

Guía del usuario de DryFire versión 5

Guía del usuario Versión 5.1 emitida el 1 de enero de 2021.

Consulte el sitio web para obtener la última versión y más documentación que pueda ayudarlo:

<https://wordcraft.com/support>

Seguridad

Usted es personalmente responsable de su propia seguridad y de la seguridad de quienes le rodean.

Wordcraft International no se hace responsable si usted ignora estas advertencias.

- Asegúrese de que su arma esté descargada antes de usarla con DryFire; verifique dos veces si es semiautomática.
- Al igual que en el campo de tiro, nunca apunte con un arma a nadie.
- Mantenga las baterías y otras piezas pequeñas fuera del alcance de los niños pequeños.
- Evite explosiones e incendios no recargando nunca las baterías a menos que digan "Recargable".
- Utilice un protector de cable para asegurarse de no tropezar con cables de red o USB sueltos.
- Para evitar dañar sus ojos y los de otras personas, nunca mire directamente a un láser ni lo apunte hacia nadie.



Traducción



1. Descargue este documento PDF a su PC.
2. Visita la página del traductor de Google: <https://translate.google.com/?sl=auto&tl=es&op=docs>
3. Seleccione el idioma que necesite
4. Localiza este documento PDF en tu PC.
5. Haga clic en "Traducir".
6. El texto será traducido pero necesitarás este PDF en inglés para las ilustraciones.

Tabla de contenido

1 ¿Qué hay en la caja?	5
------------------------------	---

1.1 Fuego seco.....	5
1.2 Columpio.....	5
2 Instalación	6
2.1 Preparación de su habitación.....	6
2.1.1 Iluminación	6
2.1.2 Mediciones.....	6
2.2 Preparación detallada	8
2.3 Configuración del conjunto de armas.....	8
2.3.1 Montaje del interruptor de gatillo.....	9
2.3.2 Seguridad de la UGA	9
2.3.3 Carga de la batería UGA	10
2.3.4 Ajuste y uso de UGA.....	10
2.4 Instalación del software.....	10
2.5 Alineación de la boca del cañón.....	12
2.6 Tu primer objetivo.....	13
2.7 Configuración de la cámara.....	13
2.8 Configuración del micrófono	14
3 Configuración del complemento de proyección.....	15
3.1 Los objetivos láser primero	16
3.2 Configuración rápida.....	16
3.2.1 Antes de la configuración.....	16
3.2.2 Configuración.....	16
3.3 Modo extendido.....	17
3.3.1 Una comprobación sencilla del modo extendido o duplicado.....	17
3.3.2 Dos pantallas pero un cursor del ratón	17
3.4 Tamaño de imagen incorrecto	17
3.4.1 Comprobación del recorte	17
3.5 Ilustración del procedimiento.....	18
3.6 Procedimiento de configuración en detalle	19
3.7 Reporte de problema con Windows 10 y modo extendido.....	20
Configuración de 4 columpios.....	21
4.1 Antes de la instalación.....	21
4.2 Instalación y calibración.....	22
4.3 Ajuste de la posición inicial.....	23
4.4 Ajuste de la posición del láser hacia adelante	24

4.4.1 Distancia del columpio a la pared	25
4.5 Ajuste de la posición del tirador	25
4.6 Selección de objetivos	25
5 Diseño de pantalla	27
6 Seleccionar una simulación	28
7 objetivos de liberación.....	29
7.1 Más información sobre los objetivos.....	32
8 Resultados y retroalimentación	32
9 tiradores	35
10 armas de fuego.....	35
11 Configuraciones.....	38
11.1 Calibración	38
11.2 Antecedentes.....	38
11.3 Escalado.....	38
11.4 Liberación del objetivo.....	39
11.5 Arcillas.....	40
11.5.1 Nota sobre la velocidad de la arcilla.....	40
11.6 Resultados.....	41
11.7 Viento	42
11.8 Sonidos	42
11.9 Localización	43
11.10 Complementos.....	43
11.11 Varios:.....	43
12 Instalación de complementos	43
13 Complemento de diseñador	45
Complemento de 14 rifles y pistolas	48
Complemento de competición 15.....	50
15.1 Escuadrones, múltiples usuarios y múltiples armas	50
15.2 Primeros pasos.....	50
Complemento de movimiento de 16 armas.....	55
16.1 Nota importante.....	55
16.2 Requisitos.....	55
16.3 Uso del movimiento del arma	55
16.4 Análisis posterior al disparo	57
17 Complemento del generador de informes.....	58

17.1 Requisitos	58
17.2 Uso del generador de informes.....	58
18 Obtener apoyo	61
18.1 Solucionador de problemas	61
18.2 Envío de una solicitud de soporte.....	61
18.3 Opciones de soporte avanzadas	62
19 Configuración avanzada de la sala	65
20 Configuración avanzada de UGA.....	67
20.1 Configuración de la UGA.....	67
20.2 Problemas de Bluetooth.....	68
21 Garantía	69

1 ¿Qué hay en la caja?

Compruebe que tiene los siguientes elementos y contáctenos si falta alguno.

1.1 Fuego seco

- Simulador con dos cabezas.
- Fuente de alimentación con cable de red.

La fuente de alimentación DryFire genera 5 V para alimentar el simulador. En la mayoría de los hogares hay muchas fuentes de alimentación diferentes; usar una incorrecta dañará el simulador.

Las dos cabezas del simulador se moverán hacia arriba y hacia abajo cuando el cable USB esté conectado a una PC y la fuente de alimentación esté conectada al simulador y encendida en la red eléctrica.

Si esto no sucede, probablemente significa que se usó la fuente de alimentación incorrecta. Siga este enlace para ver el procedimiento de prueba.

https://wordcraft.com/dryfire/help/df_sim_test□

Conjunto de pistola universal (UGA) y abrazadera de cañón.

- Interruptor de gatillo y cable.
- Cable USB.

1.2 Balancearse

- Cable USB
- Swing no requiere alimentación, ya que cuenta con una batería interna que se carga continuamente a través del puerto USB. Esta batería alimenta los dos servomotores que mueven el láser.

Nota importante sobre la batería Swing

Swing utiliza una batería de iones de litio (Li Ion) 16340.

Las baterías de iones de litio pueden dañarse permanentemente si se sobrecargan ($>4,2$ V) o se cargan insuficientemente ($<2,5$ V).

La PCB Swing contiene un circuito para evitar la sobrecarga o la subcarga.

Sin embargo, si se usa Swing hasta que deja de funcionar y luego se guarda sin recargar, existe la posibilidad de que, con el tiempo, el voltaje baje demasiado, lo que podría dañarlo. En tal caso, se debe reemplazar la batería.

Entonces:

- Cargue siempre la batería del Swing a través del puerto USB: desde un PC/portátil o un cargador de pared.
- Recargue siempre el Swing después de usarlo: el LED verde se encenderá cuando la batería esté completamente cargada.
- Retire la batería si el Swing no se va a utilizar durante un tiempo prolongado. Afloje los cuatro tornillos para quitar la base y saque la batería.
- Tenga mucho cuidado al reemplazar la batería: un símbolo “+” grande en la PCB muestra dónde debe ir el extremo positivo de la batería.

2 Instalación

2.1 Preparando tu habitación

2.1.1 Iluminación

DryFire detecta un pulso de luz infrarroja (IR) disparado desde el conjunto de pistola universal (UGA), por lo que necesita una habitación con iluminación tenue y sin luz solar directa o luz artificial que caiga sobre la pared/pantalla o se refleje en ella.

Probablemente necesitarás una habitación más oscura si usas el complemento de proyección, para poder ver mejor la pantalla.

Tenga cuidado con los objetivos que se toman fuera de su zona de corte habitual: las cámaras podrían detectar luz lateral y podría obtener disparos falsos. Compruebe si hay luz reflejada en puertas o ventanas, reduzca la iluminación general y vuelva a intentarlo. Si todo lo demás falla, puede reducir la sensibilidad de las cámaras.

2.1.2 Medidas

Para presentar objetivos precisos, DryFire necesita saber dos cosas:

- donde está el simulador (distancia a la pared y altura sobre el suelo).
- dónde están tus ojos (distancia desde la pared y altura de los ojos cuando estás en tu posición de tiro).

El punto de referencia para las mediciones es el centro de la hendidura circular en la superficie superior de la carcasa metálica del simulador.



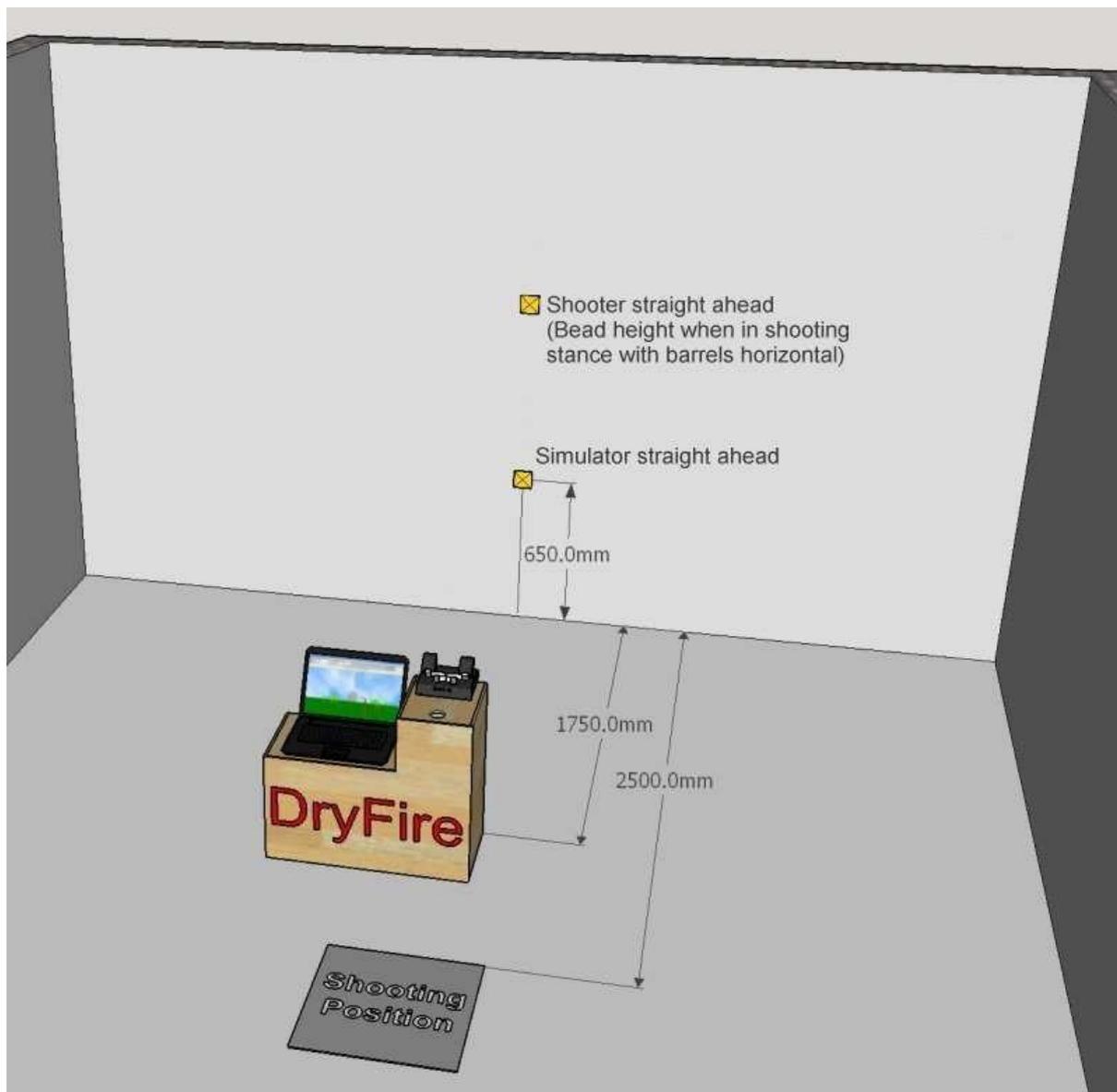
El dibujo a continuación tiene el simulador montado en el soporte de tiro DryFire:

<https://wordcraft.com/dryfire/articles/cabinet>

El dibujo muestra:

- Simulador a pared: 1,75m,
- Simulador desde el suelo: 0,65 m,

- Tirador desde la pared: 2,50 m,
- la nota adhesiva inferior que marca la posición del simulador en línea recta, directamente frente al simulador y a la misma altura que este,
- la nota adhesiva superior que marca la posición recta del tirador, directamente frente a, y a la misma altura que los ojos del tirador cuando está en posición de tiro.
- Este es sólo un ejemplo: sus medidas probablemente serán diferentes.



Tenga mucho cuidado con "tirador recto hacia adelante".

- DryFire calcula todo desde el punto de vista de tus ojos cuando estás en la posición de disparo.
- Esto no es lo mismo que tu altura física ni tampoco es lo mismo que la altura de tus ojos cuando estás de pie.
- Imagínese un tirador de 1,83 m (6 pies) de altura.
- En posición de tiro, con los cañones perfectamente nivelados, la mira apunta a una posición a 1,52 m (5') del suelo. Esa es la altura del tirador, en línea recta, para la nota adhesiva.

La hoja de cálculo a continuación muestra las medidas adecuadas para usar con DryFire. Los valores de techo, pendiente, pared izquierda y pared derecha se utilizan con poca frecuencia.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	DryFire setup measurements							
2								
3	DryFire always operates internally in metres. Values may be entered and displayed in inches							
4								
5		Metric (metres)			Imperial (inches)			
6		Minimum	Example	Maximum	Minimum	Example	Maximum	
7								
8	Simulator to wall/screen	1.50	1.75	2.00	59.1	68.9	78.7	
9	Simulator from floor	0.50	0.80	1.00	19.7	31.5	39.4	
10	Shooter to wall	2.00	2.50	3.00	78.7	98.4	118.1	
11								
12	Ceiling height	2.00	2.40	4.00	78.7	94.5	157.5	
13	Slope start	0.50	1.50	2.00	19.7	59.1	78.7	
14	Slope in	0.25	1.00	3.00	9.8	39.4	118.1	
15	Left side wall	1.50	2.00	3.00	59.1	78.7	118.1	
16	Right side wall	1.50	2.00	3.00	59.1	78.7	118.1	

2.2 Preparación detallada

- Prepare dos notas Post-It (vea el dibujo de arriba) dibujando líneas diagonales para marcar sus centros.
- El simulador DryFire debe estar orientado hacia el centro de la pared/pantalla y absolutamente paralelo a ella.
- El punto de referencia para las mediciones DryFire es el centro del círculo sangrado en la parte superior de la carcasa metálica del simulador.
- El simulador debe estar entre 1,5 m y 2,0 m de la pared/pantalla.
- El simulador debe estar entre 0,5 m y 1,0 m del suelo.

El soporte de tiro DryFire opcional es ideal para esto: el simulador estará a 0,65 m del suelo.

- Coloque una nota adhesiva en la pared/pantalla justo enfrente del simulador y a la misma altura (simulador en posición vertical). Mida la distancia desde la pared/pantalla y la altura desde el suelo.
- Mida qué tan lejos están las paredes izquierda y derecha del simulador.
- Mida la altura del techo.
- Si la pared tiene pendiente, mida a qué distancia del piso comienza y hasta dónde se extiende la parte superior dentro de la habitación.
- Decide tu posición de disparo y mide la distancia desde la pared/pantalla.
- Colócate en posición de tiro, apuntando al frente con el cañón horizontal. (Pide a alguien que coloque un nivel en el cañón para asegurar que esté horizontal). Marca con una nota adhesiva la posición a la que apuntas en la pared o pantalla. Esta es la posición de "tirador al frente".
- Si su posición de disparo no está directamente detrás del simulador, mida qué tan lejos está hacia la derecha (ingresado como un valor positivo, p. ej. 0,60 m) o hacia la izquierda (ingresado como un valor negativo, p. ej. -0,60 m) de la posición recta del simulador.
- Anote todas sus mediciones antes de ejecutar el software. Guarde la lista para futuras consultas.

2.3 Configuración del conjunto de armas

El conjunto de pistola tiene dos partes: un interruptor de gatillo y un conjunto de pistola universal (UGA).

