

Digital Combustion



Guía del Usuario de Fire Studio 7

Acuerdo de Licencia del Software Fire Studio 7
(v1.1a 30 de octubre de 2021)

POR FAVOR LEE ATENTAMENTE ESTE ACUERDO DE LICENCIA DE SOFTWARE (LICENCIA) ANTES DE USAR EL SOFTWARE DE COMBUSTIÓN DIGITAL. AL USAR EL SOFTWARE DE COMBUSTIÓN DIGITAL, USTED ACEPTA ESTAR OBLIGADO POR LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA, NO UTILICE EL SOFTWARE. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DE LA LICENCIA, PUEDE DEVOLVER EL SOFTWARE DE COMBUSTIÓN DIGITAL DENTRO DE LOS 60 DÍAS A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA EN EL LUGAR DONDE LO OBTUVO PARA UN REEMBOLSO. CUALQUIER Y TODA INSTALACIÓN DE FIRE STUDIO DEBE SER DESACTIVADA Y DESINSTALADA PARA QUE SE EMITA UN REEMBOLSO.

ESTE ACUERDO ES ENTRE USTED Y DIGITAL COMBUSTION INC (DC). EL ACCESO O USO DEL SOFTWARE DE DC ESTÁ EXPRESAMENTE CONDICIONADO A SU ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO. AL INSTALAR Y/O UTILIZAR EL SOFTWARE DE DC, USTED MANIFIESTA QUE USTED, Y/O SU ORGANIZACIÓN, ES CAPAZ DE CELEBRAR UN CONTRATO BAJO LAS LEYES DE SU JURISDICCIÓN Y ACEPTA ESTAR OBLIGADO POR LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO.

DC se reserva el derecho, de vez en cuando, con o sin previo aviso a usted, de cambiar los términos de este Acuerdo. La versión más actual de este Acuerdo reemplazará todas las versiones anteriores.

NOTA IMPORTANTE: Este software puede ser utilizado para reproducir materiales. Se le licencia solo para la reproducción de materiales no protegidos por derechos de autor, materiales en los que posee los derechos de autor, o materiales que está autorizado o legalmente permitido reproducir. Si no está seguro de su derecho a copiar algún material, debe contactar a su asesor legal.

General

El Software de DC y cualquier software de terceros (incluido cualquier contenido), documentación, imágenes digitales, clip-art, archivos de sonido, animaciones y cualquier video que acompañe a esta Licencia, ya sea en USB, en memoria de solo lectura, en cualquier otro medio o en cualquier otra forma (colectivamente el Software de Combustión Digital) están licenciados, no vendidos, a usted por DC, para su uso solamente bajo los términos de esta Licencia, y DC se reserva todos los derechos que no se le conceden expresamente. Usted es propietario del medio en el que está grabado el Software de DC, pero DC y/o los licenciarios de DC conservan la propiedad del Software de DC en sí. Los términos de esta Licencia regirán cualquier actualización de software proporcionada por DC que reemplace y/o complemente el producto original del Software de DC, a menos que dicha actualización sea acompañada de una licencia separada, en cuyo caso los términos de esa licencia regirán. El título y los derechos de propiedad intelectual sobre cualquier contenido mostrado o accedido a través del Software de DC pertenecen al respectivo propietario del contenido. Dicho contenido puede estar protegido por derechos de autor u otras leyes y tratados de propiedad intelectual, y puede estar sujeto a los términos de uso del tercero que proporciona dicho contenido. Esta Licencia no le otorga ningún derecho a usar dicho contenido ni garantiza que dicho contenido seguirá estando disponible para usted.

Usos y restricciones de licencia permitidos

Software de DC (Paquete)

Sujeto a los términos y condiciones de esta Licencia, se le concede una licencia limitada no exclusiva para instalar y usar el Software de DC en una computadora por cada activación que se le otorgue por DC. No puede hacer que el Software de DC esté disponible a través de una red donde pueda ser usado por múltiples computadoras al mismo tiempo. Puede hacer copias del Software de DC en forma legible por máquina solo para fines de respaldo, siempre que la copia de respaldo incluya todos los avisos de derechos de autor u otros avisos de propiedad contenidos en el original.

Activaciones

DC permite un número limitado de Activaciones por Licencia adquirida por el Usuario Final. Salvo que un empleado debidamente nombrado de Digital Combustion Inc. lo autorice de otra manera, el número de Activaciones permitido (i) es 1 por licencia de Fire Studio 7 Instructor Edition (ii) es 1 por licencia de Fire Studio 7 Player Edition, es 1 por licencia de CommLink 6. La Activación se lleva a cabo usando un ID de Licencia proporcionado por el Licenciante al momento de la compra de la(s) licencia(s) de software. Las Activaciones y licencias no son sinónimos. En ninguna manera la concesión de Activaciones adicionales permite más instancias simultáneas del Software de DC ejecutándose que el número de licencias adquiridas. Las Activaciones están en uso cuando el ID de Licencia del Usuario Final ha sido ingresado/proporcionado para la validación o autorización de la instalación del software. Las Activaciones pueden ser devueltas al Usuario Final automáticamente si se siguen los procedimientos correctos de desactivación, o a discreción de DC. El Licenciante no será responsable por Licencias de Software ID perdidas o robadas, o cualquier otro código o contraseña utilizados con el propósito de activación del software. El Licenciante tampoco será responsable por instalaciones o activaciones perdidas, dañadas o robadas debido a fallos en el equipo del Usuario Final, una falta de seguimiento de los procedimientos correctos de instalación y/o activación, métodos de instalación no soportados, como inicios de sesión/instalaciones remotas o de red o entornos de máquinas virtuales, ni por ninguna otra razón donde el Usuario Final sea razonablemente responsable.

Restricciones

No puede arrendar, rentar, sublicenciar, publicar, modificar, aplicar parches, adaptar o traducir el Software de DC. No puede descompilar, desensamblar o hacer ingeniería inversa al Software de DC, crear obras derivadas del Software de DC, o intentar crear el código fuente del Software de DC a partir de su código objeto. No puede (i) utilizar hardware o software ilegales, falsificados o modificados con el Software de DC; (ii) intentar eludir, desactivar o eludir cualquier sistema de Licencia, cifrado, seguridad o mecanismo de autenticación; (iii) violar cualquier ley, regulación o estatuto, o derechos de DC o de terceros en relación con su acceso o uso del Software de DC; (iv) obtener el Software de DC de ninguna manera diferente a través de los métodos de distribución autorizados de DC; o (v) explotar el Software de DC de ninguna manera diferente a utilizarlo con su computadora de acuerdo con la documentación que lo acompaña y con software o hardware autorizados.

Estas restricciones se interpretarán para aplicarse en la mayor medida permitida por la ley en su jurisdicción.

Uso Comercial

El uso del software, o como resultado de su uso, las animaciones, imágenes u otro arte proporcionado en el software, no puede ser utilizado, mostrado o distribuido en ninguna forma con fines comerciales, a menos que el Usuario Final o usuario posterior reciba un permiso expreso por escrito de Digital Combustion, Inc. Si considera que su uso del Software de DC podría caer bajo los términos de esta sección, comuníquese con Digital Combustion por teléfono, correo electrónico o carta escrita para discutir la emisión de permiso por escrito. Contacte a Digital Combustion temprano en su proceso. Tenemos muchos individuos, instituciones u organizaciones que utilizan nuestro software con fines comerciales. Por favor, contáctenos para más información o soporte en estos asuntos.

Transfer

No puede alquilar, arrendar, prestar, vender con fines de lucro, redistribuir o sublicenciar el Software de DC. Sin embargo, puede hacer una transferencia permanente única de todos sus derechos de licencia del Software de DC a otra parte, siempre que: (a) la transferencia incluya todo el Software de DC, incluyendo todas sus partes componentes, medios originales, materiales impresos y esta Licencia; (b) no conserve ninguna copia del Software de DC, completa o parcial, incluyendo copias almacenadas en una computadora u otro dispositivo de almacenamiento; y (c) la parte que recibe el Software de DC lee y acepta los términos y condiciones de esta Licencia. Todos los componentes del Software de DC se proporcionan como parte de un paquete y no pueden ser separados del paquete y distribuidos como aplicaciones independientes.

Actualizaciones: De vez en cuando, DC podrá, a su sola discreción, informar al Usuario Final sobre actualizaciones, mejoras o mejoras del Software (colectivamente, Actualizaciones), y podrá licenciar al Usuario Final para usar dichas Actualizaciones tras el pago de precios que puedan ser establecidos por DC de vez en cuando. Todas las Actualizaciones del software proporcionadas al Usuario Final también estarán sujetas a los términos de esta Licencia.

ACTUALIZACIONES INDEPENDIENTES: SI UNA ACTUALIZACIÓN O MEJORA DEL SOFTWARE DE DC REQUIERE UNA INSTALACIÓN COMPLETA, TAMBIÉN DENOMINADA MEJORA INDEPENDIENTE, NO PODRÁ UTILIZAR AMBAS VERSIONES DEL SOFTWARE DE DC AL MISMO TIEMPO, NI PODRÁ TRANSFERIRLAS SEPARADAMENTE. AL ACTUALIZAR A UNA NUEVA VERSIÓN COMPLETA, SU LICENCIA PARA LA VERSIÓN ANTERIOR SE TERMINA Y NO PODRÁ SER UTILIZADA, NI SERÁ RESPALDADA POR DC. AL TERMINAR LA LICENCIA ANTERIOR, DEBERÁ CESE DE TODA UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE DE DC Y DESTRUIR TODAS LAS COPIAS, COMPLETAS O PARCIALES, DEL SOFTWARE DE DC. A TÍTULO DE EJEMPLO, SI ACTUALIZA SU LICENCIA ACTUAL DE FIRE STUDIO A FIRE STUDIO 7, YA NO PODRÁ UTILIZAR LA VERSIÓN ANTERIOR DE FIRE STUDIO.

Copias NFR (No para reventa): No obstante otras secciones de esta Licencia, el Software de DC etiquetado o proporcionado a usted de manera promocional solo puede ser utilizado para fines de demostración, pruebas y evaluación y no puede ser revendido ni transferido. Copias Acadé

micas: Si el paquete del Software de DC tiene una etiqueta académica o si adquirió el Software de DC a un descuento académico, debe ser un Usuario Final Educativo Elegible para usar el Software de DC. Usuario Final Educativo Elegible significa estudiantes, facultad, personal y administración que asisten y/o trabajan en una instalación institucional educativa (es decir, campus universitario, escuelas públicas o privadas K-12). El Software de DC etiquetado o proporcionado a usted como una Licencia académica no puede ser revendido con fines de lucro o transferido, excepto a una persona para uso personal, no comercial, o a un departamento de voluntarios, para uso en la instalación de los departamentos de voluntarios. Bajo ninguna circunstancia el precio de reventa, si lo hay, debe exceder el costo original de compra.

Licencias Promocionales: Si su Licencia del Software de DC fue adquirida a una tarifa promocional con descuento, la Licencia no puede ser revendida con fines de lucro o transferida, excepto a una persona para uso personal, no comercial, o a una instalación institucional educativa. Bajo ninguna circunstancia el precio de reventa, si lo hay, debe exceder el costo original de compra.

Licencias Personales: Si su Software de DC se adquirió con un descuento personal, solo puede instalar y activar la Licencia en una computadora de propiedad personal y no de la agencia para la que trabaja, comercial, gubernamental, voluntaria o de otro modo. El Software de DC etiquetado o proporcionado de otro modo a usted como una Licencia personal no puede ser revendido con fines de lucro o transferido, excepto a una persona para uso personal, no comercial, a un departamento de voluntarios o a una instalación institucional educativa. Bajo ninguna circunstancia el precio de reventa, si lo hay, debe exceder el costo original de compra.

Consentimiento para el uso de datos

Usted acepta que DC y sus socios de activación de licencias de terceros pueden recopilar y utilizar información técnica y relacionada, incluyendo pero no limitado a información técnica sobre su computadora, sistema y software de aplicación, y periféricos, que se recopila periódicamente para facilitar la provisión de actualizaciones de software, soporte de productos y otros servicios para usted (si los hay) relacionados con el Software de DC, y para verificar el cumplimiento de los términos de esta Licencia. DC puede utilizar esta información, siempre que esté en una forma que no lo identifique personalmente, para mejorar nuestros productos o proporcionar servicios o tecnologías a usted.

Características de Internet

El uso de funciones del Software de DC que requieren acceso a una conexión a Internet (Funciones de Internet) puede requerir que obtenga un servicio de Internet por cable o inalámbrico de un proveedor de servicios de Internet de terceros (Proveedor de Servicios de Internet). El acceso a Internet PUEDE NO estar disponible en su ubicación, ser gratuito o estar libre de interrupciones o desconexiones. Si desea obtener servicios de Proveedor de Servicios de Internet para su sistema informático, deberá celebrar los acuerdos necesarios con el Proveedor de Servicios de Internet para dichos servicios. Usted es responsable de todas las tarifas incurridas en relación con el acceso o uso de Internet. Ciertas Funciones de Internet pueden operar dependiendo de factores de conexión a Internet que no están bajo el control de DC. Navegar por sitios web, reproducir programas o descargar programas o datos puede resultar en virus, pérdida o corrupción de datos u otros problemas, y usted asume todas las responsabilidades y consecuencias que surjan de participar en estas actividades a través de su sistema informático.

Terminación

Esta Licencia es efectiva hasta que sea terminada. Sus derechos bajo esta Licencia se extinguirán automáticamente sin aviso de DC si usted no cumple con algún término(s) de esta Licencia. Tras la terminación de esta Licencia, usted deberá cesar todo uso del Software de DC y destruir todas las copias, totales o parciales, del Software de DC.

Garantía limitada en el medio

DC garantiza que el medio en el que se graba y entrega el Software de DC está libre de defectos en materiales y mano de obra bajo uso normal por un período de sesenta (60) días a partir de la fecha de compra original. Su remedio exclusivo bajo esta Sección será, a opción de DC, un reembolso del precio de compra del medio que contiene el Software de DC o el reemplazo del medio, cualquiera de los cuales requiere devolver el medio defectuoso a DC o a un representante autorizado de DC con una copia del recibo. ESTA GARANTÍA LIMITADA Y CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA SOBRE EL MEDIO, INCLUYENDO, PERO NO LIMITÁNDOSE A, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, DE CALIDAD SATISFACTORIA, Y DE ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, SE LIMITAN EN DURACIÓN A SESENTA (60) DÍAS A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA MINORISTA ORIGINAL. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO A CUÁNTO TIEMPO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, POR LO QUE LA ANTERIOR LIMITACIÓN PODRÍA NO APLICARSE A USTED. LA GARANTÍA LIMITADA ESTABLECIDA AQUÍ ES LA ÚNICA GARANTÍA HECHA A USTED Y SE PROPORCIONA EN LUGAR DE CUALQUIER OTRA GARANTÍA (SI HAY) CREADA POR CUALQUIER DOCUMENTACIÓN O EMBALAJE. ESTA GARANTÍA LIMITADA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS, Y TAMBIÉN PUEDE TENER OTROS DERECHOS QUE VARIAN SEGÚN LA JURISDICCIÓN.

Renuncia de garantías

USTED RECONOCE Y ACEPTA EXPRESAMENTE QUE, EN LA MEDIDA PERMITIDA POR LA LEY APLICABLE, EL USO DEL SOFTWARE DE DC ES A SU PROPIO RIESGO Y QUE EL RIESGO TOTAL EN CUANTO A LA CALIDAD, RENDIMIENTO, PRECISIÓN Y ESFUERZO SATISFACTORIOS ES SUYO. EXCEPTO POR LA GARANTÍA LIMITADA EN EL MEDIO ESTABLECIDA ANTERIORMENTE Y EN LA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA POR LA LEY APLICABLE, EL SOFTWARE DE DC SE PROPORCIONA TAL CUAL, CON TODOS LOS DEFECTOS Y SIN GARANTÍA DE NINGUNA CLASE, Y DC Y LOS LICENCIADORES DE DC (COLECTIVAMENTE REFERIDOS COMO DC PARA LOS PROPÓSITOS DE LAS SECCIONES 7 Y 8) POR LA PRESENTE RENUNCIAN A TODAS LAS GARANTÍAS Y CONDICIONES EN RELACIÓN CON EL SOFTWARE DE DC, YA SEA EXPRESAS, IMPLÍCITAS O ESTATUTARIAS, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITACIÓN, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS Y/O CONDICIONES DE COMERCIABILIDAD, DE CALIDAD SATISFACTORIA, DE ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, DE PRECISIÓN, DE DISFRUTE TRANQUILO Y NO INFRACCIÓN DE DERECHOS DE TERCEROS. DC NO GARANTIZA QUE NO HABRÁ INTERFERENCIA CON SU DISFRUTE DEL SOFTWARE DE DC, QUE LAS FUNCIONES CONTENIDAS EN EL SOFTWARE DE DC CUMPLIRÁN CON SUS REQUISITOS, QUE EL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE DE DC SERÁ ININTERRUMPIDO O SIN ERRORES, O QUE LOS DEFECTOS EN EL SOFTWARE DE DC SERÁN CORREGIDOS. USTED RECONOCE ADEMÁS QUE EL SOFTWARE DE DC NO ESTÁ DESTINADO NI ES ADECUADO PARA USO EN SITUACIONES O AMBIENTES DONDE LA FALLA O ERRORES O INEXACTITUDES EN EL CONTENIDO, DATOS O INFORMACIÓN PROPORCIONADOS POR EL SOFTWARE DE DC PODRÍAN CONDUCIR A MUERTE, LESIONES PERSONALES, O DAÑOS FÍSICOS O AMBIENTALES GRAVES, INCLUYENDO SIN LIMITACIÓN LA OPERACIÓN DE INSTALACIONES NUCLEARES, NAVEGACIÓN DE AERONAVES O SISTEMAS DE COMUNICACIÓN, CONTROL AÉREO, SOPORTE VITAL O SISTEMAS DE ARMAS. NINGUNA INFORMACIÓN O CONSEJO ORAL O ESCRITO DADO POR DC O UN REPRESENTANTE AUTORIZADO DE DC CREARÁ UNA GARANTÍA. SI EL SOFTWARE DE DC RESULTA DEFECTUOSO, USTED ASUME EL COSTO TOTAL DE TODO MANTENIMIENTO, REPARACIÓN O CORRECCIÓN NECESARIOS. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS O LIMITACIONES EN DERECHOS ESTATUTARIOS APLICABLES DE UN CONSUMIDOR, POR LO QUE LA EXCLUSIÓN Y LIMITACIONES ANTERIORES PODRÍAN NO APLICARSE A USTED.

Limitación de responsabilidad

EN LA MEDIDA EN QUE NO ESTÉ PROHIBIDO POR LA LEY APLICABLE, EN NINGÚN CASO DC SERÁ RESPONSABLE POR LESIONES PERSONALES, O CUALQUIER DAÑO INCIDENTAL, ESPECIAL, INDIRECTO O CONSECUENTE, INCLUYENDO, SIN LIMITACIÓN, DAÑOS POR PÉRDIDA DE BENEFICIOS, PÉRDIDA DE DATOS, INTERRUPCIÓN DEL NEGOCIO O CUALQUIER OTRO DAÑO O PÉRDIDA COMERCIAL, QUE SURJA DE O ESTÉ RELACIONADO CON SU USO O IMPOSIBILIDAD DE USAR EL SOFTWARE DE DC, CUALQUIERA QUE SEA LA CAUSA, INDEPENDIEMENTE DE LA TEORÍA DE RESPONSABILIDAD (CONTRATO, AGRAVIO O DE OTRO MODO) E INCLUSO SI DC HA SIDO ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR LESIONES PERSONALES, O POR DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES, POR LO QUE ESTA LIMITACIÓN PODRÍA NO APLICARSE A USTED. En ningún caso la responsabilidad total de DC hacia usted por todos los daños (distintos de los que puedan ser requeridos por la ley aplicable en casos de lesión personal) excederá el monto de la Licencia comprada. Las limitaciones anteriores se aplicarán incluso si el remedio anteriormente mencionado no cumple con su propósito esencial.

Control de exportación

No puede utilizar ni exportar o re-exportar el Software de DC excepto según lo autorizado por la ley del país en el que ha comprado o recibido el Software de DC. En particular, pero sin limitación, el Software de DC no puede ser exportado o re-exportado (a) a países objeto de embargo por parte de EE. UU. o (b) a cualquier persona en la lista de Nacionales Especialmente Designados del Departamento del Tesoro de EE. UU. o en la lista de Personas Denegadas o Lista de Entidades del Departamento de Comercio de EE. UU. Al utilizar el Software de DC, usted declara y garantiza que no se encuentra en ningún país de este tipo ni en ninguna de estas listas. También acepta que no utilizará estos productos para ningún propósito prohibido por la ley de Estados Unidos, incluyendo, sin limitación, el desarrollo, diseño, fabricación o producción de misiles, armas nucleares, químicas o biológicas; independientemente de si reside dentro de los Estados Unidos o no.

Usuarios finales del gobierno

El Software de DC y la documentación relacionada son Artículos Comerciales, como se define en 48 C.F.R. §2.101, consistentes en Software de Computadora Comercial y Documentación de Software de Computadora Comercial, como se utilizan esos términos en 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. § 227.7202, según corresponda. De acuerdo con 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §227.7202-1 a 227.7202-4, según corresponda, el Software de Computadora Comercial y la Documentación de Software de Computadora Comercial están siendo licenciados a usuarios finales del gobierno de EE. UU. (a) únicamente como Artículos Comerciales y (b) únicamente con los derechos que se otorgan a todos los demás usuarios finales conforme a los términos y condiciones aquí estipulados. Derechos no publicados reservados bajo las leyes de derechos de autor de los Estados Unidos.

Ley aplicable y divisibilidad

Esta Licencia se regirá e interpretará de acuerdo con las leyes de California, y beneficiará al Licenciante y al Usuario Final y sus sucesores, cesionarios y representantes legales. Si algún disposición de esta Licencia es considerada inválida o inaplicable por un tribunal de jurisdicción competente, dicha disposición será ejecutada en el máximo grado permitido y las disposiciones restantes de esta Licencia seguirán en pleno vigor y efecto. Cualquier aviso u otra comunicación que deba enviarse al Licenciante debe ser enviada por correo postal de primera clase, con franqueo pagado, a la siguiente dirección: Digital Combustion, Inc., Una Corporación de California, 9121 Atlanta Ave. #705 Huntington Beach, CA 92646. TEL: 800-884-8821.

Acuerdo completo; Idioma aplicable

Esta Licencia constituye el acuerdo completo entre usted y DC en relación con el Software de DC y reemplaza todos los entendimientos anteriores o contemporáneos respecto a dicho tema. Ninguna enmienda o modificación de esta Licencia será vinculante a menos que esté por escrito y firmada por DC. Cualquier traducción de esta Licencia se realiza por requisitos locales y en caso de disputa entre la versión en inglés y cualquier versión en otro idioma, la versión en inglés de esta Licencia prevalecerá en la medida en que no esté prohibido por la ley local en su jurisdicción.

Licencia de software de terceros

Este Software está protegido contra copia por software de terceros. La instalación del programa(s) de computadora también instalará esta Protección de Copia de Terceros y controlará la prueba del software Fire Studio 7 y el proceso de activación. Directamente después de la instalación del programa Fire Studio 7, el software funcionará con algunas funciones deshabilitadas; este es el modo de prueba predeterminado. Por defecto, las funciones deshabilitadas incluyen las funciones Guardar, Cargar y Exportar. Se puede obtener una prueba limitada de una versión completa con una identificación de licencia de prueba completa especial proporcionada por Digital Combustion. Proporcionará un período de tiempo limitado para el uso de la versión completa antes de que se requiera una nueva identificación para un uso extendido en su computadora. Llame o contacte a Digital Combustion, Inc. para más información sobre cómo activar como prueba completa o para activar después de la compra si no recibió licencia(s) electrónicamente en el momento de la compra. Llame al [1-800-884-8821](tel:1-800-884-8821) o por correo electrónico a support@digitalcombustion.com.

Reconocimientos de terceros

Partes del Software de DC utilizan o incluyen software de terceros y otros materiales con derechos de autor. Los reconocimientos, términos de licencia y renunciaciones para tales materiales acompañan dichos materiales, y su uso de tales materiales está regido por sus respectivos términos.

Reconocimiento

AL INSTALAR ESTE SOFTWARE, EL USUARIO FINAL RECONOCE QUE HA LEÍDO ESTA LICENCIA, LA ENTIENDE Y ACEPTA SER OBLIGADO POR SUS TÉRMINOS Y CONDICIONES. Si tiene alguna pregunta sobre esta Licencia, contacte a DC por carta a 9121 Atlanta Ave. #705 Huntington Beach, CA. 92646 o envíe un correo electrónico a support@digitalcombustion.com.

TABLA DE CONTENIDOS

Acuerdo de licencia de software Fire Studio 7	A1
Novedades en Fire Studio	1
Instalación	2
Activando tu software	6
Moviendo/desactivando Fire Studio	9
Moviendo tu software a otra computadora	9
Gestión de archivos	10
Manteniendo un seguimiento de tus archivos	10
Panel de registro	12
Encontrando archivos faltantes	12
Resumen de la interfaz	13
Panel de diapositivas	13
Panel de biblioteca	14
Modos de autor y presentación	15
Interfaz opcional en modo presentación	17
Simulación de impresión	18
Panel de navegación mini	19
Capas	20
Fondos	20
Animaciones (archivos DCA)	22
Moviendo capas	23
Escalando capas	23
Escalando y rotando capas	24
Contenido personalizado	26
Añadiendo tus propios fondos	26
Agregar fondos a la vista de ventana dividida	30
Navegando por vistas divididas	33
Rotando cuatro ventanas	33

Contenido personalizado	34
Añadiendo tus propias capas	34
Creando una máscara.	35
Añadiendo una nueva diapositiva.	37
Añadiendo una nueva diapositiva en blanco	37
Añadiendo una diapositiva nueva copiada	38
Añadiendo una diapositiva nueva copiada y vinculada.	39
Trabajando con capas	40
Desvinculando una capa - Hacer capa única	40
Trabajando con diapositivas	42
Configurando una diapositiva para avanzar automáticamente.	42
Trabajar con Capas de Texto	44
Agregar Texto	44
Cambiar el Color del Texto	45
Cambiar el Tamaño del Texto	46
Mover Capas Adelante y Atrás.	47
Eliminar una Capa	48
Panel de Todas las Capas	49
Reemplazar Capa	50
Editar Capas	51
Hacer Cambios Visuales	51
Descripción General.	52
Color Ambiental.	54
Color Difuso	55
Iluminación (Cont.)	56
Posición	57
Panel de Recursos	58
Panel de Efectos	60
Ediciones Básicas de Capas.	61
Controles Comunes	61
Panel de Color Ambiental	63
Panel de Posición	64
Panel de Recursos.	65

Ediciones Avanzadas de Capas	68
Guardar una Capa68
Copiar/Pegar Valores de Color69
Renombrar una Capa71
Cambiar el Color de una Capa con el Tiempo72
Cambiar la Posición de una Capa con el Tiempo	74
Cambiar el Tamaño de una Capa con el Tiempo	77
Comienzos y Finales Temporizados79
Desvanecer una Capa Dentro y Fuera - Temporizado	81
Desvanecer una Capa Dentro y Fuera por Teclas84
Cambio Automático de Diapositivas al Concluir el Evento	87
Capas Haciendo Clic (Iconos de Navegación, Texto, Clip-Art)	91
Abrir una Página Web Haciendo Clic con el Ratón96
Edición de Ventanas	99
Luces, Cámara, Acción	99
Luz Ambiental	100
Cámara 2D	101
Guardando/Exportando/Publicando	102
Guardando Simulaciones	103
Exportando Simulaciones	105
Editando un Archivo Exportado	108
Publicar	109
Publicando un Sim a un Solo Archivo	109
Sims que Contienen Fondos de Video111
Cuadros de Diálogo de Fire Studio	112
Agregar Simulación112
Tipos de Archivos	113
Archivos Relacionados con Fire Studio113
Información de Fotos	114
Fotos de Fondo114
Atajos de Teclado	115

Nuevo en Fire Studio 7

¿Qué Hay de Nuevo?

