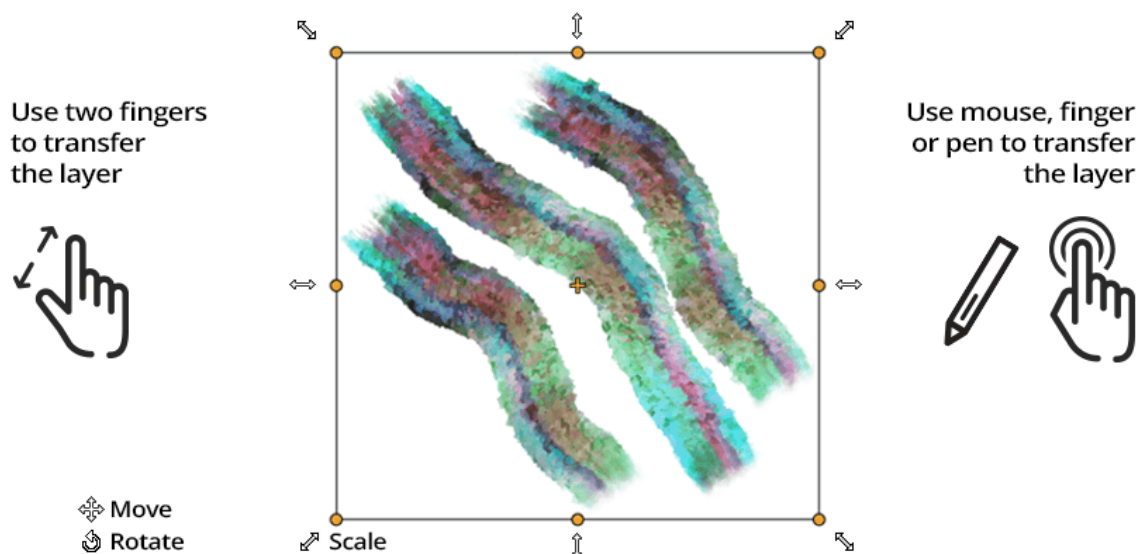


Voltear Verticalmente - Voltee la capa verticalmente.



Voltear Horizontalmente - Voltee la capa horizontalmente.

La siguiente imagen muestra cómo utilizar la Herramienta Transformar con el ratón, stylus de la tableta y el toque:



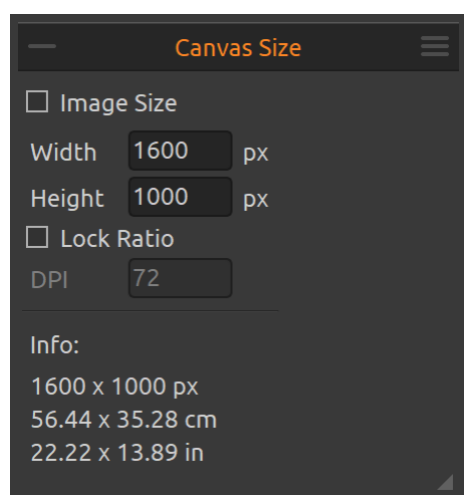
Mover - Mueve una capa transformada o capas seleccionadas.

Escalar - Escale para aumentar o reducir una capa transformada en relación a su esquina superior izquierda. Puede esalar una capa horizontalmente, verticalmente o ambos. Utilice teclado *Shift* para esalar proporcionalmente. Utilice teclado *Alt* para esalar una capa con respecto a su centro.

Rotar - Herramienta rote una capa o capas transformadas alrededor de su centro. Utilice teclado *Shift* para bloquear la rotación en ángulos de 15 grados. Puede cambiar el ángulo predeterminado en *Preferencias > Herramientas > Transformación*.

Mueve, escale y rote con ratón, stylus o con el toque. Utilice *dos dedos* para mover, rotar y escalar la capa o capas simultáneamente. Más información sobre el soporte táctil en Flame Painter se puede encontrar en la sección **Soporte Multitáctil**.

SUGERENCIA: Puede desactivar la capacidad de "Usar dos dedos para rotar el lienzo" en Preferencias -> Tableta -> Opciones de tableta. Todavía podrá mover o escalar lienzo usando dos dedos después.



Propiedades de Herramienta Tamaño de Lienzo

Cambie el tamaño de la imagen, cambie el DPI, extienda o recorte el lienzo.

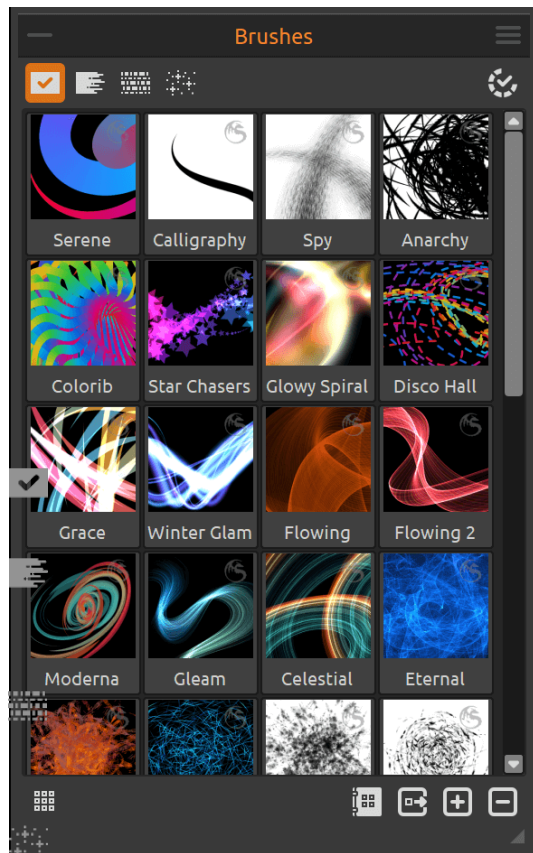
Para **cambiar el tamaño** de la imagen, establezca el ancho, alto y DPI de la nueva imagen escribiendo los valores en los cuadros. Confirme presionando el botón OK en la parte inferior del lienzo.

También puede cambiar el tamaño de la imagen de forma interactiva haciendo clic en uno de los puntos de control y arrastrando la imagen al tamaño deseado.

Active '*Mantener Aspecto Original*' o use atajo '*Shift*' para **escalar** la imagen proporcionalmente.

Para **extender** o **recortar** el lienzo, deseleccione 'Tamaño de Imagen', después haga clic y arrastra uno de los puntos de control. Confirme presionando el botón OK en la parte inferior del lienzo.

Panel de Pinceles



El panel de Pinceles contiene todos los ajustes preestablecidos para el sistema de partículas seleccionado. Aquí puede compartir, agregar o eliminar pinceles o visitar la biblioteca de pinceles en línea, donde cientos de pinceles gratis creados por los usuarios están disponibles para descargar.

Seleccione el tipo de pinceles que desea ver en el panel Pinceles:



Todos - El panel mostrará todos los pinceles para el sistema de partículas seleccionado.

Dibujo - Los pinceles estándar de dibujo y pintura perfectos para los fundamentos de su pintura.

Gráfico - Pinceles para efectos interesantes para póster, fondos o para agregar patrones originales a sus diseños gráficos.

Efecto - Pinceles para efectos variados, que van desde fuego, humo, bokeh hasta lluvia, nubes y otros patrones de fotos o cualquier fotografía importada.

Usar Paleta y Fusión de Pincel - Use la paleta y el modo de fusión individual del pincel seleccionado. Desactívela si desea utilizar el color actual, el gradiente o la imagen seleccionada en el panel Paleta y el modo de fusión actualmente seleccionado en el panel Propiedades para cada pincel.


Iconos Pequeños  | **Grandes**  - Cambie entre una vista previa pequeña y grande de los pinceles.

La vista previa grande incluye los nombres de los pinceles.

Cómo agregar pinceles

Puede agregar un nuevo pincel de varias maneras: cree un pincel personalizado con el Creador de Pinceles o descargue el pincel de la biblioteca de pinceles en línea.

Guardar un pincel personalizado

Si desea guardar un pincel personalizado creado en Creador de Pinceles, haga clic en el botón  en la parte inferior del panel Pinceles para **agregar un nuevo pincel** a la lista de ajustes preestablecidos.


Al agregar un nuevo pincel, pinte la vista previa del pincel en el cuadro, ingrese el nombre del pincel, seleccione el tipo de pincel y agregue etiquetas. Haga clic en *Del* para borrar la vista previa del pincel.

Para guardar el pincel, haga clic en el botón **Guardar** o en *Enter*.

Para regresar sin guardar el pincel, haga clic en **Cancelar** o en *Esc*.

Después de guardar, un nuevo pincel aparecerá en el panel Pinceles para el sistema de partículas seleccionado.

NOTA: Al guardar el pincel en el modo "Oscurecer", sólo el fondo blanco está disponible. Al guardar el pincel en el modo "Aclarar", sólo el fondo negro está disponible.

Para **eliminar un pincel** de la lista de ajustes preestablecidos, seleccione el pincel que desea eliminar y haga clic en el botón  en la parte inferior del panel Pinceles.

Descargar pincel de la biblioteca de pinceles en línea

Hay cientos de pinceles gratis para usar cargados por desarrolladores y usuarios en el sitio web de Escape Motions. Haga clic en el botón en la parte inferior del panel Pinceles para **abrir la biblioteca de pinceles en línea** o visite:


www.escapemotions.com/products/flamepainter/brushes

Haga clic en cualquier pincel y simplemente **arrástrelo y suéltelo** directamente en el Panel Pinceles de Flame Painter.


Si arrastrar y soltar no funciona desde su navegador, pruebe con otro navegador o descargue el pincel primero, luego arrástrelo y suéltelo en el panel Pinceles desde su computadora.

Si esto tampoco funciona, copie el pincel descargado y péguelo en la carpeta Pinceles; para encontrarlo, vaya al menú Flame Painter: *Ayuda > Mostrar carpeta de biblioteca*. Todos los pinceles en la carpeta Pinceles aparecerán en el panel Pinceles después de volver a abrir el software.

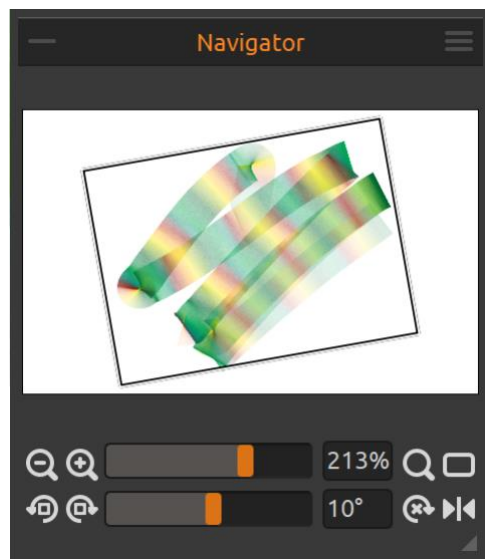
Cómo compartir pinceles

Puede compartir sus pinceles favoritos con otros usuarios fácilmente. Haga clic en el botón  en la parte inferior del panel Pinceles para **compartir el pincel seleccionado** en la biblioteca de pinceles en línea. Confirme haciendo clic en el botón **Compartir**. El pincel se cargará automáticamente en la biblioteca para otros usuarios.


SUGERENCIA: Puede cambiar el orden de los pinceles mediante arrastrar y soltar o cambiar el nombre del pincel seleccionado haciendo doble clic en él, escribiendo un nuevo nombre y pulsando Enter.


 **Menú de Panel de Pinceles** - Cierre el panel. Es posible mostrar el panel de nuevo desde el Menú de Ventana (Window menu).

Panel de Navegador




Utilice el panel de Navegador para cambiar con rapidez la vista de la pintura utilizando una visualización en miniatura. El cuadro negro (blanco) del navegador corresponde al área visible actualmente en la ventana.

 **Reducir** - Reduzca la vista de la pintura (a un tamaño mínimo de 1%).


 **Aumentar** - Aumente la vista de la pintura (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 el lienzo en la pantalla.


SUGERENCIA: También puede aumentar y reducir el lienzo manteniendo presionada la tecla "Z" en el teclado y haciendo clic con el botón izquierdo del ratón (o toque con el lápiz) y arrastrando. Mueva con el ratón o el lápiz hacia la derecha o hacia arriba para aumentar y hacia la izquierda o hacia abajo para reducir.

 **Rotar Sinistrorso** - Rote la ventana gráfica sinistrorso.

 **Rotar Dextrorso** - Rote la ventana gráfica dextrorso.

Control de Rotación - Ajuste el valor de rotación con el control de rotación (-180° - 180°).

SUGERENCIA: Puede rotar la ventana gráfica presionando el atajo de teclado "R" + botón izquierdo del ratón y arrastre.

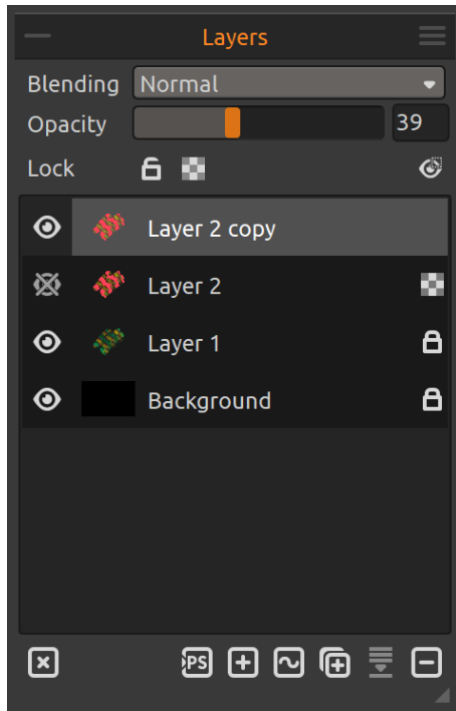
 **Restablecer Rotación** - Pulse el botón para restablecer el valor de rotación al 0°.

