

Gracias por elegir Art Academy™: Lessons for Everyone! para la consola Nintendo 3DS™.

Por favor, lee con atención este manual antes de usar el programa. Lee el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS para obtener más detalles y consejos que te ayudarán a disfrutar más de tu experiencia de juego.

Información sobre salud y seguridad

▲ IMPORTANTE

Lee todo el contenido de la aplicación Información sobre salud y seguridad dentro del menú HOME antes de usar este título.

Para entrar en esta aplicación, toca el icono ▲ en el menú HOME, luego toca **Abrir** y lee cuidadosamente el contenido de cada sección. Cuando hayas terminado, oprime  para volver al menú HOME.

También deberías leer detenidamente el manual de instrucciones de la consola, incluida la sección de información sobre salud y seguridad, antes de usar los títulos de la consola Nintendo 3DS™.

▲ ATENCIÓN – Uso del lápiz táctil

Para evitar fatiga y molestias al usar el lápiz táctil, no lo sujetes con demasiada fuerza ni lo presiones excesivamente contra la pantalla.

Mantén los dedos, mano, muñeca y brazo relajados. Hacer trazos largos, firmes y ligeros es igual de efectivo que hacer muchos trazos cortos con fuerza.

Protección de la privacidad

Este programa te permite compartir información, como tu personaje Mii y nombre de Mii, obras guardadas en tu carpeta o exportadas desde la aplicación Cámara de Nintendo 3DS, datos guardados de pintura libre o lecciones personalizadas que hayas publicado o descargado con otros usuarios a través de la comunicación local e internet. Ten en cuenta lo siguiente cuando compartas información personal mediante estas funciones.

- Para proteger tu privacidad, no reveles información personal como tu apellido, número de teléfono, fecha de nacimiento, edad, escuela, dirección de correo electrónico o dirección física cuando te comuniques con otros.
- La clave de amigo es parte de un sistema que te permite jugar con personas que conoces. Si intercambias tu clave de amigo con desconocidos, corres el riesgo de compartir información con gente que no conoces o recibir mensajes que contengan lenguaje ofensivo. Por lo tanto, te aconsejamos que no des tu clave de amigo a personas que no conozcas.

La consola Nintendo 3DS y este programa no fueron diseñados para usarse con dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. Su uso podría ser ilegal, anula la garantía e incumple las obligaciones aceptadas en el contrato de uso. Además, dicho uso podría causar lesiones a ti o a terceros y podría causar problemas de funcionamiento y/o daño a la consola Nintendo 3DS y los servicios relacionados. Nintendo (así como sus concesionarios o distribuidores autorizados) no es responsable de ningún daño o pérdida causada por el uso de dichos dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. A menos que se autorice, el copiar programas de Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibido por las leyes de propiedad intelectual tanto nacionales como internacionales. Las copias de seguridad o de archivo no están autorizadas.

Nintendo respeta la propiedad intelectual de otros, y solicitamos a los proveedores de contenido de Nintendo 3DS que hagan lo mismo. De acuerdo con la Digital Millennium Copyright Act (Ley de Derechos de Autor del Milenio Digital) en los Estados Unidos, la Directiva sobre el Comercio Electrónico en la Unión Europea y otras leyes aplicables, hemos decidido adoptar la política de eliminar, bajo las circunstancias apropiadas y a nuestro criterio exclusivo, cualquier programa para la consola Nintendo 3DS que se considere infractor de la propiedad intelectual de otros. Si crees que tus derechos de propiedad intelectual están siendo infringidos, visita www.nintendo.com/ippolicy para ver la política completa y conocer tus derechos.

© 2012 Nintendo.

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

CTR-P-AACE-USZ

2 Introducción

Con ART ACADEMY: Lessons for Everyone! podrás pintar y dibujar con el lápiz táctil.

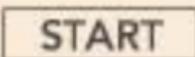


Dispones de dos modalidades: lecciones (pág. 6) y pintura libre (pág. 8). En las lecciones podrás aprender a dibujar y a pintar, mientras que en pintura libre podrás dibujar y pintar a tu aire. También puedes compartir tus obras con tus amigos (págs. 13-14), adquirir lecciones nuevas (pág. 12) y crear lecciones personalizadas (pág. 10).