En los últimos años, tanto Microsoft Windows como Apple comenzaron a cambiar la forma en que se manejan los gráficos en su computadora. Para cumplir con esos cambios, el sistema gráfico de Fire Studios fue reconstruido una vez más para manejar los próximos cambios en los sistemas operativos de ambas plataformas. El resultado para usted, el usuario final, es una experiencia gráfica mucho más robusta y eficiente. Fire Studio 7 es más rápido en la mayoría de las máquinas existentes y se volverá aún más rápido a medida que las computadoras se actualicen.

- Mayor estabilidad
- Animaciones más suaves

Increíbles Nuevas Capas de Fuego

- Muestra elementos específicos de una estructura ardiendo
- Vigas y postes horizontales/verticales/angulados
- Fuegos en ventanas vistas frontal y lateral
- Componentes de estructura de madera en ángulo recto

Capas de Animación Predeterminadas Ahora Optimizadas

- Crea un tamaño de simulación mucho más pequeño
- Menos estrés en sistemas de hardware

Capas Nuevas Únicas Para Crear Múltiples Tipos de Incidentes

- Nuevas Víctimas Animadas
- Nueva Animación de Humo que incluye una larga columna de edificio
- Nueva capa de Luz Estroboscópica para efectos de alarma interior
- Explosiones Adicionales

Nueva Opción de Publicación

- Le permite publicar su simulación en un solo archivo en lugar de dos.

Nuevo Informe de Registro para Bibliotecas y Simulaciones



Instalación

Actualización desde Una Versión Anterior de Fire Studio

Si actualmente tiene una versión anterior de Fire Studio instalada en su computadora, por favor desinstálela antes de instalar Fire Studio 7. Incluso si ha comprado una actualización, el nuevo software que reciba no se basa en su versión anterior. Su licencia de actualización reemplaza a la antigua.

Modo de Demostración

Fire Studio 7 tiene un modo de demostración gratuito incorporado en el software. Mientras esté en modo de demostración, el software funciona normalmente, excepto al cargar y guardar simulaciones. No se requiere ingresar un Número de Licencia al ejecutar el software en modo de demostración.

Privilegios de Administrador (Solo para Usuarios de Windows)

Fire Studio 7 debe ser instalado y ejecutado una vez utilizando una cuenta con privilegios de administrador total. Al ejecutar el software por primera vez, haga clic derecho en el icono de Fire Studio 7 y elija Ejecutar como Administrador. Esto permite que varios archivos y/o entradas de registro sean creados durante el proceso de instalación.

Una vez que Fire Studio 7 haya sido instalado y ejecutado una vez, puede ser utilizado por cuentas que no son administradoras. Sin embargo, pueden ser necesarios permisos adicionales dependiendo del nivel de seguridad en el sistema y la versión de Windows que esté utilizando.

Para funcionar correctamente, los usuarios de Fire Studio 7 deben tener PERMISOS TOTALES (leer, escribir, modificar, eliminar, etc.) para la carpeta Fire Studio 7 y todas sus subcarpetas. La ubicación predeterminada para esta carpeta es C:\Documents\FireStudio7.

Instalación (cont.)

Por defecto, se creará una carpeta FireStudio7 en la biblioteca de Documentos en Windows para ayudar a eliminar muchos de los problemas de restricciones de seguridad que a veces surgen.

Instalaciones de Escritorio Remoto *No Soportadas*

Fire Studio 7 no está diseñado para ser instalado de forma remota y Digital Combustion, Inc. no puede proporcionar soporte técnico, ni garantizar que el software funcionará correctamente si se intenta una instalación o activación de tal manera. Por favor, instale Fire Studio 7 localmente en la máquina que ejecutará el software.

Instalando en un servidor *No compatible*

Fire Studio 7 no está diseñado para ser instalado y ejecutado de forma remota desde un servidor. En otras palabras, debe ser instalado y utilizado por alguien físicamente ubicado en el dispositivo. Digital Combustion, Inc. no puede proporcionar soporte técnico ni garantizar que el software funcione correctamente si el usuario final intenta usar el software desde una terminal remota o una configuración similar. Además, es una violación del EULA si más de una persona está ejecutando el software de forma remota excediendo el número de licencias compradas. Ejemplo de una configuración de servidor: Instalando software en un servidor compartido o en un servidor en la nube, al que los usuarios finales inician sesión desde sus estaciones remotas.

Instalación (cont.)

Windows

Instalando Fire Studio 7 (Windows)

Paso 1: Encontrar los archivos

Después de descargar tu software desde el Portal de Clientes en línea, navega a la carpeta donde extrajiste los archivos del archivo ZIP descargado. Deberías tener los siguientes archivos:

Cuando descargas Fire Studio 7, los archivos de instalación están todos en un solo archivo comprimido comúnmente llamado archivo Zipped. Los archivos de instalación DEBEN ser extraídos primero antes de que puedas instalar el software. Si no estás seguro de cómo hacer esto, haz una búsqueda en internet sobre cómo extraer archivos zip en tu motor de búsqueda favorito.

Una vez que extrajiste los archivos, deberías ver los archivos que se muestran a continuación:

Name	Date modified	Type	Size
 FS7IN1.CAB	9/16/2021 9:59 AM	Cabinet File	204,800 KB
 FS7IN2.CAB	9/16/2021 9:59 AM	Cabinet File	204,800 KB
 FS7IN3.CAB	9/16/2021 9:59 AM	Cabinet File	204,800 KB
 FS7IN4.CAB	9/16/2021 9:59 AM	Cabinet File	204,800 KB
 FS7IN5.CAB	9/16/2021 9:59 AM	Cabinet File	168,352 KB
 FS7Install.msi	9/16/2021 9:59 AM	Windows Installer ...	1,926 KB
 setup.exe	9/16/2021 9:59 AM	Application	511 KB

Paso 2: Lanzando setup.exe

Inicia la instalación haciendo doble clic en setup.exe y sigue las instrucciones presentadas en la pantalla.

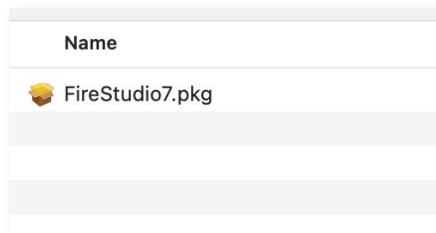
Instalación (cont.)

Mac

Instalando Fire Studio 7 Mac

Paso 1: Encontrar los archivos

Después de descargar tu software desde el Portal de Clientes en línea, navega a la carpeta donde extrajiste los archivos del archivo ZIP descargado. Deberías tener el siguiente archivo:



Inicia la instalación haciendo doble clic en el archivo FireStudio7.pkg y sigue las instrucciones presentadas en la pantalla. Es posible que debas permitir que el software se instale si Digital Combustion aparece como un desarrollador desconocido. Permite esto en tu configuración de Privacidad y Seguridad.



Haz clic en Abrir de todas formas. Fire Studio comenzará a instalarse.

Activando tu software

Se requerirán ID de licencia y contraseña de activación para la activación.

Puedes encontrar esta información en tu factura o recibo, así como a través del nuevo Portal de Licencias para Clientes. Estas credenciales serán proporcionadas por Digital Combustion, Inc. cuando tu pedido haya sido procesado (después de la compra). Por favor, guarda esta información de forma segura en tus registros para protegerte contra el uso no autorizado y también para futuras activaciones o desactivaciones.

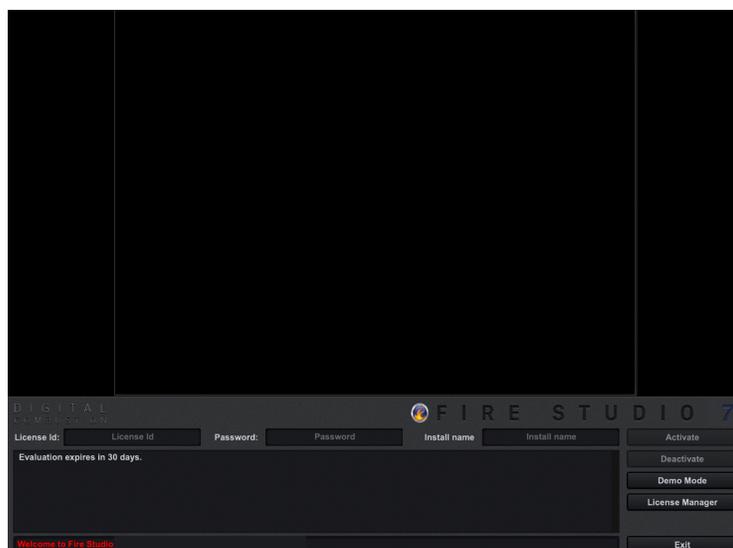
Se requiere una conexión a Internet para la activación.

Comprar una licencia para un producto Fire Studio permite 1 activación por licencia. Si sigues las instrucciones en este manual correctamente, puedes mover tu licencia activa un número ilimitado de veces.

Cuando activas, el software se configurará de acuerdo con el código ingresado. Los códigos de jugador configuran el software a una Edición de Jugador, un código de instructor a una Edición de Instructor, y un código de CommLink al software de CommLink.

Panel de Reporte/Licencia

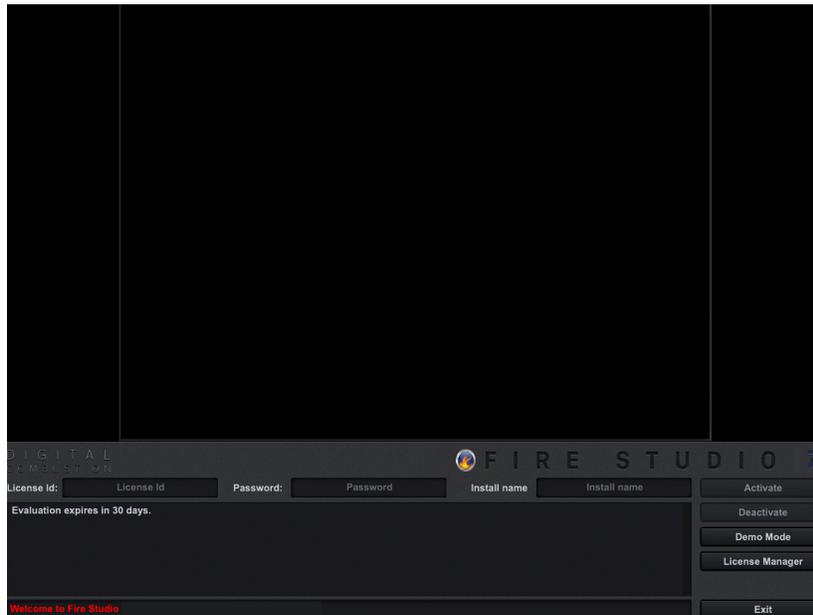
Cuando estés listo para activar el software por primera vez, debes mostrar el Panel de Licencia. El Panel de Licencia se muestra cada vez que inicias el programa hasta que activas el software. También muestra la versión actualmente instalada del software.



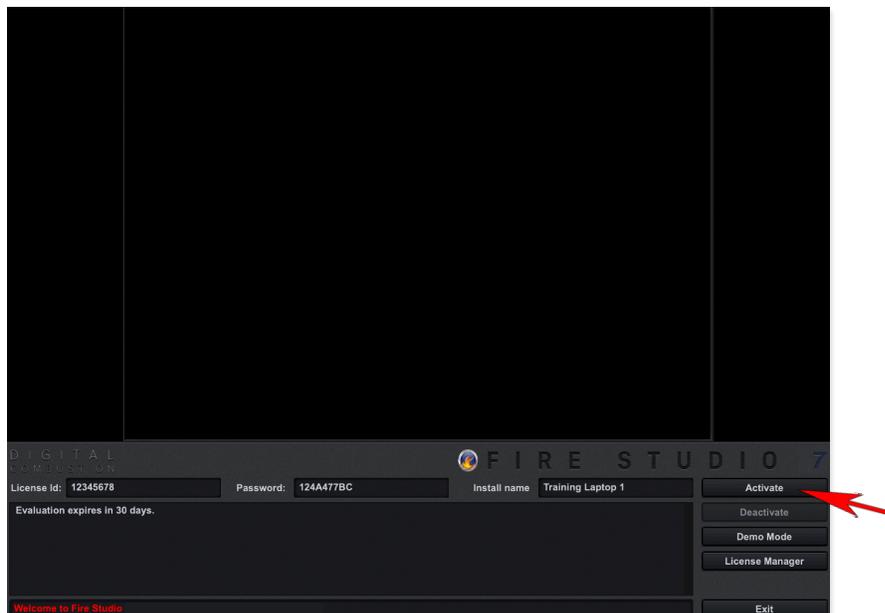
Activando tu software

Panel de Reporte/Licencia

Después de iniciar el software, se mostrará el Panel de Licencia. Verás esta pantalla:



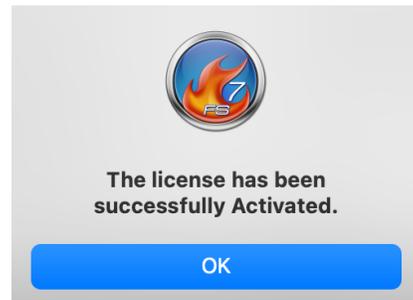
Ingresa tu ID de licencia y contraseña. Esta información se puede encontrar en tu recibo de correo electrónico o en tu Portal de Clientes. Además, completa el Nombre de Instalación para identificar esta instalación:



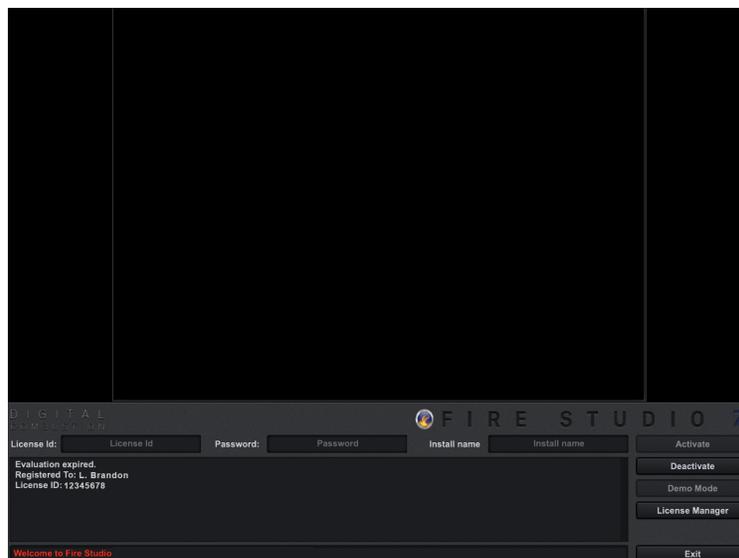
Activando tu software

Continuado...

Deberías ver este cuadro de diálogo: seguido de este cuadro de diálogo:



Una vez que hagas clic en Aceptar, Fire Studio se cerrará automáticamente. Cuando reinicies Fire Studio, iniciará en la versión con licencia que compraste. Presiona la tecla R en cualquier momento para ver la información de tu licencia y el número de versión del software.

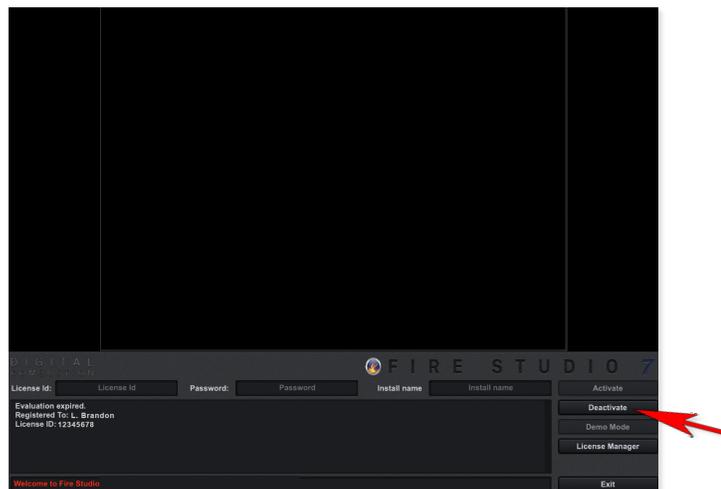


Una vez que tu software esté activado, no deberías necesitar hacerlo de nuevo a menos que actualices el sistema operativo de tu computadora. Tu licencia solo puede ser activada en una computadora. Si deseas mover tu software a una computadora diferente, consulta la siguiente sección titulada Moviendo/Desactivando Fire Studio.

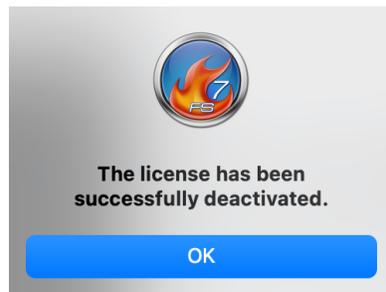
Moviendo/Desactivando Fire Studio

Moviendo tu software a otra computadora

Si deseas eliminar Fire Studio de tu computadora, tu primer paso debe ser desactivar la licencia para que pueda ser utilizada en otra computadora. Todas las activaciones y desactivaciones se manejan a través del Panel de Reporte/Licencia. NOTA: ¡DEBES desactivar ANTES de desinstalar el programa!



Inicia Fire Studio y presiona la tecla R en tu teclado para mostrar el Panel de Reporte/Licencia. Haz clic en el botón Desactivar. Deberías ver este cuadro de diálogo:



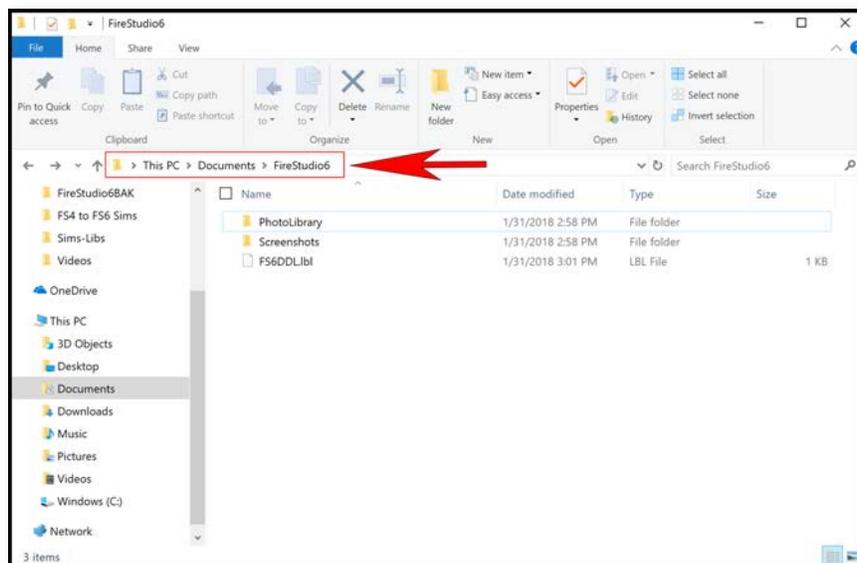
Fire Studio saldrá automáticamente. Tu licencia estará disponible para instalar en otro lugar. Puedes dejar el programa desactivado en tu computadora si crees que podrías querer moverlo de nuevo en algún momento. De lo contrario, es seguro desinstalar Fire Studio de esta computadora.

Gestión de archivos

Manteniendo un seguimiento de tus archivos

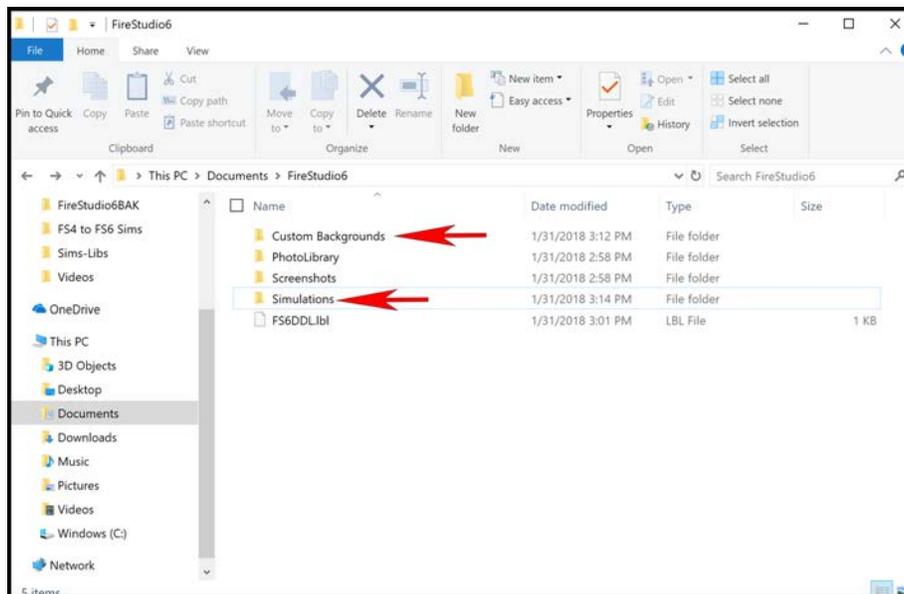
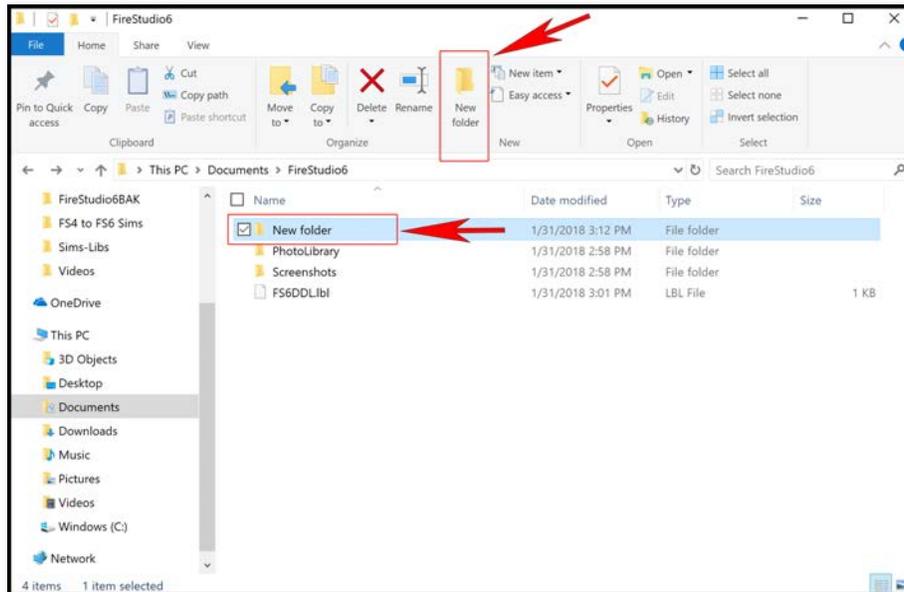
Antes de comenzar a usar Fire Studio, es una buena idea echar un vistazo a tu gestión de archivos. Una vez que comiences a crear y guardar simulaciones, necesitarás guardar archivos en tu disco duro. Esto incluirá los archivos de simulación reales, pero también incluirá cualquier archivo personalizado que traigas al programa. Inicialmente, probablemente querrás traer tus propios fondos personalizados. Es importante comenzar a organizar estos archivos desde el principio. Una vez que coloques tus archivos personalizados en una ubicación, Fire Studio buscará en esa misma ubicación cada vez que uses el programa. Si decides mover esos archivos más tarde, algunas de tus simulaciones pueden no abrirse correctamente.

Cuando inicias Fire Studio por primera vez, se crea un conjunto de carpetas bajo Tu PC/Documentos/FireStudio7.



Puedes ver que se han creado un par de carpetas más. Este es un gran lugar para agregar tantas otras carpetas como desees. Esto incluye carpetas para diferentes fondos, sonidos y simulaciones.

Aquí hay un ejemplo:



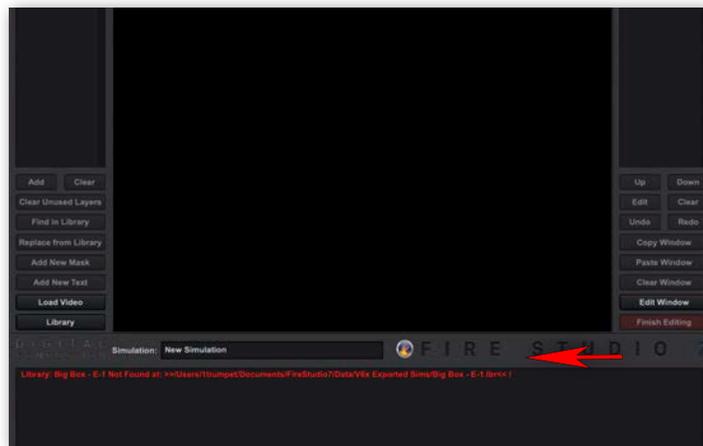
En este ejemplo, hemos agregado un par de carpetas (Fondo personalizado y Simulaciones). Puedes agregar tantas carpetas como necesites ahora, y tantas como necesites más tarde.

* Se recomienda NO almacenar sus archivos en el escritorio. En computadoras donde hay múltiples usuarios, los archivos pueden no ubicarse correctamente, o pueden ser movidos o eliminados por otros usuarios.