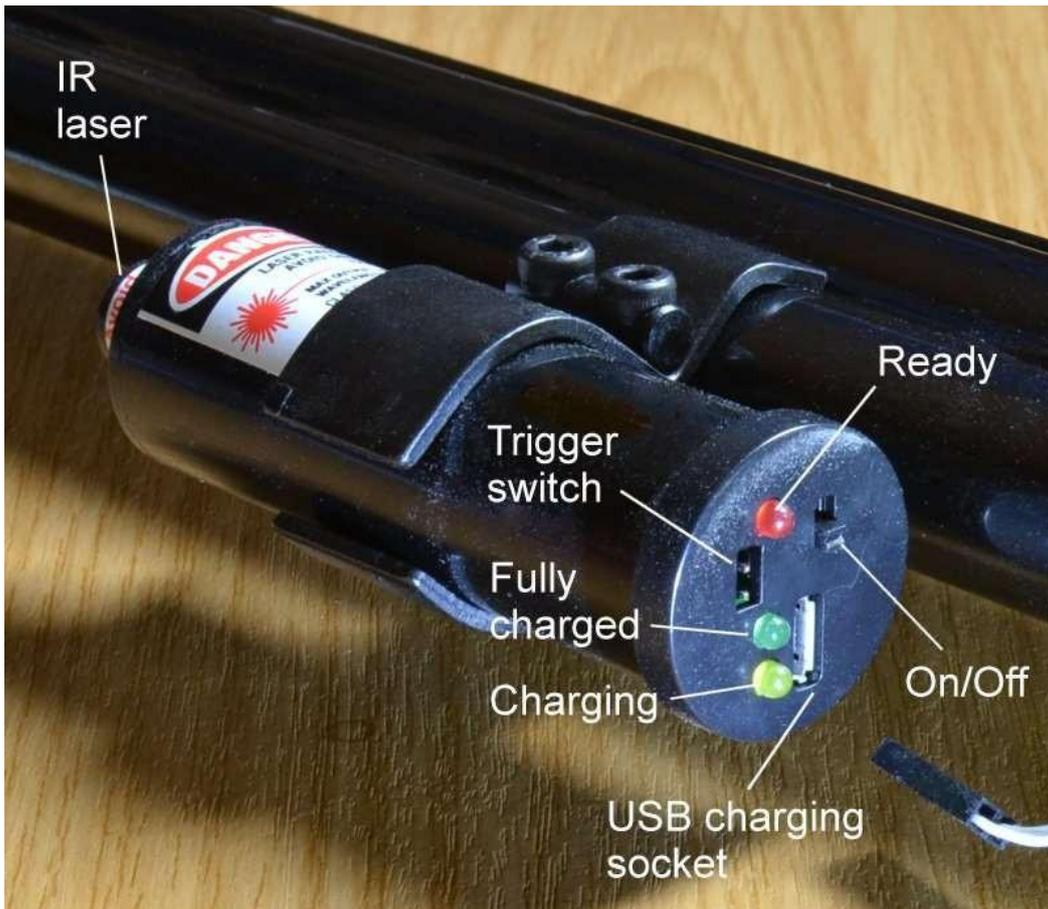
2.3.1 Accesorio de interruptor de gatillo



Enrolle el interruptor del gatillo lo más fuerte posible y enrolle el cable sobrante alrededor del guardamonte. Coloque el interruptor de modo que la cola de goma no interfiera con el dedo índice; esto es diferente para tiradores zurdos y diestros.

Algunas personas han instalado el interruptor al revés, de modo que se activa al presionarlo contra la parte trasera del guardamonte. ¡No hay una forma "correcta" o "incorrecta" mientras funcione!

2.3.2 Seguridad de la UGA



El conjunto universal de pistola (UGA) emite un pulso corto de luz láser infrarroja (IR) de baja potencia al presionar el gatillo. La luz IR es invisible al ojo humano, pero aun así puede ser peligrosa, así que nunca mire directamente al láser ni lo apunte a nadie.

2.3.3 Carga de batería UGA

La UGA contiene una batería recargable que se puede cargar desde cualquier puerto o cargador USB.

El UGA requiere cargarse antes del primer uso. Un LED amarillo de "carga" se iluminará durante la carga y un LED verde cuando esté completamente cargado.

Conviene cargar periódicamente el UGA hasta que el LED verde se ilumine, incluso si sigue funcionando correctamente. Pueden ocurrir cosas extrañas con poca carga; por ejemplo, es posible que pueda alinear la boca del cañón, pero que DryFire no informe de los disparos al disparar a los objetivos.

2.3.4 Ajuste y uso de UGA



- Sujete la UGA debajo del cañón, cerca del extremo del guardamanos.
- Conecte el cable del interruptor del gatillo en el enchufe ubicado en la parte posterior del UGA.
- Asegure el exceso de cable para que no estorbe.
- Encienda el UGA: el LED rojo parpadeará.
- Presione el interruptor de disparo, el LED rojo debe parpadear cada vez que haga esto.
- El LED rojo continuará parpadeando periódicamente para indicar que la UGA está encendida.
- Apague el UGA después de usarlo.
- Recargue el UGA desde un puerto USB o un cargador USB.

La UGA viene preparada para el modo normal "presionar para disparar", consulte la sección Configuración avanzada de UGA para el modo "soltar para disparar".

2.4 Instalación de software

Haga clic en el enlace a continuación para ver un vídeo que cubre la instalación y el primer uso de DryFire:

<https://vimeo.com/495157095>

- Tome todas las precauciones de seguridad necesarias.
- No conecte el simulador a su PC en esta etapa.

- Descargue la versión más reciente del software DryFire. Recomendamos escanear la descarga en este paso.

<https://wordcraft.com/support>

- Ejecute e instale el software DryFire: haga clic para continuar ante cualquier advertencia.
- Conecte el simulador a la corriente y a un puerto USB: las cabezas del simulador asentirán.

La fuente de alimentación DryFire genera 5 V para alimentar el simulador. En la mayoría de los hogares hay muchas fuentes de alimentación diferentes; usar una incorrecta dañará el simulador.

Las dos cabezas del simulador se moverán hacia arriba y hacia abajo cuando el cable USB esté conectado a una PC y la fuente de alimentación esté conectada al simulador y encendida en la red eléctrica.

Si esto no sucede, probablemente significa que se usó la fuente de alimentación incorrecta. Siga este enlace para ver el procedimiento de prueba.

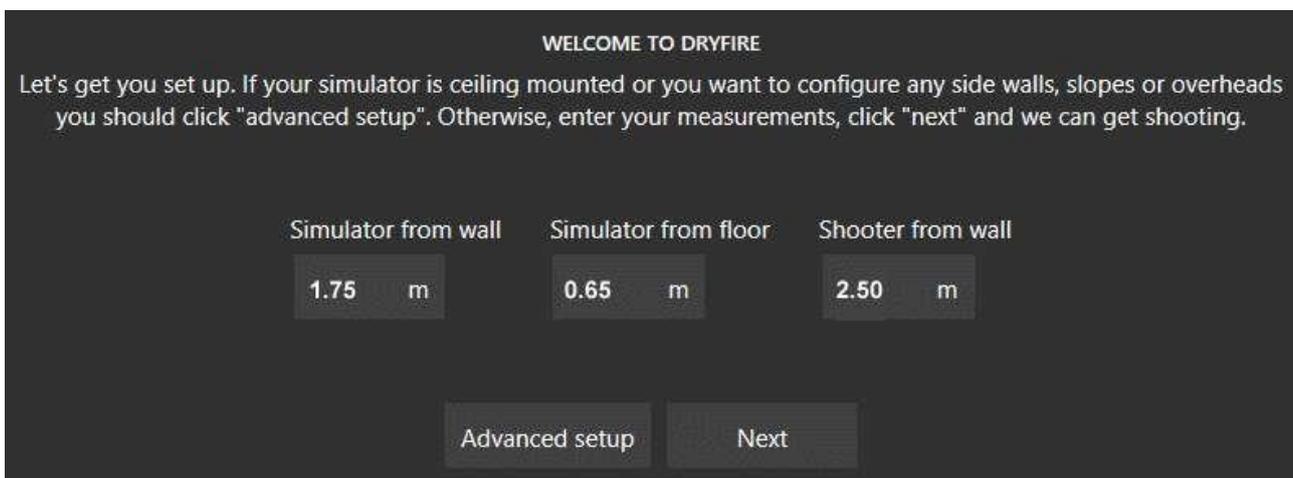
https://wordcraft.com/dryfire/help/df_sim_test

- Cuando DryFire se conecte al simulador, le pedirá que ingrese estas medidas:

Simulador a pared, altura
del simulador, tirador a
pared.

- Después de ingresar las medidas, haga clic en “Siguiente”; no haga clic en “Avanzado”.

De forma predeterminada, el software se ejecutará en cuanto se complete la instalación. De lo contrario, deberá ejecutarlo para poder introducir las medidas de configuración. En Windows 10, encontrará DryFire 5 en el menú de inicio tras hacer clic en el icono del logotipo de Windows, en la esquina inferior izquierda de la pantalla.



Mantenlo simple

Para sus primeros objetivos láser le recomendamos:

- Ingrese solo al simulador desde la pared/pantalla, al simulador desde el piso y al tirador desde la pared/pantalla.
- No utilice la opción "Configuración avanzada" en esta etapa,
- No ingrese datos del tirador ni del arma: utilice los valores predeterminados del sistema.
- Seleccione una simulación sencilla, como "Trampa", "DTL", para sus primeros objetivos.

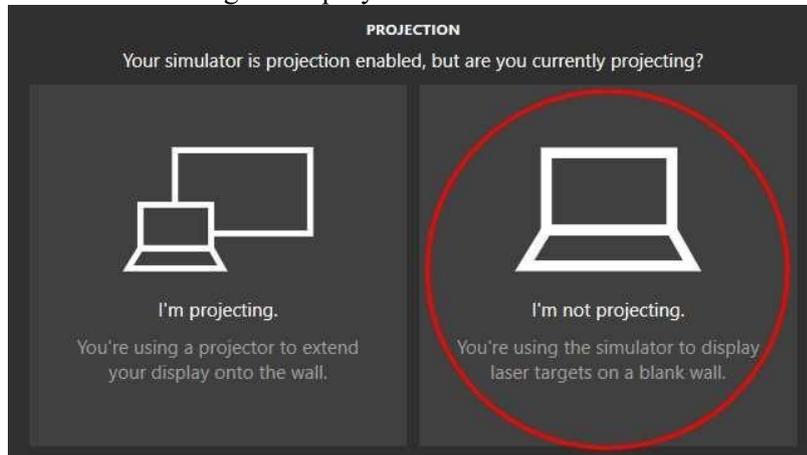
Puede volver más tarde e introducir más mediciones y ajustes cuando se familiarice con el funcionamiento del sistema. Seleccione "Ajustes", "Calibración", "Calibración completa", "Calibrar", "Configuración avanzada".

Muy importante: empezar con objetivos láser

Si compró DryFire con el complemento de proyección o compró el complemento por separado, es posible que aparezca la pantalla que se muestra a continuación; si es así, seleccione "No estoy proyectando". No se preocupe si esta pantalla no aparece.

Es importante que los objetivos láser funcionen correctamente antes de configurar la proyección.

Siga el procedimiento a continuación para alinear la boca del cañón y luego pruebe algunos objetivos láser para familiarizarse con el sistema antes de configurar la proyección.



2.5 Alineación del hocico

Debes realizar la alineación del cañón al comienzo de cada sesión de tiro.

- Haga clic en el enlace a continuación para descargar un video que muestra la configuración. Vea los 36 segundos para ver los pasos de la alineación.

<https://vimeo.com/495157095>

- Comprueba que los altavoces de tu PC estén encendidos y funcionando; de lo contrario, no oirás los "golpes".
- Compruebe que el UGA esté encendido: el LED parpadeará lentamente.
- Paso 1: se le pedirá que dispare a su posición recta marcada con la nota adhesiva superior.

Párese en su ubicación de disparo normal, adopte su postura de disparo normal, use la mira para apuntar al centro de la nota adhesiva y presione el gatillo: escuchará un "bang".

El punto láser no es visible durante este primer paso, pero el cabezal de la cámara está buscando la ubicación de su primer disparo.

- Paso 2: ahora aparecerá un punto láser. Verifique sus medidas (simulador a pared, altura del simulador, tirador a pared) si el punto láser está a más de 150 mm del centro de su nota Post-it.

Apunta al punto (la cuenta en el punto láser) y presiona el gatillo: oirás otro "bang".

- Paso 3: ahora aparecerá otro punto láser: apúntelo (apunte hacia el punto láser) y presione el gatillo; escuchará un tono de confirmación (no un "bang") que indica que todo está listo.
- Nota importante

Es perfectamente normal que los puntos del láser no aparezcan exactamente en el centro de la nota Post-it: todo esto es parte del procedimiento de calibración.

Algo anda mal si escuchas un sonido "Uh, uh" en lugar de un tono musical al final de la alineación. Esto puede deberse a:

- La distancia entre el simulador y la pared (1,5 m a 2,0 m) es incorrecta.

- La altura de su simulador (0,5 m a 1,0 m) es incorrecta,
- tu simulador no esta paralelo a la pared,
- Algo está perdido en el simulador.

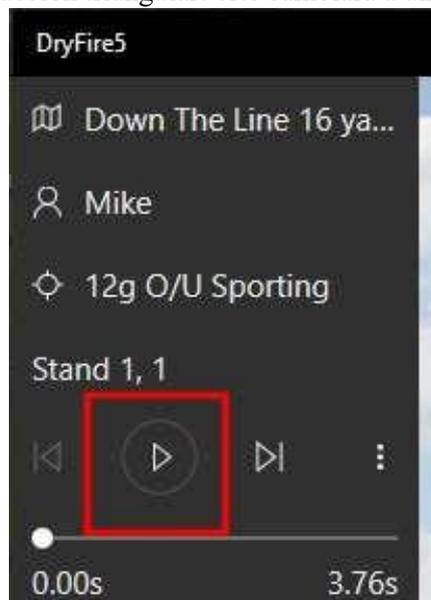
Repita todo el proceso de configuración con cuidado y verifique cada medida a medida que avanza. Recuerde: DryFire utiliza unidades métricas, por lo que es mejor introducir las medidas en metros.

Para realizar la alineación del cañón al inicio de cada sesión, seleccione "Configuración", "Calibración", "Alineación", "Alinear tirador actual".

2.6 Tu primer objetivo

Cuando se le presente la pantalla DryFire:

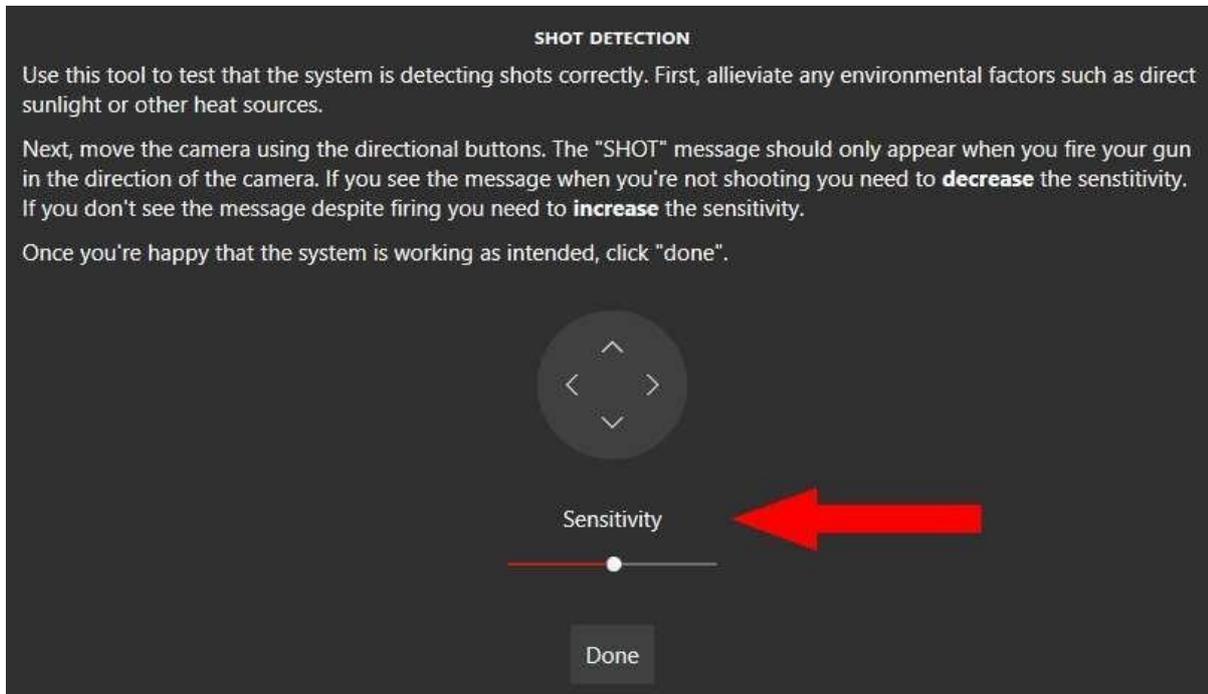
- Haga clic en "Simulación" (arriba a la izquierda), seleccione "Trampa", luego "DTL" y luego "Iniciar".
- Haga clic en el símbolo de reproducción triangular: este cambiará a un símbolo de micrófono verde.