▶◀ **Voltear** - Voltee la ventana gráfica. Herramienta Voltear en el panel de Navegador voltea la ventana gráfica de forma no destructiva y no transforme el imagen. El botón está activado cuando la ventana gráfica está volteada.

≡ **Menú de Panel de Navegador** - Cierre el panel. Es posible mostrar el panel de nuevo desde el Menú de Ventana (Window Menu).

.


Panel de Capas




Use el panel de Capas para editar y manipular con capas.


Fusión - 23 modos de fusión: Normal, Oscurecer, Multiplicar, Subexponer Color, Subexposición Lineal, Aclarar, Trama, Sobreexponer Color, Sobreexposición Lineal, Superponer, Luz Suave, Luz Fuerte, Luz Intensa, Luz Lineal, Luz Focal, Mezcla Definida, Diferencia, Exclusión, Restar, Tono, Saturación, Reguladores y Luminosidad.

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


 **Bloquear Capa** - Bloquee la capa o capas seleccionadas para protegerlos de cambios no deseados.


 **Bloquear Transparencia** - Bloquee píxeles transparentes en la capa seleccionada. Cuando se


pinta un trazo en una capa y se bloquean píxeles transparentes en esta capa, cada acción se aplicará sólo en este trazo, no en los píxeles transparentes detrás de él.

 **Mostrar Selección** - Muestre un área seleccionada actual en el lienzo donde se realizarán otras operaciones. El área inactiva fuera de la selección está coloreada.


 **Ojo** - Muestra u oculta la capa.

SUGERENCIA: Haga clic en el ojo  al lado de Capa de Fondo para mostrar u ocultar el fondo. Cuando se oculta, se puede guardar la pintura con el fondo transparente.

 **Limpiar Capa** - Limpie el contenido de la capa (atajo *Del*).

 **Exportar a "PS"** - Exporte la capa seleccionada a Photoshop (*atajo Ctrl+F / Cmd+F*). Puede encontrar más informaciones sobre esta opción en la sección **Flame Painter Connect - Photoshop Plug-in**.

 **Nueva Capa** - Agrega una nueva capa.

 **New Vector Layer** - Add a new vector layer.



Duplicar Capa - Duplique capa o capas activas.



Fusionar Capas - Fusione más capas en una capa (*atajo Ctrl+E / Cmd+E*). Si una sola capa está seleccionada, se fusionará automáticamente con la capa debajo de ella. Las capas vectoriales se rasterizarán después de la fusión.



Eliminar Capa - Elimine la capa o más capas seleccionadas.

SUGERENCIA: Arrastre la capa seleccionada arriba de cualquiera de estos botones para ejecutar sus funciones en esa capa.

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

Se puede arrastrar y soltar las capas para acomodarlos en el **orden deseado**.

Se puede **convertir la capa vectorial a mapa de bits** a través el menú: *Capa > Rasterizar Capa*.

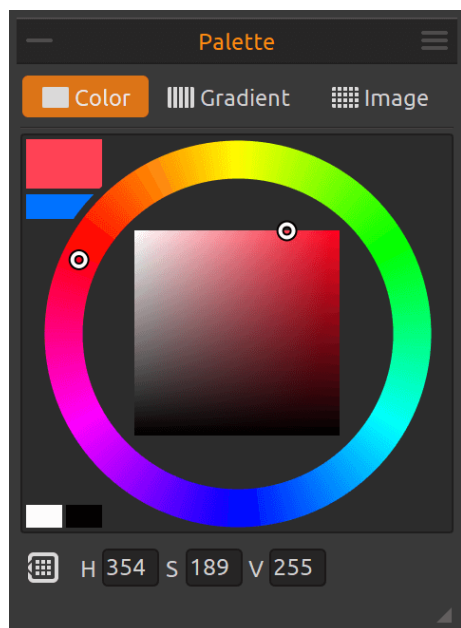


Menú de Panel de Capas - Cierre el panel. Es posible mostrar el panel de nuevo desde el Menú de Ventana (Window Menu).

Panel de Paleta

Elija si desea pintar con un color, gradiente o con colores de una imagen.

Color



Color Actual - Establezca el color actual. Un solo clic en el cuadro de color abre una paleta de colores del sistema.

Color Secundario - Establezca el color secundario. Puede cambiar entre el color actual y el secundario haciendo clic en el color secundario.

Paleta de Color - Seleccione el color de la paleta de colores o ingrese parámetros numéricos exactos para establecer el color requerido.

Blanco & Negro - Cambie entre el color blanco y negro fácilmente directamente desde el panel.

Puede cambiar entre HSV, HSL, HSLuv y RGB modelos de color:

H - Matiz del Pincel (0-359)

S - Saturación del Pincel (0- 55)

L /V- Luminancia/Valor del Pincel (0-255)

O

R - Red / Rojo (0-255)

G - Green / Verde (0-255)

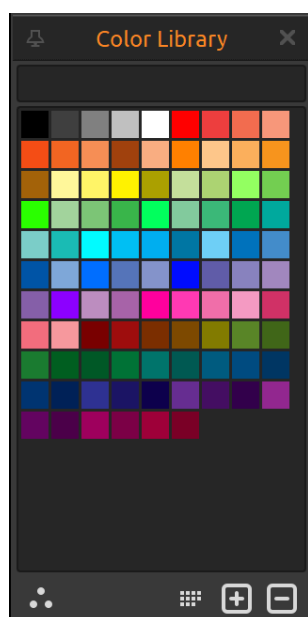
B - Blue / Azul (0-255)

NOTA: RGB es un modelo de color dependiente del dispositivo - diferentes dispositivos / monitores pueden reproducir un valor RGB determinado de manera diferente.

HSLuv - HSLuv le permite definir un color basado en tres dimensiones: tono, saturación y luminancia, pero al contrario que un modelo de color HSL basado en RGB, este modelo de color se basa en el espacio de color CIELUV. Dos colores con un valor de luminosidad idéntico se verán igual de brillantes, tendrán mejor saturación y uniformidad de tono.



Abrir Biblioteca de Colores - Abra la biblioteca de los colores guardados:



Ordenar por Matiz - Ordene colores por su valor de Matiz.


Cuando desactivado, el color último añadido se ordenará como primero.

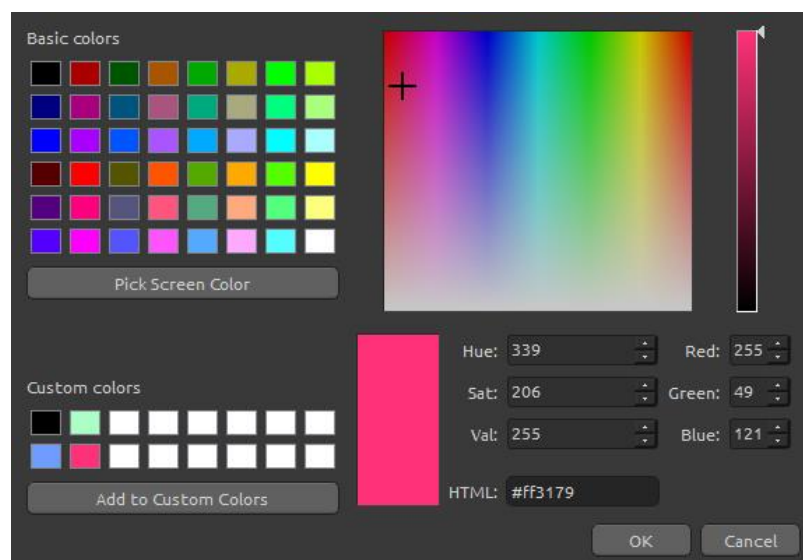


Agrega y elimina colores personalizados.

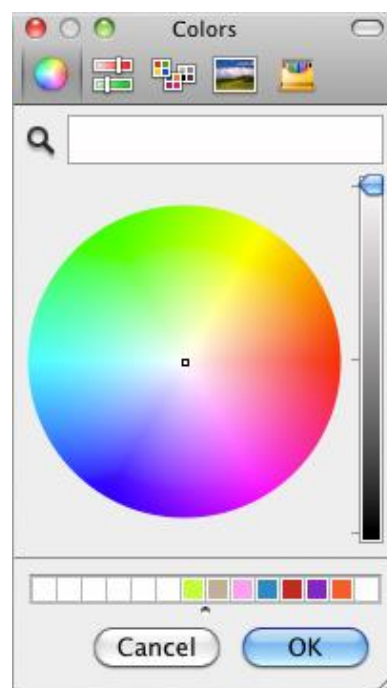


Paleta - Abra la paleta de colores del sistema (System Color Palette).

Después de hacer clic en un color actual en la esquina superior izquierda del Panel de Paleta o al botón  en la Lista de Colores, una nueva ventana de Seleccionar color con una Paleta de Colores del Sistema aparece. Esta paleta se ve y se comporta de manera diferente en Mac OS y Windows:



Paleta de Colores de Sistema en Windows



Paleta de Colores de Sistema en Mac OS

Para usuarios de Windows:


Puede escoger cualquier color de la pantalla haciendo clic en un botón de "Pick Screen Color". Al pasar por encima de su pantalla verás HSV, RGB y HTML parámetros de un color.


El uso de la opción 'Custom Colors' en la ventana de Paleta de colores para guardar los colores no es necesario. Si desea guardar su color personalizado, le recomendamos que utilice el botón "Agregar" directamente en la lista de Colores.


NOTA: Es posible que el color que usa para pintar en el modo Aclarar u Oscurecer no sea exactamente el mismo que ve en el "color del pincel". Esto es típico de la aplicación y los modos de fusión Aclarar / Oscurecer. Si desea tener el color exacto, elija el modo Normal.

Gradiente



Elija desde gradientes predeterminados o cree su transición de gradiente personalizada.

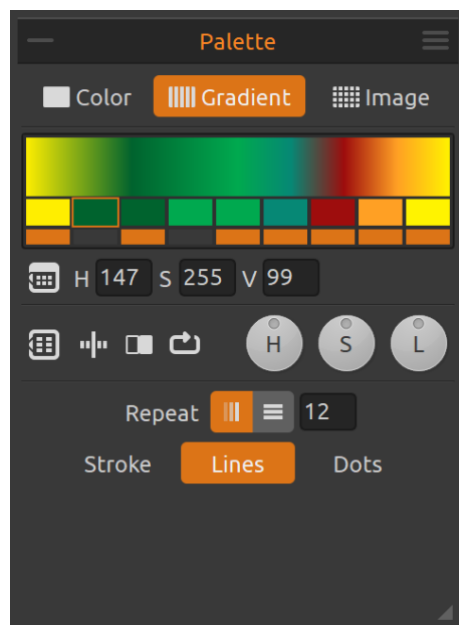
 **Voltear** - Voltee la transición del gradiente.

 **Invertir** - Invierta la transición del gradiente.

 **Mover** - Mueve colores en el gradiente.

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

Repetir - Seleccione si el gradiente debe repetirse a longitud o anchura del trazo:   y establezca cuántas veces debería repetirse. El número más alto, los colores cambian con más frecuencia.



Seleccione si el gradiente debe aplicarse en el trazo, líneas o puntos.



Abrir Biblioteca de Colores - Abra la biblioteca con la paleta de colores y los colores guardados para cambiar los colores en el gradiente. Haga clic en el botón de color que desea cambiar y seleccione el color de la lista de colores. Puede activar / desactivar el color que desea usar en el gradiente. También puede cambiar el color seleccionado en el gradiente ajustando sus valores HSV.



En la Biblioteca de Colores se puede:

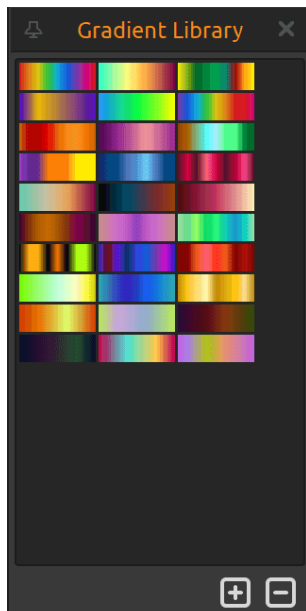
Seleccionar su color en la paleta de los colores

/ - **Agregar o eliminar** colores a / desde la biblioteca de colores.

Paleta - Abrir la paleta de colores del sistema (System Color Palette).



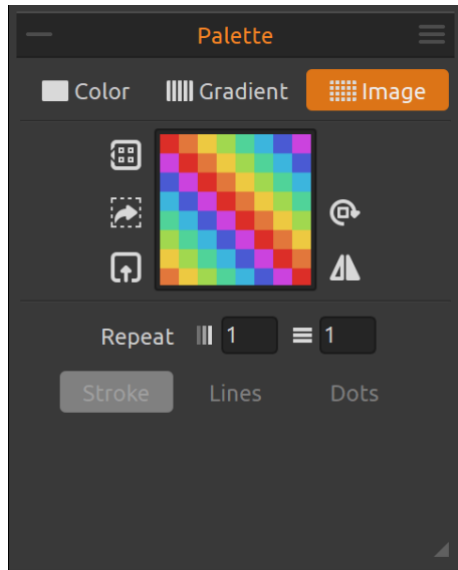
Abrir Biblioteca de Gradientes - Abra la biblioteca de los gradientes guardados. Aquí se puede:




Seleccionar los gradientes guardados o


/ - **Agregar o eliminar** gradientes a / desde la biblioteca de gradientes.


Imagen




Use cualquier imagen como textura en el trazo.