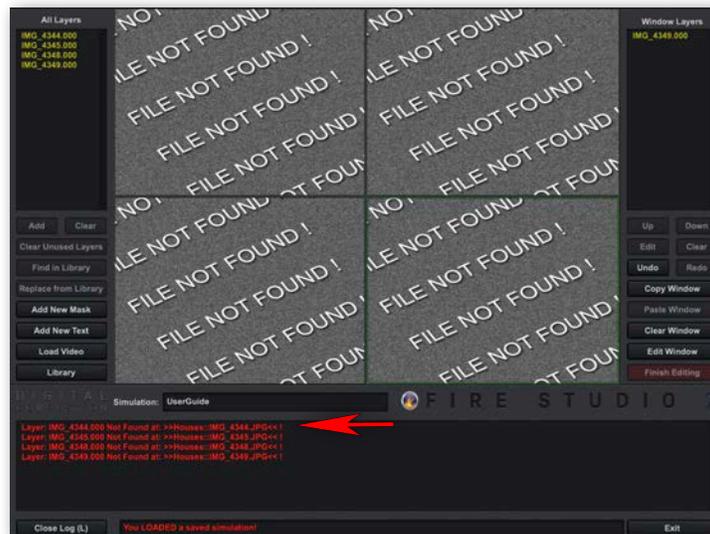
Panel de registro

Encontrando archivos perdidos

Cuando inicias Fire Studio 7 por primera vez, el programa verifica si está todo lo necesario para funcionar. Si encuentra bibliotecas faltantes, aparecerá un panel de registro informando las bibliotecas que faltan. En el ejemplo a continuación, informa que la biblioteca llamada BigBox-E-1 falta. También informa dónde se suponía que debía encontrarse el archivo mostrando la ruta de los archivos específicos. Esto ocurrirá si alguna de las bibliotecas actualmente cargadas fue eliminada o movida a una ubicación diferente. NO debes mover las bibliotecas después de que se hayan cargado. Si todavía tienes los archivos, puedes moverlos de nuevo a su ubicación original. De lo contrario, necesitarás eliminar esa biblioteca y construir una nueva. Para ocultar el panel de registro, presiona la tecla L en tu teclado. Para ver el panel de registro, presiona la tecla L nuevamente en cualquier momento en que estés en modo de autor.

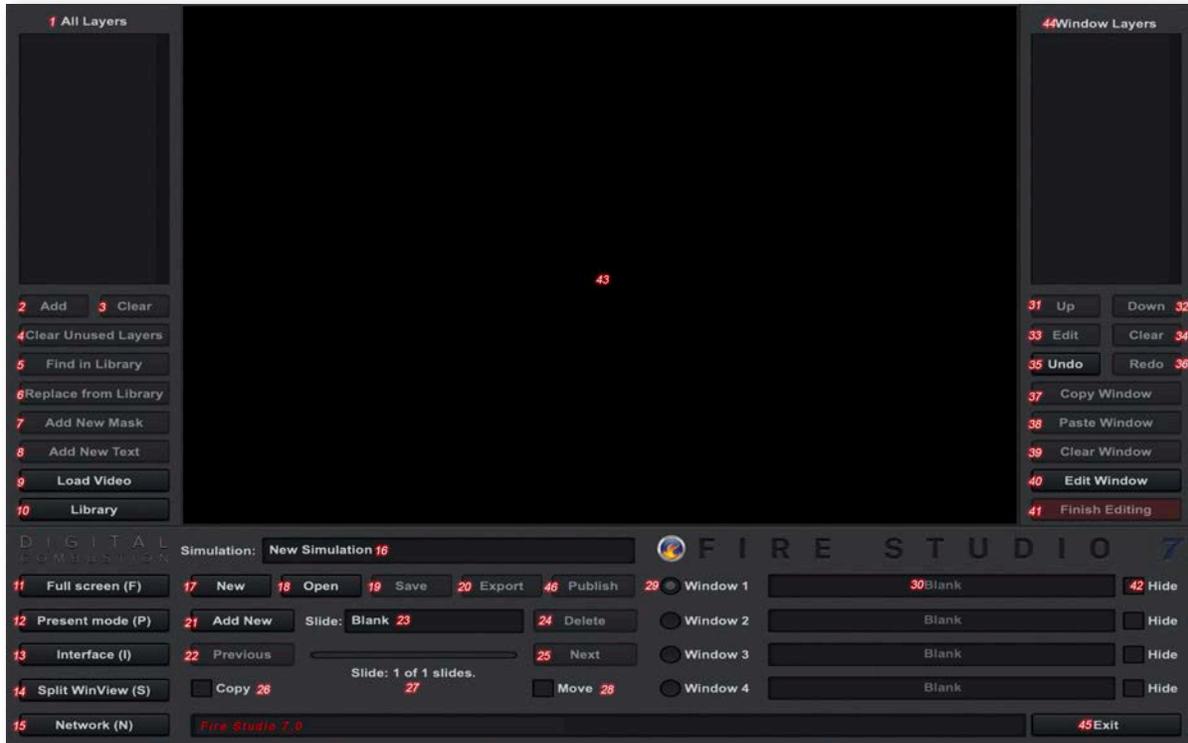


La información mostrada en el panel de registro puede ser muy útil si recibes errores de archivo no encontrado en tu simulación (ver abajo). Si compartes una computadora, es posible que alguien más haya movido tus archivos a otra ubicación sin que tú lo sepas, o que hayas limpiado tus archivos y los hayas movido accidentalmente. Por eso siempre recomendamos mantener todos tus archivos y carpetas en Documentos/FireStudio7/. Ver la sección Gestión de archivos



Descripción de la interfaz

Panel de diapositivas

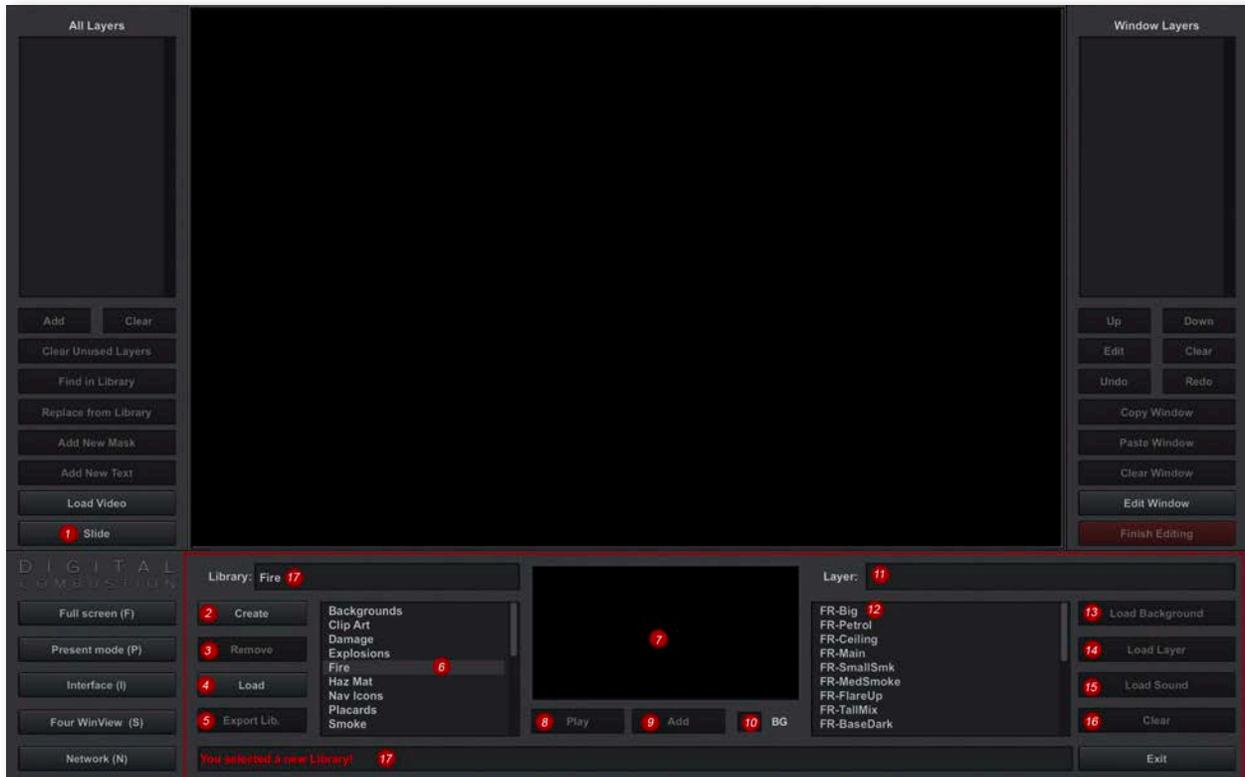


1. Lista de todas las capas - Muestra cada capa en toda la simulación.
2. Agregar - Agrega la capa seleccionada a la pantalla.
3. Borrar - Borra la capa seleccionada de la lista.
4. Borrar capas no utilizadas - Borra todas las capas no utilizadas de la lista.
5. Buscar en la biblioteca - Intenta encontrar la capa seleccionada en la biblioteca.
6. Reemplazar de la biblioteca - Reemplaza la capa seleccionada.
7. Agregar nueva máscara - Agrega una nueva máscara a la pantalla.
8. Agregar nuevo texto - Agrega una nueva capa de texto a la pantalla.
9. Cargar video - Carga un video de fondo en la pantalla.
10. Biblioteca - Alterna entre el panel de diapositivas y el de biblioteca.
11. Pantalla completa - Pon la interfaz en modo de pantalla completa.
12. Modo de presentación - Entra en modo de presentación. (Elimina la interfaz)
13. Interfaz - Elimina la interfaz, preserva el modo de edición.
14. Vista de cuatro ventanas - Entra en modo de pantalla dividida.
15. Red - Entra en el panel de red (Conexión CommLink)
16. Simulación - Muestra el nombre de la simulación actual.
17. Nueva sim - Abre una nueva simulación vacía.
18. Abrir - Abre una simulación guardada, exportada o publicada.
19. Guardar - Guarda la simulación actual.
20. Exportar - Exporta la simulación actual en 2 archivos para mover.
21. Agregar nueva - Agrega una nueva diapositiva a tu simulación actual.
22. Anterior - Navega a la diapositiva anterior.

23. Diapositiva - Muestra el nombre de la diapositiva actual.
24. Borrar - Borra la diapositiva actual de la simulación.
25. Siguiente - Navega a la siguiente diapositiva en la simulación.
26. Copiar - Cuando está marcado, copia la diapositiva actual con agregar nueva.
27. Número de diapositiva - Muestra el número de la diapositiva actual.
28. Mover - Cuando está marcado, mueve la diapositiva actual cuando sea necesario.
29. Ventana - Muestra qué ventana está activa/seleccionada.
30. Nombre de la ventana - Muestra el nombre de la ventana.
31. Arriba - Mueve la capa seleccionada hacia arriba en la lista (atrás).
32. Abajo - Mueve la capa seleccionada hacia abajo en la lista (adelante).
33. Editar - Entra en modo de edición para la capa seleccionada.
34. Borrar - Borra (elimina) la capa seleccionada de la ventana.
35. Deshacer - Retrocede la última edición que se hizo.
36. Rehacer - Avanza la última edición hecha.
37. Copiar ventana - Copia todo el contenido de la ventana.
38. Pegar ventana - Pega el contenido del portapapeles.
39. Borrar ventana - Borra todo el contenido de la ventana seleccionada.
40. Editar ventana - Entra en modo de edición para la ventana actual.
41. Terminar edición - Finaliza la edición y cierra el panel de edición.
42. Ocultar - Oculta la ventana en modo de presentación cuando está marcada.
43. Pantalla de simulación - Aquí es donde se muestra la simulación.
44. Capas de ventana - Muestra cada capa en la ventana seleccionada.
45. Salir - Sale del programa.
46. Publicar - Publicar el sim abierto en un solo archivo para moverlo.

Descripción de la interfaz

Panel de Biblioteca



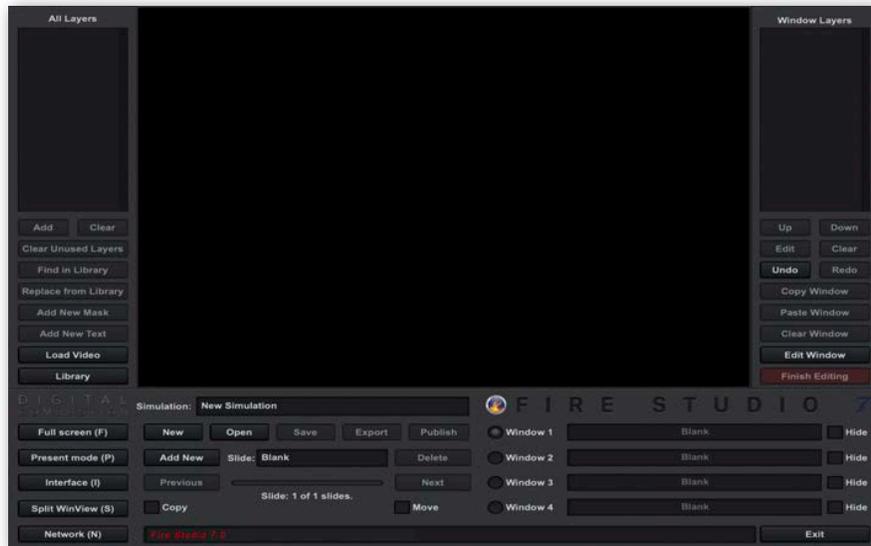
1. Botón de Diapositiva - Alterna entre el Panel de Diapositivas/Biblioteca.
2. Crear - Crea una nueva Biblioteca.
3. Eliminar - Elimina la Biblioteca seleccionada de la lista.
4. Cargar - Carga una Biblioteca guardada.
5. Exportar Lib - Exporta la Biblioteca heredada. (Rara vez usada)
6. Bibliotecas Cargadas - Enumera las Bibliotecas actualmente cargadas.
7. Visor de Capas - Muestra una vista previa de la Capa seleccionada.
8. Reproducir - Reproduce la capa de audio seleccionada.
9. Añadir - Añade la capa seleccionada a la Ventana de Simulación.
10. BG - Alterna entre fondos de visor negros/translúcidos.
11. Capa - Muestra la Capa actualmente seleccionada.
12. Lista de Capas - Esta es la lista de capas de la Biblioteca actualmente seleccionada.
13. Cargar Fondo - Carga un nuevo Fondo a la Biblioteca.
14. Cargar Capa - Carga un nuevo archivo DCA a la Biblioteca.
15. Cargar Sonido - Carga una capa de audio a la Biblioteca.
16. Limpiar - Elimina la capa seleccionada de la Biblioteca.
17. Biblioteca - Muestra la Biblioteca actualmente seleccionada.

Hay otros paneles en la interfaz que discutiremos más adelante en el manual. Los diagramas anteriores son buenas referencias a las que puedes referirte al comenzar a explorar Fire Studio.

Visión General de la Interfaz

Modos de Autor y Presentación

Cuando inicias Fire Studio por primera vez, verás la pantalla mostrada a continuación:



Esto se conoce como Modo de Autor. Este es el modo en el que estarás para crear tus simulaciones. El atajo de teclado A te llevará de regreso al Modo de Autor si estás en un modo diferente. En el lado izquierdo del panel principal hay un botón etiquetado Modo de Presentación. (Ver abajo).



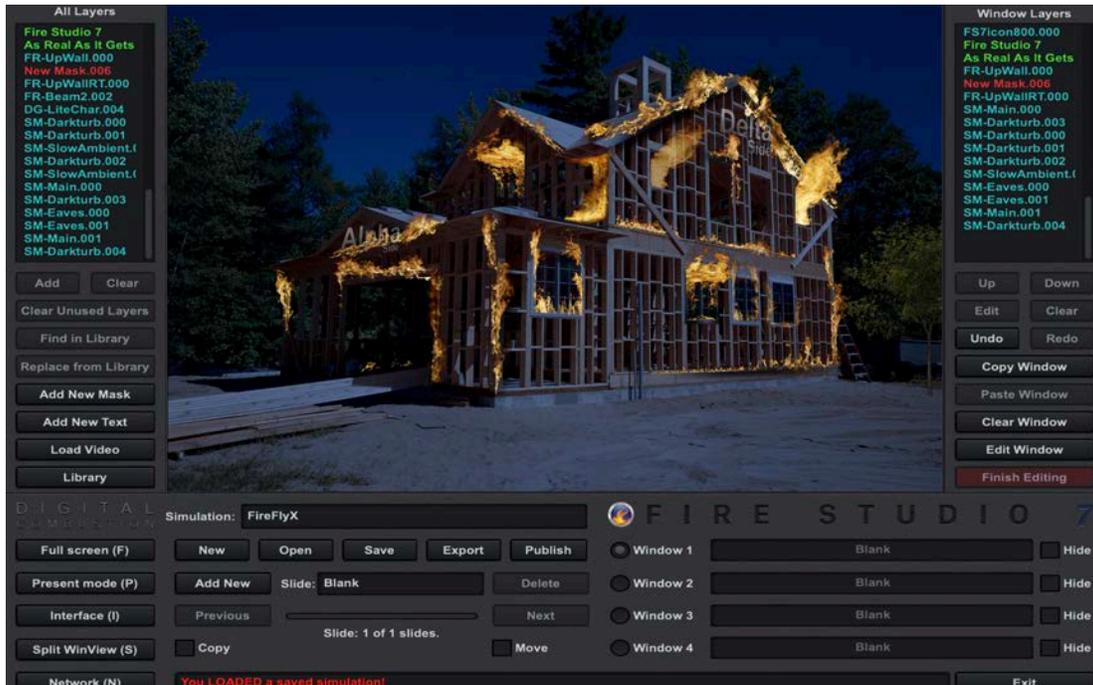
El Modo de Presentación se utiliza para eliminar la interfaz y presentar tu simulación. Puedes usar el atajo de teclado P para entrar en Modo de Presentación. Una vez que estés en Modo de Presentación, la única forma de volver al Modo de Autor es usar el atajo de teclado A, ya que el botón no se mostrará.

Si entras en Modo de Presentación antes de tener una simulación abierta, la pantalla estará en negro. Simplemente presiona la tecla A para volver al Modo de Autor.

Visión General de la Interfaz

Modos de Autor y Presentación (Cont.)

La pantalla a continuación muestra una simulación presentada mientras estás en Modo de Autor. Todos los elementos de la interfaz están disponibles para editar la simulación.



Esta siguiente pantalla muestra la misma simulación presentada en Modo de Presentación. Ten en cuenta que todos los controles de la interfaz están ocultos.



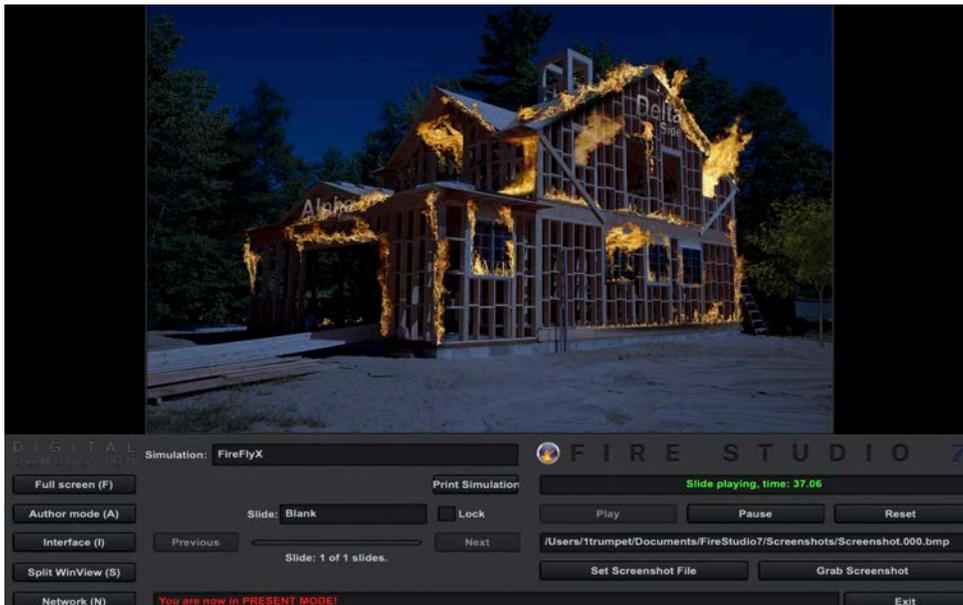
Visión General de la Interfaz

Interfaz Opcional en Modo de Presentación

La simulación a continuación está en Modo de Presentación. Hay otra opción de interfaz que solo está disponible mientras estás en este modo. Se activa con el atajo de teclado I (para Interfaz).



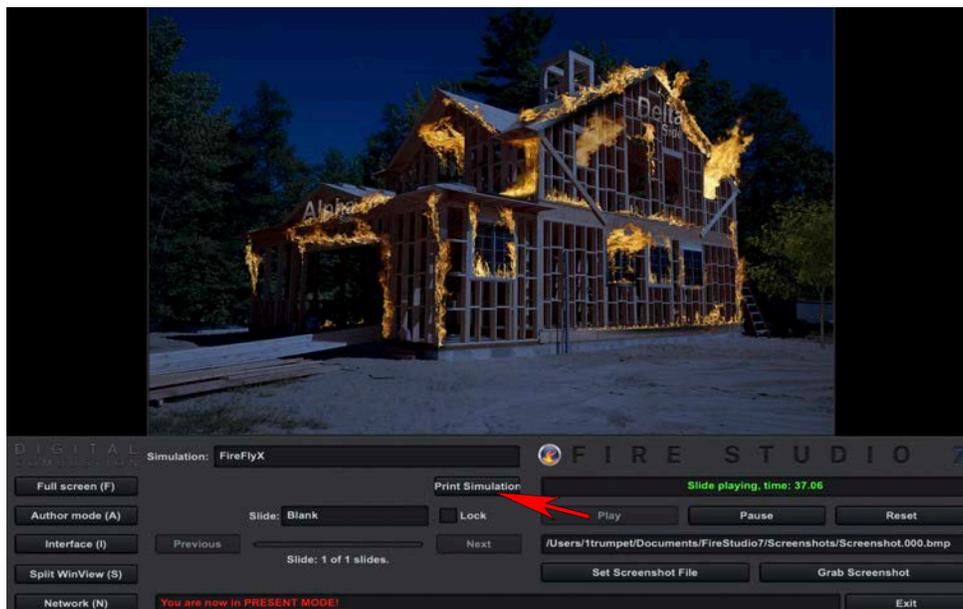
Presionar la tecla I mostrará la interfaz que se presenta a continuación:



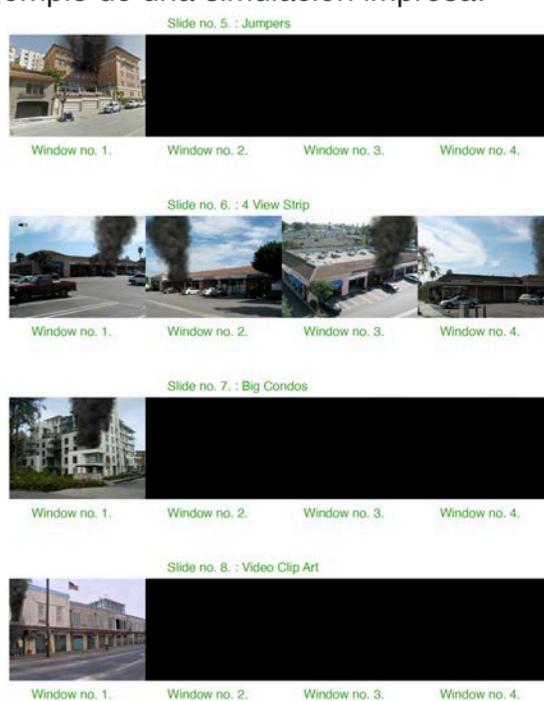
Esta interfaz te da algunos controles básicos que también se encuentran en el panel principal. Además, te permite establecer una ubicación para guardar capturas de pantalla, así como un botón para tomar capturas de pantalla. También puedes imprimir tu simulación desde aquí.

Visión General de la Interfaz

Imprimir Simulación



Hacer clic en Imprimir Simulación abre un cuadro de diálogo que pregunta dónde deseas guardar tu simulación impresa. La simulación impresa es un archivo PDF con miniaturas de cada diapositiva en tu simulación. Aquí hay una página de ejemplo de una simulación impresa:



Imprimir tu simulación es útil para llevar un seguimiento de simulaciones grandes. También puedes escribir notas en tu simulación impresa.

Visión General de la Interfaz

Panel de Navegación Mini



Mientras estás en Modo de Presentación, presiona la tecla tab en tu teclado.



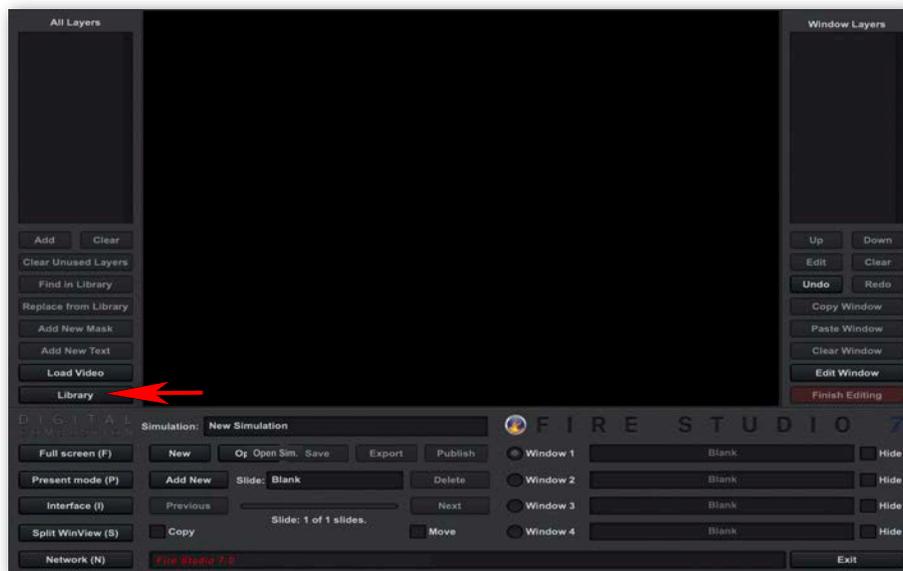
Aparecerá un panel de navegación mini. Presiona la tecla tab nuevamente para ocultar el mini-panel. Marcar la casilla de Bloqueo te permitirá desplazarte por tus diapositivas sin cambiar la diapositiva que se muestra. Desmarcar la casilla de Bloqueo hará que la simulación salte a esa diapositiva.

Capas

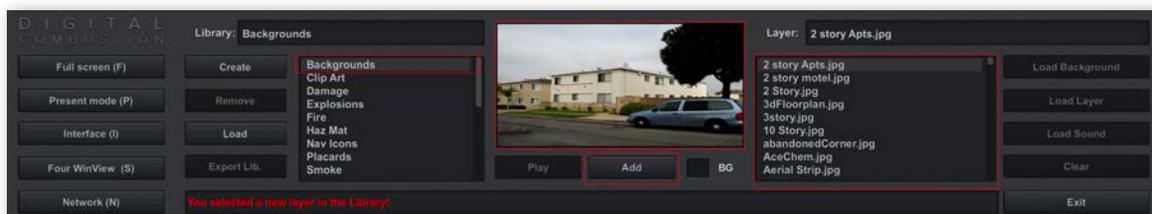
Fondos

Construir simulaciones en Fire Studio se logra apilando diferentes Capas para crear una vista realista de un incidente de emergencia. La primera capa comienza con una imagen de fondo como base. Puede ser una imagen fija o un clip de video. Por ahora, nos centraremos en la imagen fija. El formato más común es .jpg o JPEG. También puedes usar .bmp, pero .jpg es mucho más común.