- El software emitirá un pitido cuando esté esperando que usted llame "Pull".
- Tome su posición de disparo normal con el arma montada y una posición de sujeción cerca de la primera nota adhesiva.
- Grita "Tirar", adquiere el objetivo láser, haz un movimiento y dispara.
- Felicitaciones: has logrado tu primer objetivo DryFire.
- No te preocupes si fallaste: espera el pitido y grita "Tirar" varias veces para ver dónde empieza el objetivo y dónde quieres acertarlo. Anota tu punto de agarre ideal y vuelve a intentarlo. ¡No olvides el plomo!

2.7 Configuración de la cámara

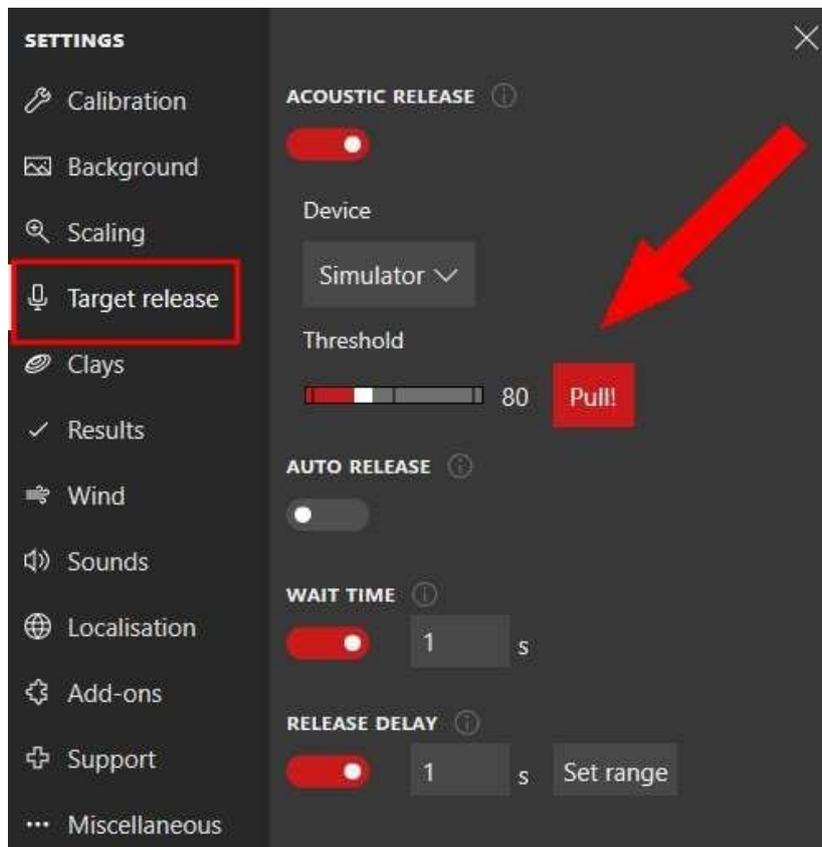
Haga esto sólo si sus disparos no se detectan o el sistema detecta disparos perdidos.



- Asegúrese de que no llegue luz directa a la pared/pantalla. Revise ventanas, puertas, luces de techo y luces de pared, y posibles reflejos.
- En “Configuración”, seleccione “Calibración” y luego “Ajustar detección de disparos”.
- Usa la rosa de los vientos para mover el cabezal de la cámara e intenta disparar a la zona que apunta. Deberías ver el mensaje "SHOT" si el sistema detecta tu disparo.
- Si no se detecta tu disparo, arrastra el punto blanco ligeramente hacia la derecha para aumentar la sensibilidad de la cámara y luego vuelve a intentarlo.
- Debes encontrar la máxima sensibilidad sin que el sistema vea luz de fondo.
- Si no puede obtener la configuración correcta, es casi seguro que habrá luz difusa que llegue a la pared o a la pantalla.

2.8 Configuración del micrófono

Haz esto sólo si tus objetivos no se liberan cuando dices "Tirar".



- En “Configuración”, seleccione “Liberación de destino”.
- Cambie la configuración de "Umbral" y llame a "Pull": la palabra "Pull" se mostrará en rojo junto al valor del umbral si el sistema escucha su llamada.
- Continúe ajustando el umbral hasta que se escuche su llamada.

Durante el uso normal:

- El sistema comienza a escuchar después de haber seleccionado una simulación y de haber hecho clic en el símbolo triangular "Reproducir" en la barra de control (arriba a la izquierda).
- El sistema emitirá un pitido y el símbolo cambiará a un micrófono verde cuando el sistema esté listo.
- Después de disparar a cada objetivo, debes esperar el pitido antes de pedir el siguiente.

3 Configuración del complemento de proyección

Wordcraft no suministra proyectores, por lo que necesitará tener el manual de su proyector disponible mientras configura DryFire para usarlo con él.

- DryFire no funcionará con un proyector a menos que haya instalado el complemento Proyección.
- Sin el complemento, las cosas no funcionarán correctamente: verás el láser y los objetivos proyectados en la pantalla de proyección y no se alinearán entre sí.
- Si compró su sistema DryFire con el complemento de proyección, este ya estará habilitado.
- Si compró el complemento Proyección por separado, su factura contendrá una clave para habilitar la función.
- Con el software DryFire en ejecución, seleccione “Configuración”, “Complementos”, ingrese la clave en el campo “Aplicar clave” y haga clic en “Aplicar”.

3.1 Los objetivos láser primero

Es muy importante hacer funcionar los objetivos láser antes de prepararlos para la proyección.

Siga el procedimiento paso a paso a continuación. Luego, si todo funciona y ha comprado la opción de proyección, puede llevar a cabo el procedimiento de configuración de la proyección.

3.2 Configuración rápida

3.2.1 Antes de la configuración

- Asegúrese de tener DryFire funcionando con objetivos láser antes de comenzar a configurar la proyección.
- Asegúrese de que su proyector cumpla con los requisitos de DryFire.
<https://wordcraft.com/dryfire/about/typical-setup>
- Asegúrese de que la relación de aspecto del proyector esté configurada en “Nativo” o “Automático” y que las funciones de “Desplazamiento de imagen” o “Zoom” estén configuradas en cero.
- Asegúrese de que el proyector funcione con su PC en modo extendido (ver más abajo).

Con cientos de proyectores diferentes, Wordcraft no puede ayudarte a que tu proyector funcione con tu PC/portátil. Consulta el manual del proyector o contacta con tu proveedor si tienes algún problema.

Asegúrese de que la imagen se genere:

- es realmente rectangular - un nivel de burbuja resulta útil aquí,
- encaja dentro de los límites de la pantalla: nada sobresale de la parte superior, inferior o los lados,
- No está distorsionado - verifique la distorsión trapezoidal,
- No se recorta de ninguna manera: esto es de vital importancia.

Revisa todas tus mediciones en "Ajustes", "Calibración", "Calibración completa". Vuelve a marcar "Simulador a pared/pantalla", "Simulador desde el suelo" y "Disparador desde la pared". Si has introducido otras mediciones, selecciona "Configuración avanzada" y revísalas.

Advertencia: si introduces una altura de simulador de "700" en modo métrico, DryFire creará que está a 700 metros del suelo. DryFire opera en metros, por lo que debería ser 0,70 m.

Nota: No es necesario introducir ninguna medida relativa al tamaño de la pantalla ni a la imagen proyectada. Los demás valores se establecen durante el procedimiento de tres pasos que se describe a continuación.

3.2.2 Configuración

- Seleccione "Configuración", "Calibración", "Calibración completa", "Configuración avanzada" y luego "Siguiente".
- Seleccione "Estoy proyectando".
- Realice el procedimiento de alineación de tres pasos como se describe en las instrucciones en pantalla:
 - Utilice el ratón con el panel de movimiento en la pantalla para alinear una cruz proyectada con un punto láser,
 - Medir la longitud de una línea vertical proyectada en milímetros (mm),

- Use el ratón con el panel de movimiento en la pantalla para mover un punto láser hacia la punta de cada una de las cuatro flechas proyectadas a medida que se muestran. Si no puede ver las puntas de las flechas, el proyector está recortando la imagen.

3.3 Modo extendido

Las PC/portátiles pueden funcionar con proyectores en dos "modos":

- "Modo duplicado": la imagen proyectada es la misma que la del PC/portátil.
- "Modo extendido": la imagen proyectada será completamente independiente de la que se muestra en la PC/computadora portátil

Debes utilizar el "modo extendido" para DryFire.

El procedimiento del modo extendido para Apple Mac se describe aquí:

<https://tinyurl.com/y9z4bq9b>

El procedimiento del modo extendido para Windows 10 se describe aquí:

<https://tinyurl.com/y9b5ffzf>

La configuración más sencilla para Windows 10, con el proyector conectado a su PC y encendido, es:

- Presione la tecla del logotipo de Windows más la tecla "P".
- Haz clic en "Extender". Verás todo en ambas pantallas y podrás arrastrar elementos entre ellas.

3.3.1 Una comprobación sencilla del modo extendido o duplicado

Si el proyector está configurado correctamente, la pantalla de la PC no debería ser la misma que la pantalla proyectada.

La barra lateral izquierda de DryFire, con el botón "Configuración" en la parte inferior, debe aparecer solo en la pantalla de la PC cuando el software DryFire se esté ejecutando con el fondo de simulación normal mostrado.

Las cosas están mal si ves el botón "Configuración" en la pantalla proyectada.

3.3.2 Dos pantallas pero un cursor de ratón

Sólo hay un cursor del mouse compartido entre las dos pantallas, y probablemente lo perderá en ocasiones.

Sigue moviendo el mouse hacia la izquierda y hacia la derecha hasta que el cursor aparezca en la pantalla a la que deseas acceder; puede estar escondido en una esquina o en la parte superior o inferior de la pantalla.

Sugerencia: un cursor más grande puede ayudar, así que en Windows 10 haga clic en la tecla del logotipo de Windows (abajo a la izquierda), luego en "Configuración" (el ícono del engranaje), luego en "Acceso fácil", luego en "Cursor y puntero" (desde la barra lateral), luego en "Cambiar el tamaño del puntero".

3.4 Tamaño de imagen incorrecto

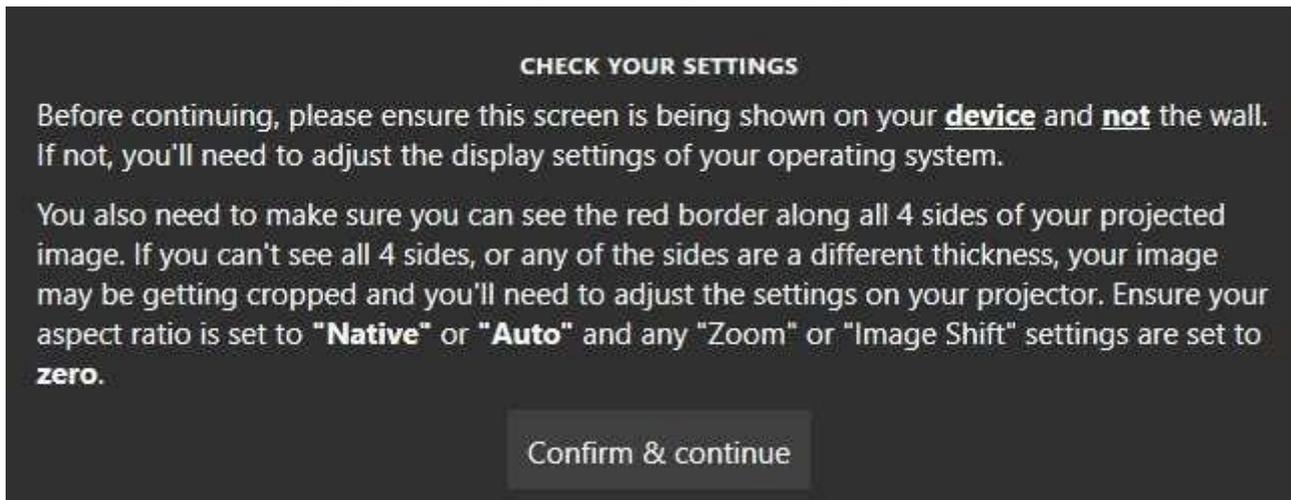
Debe configurar su proyector de la siguiente manera:

- Toda la imagen de la pantalla extendida de la PC es visible y no está recortada de ninguna manera,
- La imagen proyectada se ajusta al área de la pantalla y no la sobrepasa.

3.4.1 Comprobación de recortes

Siga este procedimiento si, durante la configuración de la proyección, las puntas de las cuatro flechas no se muestran en la pantalla de proyección.

Con el software DryFire ejecutándose y el proyector funcionando, seleccione "Configuración", "Soporte", "Avanzado", "Más opciones", "Verificar configuración del proyector" y luego "Abrir página de verificación".



- Si la pantalla de la PC y la imagen proyectada son iguales, se utiliza el modo duplicado. Debe usar el nodo extendido (ver arriba).
- La imagen está recortada si no ves un borde rojo en los cuatro lados.

Es necesario corregir el recorte antes de configurar la proyección DryFire. Consulte el manual del proyector o póngase en contacto con su proveedor.

Asegúrese de que la relación de aspecto del proyector esté configurada en "Nativo" o "Automático" y que las funciones de "Desplazamiento de imagen" o "Zoom" estén configuradas en cero.

Hay muchos artículos en internet sobre el uso general de los proyectores, por ejemplo: aquí, aquí y aquí. Para más artículos, busque "recorte y escalado de proyectores de PC".

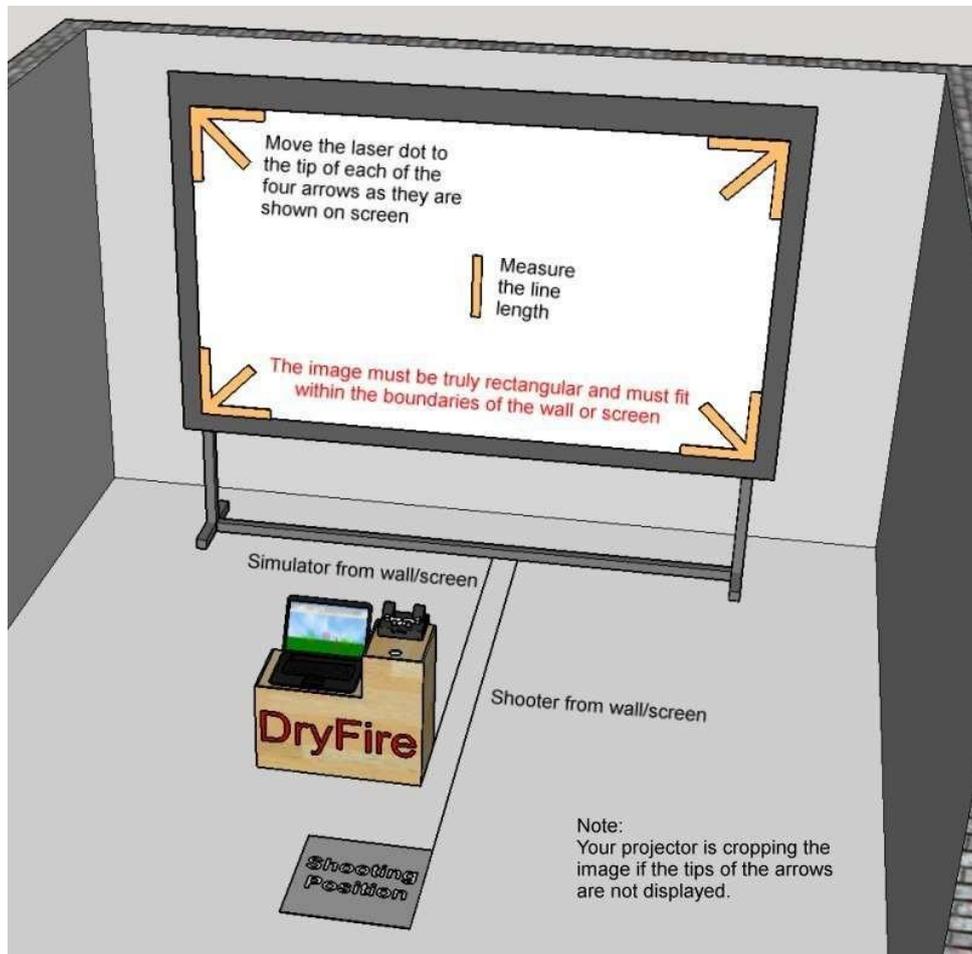
3.5 Ilustración del procedimiento

El dibujo a continuación muestra:

- La imagen proyectada dentro de los límites de la pantalla o pared. Vea las fotos aquí:
- <https://wordcraft.com/dryfire/about/typical-setup#examples>
- La distancia "Simulador desde la pared/pantalla".
- La distancia del "Tirador desde la pared/pantalla".
- La línea vertical proyectada en la pantalla: esta debe medirse cuando se solicite.
- Cada una de las cuatro flechas que se proyectarán en las esquinas de la imagen proyectada, el punto láser debe moverse hasta la punta de cada una tal como se muestra.