 **Abrir Biblioteca de Imágenes** - Abra la biblioteca con imágenes guardados.


 **Establecer Imagen desde Capa/Selección** - Establezca la imagen para usar como una paleta desde la capa o selección.

 **Importar Imagen** - Importe una imagen para usar como una paleta.

 **Rotar Dextrorso** - Rote la imagen dextrorso.

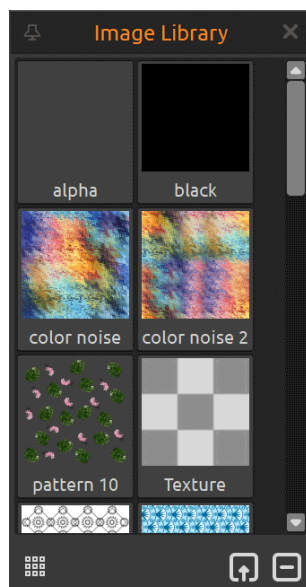
 **Voltear Horizontalmente** - Voltee la imagen horizontalmente.



 **Repetir: Longitud** - Repita la imagen en la longitud del trazo. Establezca cuántas veces debería repetirse.


 **Repetir: Anchura** - Repita la imagen en la anchura del trazo. Establezca cuántas veces debería repetirse.


Seleccione si la imagen debe aplicarse en el trazo, líneas o puntos.

 **Abrir Biblioteca de Imágenes** - Abra la biblioteca con imágenes guardados. Aquí se puede:



Iconos Pequeños  | **Grandes**  - Cambie entre una vista previa más pequeña y más grande de las imágenes. La vista previa grande incluye nombres de imágenes.

 **Importar Textura** - Importe una textura en formato de archivo .png, .jpg, .tif o .bmp.


 **Eliminar Textura** - Elimine la textura de la Biblioteca de imágenes.

☰ **Menú de Panel de Paleta** - Cambie entre la paleta **circular** (color wheel) y paleta **cuadrada**, cambie entre **HSV, HSL, HSLuv** y **RGB** paleta de color or **cierre** el panel. Es posible mostrar el panel de nuevo desde el Menú de Ventana (Window Menu).

También puede seleccionar lo siguiente:

- **Establecer Gradiente de Archivo de Imagen...** - Elija una imagen para crear una transición del gradiente. El gradiente de 9 colores se crea a partir del color más recurrente en esta imagen.
- **Establecer Gradiente de Capa/Selección** - Elija una capa o selección para crear una transición del gradiente. El gradiente de 9 colores se crea a partir del color más recurrente en esta capa / selección.

Panel de Creador de Pinceles

Ud. puede crear sus pinceles preestablecidos personalizados en el panel Creador de Pinceles. Abra el panel con el botón  en panel de Propiedades o mediante el menú Ventana.

El panel consiste de dos partes:

1. **Sistema de partículas** - ajustes para el comportamiento del pincel; y
2. **Forma** - ajustes visuales con respecto a la forma y opacidad del pincel.

Sistema de partículas

Flame Painter 4 presenta seis sistemas de partículas **Flame**, **Ribbon**, **Follow**, **Liner**, **Fuzzy** y **Elastic**.

El paquete de instalación incluye tres sistemas de partículas: **Flame**, **Ribbon** y **Follow**, y tres están disponibles para descargar: **Liner**, **Fuzzy** y **Elastic**. Todavía forman parte del modo especial Flame Painter: puede probar todos sus controles y opciones visuales en una "capa de vista previa".

Flame - El sistema de partículas clásico.

Ribbon - El sistema de partículas de ribbon.

Follow - El trazo sigue al cursor con mayor precisión.

Liner - Sistema de partículas de pincel basado en líneas.

Elastic - Sistema de partículas versátil con cursor de pincel elástico.

Fuzzy - Sistema de partículas basado en cuerdas.


Cada sistema de partículas tiene diferentes controles deslizantes que puede usar para editar su pincel. Se puede encontrar más información sobre ellos en la sección **Sistemas de Partículas**.

Forma

Fusión - Modo de fusión de color. Hay tres modos:


- *Normal* para pintura regular,
- *Aclarar* es generalmente para los efectos de luz y los fondos oscuros y
- *Oscurecer* para los fondos más claros.


Opacidad - Opacidad del pincel (1-100).


 **Presión de Stylus** - Active la presión de stylus para opacidad.

Cuando está activo, la opacidad de la pintura varía en una pincelada, hasta (pero no excediendo) el valor de opacidad especificado en el deslizador Opacidad.

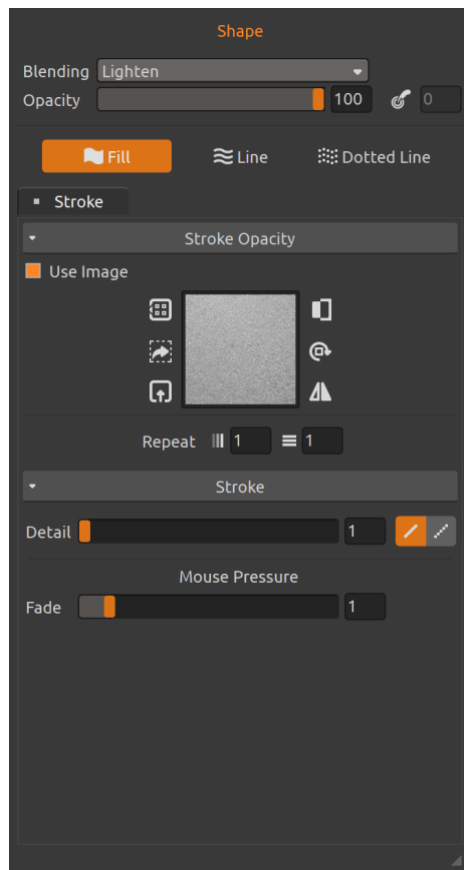
Seleccione una forma del trazo:

 **Área** - Renderizador típico de Flame Painter 3. Aquí se puede editar los parámetros del trazo.


 **Línea** - Renderizador basado en línea. Aquí se puede editar los parámetros del trazo y la secuencia.


 **Línea Punteada** - Renderizador de línea basado en puntos. Aquí se puede editar los parámetros del trazo, la secuencia y los puntos.


Forma: Trazo



Opacidad de Trazo - Establezca la opacidad del trazo. Puede elegir una textura que se aplicará al trazo activando la opción **Usar Imagen**:


 **Abrir Biblioteca de Imágenes** - Abra la biblioteca con imágenes guardadas.

 **Establecer Imagen desde Capa/Selección** - Establezca la imagen para la estructura del trazo desde la capa o selección.


 **Importar Imagen** - Importe un imagen para usar como la textura en el trazo.

 **Invertir** - Invierte la textura actual.

 **Rotar Dextrorso** - Rote la imagen a la derecha.

 **Voltear Horizontalmente** - Voltee la textura actual horizontalmente.



Repetir:

 **Repetir: Longitud** - Repite la textura a la longitud del trazo.

 **Repetir: Anchura** - Repite la textura a la anchura del trazo.

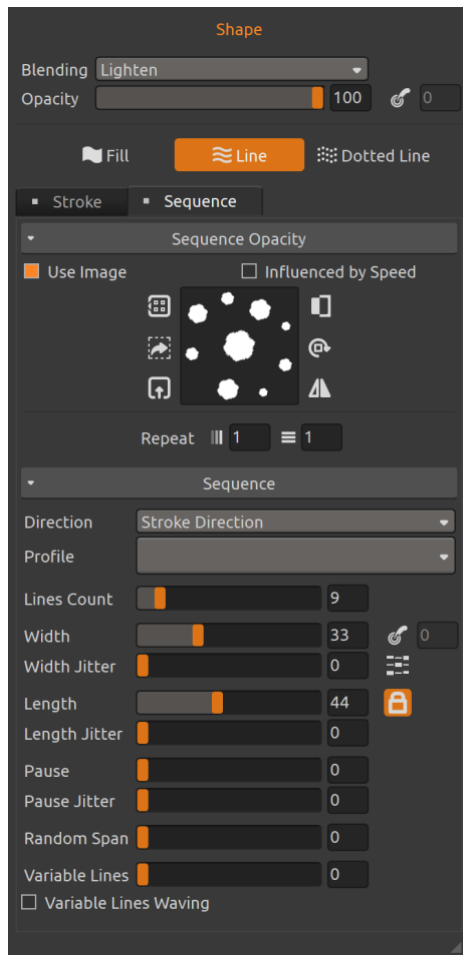
Trazo - Establezca el **Detalle** y valor para opción **Difuminar**:

Detalle - Elija el detalle (1-4). Cuanto más alto es el detalle, más detallado es el trazo.

Alternar entre trazo antialiased y aliased con botones:  .

Presión de Ratón - Establezca valor de difuminar para el trazo pintado con el ratón (0-10). Cuanto mayor sea el valor, mayor será el efecto de difuminar al principio y al final del trazo.

Forma: Secuencia



Opacidad de Secuencia - Establezca la opacidad de una secuencia. Se puede elegir una textura que se aplicará a las secuencias activando opción **Usar Imagen**.

Influenciado por Velocidad - Seleccione si la velocidad con la que pinta influirá en la opacidad del trazo.

Cuando se selecciona, el valor de opacidad será mayor en las secuencias pintadas más lentamente y menor en las secuencias pintadas más rápido.

Secuencia - Establezca varios ajustes para la secuencia:

Dirección - Seleccione entre Dirección de trazo (la forma se aplicará horizontalmente) y Perfil de forma (la forma se aplicará verticalmente).

Perfil - Seleccione el perfil de la secuencia.

Número de Líneas - Establezca el número de líneas en la secuencia (1-100).

Anchura - Establezca anchura de líneas en la secuencia (1-100).

 **Presión de Stylus** - Habilite la presión del stylus para anchura.

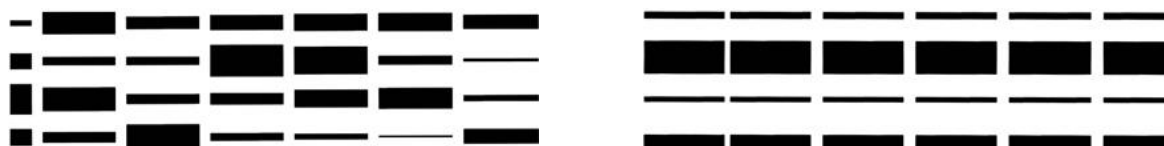
Cuando está activo, anchura de las líneas varía en un trazo de pincel, hasta (pero sin exceder) el valor especificado en el control deslizante Anchura (1-100). La presión del stylus puede ser positiva o negativa.



Presión de Stylus aplicado a la Anchura de las líneas en una secuencia.

Variación de Anchura - Establezca la variación de anchura de las líneas (0-100). Cuanto mayor sea el valor, mayor será la variación de la anchura entre líneas individuales en el trazo.

Utilizar por Secuencia | Utilizar por Trazo - Seleccione si desea aplicar la variación de anchura por una secuencia o por el trazo completo:



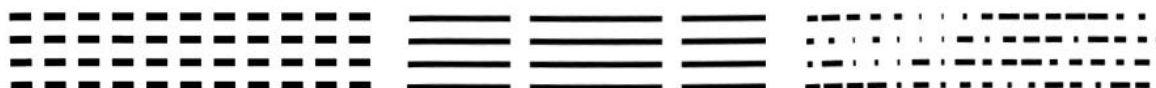
Variación de Anchura: Utilizar por Secuencia (izquierda) vs. Utilizar por Trazo (derecha)

Longitud - Establezca la longitud de las secuencias en el trazo (1-100).

Longitud de Secuencia Fija - La longitud de la secuencia no cambiará al pintar.

Variación de Longitud - Establezca la variación de longitud de las líneas (0-100). Cuanto mayor sea el valor, mayor será la variación de longitud entre secuencias individuales en el trazo.

Ejemplos de Longitud y Variación de Longitud:



Longitud = 10. No variación. Longitud = 40. No variación. Variación de Longitud a 40.

Pausa - Establezca la longitud de pausa entre secuencias individuales en el trazo (0-100).

Variación de Pausa - Establezca la variación de pausa entre secuencias individuales (0-100). Cuanto mayor sea el valor, mayor será la diferencia en la longitud de las pausas entre secuencias individuales:



Variación de Pausa = 0.

Variación de Pausa = 25.

Lapso Aleatorio - Establezca el lapso aleatorio entre las secuencias en el trazo (0-100). Cuanto mayor sea el valor, mayor será el lapso entre las líneas:

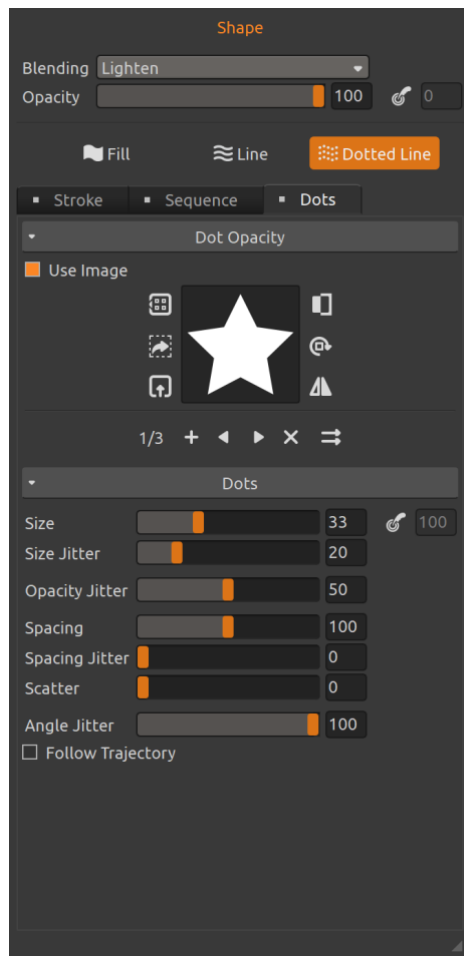


Varios niveles de Lapso Aleatorio en el trazo con 4 líneas.