Abre Fire Studio y encuentra el Botón de Biblioteca. Este botón alterna entre los Paneles de Diapositivas y Biblioteca. Cuando Fire Studio se abre por primera vez,



Después de hacer clic en el botón de Biblioteca, verás el Panel de Biblioteca. Aquí es donde verás la lista de Bibliotecas. La primera biblioteca en la lista es Fondos. Fire Studio viene con más de 140 imágenes en la Biblioteca de Fondos predeterminada.



Capas

Fondos (Continuación)



La Lista de Capas en el lado derecho del visor de Capas muestra el contenido de la Biblioteca seleccionada. En este caso, puedes desplazarte hacia abajo en la lista para ver todas las imágenes contenidas en la Biblioteca de Fondos. Cuando haces clic en uno de los nombres de imagen, la imagen se mostrará en el Visor. En el ejemplo anterior, se ha seleccionado 2 story Apts.jpg.

Añadiendo Fondos

Para agregar la imagen seleccionada a la ventana de tu simulación, haz clic en el botón Agregar. Se verá como la pantalla a continuación:

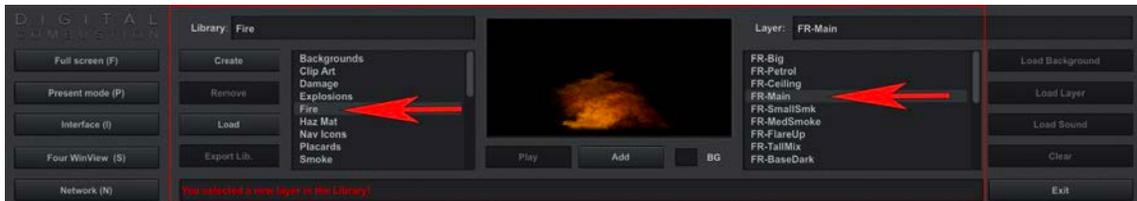


Tu imagen ahora se está utilizando como el fondo para tu simulación. Puedes seleccionar una imagen diferente y seleccionar Agregar nuevamente. La imagen actual será reemplazada por la nueva imagen.

Capas

Animaciones (Archivos DCA)

Una de las características más poderosas de Fire Studio son las capas de animación realista que se utilizan para crear tus simulaciones. Estas capas incluyen humo, fuego, elementos de material peligroso, víctimas y más. Estos archivos propietarios tienen una extensión DCA, que significa Animación de Combustión Digital. Hay cientos de archivos DCA incluidos en Fire Studio. Echa un vistazo a las diferentes Bibliotecas en tu Lista de Bibliotecas:



La imagen de arriba muestra la Biblioteca de Fuego (izquierda) seleccionada. En la Lista de Bibliotecas (derecha), la capa llamada FR-Main está seleccionada. Cualquier cosa con el prefijo FR te indica que esta es una capa de fuego. Hacer clic en el botón Agregar añadirá la capa a la pantalla.



Hay un cuadro verde alrededor de la capa de fuego agregada. Este cuadro te indica qué capa está seleccionada. Puedes alternar el cuadro verde activándolo y desactivándolo usando la barra espaciadora de tu teclado.

Capas

Moviendo Capas



Una vez que agregues una capa a la pantalla, puedes moverla haciendo clic y manteniendo presionado el botón izquierdo del ratón. Mueve la capa, colocándola donde desees. Intenta agregar más capas a la pantalla. Muévelas. ¡Eso es todo lo que hay que hacer para mover una Capa!

Capas

Escalando Capas



Haz clic en el botón Editar como se muestra arriba. Esto abrirá el Panel de Edición de Capas.

Capas

Escalando y Rotando Capas



Cuando abres el Panel de Edición, verás todas las opciones que tienes para modificar una capa. El botón rojo de Posición a la izquierda es el punto de partida predeterminado para editar una capa. Por ahora, veremos la opción Escala, resaltada arriba. Mueve el control deslizante de Escala y observa el tamaño del fuego en la pantalla. Es posible que tengas que mover la capa si se escala hacia arriba y se mueve fuera de la pantalla.



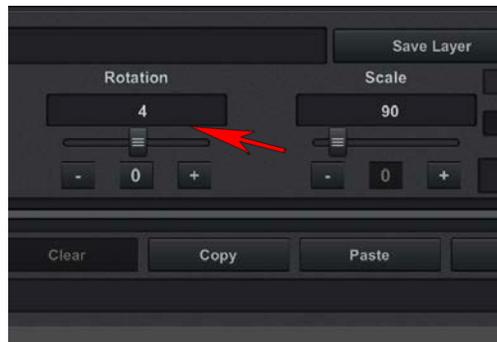
Usa el control deslizante para escalar el fuego nuevamente a alrededor de 90. Mueve la capa a la ventana mostrada en la imagen en la página siguiente. A continuación, aprenderemos cómo rotar una capa.

Capas

Escalando y Rotando Capas



Puedes ver que la capa est á arriba en la ventana, pero no se alinea del todo.



Mueve el control deslizante de Rotación hacia la derecha aproximadamente 4 grados.



Ahora el fuego está al nivel de la parte inferior de la ventana.

Ahora deberías ser capaz de escalar y rotar cualquier capa en Fire Studio. Además de usar el control deslizante, también puedes usar los botones + y -. También puedes usar la rueda de desplazamiento de tu ratón manteniendo presionado el botón izquierdo del ratón + la rueda de desplazamiento para escalar, y el botón derecho del ratón + desplazamiento para rotar.

Contenido Personalizado

Agregando tus propios fondos

La capacidad de usar tus propias fotos es una de las características más importantes de Fire Studio.

Una de las primeras cosas que deberías hacer antes de crear tu propia simulación es configurar una carpeta de contenido personalizado en tu computadora. Como se vio en la sección anterior *Gestión de Archivos* en este Manual de Usuario.

Pensando a futuro, planifica cómo organizar tus carpetas y subcarpetas para la simulación que vas a construir. Luego, agrega todas las fotos personalizadas que planeas usar en tu carpeta para organización. Configura tus carpetas de una manera que tenga más sentido para ti.

***Nota Importante sobre el Tamaño de la Imagen:**

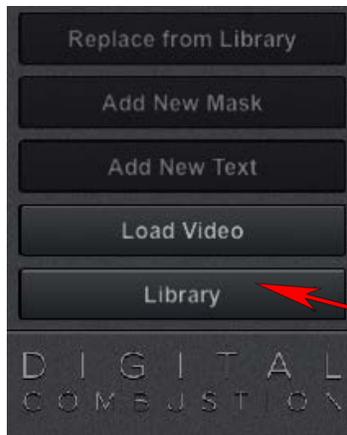
Muchas cámaras son capaces de tomar fotos de muy alta resolución, algunas con más de 5000 píxeles de ancho o alto o más. Esto puede sobrecargar algunas tarjetas gráficas y hacer que el fondo no se muestre. Mantén el conteo máximo de píxeles de ancho alrededor de 2000 como máximo para evitar (innecesariamente) usar demasiados de tus recursos.

Consejo: Al guardar, guarda tus simulaciones en la carpeta Documentos/ Firestudio7. Esto mantiene tus archivos separados de lo que ven otros usuarios. Esto evitará que candidatos potenciales vean las simulaciones o fotos de fondo. Sin embargo, si deseas compartir tu contenido con otros usuarios, querrás colocar tu carpeta en algún lugar público, como directamente en una carpeta compartida.

Nota: Donde decidas guardar tus bibliotecas debe ser una ubicación permanente y no debe ser movida en un futuro, ya que esto provocará que tus simulaciones no se carguen y muestre capas faltantes.

Contenido Personalizado

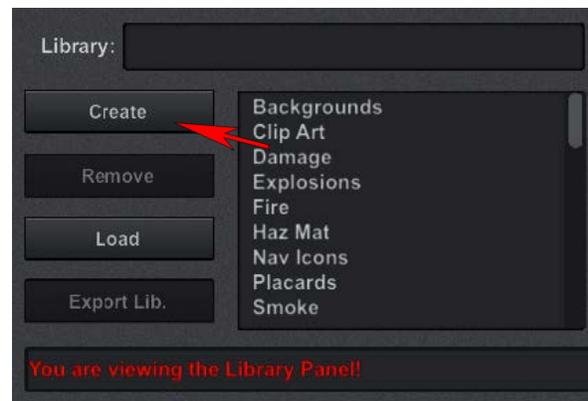
Agregando tus propios fondos (continuación)



Paso 1: Inicia Fire Studio para que estés en la vista de consola principal. En el lado izquierdo, haz clic en el botón que dice Biblioteca para cambiar la interfaz en la parte inferior al Panel de Biblioteca.

1. A la izquierda de la caja de Vista Previa está la Lista de Bibliotecas que muestra todas las bibliotecas que actualmente tienes cargadas. Cuando uses Fire Studio por primera vez, solo se listarán las bibliotecas predeterminadas que vienen con el software, pero necesitarás crear una nueva Biblioteca para agrega tu propio contenido.

2. Haz clic en el botón Crear.
3. Aparecerá una ventana del explorador de archivos. Navega a la ubicación donde te gustaría crear tu nuevo archivo de biblioteca, escribe un nombre para la biblioteca en el cuadro de Nombre de archivo y luego haz clic en Guardar.



4. Serás llevado de nuevo a la pantalla de Fire Studio. Desplázate hacia abajo en la Lista de Bibliotecas y verás tu nueva biblioteca en la parte inferior.



Contenido Personalizado

Agregando tus propios fondos (continuación)



6. Haz clic en la biblioteca para resaltarla y notarás que no hay contenido listado a la derecha ya que aún no hemos cargado ninguno. ¡Hagámoslo ahora!

Paso 2: Cargar Fondos en tu Biblioteca

1. Con tu Biblioteca seleccionada, haz clic en el botón Cargar Fondo ubicado en el extremo derecho del Panel de Biblioteca. Nota: Si estuvieras agregando imágenes de clip-art o cualquier nueva capa de fuego o humo, usarías el Botón Cargar Capa. Y para agregar un clip de sonido, Cargar Sonido.



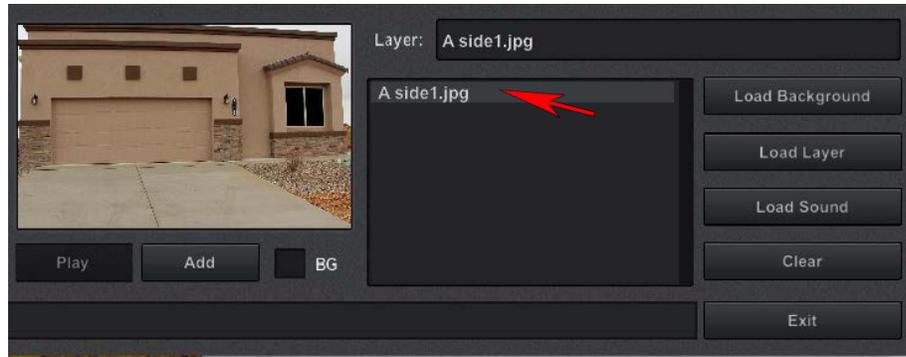
2. Aparecerá una ventana del explorador de archivos. Navega a la ubicación donde colocaste tus fotos.

3. Selecciona tu foto y haz clic en el botón Abrir.

Contenido Personalizado

Agregando tus propios fondos (continuación)

4. Serás llevado de nuevo a la consola de Fire Studio y ahora verás tu foto listada en el cuadro a la derecha de la Ventana de Vista Previa. Seleccionar la foto te mostrará una vista previa de la imagen.



5. Para agregar tu foto a la ventana activa actual, simplemente haz clic en el botón Agregar ubicado justo debajo del Cuadro de Vista Previa.



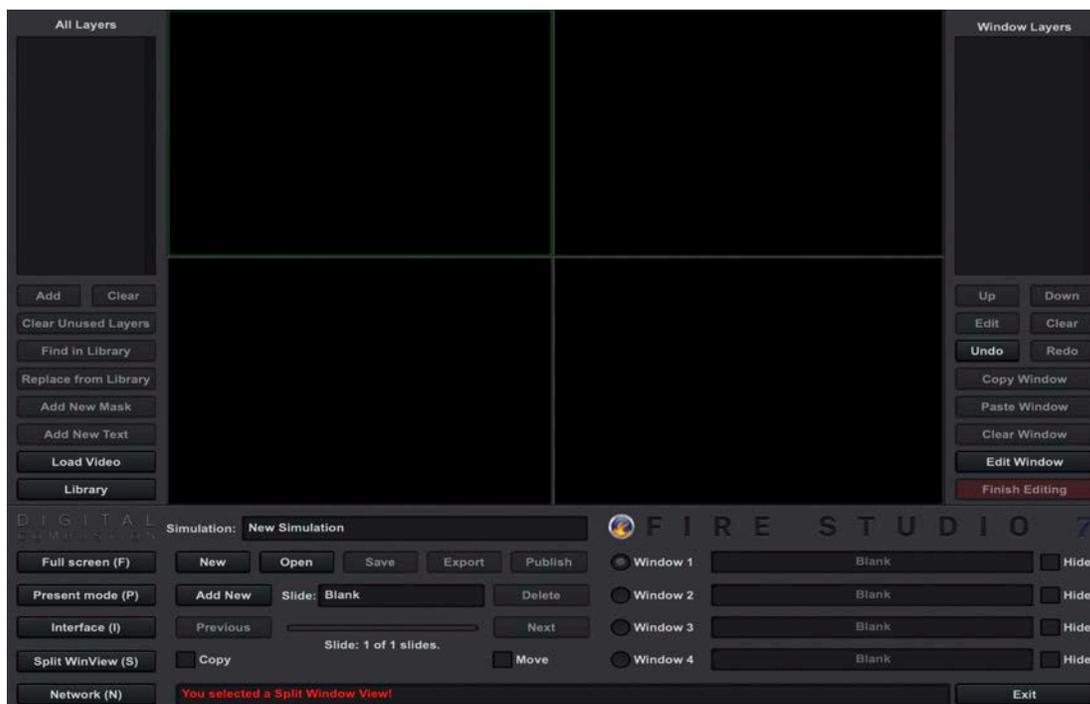
¡Felicidades! Ahora has agregado tu foto de fondo personalizada. Siéntete libre de agregar más fotos a tu biblioteca.

Contenido Personalizado

Agregar Fondos a la Vista de Ventana Dividida La Vista de Ventana

Dividida te permite ver hasta cuatro lados de una estructura. Primero necesitarás tomar fotos de todos los lados de la estructura que deseas usar en tu simulación.

Para crear una diapositiva de Vista de Ventana Dividida, selecciona el botón Vista WinDividida en el lado izquierdo o presiona la letra S en el botón.



Contenido Personalizado

Agregar Fondos a la Vista de Ventana Dividida

Ahora verás cuatro ventanas en blanco. Selecciona la primera ventana haciendo clic en ella. A continuación, selecciona la imagen de fondo que deseas agregar a la primera ventana y haz clic en Agregar. Repite estos pasos para las otras ventanas. Puedes agregar hasta 4 vistas diferentes.



La primera imagen ahora debería verse en la primera ventana. Queremos agregar fondos a las otras tres ventanas. Hazlo haciendo clic en cada ventana y agregando el fondo utilizando los mismos pasos.

Sigue estas directrices:

Agrega tu imagen del lado B a la Ventana 2

Agrega tu imagen del lado C a la Ventana 3

Agrega tu imagen del lado D a la Ventana 4

Contenido Personalizado

Agregar Fondos a la Vista de Ventana Dividida

Una vez que todos los fondos se hayan agregado a cada ventana, tu pantalla debería parecerse a la de abajo.



Para ver tu Vista de Ventana Dividida en Modo de Presentación, selecciona la P en tu teclado o el botón de Modo de Presentación. Ahora verás todas las Cuatro Vistas de Ventana. Para ver solo una vista a la vez, selecciona el botón S en el teclado. Para cambiar entre diapositivas deberás seleccionar las teclas numéricas en la parte superior de tu teclado 1, 2, 3, 4 para ver esas ventanas. Para alternar entre la Vista de Ventana Dividida o Vista Única, selecciona el botón S en tu teclado.

Las ventanas se utilizan principalmente para mostrar diferentes vistas del lugar, pero otros usos incluyen mapas superiores, planes previos, puntos de enseñanza o acercamientos.

Navegando Vistas Divididas

Rotando Cuatro Ventanas

Rotando Entre las Cuatro Ventanas

Hemos configurado cuatro lados de la estructura dentro de las cuatro ventanas disponibles. Ahora veamos cómo cambiar entre ellas, mientras solo mostramos una vista a la vez. Esto es perfecto para cuando el participante solicita un recorrido de 360°.

Para cambiar a otra ventana, simplemente necesitas presionar 1-4 en el teclado. Usa los números ubicados encima de Q, W y E; no los números en el teclado numérico.



Contenido Personalizado

Agregando tus propias Capas

Agrega Clip-Art y Capas de sonido personalizadas

Al principio, probablemente solo usarás las capas que se incluyeron con Fire Studio. Más tarde, puedes empezar a crear tus propias capas personalizadas de clip-art o sonido. Estas capas personalizadas necesitarán ser añadidas a una Biblioteca personalizada antes de que puedas usarlas en Fire Studio.

Paso 1: Cambiar al Panel de Biblioteca y Crear una Biblioteca

Haz clic en el botón Biblioteca en el lado izquierdo de la consola para abrir el Panel de Biblioteca.

Selecciona Crear y nombra la Biblioteca para tus Capas. Asegúrate de guardar esta carpeta en tu carpeta o subcarpeta de Documentos/Firestudio7.



Paso 2: Agregar Capas a tu Biblioteca

Haz clic en la nueva carpeta de Biblioteca que has creado. Ahora, a la derecha verás los botones Cargar Capa y Cargar Sonido. Selecciona el botón Cargar Capa (para Clip-Art) o Cargar Sonido (para Sonidos) y agrega las Capas que deseas añadir a tu simulación o Biblioteca.

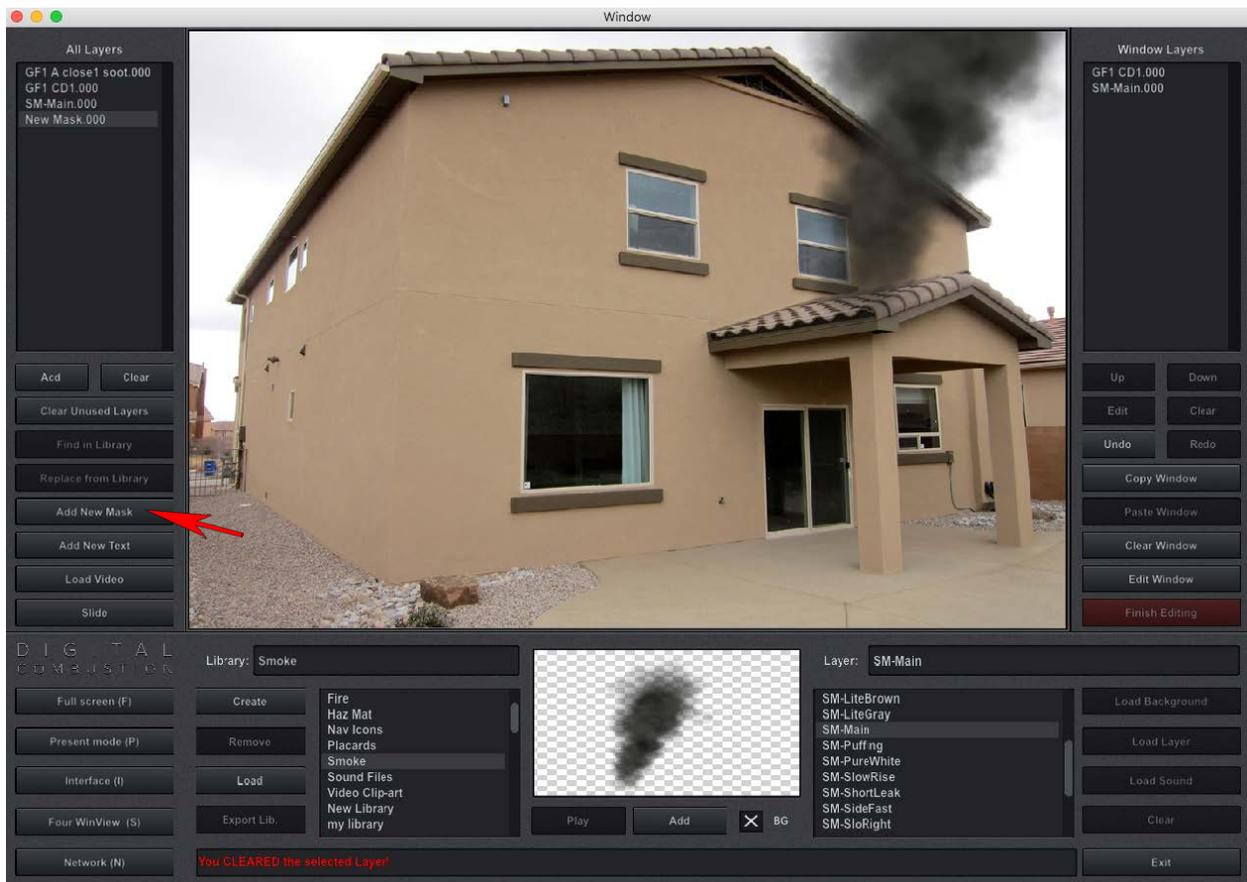


Una vez que tus nuevas Capas están listadas, selecciona la capa que deseas agregar y luego presiona el botón Agregar. Ahora has agregado tu Capa personalizada.

Creando una Máscara

Una máscara es una capa moldeable de cuatro lados que te permite ocultar otras capas de una porción seleccionada de tu pantalla, excluyendo el fondo.

A continuación hay un ejemplo de cómo se puede usar una máscara. Queremos hacer que el humo parezca estar detrás de la casa.



Para crear la máscara selecciona el botón Agregar Nueva Máscara en el panel izquierdo. Puedes hacer clic y arrastrar la máscara haciendo clic con el botón izquierdo en la máscara y moviéndola cerca de la ubicación deseada.

Creando una Máscara

Continuado



Después de hacer clic y arrastrar la máscara de cuatro lados a donde la quieres, ahora puedes seleccionar cada esquina (una a la vez) y moverla para seguir la forma de tu objeto. Después de agregar la máscara en este ejemplo, puedes ver que el humo ahora parece estar detrás del edificio. Solo puedes formar la máscara en una forma de cuatro puntos, así que si necesitas trabajar con una forma complicada, necesitarás usar máscaras adicionales.

Agregando una Nueva Diapositiva

Agregando una Nueva Diapositiva en Blanco

En algunas simulaciones, puede que quieras usar varias diapositivas para mostrar cómo evoluciona tu escena, y también proporcionar rutas alternativas para la progresión. También puede que desees mostrar vistas adicionales del incidente, como habitaciones dentro de la estructura, equipo clave, escaleras, etc. Afortunadamente, agregar diapositivas adicionales es muy fácil.

Paso 1: Agregar una Nueva Diapositiva en Blanco

En el Panel de Diapositivas, asegúrate de que tanto las casillas de Copiar como de Mover estén desmarcadas. Ten en cuenta que el número de diapositivas aquí muestra 1 de 1 Diapositivas.



Ahora haz clic en el botón Agregar Nueva para crear una nueva diapositiva en blanco. La nueva diapositiva se colocará al final de tu simulación.



La simulación de 1 diapositiva se convierte en simulación de 2 diapositivas y eres llevado a la diapositiva 2 para empezar a trabajar. El botón anterior también se ilumina para permitirte volver a la diapositiva anterior.

El texto en blanco escrito junto a la diapositiva es donde puedes nombrar tu diapositiva (opcional). No significa necesariamente que la diapositiva no contenga contenido, aunque en este caso está en blanco porque creamos una nueva diapositiva en blanco. A continuación, veremos cómo crear una diapositiva copiada.

Añadiendo una nueva diapositiva

Añadiendo una nueva diapositiva copiada

Hay momentos en los que deseas crear una copia de la diapositiva actual en lugar de crear una diapositiva en blanco.

En el panel de diapositivas, asegúrate de que ambos cuadros de copia y movimiento estén desmarcados (por ahora).

Navega a la diapositiva que deseas copiar. Ahora, haz clic en el cuadro de copia para colocar una marca allí.



Cuando haces clic y activas el cuadro de copia, verás que aparece un nuevo cuadro llamado Enlace. Déjalo desmarcado para este procedimiento. Explicaremos el cuadro de enlace en la siguiente sección. Ahora haz clic en Agregar nuevo. La nueva diapositiva, (un duplicado de la diapositiva en la que estabas) será colocada al final de tu simulación. Esto es útil si deseas modificar la diapositiva original para usarla como un camino alternativo en una simulación ramificada.



Añadiendo una nueva diapositiva

Añadiendo una nueva diapositiva copiada y vinculada

En el ejemplo anterior, creamos una copia de una diapositiva que incluía todo lo contenido en esa diapositiva. Imágenes, capas, sonidos: todo fue copiado. Todas las capas de esa nueva diapositiva son idénticas, pero independientes de la diapositiva original. Si mueves una capa en la diapositiva original o copiada, no afectará a la otra diapositiva.

Puede haber una situación en la que desees que la diapositiva copiada esté vinculada a la diapositiva original. De esa manera, si mueves una capa en una diapositiva, también se moverá en la otra. Este proceso creará capas vinculadas.

Aquí está cómo:

En el panel de diapositivas, asegúrate de que ambos cuadros de copia y movimiento estén desmarcados (por ahora).

Navega a la diapositiva que deseas copiar y haz clic en el cuadro de copia. Cuando el cuadro de copia está marcado, aparece un nuevo cuadro llamado Enlace. Selecciona el cuadro de enlace además del cuadro de copia.

Ahora haz clic en el botón Agregar nuevo. Una nueva diapositiva copiada se colocará al final de tu simulación. Todo en la diapositiva recién creada ahora está vinculado con el original. Cambiar algo en cualquiera de las diapositivas también cambiará en la otra diapositiva vinculada.

Si haces clic en cualquier capa en esas diapositivas vinculadas, tendrán un cuadro de selección rojo a su alrededor en lugar de verde. Así es como puedes determinar si una capa está vinculada a otra diapositiva.



Capa desvinculada - Cuadro de selección verde



Capa vinculada - Cuadro de selección rojo

Trabajando con capas

Desvinculando una capa - Hacer la capa única

Haciendo que una instancia de capa sea única (desvinculando una capa)

En el último ejemplo, copiamos una diapositiva con el cuadro de enlace seleccionado. Esto creó una nueva diapositiva con capas vinculadas. En algunos casos, puede que no desees que todas las capas estén vinculadas.