Importante:

Consulte la nota anterior sobre "Imágenes recortadas" si no puede ver las puntas de las flechas en la pared/pantalla.



3.6 Procedimiento de configuración en detalle

- Aparecerá un punto láser rojo cerca del centro de la pantalla junto con la imagen proyectada de un cursor en forma de cruz. Usa el ratón o el panel táctil para mover el cursor proyectado de modo que su centro quede sobre el punto y haz clic a la izquierda.

Nota: necesitarás mover el cursor desde la pantalla principal a la pantalla de proyección, que generalmente estará a la derecha de la pantalla principal, pero puede estar arriba, abajo o a la izquierda.

- A continuación, verá una barra blanca vertical proyectada en el centro de la imagen. Mida su longitud en milímetros (mm) e introduzca el valor en la pantalla del ordenador. La medición debe tener una precisión de milímetro.
- El software proyectará cuatro flechas grandes que apuntan a las esquinas de la imagen proyectada, comenzando por la esquina superior izquierda, y el simulador mostrará un punto láser cerca de la punta de cada flecha, una por una. (Consulte la imagen anterior si no puede ver las cuatro flechas).

Si el punto láser está a más de 150 mm de la punta de la flecha, sugiere que una de las mediciones ("simulador desde la pared/pantalla", "altura del simulador", "tirador desde la pared/pantalla") es incorrecta, así que reinicie el proceso de calibración.

- La pantalla de la PC mostrará un panel para controlar la ubicación del punto láser con los botones arriba/abajo/izquierda/derecha, que puedes pulsar con el ratón o el panel táctil. Mueve el punto láser lo más cerca posible de la punta de la flecha y haz clic en "Siguiente".

Nota importante: se debe seguir el procedimiento para cada flecha.

- Una vez hecho esto, puedes pasar al proceso de alineación del cañón, seleccionar objetivos y comenzar a disparar.

3.7 Informe de problema con Windows 10 y modo extendido

Recibimos lo siguiente de un usuario de DryFire en Sudáfrica que tenía problemas con su proyector. Lamentablemente, Wordcraft no puede ayudar con los problemas de Windows, pero nos alegra mucho que se haya solucionado. ¡Ahora tenemos un usuario entusiasta de DryFire!

- La resolución se configuró en 1080 para ambas pantallas, pero la computadora guardaba las resoluciones del proyector y la portátil de forma diferente. Windows no pudo guardar la configuración introducida en las opciones de pantalla extendida.
- Mi técnico informático reinstaló Windows y cambió algunas configuraciones avanzadas que habían provocado que la pantalla extendida volviera a ser una pantalla duplicada tan pronto como abría cualquier programa, incluido DryFire.
- La velocidad de actualización de la laptop tenía una configuración extraña, lo que causaba retrasos entre el proyector y la laptop. Ya está solucionado.
- No hace falta decir que, una vez que funcionó, disparé hasta que no pude levantar más el arma.
- Estoy tan impresionado con este sistema que espero que nunca se rompa, ya que ahora lo uso todos los días.
- Y lo más importante, me estoy quedando ciego del ojo derecho, que era el dominante. En cuatro días he aprendido a disparar con la mano izquierda, con un 90 % de acierto en la mayoría de las configuraciones de foso.

4 Configuración del columpio

Swing utiliza un láser para mostrar la trayectoria de los objetivos; no está diseñado para usarse con un proyector de datos de PC.

4.1 Antes de la instalación

Por razones de seguridad, la batería del Swing no está completamente cargada antes del envío. Asegúrese de que el Swing esté apagado (con el interruptor hacia la toma USB) y conéctelo a un puerto USB o a un cargador USB.

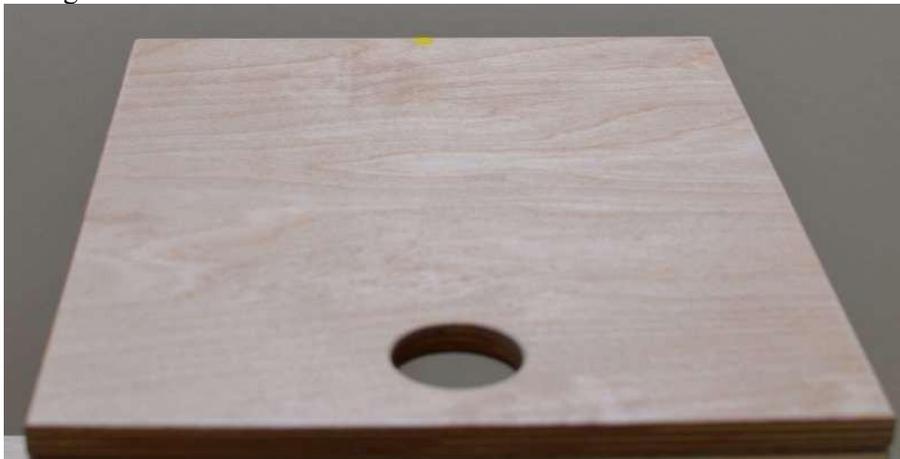
El LED amarillo se encenderá para indicar que la batería está cargándose y el LED verde se encenderá cuando esté completamente cargada. No es necesario esperar a que esté completamente cargada para continuar con la configuración; 20 minutos probablemente serán suficientes.

Decide dónde colocarás el columpio mirando hacia el centro de la pared. Puedes usar un trípode o cualquier superficie horizontal; por supuesto, recomendamos el soporte de tiro DryFire.

El columpio debe estar entre 1,5 m y 2,0 m de la pared y entre 0,5 m y 1,0 m del suelo.

Si está utilizando una superficie horizontal, marque el punto donde se ubicará el centro del frente del Swing.

La foto de abajo muestra un punto adhesivo amarillo que marca el centro del frente del soporte de tiro DryFire, pero una marca de lápiz funcionaría igual de bien.



La marca te ayuda a colocar Swing exactamente en la misma posición cada vez que lo uses.

El punto de referencia para las mediciones es el centro del borde superior de la base metálica de Swing, en el lado que mira hacia la pared.



Necesitarás cuatro (4) notas adhesivas con líneas diagonales dibujadas en ellas para marcar sus centros.

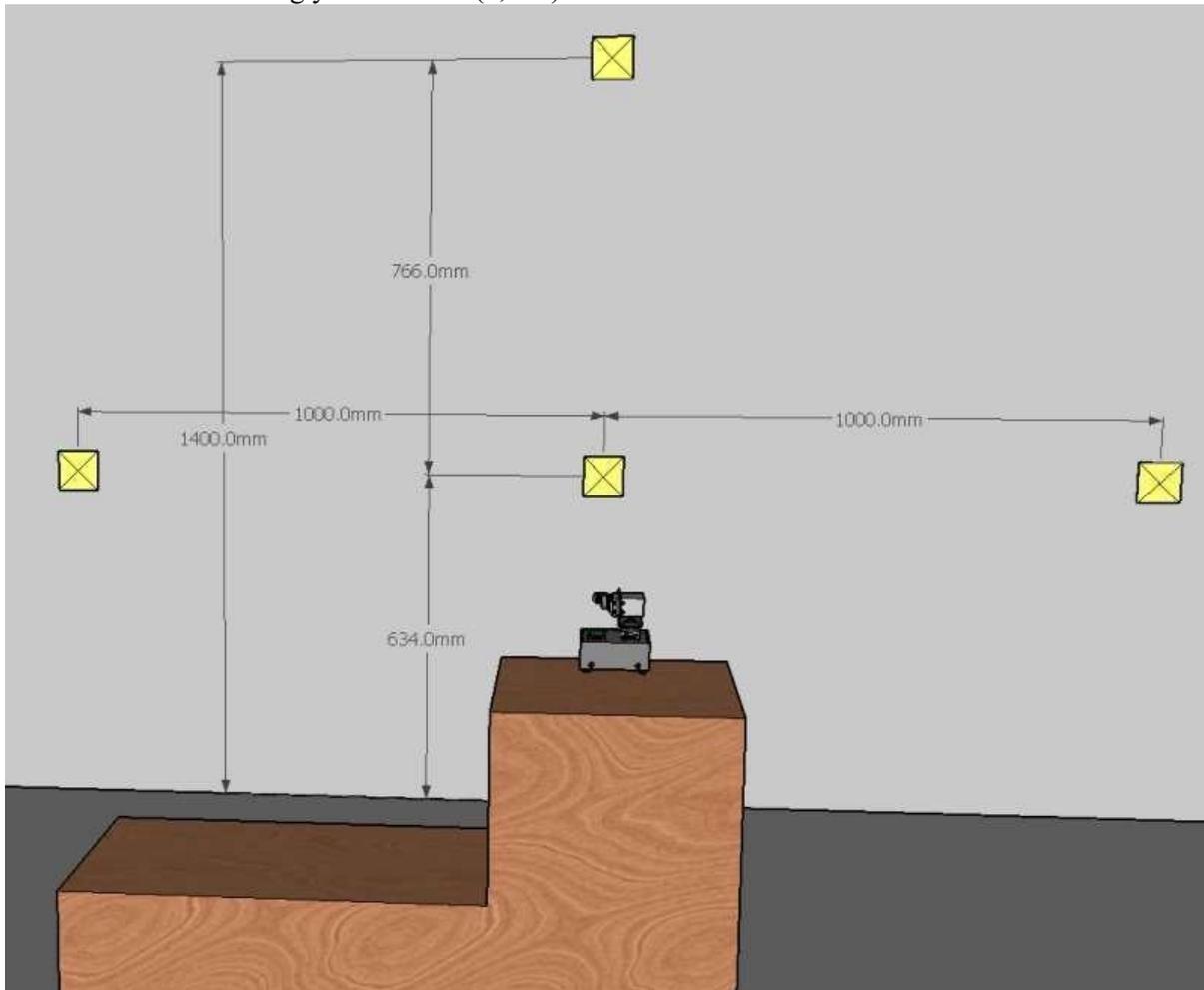
Coloque una nota Post-it en la pared directamente delante del punto de referencia con su centro exactamente a la misma altura que la parte superior de la base de metal.

En el boceto a continuación, la parte superior de la base de metal de Swing está a 634 mm (0,634 m) del piso, por lo que el centro de la nota Post-it también está a 634 mm del piso.

Coloca una nota Post-it exactamente a 1 m a la izquierda de la primera y otra a 1 m a su derecha, ambas exactamente a la misma altura.

Párese en la posición desde donde desea disparar, adopte una postura de tiro y apunte su escopeta directamente frente a usted: su escopeta debe estar absolutamente horizontal; pida a alguien que la revise con un nivel de burbuja en el cañón de su arma.

Utilice la nota adhesiva final para marcar exactamente hacia dónde apunta su arma. En el boceto a continuación, el arma apuntaba directamente sobre Swing y a 1400 mm (1,4 m) del suelo.



4.2 Instalación y calibración

Conecte Swing a su PC/portátil con el cable USB. Su PC/portátil probablemente emitirá un pitido para indicar que se ha conectado un dispositivo USB y se encenderá el LED amarillo de "cargando" o el verde de "carga completa".

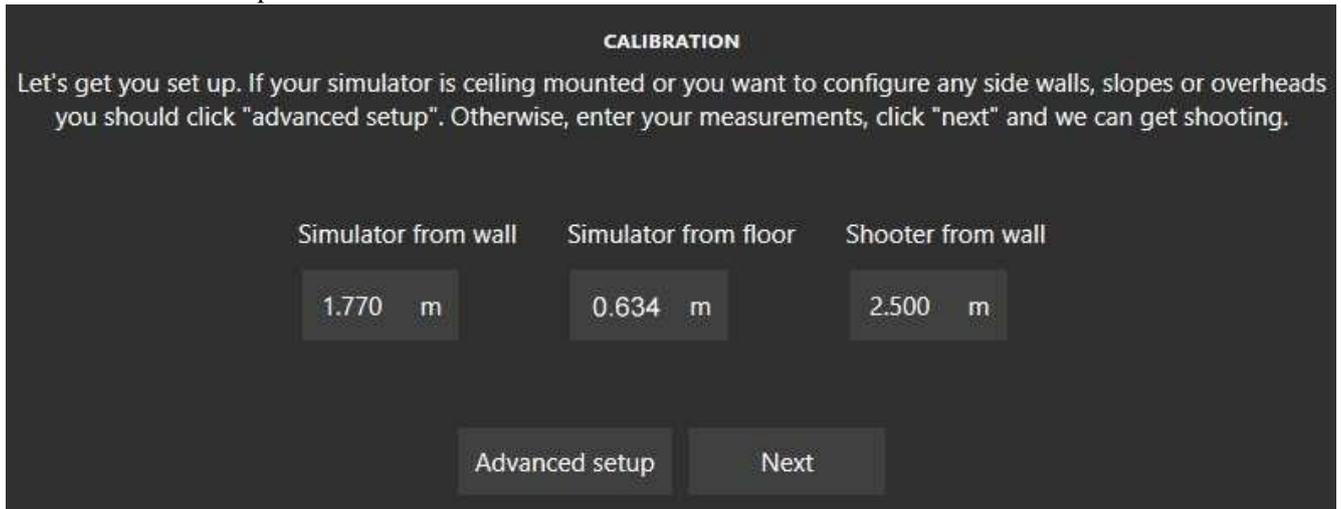
Enciende el Swing. El LED rojo parpadeará y, tras unos segundos, pasará al modo de demostración.

Ahora puede descargar, instalar y ejecutar el software DryFire versión 5.

Si se ha producido algún cambio en el firmware de Swing desde la fabricación de su unidad, tendrá la opción de actualizarlo. Seleccione esta opción si se le ofrece.

El software detectará Swing y pasará directamente al modo de calibración.

Introduzca las medidas requeridas a continuación.

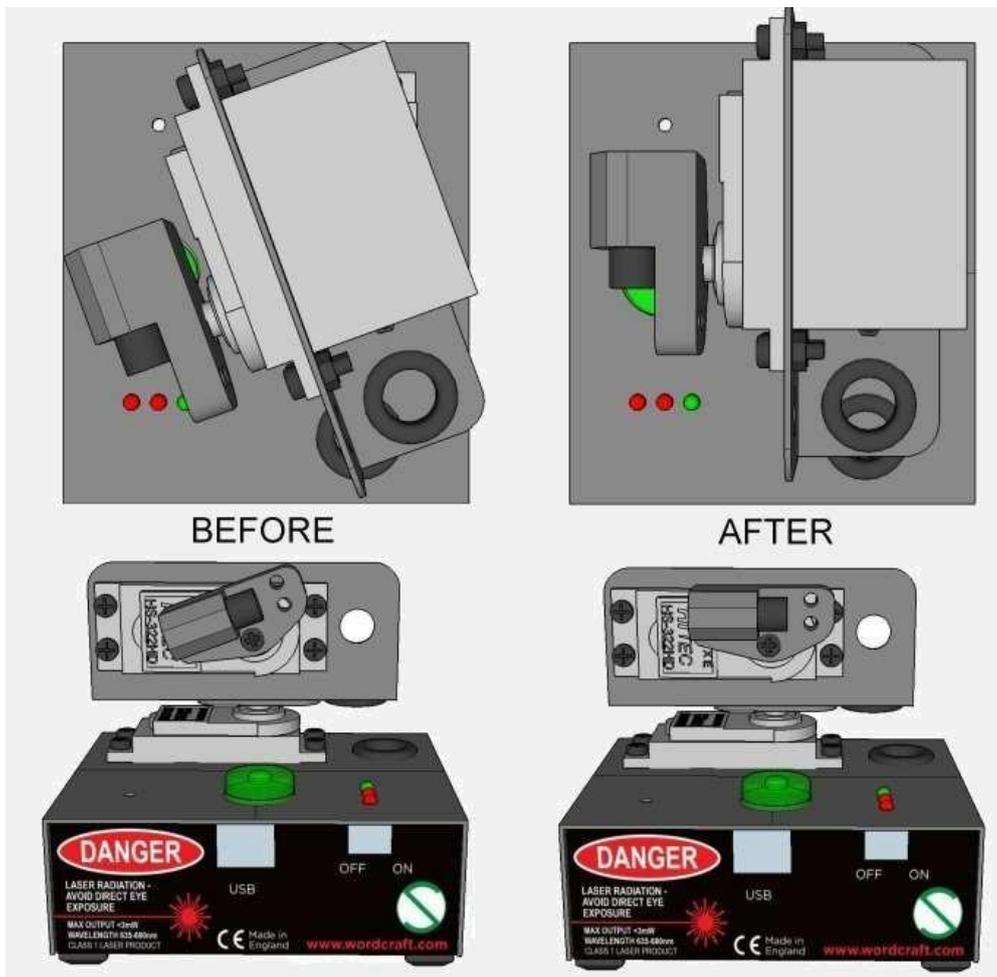


4.3 Establecer la posición inicial

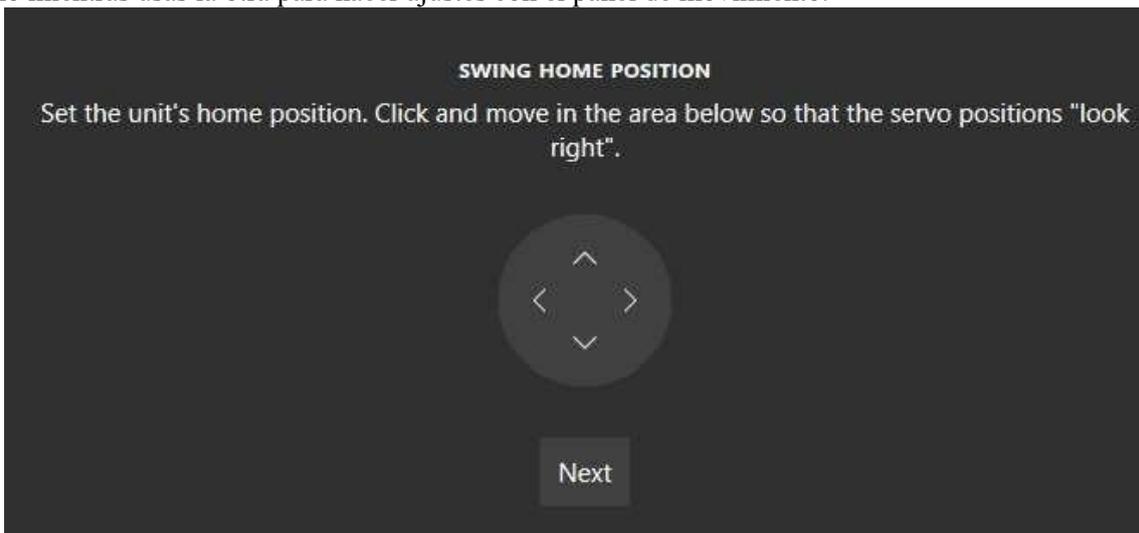
Probablemente habrás notado que el soporte que sostiene el servomotor del eje vertical y el soporte para el láser no están alineados correctamente: no se "ven" bien.