Líneas Variables - La influencia de la presión del stylus es variable para cada línea (0-100). Cuanto mayor sea el valor, más aleatoriamente cada línea comienza y termina basado en la presión.

Ondulación de Líneas Variables - La presión del stylus varía durante el trazo.

Forma: Línea Punteada



Opacidad de Puntos - Establezca la opacidad de los puntos. Se puede elegir una textura que se aplicará a los puntos activando opción **Usar Imagen**.


Aquí puede agregar varias texturas de imagen, hasta cuatro:

- + Agregar Imagen.
- ◀ Imagen Anterior.
- ▶ Imagen Siguiente.
- ✕ Eliminar Imagen.

Cambie entre orden secuencial ⇌ o aleatorio 🔀.

Orden aleatorio elige la textura de imagen aleatoriamente.

Tamaño - Establezca el tamaño de los puntos en el trazo (1-100).

 **Presión de Stylus** - Habilite la presión del stylus para el tamaño.

Cuando está activo, el tamaño de los puntos varía en un trazo de pincel, hasta (pero sin exceder) el valor especificado en el control deslizante Tamaño (1-100). La presión del stylus puede ser positiva o negativa.

Variación de Tamaño - Establezca la variación del tamaño de los puntos (0-100). Cuanto mayor sea el valor, mayores serán las variaciones entre el tamaño de los puntos individuales:



Variación de Tamaño aplicado a los puntos.

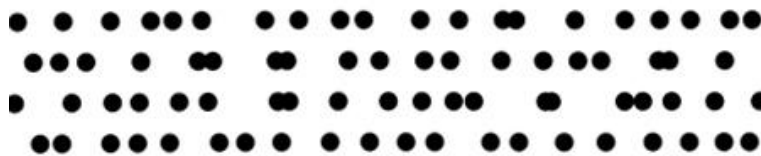
Variación de Opacidad - Establezca la variación de opacidad de los puntos. Cuanto mayor sea el valor, mayores serán las variaciones en la opacidad de los puntos individuales.



Variación de Opacidad aplicado a los puntos.

Espaciado - Establezca el espaciado entre los puntos (1-999). Cuanto mayor sea el valor, mayores serán las variaciones en el espacio entre puntos.

Variación de Espaciado - Aleatoriza el espacio entre los puntos (0-100):



Variación de Espaciado = 50.

Dispersión - La dispersión del pincel aleatoriza la colocación de los puntos en un trazo hacia arriba o hacia abajo con respecto a la línea de base de la pincelada (1-100).

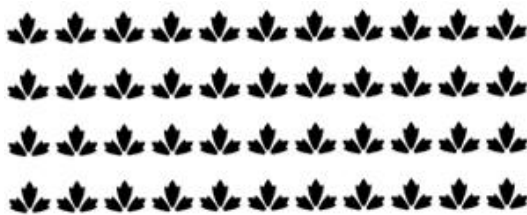


Dispersión = 0

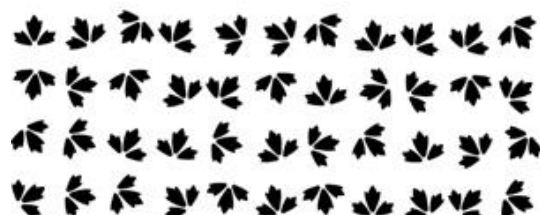
Dispersión = 25

Dispersión = 50

Variación de Ángulo - Establezca la variación de ángulo de los puntos (0-100). Cuanto mayor sea el valor, mayor será la diferencia entre el ángulo de los puntos individuales:



Variación de Ángulo = 0.



Variación de Ángulo = 50.

Seguir Trayectoria - El pincel sigue la rotación de la trayectoria del trazo.

☰ **Menú de Panel de Creador de Pinceles** - **Guarde** su pincel personalizado como un pincel preestablecido nuevo, **Restablezca** cambios de pincel, **Actualice** partículas solo en movimiento o **Cierre** the panel. Es posible mostrar el panel de nuevo desde el Menú de Ventana (Window Menu).

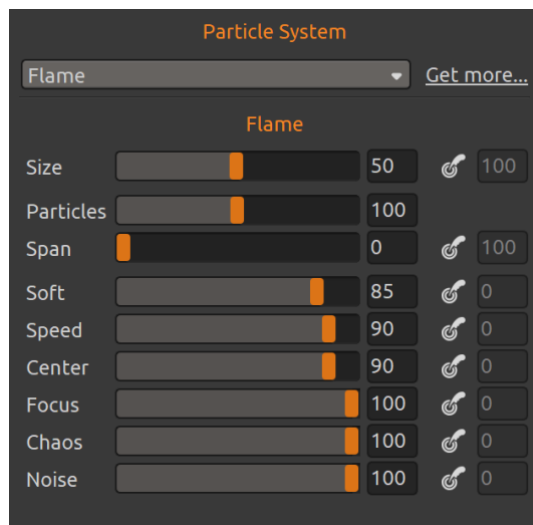
Sistemas de Partículas

El sistema de partículas es la fundación de Flame Painter, un tipo de simulación que define la apariencia del trazo del pincel, su comportamiento, la forma en que se mueve el pincel y muchos otros parámetros importantes.

Flame Painter 4 presenta seis sistemas de partículas Flame, Ribbon, Follow, Liner, Fuzzy y Elastic. El paquete de instalación incluye tres sistemas de partículas: Flame, Ribbon y Follow, y tres están disponibles para descargar: Liner, Fuzzy y Elastic. Todavía forman parte del modo especial Flame Painter: puede probar todos sus controles y opciones visuales en una "capa de vista previa".

NOTA: La cantidad máxima permitida de dispositivos en los que se pueden activar los sistemas de partículas es de tres (3). Si supera este número, Flame Painter le pedirá que cierre sesión en uno o todos sus dispositivos a través de su cuenta de la Comunidad.

Sistema de Partículas Flame



Este es el sistema clásico de partículas de flame para crear diversos efectos desde filetes de fuego hasta arreglos aleatorios de partículas, humo, efectos de luz, destellos y mucho más.

En la sistema de partículas **Flame** puede influir en estos parámetros:

Tamaño - Establezca el tamaño del pincel (1-100).

Partículas - Establezca el número de partículas en el pincel (1-300).

Lapso - Establezca el lapso entre los partículas en el pincel (0-10).

Blandura - Establezca la blandura del pincel (1-100). Los valores más altos de este parámetro ralentizan la velocidad del trazo y crean un trazo más definido.

Velocidad - Establezca la velocidad de partículas que representan el tiempo de reacción del pincel (1-100). Cuanto mayor sea la velocidad, más activo pincel obtendrá.

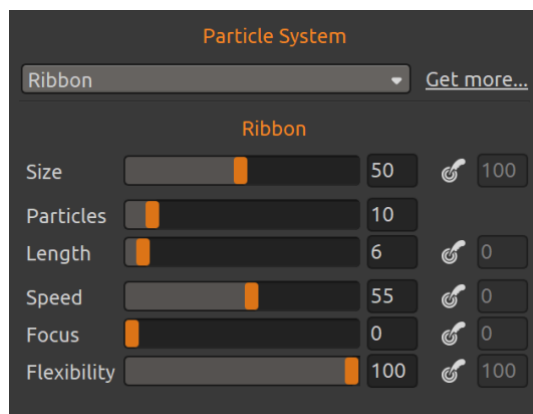
Centro - Establezca la fuerza de atracción global de las partículas. (0-100). Los valores más altos se establecen, la mayor fuerza de atracción de las partículas es hacia el cursor. Con el ajuste de centro alto, las partículas están más centradas cerca del cursor del pincel.

Foco - Establezca la fuerza de atracción individual de las partículas (0-100). Cada partícula tiene una fuerza de atracción diferente al cursor del pincel. Cuanto mayores son los valores, mayor es la diferencia de fuerza entre la primera y la última partícula.

Caos - Establezca el parámetro de caos del pincel (0-100). Cuanto más cerca están las partículas al lado del cursor, más caóticas se vuelven.

Ruido - Establezca el parámetro de ruido del pincel (0-100). Cada partícula tiene una fuerza de atracción aleatoria pero constante. Cuanto mayor sea el número, más ruidoso se vuelve el pincel.

Sistema de Partículas Ribbon



El elegante sistema de partículas para crear hermosos efectos de diseño. El trazo de la ribbon se extiende un poco más, creando trazos fluidos perfectos para diseñar ondas abstractas, sedas, telas, efectos similares a una cinta que fluyen con la dirección de su trazo.

En la sistema de partículas **Ribbon** puede influir en estos parámetros:

Tamaño - Establezca el tamaño del pincel (1-100).

Partículas - Establezca el número de partículas en el pincel (1-100).

Longitud - Establezca la longitud del trazo (1-100).

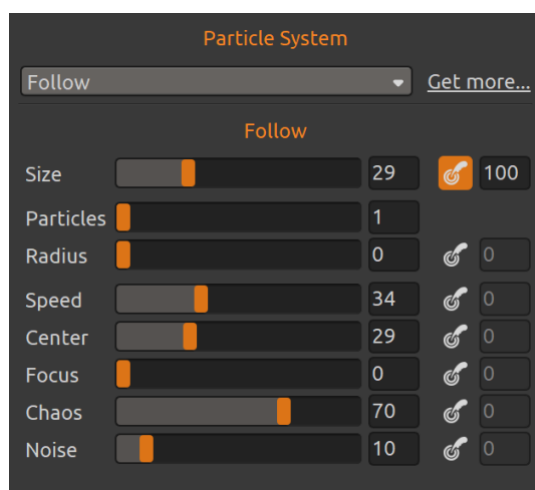
Blandura - Establezca la blandura del pincel (1-100). Los valores más altos de este parámetro ralentizan la velocidad del trazo y crean un trazo más definido.

Velocidad - Establezca la velocidad de partículas que representan el tiempo de reacción del pincel (1-100). Cuanto mayor sea la velocidad, más activo pincel obtendrá.

Foco - Establezca la fuerza de atracción individual de las partículas (0-100). Cada partícula tiene una fuerza de atracción diferente al cursor del pincel. Cuanto mayores son los valores, mayor es la diferencia de fuerza entre la primera y la última partícula.

Flexibilidad - Establezca la flexibilidad de la longitud del picel ribbon (1-100). Cuando se establece al máximo, incluso con alta velocidad, la longitud del pincel se extiende hasta la longitud deseada.

Sistema de Partículas Follow



En el sistema de partículas Follow, el trazo sigue el cursor con mayor precisión y es adecuado para trazos de pintura más detallados, así como líneas de destellos abstractos, órbitas o pinceles con textura.

En la sistema de partículas **Follow** puede influir en estos parámetros:

Tamaño - Establezca el tamaño del pincel (1-100).

Partículas - Establezca el número de partículas en el pincel (1-100).

Radio - Establezca el radio de los partículas en el pincel (0-100).

Velocidad - Establezca la velocidad de partículas que representan el tiempo de reacción del pincel (1-100). Cuanto mayor sea la velocidad, más activo pincel obtendrá.

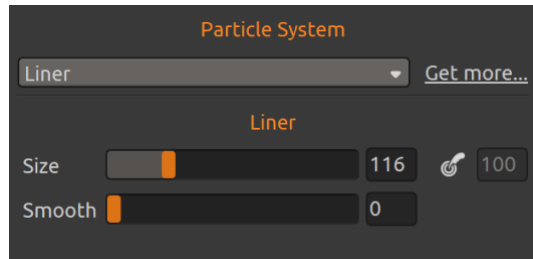
Centro - Establezca la fuerza de atracción global de las partículas. (0-100). Los valores más altos se establecen, la mayor fuerza de atracción de las partículas es hacia el cursor. Con el ajuste de centro alto, las partículas están más centradas cerca del cursor del pincel.

Foco - Establezca la fuerza de atracción individual de las partículas (0-100). Cada partícula tiene una fuerza de atracción diferente al cursor del pincel. Cuanto mayores son los valores, mayor es la diferencia de fuerza entre la primera y la última partícula.

Caos - Establezca el parámetro de caos del pincel (0-100). Cuanto más cerca están las partículas al lado del cursor, más caóticas se vuelven.

Ruido - Establezca el parámetro de ruido del pincel (0-100). Cada partícula tiene una fuerza de atracción aleatoria pero constante. Cuanto mayor sea el número, más ruidoso se vuelve el pincel.

Sistema de Partículas Liner



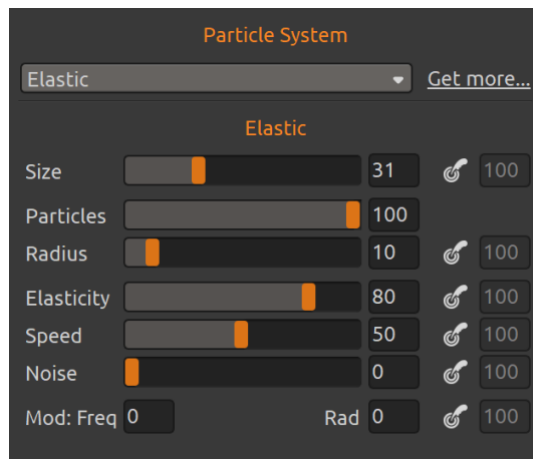
El sistema de partículas de Liner tiene un perfil del pincel plano y delgado con un ancho definido. Puede dibujar líneas precisas que pueden consistir en diferentes formas. Es un sistema de partículas de pincel perfecto para crear líneas, senderos, rayas y superficies exactas. Puedes crear increíbles pinceles, líneas clásicas o pinceles de diferentes formas.

En la sistema de partículas **Liner** puede influir en estos parámetros:

Tamaño - Establezca el tamaño del pincel (1-500).