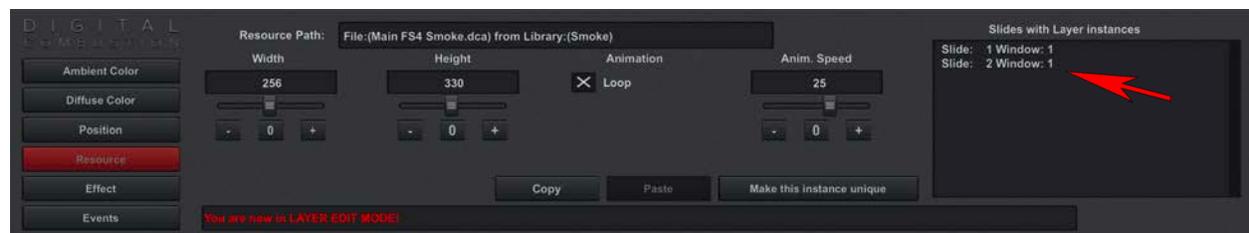
Puede que desees que algunas crezcan más grandes, más pequeñas, o cambien de alguna otra manera sin afectar las capas compatibles en el original. Hay un proceso para hacer que una capa específica sea única.

Primero necesitarás identificar qué capa deseas hacer única. Puedes seleccionar la capa directamente desde el área de visualización o hacer clic en su etiqueta en el panel de capas de ventana del lado derecho. Notarás que el cuadro que rodea a la capa es rojo en lugar de verde. Esto indica una capa vinculada.

Selecciona la capa vinculada y haz clic en el botón de edición de capas. Esto mostrará el panel de edición de capas.



Hay algunos lugares en el panel de edición de capas donde podemos completar esta operación. Por ahora, seleccionaremos el panel de recursos como se muestra arriba.



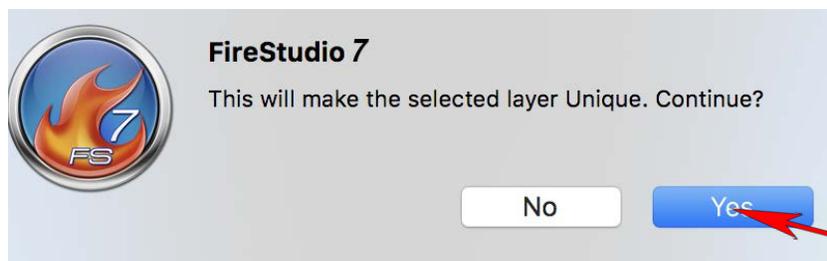
En el lado derecho vemos el cuadro etiquetado Diapositivas con instancias de capa. Esto muestra todas las diapositivas donde la capa seleccionada está vinculada. En este caso, está vinculada en la Diapositiva 1 y la Diapositiva 2.

Trabajando con capas

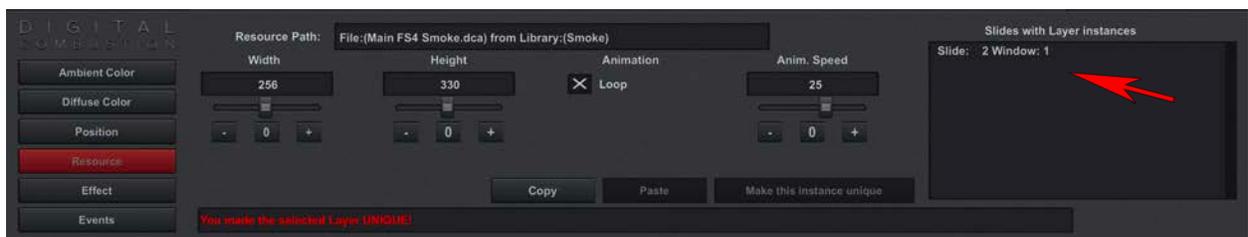
Desvinculando una capa - Hacer la capa única (cont.)



Haz clic en el botón Hacer esta instancia única. Verás el siguiente mensaje:



Selecciona Sí. Esto desvinculará esta capa de todas las capas a las que estaba vinculada anteriormente. Ahora podrás editar esta capa sin afectar a ninguna otra capa.



Puedes ver que ahora la capa tiene solo una instancia en 1 diapositiva en lugar de 2. El cuadro de selección cambiará de rojo a verde.



Trabajando con diapositivas

Estableciendo una diapositiva para avanzar automáticamente

Siempre que tengamos 2 o más diapositivas en nuestra simulación, tenemos la capacidad de hacer que una diapositiva avance automáticamente a la siguiente diapositiva en un tiempo establecido. Para este ejemplo, haremos que la diapositiva avance después de 2 minutos. Asegúrate de tener una simulación abierta que tenga al menos 2 diapositivas. En Modo de autor, mientras estés en la diapositiva de la que deseas avanzar, haz clic en el botón de ventana de edición en el menú de la consola.



El panel de ventana de edición aparece en la parte inferior. La escala del control deslizante de tiempo predeterminado es de un minuto. Ver a continuación:



Necesitamos cambiar la escala del control deslizante de tiempo. Esto hará posible usar el control deslizante para crear duraciones más largas. Haz clic en el botón + debajo del texto verde 01:00 hasta que lea 05:00.



A continuación, mueve la barra deslizante todo lo que puedas hacia la derecha hasta que el tiempo indicado alcance la marca de 5 minutos.



El control deslizante de tiempo ahora muestra que la escala está configurada en 5 minutos.

Trabajando con diapositivas

Estableciendo una diapositiva para avanzar automáticamente (cont.)

Ahora haz clic en el botón Establecer duración de diapositiva. El tiempo de duración de la diapositiva cambiará de Ilimitado a 05.00.00 minutos.



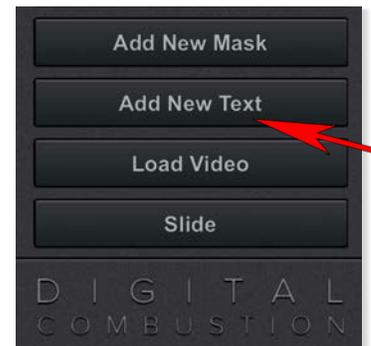
Haz clic en Terminar edición y ¡ya está!

Recuerda que el temporizador automático de presentaciones no comenzará hasta que cambies a Modo de presentación. Al establecer una duración de diapositiva por primera vez, generalmente es mejor probar primero con un tiempo más corto para asegurarte de haberlo configurado correctamente. Siempre puedes volver y cambiar el tiempo nuevamente después.

Trabajando con capas de texto

Agregar texto

En el lado izquierdo de la consola, haz clic en el botón etiquetado como Agregar nuevo texto. Esto colocará una capa de texto en tu ventana activa, que por ahora simplemente dirá Texto Nuevo. También ten en cuenta que la nueva capa aparece tanto en los paneles Todas las capas como Capas de ventana, a cada lado de la consola.



Editar el texto

Primero, necesitamos editar el texto en el panel de edición de capas. Haz clic en el cuadro de texto donde dice Texto Nuevo. Resalta y elimina el texto antiguo. Escribe el texto nuevo deseado. ¡IMPORTANTE! Presiona Enter en el teclado para aceptar los cambios. ¡El texto no cambiará a menos que presiones Enter para confirmar tus cambios! NO hagas clic en el botón Guardar Capa. Eso es para un proceso diferente que discutiremos más adelante en el manual.

Trabajando con capas de texto

Cambiar el color del texto

Selecciona la Capa de Texto y haz clic en el botón Editar. Esto abrirá el Panel Editar Capa. Haz clic en el botón Color Difuso.



El panel cambiará para mostrar las opciones de Color Difuso. Al mover los deslizadores rojo, verde y azul, puedes crear muchos colores diferentes. Puedes consultar la Tabla de Colores en este manual para los valores para lograr colores específicos.



Trabajando con Capas de Texto

Cambiar Tamaño de Texto

A continuación, ampliemos la capa de texto. Haz clic en el botón de Posición.



Puedes hacerlo más grande o más pequeño dependiendo de tus necesidades. Estableceremos el valor en 275, pero siéntete libre de establecer tu escala como mejor te parezca en tu pantalla. Puedes usar la barra de desplazamiento, los botones + / - o hacer clic directamente en el número para cambiarlo.



Después de agrandar el texto, puede que desees ajustar su posición. Siéntete libre de hacerlo haciendo clic y arrastrando, o ajustando los campos Posición X y Posición Y en el mismo panel.

Cuando hayas terminado de editar tu texto, selecciona Finalizar Editando.

Gestionando Capas

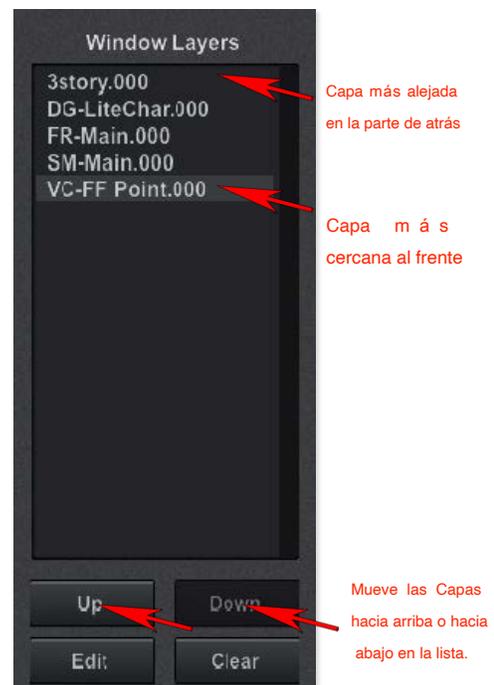
Moviendo Capas Hacia Adelante y Hacia Atrás

En su mayor parte, utilizarás el panel Editar Capa para editar las diversas propiedades de tu capa seleccionada. Pero antes de llegar a eso, echemos un vistazo a algunos comandos en la consola principal que también se aplican a las capas.

Moviendo Capas Delante de o Detrás de Otras Capas

A veces necesitarás mover una capa delante de otra o viceversa; quizás quieras humo delante de un fuego, o un bombero frente a un chorro de agua. El panel de Capas de Ventana en el lado derecho de la consola no solo es una lista de todas las capas en la ventana, sino también un orden de apilamiento de todas las capas. Las capas enumeradas están en orden desde la más alejada hasta la más cercana. La capa de fondo siempre estará listada primero, ya que todas las demás capas se añaden después del fondo. Tu capa más frontal estará en la parte inferior de la lista. (No puedes cambiar la posición de la capa de fondo.)

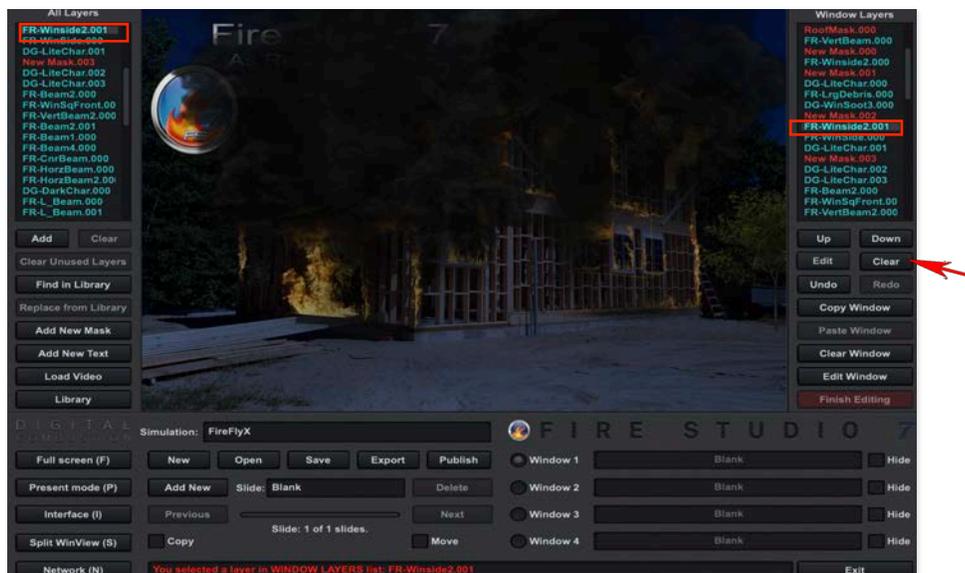
Para mover una capa detrás de un objeto, selecciona el botón Subir. Para mover una capa delante de otra capa, selecciona el botón Bajar hasta que esté en el lugar que deseas.



Gestionando Capas

Eliminando una Capa

Si necesitas eliminar una capa de tu simulación, solo necesitas seleccionarla y luego hacer clic en el botón Limpiar ubicado en el lado izquierdo de la consola.



La capa ahora ha desaparecido de la ventana, así como del panel de Capas de Ventana a la derecha. Sin embargo, ten en cuenta que todavía está listada en el panel Todas las Capas en el lado izquierdo.

Para eliminar la capa del panel Todas las Capas, selecciona la capa y luego selecciona Limpiar.

Limpiando Todas las Capas No Utilizadas

A lo largo de tu simulación, puedes agregar y eliminar muchas capas. Como resultado, podrías acabar con muchas capas no utilizadas, aunque tal vez no recuerdes cuáles son las no utilizadas. En lugar de hacer clic en cada capa para encontrar la no utilizada, puedes simplemente eliminarlas todas. Afortunadamente, es muy fácil limpiar estas capas haciendo clic en el botón Limpiar Capas No Utilizadas, que se ilumina cuando existe alguna capa no utilizada, independientemente de qué capa hayas seleccionado actualmente.

Gestionando Capas

Panel de Todas las Capas

Agregando una Capa desde el Panel Todas las Capas

Si tienes una capa en el panel Todas las Capas que te gustaría duplicar y colocar en tu ventana activa actual, puedes hacerlo seleccionando la capa y haciendo clic en el botón Agregar justo debajo del panel. Esto añadirá una copia de la capa seleccionada, incluyendo cualquier ajuste ya hecho a esa capa. Esto puede ahorrar mucho tiempo.



Encontrando una Capa en Tus Bibliotecas

El comando Buscar en Biblioteca te permite localizar la capa seleccionada entre todas las bibliotecas que tienes cargadas. Si has modificado una capa, pero deseas agregar el original, este comando localizará esa capa para que la agregues.

Selecciona una capa en el panel Todas las Capas; estarás buscando la versión original de esta capa seleccionada. Si no tienes una biblioteca cargada que contenga el original, o has seleccionado una máscara, el botón Buscar en Biblioteca no estará activo.

Se abrirá tu Biblioteca de Capas y la Capa original estará resaltada para que la Agregues a tu simulación.

Gestionando Capas

Reemplazar Capa

Reemplazando Una Capa con Otra

El comando Reemplazar desde la Biblioteca te permite intercambiar una capa presente en tu simulación por una de la biblioteca. Lo que hace que este método sea único es que la nueva capa retiene los mismos valores que la antigua. Tamaño, rotación, velocidad de animación y así sucesivamente son todos ejemplos de valores que se transferirán. Hacer esto te permitiría probar diferentes capas en tu escena sin perder ningún ajuste de propiedades realizado en ella.

Selecciona la capa que deseas reemplazar en tu ventana actual. A continuación, encuentra la capa con la que deseas reemplazarla (en el Panel de Biblioteca) y selecciona también esa. Solo puedes reemplazar una capa por otra del mismo tipo: fondo con fondo y sonido con sonido. Cualquiera de los otros tipos de capas, como fuego, humo, clip-art, etc., también puede ser reemplazada por cualquiera de esos: fuego con humo, clip-art con fuego, clip-art de vídeo.



Haz clic en el botón Reemplazar desde la Biblioteca. Tu Capa cambiará a la nueva seleccionada. Todas las propiedades se mantienen igual.

Editando Capas

Hacer Cambios Visuales

Fire Studio permite personalizar muchas propiedades de las capas en el panel Editar Capa. Las capas pueden hacerse más grandes, más pequeñas, rotarse y distorsionarse. Puedes cambiar el color, la opacidad y la velocidad. Debido a las diferencias en las capas, no todas las mismas características se encuentran para cada tipo de capa. Por ejemplo, una capa de sonido no necesitaría un ajuste de velocidad de animación. Ten esto en cuenta cuando estés editando una capa y no veas un valor particular para cambiar; el software está diseñado intencionadamente para ocultar características que no son aplicables. Dicho esto, muchos, si no la mayoría, de los mismos valores están disponibles para todos los tipos de capas.

Controles Comunes

Para editar cualquier tipo de capa, solo necesitas seleccionarla y luego hacer clic en el botón Editar ubicado en el lado derecho de la consola principal. Esto abrirá el panel Editar Capa adecuado para la capa que has seleccionado. Cuando termines de editar la capa, necesitarás hacer clic en el botón Finalizar Edición en el lado derecho de la consola principal, que ahora estará resaltado en rojo.

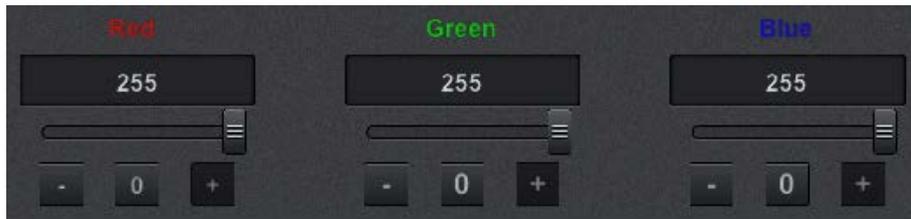


Editando Capas

Descripción General

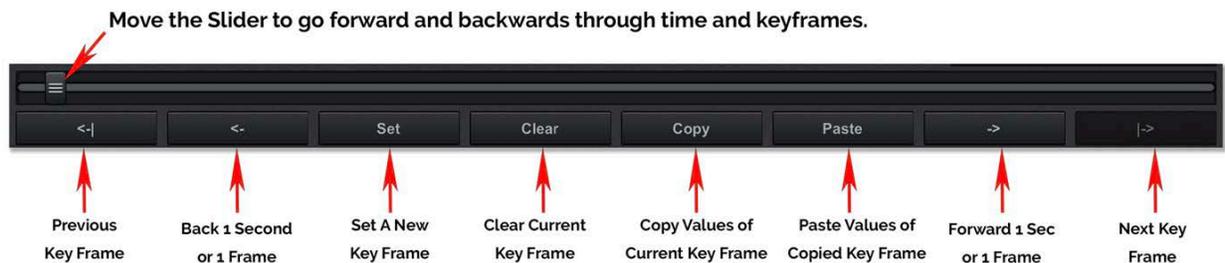
Cambiando Valores

Tienes varios métodos para cambiar las diversas propiedades en cada categoría. A continuación se presentan las interfaces estándar que usarás.



Trabajando con Fotogramas Clave

En la parte inferior del panel hay una barra deslizante. Esta específicamente se puede llamar la Barra del Temporizador o Barra de la Línea de Tiempo. La utilizarás al establecer tu línea de tiempo para cambios de iluminación y cámara, así como para la duración de las diapositivas. Los botones debajo de ella realizan funciones relacionadas con la Barra del Temporizador.



 	Moves to the previous or next key frame, respectively.
 	Moves forward or back 1 second or 1 frame, depending on your setting.
Set	Sets a new key frame at the current point in the timeline.
Clear	Removes a key frame from the current point in the timeline.
Copy	Copies the values at the current key frame.
Paste	Sets a new key frame at the current point in the timeline with the values copied.

Edición de Capas

Controls



Cambiando Valores

Tienes varios métodos para cambiar las diversas propiedades en cada categoría. A continuación se muestra la interfaz estándar que usarás.

Barra Deslizante

Haz clic y mantén presionado el interruptor de la barra deslizante, luego arrastra hacia la izquierda y hacia la derecha para ajustar.

Rueda del Mouse

Haz clic en el interruptor de la barra deslizante una vez, luego puedes usar la rueda de desplazamiento de tu mouse para ajustar el valor.

Botones Más y Menos

Aumenta y disminuye el valor en 1, respectivamente.

Escribe el Valor

Haz clic donde se lista el valor y luego escribe un nuevo valor. Presiona Enter cuando termines.

Haz clic en este botón para establecer el valor en 0. Botón Establecer en 0

Algunos valores son simplemente cajas de activación y desactivación: marcadas para encender, desmarcadas para apagar. Haz clic en ellas para cambiar los ajustes.



Edición de Capas

Color Ambiental



*El Color Ambiental se utiliza principalmente para Capas de Fondo.

Rojo

Ajusta el nivel rojo en la capa seleccionada. Para los fondos, Fire Studio detecta color ambiental completo para comenzar, por lo que establece el valor en 255. Otras capas visuales como clip-art, fuego, humo, etc. se interpretan como no teniendo color ambiental, por lo que los valores comienzan en 0.

Verde

Ajusta el nivel verde en la capa seleccionada. Para los fondos, Fire Studio detecta color ambiental completo para comenzar, por lo que establece el valor en 255. Otras capas visuales como clip-art, fuego, humo, etc. se interpretan como no teniendo color ambiental, por lo que los valores comienzan en 0.

Azul

Ajusta el nivel azul en la capa seleccionada. Para los fondos, Fire Studio detecta color ambiental completo para comenzar, por lo que establece el valor en 255. Otras capas visuales como clip-art, fuego, humo, etc. se interpretan como no teniendo color ambiental, por lo que los valores comienzan en 0.

Copiar y Pegar (Color Ambiental y Recursos)

Los botones Copiar y Pegar te permiten copiar los valores dentro del panel de datos actual para que luego puedan ser pegados en el de otra capa. Solo se pueden pegar los valores de la misma categoría. Por ejemplo, los valores de Color Ambiental de una capa solo se pueden pegar en los campos de Color Ambiental de otra capa. Los valores de Recursos de una capa solo se pueden pegar en los campos de Recursos de otra capa.

Edición de Capas

Color Difuso



*El Color Difuso se utiliza principalmente para Capas, no fondos.

Rojo

Difunde el color rojo de la capa seleccionada. Para los fondos, Fire Studio no detecta el color ambiental para comenzar, por lo que establece el valor en 0. Otras capas visuales como clip-art, fuego, humo, etc. se interpretan como teniendo color ambiental completo, por lo que los valores comienzan en 255. No puedes difundir color desde un fondo hasta que hayas agregado a su color ambiental.

Verde

Difunde el color verde de la capa seleccionada. Para los fondos, Fire Studio no detecta el color ambiental para comenzar, por lo que establece el valor en 0. Otras capas visuales como clip-art, fuego, humo, etc. se interpretan como teniendo color ambiental completo, por lo que los valores comienzan en 255. No puedes difundir color desde un fondo hasta que hayas agregado a su color ambiental.

Azul

Difunde el color azul de la capa seleccionada. Para los fondos, Fire Studio no detecta el color ambiental para comenzar, por lo que establece el valor en 0. Otras capas visuales como clip-art, fuego, humo, etc. se interpretan como teniendo color ambiental completo, por lo que los valores comienzan en 255. No puedes difundir color desde un fondo hasta que hayas agregado a su color ambiental.

Alpha

Esta propiedad ajusta la transparencia de la capa. Por defecto, la capa comienza en su nivel más alto, lo que significa que no es transparente en absoluto. A medida que disminuyes el valor de Alpha, podrás ver a través de la capa a medida que se desvanece. Configurar el valor en 0 la hace completamente invisible. En otros programas, esta función a veces se denomina opacidad.

Edición de Capas

Iluminación (Cont.)

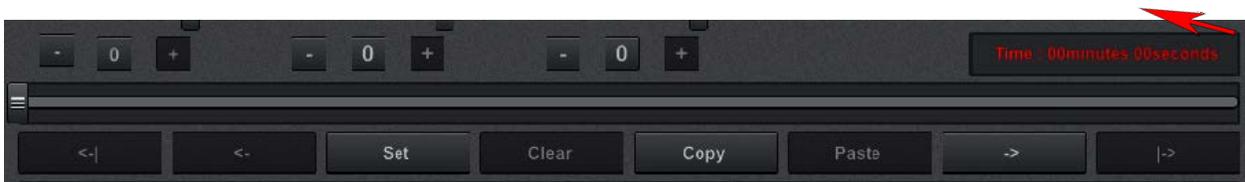
Cambiando la Iluminación Ambiental en tu Escena

Si deseas cambiar tu imagen de fondo a una escena de noche, atardecer o amanecer, puedes modificar la iluminación ambiental para lograr una representación decente del lugar en esos momentos del día.

Si no estás viendo ya las propiedades de la Luz Ambiental, haz clic en el botón de Luz Ambiental en el lado izquierdo del panel para que se resalte en rojo.



Asegúrate de que la barra del temporizador esté completamente a la izquierda y el tiempo indique 0 minutos, 0 segundos.



Ajusta los valores de Rojo, Verde y Azul hasta que hayas logrado la iluminación deseada.



Haz clic en Finalizar Edición y ¡listo!

Edición de Capas

Posición



Posición X

Ajusta la coordenada X de la capa: mueve la capa hacia la izquierda y hacia la derecha.

Posición Y

Ajusta la coordenada Y de la capa: mueve la capa hacia arriba y hacia abajo.

Rotación

Gira la capa en dirección horaria o antihoraria.

Escala

Hace la capa más pequeña o más grande, manteniendo la proporción dimensional.

Punto 1/Punto 2/Punto 3/Punto 4

Estos son los cuatro puntos de coordenadas de la esquina para una máscara. Ajusta el punto X para mover la esquina a la izquierda y a la derecha. Ajusta el punto Y para mover la esquina hacia arriba y hacia abajo.

Edición de Capas

Panel de Recursos



Ruta de Recurso

Un valor informativo solamente, el campo Ruta de Recurso muestra el nombre de la capa seleccionada y la biblioteca en la que se encuentra. Esta información puede ser muy útil si alguna vez terminas con contenido faltante, dándote los detalles necesarios para encontrar el medio y volver a colocarlo en la biblioteca en la que necesita estar.

Diapositivas con Instancias de Capas

Este panel muestra las ocurrencias de la capa seleccionada en toda la simulación. Sin embargo, solo las capas vinculadas y los fondos que fueron copiados con Añadir Diapositiva aparecerán más de una vez.

Ancho

Aumenta o disminuye el ancho de la capa. El ajuste ocurre de manera simétrica desde el centro de la capa. Este campo cambia entre Ancho, EscalaX, o en blanco dependiendo del tipo de capa seleccionada.

Altura

Aumenta o disminuye la altura de la capa. El ajuste ocurre de manera simétrica desde el centro de la capa. Este campo cambia entre Altura, EscalaY, o en blanco dependiendo del tipo de capa seleccionada.

EscalaX (Capa de Texto)

Estira una capa de texto a la derecha, anclando el borde izquierdo donde está. Este campo cambia entre Ancho, EscalaX, o en blanco dependiendo del tipo de capa seleccionada.

EscalaY (Capa de Texto)

Estira una capa de texto hacia abajo, anclando el borde superior donde está. Este campo cambia entre Altura, EscalaY, o en blanco dependiendo del tipo de capa seleccionada.

Bucle de Animación

Un valor de encendido o apagado que determina si la capa repite su animación para siempre (Encendido) o se reproduce solo una vez (Apagado).

Este campo cambia entre Bucle de Animación, Bucle de Sonido, o en blanco dependiendo del tipo de capa seleccionada.

Bucle de Sonido

Un valor de encendido o apagado que determina si el sonido se repite para siempre (encendido) o se reproduce solo una vez (apagado). Este campo cambia entre Bucle de Animación, Bucle de Sonido, o en blanco dependiendo del tipo de capa seleccionada.

