

Disney Art Academy

1 Información importante

Información básica

2 Intercambio de datos

3 Funciones en línea

4 Control parental

Introducción

5 Primeros pasos

6 Guardar y borrar datos

Cómo dibujar

7 Controles

8 Estuche

9 Lecciones y pintura libre

Datos del jugador

10 Club LaMar

Compartir

11 Intercambio de datos en línea

12 Modo de juego local

Contacto

13 Información de contacto

Antes de utilizar este programa, lee atentamente este manual electrónico. En el caso de que un niño de corta edad vaya a utilizar la consola, se recomienda que un adulto le lea y explique previamente el contenido del manual.

- ◆ Salvo que se indique lo contrario, la denominación "Nintendo 3DS" se emplea en referencia a todas las consolas de la familia Nintendo 3DS™.
- ◆ Cuando se utilice una consola Nintendo 2DS™, las funciones que requieran cerrar la consola Nintendo 3DS se llevan a cabo usando el interruptor del modo de espera de la consola.

IMPORTANTE

En la aplicación Información sobre salud y seguridad del menú HOME encontrarás información importante para tu salud y tu seguridad.

Antes de usar cualquier programa de Nintendo 3DS, lee también el manual de instrucciones de la consola prestando especial atención a la sección de información sobre salud y seguridad.

Selección de idioma

El idioma del programa dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Este programa está

disponible en español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el programa. Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del programa será el inglés. Para obtener información acerca de cómo cambiar el idioma de la consola, consulta el manual de instrucciones de la configuración de la consola.

- ◆ Las imágenes de este manual corresponden a la versión en inglés del programa.
- ◆ Cuando se necesite especificar, las referencias al texto en pantalla de dichas imágenes incluirán el texto inglés de la imagen correspondiente y la traducción utilizada en el programa.

Clasificación por edades

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio web correspondiente a tu región.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Alemania):
www.usk.de

Classification Operations Branch
(Australia):
www.classification.gov.au

OFLC (Nueva Zelanda):

www.classificationoffice.govt.nz

Rusia:

minsvyaz.ru/ru/documents/

Advertencias

Nintendo otorga una licencia sobre este programa (incluyendo cualquier contenido digital o documentación que descargues o uses en relación con él) para su uso personal y no comercial en tu consola Nintendo 3DS. El uso que hagas de cualquier servicio en línea de este programa está sujeto al Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS, que incluyen el Código de Conducta de Nintendo 3DS.

Se prohíbe la reproducción o uso de este programa sin autorización. Este programa dispone de medidas de protección técnica para evitar la copia o reproducción de contenidos.

Ni tu consola Nintendo 3DS ni este programa están diseñados para su uso con dispositivos o programas no autorizados, ya sean existentes o futuros, que permitan efectuar modificaciones técnicas de la consola Nintendo 3DS o de sus programas, o para su uso con cualquier dispositivo no autorizado que pueda conectarse a tu consola Nintendo 3DS.

Una vez actualizados la consola

Nintendo 3DS o sus programas,
toda modificación técnica existente
o futura de la consola

Nintendo 3DS o de sus programas,
o el uso de dispositivos no
autorizados que se conecten a ella,
podría inutilizarla de forma
permanente y derivar en la
supresión de contenidos.

Este programa, así como el manual
u otros textos que lo acompañen,
está protegido por leyes de
propiedad intelectual nacionales e
internacionales.

Consulta la versión en inglés de este
manual electrónico para ver los
derechos de propiedad intelectual
relacionados con este programa,
incluidos los avisos legales de las
aplicaciones intermedias y los
componentes de los programas de
código abierto, en caso de que se
hayan utilizado.

CTR-P-BWDP-00

Los contenidos generados por los usuarios son mensajes, personajes Mii™, imágenes, fotos, vídeos, sonidos, QR Code™, etcétera.

Intercambiar contenidos

Existen unas indicaciones generales para intercambiar contenidos con otros usuarios. El tipo de contenidos que se pueda intercambiar dependerá de cada programa.

- Ten en cuenta que otros usuarios podrán ver el contenido que hayas publicado. También podrá ser copiado, modificado y redistribuido por terceros. Una vez publicado, no podrás borrarlo ni limitar su uso.
- Todos los contenidos publicados podrán ser retirados sin previo aviso. Nintendo también podría retirar u ocultar los contenidos que se consideren inapropiados.
- Precauciones a la hora de crear y publicar contenidos:
 - No incluyas ningún tipo de información que sirva para identificarte a ti o a otras personas, como el nombre, la dirección postal o de correo electrónico, o el número de teléfono.
 - No incluyas ningún contenido que pueda resultar hiriente,

incómodo u ofensivo.