Esta ligera desalineación con respecto a la línea recta y la horizontal se debe a la forma en que el soporte encaja en las estrías del motor horizontal y el soporte del láser encaja en las estrías del motor vertical.

Nuestra primera tarea es eliminar esta desalineación.



Usa el panel de movimiento que se muestra en pantalla para mover los objetos a la izquierda, derecha, arriba o abajo hasta que se vean bien, como en los bocetos de "antes" y "después" que se muestran arriba. Te resultará más fácil sujetar Swing con una mano mientras usas la otra para hacer ajustes con el panel de movimiento.



Mientras se vea bien, estará bien, así que no te excedas con los niveles ni nada; hacerlo a ojo estará bien. La configuración que has definido es la posición inicial del Swing.

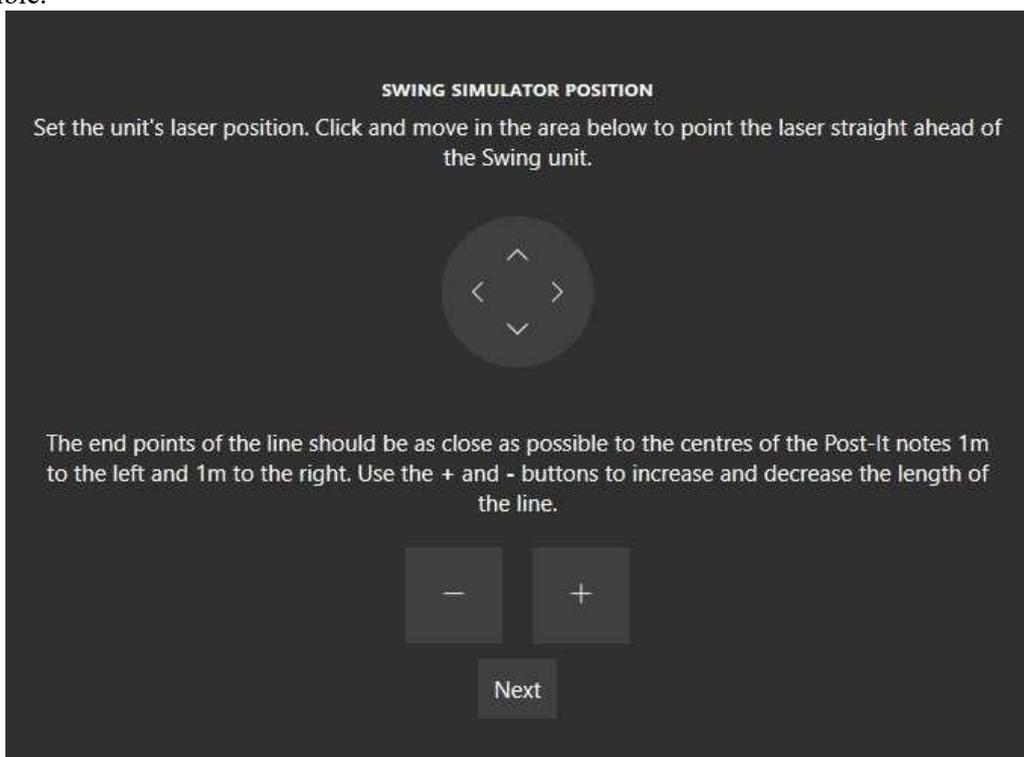
Vuelva a colocar el Swing en su posición normal frente a la pared y haga clic en "Siguiete" cuando haya terminado.

4.4 Ajuste de la posición del láser hacia adelante

Swing mostrará una línea horizontal en la pared deteniéndose brevemente en los extremos y en el centro.

Utilice las flechas arriba/abajo para mover la línea hacia arriba/abajo de modo que pase por el centro de la nota Post-it directamente delante de Swing.

Usa las flechas izquierda/derecha para que el punto central de la línea quede lo más cerca posible del centro de la nota adhesiva justo delante de Swing. No te preocupes si el láser no está exactamente en el centro; lo que buscamos es que esté lo más cerca posible.



Haga clic en los botones "-" y "+" para reducir o aumentar la longitud de la línea de modo que los puntos finales estén lo más cerca posible de los centros de las notas Post-it izquierda y derecha.

Esto no debería cambiar el punto central de la línea, que aún debe estar cerca del centro de la nota Post-it directamente delante de Swing.

El columpio debe ser paralelo a la pared para que la línea sea precisa, por lo que es posible que tengas que girar la unidad ligeramente para que el láser toque el centro de las tres notas adhesivas.

Haga clic en "Siguiente" cuando haya terminado.

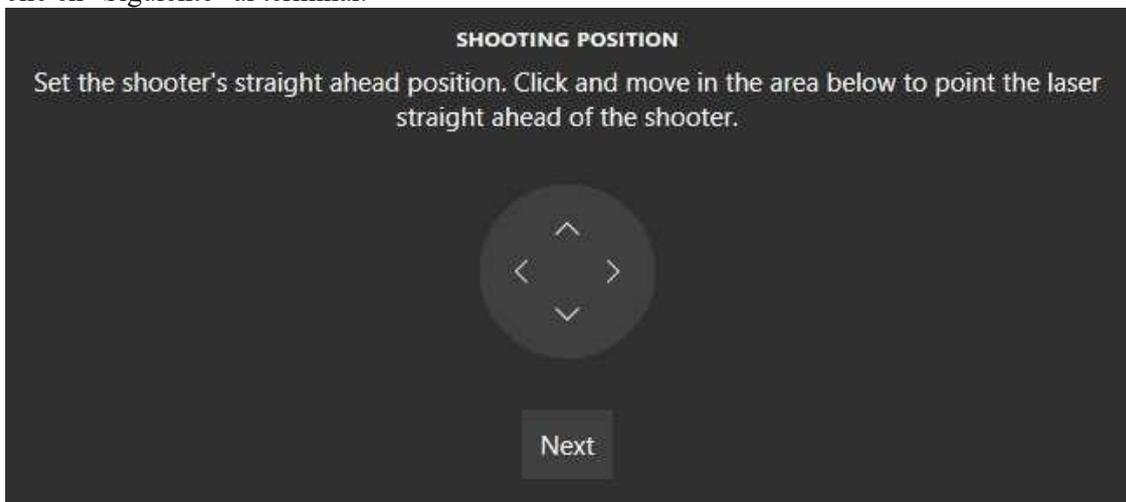
4.4.1 Distancia del columpio a la pared

El procedimiento anterior probablemente cambiará el simulador a la distancia de pared que ingresaste al principio.

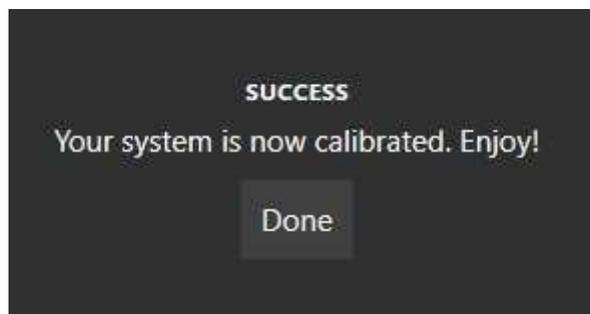
Dado que las notas Post-it izquierda y derecha están separadas 2 m, y el software ahora sabe el ángulo necesario para mover el punto láser de una a la otra, puede usar trigonometría simple para recalculan la distancia, así que no se preocupe si la próxima vez que ejecute la calibración la distancia del simulador a la pared es diferente.

4.5 Establecer la posición del tirador

Usa el panel de movimiento para mover el punto láser al centro de la nota adhesiva que usaste para marcar la dirección de tu arma. Haz clic en "Siguiente" al terminar.



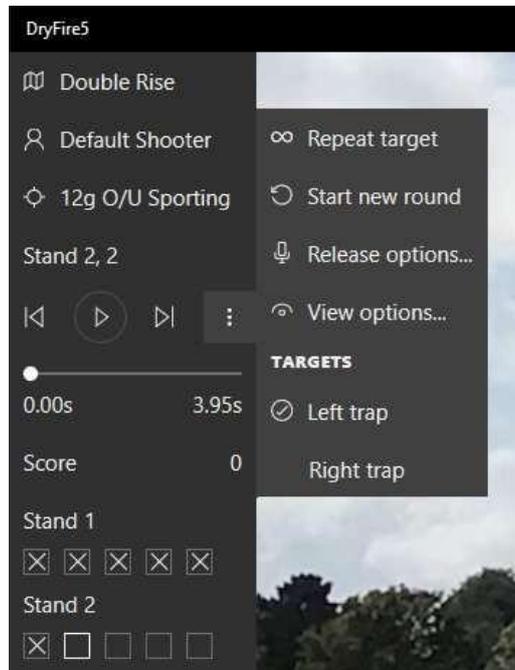
Listo, has calibrado tu Swing. Puedes volver a calibrarlo en cualquier momento seleccionando "Calibración" en el menú "Configuración".



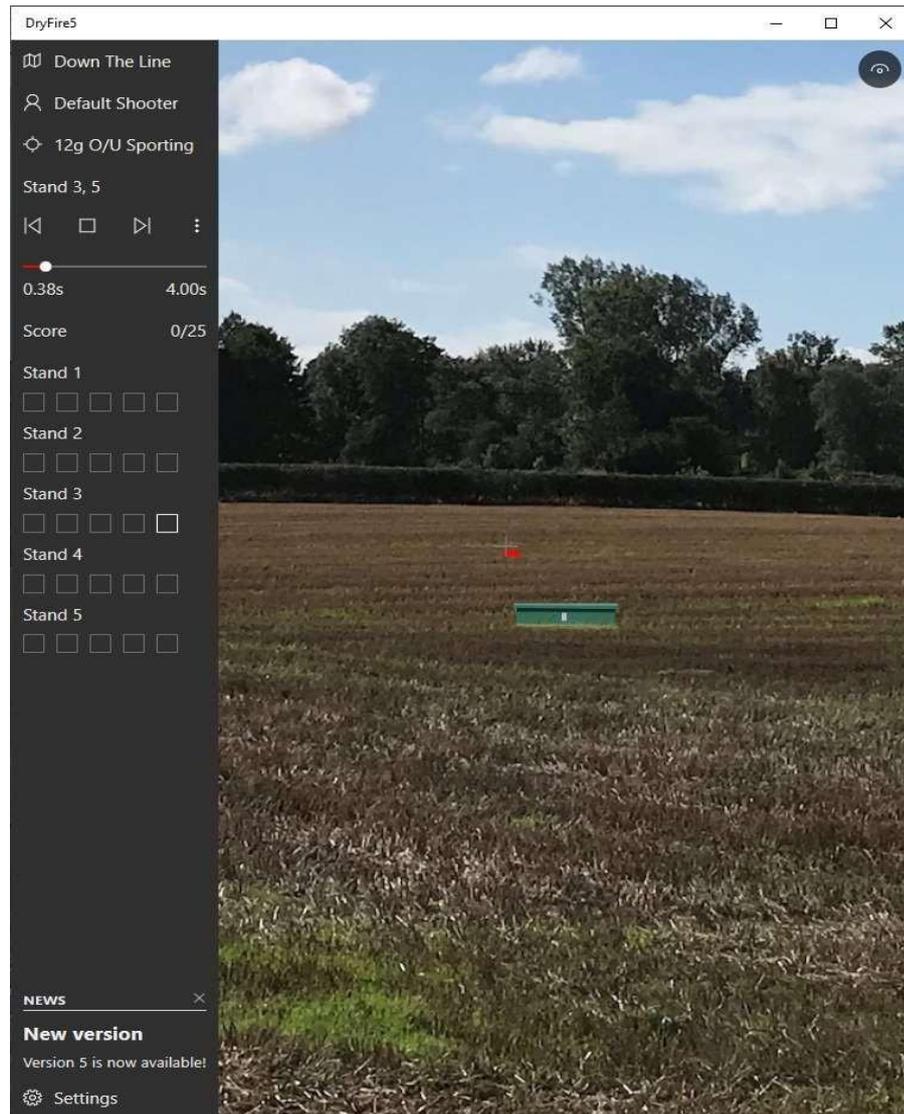
4.6 Selección de objetivos

Swing muestra objetivos individuales pero, para dobles, puedes seleccionar la trampa izquierda o derecha desde el menú de puntos suspensivos (tres puntos verticales cerca de la parte superior izquierda de la pantalla).

Swing no detecta disparos ni muestra resultados, pero recorre los objetivos en una simulación y marca cada uno con una "X" para mostrar dónde se encuentra.



5 Diseño de pantalla

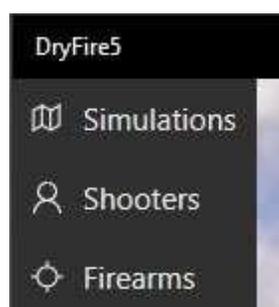


En el ejemplo anterior, se ha seleccionado la simulación "Down The Line" y se ha lanzado el quinto plato del Stand 3. Se puede ver el plato desplazándose hacia arriba y a la izquierda con una pequeña cruz encima y delante que marca la distancia requerida.

La barra horizontal, a la izquierda, hacia la parte superior, muestra que la arcilla estaba a 0,38 segundos de su vuelo de 4,00 segundos cuando se tomó esta imagen.

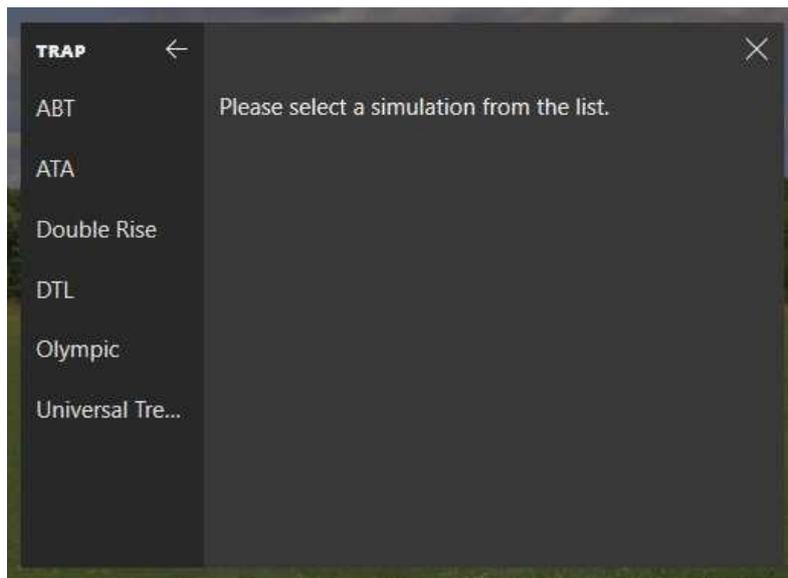
El lado izquierdo de la pantalla contiene menús, detalles de la simulación actual, tarjeta de puntuación, etc., mientras que el resto de la pantalla muestra el objetivo actual.