Vel. Anim.

La velocidad de animación cambia el número de fotogramas por segundo para la capa. Este valor puede ser configurado más alto para hacer la animación más rápida, a 0 para hacer que la capa se congele, o a un valor negativo para revertir cómo se reproduce. Este campo cambia entre Vel. Anim., Volumen o en blanco dependiendo del tipo de capa que hayas seleccionado.

Volumen

Al controlar el volumen para una capa de sonido, se utilizará para reducir el valor de sonido predeterminado de 100 a 0. Este campo cambia entre Vel. Anim., Volumen o en blanco, dependiendo del tipo de capa que hayas seleccionado.

Copiar & Pegar (Color Ambiental & Recurso)

Los botones Copiar y Pegar te permiten copiar los valores dentro del panel de datos actual para que luego puedan ser pegados en otro capa. Solo los valores de la misma categoría pueden ser pegados. Los valores de recursos de una capa solo se pueden pegar en los campos de Recursos de otra capa. Los pasos de copiar y pegar valores se verán en más detalle en otros capítulos también.

Edición de Capas

Panel de Efectos



Deformar

Mueve la parte inferior y superior de la capa en direcciones opuestas a lo largo del eje X.

Perspectiva

Rota la capa alrededor del eje Y.

Volteo Horizontal

Voltea la capa en el eje Y (izquierda/derecha).

Volteo Vertical

Voltea la capa en el eje X (arriba/abajo).

Ediciones de Capa Básica

Controles Comunes

Cambio de Iluminación Ambiental a lo Largo del Tiempo

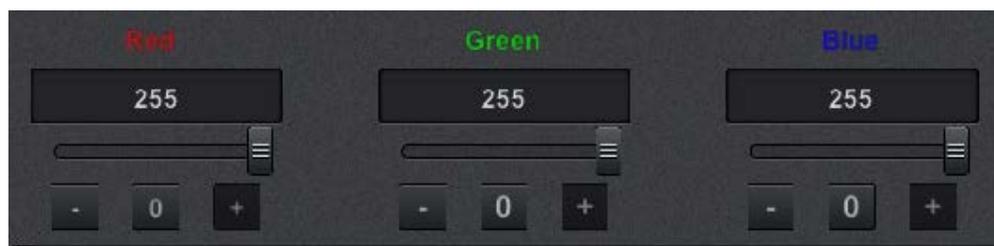
Si en lugar de tener un tiempo establecido para tu escena y deseas mostrar la luz cambiante a medida que el sol sale o se pone—o quizás el clima comenzando a oscurecerse—puedes configurar tu escena para cambiar la iluminación ambiental a medida que pasa el tiempo.

Al igual que con la cámara 2D, los fotogramas clave determinarán los puntos en el tiempo cuando se logren tus configuraciones de color. De manera similar, la luz transitará entre fotogramas clave, con un intervalo de tiempo mayor siendo una transición lenta y un intervalo corto siendo más rápida.

Si es necesario, ajusta la configuración de luz en el tiempo 0 y haz clic en Configurar. Así es como se verá la escena cuando la diapositiva comience.



Ahora mueve la barra deslizante hasta que el tiempo mostrado alcance el punto donde deseas que la escena termine de transitar. ¡No hagas clic en Configurar todavía!



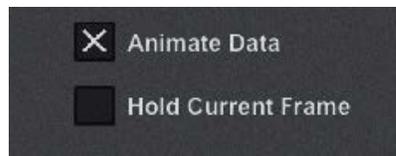
Ajusta los valores de Rojo, Verde y Azul hasta que logres la iluminación que deseas. Haz clic en Configurar para establecer el fotograma clave en ese punto en el tiempo.

Ediciones de Capa Básica

Controles Comunes (Continuación)

Si deseas más transiciones, repite los pasos anteriores para establecer más fotogramas clave y configuraciones de iluminación en tu escena.

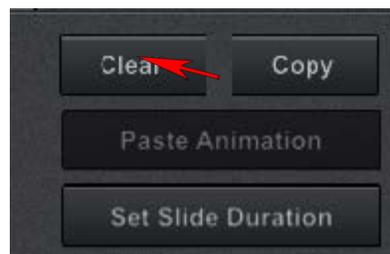
Para iniciar la transición, debes marcar la casilla de Datos Animados. Sin esta casilla marcada, los fotogramas clave se configurarán, pero Fire Studio no iniciará los cambios temporizados. Esto puede ser útil si deseas hacer más ediciones sin ver el cambio de iluminación, ya que las transiciones se mostrarán tanto en Modo Autor como en Modo Presentar. Los cambios de transición a la ventana con Luz Ambiental y la Cámara 2D se distingue de la mayoría de otras características de Fire Studio al mostrar cambios temporizados incluso mientras está en Modo Autor.



Haz clic en Terminar Edición y ¡ya has terminado!

Borrando Todos los Ajustes de Fotogramas Clave de Luz Ambiental

Si deseas eliminar todos los ajustes de fotogramas clave de luz ambiental, haz clic en el botón Borrar ubicado en el lado derecho del panel. Aunque usarás el mismo botón para borrar fotogramas clave de la cámara 2D, no los borrará a menos que estés viendo ese panel.



Aparecerá un mensaje de advertencia. Elige Aceptar para continuar.

Ediciones Básicas de Capas

Panel de Color Ambiental

Copiar y Pegar Todos los Ajustes de Fotogramas Clave de Luz Ambiental

Puedes copiar todos tus fotogramas clave para la luz ambiental y pegarlos en otra ventana para replicar las mismas transiciones de iluminación. Una vez que tengas todos tus fotogramas clave configurados, haz clic en el botón Copiar ubicado en el lado derecho del panel.

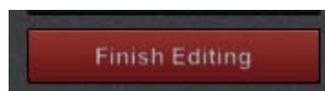


Ahora cambia a la ventana donde te gustaría pegar los ajustes. Si la ventana está en la misma diapositiva, puedes cambiar al modo de Vista de Ventana Dividida y hacer clic en la ventana sin tener que salir del panel de edición. Sin embargo, si necesitas cambiar de diapositivas, primero deberás hacer clic en Terminar Edición, cambiar la diapositiva, seleccionar la ventana y hacer clic en Editar Ventana nuevamente.

Asegúrate de que estés viendo el panel de Luz Ambiental y haz clic en Pegar Animación. Esta ventana ahora tendrá todos los ajustes de fotogramas clave que acabas de copiar de la ventana original.



Haz clic en Terminar Edición y ¡ya has terminado!



Ediciones Básicas de Capas

Panel de Posición



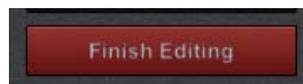
Asegúrate de que la barra del temporizador esté completamente a la izquierda y que el tiempo lea 0 minutos, 0 segundos.

Ajusta los valores de X, Y y Zoom hasta que la vista sea exactamente como la deseas.



A pesar de que no estamos cambiando la cámara a lo largo del tiempo, aún vamos a usar el botón Establecer en la parte inferior del panel para fijar el cambio de vista. Cuando el tiempo está en 0, estableces el fotograma clave, y no añades ningún otro fotograma clave, la escena mantendrá la configuración de vista siempre que esta ventana esté siendo vista. Haz clic en el botón Establecer.

Haz clic en Terminar Edición y ¡ya has terminado!



Moviendo la Cámara a Través del Tiempo

Si aún no estás viendo las propiedades de la Cámara 2D, haz clic en el botón de Cámara 2D en el lado izquierdo del panel para que se resalte en rojo.



Ediciones Básicas de Capas

Panel de Recursos

Asegúrate de que la barra del temporizador esté completamente a la izquierda y que el tiempo lea 0 minutos, 0 segundos.



Haz clic en el botón Establecer. Esto hará que nuestra cámara esté en la posición predeterminada cuando comience la diapositiva. Si deseas moverla, podrías ajustar primero los ajustes y luego hacer clic en Establecer.



Ahora mueve la barra deslizante hasta que el tiempo mostrado alcance el punto donde deseas que la cámara deje de moverse. Esto representará cuánto tiempo le toma a la cámara moverse a través de la pantalla o hacer zoom. Cuanto más corto sea el tiempo y mayor la distancia, más rápido se moverá. No ¡no hagas clic en Establecer aún!



Ajusta los valores de X, Y y Zoom hasta que hayas posicionado la cámara donde la deseas, y luego haz clic en el botón Establecer.

Entre el fotograma clave anterior y el que acabas de establecer, la cámara se moverá para alcanzar la nueva ubicación. En nuestro ejemplo, tenemos un período de 20 segundos entre el inicio—primer fotograma clave—y nuestro segundo fotograma clave. Puedes continuar agregando más fotogramas clave si lo deseas. Solo asegúrate de mover primero la barra deslizante, ajustar la posición de la cámara y luego hacer clic en Establecer.

Ediciones Básicas de Capas

Panel de Recursos

Para iniciar el movimiento de la cámara, debes marcar la casilla de Datos Animados. Sin esta casilla marcada, los fotogramas clave se configurarán, pero Fire Studio no iniciará los cambios temporizados. Esto puede ser útil si deseas hacer más ediciones sin que la cámara se mueva, ya que el movimiento de la cámara comenzará tanto en Modo Autor como en Modo Presentar. Los cambios de transición a la ventana con Luz Ambiental y la Cámara 2D se distinguen de la mayoría de otras características de Fire Studio al mostrar cambios temporizados incluso mientras está en Modo Autor.



Haz clic en Terminar Edición y ¡ya has terminado!

Copiar y Pegar Todos los Ajustes de Fotogramas Clave de la Cámara 2D

Puedes copiar todos tus fotogramas clave para la cámara 2D y pegarlos en otra ventana para replicar el mismo movimiento de cámara. Una vez que tengas todos tus fotogramas clave configurados, haz clic en el botón Copiar ubicado en el lado derecho del panel.



Ahora cambia a la ventana donde te gustaría pegar los ajustes. Si la ventana está en la misma diapositiva, puedes cambiar al modo de Vista de Ventana Dividida y hacer clic en la ventana sin tener que salir del panel de edición. Sin embargo, si necesitas cambiar de diapositivas, primero deberás hacer clic en Terminar Edición, cambiar la diapositiva, seleccionar la ventana y hacer clic en Editar Ventana nuevamente.

Asegúrate de que estés viendo el panel de Cámara 2D y haz clic en Pegar Animación. Esta ventana ahora tendrá todos los ajustes de fotogramas clave que acabas de copiar de la ventana original.



Haz clic en Terminar Edición y ¡ya has terminado!

Ediciones Avanzadas de Capas

Guardando una Capa

Guardando una Capa

Si has ajustado una capa (color, escala, velocidad, etc.), y te gustaría llevarla a otras simulaciones, puedes guardarla como un archivo DCD. De esta manera, no tendrás que repetir todos los ajustes más tarde.

Una vez que tengas la capa como te gustaría, haz clic en el botón Guardar Capa.



Aparecerá una pantalla de navegación para que puedas buscar la carpeta en la que deseas guardar la capa. Escribe un nombre para tu capa y luego haz clic en Guardar.

En este punto, el archivo DCD de la capa se guarda como un archivo separado, pero primero deberás cargar el archivo DCD en una Biblioteca personalizada antes de poder añadirlo a una simulación diferente. Ten en cuenta que los archivos DCD no contienen toda la animación, sino todos los ajustes de modificación del archivo de animación original. Siempre necesitarás que el archivo DCA original esté presente para que funcione el nuevo archivo DCD. Asegúrate de no eliminar el archivo DCA original.

Ediciones Avanzadas de Capas

Copiar/Pegar Valores de Color

Copiando Valores de Color Difuso de una Capa a Otra

A veces, es posible que desees modificar el color de varias capas en tu escena para que se vean similares, a pesar de usar diferentes animaciones. Por ejemplo, puedes querer que varios tipos de humo tengan el mismo color, pero fluyan de manera diferente usando diferentes animaciones de humo. En lugar de cambiar manualmente el color para cada capa, puedes ajustar los colores en una capa, luego copiar la configuración de Color Difuso y pegar en otras.

Selecciona la capa cuyo color deseas copiar. En el ejemplo a continuación, hemos seleccionado la liberación de humo verdoso y queremos que otras capas de humo coincidan con ella.

Haz clic en el botón Editar para abrir el Panel de Edición.



Ediciones avanzadas de capas

Copiando/Pegando valores de color

Cambia a la categoría de Color Difuso. Puedes ver las configuraciones que hemos cambiado a los tres colores difusos para lograr la apariencia verdosa.



Haz clic en el botón Copiar para copiar las propiedades de color. Selecciona la nueva capa cuyos colores deseas cambiar.

Si el Panel de Edición no está visible, haz clic en el botón Editar para ingresar al Panel de Edición. Haz clic en el botón Color Difuso. Las configuraciones actuales son todas 255 lo que refleja el color predeterminado de la capa.



Haz clic en el botón Pegar para pegar las propiedades de color. Las nuevas configuraciones de color difuso se aplicarán ahora. Haz clic en Finalizar edición. Nota: Si aplicas colores de una capa a otra, los colores pueden no coincidir exactamente debido a los diferentes colores base de cada capa.

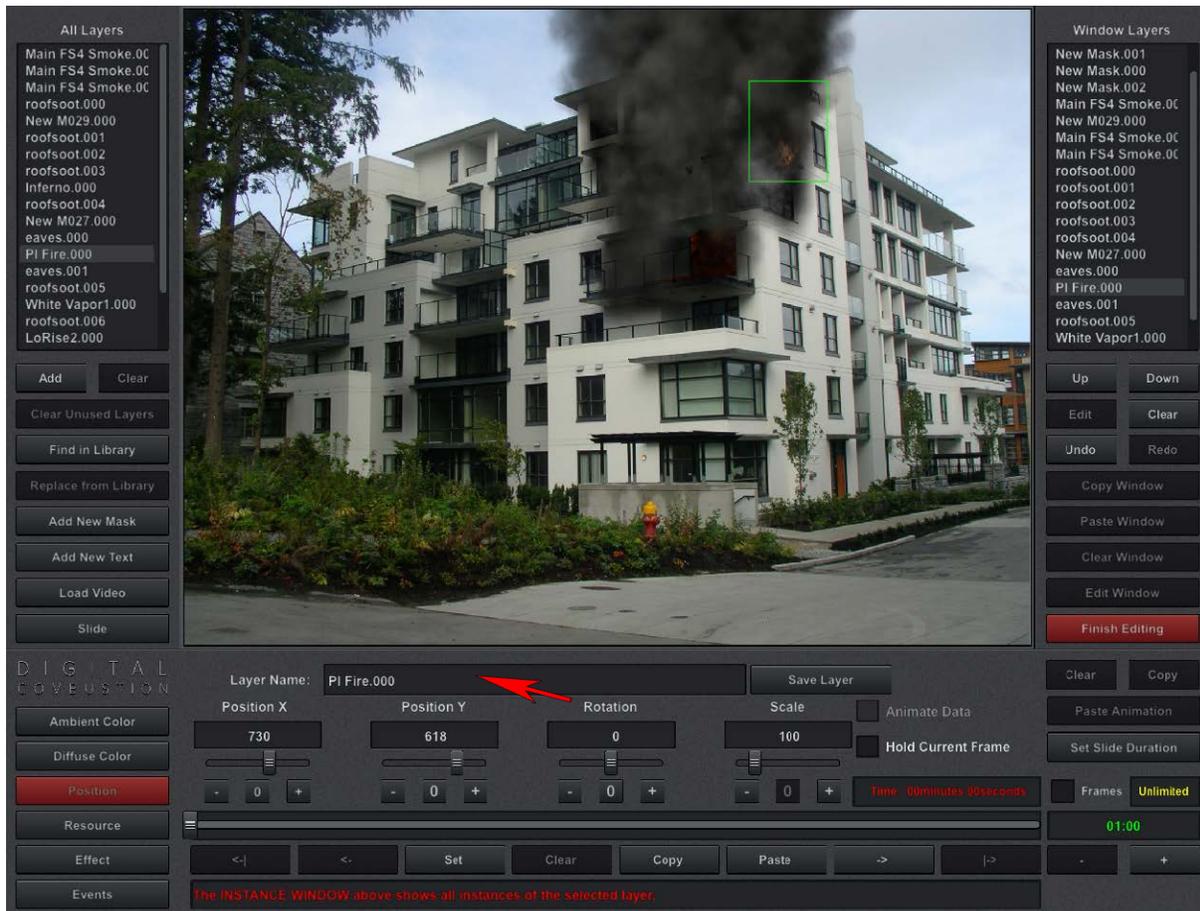
Usa este mismo proceso para copiar/pegar valores de otras configuraciones a lo largo de los paneles de edición de Fire Studio.

Ediciones avanzadas de capas

Renombrando una capa

A veces deseas etiquetar tus capas para poder diferenciar fácilmente una de otra. En lugar del nombre predeterminado que Fire Studio asigna, ¡puedes establecer el tuyo!

Selecciona la capa que deseas renombrar y haz clic en Editar.



Haz clic en el campo etiquetado Nombre de Capa. Aparecerá un cursor parpadeante. Edita el texto a lo que desees y presiona Enter. Inmediatamente notarás que el cambio de nombre se efectúa en ambos paneles de capa.

¡NO hagas clic en el botón Guardar Capa! Esta es una función diferente para guardar la capa en un archivo, un archivo DCD.

Ediciones avanzadas de capas

Cambiando el color de una capa a lo largo del tiempo

En Fire Studio 7, puedes establecer cualquier capa para que cambie su color a lo largo de un período de tiempo. La coloración y la velocidad del cambio son totalmente tuyas.

Selecciona la capa con la que deseas trabajar y haz clic en Editar para ingresar al Panel de Edición.



Cambia a la categoría de Color Difuso.

(Opcional): Modifica los valores de Rojo, Verde, Azul y Alfa hasta que la capa aparezca como inicialmente deseas que lo haga.



Haz clic en Establecer para hacer que esta apariencia sea tu punto de partida.



Mueve la barra deslizante de tiempo al punto donde deseas que el cambio de color se complete. En la imagen a continuación, se ha establecido en 10 segundos. Así que en el marcador de 10 segundos, la capa habrá terminado de transicionar a la nueva configuración de color que estableceremos en el próximo paso.

Ajusta las propiedades de Rojo, Verde, Azul o Alfa al resultado final deseado. En el ejemplo a continuación, solo se ha cambiado la propiedad Alfa. La capa seleccionada se oscurecerá como resultado.



Haz clic en Establecer para bloquear los valores en el momento designado. Si solo deseas una transición, entonces ¡has terminado!

Múltiples transiciones a lo largo del tiempo

Al repetir los pasos 5-7, puedes configurar múltiples cambios en tu capa a lo largo del tiempo. Puedes hacer que el humo se oscurezca, mantenga un color específico por un tiempo, luego cambie de color a medida que cambia el combustible. Del mismo modo, puedes fluctuar el color del clip-art para simular luces de advertencia u otros

Eliminando fotogramas clave

Si cometes un error o deseas cambiar cómo una capa se transiciona, puedes eliminar fácilmente cualquiera de los fotogramas clave que has configurado para la capa. Mueve al fotograma clave específico utilizando la barra deslizante o los botones de flecha. Los botones de Avanzar Fotograma Clave y Retroceder Fotograma Clave son generalmente la mejor manera. Ten en cuenta que cuando estás en un fotograma clave, el tiempo cambiará de color a rojo. Haz clic en el botón Borrar para eliminar ese fotograma clave. ¡Listo!

Ediciones avanzadas de capas

Cambiando la posición de una capa a lo largo del tiempo

Cambiando la posición o el tamaño de una capa a lo largo del tiempo

En Fire Studio 7, puedes establecer cualquier capa para que se mueva a través de la pantalla durante un período de tiempo. La dirección, los puntos de parada y la velocidad del movimiento son completamente tuyos. Puede que desees mostrar un motor llegando a la escena o quizás alguien moviéndose en medio de una ventana llena de humo.

PASO 1

Selecciona la capa con la que deseas trabajar y haz clic en Editar para ingresar al Panel de Edición. En el ejemplo a continuación, hemos movido el motor fuera de la pantalla para que no aparezca inicialmente. Nuestro objetivo será hacer que llegue a la escena desde la izquierda.



PASO 2

El Panel de Edición comienza en la categoría de Posición, que es lo que queremos. Puedes ver la configuración de posición actual del motor y también notar que actualmente estamos en el marcador de cero segundos.



PASO 3

A continuación, queremos mover la barra de tiempo para reflejar el momento en que queremos que el motor llegue a la ubicación que estableceremos en el siguiente paso. En el ejemplo, hemos establecido esto en 10 segundos.



PASO 4

Ahora necesitamos mover el motor a la posición que queremos en el momento de 10 segundos. En este ejemplo, como hemos movido el motor fuera de la pantalla, necesitaremos utilizar los botones o las barras deslizantes para devolverlo a la vista. En ese punto, podemos continuar usando los deslizadores y botones, o hacer clic y arrastrar la capa directamente en el área de visualización.

HACER CLIC Y ARRASAR

Si haces clic y arrastras, una vez que sueltes el botón del mouse, escucharás un sonido de clic. El borde de selección alrededor de la capa también se volverá amarillo. Esto representa que la capa seleccionada tiene una animación asociada. Si cometes un error y lo sueltas en el lugar equivocado, ¡no te preocupes! Solo muévelo a donde necesita estar y Fire Studio lo recordará.

DESLIZADORES Y BOTONES

Si utilizas las barras deslizantes o los botones para mover el clip art, no obtendrás automáticamente el sonido de clic ni el resaltado amarillo. Esto es porque lo haría después de cada presión o ligero movimiento. Por lo tanto, mueve la capa a la posición que desees, y luego cuando estés listo, haz clic en el botón Establecer para bloquear esa posición. Independientemente del método que uses, notarás que el tiempo ha cambiado a rojo. Esto indica que se ha establecido un fotograma clave en ese punto del tiempo.



PASO 5

Haz clic en Finalizar edición para ver los resultados de tu trabajo!

Ediciones avanzadas de capas

Cambiando el tamaño de una capa a lo largo del tiempo

Tamaño en evolución

Tener una capa que cambie de tamaño durante un período de tiempo funciona de la misma manera que la posición, pero en lugar de mover la capa a una nueva posición, necesitas cambiar el valor de Escala. Sin embargo, a medida que aumenta el tamaño de la capa, la posición puede desplazarse de donde deseas que esté. A menudo, también necesitarás ajustar ligeramente la posicionamiento. Agrega tu capa y luego selecciona Editar



PASO 1

Establece la barra de tiempo por la cantidad de tiempo que deseas que tu capa crezca. Eso significa que durante el transcurso de segundos, la capa crecerá al tamaño que establezcamos en el siguiente paso.



PASO 2

Ahora aumenta la Escala de la capa a tu tamaño deseado.



Puedes notar cómo la capa se mueve fuera de lugar.



PASO 3

Haz clic y arrastra la capa de humo de vuelta a la posición correcta. La primera vez que sueltes el ratón, escucharás el sonido de clic que representa un fotograma clave establecido. No te preocupes si necesitas moverlo de nuevo. Siempre puedes ajustarlo en el punto de 10 segundos y la ubicación (y otros ajustes) se actualizarán.

PASO 4

Haz clic en Terminar Edición



Events

Inicios y Finales Temporizados

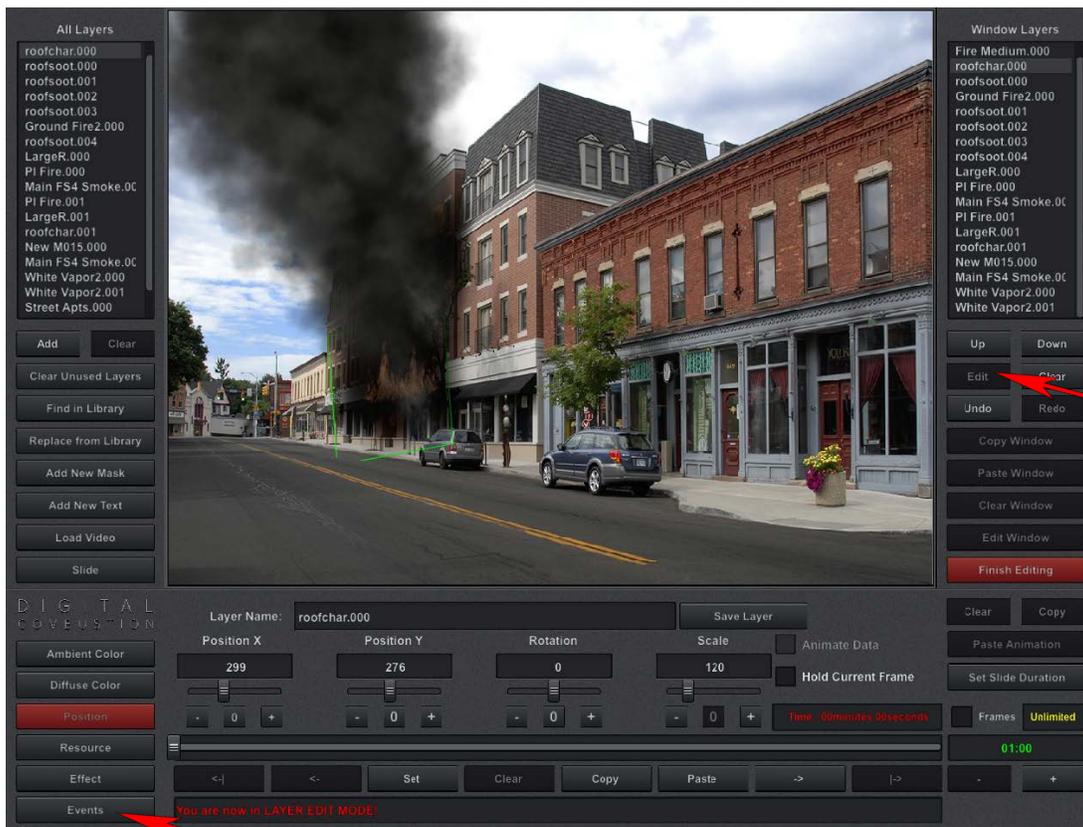
Los eventos en Fire Studio 7 se refieren a acciones especiales asociadas con una capa. Aplicando un retraso temporizado al inicio de una capa así como una duración temporizada. En otras palabras, la capa aparecerá después de X cantidad de tiempo y desaparecerá después de Y cantidad de tiempo, respectivamente.

PASO 1

Primero inserta tu fondo y coloca la capa que deseas aparecer después de un retraso. Selecciona la capa si aún no lo has hecho.

PASO 2

Haz clic en el botón de Editar ubicado a la derecha de la consola. Esto mostrará el panel de Editar Capa.