- No vulneres los derechos de otras personas. No utilices, sin su consentimiento explícito, contenidos que sean propiedad de terceras partes o que las representen (fotos, imágenes o vídeos).
- No incluyas contenido ilegal o que pueda derivar en actividades ilegales.
- No incluyas contenido que atente contra la moral pública.

Este programa te permite compartir tus obras en diversas redes sociales y en Miiverse™. Para obtener más información, consulta el capítulo "Intercambio de datos en línea" (pág. 11).

- ◆ Para obtener más información acerca de cómo conectar tu consola Nintendo 3DS a internet, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- ◆ Para poder usar las funciones de Miiverse debes haber abierto dicha aplicación y haber realizado la configuración inicial.

Este programa es compatible con Nintendo Network™.



Nintendo Network es un servicio en línea que te permite jugar con usuarios de todo el mundo, descargar nuevos contenidos adicionales... ¡y mucho más!

Advertencias sobre la comunicación en línea

- A la hora de subir información a la red, enviarla o hacerla pública mediante la comunicación

inalámbrica, no incluyas datos que te identifiquen, como tu nombre, número de teléfono, dirección de correo electrónico o dirección postal, ya que otras personas podrían ver dicha información. Sobre todo, elige con cuidado el apodo de tus personajes Mii y tu nombre de usuario, evitando utilizar tu nombre. Otros jugadores podrán ver tu nombre de usuario y los nombres de tus Mii cuando utilices la comunicación inalámbrica.

- Las claves de amigo forman parte de un sistema que te permite usar la consola para jugar e interactuar con gente que conoces. Si intercambias claves de amigo con desconocidos, corres el riesgo de recibir mensajes ofensivos o contenido inapropiado. Además, gente que no conoces podría tener acceso a información sobre ti que no querrías compartir con desconocidos. Por lo tanto, te recomendamos que no compartas tu clave de amigo con desconocidos.
- No llesves a cabo ninguna actividad dañosa, ilegal, ofensiva o inapropiada en cualquier otro modo que pueda ocasionar problemas a otros usuarios. En concreto, no subas a la red, envíes ni publiques información que constituya una amenaza o un abuso para nadie, ni que

quebrante los derechos de otras personas (como derechos de autor, derechos de imagen, derechos de privacidad, derechos de publicidad o derechos de marcas) o pueda resultarles incómoda. En concreto, antes de subir a la red, enviar o publicar fotos, imágenes o vídeos en los que aparezcan otras personas, asegúrate de contar con su consentimiento. Si se advirtiese o confirmase que estás llevando a cabo actividades inapropiadas, se te podrían imponer sanciones como la prohibición de acceder a los servicios en línea.

- Los servidores de Nintendo podrían dejar de estar disponibles temporalmente y sin previo aviso debido a labores de mantenimiento para solucionar problemas. Asimismo, los servicios en línea de determinados programas podrían ser interrumpidos permanentemente.

Se pueden restringir ciertas funciones del programa mediante las opciones correspondientes del control parental (ver más abajo).

- ◆ Para obtener más información acerca del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- Navegador de internet
Impide el uso de la aplicación de publicación de imágenes de Nintendo 3DS (pág. 11).
- Miiverse
Permite restringir la publicación y lectura (o solo la publicación) de mensajes en Miiverse.
- Intercambio de audio, imágenes, vídeo y texto
Impide el intercambio de imágenes con otros usuarios a través del modo de juego local (pág. 12).

La primera vez que juegues, se te pedirá que indiques tu nombre y accederás a una lección introductoria. A partir de ese momento, siempre que vuelvas a iniciar el programa accederás directamente al menú principal.

- ◆ Puedes modificar tu nombre cuando quieras en la ficha (pág. 10).



Menú principal

Lecciones

Aprende a dibujar personajes Disney™ y a sacarles el máximo partido a los diversos utensilios de dibujo y pintura (pág. 9).

Pintura libre

Dibuja tus modelos favoritos con los utensilios que quieras.

Club LaMar

Accede a la galería o consulta tu ficha (pág. 10).

Compartir

Comparte tus dibujos con otros usuarios o envíales lecciones de muestra (págs. 11-12).

Ajustes

Configura diferentes parámetros del juego, como el sonido o los datos de usuario.

Acerca del modo de ahorro de energía

Si tienes activado el modo de ahorro de energía en la consola Nintendo 3DS, ciertos colores podrían no distinguirse con claridad. Puedes desactivar el modo de ahorro de energía en los ajustes del menú HOME.