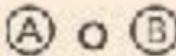
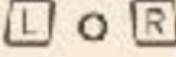
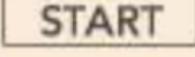


Los controles del juego están asociados a iconos que aparecen en pantalla. A continuación se recogen los controles que también están asociados a botones. En algunos casos, esta es la única forma en que pueden usarse.

Aprendizaje

Seguir leyendo	
Saltar demostración o información ampliada	
Atrás (al repasar texto)	
Adelante (al repasar texto)	
Abrir/cerrar menú de pausa	

Puesta en práctica

Ver las variaciones de la imagen de la pantalla superior	
Abrir/cerrar menú de herramientas	
Mover el icono del menú de herramientas	
Selección rápida de utensilio	Mantén pulsado 
Desplazarse por la pantalla (una vez ampliado)	
Mover el indicador de color (en la paleta)	
Desplazarse entre las variaciones de la imagen	
Abrir/cerrar menú de Vince	



4 Contenido del juego

Desde el menú principal, puedes acceder a las distintas modalidades de juego de ART ACADEMY.



Lecciones

Aquí podrás acceder a los cursos impartidos en ART ACADEMY.



Curso introductorio (pág. 6)

Conoce los utensilios de dibujo y pintura y principios básicos del arte.

Curso avanzado (pág. 6)

Amplía tus conocimientos con temas artísticos más avanzados como el retrato y la perspectiva.

Lecciones extras (pág. 12)

¡Adquiere nuevas lecciones y clases extras para ampliar el contenido de ART ACADEMY!

Lección personalizada (pág. 10)

¡Crea tus propias lecciones y compártelas con tus amigos, o bien prueba las lecciones de otros jugadores!

Pintura libre (pág. 8)

¡Crea tus propias obras de arte con cualquiera de los utensilios de ART ACADEMY! Elige una imagen de referencia del archivo de ART ACADEMY o utiliza alguna de tus propias fotos.

Galería (pág. 9)

¡Accede a tu propia galería 3D, donde podrás exhibir las obras de arte que hayas terminado!

Compartir (págs. 13-14)

Comparte tus lecciones personalizadas, obras de arte o archivos de pintura libre con tus amigos. Comparte contenido cara a cara o con amigos de cualquier parte del mundo a través de SpotPass™.

Vince

Si tocas la imagen de Vince, podrás ver un mensaje de ayuda o información interesante. El texto va cambiando día a día.

Opciones del juego

Cambia tus ajustes de sonido y de SpotPass, echa un vistazo a los créditos o vuelve a ver la introducción.



Puedes guardar el juego en cualquier momento desde el menú de Vince. Dispones de tres formas distintas de hacerlo:

- Guardar sesión: guarda tu trabajo para reanudarlo más tarde.
- Guardar en la carpeta: almacena una obra para colgarla en tu galería. Ten en cuenta que no podrás seguir trabajando en tu obra más tarde.
- Guardar como foto: envía una versión ampliada de tu obra a las fotos de la aplicación Cámara de Nintendo 3DS. Ten en cuenta que no podrás seguir trabajando en tu obra más tarde.



Durante las lecciones, tendrás la posibilidad de guardar tu progreso al final de cada fase.

Si pulsas (A), (B), (X) y (Y) al iniciar el juego, podrás eliminar todas las lecciones desbloqueadas, los ajustes de la galería y los ajustes del menú de opciones.

- Para evitar perder datos debido a acciones realizadas por el usuario, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques la tarjeta de juego/tarjeta SD mientras se guardan los datos. La pérdida de datos también puede ser ocasionada por problemas de conexión, debido a la presencia de polvo o suciedad en los terminales. En estas situaciones, los datos no podrían recuperarse.



Encontrarás nueve lecciones y siete clases extras en el curso introductorio, y ocho de cada uno en el curso avanzado. Al principio, solo podrás acceder a la primera lección de cada curso.