Suavizado - Establezca la velocidad de cómo las partículas siguen el cursor y el suavizado de ángulo para el trazo curvo (0-10). Cuanto mayor sea el número, más suaves serán las líneas que puede dibujar y más nítido el ángulo de la curva.

Sistema de Partículas Elastic



Sistema de partículas versátil con un cursor de pincel elástico perfecto para agregar profundidad a sus preajustes, creando efectos suaves con varios comportamientos elásticos.

En la sistema de partículas **Elastic** puede influir en estos parámetros:

Tamaño - Establezca el tamaño del pincel (1-100).

Partículas - Establezca el número de partículas en el pincel (1-100).

Radio - Establezca el radio de los partículas en el pincel (0-100).

Elasticidad - Establezca la elasticidad del pincel (1-100). Cuanto mayor es el número, más elástica es la forma del pincel.

Velocidad - Establezca la velocidad del pincel que representa el tiempo de reacción de forma elástica (1-100).

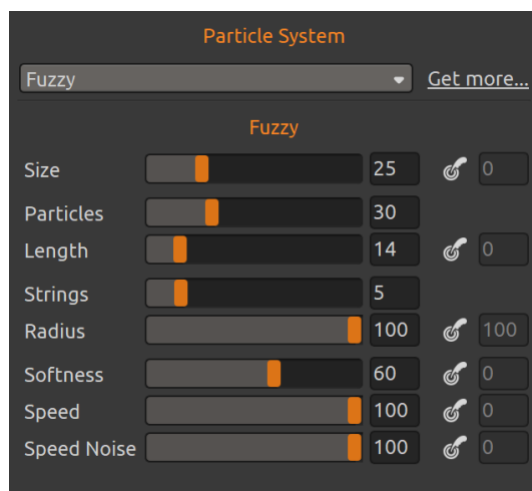
Ruido - Establezca el parámetro de ruido del pincel (0-100). Cuanto mayor sea el número, más ruidoso se vuelve el pincel.

Mod - Cambie la forma del pincel elástico con un modificador de onda sinusal:

Frecuencia - Establezca la frecuencia de la onda.

Radio - Establezca el radio de la onda.

Sistema de Partículas Fuzzy



Un sistema de partículas basado en cadenas que puede estirar sus partículas a lo largo del camino perfecto para crear trazos difusos, tentáculos o grupos de formas abstractas.

En la sistema de partículas **Fuzzy** puede influir en estos parámetros:

Tamaño - Establezca el tamaño del pincel (1-100).

Partículas - Establezca el número de partículas en cada cadena del pincel (1-100).

Longitud - Establezca la longitud del trazo (1-100).

Cadenas - Establezca el número de cadenas en el pincel (1-30).

Radio - Establezca el radio de los partículas en el pincel (0-100).

Blandura - Establezca la blandura del pincel (1-100). Cuanto mayor sea el número, más suave será el trazo.

Velocidad - Establezca la velocidad de partículas que representan el tiempo de reacción del pincel (1-100).

Ruido de Velocidad - Establezca el comportamiento de las cadenas (0-100). Cuanto mayor sea el número, mayor será la diferencia en el comportamiento de cada cadena.

Barra de Menú

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

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

Capa - Contiene acciones relacionadas con las capas.

Filtro - Contiene acciones relacionadas con la corrección de color y los efectos.

Vista - Contiene acciones relacionadas con la ventana gráfica.

Ventana - Contiene acciones relacionadas con la interfaz de usuario.

Comunidad - Contiene enlaces al foro de la comunidad, galería, su cuenta y opción para publicar pinturas.

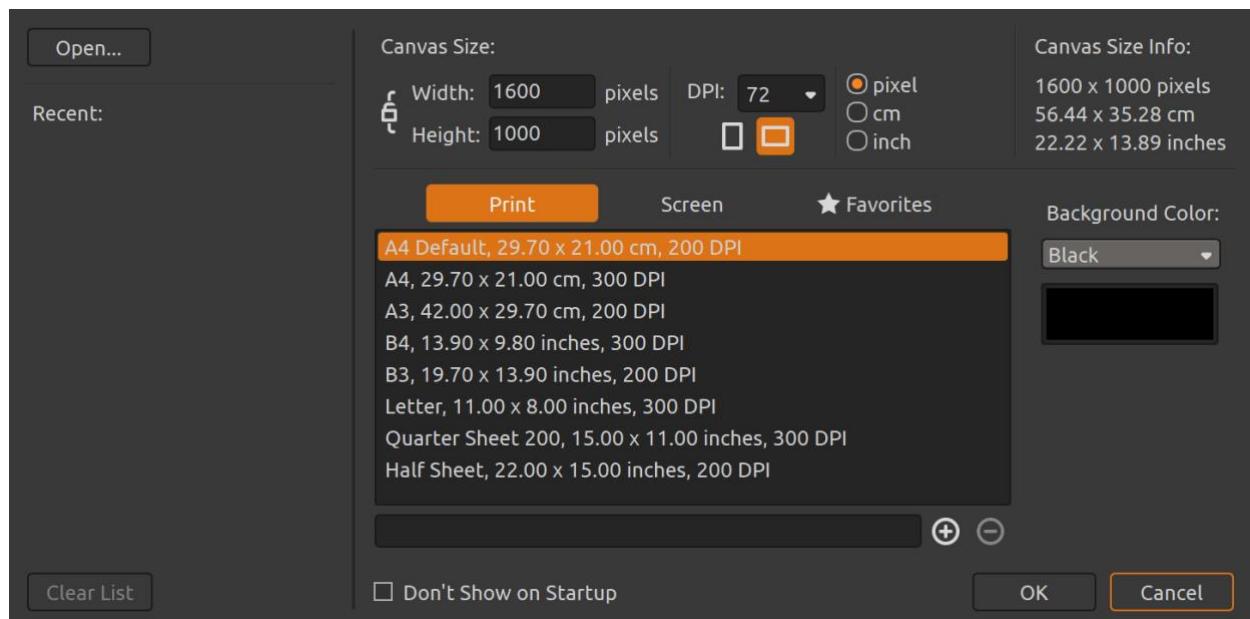
Ayuda - Contiene acciones que permiten obtener ayuda de la aplicación o buscar actualizaciones en la página web.

Menú de Archivo

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

Nuevo... - Abre el cuadro de diálogo que le permite crear una nueva pintura con los nuevos ajustes, abrir una pitnura reciente quardada o abrir imagenes.



Puede establecer la anchura y la altura de la nueva pintura y una DPI; elegir mantener aspecto original; cambiar entre la orientación vertical y horizontal y establecer el color del fondo:



Puede **abrir** cualquier imagen en el formato de archivo .fpa, .psd, .png, .jpg, .bmp y .tif de su computadora a través el botón "Abrir...".

Sus **trabajos recientes** se enumeran en el lado izquierdo del cuadro de diálogo Nueva Pintura. Haga clic en el nombre del trabajo para abrirlo. Para borrar la lista de los trabajos recientes, haga clic en el botón "Limpiar Lista".

Para crear **una nueva pintura**, puede establecer sus propias dimensiones en píxeles, centímetros y pulgadas con DPI. De acuerdo con el DPI que configuró, la información del tamaño de la imagen se calculará automáticamente en centímetros y pulgadas.

También puede elegir entre una variedad de ajustes preestablecidos de tamaño de lienzo de **Impresión y Pantalla** o agregar / eliminar ajustes preestablecidos usando los botones  / . Guarde sus preajustes favoritos en '**Favoritos**' marcándolos con una estrella ★.



Mantener Aspecto Original - Haga clic para bloquear aspecto original. Cuando resaltado, el aspecto original está bloqueado.



- Cambie a orientación vertical.



- Cambie a orientación horizontal.

Abrir... - Abre el cuadro de diálogo que le permite cargar una imagen desde disco en el formato .fpa, .psd, .png, .jpg, .bmp y .tif.

Abrir Reciente - Abre una de las últimas pinturas guardadas. Puede limpiar la lista usando la función 'Limpiar lista'.

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

Guardar Como... - Guarde una copia de su pintura actual como una nueva en formatos de .fpa, .psd, .png, .jpg, .bmp y .tif.


Guardar Iterativo - Guarde versiones numeradas secuencialmente de una imagen. La primera vez, "_1" se añade al nombre del archivo. Posteriormente, cada vez el número se incrementa en 1 y se crea un nuevo archivo numerados secuencialmente.

Importar Imagen... - Importe una imagen en formatos .psd, .png, .jpg, .bmp y .tif como la nueva capa. También se puede importar una capa vectorial en formato .svg.

Importar Pinceles... - Importe pinceles .png creados en Flame Painter. Los pinceles se importarán a sistemas de partículas particulares.

Exportar capa a SVG... - Exporte la capa vectorial activa como polígonos a formato de gráficos vectoriales escalables. Puede encontrar más información sobre esta opción en la sección **Importar & Exportar Formato Vectorial**.

SUGERENCIA: Flame Painter guarda automáticamente el trabajo mientras pinta. Cuando esto

suceda, verá un ícono  que aparecerá en la esquina superior izquierda del lienzo y al lado del cursor de pintura. Puede configurar el temporizador de autoguardar o desactivar la función de autoguardar mediante Preferencias > General > Autoguardar.

Quit - Close the application. (Only on Windows).

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

Para obtener más información sobre cómo crear, cargar y guardar sus pinturas, consulte la sección **Crear, Cargar y Guardar Pinturas** más adelante en el manual.

Menú de Editar

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

Rehacer - Rehace la última operación de deshacer.

NOTA: Si no puede deshacer, compruebe la configuración ,Máx. Memoria' usada en Preferencias > General > Memoria. Establézcalo en valores más altos para poder usar las funciones Deshacer / Rehacer.

Cortar - Corte la selección actual o una capa seleccionada al portapapeles.

Copiar - Copie la selección actual o una capa seleccionada al portapapeles.

Pegar - Pegue la selección actual o una capa seleccionada a la capa nueva.

Tamaño de Imagen - Cambie el tamaño del lienzo y del imagen.

Tamaño de Lienzo - Agrande o recorte el lienzo.

Seleccionar Todo - Seleccione la capa completa.

Deseleccionar Todo - Deseleccione la selección actual desde el lienzo.

Invertir Selección - Invierta la selección actual.

Herramienta Regla - Active la herramienta regla en el lienzo.

Herramienta Perspectiva - Active la herramienta perspectiva en el lienzo.

Más informaciones sobre las herramientas regla y perspectiva se puede obtener en la sección **Trabajar con Regla y Perspectiva**.

Herramienta Editar - Editar vértices claves y modificar el vector creado. Haga clic en vértices para cambiar a vértices claves.

Herramienta Editar Grupo - Editar grupo de vértices.

Herramienta Agregar y Eliminar - Retire vértices editables desde el trazo (*atajo: Ctrl en Windows / Cmd en Mac OS*).

Transformar Curva Inicial - Cambiar el tamaño, rotar y escalar una curva inicial del trazo.

Preferencias... - Ajuste Preferencias General, Preferencias de Herramientas, de Color, de Tableta y del Teclado. Puede encontrar más información en la sección **Preferencias** más adelante en el manual.

Atajos de Teclado - Abre y edita los atajos del teclado.

Menú de Capa

Nueva Capa - Agrega una nueva capa.

Nueva Capa Vectorial - Agrega una nueva capa vectorial.

Duplicar Capa - Duplica capa o capas activas.

Fusionar Capas - Fusione capas en una sola capa.

Eliminar Capa - Elimine capa o capas activas.

Mostrar Capa - Muestre u oculte la capa individual.

Rasterizar Capa - Turn the selected vector layer to bitmap.

Transformar Capa - Mueve y escale la capa activa (*atajo Ctrl+T*).

Limpiar Capa - Limpia la capa (*atajo Del*).

Exportar a Photoshop - Exporte la capa con la configuración de capa, el modo de fusión y la opacidad de Flame Painter a Photoshop. Puede encontrar más informaciones sobre esta opción en la sección **Flame Painter Connect - Photoshop Plug-in**.

Renderizador HiRes... - Establezca el detalle del Renderizador HiRes (1-5). Un Renderizador HiRes is a polygonal renderer. es un renderizador poligonal. Llena el espacio entre puntos y suaviza la imagen sin la aparición de artefactos de muaré. Solo se puede usar con capas vectoriales y renderizador *Área*.

Cuando finaliza la representación de renderizador HiRes, la imagen renderizada reemplazará la capa actual. “HQ” aparece en el panel superior y significa “high quality = alta calidad”. Cuando se realizan ediciones adicionales en la capa vectorial renderizada, “HQ” desaparece y la capa vectorial necesita ser renderizada nuevamente.

Presione la tecla *Esc* para cancelar el renderizado. Por favor espere hasta que el proceso haya terminado.

NOTA: El renderizador HiRes es muy intensivo en cómputo, puede representar una capa vectorial incluso unas pocas horas. El tiempo de renderizado depende en gran medida de la longitud del pincel, así como de la configuración del parámetro "Tamaño". Cuanto más grande es el trazo de pincel y el tamaño, más tiempo se tarda en renderizar.

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.

Menú de Filtro

Brillo/Contraste... - Ajuste el brillo y el contraste de los colores en una capa actual o en una selección.

Matíz/Saturación... - Ajuste el brillo y el matíz, la saturación y la luminancia de los colores en una capa actual o en una selección.

Equilibrio de Color... - Ajuste la mezcla global de colores en una capa actual o en una selección para la corrección de color generalizada.

Arrastre un regulador hacia el color que desee aumentar en la imagen; arrastre un regulador lejos del color que desee disminuir en la imagen. Los valores pueden estar comprendidos entre -100 y +100.

Seleccione *Sombras*, *Medios tonos* o *Iluminaciones* para seleccionar la gama tonal en la que desea enfocar los cambios.

Seleccione *Conservar luminosidad* para impedir que cambien los valores de luminosidad de la imagen mientras cambia el color. Esta opción mantiene el equilibrio tonal de la imagen.