Cuando DryFire se carga por primera vez, la parte superior izquierda de la pantalla permite seleccionar simulaciones, tiradores y armas de fuego.

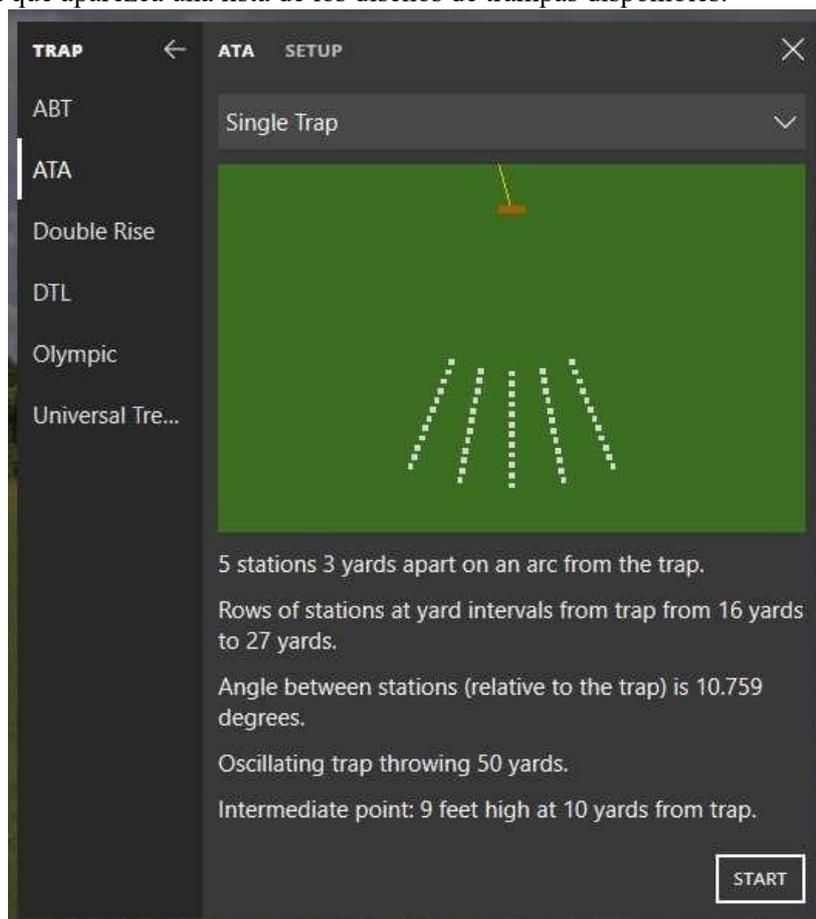


6 Seleccionar una simulación

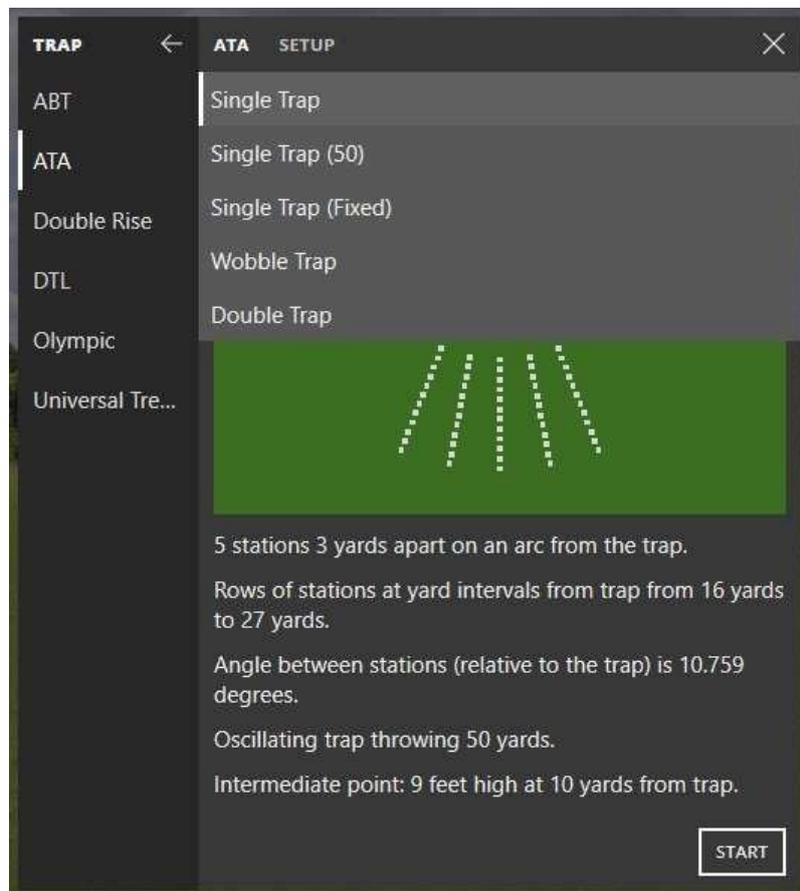
Al seleccionar “Simulaciones” en la parte superior izquierda de la pantalla, aparecerá una lista de simulaciones disponibles.



Seleccione “Trampa” para que aparezca una lista de los diseños de trampas disponibles.



En algunos casos, como los diseños de la American Amateur Trap Association (ATA) que se muestran aquí, puede haber diferentes subcategorías para elegir.



En el siguiente ejemplo hemos seleccionado "Skeet", "English Skeet", "Standard".

Al hacer clic en "Iniciar" se seleccionará la simulación.



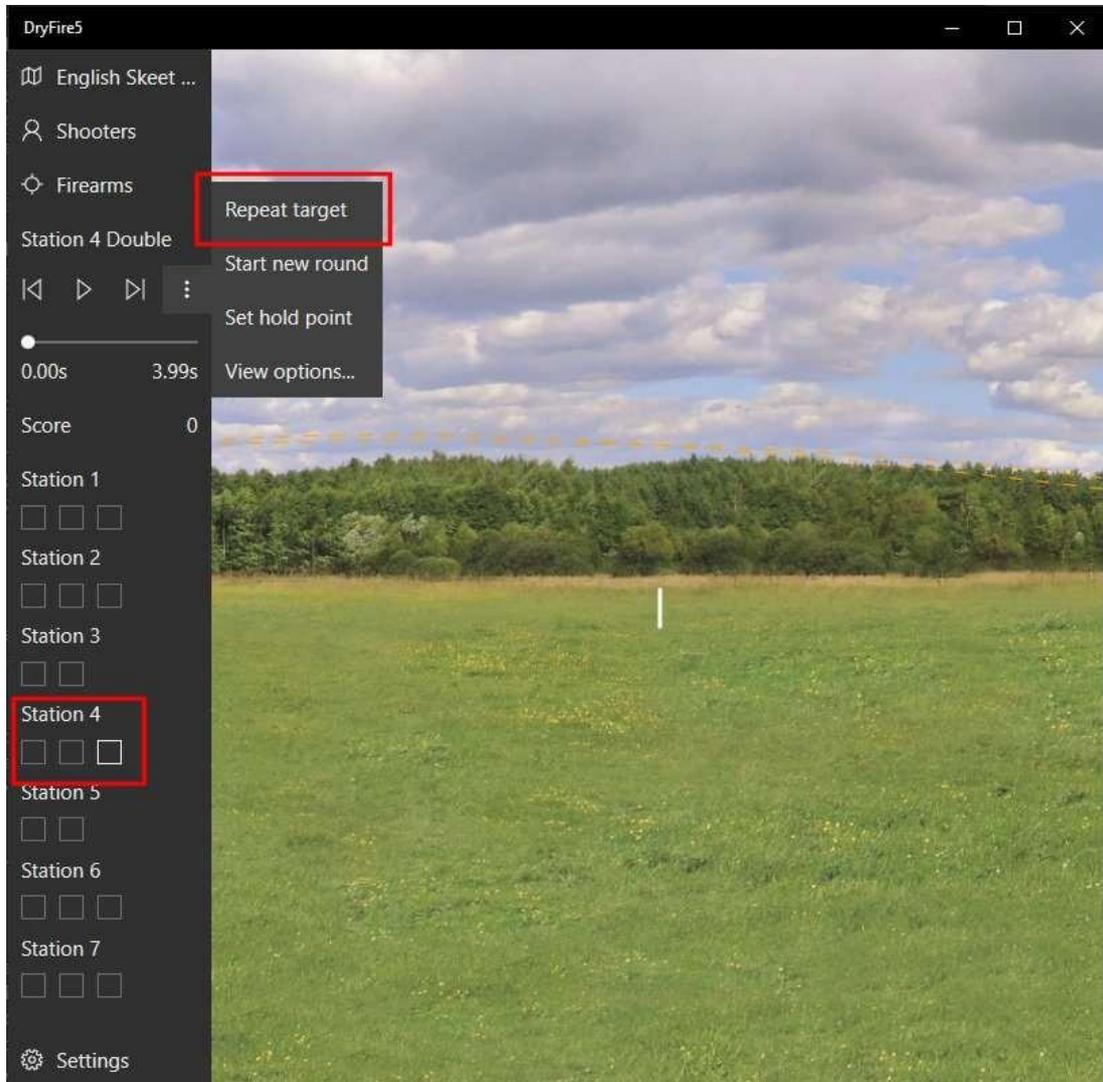
7 Liberación de objetivos

Una vez seleccionado el diseño de Skeet inglés, ahora estamos listos para practicar una ronda completa o seleccionar un objetivo individual para la práctica repetitiva.

Los tres puntos en la barra de control abren un menú sensible al contexto que proporciona opciones adicionales dependiendo de la simulación seleccionada.

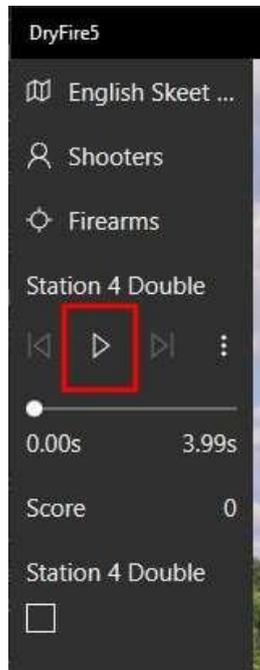
En el siguiente ejemplo, se ha seleccionado "Estación 4 Doble" (haciendo clic en el tercer cuadrado al lado de "Estación 4" en la tarjeta de puntuación) y se nos ofrecen cuatro opciones después de hacer clic en los tres puntos, siendo la superior "Repetir objetivo", que proporcionaría práctica repetitiva en este objetivo.

DryFire está diseñado para ayudarte con los desafíos más difíciles, por lo que la función de objetivo repetitivo es muy recomendable.



Al seleccionar "Repetir objetivo" se reduce la lista de objetivos a sólo éste: "Estación 4 Doble".

La barra de control (debajo del nombre del objetivo) ahora nos ofrece el único botón "reproducir": ¡estamos listos para comenzar!



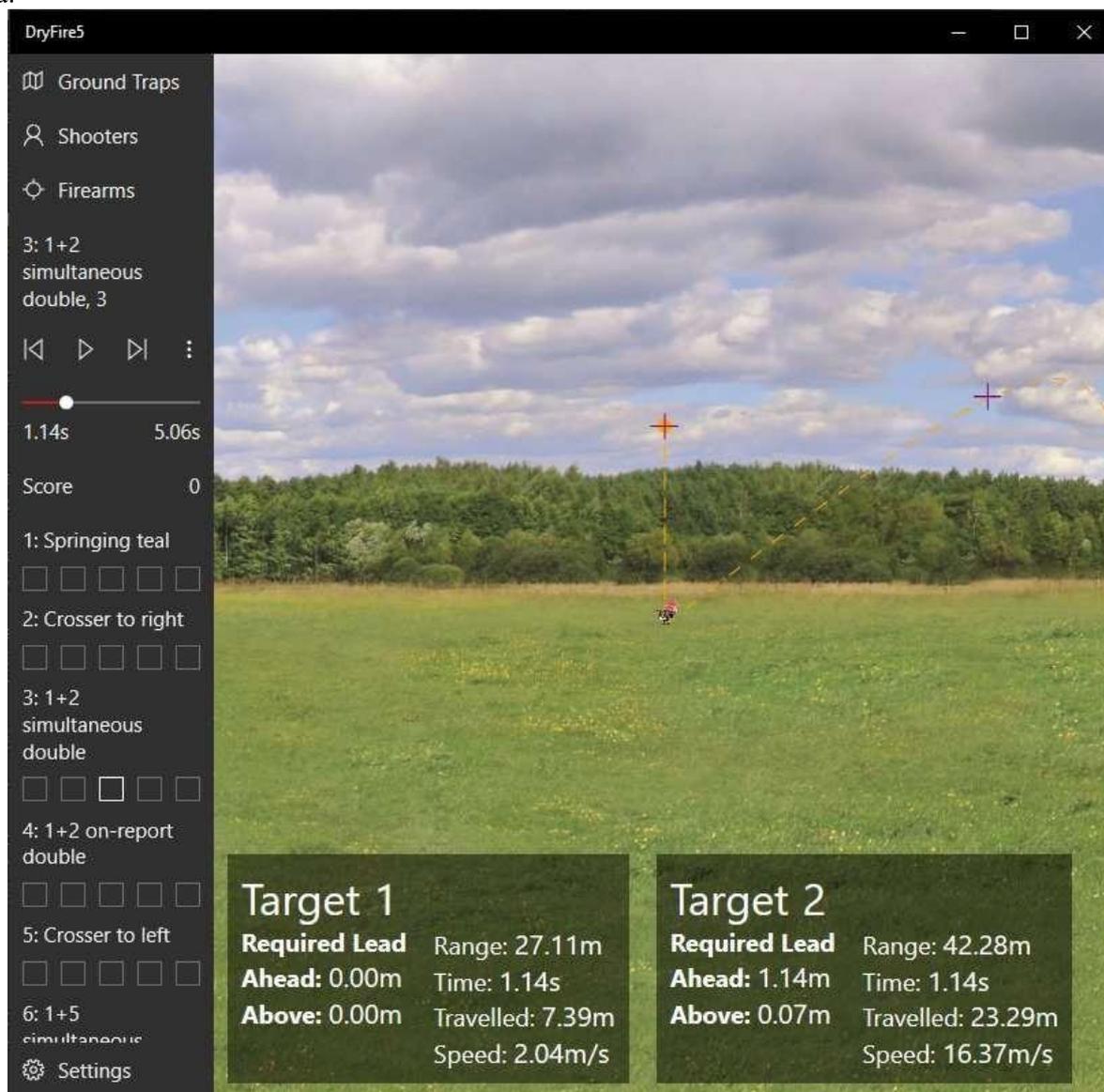
Al hacer clic en "reproducir", se mostrará un micrófono que indica que DryFire está listo para que usted diga "Tirar", así que tome su posición de disparo y pruébelo.

7.1 Más información sobre los objetivos

En el ejemplo a continuación, se ha seleccionado la simulación "Deportiva" y "Trampas de Tierra". El objetivo elegido es un doble simultáneo con una cerceta ascendente y un cruzado a la derecha, ambos desde una trampa frente al tirador.

El control deslizante se ha utilizado para mostrar la posición de los platos y los puntos de mira (cruces rojas) a los 1,14 segundos del tiempo de vuelo. Los recuadros de información muestran la ventaja necesaria y otros detalles.

La cerceta ascendente está casi en la cima de su recorrido y se mueve muy lentamente, por lo que no necesita ventaja. El que cruza se mueve a 16,37 m/s hacia la derecha, por lo que necesita 1,14 m de ventaja, además de una pequeña cantidad por encima.