En las clases extras, podrás practicar todo lo aprendido en las lecciones principales con una imagen de referencia similar. Al terminar una lección desbloqueada, podrás acceder a su clase extra correspondiente (en caso de haberla) y también a la siguiente lección del curso.

Aprendizaje

En las lecciones y clases extras, Vince te dará instrucciones, que pueden incluir esquemas o demostraciones.

- La información ampliada se usa para hablar de historia del arte o explicar técnicas interesantes, pero no es necesaria para poder terminar la lección. Cuando se muestre este tipo de texto, la caja de diálogo de Vince cambiará de color para indicarlo.
- Puedes repasar el texto si pulsas  o tocas  para volver a leer todas las instrucciones que Vince te haya dado desde el inicio del paso en el que te encuentres. No podrás repasar los esquemas ni las demostraciones.
- Si quieres saltarte estas explicaciones, pulsa  o toca .

Puesta en práctica

Durante la puesta en práctica, podrás ir aplicando las instrucciones de Vince para crear tu obra paso a paso. Puedes usar el menú de herramientas (pág. 7) para cambiar de utensilios y abrir el menú de Vince si no te acuerdas de lo que hay que hacer.

Variaciones de la imagen

En todas las clases extras y en algunas lecciones principales, podrás acceder a variaciones de la imagen. Para ello, pulsa  y .

- En algunas lecciones principales y clases extras, podrás aplicar distintos ángulos o variaciones de iluminación cuando la imagen de referencia aparezca en la pantalla superior.
- En las clases extras, podrás acceder a las distintas fases de la obra de Vince cuando esta se encuentre en la pantalla superior.





Los medios

En ART ACADEMY dispones de cuatro medios distintos: lápices, pinturas, lápices de colores y pasteles. Cada una de las lecciones gira en torno a un medio específico, aunque las clases extras pueden emplear un medio distinto al de la lección principal.

Todos estos medios están disponibles en pintura libre y también al crear lecciones personalizadas.



La cuadrícula

Al tocar el icono de la cuadrícula, esta aparecerá sobre tu obra y sobre la imagen de referencia de la pantalla superior. Puede ayudarte a ubicar correctamente tu dibujo y a representar bien su tamaño.

Cuando la cuadrícula esté activada, la imagen de referencia de la pantalla superior se mostrará en 2D.



El zoom

Con el zoom puedes ampliar tu obra para lograr una mayor precisión. Una vez ampliada la imagen, podrás desplazarte por ella con .



El indicador de color

El indicador de color es un círculo de color que aparece sobre la imagen de referencia de la pantalla superior al abrir la paleta, el estuche de los lápices de colores o el estuche de los pasteles.

El color del círculo se corresponderá con el de la pintura, pastel o lápiz de color seleccionado y puede desplazarse por la pantalla superior con . Usa el indicador de color como ayuda para elegir los colores adecuados para tu obra.



La imagen de referencia

Durante las lecciones, puedes cambiar la referencia que aparece en la pantalla superior. Podrás elegir entre la imagen de referencia o el cuadro de Vince.



Cambiar de medio

Podrás cambiar el medio que utilizas en pintura libre y al crear lecciones personalizadas.



En pintura libre de ART ACADEMY: Lessons for Everyone!, podrás dar rienda suelta a tus habilidades para el dibujo y la pintura con los utensilios y los motivos que prefieras.

Al contrario que en las lecciones, en pintura libre podrás cambiar de medio a tu gusto. Ten en cuenta que al cambiar de utensilios, la obra se "secará" o se "fijará" y que, por lo tanto, no podrás borrar ni modificar lo que lleves hecho hasta ese momento.

Archivo de imágenes

En pintura libre, podrás elegir una imagen de referencia en el archivo de imágenes, que contiene todas las imágenes utilizadas en las lecciones y muchas más.

Variaciones de la imagen

Los iconos que aparecen en algunas de la imágenes de referencia indican que si pulsas  o  durante la sesión, podrás aplicar las diferentes variaciones de la imagen.