Haga clic en 'Restablecer' para restablecer los valores, 'Aplicar' para aplicar los cambios o 'Cancelar' si decide no hacerlo.

Filtro de Color... - Aplique el filtro de color en una capa actual o en una selección. Elija el color de la paleta de colores del sistema. Para ajustar la cantidad de color aplicado a la imagen, use el control deslizante *Fuerza* - una mayor fuerza da como resultado un ajuste de color más intenso.

Seleccione *Conservar luminosidad* para impedir que cambien los valores de luminosidad de la imagen mientras cambia el color. Esta opción mantiene el equilibrio tonal de la imagen.

Colorear... - Colorea la capa con el deslizador de Matiz, Saturación y Fuerza.

Desaturar - Convierta todos los colores en una capa actual o en una selección a los tonos de gris correspondientes. Los colores en la capa siguen siendo valores RGB con tres componentes. Elija tonos de gris en función de '*Luminosidad*' o '*Promedio*'. Active '*Vista previa*' para verificar los cambios de color en tiempo real.

Invertir - Invierte todos los colores de píxeles y los valores de brillo en una capa actual o en una selección

Blanco a Transparente - Convierta el color blanco de una capa actual en un canal alfa.

Negro a Transparente - Convierta el color negro de una capa actual en un canal alfa.

SUGERENCIA: Importe su imagen con fondo blanco o negro. Aplique el filtro 'Blanco a Transparente' o Negro a Transparente'. El fondo se volverá transparente mientras el contenido de la imagen permanezca.

Desenfocar... - Establezca el **radio** de desenfocar de una ventana emergente.

- **Vista Previa** - Muestre u oculte el resultado en tiempo real.

Brillo - Establezca el **radio** y la **fuerza** del brillo de una ventana emergente.

- **Vista Previa** - Muestra u oculta el resultado en tiempo real.

Capa de Azulejos - Active esta opción para colocar la capa en mosaico horizontal y verticalmente.

Menú de Vista

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

Reducir - Reduzca la vista de la pintura (a un mínimo del 1%).

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

Encajar en Pantalla - Encaje el lienzo en la pantalla.

Ajustar al Lienzo - Establezca esta opción para permitir que las transformaciones se ajusten a los bordes del lienzo.

Mostrar Cursor - Muestre u oculte el cursor.

Mostrar Partículas - Elija la forma en que se mostrarán las partículas:

- **Ningunas** - Las partículas no se mostrarán.
- **Puntos** - Las partículas se mostrarán como puntos.
- **Líneas** - Las partículas se mostrarán como líneas.

Vista Previa de Partículas - Elija cómo cambia la vista previa del cursor mientras se ajusta la configuración en el panel Creador de Pinceles:

- **Estático** - La vista previa del cursor se actualiza durante la pintura.
- **Centro** - La vista previa del cursor se actualiza automáticamente en el centro del lienzo.
- **Lemniscata** - La vista previa del cursor se actualiza automáticamente mientras sigue una trayectoria de curva en forma de ∞ en el centro del lienzo.

Mostrar Frontera Segura - Muestre u oculte la frontera segura - un lienzo extendido con más espacio visible que el tamaño del lienzo.

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 (Presione *Esc* para salir).

Menú de Ventana

Herramientas - Muestre u oculte el Panel de Herramientas.

Propiedades - Muestre u oculte el Panel de Propiedades.

Navegador - Muestre u oculte el Panel de Navegador.

Paleta - Muestre u oculte el Panel de Paleta.

Pinceles - Muestre u oculte el Panel de Pinceles.

Capas - Muestre u oculte el Panel de Capas.

Creador de Pinceles - Muestre u oculte el Panel de Creador de Pinceles

Mostrar Paneles - Muestre u oculte los Paneles para conseguir más espacio para la pintura (*atajo: Tab*).

Bloquear Paneles - Bloquee la configuración de los paneles de cualquier cambio no deseado. Cuando están bloqueados, no es posible desacoplar paneles, acoplar paneles flotantes o fusionar paneles.

Mostrar Menú Principal - Muestre u oculte el menú principal (*atajo: Ctrl+M*).

Importar Diseño - Importe el diseño de interfaz de usuario de Flame Painter previamente guardado.

Exportar Diseño - Guarde un diseño de interfaz de usuario Flame Painter personalizado.

Restablecer a Predeterminado - Restablezca la interfaz a interfaz predeterminada.

Menú de Comunidad

Foro - Visite el foro de Escape Motions para leer las preguntas frecuentes, encontrar información útil, participar en discusiones sobre el software, obtener sugerencias y trucos, compartir sus comentarios y más.

Galería - Navega por la galería y publica tus pinturas.

Mi cuenta - Visite su cuenta donde puede cargar su pintura a la galería, editar su perfil y cambiar la contraseña, o descargar el software y los recursos comprados.

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

Menú de Ayuda

Ayuda - Abra este Manual de Usuario.

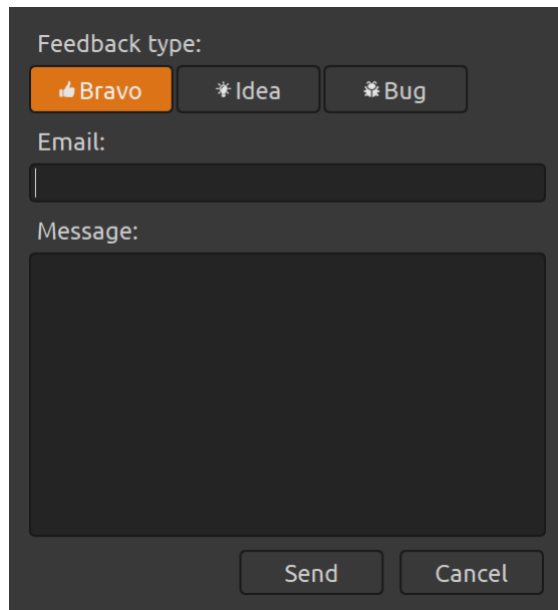
Enviar Comentarios... - Envíenos sus comentarios si usted tiene cualquier problema, una idea o simplemente le gusta el programa. Puede elegir entre 3 tipos de comentarios:

Bravo - ¿Le gustaría expresar cómo genial Flame Painter es?

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

Bug - ¿Encontró cualquier comportamiento curioso al utilizar Flame Painter?

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



The image shows a feedback form with a dark gray background. At the top, it says "Feedback type:" followed by three buttons: "Bravo" (orange with a thumbs up icon), "Idea" (gray with a star icon), and "Bug" (gray with a star icon). Below these is an "Email:" label and a text input field. Underneath is a "Message:" label and a larger text area. At the bottom right are "Send" and "Cancel" buttons.

Página web de Flame Painter - Enlace a la página web: flame.escapemotions.com

Idioma - Seleccione el idioma de la interfaz de usuario de Flame Painter. Reinicie Flame Painter para aplicar los cambios.

Acerca de Flame Painter - Obtenga un poco de información básica acerca de Flame Painter, copyright y créditos.

Mostrar Carpeta de Biblioteca... - Muestra carpeta donde se guardan los pinceles, texturas, gradientes, datos, documentos y licencia.

Biblioteca de Pinceles en línea... - Visite la biblioteca de pinceles Flame Painter creados por desarrolladores y otros usuarios.

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

Preferencias

Flame Painter le permite personalizar muchos ajustes y atajos de teclado en la ventana Preferencias accesible desde el menú Editar. Establezca las Preferencias General, Preferencias de Herramientas, de la Tableta y del Teclado en Flame Painter.

Preferencias General

Pantalla de Inicio - No mostrar cuadro de diálogo de "Nueva Pintura" al inicialización de la aplicación - Marque esta opción si desea que el cuadro de diálogo "Nueva Pintura" abra cada vez que inicie la aplicación.

Interfaz - Ajuste la escala para cambiar el tamaño de la interfaz (70-200%). La escala predeterminada es 100%.

Lienzo - Aumentar al cursor - Marque esta opción si desea aumentar al cursor y no al centro del lienzo.

Opciones de Jpeg - Establezca la calidad del archivo Jpeg (0-100). Cuanto menor sea el ajuste, menor será la calidad del archivo .jpeg guardado.

Sensibilidad de Box de Editar - Ajuste la sensibilidad de editar del spinbox para el Ratón o Tableta gráfica (1-100) - Establezca un valor más alto para que los cuadros (boxes) sean más sensibles a la resistencia de la pluma/el ratón.

Memoria - Establezca la memoria máxima que Flame Painter puede usar.
- Nunca mostrar aviso de memoria baja - Seleccione esta opción si no desea ver un mensaje de aviso sobre el número limitado de pasos para deshacer debido a la poca memoria.

Idioma - Seleccione el idioma de la interfaz de usuario. Seleccione si los idiomas se deben actualizar automáticamente o no.

Autoguardar - Habilite la función de autoguardar que guardará automáticamente el trabajo actual desde Flame Painter. Establezca el tiempo (en minutos) que desea que Flame Painter guarde automáticamente.

Puede encontrar sus trabajos guardados automáticamente en el menú *Ayuda > Mostrar carpeta de biblioteca > Autosave*.

Frontera Segura - Activa o desactiva la visibilidad de la frontera. Establezca el tamaño y la opacidad de la frontera segura en % del tamaño del lienzo actual.

Información sobre Herramientas - Anule la selección de esta opción si no desea que la información sobre herramientas se muestre al pasar el mouse o el stylus sobre las herramientas.

Preferencias de Herramientas

Transformación - Establezca el ángulo de bloqueo personalizado para transformar cuando se usa *Shift* con rotación.

Lazy Mouse -Suavizado de la Posición del Cursor - Ajuste la fuerza del Lazy Mouse (0-10). El mayor es número de control de Lazy Mouse, las líneas más suaves se pueden pintar.

Presión de Ratón - Siempre utilice una presión mínima del ratón para el desvanecimiento del trazo -Anule la selección de esta opción si no desea utilizar un efecto de presión artificial al usar un ratón. Esto funciona cuando el valor de opción Difuminar para el pincel seleccionado se establece en 0 y hay sensibilidad a la presión en el parámetro del pincel.

Preferencias de Tableta

Opciones de Tableta - Seleccione Usar el posición del ratón o stylus y dispositivo Wacom (WinTab) o Microsoft Ink.

- Invertir inclinación de stylus - Seleccione esta opción en caso de que la inclinación de su stylus vaya en la dirección opuesta.

- Habilitar toque - Active / desactive el soporte para los gestos de toque en Flame Painter. Es posible activar solo el toque con un dedo o activar soporte multitáctil.

- Utilizar para rotación del lienzo - Anule la selección de esta opción si no desea rotar el lienzo con dos dedos. El toque con dos dedos seguirá funcionando para escalar y moverse.

- Sensibilidad de Touchpad - Ajuste la sensibilidad para touchpads y trackpads (1-100%) - cuando se establece en valores más altos, la sensibilidad de la acción de 'mover' con el toque en trackpads será más significativa.

Suavizado de Presión de Stylus - Establezca el suavizado de la presión para el stylus. Cuando se establece en el valor "Máx", las transiciones de presión en el trazo serán más suaves.

Sensibilidad de Presión de Stylus - Establezca el suavizado de la curva de sensibilidad a la presión para el stylus. Cuando se establece en "Suave", se requiere menos presión, cuando se establece en "Firme" se requiere más presión.

Preferencias de Teclado

Establezca los atajos de teclado personalizados.

Haga clic en **Restablecer Atajo Predeterminado** para restablecer el atajo seleccionado, haga clic en [x] para eliminar el atajo seleccionado.

Para agregar más atajos para una acción, haga clic en el botón [+].

Menú de Atajos del Teclado:

- **Importar Atajos** - Abre los atajos de teclado previamente guardados.
- **Exportar Atajos** - Guarde los atajos actuales como un archivo .xml personalizado.
- **Restablecer Todos** - Restablezca todos los atajos a los atajos predeterminados.

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

*SUGERENCIA: Puede encontrar la lista de todos los atajos de teclado predeterminados en la sección **Atajos de Teclado**.*

Empezar a Pintar

Opciones del Flujo del Trabajo

Empezar una nueva pintura con el lienzo en blanco

1. Haga clic en *Archivo > Nuevo...* y una ventana de Nueva aparecerá.
2. Establezca una anchura, una altura de la imagen, el color de fondo y DPI de imagen.
3. Elija el color del pincel, el gradiente o imagen desde el Panel de Paleta.
4. Elija una herramienta, el system de partículas, ajuste el tamaño del pincel y otros parámetros en el Panel de Propiedades y panel de Creador de Pinceles empiece a pintar.

Empezar con una foto o una imagen de referencia

1. Haga clic en *Archivo > Abrir...* y elija su imagen de referencia.
2. Haga clic en Agregar Capa desde el panel de Capas para crear una capa nueva arriba de la capa de referencia.
3. Elija una herramienta, el system de partículas, ajuste el tamaño del pincel y otros parámetros en el Panel de Propiedades y panel de Creador de Pinceles empiece a pintar.

Puede importar un dibujo o una foto de un software tercero en formato .png, .jpg, .bmp y .tif haciendo clic en *Menú > Archivo > Importar...* (*File > Import...*).

También puede **arrastrar y soltar** una imagen desde cualquier aplicación o navegador de Internet directamente a Flame Painter como una nueva capa.


Trabajar con Selecciones


En Flame Painter se puede seleccionar fácilmente el área del lienzo para realizar operaciones específicas sólo dentro de este área seleccionada. Las selecciones sirven como herramientas de enmascaramiento que bloquean las áreas del lienzo que no desea cambiar.

Las operaciones que se pueden realizar en la selección en Flame Painter incluyen pintar, transformar, cortar, copiar y pegar.