8 Resultados y retroalimentación

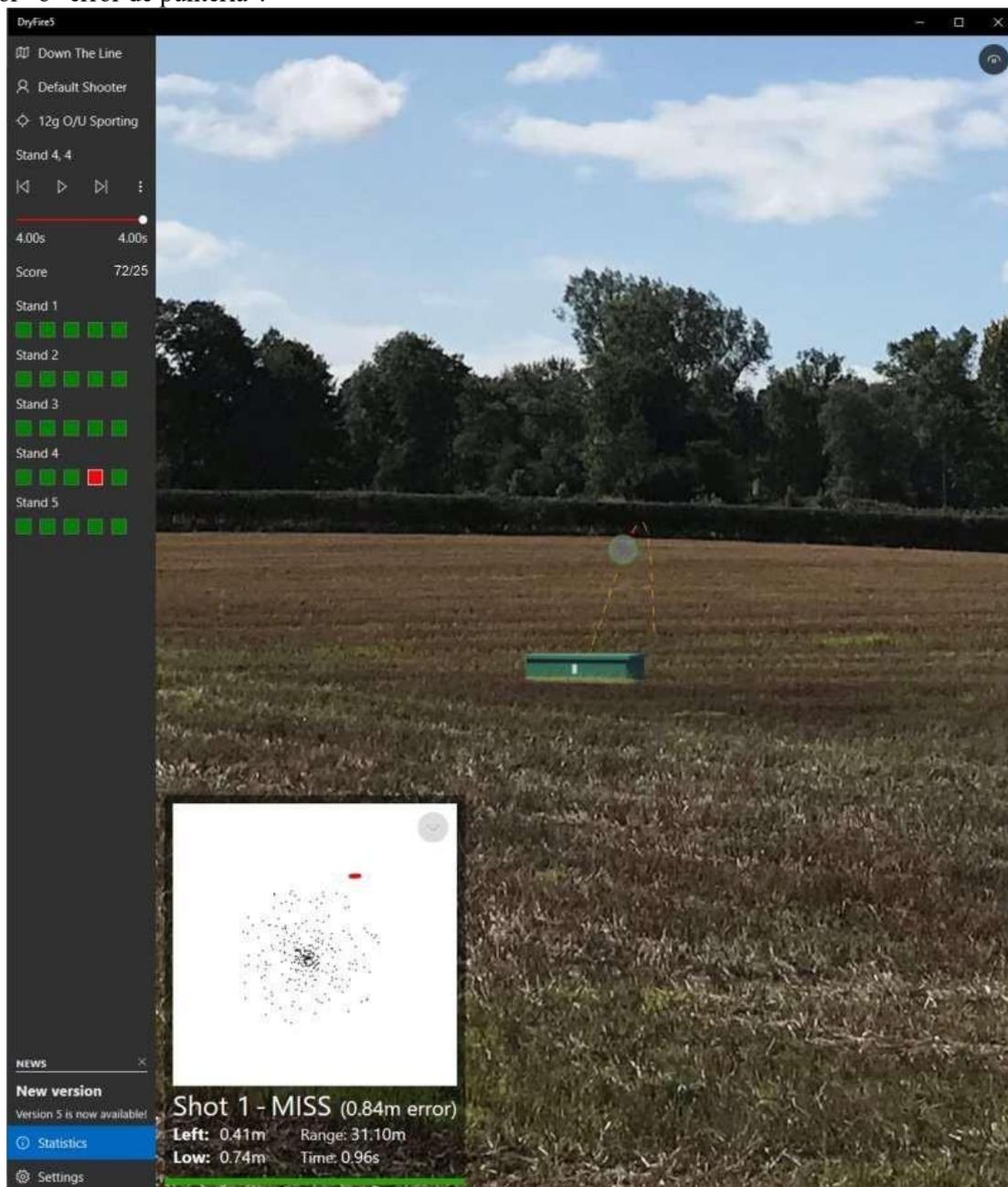
La imagen de abajo muestra el resultado de una ronda de "Down The Line". La tarjeta de puntuación muestra 25 disparos, con una puntuación de 24/25 o 72/25 en términos de DTL (3 puntos por acertar con el primer disparo en DTL). ¡Falló el cuarto blanco del puesto 4!

Al hacer clic en cualquier objetivo de la tarjeta de puntuación, aparece una repetición: en este caso, podemos ver que el tiro se realizó debajo y a la izquierda del plato.

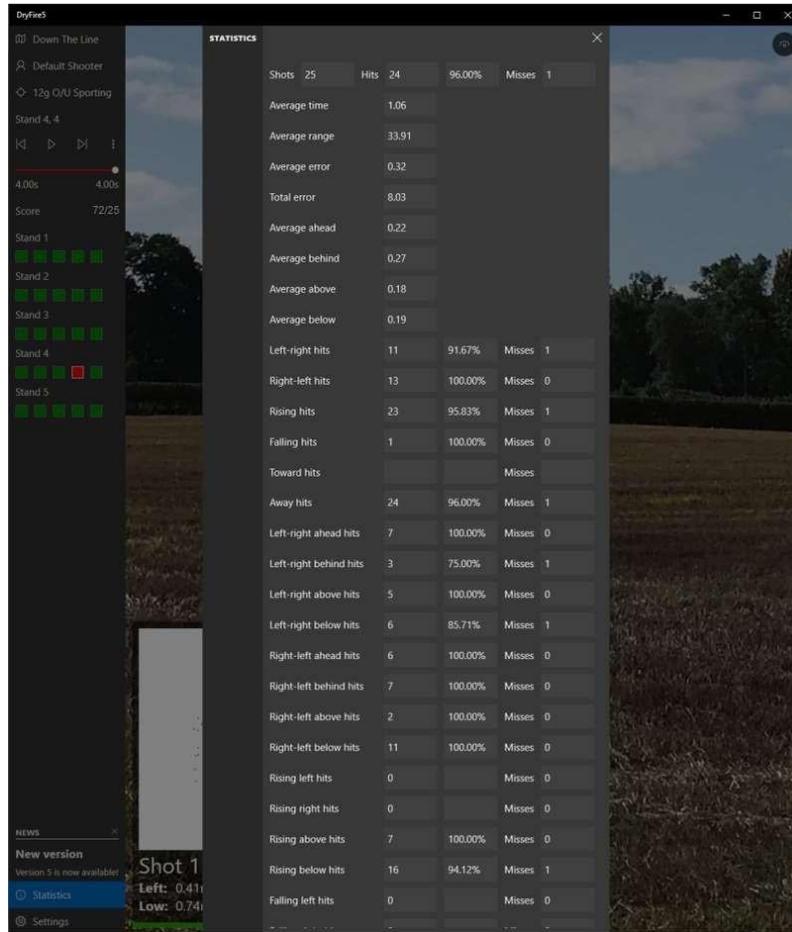
La vista principal muestra la trayectoria de la arcilla y el patrón de tiro en relación con ella.

El primer plano en la parte inferior de la pantalla muestra el patrón de tiro en relación con el plato: 0,41 m a la izquierda y 0,74 m por debajo. El tiro se realizó 0,96 segundos después de la orden de "Pull" y el patrón había recorrido 31,1 m al

llegar a su punto más cercano al plato. El centro del patrón estaba a 0,84 m del centro del plato en su punto más cercano; este es el "error" o "error de puntería".



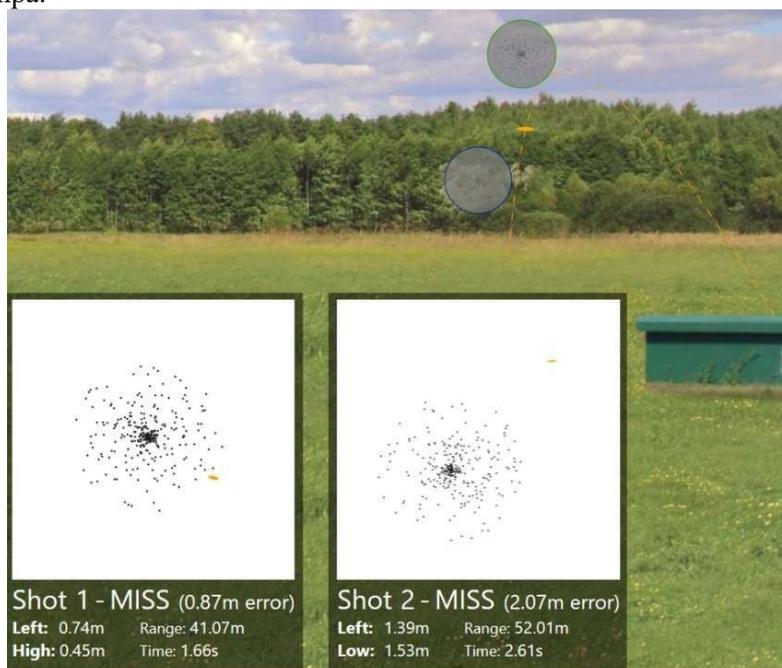
Si tienes el complemento Generador de Informes, verás un banner de "Estadísticas" en la esquina inferior izquierda de la pantalla al finalizar una ronda. Al hacer clic en este banner, se muestran los detalles que interesan a los tiradores más experimentados.



El siguiente ejemplo muestra un fondo diferente y dos disparos realizados al mismo objetivo.

El primer tiro fue alto y a la izquierda, como se muestra en el recuadro de resultados de la izquierda. Observe la línea verde en la parte inferior del recuadro; esta coincide con el borde de la imagen circular del patrón de tiro, que se muestra en relación con la trayectoria del plato, que se muestra como una línea amarilla discontinua.

El segundo disparo, con el borde azul, fue muy bajo y hacia la izquierda; también se tomó muy tarde y el plato estaba a más de 52 metros de la trampa.



9 Tiradores

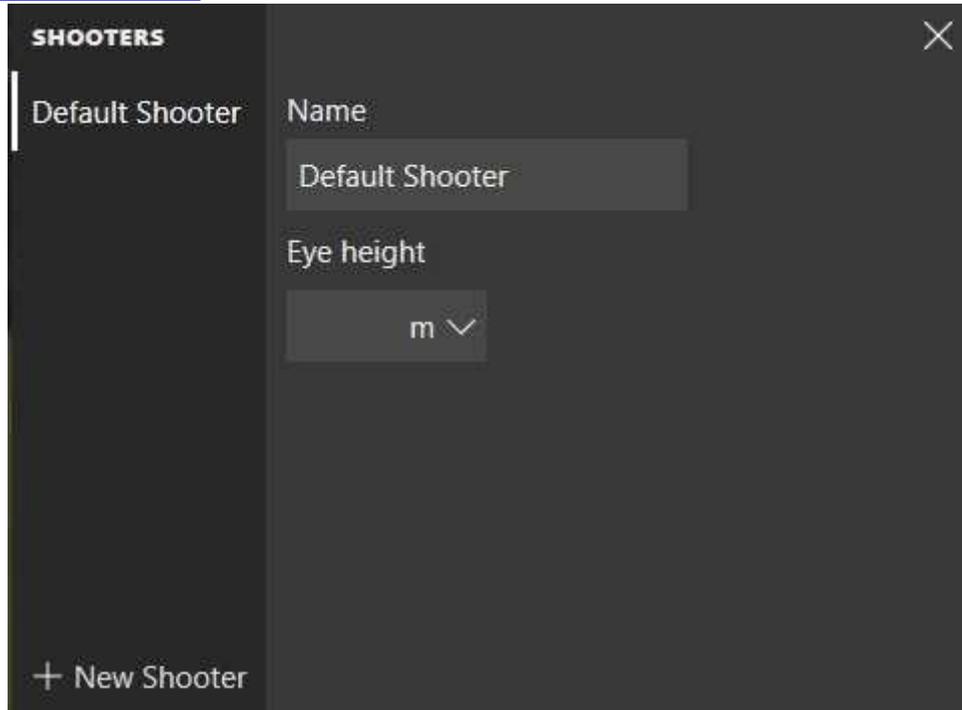
Al seleccionar "Tiradores" en la parte superior izquierda de la pantalla podrás configurar detalles para cada tirador.

Nota:

- Necesitarás el Friends Pack o el Troop Pack si quieres tener más de un tirador usando DryFire al mismo tiempo.
- Necesitarás el complemento Competición si quieres que DryFire registre las puntuaciones de varios tiradores.

Consulte la tienda para obtener más detalles:

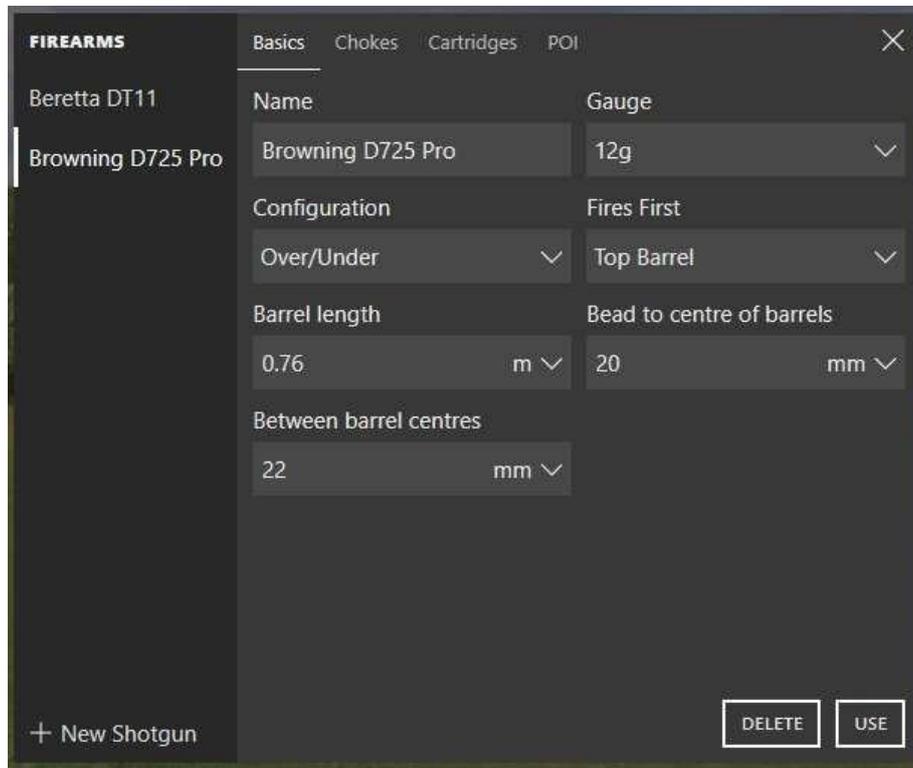
<https://wordcraft.com/tienda>



10 Armas de fuego

Al seleccionar "Armas de fuego" en la parte superior izquierda de la pantalla podrás configurar detalles para cada arma que utilizarás.

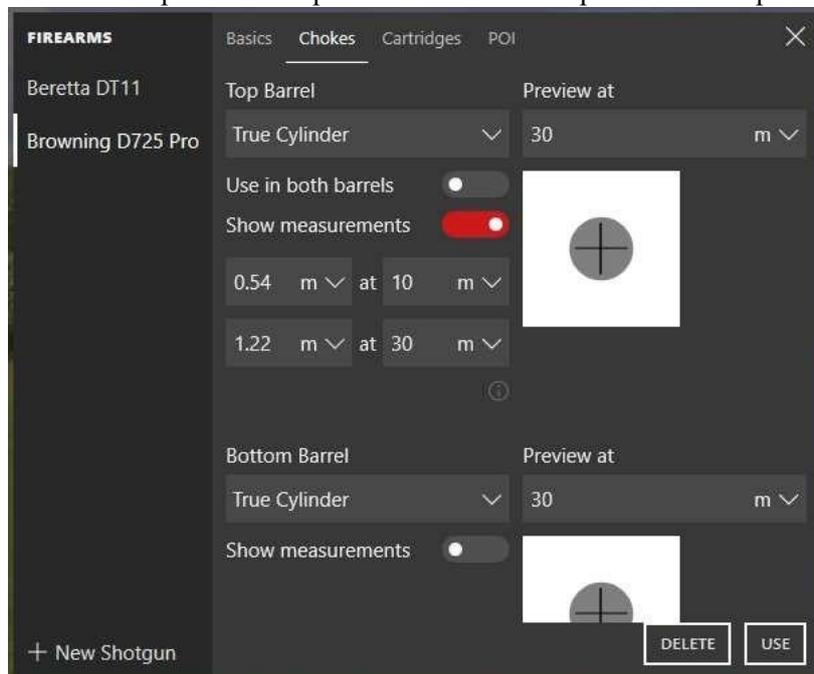
La pestaña "Básico" te permite cambiar detalles básicos, incluido el nombre, desde la primera pantalla o puedes hacer clic en "+ Nueva escopeta" para crear una nueva arma.



La pestaña "Chokes" te permite tener los mismos o diferentes chokes en cada cañón.