Variación de ángulo disponible



Variación de luz disponible

Importar fotos

Podrás importar fotos 3D o 2D tomadas con la aplicación Cámara de Nintendo 3DS o almacenadas en la tarjeta SD.

Nota: Hay imágenes que no podrás importar.



¡En tu galería 3D podrás exhibir tus obras acabadas y mostrárselas a tus amigos!

Ver las obras

Para moverte por tu galería, utiliza  para mirar a tu alrededor y toca el icono de la flecha que apunta hacia arriba o , para desplazarte.

La carpeta

Toca CARPETA para abrirla y borrar las obras que tengas ahí guardadas. Si te pones delante de un espacio vacío, también se te dará la opción de renombrar una obra o de colgarla.

Cómo colgar las obras

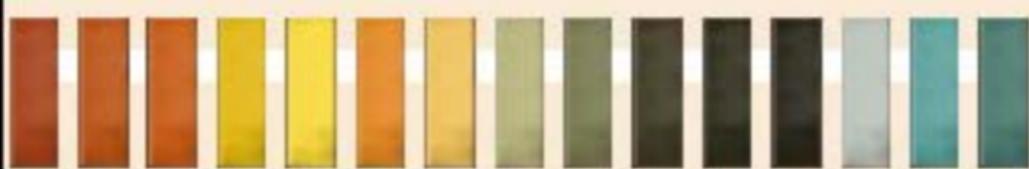
Para colgar una obra, acércate a un espacio vacío y abre la carpeta. Elige una obra y toca COLGAR.

Elegir un marco y girar la obra

Para girar una obra o cambiarle el marco, acércate a ella y toca MARCO. Podrás elegir entre una amplia variedad de marcos y girar la obra en cuatro direcciones diferentes.

Cómo descolgar las obras

Para descolgar una obra, acércate a ella y toca DESCOLGAR.



¡La opción de lección personalizada te permite crear tus propias clases extras con la imagen de referencia que prefieras, y compartirlas con tus amigos! Elige **LECCIÓN PERSONALIZADA** en el menú de lecciones para crear o probar una lección personalizada.

Imagen de referencia y soporte

El primer paso para crear una lección personalizada, es elegir una imagen de referencia que te sirva de tema, y un soporte sobre el que dibujar o pintar. Si no quieres utilizar ninguna imagen, toca **SIN IMAGEN** para saltarte este paso.

Instrucciones

Las instrucciones son el texto didáctico de tu lección. Cada fase de la lección puede contener de una a cinco instrucciones (o páginas de texto didáctico). Podrás elegir un Mii™ para que presente la lección a los jugadores.

Fases

Cada lección personalizada consta de una fase introductoria en la que se presenta la imagen de referencia, seguida de hasta nueve fases más.

A medida que elabores tu dibujo o pintura, toca **TERMINAR FASE** en el menú de Vince cada vez que alcances un punto de cierta relevancia de la lección. Guardarás lo que lleves hecho y se te pedirá que escribas instrucciones para explicar al jugador lo que debe hacer en esa fase.

Repasar

Toca **REPASAR FASES** del menú de Vince para repasar lo que llevas hecho hasta el momento. Además podrás añadir, variar y eliminar instrucciones. También podrás eliminar fases que hayas guardado con anterioridad, a excepción de la fase introductoria.



Publicar

Cuando termines de crear una lección, tendrás que publicarla para que sea accesible y puedas compartirla con tus amigos. Para ello, toca **PUBLICAR LECCIÓN** en el menú de Vince.



Este programa es compatible con Nintendo Network.

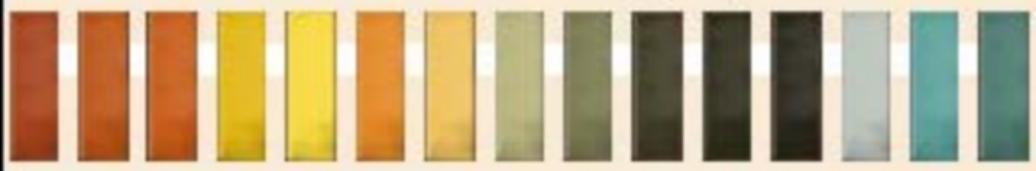
Los programas compatibles con este servicio llevan el logotipo de Nintendo Network en la caja.