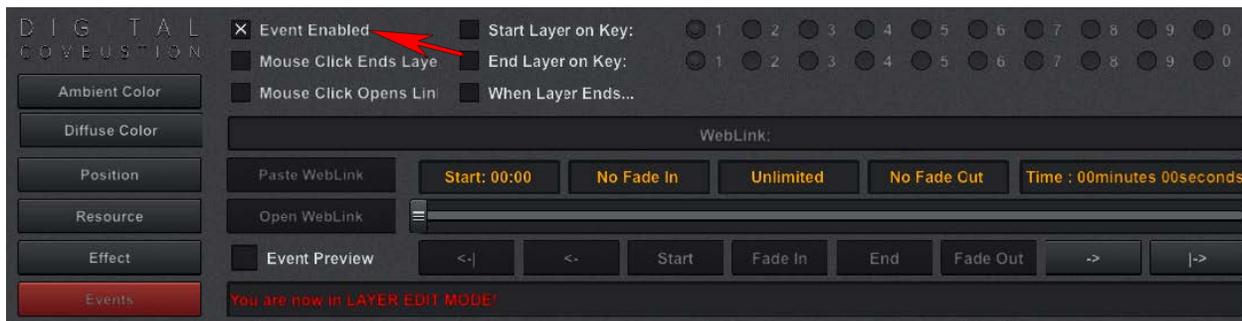


PASO 3

Haz clic en el botón de Eventos en la parte izquierda para cambiar a la categoría de Eventos.

PASO 4

Marca la casilla de Eventos Habilitados para mostrar todas las opciones de Eventos.



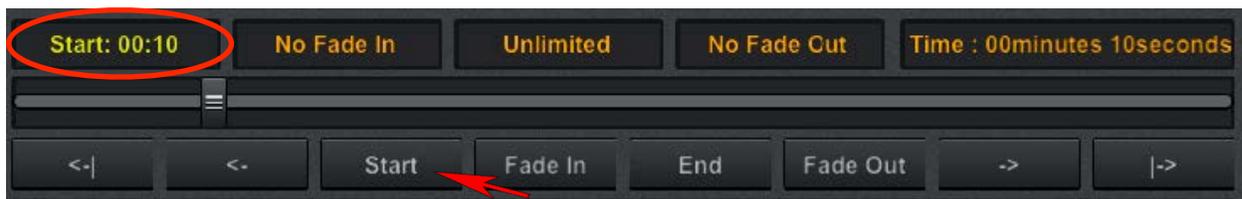
PASO 5

Mueve la barra deslizante hacia la derecha hasta que el tiempo mostrado alcance el punto donde deseas que la capa aparezca. Para este ejemplo, lo estableceremos en 10 segundos. Si deseas hacer desvanecer la capa, este tiempo representaría cuándo comienza el proceso de desvanecimiento.



PASO 6

Haz clic en el botón de Inicio para establecer este punto donde la capa comienza. Después de hacerlo, verás el tiempo de inicio mostrado en amarillo.



PASO 7

Ahora que tenemos un tiempo de inicio, procederemos a configurar un tiempo de fin. Mueve la barra deslizante hacia la derecha hasta que el tiempo mostrado alcance el punto donde deseas que la capa desaparezca. Para este ejemplo, lo estableceremos en 20 segundos, lo que significa 20 segundos a partir del inicio de la diapositiva. Si quisieras desvanecer la capa, este tiempo representaría cuándo comienza el proceso de desvanecimiento. El desvanecimiento se discutirá en la siguiente sección.

PASO 8

Haz clic en el botón de Fin para establecer este punto donde la capa finaliza. Después de hacerlo, verás el tiempo de fin mostrado en amarillo.



PASO 9

Haz clic en Terminar Edición y ¡listo! Para confirmar que tu capa está apareciendo y/o desapareciendo correctamente, necesitarás cambiar al Modo de Presentación presionando la letra P en tu teclado.

Events

Desvanecimiento de una Capa - Temporizado

PASO 1: Primero inserta tu fondo y coloca la capa que deseas desvanecer.

PASO 2: Haz clic en el botón de Editar ubicado a la derecha de la consola. Esto mostrará el panel de Editar Capa.



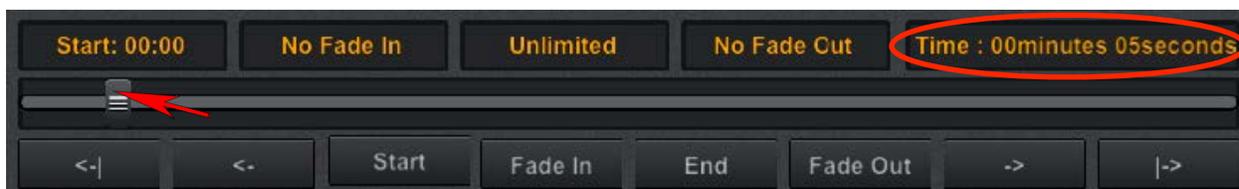
PASO 3: Haz clic en el botón de Eventos en la parte izquierda para cambiar a la categoría de Eventos.



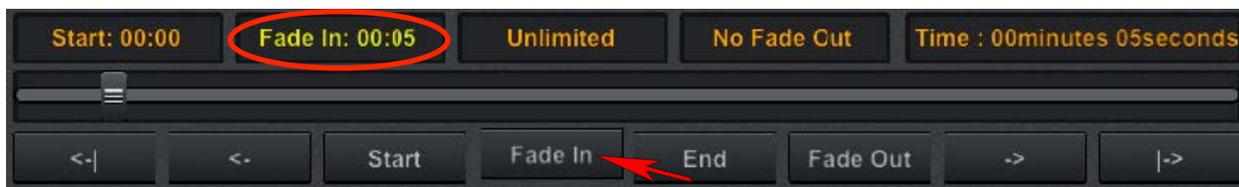
PASO 4: Marca la casilla de Eventos Habilitados para mostrar todas las opciones de Eventos.



PASO 5: Mueve la barra deslizante hacia la derecha hasta que el tiempo mostrado alcance el punto donde deseas que la capa esté completamente visible. Para este ejemplo, lo estableceremos en 5 segundos. Eso significa que la capa se desvanecerá en un periodo de 5 segundos, momento en el cual será completamente visible. En este caso, la capa comenzará a desvanecerse una vez que esta diapositiva comience. Si quisiéramos un retraso antes de que el desvanecimiento comience, estableceríamos un tiempo de inicio para la capa. Consulta Eventos (parte 1) para más detalles.



PASO 6: Haz clic en el botón de desvanecimiento. Después de hacerlo, verás el tiempo de desvanecimiento mostrado en amarillo.



PASO 7: Ahora que tenemos la capa desvaneciéndose, configuraremos la capa para que se desvanezca. Mueve la barra deslizante hacia la derecha hasta alcanzar el tiempo en que deseas que la capa comience a desvanecerse. En este ejemplo, estableceremos el tiempo en 15 segundos. Luego selecciona el botón de Fin.

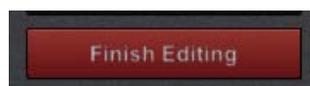


PASO 8: Ahora mueve la barra deslizante hacia la derecha nuevamente hasta que llegues al punto donde deseas que la capa desaparezca por completo. En este ejemplo, lo estableceremos en el punto de 20 segundos. En otras palabras, tardará 5 segundos en desvanecerse.



PASO 9: Haz clic en el botón de Desvanecimiento. Después de hacerlo, verás el tiempo de desvanecimiento mostrado en amarillo.

PASO 10: Haz clic en Terminar Edición y ¡listo! Para confirmar que tu capa está apareciendo y/o desapareciendo correctamente, necesitarás cambiar al Modo de Presentación. Puedes mostrar la interfaz con la tecla I para verificar el tiempo de los desvanecimientos.



Events

Desvanecimiento de una Capa por Tecla

Los eventos en Fire Studio 7 se refieren a acciones especiales asociadas con una capa. Esta sección, Eventos (parte 2b), cubrirá cómo aplicar un desvanecimiento a una capa, activado por un botón en el teclado; también conocido como una Tecla de Evento.

PASO 1: Inserta tu fondo y coloca la capa que deseas hacer desvanecer. Selecciona la capa si aún no lo has hecho.

PASO 2: Haz clic en el botón de Editar ubicado a la derecha de la consola. Esto mostrará el panel de Editar Capa.



PASO 3: Haz clic en el botón de Eventos en la parte izquierda para cambiar a la categoría de Eventos.



PASO 4: Marca la casilla de Eventos Habilitados para mostrar todas las opciones de Eventos.



PASO 5: Mueve la barra deslizante hacia la derecha hasta que el tiempo mostrado iguale la cantidad de tiempo que deseas que tarde la capa en desvanecerse. Para este ejemplo, lo estableceremos en 5 segundos. Eso significa que la capa se desvanecerá en un periodo de 5 segundos, momento en el cual estará completamente visible. Ten en cuenta que al usar las Teclas de Evento, los tiempos que estás configurando representan un significado ligeramente diferente en comparación con las capas temporizadas. En lugar de establecer un punto de inicio o final, estás estableciendo la duración del desvanecimiento, que puede ser activada en cualquier momento en que la diapositiva esté activa.



PASO 6: Haz clic en el botón de desvanecimiento. Después de hacerlo, verás el tiempo de desvanecimiento mostrado en amarillo.

PASO 7: Para establecer que el desvanecimiento comience con una pulsación de tecla, haz clic en la casilla junto a Comenzar Capa en Tecla, luego selecciona el número que deseas como tecla asignada. Por defecto, estará configurado en 1. Ten en cuenta que estos números se refieren a los números de tu teclado numérico o mediante una combinación de teclas de Ctrl + **<número sobre las letras>**.

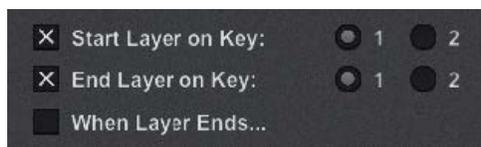


PASO 8: Ahora que tenemos la capa desvaneciéndose, configuraremos la capa para desvanecerse. Mueve la barra deslizante a la derecha hasta que alcances el tiempo en el que deseas que la capa comience a desvanecerse. En este ejemplo, estableceremos el tiempo en 10 segundos. Recuerda que estamos configurando una duración de desvanecimiento, así que si quisiéramos que el tiempo de desvanecimiento fuera un período más corto que el de entrada, moveríamos la barra deslizante hacia la izquierda hasta alcanzar la duración que deseábamos (2 segundos, por ejemplo). O si quisiéramos la misma longitud de tiempo dejaríamos la barra deslizante tal como está en la marca de 5 segundos.

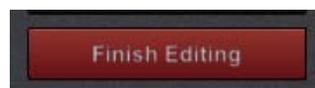


PASO 9: Haz clic en el botón Desvanecer Salida. Después de hacerlo, verás el tiempo de desvanecimiento mostrado en amarillo.

PASO 10: Para establecer que el desvanecimiento comience con una pulsación de tecla, haz clic en la casilla junto a Terminar Capa en Tecla, luego selecciona el número que quieres como la tecla asignada. Por defecto, estará configurado en 1. Ten en cuenta que estos números se refieren a los números de tu teclado numérico o mediante una combinación de teclas de Ctrl + <número sobre las letras>. Puedes establecer este número igual al de desvanecimiento de entrada si lo deseas o un número diferente.



PASO 11: Haz clic en Terminar Edición y ¡estás listo! Para confirmar que tu capa está apareciendo y/o desapareciendo correctamente, necesitarás cambiar a Modo de Presentación. Puedes mostrar la interfaz con la tecla I para verificar el momento de los desvanecimientos.



NOTA FINAL: Si decides eliminar un desvanecimiento de entrada o de salida, puedes mover la barra deslizante todo el camino a la izquierda hasta el marcador de tiempo 0 y luego haz clic en los botones Desvanecer Entrada o Desvanecer Salida según cuál quieras eliminar.

Events

Cambio Automático de Diapositivas al Concluir el Evento

Los eventos en Fire Studio 7 se refieren a acciones especiales asociadas con una capa. Esta sección cubrirá la configuración de la capa para activar un cambio de diapositiva cuando haya completado: desvanecido, agotado el tiempo o completado su ciclo de animación. Esta función puede ser especialmente útil si deseas mostrar un cambio en la escena basado en el evento, como daños después de una explosión o humo apagado después de rociar un fuego.

PASO 1: Usando lo que has aprendido de esta guía hasta ahora, configura tu escena básica que incluye la capa en la que deseas activar el cambio automático de diapositiva.

En el ejemplo que estamos utilizando, hemos configurado una línea de manguera aplicando agua al fuego. Nuestro objetivo es que esta escena cambie automáticamente a la siguiente diapositiva después de 2 minutos de aplicación de agua, lo que mostrará que el fuego ha sido apagado. También puedes configurar que el fuego y el humo se desvanezcan gradualmente, y el humo apagado se desvanezca. Sin embargo, para este ejemplo, queremos que el apagado tenga su propia diapositiva en el evento ya que podríamos querer saltar a ella desde otras diapositivas en el escenario. La imagen a continuación representa la diapositiva 1 en nuestro escenario.



PASO 2: Antes de establecer el cambio automático en la capa, necesitamos tener la diapositiva de desactivación en su lugar. Siempre puedes editarla más tarde, pero al menos la diapositiva debe ser creada. En el ejemplo a continuación, ya la hemos configurado como queremos que aparezca. La imagen a continuación representa la diapositiva 2 en nuestro escenario.



PASO 3: Cambia de nuevo a Diapositiva 1 y selecciona la capa que activará el cambio automático, en este caso el chorro de agua. Haz clic en Editar.



PASO 4: Haz clic en el botón Eventos en la parte izquierda para cambiar a la categoría de Eventos.

PASO 5: Marca la casilla Eventos Habilitados para mostrar todas las opciones de Eventos.



PASO 6: Mueve la barra deslizante todo el camino hacia la derecha. ¿Notaste que se detiene en 1 minuto?



PASO 7: Justo a la derecha notarás una caja con 01:00 (1 minuto) mostrado en verde. Esto nos muestra el límite máximo de tiempo actual. Por defecto, se establece en 1 minuto para permitir un ajuste más fácil en segundos. Pero en este caso necesitamos extender ese tiempo, lo que a su vez ajustará la escala de la barra deslizante. Haz clic en el botón + justo encima de Salir y notarás que el tiempo máximo en verde cambia a 02:00. Adicionalmente, la barra deslizante se mueve de regreso al medio, ya que todavía está en la marca de 1 minuto de un máximo de 2 minutos.

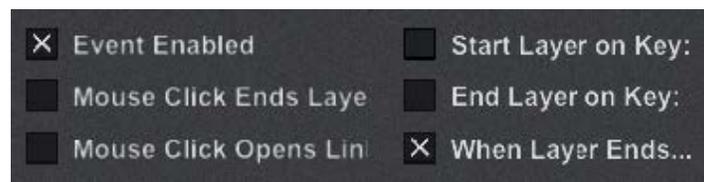


PASO 8: Desliza la barra todo el camino a la derecha y veremos que el tiempo se establece en 2 minutos.

PASO 9: Haz clic en la tecla Fin. Esto establece que la capa finalice en el punto de 2 minutos que acabamos de establecer. Verás el tiempo de finalización mostrado en amarillo.



PASO 10: A continuación, marca la casilla Cuando Termina la Capa. Esta configuración le dice a Fire Studio que un evento ocurrirá cuando la capa seleccionada haya terminado.



Opciones Cuando Termina la Capa: Una vez que marques la casilla Cuando Termina la Capa, aparecerá una nueva propiedad que te permitirá especificar lo que ocurrirá. Las opciones incluirán: ReiniciarDiapositiva, IrSiguiente, IrAnterior, IrADiapositiva y ReiniciarCapa. Todos son bastante autoexplicativos, pero aquí hay un breve resumen de lo que hace cada uno:

ReiniciarDiapositiva: Actualiza la diapositiva actual, reiniciando temporizadores, capas y eventos nuevamente.
IrSiguiente: Avanza a la siguiente diapositiva (numéricamente) en la simulación. Ejemplo: Diapositiva 1 a 2.

IrAnterior: Se mueve a la diapositiva anterior (numéricamente) en la simulación.
Ejemplo: Diapositiva 2 a 1.

IrADiapositiva: Salta a cualquier diapositiva y ventanas de tu elección.
ReiniciarCapa: Reinicia los eventos y la animación de la capa actualmente seleccionada.

PASO 11: Haz clic en la tecla de flecha derecha para cambiar el evento a IrSiguiente.



PASO 12: Haz clic en Terminar Edición y ¡estás listo! Para confirmar que tu simulación avanza correctamente, necesitarás cambiar a Modo de Presentación. Ve a la diapositiva que tiene la capa que has editado y después de que haya pasado el tiempo establecido (2 minutos para el ejemplo), deberías ver que la diapositiva cambia automáticamente a la siguiente.



NOTA FINAL: También podríamos haber utilizado IrADiapositiva para lograr el la misma tarea e incluso establecer una ventana específica para cambiar. Sin embargo, para la mayoría de las simulaciones simples, IrSiguiente funcionará bien.

Events

Capas Clicables (Iconos de Navegación, Texto, Clip-Art)

Los eventos en Fire Studio 7 se refieren a acciones especiales asociadas con una capa. En esta sección, Eventos (parte 4), miraremos cómo configurar capas clicables. Es decir, activar algún tipo de acción al hacer clic en la capa con el mouse. Para esta sección, usaremos como ejemplo, crear botones para simular la movilidad en una estructura.

PASO 1: Comienza cambiando a Vista Dividida, añadiendo fondos para las vistas frontal, derecha, trasera e izquierda, en ese orden, ventanas 1-4.



PASO 2: A continuación, añadiremos los iconos de navegación que cambiarán la ventana y así la vista. En este paso, simplemente añadimos todos los iconos que se encuentran en la biblioteca bajo Iconos de Navegación. Los agregaremos en la esquina para hacer clic y recorrer el edificio. Selecciona cada ventana en la Vista Dividida para agregar las flechas a cada vista.



PASO 3: Ahora es el momento de configurar los iconos. En la ventana 1, selecciona el icono que apunta en dirección noreste.



PASO 4: Haz clic en el botón Editar ubicado a la derecha de la consola. Esto abrirá el panel Editar Capa.

PASO 5: Haz clic en el botón Eventos en la parte izquierda para cambiar a la categoría de Eventos.



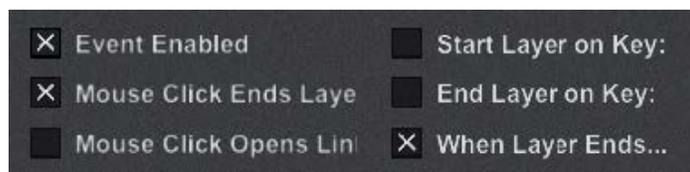
PASO 6: Marca la casilla Eventos Habilitados para mostrar todas las opciones de Eventos.



PASO 7: Ahora marca la opción Clic del Mouse Termina Capa. En algunos casos, es posible que desees que la capa simplemente desaparezca, por lo que se incluye como termina capa. Si ese fuera el caso, habrías terminado con el icono en este punto. Pero como estamos creando iconos de navegación, queremos activar un cambio de vistas con el clic del mouse.



PASO 8: Marca la casilla Cuando Termina la Capa. Esta configuración le dice a Fire Studio que un evento ocurrirá cuando la capa seleccionada haya terminado.



Opciones Cuando Termina la Capa: Una vez que marques la casilla Cuando Termina la Capa, aparecerá una nueva propiedad que te permitirá especificar lo que ocurrirá. Las opciones incluirán: ReiniciarDiapositiva, IrSiguiente, IrAnterior, IrADiapositiva y ReiniciarCapa. Todos son bastante autoexplicativos, pero aquí hay un breve resumen de lo que hace cada uno:

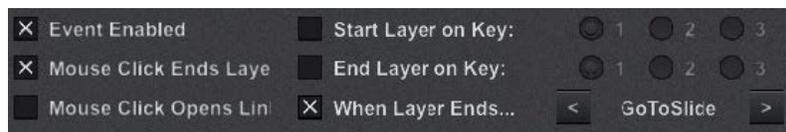
ReiniciarDiapositiva: Actualiza la diapositiva actual, reiniciando temporizadores, capas y eventos nuevamente. Avanza a la siguiente diapositiva (numéricamente) en la simulación. Ejemplo: Diapositiva 1 a 2.

IrAnterior: Se mueve a la diapositiva anterior (numéricamente) en la simulación. Ejemplo: Diapositiva 2 a 1.

IrADiapositiva: Salta a cualquier diapositiva y ventanas de tu elección.

ReiniciarCapa: Reinicia los eventos y la animación de la capa actualmente seleccionada.

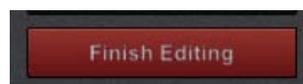
PASO 9: Haz clic en la flecha derecha hasta que cambie a IrADiapositiva.



PASO 10: No necesitamos cambiar el número de la diapositiva ya que simplemente estamos creando un recorrido utilizando las 4 ventanas de esta diapositiva. En su lugar, cambia la configuración de la ventana a ventana: 02.



PASO 11: Todos los cambios están completos para este icono de navegación. Haz clic en Terminar Edición.



PASO 12: Repite los pasos para cada uno de los otros íconos de navegación, estableciendo la configuración de ventana respectiva para cada uno. A continuación hay una hoja de trucos que muestra qué número de ventana debe configurarse para cada ícono. También hemos etiquetado las cuatro ventanas para referencia.



PASO 13: Ahora que hemos configurado cada ícono, querramos volver al modo de ventana única. Queremos que el espectador vea solo uno a la vez después de todo. Primero haz clic en la ventana 1 para que esté seleccionada, como en la imagen de arriba.

PASO 14: Ahora haz clic en el botón Separar WinView o presiona S. Tu imagen debería aparecer como la captura de pantalla a continuación.



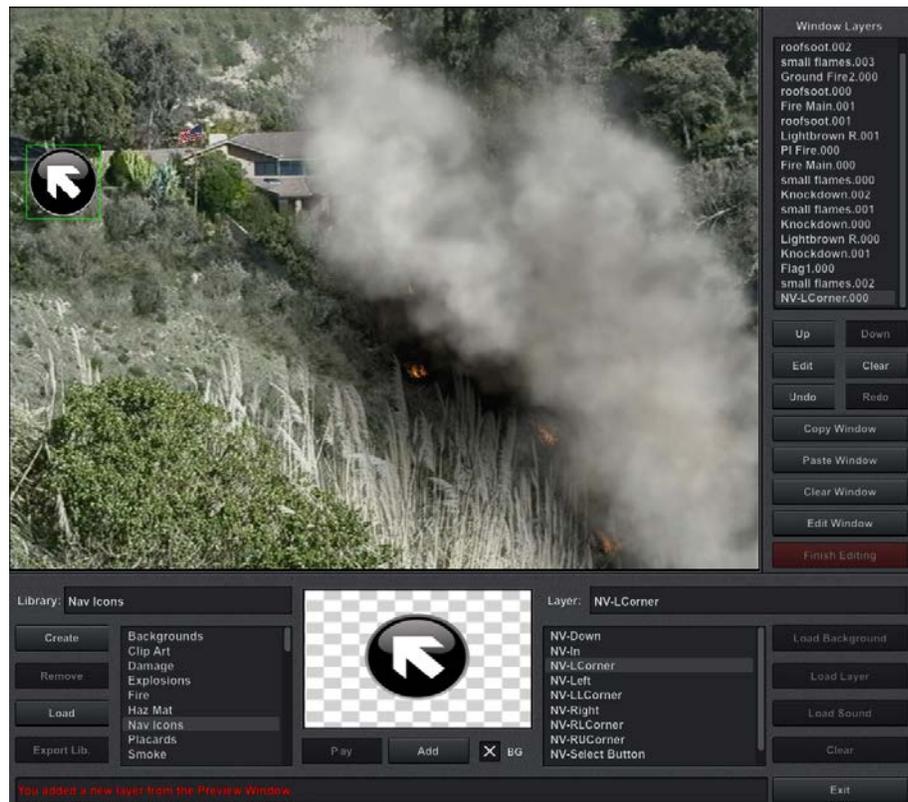
PASO 15: Haz clic en Terminar Edición si aún estás en el Panel de Edición y luego presiona P para cambiar a Modo Presentación. Prueba tus configuraciones haciendo clic en los íconos de navegación. Si todo está configurado correctamente, deberían simular caminar alrededor de la estructura. Ten en cuenta que si copias esta diapositiva, los íconos se transferirán, pero necesitarás copiar las propiedades del Evento por separado.

Events

Abrir una Página Web con Clic del Ratón

Los Eventos en Fire Studio 7 se refieren a acciones especiales asociadas con una capa. En esta sección, cubriremos abrir una página web al hacer clic en una capa con el ratón.

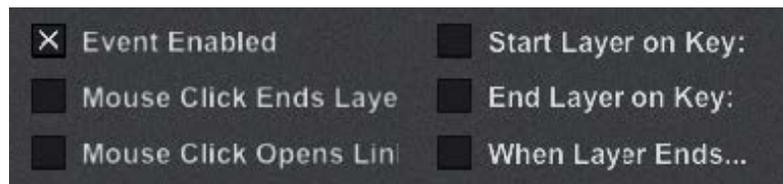
PASO 1: Inserta la capa que deseas utilizar para activar el sitio web. En el ejemplo a continuación, utilizaremos un ícono de navegación para representar el movimiento a otro



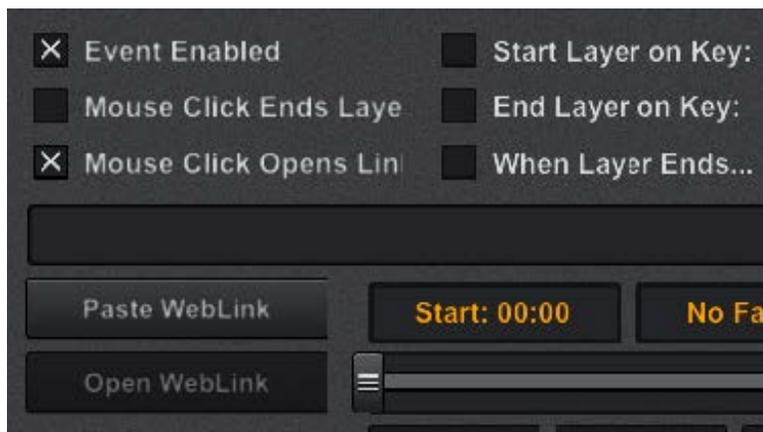
PASO 2: Haz clic en Editar para mostrar el panel de Edición de Capas, y luego haz clic en Eventos para cambiar a esa interfaz.



PASO 3: Si seleccionas la casilla Habilitar Evento. Marcar esta casilla iluminará las otras opciones.