Guardar datos

Puedes guardar tu trabajo en cualquier momento. Para ello, abre el menú de opciones con **START** y toca "Guardar".

Los siguientes datos se guardan por separado.

Progreso

El progreso de las lecciones se guarda de manera automática cada vez que completas una.

Obras

Cada modo de juego te permite guardar en distintos momentos.

Lecciones

Puedes guardar tu trabajo al acabar una lección. Para guardar durante una lección, abre el menú de opciones con **START** y toca "Guardar".

Pintura libre

En el modo de pintura libre puedes guardar la imagen en cualquier momento.

- Puedes seguir trabajando en la obra después de guardar.
- Las obras se guardan como datos adicionales en la tarjeta SD.



Borrar datos

El procedimiento varía según los datos que quieras borrar.

- ◆ Ten en cuenta que, una vez borrados, los datos no se podrán recuperar.

Progreso

Accede al menú de ajustes y selecciona "Borrar progreso".

Obras

Puedes borrar cualquiera de tus obras desde la galería (pág. 10). En las lecciones y en pintura libre podrás borrar las imágenes creadas en el modo correspondiente.

- ◆ Ten en cuenta que, si borras los datos adicionales desde la configuración de la consola, desaparecerán todas las obras de la galería.

- Para evitar perder datos de manera irreparable, no reinicies la consola de manera reiterativa ni utilices los controles incorrectamente de forma intencionada. Tampoco saques la tarjeta de juego o la tarjeta SD mientras se guardan los datos, y no dejes que entre suciedad en los terminales.
- No uses programas ni accesorios externos para modificar los datos guardados. Esto podría impedirte continuar o hacer que pierdas los datos. Ten en cuenta que cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes.















Controles mientras dibujas

Usa el lápiz táctil para dibujar y seleccionar opciones en la pantalla inferior.



Ciertas acciones también pueden llevarse a cabo con los botones.

Cambiar la imagen de referencia de la pantalla superior	
Acercar/Alejar la imagen	
Desplazarse por la pantalla tras acercar la imagen	
Deshacer la última acción	
Rehacer la última acción que has deshecho	
Alternar entre el utensilio de dibujo y la goma de borrar	
Mostrar las notas del paso actual	
Abrir el estuche	
Abrir el menú de opciones	

- ◆ La palanca C () solo puede usarse si se juega con una consola New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL.

Controles en las lecciones

Siguiente mensaje/
Siguiente paso



Acelerar el
ejemplo del
profesor



Controles en el modo de pintura libre

Siguiente paso



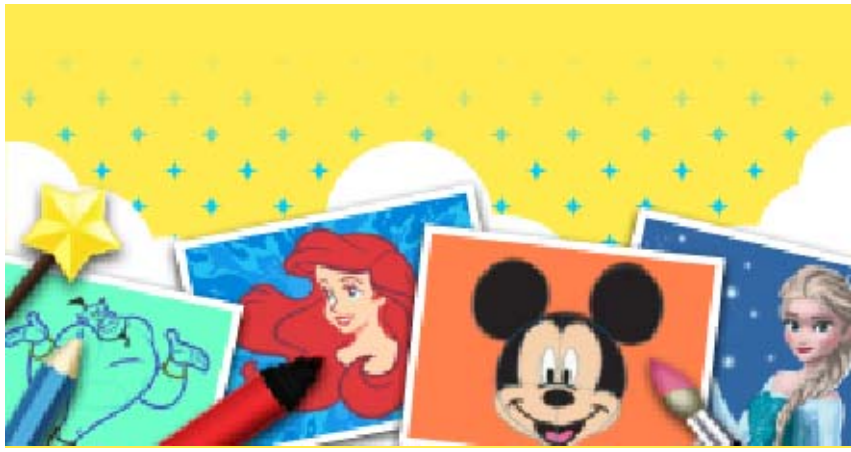
Activar/Desactivar
el cuentagotas





- ◆ Si estás dibujando con las notas activadas, pulsa **A** para ver el siguiente paso del ejemplo.

Si usas la mano izquierda

Los controles que se muestran aquí están dirigidos a usuarios diestros. Si quieres consultar los controles para dibujar con la mano izquierda, abre los ajustes desde el menú principal o accede al menú de opciones y selecciona "Controles".



Mientras dibujas, toca  o pulsa  para abrir el estuche.



Contenidos del estuche

Aquí puedes elegir cualquiera de los utensilios de dibujo y colores disponibles, entre otras cosas.

◆ Durante las lecciones solo se muestran las herramientas necesarias para completarlas.