● Acerca de Nintendo Network

Nintendo Network es el nombre del servicio de red de Nintendo que te permite, entre otras cosas, disfrutar de juegos y otro contenido a través de internet. Con Nintendo Network podrás acceder a una amplia gama de servicios de red, que incluyen la posibilidad de divertirte junto a jugadores de todo el mundo, descargar programas y contenidos e intercambiar imágenes y mensajes.

Note: Cada programa compatible con el servicio Nintendo Network permite el uso de diferentes funciones. Para más información sobre las funciones de Nintendo Network que pueden usarse con este programa, consulta las secciones **Adquisición de lecciones extras** y **SpotPass**.



Adquisición de lecciones extras (Internet)

ART ACADEMY: Lessons for Everyone! tiene todo lo que necesitas para crear obras de arte excepcionales. Pero la práctica hace al maestro; así es que adquiere nuevas lecciones y clases extras para ampliar el contenido. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

- Cómo comprar lecciones extras
- Instrucciones

La opción de lecciones extras te permite adquirir lecciones adicionales de ART ACADEMY. Elige LECCIONES en el menú principal y a continuación, LECCIONES EXTRAS. Luego, elige COMPRAR Y PROBAR para acceder al menú de lecciones extras. Para adquirir contenido adicional, debes tener suficientes fondos en tu cuenta de Nintendo eShop. Si no tienes suficientes, añade fondos a tu cuenta.

Para más información sobre cómo conectarte a internet con tu consola Nintendo 3DS, consulta el manual de la consola.

Nota: Puedes restringir los servicios de compra de Nintendo 3DS mediante el control parental. Para más información, consulta el manual de la consola.

Precauciones sobre la adquisición de lecciones extras

- Puedes consultar el historial de compra de lecciones extras desde la sección **Movimientos de la cuenta** en la configuración de Nintendo eShop.
- Una vez realizada la compra, no podrás devolver, cambiar ni solicitar un reembolso por las lecciones extras.
- Una vez que hayas adquirido lecciones extras, podrás volver a realizar la descarga sin costo alguno, incluso si has borrado los datos del programa.

Nota: No podrás volver a descargar programas si seleccionas la opción **Borrar cuenta** en la configuración de Nintendo eShop. Para más información, consulta el manual de Nintendo eShop.

Nota: Ten en cuenta que no podrás volver a descargar los programas si son discontinuados de manera temporal o permanente.

- Las lecciones extras que compres se guardarán en la tarjeta SD.
- Las lecciones extras solo pueden usarse en la consola en la que se realizó la descarga. No puedes insertar la tarjeta SD en otra consola y usar el contenido en la consola de destino. (Si seleccionas la función **Transferencia** en la configuración de la consola, podrás usar las lecciones extras en la consola de destino sin ningún problema).

Añadir fondos a tu cuenta

Para adquirir una lección extra, tu cuenta de Nintendo eShop deberá contar con fondos suficientes. Si no cuentas con los fondos suficientes, se mostrará la siguiente pantalla. Para añadir fondos a tu cuenta, toca **Añadir fondos**.



Podrás añadir fondos a tu cuenta usando una de estas opciones:

- Tarjeta prepagada Nintendo 3DS
- Tarjeta de crédito

Nota: podrás guardar la información de la tarjeta de crédito en la consola si así lo decides. De esta manera, para añadir fondos a tu cuenta solo deberás introducir la contraseña que hayas establecido al guardar la información de la tarjeta de crédito.

Nota: en la sección **Configuración/Otros** de Nintendo eShop, podrás borrar la información de la tarjeta de crédito en cualquier momento.



Cara a cara (Juego local)

El modo cara a cara permite el juego o la interacción con otros usuarios a través de la comunicación inalámbrica. Cada jugador debe tener una copia del programa.