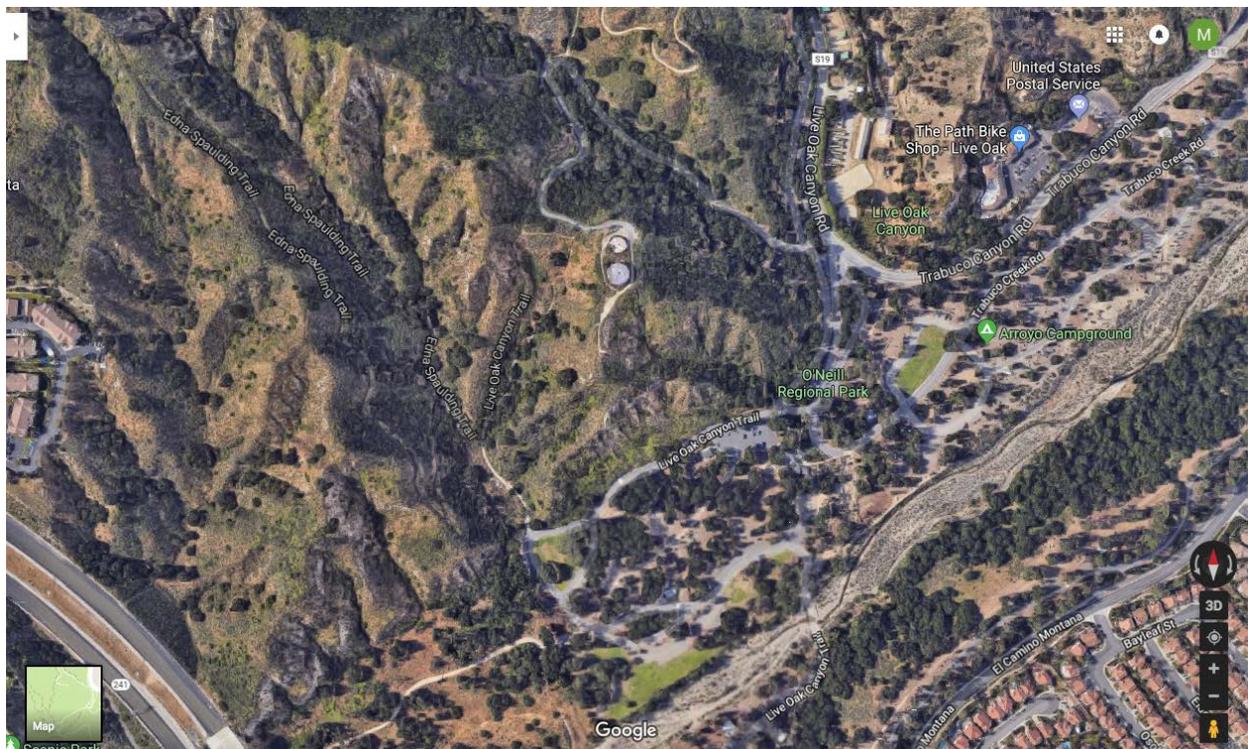
PASO 4: Para configurar esta capa para abrir un sitio web, marca la casilla etiquetada Clic del Ratón Abre Enlace.



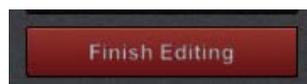
PASO 5: Ahora pegaremos la URL de nuestro navegador en el campo de texto largo ubicado justo entre las casillas de verificación y el botón Pegar Enlace Web. Puedes copiar la URL tal como copiarías cualquier texto: Ctrl + C para usuarios de PC y Command + C para usuarios de Mac. Una vez que hayas copiado el texto de la URL, haz clic en Pegar Enlace Web. Esto pegará la URL copiada en el campo. En el ejemplo a continuación, puedes ver que la URL es muy larga y continúa más allá del borde a la derecha. Eso está bien.



PASO 6: Ahora deberías probar el enlace para asegurarte de que se abra en el sitio web exacto que pretendías. Haz clic en Abrir Enlace Web para hacerlo. Tu navegador debería abrirse y navegar a la URL del sitio web que pegaste. En este ejemplo, hemos usado Google Maps® como nuestra URL para mostrar una vista diferente. Podrías haber mostrado fácilmente una vista de mapa desde arriba o cualquier otra cosa que hayas configurado en un sitio web.



PASO 7: El último paso es hacer clic en Terminar Edición. Recuerda que los eventos clicables o por pulsación de tecla no están activos en Modo Autor, pero pueden ser probados en Modo Presentación.



Edición de Ventanas

Luces, Cámara, Acción

En este capítulo aprenderemos a aplicar cambios de iluminación y posicionamiento de cámara a tus escenas, tanto de manera estática como dinámica. En otras palabras, puedes cambiar la iluminación de una escena y mantener esa iluminación a lo largo de toda tu simulación, o puedes hacer que la iluminación cambie con el tiempo, como si el sol estuviera saliendo o poniéndose. De manera similar, puedes acercarte y enfocarte en una parte determinada de tu escena, y hacerlo desde el principio, o a lo largo del tiempo. Finalmente, también veremos cómo configurar tus diapositivas para que progresen automáticamente en tu simulación a lo largo del tiempo.

Editar Ventana

Utiliza el botón Editar Ventana ubicado en el lado derecho de la consola. ¡Asegúrate de seleccionar primero la ventana que deseas editar! Al igual que con la edición de capas, también usarás el botón Terminar Edición cuando hayas terminado.



Haz clic para editar la ventana seleccionada

Clic cuando hayas terminado de editar

Edición de Ventanas

Luz Ambiental

Luz Ambiental

Rojo

Ajusta la iluminación roja ambiental en la ventana seleccionada. Para los fondos, Fire Studio detecta el color ambiental completo al inicio y establece el valor en 255. Bajar este valor eliminará el color rojo de la escena. Cambiar la luz ambiental afecta solo a la imagen de fondo y no a ninguna de tus capas colocadas sobre ella. Necesitarás ajustar la configuración ambiental de las capas individualmente si deseas que coincidan.

Verde

Ajusta la iluminación verde ambiental en la ventana seleccionada. Para los fondos, Fire Studio detecta el color ambiental completo al inicio y establece el valor en 255. Bajar este valor eliminará el color verde de la escena. Cambiar la luz ambiental afecta solo a la imagen de fondo y no a ninguna de tus capas colocadas sobre ella. Necesitarás ajustar la configuración ambiental de las capas individualmente si deseas que coincidan.

Azul

Ajusta la iluminación azul ambiental en la ventana seleccionada. Para los fondos, Fire Studio detecta el color ambiental completo al inicio y establece el valor en 255. Bajar este valor eliminará el color azul de la escena. Cambiar la luz ambiental afecta solo a la imagen de fondo y no a ninguna de tus capas colocadas sobre ella. Necesitarás ajustar la configuración ambiental de las capas individualmente si deseas que coincidan.

Datos Animados

Activa las transiciones para los fotogramas clave de la configuración de iluminación que has establecido. Cuando esta casilla está marcada, verás que los cambios de iluminación configurados ocurren tanto en Modo Autor como en Modo Presentación.

Sostener Fotograma Actual

Congela la ventana en un fotograma particular permitiéndote hacer otras ediciones mientras la imagen permanece tal como aparecería en ese fotograma.

En el caso de la Iluminación Ambiental, la escena mantendrá la configuración de iluminación actual, incluso si suena el número X de segundos en medio de la transición. Usarás esto solo cuando los Datos Animados estén marcados.

Edición de Ventanas

Cámara 2D

La Cámara Virtual 2D

A veces puede que desees mostrar una sección particular de tu escena en lugar de verlo todo de una vez. Puede que no desees que los espectadores vean otras partes aún o quizás hay partes del fondo (civiles, un poste de luz, tu dedo) que desees omitir completamente, pero no quieres editar la foto de forma permanente y reconstruir tu biblioteca. En el nivel más básico, puedes reposicionar la cámara 2D en Fire Studio a una nueva vista estática. Esta cámara virtual puede moverse en el plano 2D XY, y también puede acercarse y alejarse. Solo hay unos pocos controles que aprender que se explican a continuación.

X

Controla la posición de la cámara en la ventana a lo largo del eje horizontal o eje X. Puedes hacer que la cámara se mueva hacia la izquierda o hacia la derecha cuando esta configuración se usa en conjunto con fotogramas clave.

Y

Controla la posición de la cámara en la ventana a lo largo del eje vertical o eje Y. Puedes hacer que la cámara se mueva hacia arriba o hacia abajo cuando esta configuración se usa en conjunto con fotogramas clave.

Acercar

Hace que la cámara acerque la ventana. Puedes estar acercado desde el principio, o hacer que la cámara se acerque durante la reproducción del escenario.

Datos Animados

Activa el movimiento para los fotogramas clave de la cámara 2D que has establecido. Cuando esta casilla está marcada, verás moverse la cámara tanto en Modo Autor como en Modo Presentación, de acuerdo con la configuración que has configurado con fotogramas clave.

Sostener Fotograma Actual

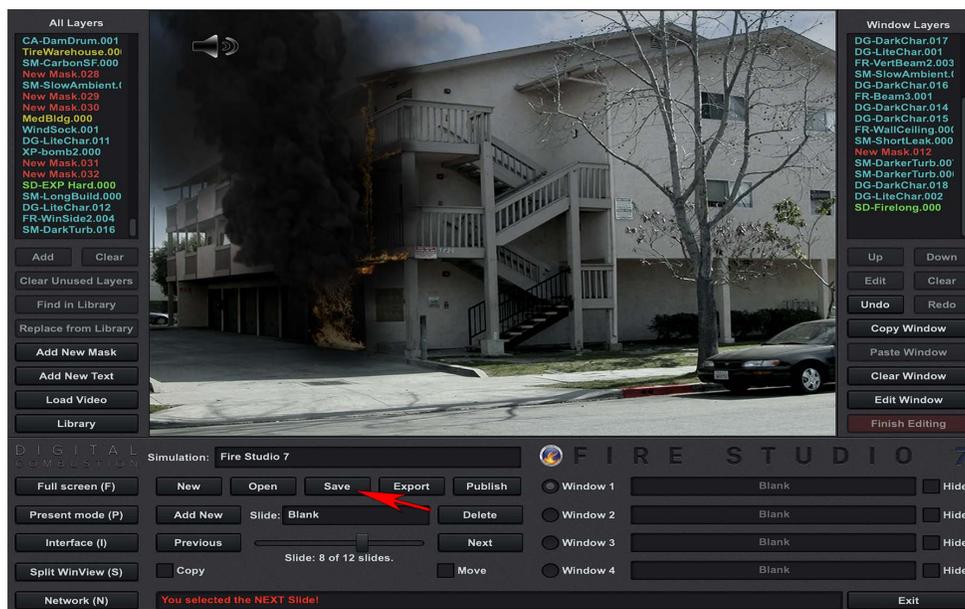
Congela la ventana en un fotograma particular permitiéndote hacer otras ediciones mientras la imagen permanece tal como aparecería en ese fotograma. En el caso de la cámara 2D, la escena mantendrá la configuración de vista actual, incluso si suena el número X de segundos en medio de la diapositiva. Usarás esto solo cuando los Datos Animados estén marcados.

Si no estás viendo ya las propiedades de la Cámara 2D, haz clic en el botón de la Cámara 2D en el lado izquierdo del panel para que esté iluminado en rojo.

Guardar/Exportar/Publicar

Es importante entender la diferencia entre guardar y exportar una simulación. Guardar, exportar y publicar son tres funciones diferentes utilizadas para diferentes propósitos.

Guardar una simulación hace que el programa guarde toda la información necesaria para que una simulación funcione en la computadora donde fue creada. Exportar una simulación te permite mover la simulación terminada a otra computadora que tenga Fire Studio instalado, mientras se mantiene la capacidad de editar la simulación. Publicar una simulación te permite moverla a otra computadora pero bloquea la capacidad de editar la simulación.



Puedes encontrar los botones Guardar, Exportar y Publicar en el Panel de Diapositivas bajo la pantalla de visualización de simulación que Fire Studio abre al iniciarse. Primero, hablaremos sobre guardar una simulación. Recuerda, Guardar se utiliza mientras estás construyendo tu simulación en tu computadora. Es mejor utilizarlo cuando tu simulación aún está en progreso.

Guardando/Exportando/Publicando

Guardando Simulaciones

Siempre es buena práctica guardar tu simulación con frecuencia mientras construyes. Si estás trabajando en tu simulación, es posible que actualmente estés viendo el Panel de Biblioteca donde se encuentra tu contenido. Para guardar, necesitamos cambiar al Panel de Diapositivas. Puedes hacerlo haciendo clic en el botón Diapositiva que aparece en el lado izquierdo de la consola.



Selecciona el botón Guardar. Aparecerá una pantalla emergente. Puedes elegir en qué carpeta guardar tu simulación y luego escribir un nombre para tu simulación. Haz clic en Guardar.

ADVERTENCIA: No es aconsejable guardar directamente en un dispositivo externo como un pendrive USB. Guarda tu simulación directamente en el disco duro. Guardar tu simulación solo la guarda para su uso en la computadora donde fue creada. Para mover tu simulación a otra computadora, necesitarás exportarla. Consulta la siguiente sección:

Guardando/Exportando/Publicando

Guardando Simulaciones Continuadas

Puedes guardar tu simulación en cualquier carpeta que desees, pero nuestra recomendación es guardarla en una subcarpeta que crees dentro de la carpeta FireStudio7 ubicada en Documentos. Dondequiera que elijas guardar, solo asegúrate de recordar dónde la pusiste para que puedas cargarla nuevamente más tarde. La gestión de archivos es muy importante para que las simulaciones funcionen correctamente. Una vez que hayas guardado tu simulación en una carpeta, ¡NO la muevas!



Una vez que hayas hecho clic en Guardar, volverás a la pantalla de Fire Studio donde ahora se listará el nombre de tu simulación como se indica en la captura de pantalla. En este punto, tu simulación está guardada y puedes continuar trabajando o salir del programa.

Nota: Al decidir un nombre para tu simulación guardada, elige algo único para esa simulación particular (como una dirección) en lugar de un nombre común como Incendio en Garaje. Al elegir nombres comunes, es muy probable que ese mismo nombre se use más de una vez. Esto es aún más común cuando varias personas están creando simulaciones. Si guardas simulaciones con el mismo nombre, causará problemas funcionales más adelante al intentar abrir tu simulación. Intenta ser consistente en tu procedimiento de nombramiento.

Guardando/Exportando/Publicando

Exportando Simulaciones

Eventualmente, puede que necesites mover una simulación a otra computadora. Exportar una simulación es diferente de Guardar. Cuando exportas una simulación, Fire Studio revisa cualquier capa y fondo personalizado que hayas cargado en esa simulación. Las capas pueden provenir de diferentes bibliotecas guardadas y archivos en diferentes ubicaciones en tu disco duro. Fire Studio recopila copias de cualquier capa y fondo personalizado y crea un nuevo archivo de biblioteca (lbr) con el mismo nombre que el archivo de simulación exportado (dcs). Es mejor **esperar hasta que estés seguro de que tu simulación está terminada y que no se necesitan más cambios antes de Exportando una simulación.**

Cómo Exportar una Simulación:

Si ya has estado trabajando en tu simulación y está lista para usar, navega hasta el Panel de Diapositivas, haz clic en el botón Diapositiva.



Si no estás trabajando en tu simulación, necesitarás cargarla. En el Panel de Diapositivas necesitarás hacer clic en el Botón Abrir. Navega hasta tu simulación y ábrela.



Guardando/Exportando/Publicando

Exportando Simulaciones Continuas

Desde el Panel de Diapositivas selecciona el botón Exportar. Aparecerá una pantalla emergente. Puedes elegir en qué carpeta guardar tu simulación. Puedes exportar tu simulación en cualquier carpeta que desees, pero nuestra recomendación es colocarla en una subcarpeta de FireStudio7 ubicada en Documentos. Luego necesitarás escribir un nombre para tu simulación. Recomendamos que sea un nombre único relacionado con esa simulación, para no confundirlo con otra simulación de nombre similar. Haz clic en Guardar cuando hayas terminado. También es una buena idea usar un nombre que denote que es una simulación exportada, como 123MainStreetX. Entonces, cuando veas una simulación con una X, sabrás que ya ha sido exportada por ti.



Una vez que exportes, volverás a la pantalla de Fire Studio. Si elegiste un nuevo nombre de archivo, se listará en el cuadro de nombre de la simulación. Un mensaje aparecerá en rojo en la parte inferior indicando una exportación exitosa. Como se ve a continuación.



Guardando/Exportando/Publicando

Moviendo Simulación Exportada a Nueva Computadora:

Cuando exportas una simulación, se crearán dos archivos con el mismo nombre, pero diferentes extensiones: archivos .dcs y .lbr. Si nombraste la simulación 123MainStX, se crearán los siguientes archivos: 123MainStX.dcs y 123MainStX.lbr.*

*NOTA: Hay una excepción. Si NO estás utilizando ningún contenido personalizado como tus propias fotos de fondo, clip art o sonidos, no se generará un archivo de biblioteca personalizado (.lbr) ya que NO es necesario. Solo necesitarás mover la copia del archivo dcs en ese escenario.

Debes copiar ambos archivos y moverlos al disco duro de la otra computadora, (preferiblemente en la carpeta Documentos) para reproducir la simulación con éxito. Nota: Debes mantener el dos archivos .dcs y .lbr juntos en la misma carpeta en el disco duro de la otra computadora!

****NOTA: Si usas archivos de video en tu simulación exportada, no se incluyen en la biblioteca exportada. Debes copiar manualmente cualquier archivo de video en la misma carpeta que los archivos dcs y lbr.**

Una simulación exportada se puede reproducir en una Edición de Instructor o Reproductor de Fire Studio. Si se abre una simulación exportada en una Edición de Instructor, el usuario en esa computadora aún podrá editar esa simulación.

¡IMPORTANTE!

¡NUNCA abras una simulación desde un USB u otra unidad externa! Primero debes COPIAR los archivos a una carpeta en la nueva computadora y luego abrir la simulación. ¡NO CUMPLIR CON ESTE PROCEDIMIENTO HARÁ QUE TUS SIMULACIONES SE ABRAN CON FONDOS Y CAPAS FALTANTES!

Editando un Archivo Exportado

Al editar una Simulación Exportada, debes exportar nuevamente no guardar después de editarla. Si primero exportaste una simulación y la nombraste 'House Fire 1', se crearían dos archivos: House Fire 1.dcs y House Fire 1.lbr. Normalmente, luego copiarías esos archivos y los transferirías a una segunda computadora. Si decidiste editar la simulación y exportarla nuevamente, deberías exportarla con un nombre diferente como House Fire 1a. Esto crearía los archivos .dcs y .lbr con el nuevo nombre.

Advertencia: Si re-exportas con el mismo nombre que usaste antes, puedes tener problemas. Ahora tienes 2 bibliotecas con el mismo nombre de House Fire 1.lbr. Fire Studio podría no encontrar tu simulación más reciente.

Nota: Nuevamente, ¡Nunca abras una simulación directamente desde una unidad flash USB! Primero DEBES copiar los archivos .dca y .lbr al disco duro de la computadora.



¡NO abras una simulación desde una unidad flash! Cópiala primero en tu disco duro.

Publicar

Publicando una Simulación en un Solo Archivo

A partir de Fire Studio 7, se agregó una nueva función llamada Publicar. Publicar una simulación es similar a Exportar una simulación con un par de grandes diferencias. Primero, cuando exportas una simulación, se crean 2 archivos (un .dcs y un .lbr). Cuando publicas una simulación, solo se crea un archivo llamado archivo DCX. Esto incluye todos los datos de la simulación, así como todos los archivos de biblioteca personalizados. Esto facilita mucho mover tus simulaciones de una computadora a otra. ¿Por qué querrías exportar una simulación ahora que tienes la función de Publicar? La respuesta proviene de la segunda diferencia al publicarlo: la simulación se bloquea para más ediciones. Ya no puedes hacer cambios en la simulación. Publicar está destinado a simulaciones que están completamente terminadas y que no necesitan más ediciones. Dicho esto, aún puedes tener simulaciones guardadas y exportadas en tu computadora para que, si necesitas cambiar algo en el futuro, puedas abrir una versión guardada. La versión guardada puede ser editada y luego puedes simplemente publicarla nuevamente con un nuevo nombre.

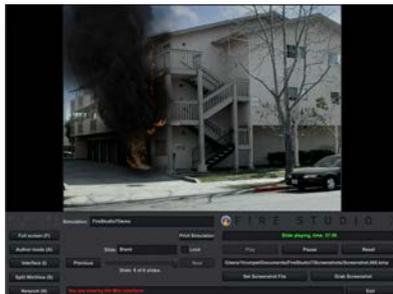


Publicar (cont.)

Publicando una Simulación en un Solo Archivo

Desde el Panel de Diapositivas selecciona el botón Publicar. Aparecerá una pantalla emergente. Puedes elegir en qué carpeta guardar tu simulación. Puedes publicar tu simulación en cualquier carpeta que desees, pero nuestra recomendación es colocarla en una subcarpeta de FireStudio7 ubicada en Documentos. Luego necesitarás escribir un nombre para tu simulación. Recomendamos que sea un nombre único relacionado con esa simulación, para no confundirlo con otra simulación de nombre similar. Haz clic en Guardar cuando hayas terminado.

Recuerda, una simulación publicada está bloqueada para editar. No podrás editar el archivo publicado. Cuando abras el archivo publicado en una Edición de Instructor, el programa funcionará en modo Reproductor. Cuando hagas clic en la tecla A para volver al modo Autor desde el Modo Presentación, recibirás un cuadro de diálogo como el que se muestra aquí:



Si seleccionas SÍ, Fire Studio 7 cerrará la simulación y volverá al Modo Autor donde podrás abrir otra simulación o trabajar en una nueva. Si seleccionas NO, la simulación continuará reproduciéndose en modo Reproductor.

Para eliminar la interfaz y solo mostrar la simulación, presiona la tecla I (para Interface). Presionar la tecla I nuevamente devuelve la interfaz.

Publicar (cont.)

Sims que contienen fondos de video

Si tu simulación contiene fondos de video, no estarán incluidos en el archivo DCX. Necesitarás colocarlos en la misma carpeta que el archivo DCX al abrir la simulación publicada. La razón de esto es gestionar el tamaño del archivo de simulaciones publicadas (y exportadas).

Al mover una simulación publicada a otra computadora, o al compartirla con otro usuario, debes recordar también enviar el(los) archivo(s) de video junto con la simulación.

NOTA: Si estás usando Fire Studio en Macs y PCs, puedes encontrarte con problemas debido a los diferentes requisitos de archivos de video. Windows utiliza AVI mientras que Mac utiliza principalmente MOV.

Es posible que necesites crear videos en 2 formatos diferentes para tener las simulaciones disponibles en ambas plataformas. Los videos MP4 pueden mostrarse en Windows y Mac dependiendo del software instalado en esas máquinas.

Cuadros de diálogo de Fire Studio

Agregar Simulación

Si tienes una simulación guardada abierta en Fire Studio y deseas abrir otra simulación, haz clic en el botón Abrir Simulación:



Si ya tienes una simulación abierta, Fire Studio te presentará el siguiente cuadro de diálogo:



El programa está preguntando si deseas agregar otra simulación al final de la simulación actual. Si eliges SÍ, la nueva simulación será añadida al final de tu simulación actual. Si seleccionas NO, la nueva simulación reemplazará a la simulación actual.

Agregar una simulación es útil si deseas combinar múltiples simulaciones en una. Una vez que combines (agregues) todas las simulaciones deseadas, puedes guardar las simulaciones combinadas en una gran simulación. Esto es útil en un entorno de aula donde quieres guiar a los estudiantes a través de múltiples simulaciones. También es muy útil en una situación de prueba donde no quieres abrir y cerrar simulaciones frente a un candidato durante la prueba.

Tipos de archivos

Archivos relacionados con Fire Studio

Esta página te dará una referencia rápida a los archivos relacionados con Fire Studio.

DCS - Este es un archivo de simulación.

LBR - Este es un archivo de biblioteca personalizado. Este archivo debe colocarse en la misma carpeta que el archivo DCS correspondiente.

DCX - Este es un archivo de simulación publicada que contiene la simulación y el archivo de la biblioteca en un solo archivo.

AVI - Este es un archivo de video que se utiliza en computadoras Windows.

MOV - Este es un archivo de video utilizado en computadoras Mac.

PNG - Este es un archivo gráfico con un fondo transparente usado como clip-art en Fire Studio.

JPG - Archivo gráfico utilizado al importar fondos.

WAV - Archivo de sonido usado en audio importado (Windows/Mac)

ZIP - Este es un archivo comprimido. Los archivos de instalación están contenidos en un archivo comprimido tanto en las versiones de Windows como de Mac. Debes extraer los archivos primero antes de instalar el software.

Información de la foto

Fotos de fondo

Al tomar fotos de edificios para usar en Fire Studio, hay algunas cosas a tener en cuenta. Las cámaras y teléfonos de hoy en día son capaces de tomar fotos de resolución extremadamente alta. En la mayoría de los casos, esta alta resolución es excesiva para Fire Studio y en realidad consume grandes cantidades de memoria gráfica.

No es raro que un teléfono tome una foto a la resolución predeterminada de 4000 x 3000 píxeles. Una imagen de la mitad de ese tamaño sería más que suficiente a 2000 x 1500. Es posible que necesites un software de edición de imágenes para cambiar el tamaño de tus fotos si tu teléfono no te permite reducir la resolución.

JPG es el formato más utilizado para fondos en Fire Studio.

Recuerda siempre tomar las fotos en orientación apaisada, no vertical.

También es importante tomar fotos de edificios que no tengan muchas obstrucciones frente a ellos. Esto incluye árboles y líneas eléctricas. Es difícil enmascarar este tipo de obstrucciones para colocar el humo y el fuego detrás de ellas.

Para evitar arruinar la ilusión que estás creando con tu simulación, intenta no tener personas de pie en tu foto. Dado que no se mueven, arruina el realismo de la escena.

Keyboard Shortcuts

What you want to do	Key	Author	Present
Change between Four Window view and Single Window view	S	X	X
Open/Close the Network Panel	N	X	X
Show/Hide the Fire Studio Interface	I	X	X
Change to Present Mode	P	X	
Change to Author Mode	A		X
Show Fire Studio in a Window or in Full Screen	F	X	X
Show/Hide selection rectangles	Space	X	
Pause the Slide (when Interface not shown)	Space		X
Move to next Slide	Right Arrow	X	X
Move to previous Slide	Left Arrow	X	X
Move to next item in a selected scroll-down menu	Down Arrow	X	
Move to previous item in a selected scroll-down menu	Up Arrow	X	
Show/Hide the Mini Panel (when Interface not shown)	Tab		X
Show/Hide window information overlay	F2	X	X
Change window information overlay between black & white	F3	X	X
Change Language Settings	F5	X	X
Jump to Slide. Use: [J] then [Slide #] then [Enter]	J		X
Select one of the four Windows in the current Slide	1 to 4	X	X
Hide/Unhide Windows 1-4 in the current Slide	Shift 1 - 4	X	X
Event Key (Numeric Keypad)	Num 0 to 9		X
Event Key (Typewriter Keys)	Ctrl 0 - 9		X
Screenshot to Memory (Desktop), MS Windows	PrtScn	X	X
Screenshot to Memory (Active Window), MS Windows	Alt + PrtScn	X	X
Screenshot to File (Desktop), MS Windows 8.1 or newer	 + PrtScn	X	X
Screenshot to File (Desktop), Apple OS	 + Shift + 3	X	X
Screenshot to File (Part of Screen), Apple OS	 + Shift + 4	X	X
Screenshot to File (Selected Window), Apple OS	 + Shift + 4 then Space Bar	X	X