Cuando una selección está activa, se dibuja en el lienzo con guiones. Todo lo que está dentro del área delimitada está seleccionado, todo lo que está fuera no está seleccionado.

Pintrar dentro de selección

Cree una máscara simple en el lienzo utilizando la herramienta de selección. Elija entre la selección rectangular, elíptica, poligonal, a mano alzada o varita mágica y cree la selección en el lienzo. Usted pintará dentro de la selección, el área exterior permanecerá intacta. Para pintar en las áreas fuera de la selección, haga clic en el botón "Invertir selección"  en el panel Propiedades de la Selección.

Nota: Puede ver rápidamente su selección actual mediante el botón Mostrar Selección  en el panel Capas. El área no activa en el lienzo es de color rojo.

Transformar selección

Seleccione las partes específicas de su pintura usando la herramienta de selección. Para transformar esta selección, haga clic en Transformar en el panel Herramientas o el atajo $T / Ctrl + T / Cmd + T$. Puede mover, escalar, rotar o voltear la selección horizontal o verticalmente. Se puede encontrar más información sobre transformación en la sección **Propiedades de Herramienta Transformar**.

NOTA: Cuando se selecciona y transforma una parte de la pintura en la capa, la confirmación de la transformación colocará el área transformada en una nueva capa. Cuando se selecciona y transforma toda la pintura en la capa, permanecerá en la misma capa.

Cortar, Copiar y Pegar selección

Puede realizar funciones simples de cortar, copiar y pegar en el área seleccionada del lienzo mediante el menú Editar o con los atajos de teclado.

Use $Ctrl + X / Cmd + X$ para **cortar la selección** y $Ctrl + V / Cmd + V$ para **pegar la selección**.

Puede cortar y pegar también desde el menú *Editar*. Su selección se pegará a una capa separada.

Use $Ctrl + C / Cmd + C$ para **copiar la selección** y $Ctrl + V / Cmd + V$ para **pegar la selección**.

También puede copiar y pegar desde el menú *Editar*. Su selección se pegará a una capa separada.

Seleccionar todo / Deseleccionar todo

Seleccione el contenido de la capa actual con atajo *Ctrl / Cmd + A* o mediante el menú *Editar -> Seleccionar todo*.

Deseleccione la selección actual con atajo *Ctrl / Cmd + D* atajo o mediante el menú *Editar -> Deseleccionar todo*.

Se puede cambiar estos atajos en cualquier momento a través del panel *Preferencias -> Teclado -> Editar*.

Invertir selección

Invierte la selección actual. El área seleccionada se desactivará. Invierte selección usando *Ctrl / Cmd + Shift + I* atajo o mediante el menú *Editar -> Invertir selección*.

Se puede cambiar el atajos en cualquier momento a través del panel *Preferencias -> Teclado -> Editar*.

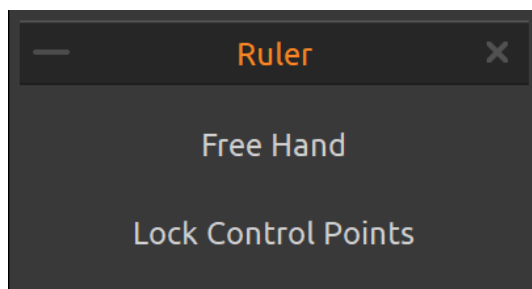
Trabajar con Regla y Perspectiva

Línea recta con la tecla Shift

La manera más fácil de pintar una línea recta en Flame Painter 4 es presionar la tecla 'Shift' mientras se usa cualquier herramienta de dibujo. Presionando *Shift* establece un extremo de la regla. Ajuste manualmente el otro extremo, presione el botón del ratón o una pluma y, naturalmente, dibuje la línea entre estos dos puntos.

La herramienta se ajusta a la posición vertical y horizontal cuando está cerca del ángulo recto: para desactivar esto, mantenga presionadas las teclas *Shift + Ctrl* (*Shift + Cmd* en macOS).

Herramienta Regla



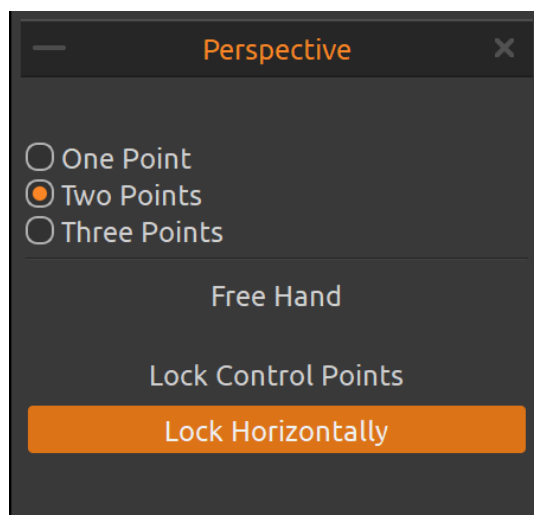
Active la herramienta Regla desde el menú *Editar* o presionando *Shift + R*.

La herramienta regla consiste en tres puntos de control. Vuelva a colocar la regla en el lienzo haciendo clic y arrastrando el punto de control central sin cambiar el ángulo.

A Mano Alzada - Active esta opción para dar a las líneas rectas un atractivo dibujado a mano.

Bloquear Puntos de Control - Bloquee los puntos de control de la regla para evitar que mueva accidentalmente los puntos.

Herramienta Perspectiva



Active la herramienta Perspectiva desde el menú Editar o presionando *Shift + P*.

Elija entre **una, dos o tres puntos** de perspectiva.

A Mano Alzada - Active esta opción para dar a las líneas rectas un atractivo dibujado a mano.

Bloquear Puntos de Control - Bloquee los puntos de control de la regla para evitar que mueva accidentalmente los puntos.

Bloquear Horizontalmente - Bloquee la perspectiva horizontalmente.

Soporte Multitáctil

El soporte multitáctil está disponible tanto para Windows y Mac O y ofrece un mayor apoyo para las tabletas con pantallas táctiles y multitáctiles. Puede desplazar, rotar y hacer zoom la ventana gráfica o la capa individual. Esto ofrece una forma sencilla y sensible de posicionamiento y navegación por el lienzo.



Use *dos dedos* para **rotar y mover** el lienzo al mismo tiempo, moviéndolos en un movimiento circular mientras lo pasa simultáneamente a través de la tableta. Al mismo tiempo se puede **zoom** la ventana gráfica apretando los dedos juntos o separándolos

Cuando los dedos están cerca uno del otro, puede **mover** el lienzo.

Puede habilitar o deshabilitar el soporte táctil en Flame Painter en *Preferencias > Tableta*. Es posible habilitar / deshabilitar solo un toque con un dedo, o habilitar / deshabilitar el soporte multitáctil.

Aquí también puede anular la selección de la opción "Usar para rotación de lienzo" si no desea rotar el lienzo con dos dedos. El toque con dos dedos seguirá funcionando para escalar y mover.



Use *un dedo* para **mover**. Puede configurarlo en otra herramienta en Panel de *Preferencias* > *Teclado* > *Herramientas (mantener)* y configurarlo en "Toque con un dedo".

Importar & Exportar Formato Vectorial

Flame Painter 4 le permite **importar un formato de archivo SVG** a través del menú: *Archivo* > *Importar ...*

Después de elegir el archivo que desea importar, seleccione si este archivo debe importarse como:

Capa de mapa de bits: Las rutas de vector se importarán como una capa de mapa de bits. No es posible editar más esta capa como una capa vectorial.

Capa vectorial: Las rutas vectoriales se importarán como capas vectoriales. Cada ruta vectorial se importará como una capa vectorial separada. Es posible editar aún más estas capas a través de la herramienta Editar capa vectorial.

NOTA: Cada ruta vectorial se importará en una capa vectorial separada. Por lo tanto, recomendamos fusionar todas las rutas vectoriales antes de importar para obtener una cantidad mínima de capas vectoriales para una mejor edición.

Flame Painter 4 le permite exportar la capa vectorial cuando está con el renderizador *Área (Fill)* en un formato de archivo SVG a través del menú: *Archivo* > *Exportar capa a SVG...*

Aquí puede configurar estos parámetros:

Detalle - Determina la cantidad de detalles en el archivo .SVG exportado (1-5).

Detalle más alto conserva más de la forma original de la pintura, sin embargo el detalle más pequeño es mucho más simple. Para su posterior edición en un programa de edición vectorial.

Forma de Superficie- Esta opción afecta a la forma de los elementos de superficie.

La opción predeterminada 'Cuadrado' se aproxima a la forma de elementos a cuadrados y conserva al máximo detalle. Las otras dos opciones pueden ser más simple para posteriores edición, pero puede producir resultados significativamente diferentes que la pintura original.

Opacidad - Esta configuración determina la forma en que se maneja la opacidad de la obra de arte completa.

'*Variable*' - la aplicación intentará automáticamente ajustar la opacidad de cada elemento de superficie para que coincida con el trazo original con la mayor precisión posible.

'*Uniforme*' - la opacidad de cada elemento de superficie se establece en valor constante (0-100).

Contorno - Cuando habilitado, esta configuración creará un contorno de ancho dado y opacidad para aparecer alrededor de cada elemento de superficie diminuta que confecciona toda la obra de arte exportada.

NOTA: La exportación SVG está disponible solo para trazos creados con el renderizador de Árena (Fill). Los trazos pintados con pinceles de línea y el renderizador de línea punteada no se pueden exportar como SVG.

Flame Painter Connect - Photoshop Plug-in

Flame Painter Connect es un plug-in para Photoshop. Es un canal de comunicación entre Photoshop CC 2015-2020 y Flame Painter 4 para transferir capas entre estas aplicaciones.

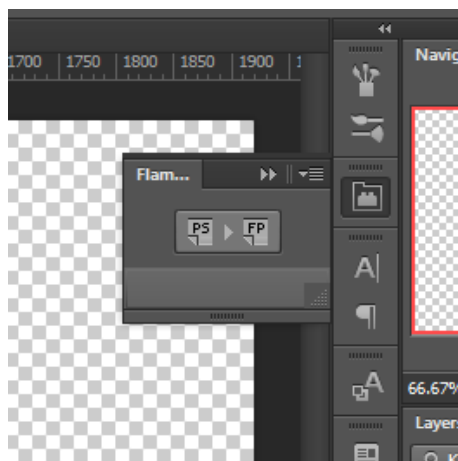
Instalación

Descargue Flame Painter Connect desde el correo electrónico que recibe después de la compra o en cualquier momento desde su cuenta de la Comunidad.

Abra la carpeta *Flame_Painter_Connect_1.3.1 > Flame Painter Connect PS_CC_2015-2020*

En el menú principal de Photoshop, seleccione *File > Scripts > Browse*, y seleccione el archivo "Installer.jsx".

Cómo ejecutar Flame Painter Connect



PASO 1: Ejecute Photoshop y Flame Painter 4.

PASO 2: En Photoshop, cree un nuevo documento desde el menú: *File > New...*

PASO 3: En Photoshop, haga clic en el menú: *Window > Extensions > Flame Painter Connect*. Aparece un nuevo panel de Flame Painter Connect en el lado derecho de la pantalla.

Cómo exportar capas

Exportar desde Photoshop a Flame Painter

Seleccione la capa 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.

Exportar desde Flame Painter a Photoshop

Seleccione la capa que desea exportar a Photoshop y haga clic en el botón "PS" en el panel Capas, o en el menú: *Capa > Exportar a Photoshop* (acceso directo Ctrl+F para Win, 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.

Las capas exportadas mantienen su nombre y opacidad originales. La mayoría de los modos de fusión también se conservarán.

Cómo mantener el mismo tamaño de lienzo en Photoshop y Flame Painter 4

Opción 1: Ejecute Photoshop.

Cuando exporta la capa de Photoshop, la aplicación Flame Painter se abrirá con el tamaño de capa exportada.

Opción 2: Ejecute Photoshop y Flame Painter 4.

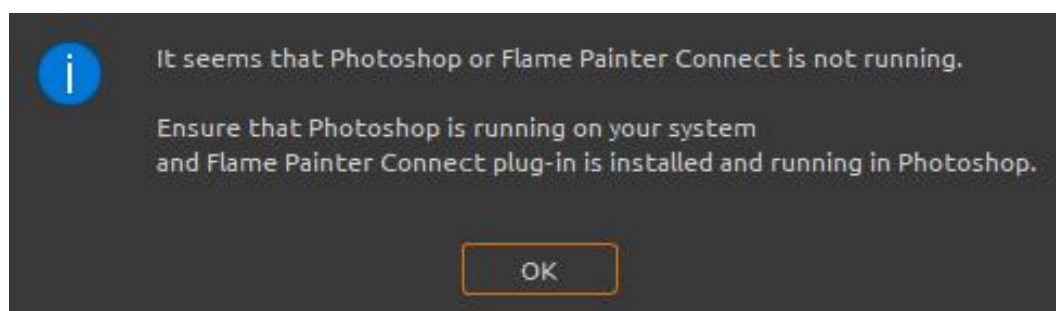
Cuando exporta la capa de Photoshop y hay un nuevo documento sin cambios en Flame Painter, el tamaño de nuevo documento cambiará al tamaño de capa exportada.

Opción 3: Ejecute Flame Painter 4 y Photoshop.

Abra Flame Painter Connect en Photoshop. Al exportar la capa de Flame Painter, el nuevo documento se creará en Photoshop con el tamaño de capa exportado.

Opción 4: Establezca manualmente el mismo tamaño del lienzo en ambas aplicaciones.

NOTA: En caso de que aparezca el siguiente mensaje mientras se trabaja con Flame Painter Connect, verifique si tanto Flame Painter como Photoshop se están ejecutando.



Si todo está configurado correctamente, este mensaje puede aparecer mientras se exporta desde Photoshop y significa que Photoshop tarda mucho en procesar la solicitud. Haga clic en "OK" y espere unos segundos a que aparezca la imagen exportada en Flame Painter.