Pueden participar hasta doce jugadores.

● Equipo necesario:

- Una consola Nintendo 3DS por jugador
- Una copia del programa por jugador

● Instrucciones para la conexión:

Toca COMPARTIR en el menú principal para enviar o recibir contenido a través del modo cara a cara.



Elige ENVIAR y selecciona el contenido que quieras compartir. Tu consola hará el papel de "host". Hasta 11 amigos podrán conectarse a tu consola de manera simultánea para compartir contenido.

Precauciones al compartir información

Este programa te permite compartir obras terminadas que tengas en tu carpeta, obras que hayas guardado como fotos de la aplicación Cámara de Nintendo 3DS, archivos de pintura libre y lecciones personalizadas que hayas publicado o descargado. Ten en cuenta lo siguiente cuando uses este programa:

- No subas, intercambies ni envíes contenidos ilegales o que infrinjan derechos ajenos. No incluyas datos personales y verifica que dispones de los derechos y permisos de terceros que fueran necesarios.
- Todo contenido que subas o envíes podrá ser modificado y redistribuido por otros usuarios.



SpotPass™

Este programa es capaz de compartir las obras de arte que crees en ART ACADEMY: Lessons for Everyone! con tus amigos registrados mediante una conexión a internet. Tanto tú como tus amigos que también tengan ART ACADEMY: Lessons for Everyone! podéis enviar y recibir obras y lecciones personalizadas.

Configuración

Debes tomar las siguientes medidas antes de poder usar SpotPass.

- Aceptar las condiciones del Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS
- Configurar la conexión a internet

Nota: Los datos recibidos a través de SpotPass se guardan en una tarjeta SD. Por lo tanto, para usar SpotPass se necesita una tarjeta SD.

Consulta el manual de instrucciones para mayor información.

Activar SpotPass

Cuando inicies el juego por primera vez, se te pedirá que actives SpotPass para usarlo en ART ACADEMY: Lessons for Everyone! Si prefieres no activarlo de momento, podrás hacerlo más tarde en el menú de opciones (pág. 4).

Desactivar SpotPass

Puedes desactivar SpotPass desde el menú HOME si has recibido una notificación del programa.

1. Toca  para acceder a las notificaciones.
2. Elige cualquier notificación de este título.
3. Toca DESACTIVAR NOTIFICACIONES DE ESTE PROGRAMA.

Reactivar SpotPass

Para activar de nuevo la opción de compartir y las notificaciones a través de SpotPass, accede a SpotPass desde el menú de opciones (pág. 4), y toca uno de los botones de configuración de SpotPass. A continuación, confirma tu selección en la siguiente pantalla.

SpotPass te permite compartir contenidos con amigos de cualquier lugar del mundo. Primero, elige un contenido y luego, elige a los amigos con los que quieres compartirlo.

Una vez que compartas un contenido, este aparecerá en la bandeja de entrada de SpotPass de tus amigos la próxima vez que se conecten a una zona SpotPass.

Precauciones al compartir información

Este programa te permite compartir obras terminadas que tengas en tu carpeta, obras que hayas guardado como fotos de la aplicación Cámara de Nintendo 3DS, archivos de pintura libre y lecciones personalizadas que hayas publicado o descargado. Ten en cuenta lo siguiente cuando uses este programa:

- No subas, intercambies ni envíes contenidos ilegales o que infrinjan derechos ajenos. No incluyas datos personales y verifica que dispones de los derechos y permisos de terceros que fueran necesarios.
- Todo contenido que subas o envíes podrá ser modificado y redistribuido por otros usuarios.



Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE.UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078

1 Información importante

Inicio

2 Introducción

3 Controles

4 Contenido del juego

5 Guardar

Cómo jugar

6 Lecciones y clases extras

7 Utensilios

8 Pintura libre

9 La galería 3D

10 Lección personalizada

Comunicación inalámbrica

11 Nintendo Network

12 Lecciones extras

13 Cara a cara

14 SpotPass

Solución de problemas

15 Información de ayuda