1 Paleta

Selecciona el color con el que quieras dibujar.



Toca este icono para abrir la paleta personalizada, donde puedes crear el color que quieras.

2 Capas y plantillas

Elige la capa en la que quieras trabajar y la plantilla que quieras que se muestre.

3 Icono de ayuda

Repasa los controles o toca cualquier utensilio para ver su descripción.

4 Utensilios

Selecciona el utensilio con el que quieras trabajar.

Selectores

El selector superior sirve para modificar el grosor del trazo, y el inferior, para regular la opacidad.

- ◆ Cuanto más baja sea la opacidad, más se verán los trazos que haya debajo.

Flecha

Toca este icono para cambiar el tipo de trazo.



Crear colores

En el modo de pintura libre puedes usar estas opciones para seleccionar cualquier color que quieras.

Paleta personalizada

La paleta personalizada te permite elegir entre una amplia selección de colores y añadirlos a la paleta.

1. Toca .


2. Elige en la paleta de la izquierda la casilla en la que quieres guardar el color.



3. Usa  y  para generar el color que quieras.

Cuentagotas

El cuentagotas sirve para añadir a la paleta cualquier color presente en la lámina.

1. Pulsa  para sacar el cuentagotas.

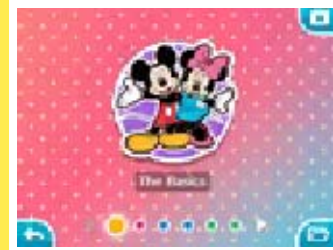
2. Toca un punto de la lámina para seleccionar su color específico.





Lecciones

Toca la imagen de un proyecto y elige a continuación la lección en la que quieras participar.




- ◆ Cada proyecto contiene varias lecciones. Desliza el lápiz táctil horizontalmente o toca los iconos de la parte inferior de la pantalla (●) para ver los distintos proyectos.



Mostrar los requisitos del festival.



Reanudar una lección empezada. El símbolo ☆ indica qué lecciones has completado. Si quieres, puedes seguir trabajando en esos dibujos accediendo al modo de pintura libre.

◆ Toca  para abrir las opciones de la imagen, donde puedes borrar la obra o guardarla en formato JPEG (pág. 10).

Reanudar una lección empezada

Si eliges una lección inacabada, tendrás dos opciones: reanudarla desde un punto de guardado o comenzar de nuevo.





Pintura libre

En el modo de pintura libre puedes dibujar con una imagen de referencia o dar rienda suelta a tu imaginación.



Imágenes de la tarjeta SD

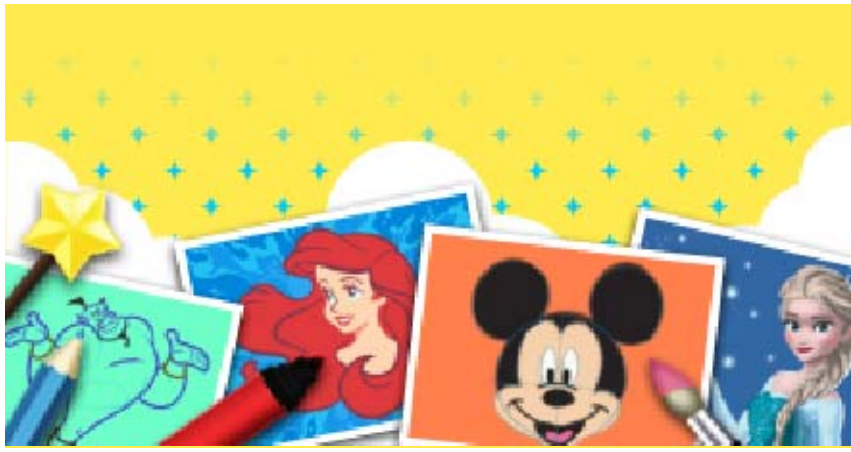
Puedes tocar  para usar como referencia una imagen de la tarjeta SD (en formato JPEG).

- Dibujos compartidos por otros usuarios (pág. 12) y tus propias obras exportadas (pág. 10)
- Fotos hechas con la aplicación Cámara de Nintendo 3DS

Salir del modo de pintura libre


Mientras estés dibujando, abre el menú de opciones con  y selecciona "Salir".

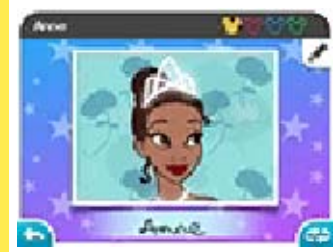
- ◆ Ten en cuenta que, si sales del modo de pintura libre sin guardar, se perderá la obra.