Crear, Cargar y Guardar Pinturas

Crear Nueva Pintura

Para crear una nueva pintura, seleccione la opción **Nuevo...** en el Menú de Archivo. Al hacer esto, ventana de Nueva Pintura aparecerá. Esta ventana le permite ajustar el tamaño de la nueva pintura y configurar los ajustes del lienzo. En sección "Información sobre Tamaño de Imagen" puede comprobar el tamaño de impresión de la imagen tales como anchura, altura y DPI.

Seleccione el **color de fondo**, incluyendo la elección del preset del fondo **Negro** o **Blanco**. Puede elegir un color de fondo **Personalizado** en la paleta de colores del sistema. Si necesita un fondo transparente, establezca el color de fondo en **Ninguno**.

Finalmente, haga clic en **OK** para crear una nueva pintura o en **Cancel** si decide no hacerlo.

Abrir Pintura

Para abrir una pintura, seleccione la opción **Abrir...** en el Menú de Archivo. Este panel le permite abrir una imagen o ilustración previamente guardada en el formato de archivo .fpa, .psd, .png, .jpg, .bmp y .tif como un nuevo proyecto.

Finalmente, haga clic en **OK** para abrir una pintura o en **Cancel** si decide no hacerlo.

Para abrir una pintura recientemente guardada, seleccione la opción **Abrir Reciente** en el Menú de Archivo. Esta opción le permite seleccionar una de las últimas pinturas.

Guardar Pintura

Para guardar la pintura, utilice la opción **Guardar...** en el Menú de Archivo. El formato nativo es **formato de archivo FPA**, que contiene toda la información acerca de la pintura y las capas. Utilice este formato si desea continuar con la pintura más tarde. Le recomendamos que guarde su trabajo periódicamente para evitar cualquier problema, mientras que acostumbrarse a un nuevo software.

Si desea guardar la pintura con los ajustes específicos o en forma que puede ser leída por otras aplicaciones, utilice la opción **Guardar Como...** del Menú de Archivo. Le permite guardar la pintura en el formato PSD, PNG, TIF, BMP o JPG. No es necesario fusionar capas para crear una copia de su pintura para la impresión o para mostrar en la web. Las capas individuales se guardan en formato de archivo FPA y PSD.

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

Con Flame Painter 4 puede **abrir y guardar archivos .psd en capas** para Photoshop, Gimp u otros programas de mapas de bits que admitan el formato de archivo .psd, con todas las configuraciones de capa, modos de fusión y opacidad.

También es posible importar y exportar capas vectoriales como un **archivo de formato vectorial .svg** desde / hacia Illustrator u otros editores de gráficos vectoriales, donde puede editar continuamente su imagen en vectores.

NOTA: La imagen vectorial exportada .svg puede verse diferente a la imagen original.

Finalmente, haga clic en **OK** para guardar una pintura o en **Cancel** si decide no hacerlo.

Guardar Iterativo - Guarde versiones numeradas secuencialmente de una imagen. La primera vez, "_1" se añade al nombre del archivo. Posteriormente, cada vez el número se incrementa en 1 y se crea un nuevo archivo numerados secuencialmente.

Guardar con Transparencia

Puede guardar su trabajo con un fondo transparente de Flame Painter ocultando la *Capa de fondo*. Para ocultar el fondo, haga clic en 'Ojo' al lado de capa 'Fondo' en el panel Capas. Tal trabajo se puede guardar en formato de archivo PNG con transparencia.

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, Ctrl+Q, Ctrl+F4 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+W, Cmd+Q o Cmd+F4

NOTA: Por favor no se olvide de guardar su pintura antes de cerrar una aplicación.

Publicar Pintura a Galería

Puede publicar una pintura en la Galería directamente desde la aplicación Flame Painter o a través del sitio web de Escape Motions Comunidad escapemotions.com/community.

Publicar desde Aplicación

Vaya desde el menú de Flame Painter: **Comunidad** > **Publicar**. Establezca el *nombre*, las *descripciones* y las *etiquetas* de la imagen y haga clic en el botón **Publicar**. Su imagen se publicará en la Galería desde su cuenta de Comunidad.

Publicar desde Comunidad

Cuando compró Flame Painter 4, ingresó una contraseña única: esta contraseña se puede usar para iniciar sesión en Escape Motions Comunidad. Vaya a escapemotions.com/community, haga clic en **login**, ingrese su *correo electrónico* y *contraseña* para Flame Painter 4.

NOTA: Puede encontrar su Correo Electrónico en el menú de Flame Painter: **Ayuda** > **Acerca de Flame Painter**.

Para publicar su pintura, vaya a **My profile** y haga clic en el ícono **Upload**. Puede arrastrar y soltar sus archivos o cargar archivos desde su computadora. Seleccione el archivo que desea cargar y haga clic en el botón Upload. Después de que termine la carga, ingrese el *nombre* de la imagen, las *etiquetas*, la *descripción* y seleccione el software en el que se creó. Para finalizar, haga clic en **Save**.

Editar su Perfil de Comunidad y Pinturas en Galería

En su perfil, haga clic en el botón **Edit profile** - puede editar su nombre de usuario, nombre y apellido, cambiar la contraseña, escribir una breve biografía y agregar sus cuentas sociales. Si desea eliminar su cuenta, haga clic en "Delete my account" - se le enviará un correo electrónico de confirmación. Después de confirmar, su cuenta de Comunidad será eliminada.

Para cargar o editar sus ilustraciones, haga clic en la pestaña **Portfolio**. Para acceder a los enlaces de descarga de su software Escape Motions adquirido, vaya a la pestaña **Purchases**.

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
Iterative Save / Guardar Iterativo	Ctrl+Alt+S	Cmd+Alt+S
Import Image.../ Importar Imagen...	Ctrl+Shift+O	Cmd+Shift+O
Preferences / Preferencias	Ctrl+,	Cmd+,
Quit / Quitar	Ctrl+W , Ctrl+Q, Ctrl+F4 or Alt+F4	Cmd+W, Cmd+Q or Cmd+F4
Undo / Deshacer	Ctrl+Z	Cmd+Z
Redo / Rehacer	Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
Cut / Cortar	Ctrl+X	Cmd+X
Copy / Copiar	Ctrl+C	Cmd+C
Paste / Pegar	Ctrl+V	Cmd+V
Select All / Seleccionar Todo	Ctrl+A	Cmd+A
Deselect All / Deseleccionar Todo	Ctrl+D	Cmd+D
Invert Selecion / Invertir Selección	Ctrl+Shift+I	Cmd+Shift+I
Ruler Tool / Herramienta Regla	Shift+R	Shift+R
Perspective Tool / Herramienta Perspectiva	Shift+P	Shift+P
Draw Straight Line / Dibujar Línea Recta	Shift	Shift
Straight Line (no locking)	Shift+Ctrl	Shift+Ctrl
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
Pick Color / Escoger Color	Alt or I	Alt or I
Selection / Selección	M	M
Image Size / Tamaño de Imagen	Ctrl+Alt+I	Cmd+Alt+I
Canvas Size / Tamaño de Lienzo	Ctrl+Alt+C	Cmd+Alt+C
Lock proportions at scale / Bloquear propociones a escala	Shift	Shift
Scale around center / Escalar alrededor del centro	Alt	Alt
Lock rotation at 15 degrees / Bloquear rotación a 15 grados	Shift	Shift

Increase Brush Size / Aumentar Tamaño Pincel]]
Decrease Brush Size / Disminuir Tamaño Pincel	[[
Move Up / Mover hacia Arriba	Up	Up
Move Down / Mover hacia Abajo	Down	Down
Move Left / Mover a Izquierda	Left	Left
Move Right / Mover a Derecha	Right	Right
Move 10x Up / Mover hacia Arriba 10x	Shift + Up	Shift + Up
Move 10x Down / Mover hacia Abajo 10x	Shift + Down	Shift + Down
Move 10x Left / Mover a Izquierda 10x	Shift + Left	Shift + Left
Move 10x Right / Mover a Derecha 10x	Shift + Right	Shift + Right
Move Layers Up / Mover Capas hacia Arriba	Ctrl + [Cmd + [
Move Layers Down / Mover Capas hacia Abajo	Ctrl +]	Cmd +]
Select Prev Layer / Seleccionar Capa Anterior	Alt + [Alt + [
Select Next Layer / Seleccionar Capa Siguiete	Alt +]	Alt +]
Merge Layers / Fusionar Capas	Ctrl+E	Cmd+E
Clear Layer / Limpiar Capa	Del	Del
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
Open Color Dialog / Abrir Dialógo de Color	/	/
Rotate Canvas / Rotar Lienzo	R	R
Move a Canvas / Mover Lienzo	Botón derecho del ratón o Espaciador + LMB	
Exportar a Photoshop	Ctrl+F	Cmd+F
Show Hide All Panels / Mostrar Ocultar Paneles	Tab	Tab
Show Main Menu / Mostrar Menu Principal	Ctrl+M	Cmd+M
Zoom In / Aumentar	+,=, Ctrl + +	+,=, Cmd + +
Zoom Out / Reducir	-, Ctrl + -	-, Cmd + -

Zoom 100% / Acercar 100%	0 / Ctrl + 0	0 / Cmd + 0
Fit to Screen / Encajar en Pantalla	.	.
Zoom In Out / Aumentar Reducir	Desplazamiento o Desplazamiento + Alt	
Quit Hires Rendering / Quitar Renderizador HiRes	Esc	Esc
Brillo / Contraste	Ctrl+G	Cmd+G
Matíz / Saturación	Ctrl+U	Cmd+U
Desaturar	Ctrl+Shift+U	Cmd+Shift+U
Invertir	Ctrl+I	Cmd+I
Show Safe Boundary / Mostrar Frontera Segura	Ctrl + B	Cmd + B
Show Hide Cursor / Mostrar Ocultar Cursor	Shift + C	Shift + C
Edit Tool / Herramienta Editar	1	1
Group Edit Tool / Herramienta Editar Grupo	2	2
Add & Remove Tool / Herramienta Agregar & Eliminar	3	3
Init Curve Transform/ Transformar Curva Inicial	4	4
Help / Ayuda	F1	Cmd + ?

NOTA: Puede crear ajustes personalizados para esas y otras funciones desde el Menú: Editar > Atajos de Teclado.

Derechos de Autor y Créditos

Flame Painter © 2012-2019 Escape Motions, s.r.o.
Flame Painter © 2009-2012 Peter Blaškovič
Flame Painter Connect © 2019 Escape Motions, s.r.o.

Escape Motions Equipo:

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

Agradecimientos especiales a:

Todos aquellos, que contribuyeron con ideas, sugerencias, o ayudaron a finalizar Flame Painter, especialmente a Mehmet Yamanlar, Jeffrey Mangiat, Cindy Salvia, Frank Siekmann, Jason McAllister, Virginia Soyka, Barb Brennan, David Antrobus, Gus Estevez, Ilona Strifler, Jonathan Cope, Liiga Smilshkalne, Harvey Bunda, Oliver Wetter, Anastasea Zlatokryletz, Rana Dias, Scott Kane, Emmanuel Charon, Matúš Fedorko y Ľubomír Zabadal.

Bibliotecas usadas:

Esta aplicación ha sido desarrollada con las siguientes bibliotecas:

Qt 5.10, LGPL License - <https://www.qt.io/download>
QuaZIP, LGPL License - <http://sourceforge.net/projects/quazip/>
ImageMagick, Apache License - <http://www.imagemagick.org/>
AntiGrain Geometry 2.4, LGPL License - <http://agg.sourceforge.net/antigrain.com/index.html>
Boost 1.66, Boost Software License 1.0 - <https://www.boost.org>
Catch2, Boost Software License 1.0 - <https://github.com/catchorg/Catch2>
GCC OpenMP Library, GPL License with GCC Runtime Library Exception - <https://gcc.gnu.org/projects/gomp/>
libsimdpp, Boost Software License 1.0 - <https://github.com/p12tic/libsimdpp>
LibXML2, MIT License - <http://www.xmlsoft.org/>
Svg++, Boost Software License 1.0 - <https://github.com/svgpp/svgpp>
Composable futures C++ library, MIT License - <https://github.com/rpz80/cf>
micro-ecc, BSD 2-Clause Simplified License - <https://github.com/kmackay/micro-ecc>
mbedtls, Apache 2.0 License - <https://github.com/ARMmbed/mbedtls>
better-enums, BSD 2-clause license - <https://github.com/aantron/better-enums>

Gracias a Dios por todas las ideas creativas.

Flame Painter End-User Software License Agreement

Copyright 2012-2020 Escape Motions, s.r.o. All Rights Reserved.

Copyright 2009-2012 Peter Blaskovic. 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

You are licensed to use the Software as expressly set out in this Licence from your first use of the Software until termination of this Licence. The Licence granted to you is limited, non-transferable and non-exclusive. Except to the extent any rights cannot be excluded by law, you are permitted:

Demo Mode

to download, install only the number of copies of the Demo Software required for the evaluation. Users evaluating the Software in demo mode ("Demo Software") may use the Software only for personal, non-commercial internal use.

The Software in Demo mode is a free evaluation version of the software. It is made available to you solely for the purpose of demonstrating the program capabilities of the software. It may not include the full functionality found in the full version.

Full License

(i) if you are a private individual, to download, install three (3) copies of the Software directly on a computer running Microsoft Windows ("Windows Computer") or macOS ("Mac Computer") that you personally own or control provided that not more than one of those computers is in use simultaneously.

(ii) if you are a commercial enterprise, to download, install, use and run one (1) copy of the Software for use by one individual or multiple individuals on a single shared Windows or Mac Computer that you own or control. For example, multiple employees may serially use the Software on a single computer used as a shared resource.

Users of the Flame Painter Full License 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.

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.