Ficha

Toca  para modificar tu nombre, la imagen u otros datos de tu ficha.



Galería

Aquí puedes contemplar tus obras, seguir trabajando en ellas, exportarlas o borrarlas.




1

2

3

1 Favorita

Selecciona una obra y toca esta pestaña para añadirla a tus favoritas. 

2 Presentación

Mediante esta opción puedes iniciar una presentación formada por tus obras favoritas.

3 Opciones de la imagen

Este menú contiene las siguientes opciones:

Editar imagen	Termina o modifica una obra.
Exportar	Guarda la obra en formato JPEG. ◆ Si quieres, puedes incluir tu firma en el archivo JPEG.
Borrar	Borra la imagen seleccionada.

Imágenes en formato JPEG

Los archivos de este tipo se pueden visualizar con la aplicación Cámara de Nintendo 3DS. También es posible copiarlos de la tarjeta SD a un ordenador e imprimirlos.

- Las imágenes en formato JPEG se guardan en la subcarpeta 100NINxx, dentro de la carpeta DCIM de la tarjeta SD. La terminación "xx" se sustituye por una numeración.
- Dichas imágenes se guardan con una resolución de 640x480 píxeles.
- Las imágenes guardadas en formato JPEG no se pueden modificar en Disney Art Academy.





Compartir obras a través de internet

Publica tus obras en Miiverse y las redes sociales, o contempla las de otros usuarios.

- ◆ Selecciona "Compartir" en el menú principal para acceder a las funciones de intercambio.

Miiverse

Conectarte a Miiverse te permite:

Publicar en la comunidad

Publica mensajes e imágenes en la comunidad de Disney Art Academy .

Explorar Miiverse

Mira y comenta las obras de otros usuarios.

Publicación de imágenes de Nintendo 3DS

Este servicio te permite utilizar el navegador de internet para publicar en las redes sociales las obras que hayas guardado en formato JPEG.

 Puedes publicar las obras en las siguientes redes:

- Twitter
- Facebook
- Tumblr (solo con New Nintendo 3DS y New Nintendo 3DS XL)
- ◆ Para obtener más información, consulta el apartado "Sobre esta herramienta" en la aplicación de publicación de imágenes de Nintendo 3DS.





Compartir obras a través del modo de juego local

Puedes intercambiar obras con otros usuarios cercanos (hasta cuatro simultáneamente).
Puedes enviar las imágenes en dos formatos diferentes.

Imágenes de galería

El usuario que reciba la imagen puede visualizarla en su galería y modificarla si quiere.

Imágenes en formato JPEG

Se pueden utilizar como referencia para dibujar en el modo de pintura libre.

Equipo necesario:

- Una consola Nintendo 3DS por jugador (cinco como máximo)
- Una copia del programa por jugador (cinco como máximo)

Instrucciones para la conexión:


Enviar obras

1. Selecciona "Enviar" en el menú de juego local y elige la imagen que quieras mandar.
2. Toca "Enviar imagen".
3. Decide si quieres enviarla como imagen de galería o en formato JPEG.

Recibir obras

1. Selecciona "Recibir" en el menú de juego local.
2. Cuando aparezca el nombre del usuario que te va a enviar la imagen, tócalo y confirma con "Seleccionar".
3. Cuando el envío haya finalizado, selecciona "Guardar" para completar el proceso.



Versión de prueba
del modo
descarga 

Puedes enviar tres lecciones de muestra a la consola Nintendo 3DS de un usuario cercano, aunque no disponga de una copia del programa.

Equipo necesario:

- Una consola Nintendo 3DS por jugador (cinco como máximo)
- Una copia del programa

Instrucciones para la conexión:

Enviar lecciones

1. Selecciona "Modo descarga" y espera a que el usuario receptor complete los pasos que se describen más abajo.
2. Cuando aparezca su nombre en la pantalla, toca "Enviar".

Recibir lecciones

1. Selecciona el icono del modo descarga en el menú HOME y, a continuación, toca "Abrir".
 2. Selecciona el logotipo de Nintendo 3DS.
 3. Elige este programa de la lista.
- ◆ Es posible que sea necesario actualizar la consola. Sigue las instrucciones de la pantalla para realizar la actualización.
Si durante el proceso se muestra un mensaje para indicar que no se ha podido establecer la conexión, realiza la actualización desde la configuración de la consola.



Para obtener más información sobre este producto, consulta el sitio web:
www.nintendo.com/countryselector/

Para obtener ayuda técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS o visita:
support.nintendo.com