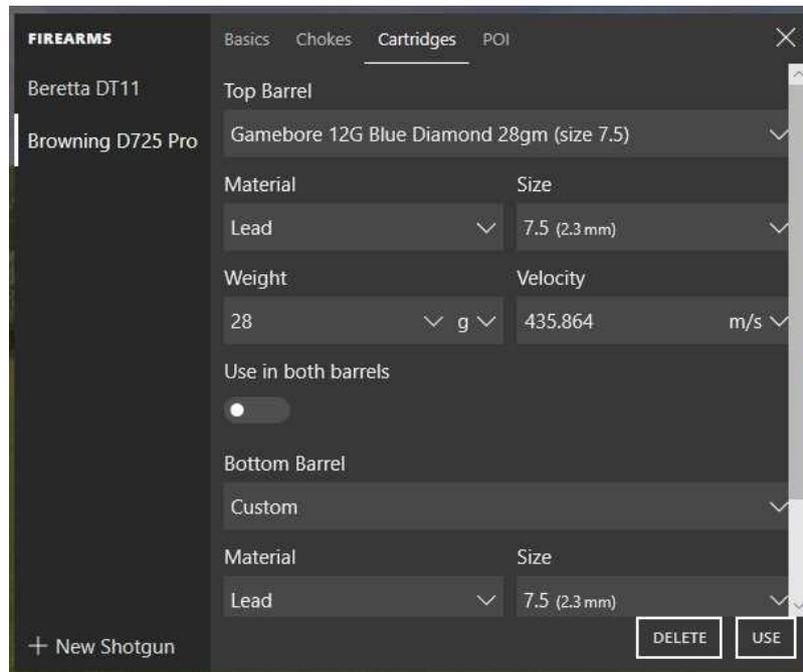
Los chokes se pueden seleccionar por nombre o crear uno personalizado, pero necesitará conocer su diámetro a dos distancias diferentes. Esto se puede hacer usando una placa de patrón si hay una disponible en su campo de tiro.

La vista previa muestra el diámetro del patrón de disparo a una distancia específica: 30 m por defecto.



La pestaña "Cartuchos" te permite tener los mismos o diferentes cartuchos en cada cañón.

Los cartuchos se pueden seleccionar de la lista proporcionada con DryFire o puede crear un cartucho personalizado ingresando un nombre, material, tamaño, peso y velocidad inicial; esta información debe estar en la caja del cartucho.



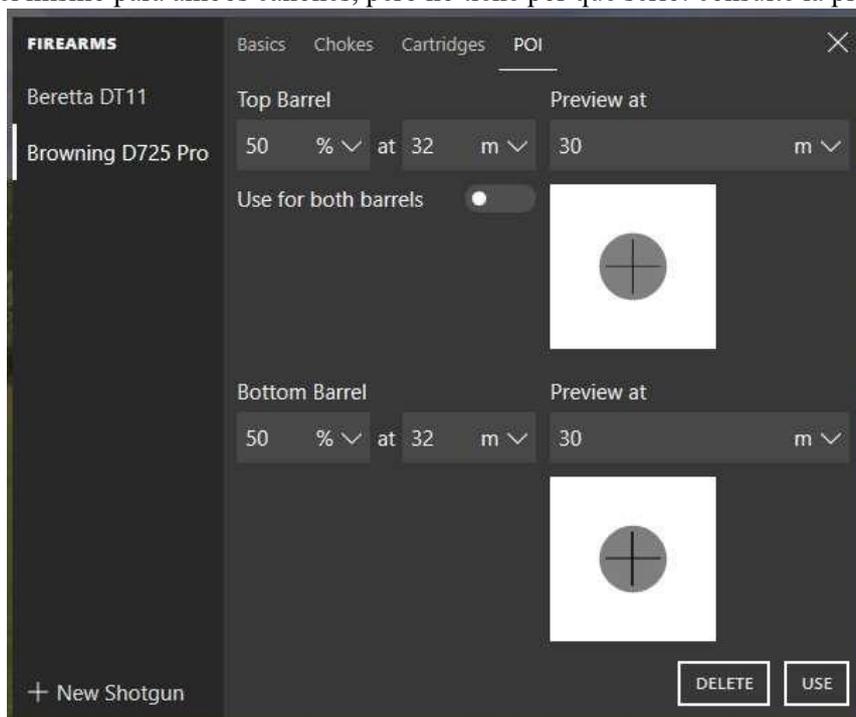
La pestaña "POI" le permite definir el punto de impacto de su arma.

Las armas de tiro al plato tienden a disparar de forma "plana": el 50 % de los perdigones van por encima del punto de mira y el otro 50 % por debajo.

Las armas de tiro al plato tienden a disparar alto porque están persiguiendo un plato ascendente: el 60%, 70%, 80% o incluso el 90% de los perdigones irán por encima del punto de mira.

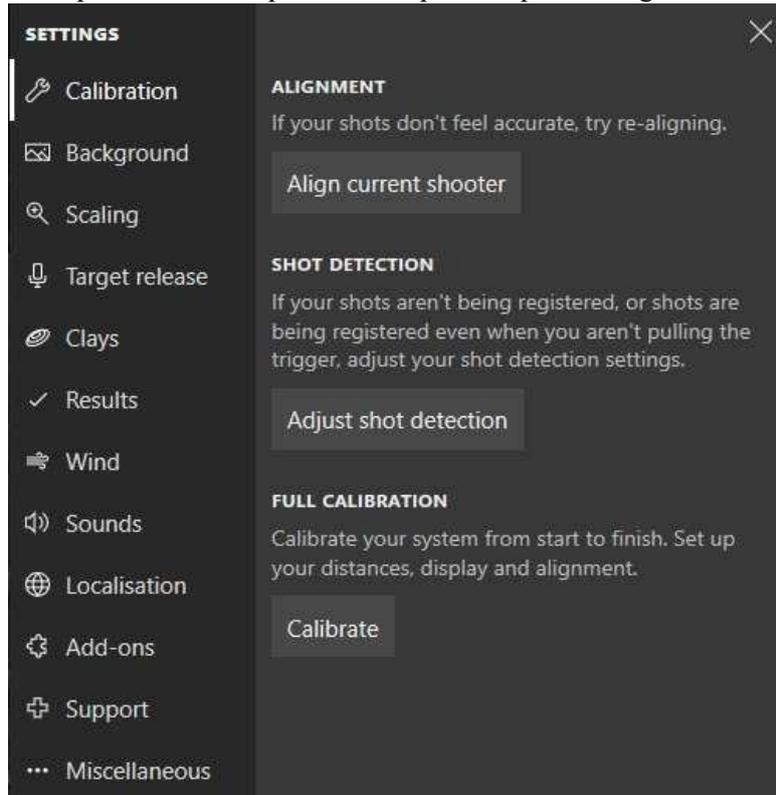
Puedes comprobar tu punto de interés en el mundo real usando una placa de patrón si hay una disponible en tu campo de tiro. Coloca un marcador (una nota adhesiva) en el centro de la placa, retrocede una distancia conocida (32 m es la distancia predeterminada de DryFire), apunta directamente al marcador y dispara. Calcula el porcentaje de perdigones que pasaron por encima del marcador.

El POI normalmente es el mismo para ambos cañones, pero no tiene por qué serlo: consulte la placa de patrón.



11 Ajustes

Seleccione "Configuración" en la parte inferior izquierda de la pantalla para configurar cómo funciona el software.



11.1 Calibración

- Haga clic en "Alineación", luego en "Alinear tirador actual" y siga el procedimiento de alineación anterior.
- Haga clic en "Detección de disparos" y luego en "Ajustar detección de disparos" si no se ven sus disparos o si el sistema informa disparos aleatorios.

Asegúrese de que no llegue luz directa a la pared/pantalla. Revise ventanas, puertas, luces de techo y luces de pared, y posibles reflejos.

Usa la rosa de los vientos para mover el cabezal de la cámara e intenta disparar a la zona que apunta. Deberías ver el mensaje "SHOT" si el sistema detecta tu disparo.

Si no se detecta tu disparo, arrastra el punto blanco ligeramente hacia la derecha para aumentar la sensibilidad de la cámara y luego vuelve a intentarlo.

Debes encontrar la máxima sensibilidad sin que el sistema vea luz de fondo.

Si no puede obtener la configuración correcta, es casi seguro que habrá luz difusa que llegue a la pared o a la pantalla.

- Haga clic en "Calibración completa" y luego en "Calibrar" para configurar y verificar todas las mediciones y realizar la alineación del cañón.

11.2 Fondo

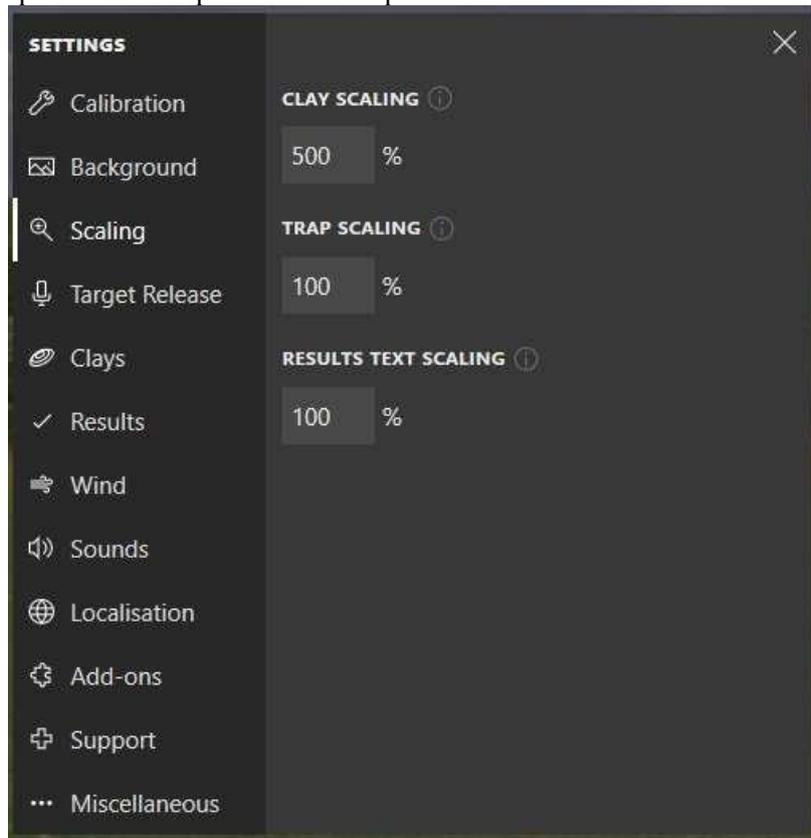
Seleccione un fondo de la lista proporcionada.

11.3 Escalada

¡Las cosas pueden verse muy pequeñas en la pantalla, particularmente las arcillas!

Aumentar la escala de las cosas hace que sea más fácil verlas, pero no cambia la precisión del sistema: las arcillas en realidad no son más grandes (¡desafortunadamente!), ¡simplemente se ven más grandes en la pantalla!

Aumente la "Escala del texto de resultados" (por ejemplo, 250 %) cuando utilice objetivos láser si la pantalla de su PC está a cierta distancia de su posición de disparo: esto hará que sea mucho más fácil ver el resultado de cada disparo.



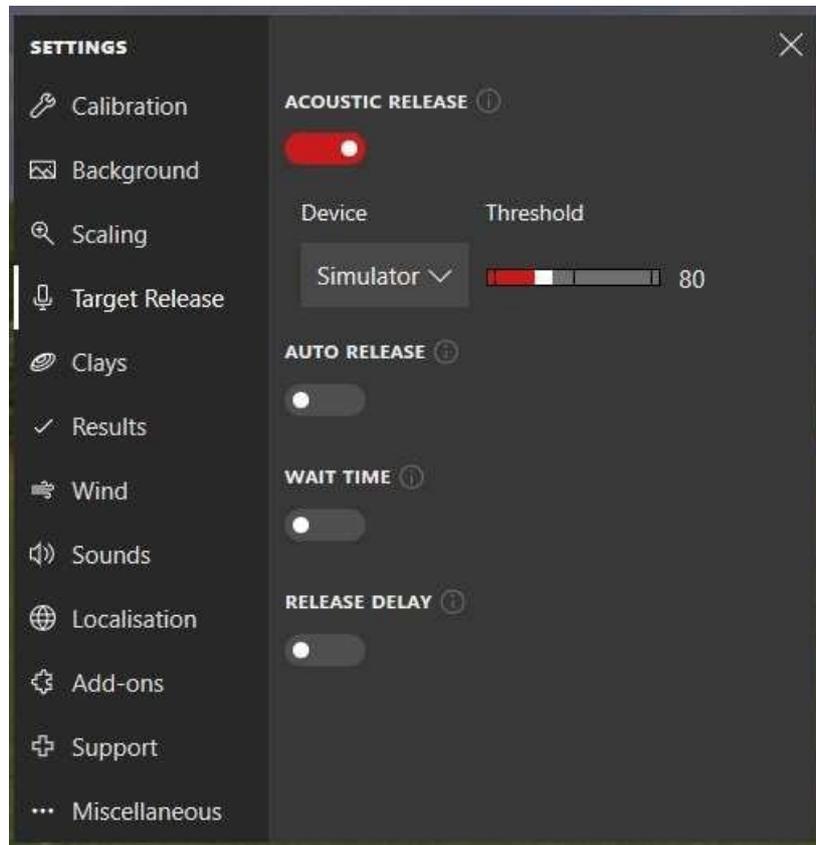
11.4 Liberación del objetivo

El método habitual de liberación es acústico (llamando "Tira") usando el micrófono del simulador o de una PC/portátil. Di "Tira" mientras ajustas el umbral; el sistema responderá para indicar que te ha escuchado mostrando "Tira" en un recuadro rojo.

Cuando no utilice la liberación acústica, seleccione "Liberación automática" y la cantidad de segundos que el sistema debe esperar (después de mostrar los resultados del disparo anterior) antes de liberar el siguiente objetivo.

Puedes crear un "Tiempo de espera" que te obligue a desmontar y relajarte durante unos segundos entre objetivos.

DryFire puede generar un breve retraso aleatorio de liberación tras llamar a "Pull" para simular un botón humano. Nota: algunas simulaciones impondrán un retraso aleatorio de todos modos, ¡porque así lo estipulan las reglas!



11.5 Arcillas

Puedes cambiar el color de la arcilla en pantalla y su escala: ¡el tamaño en pantalla, no el tamaño real! Cambiar la velocidad hace que las cosas sean más interesantes, pero puede llevar a resultados extraños, ya que ir más rápido mejora tus tiempos de reacción, pero la cantidad de plomo necesaria no cambia.

La opción "Ver" permite seleccionar diferentes tipos de arcilla y ver los complejos datos que los definen. Estos datos permiten a DryFire reproducir con precisión las trayectorias de las arcillas en el mundo real.

11.5.1 Nota sobre la velocidad de la arcilla

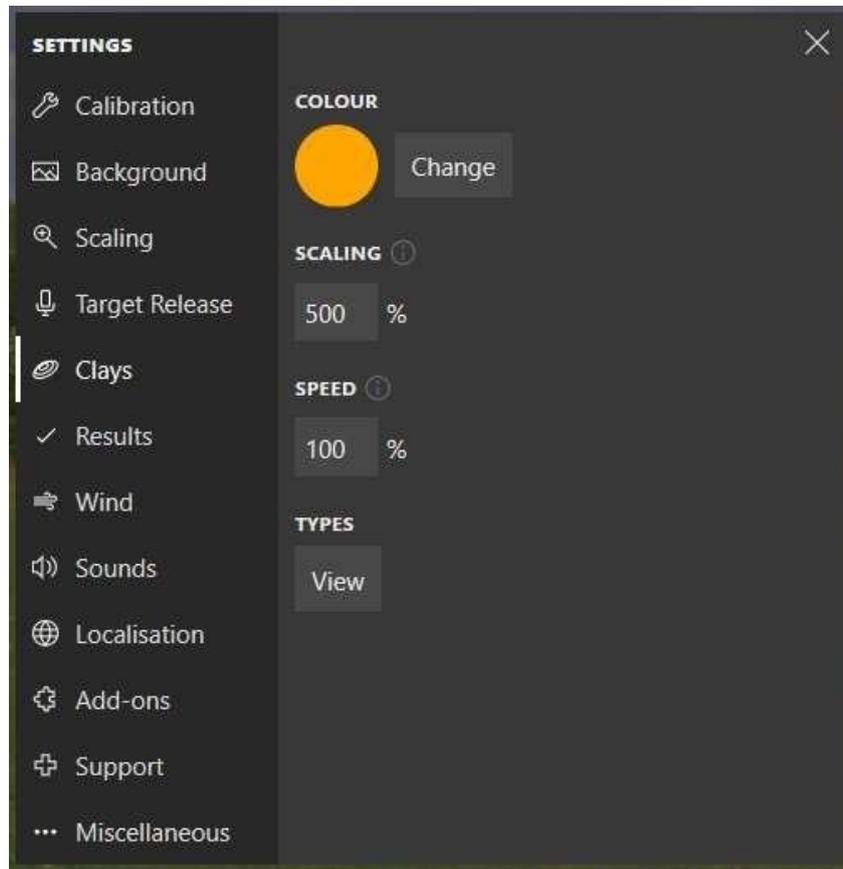
La capacidad de acelerar o ralentizar una arcilla se agregó a pedido de los usuarios de DryFire, pero no es tan simple como parece.

La velocidad real de una arcilla está determinada por la tensión del resorte en una trampa.

En DryFire, la tensión del resorte se define en el archivo de simulación de acuerdo con los libros de reglas: esto no se puede cambiar.

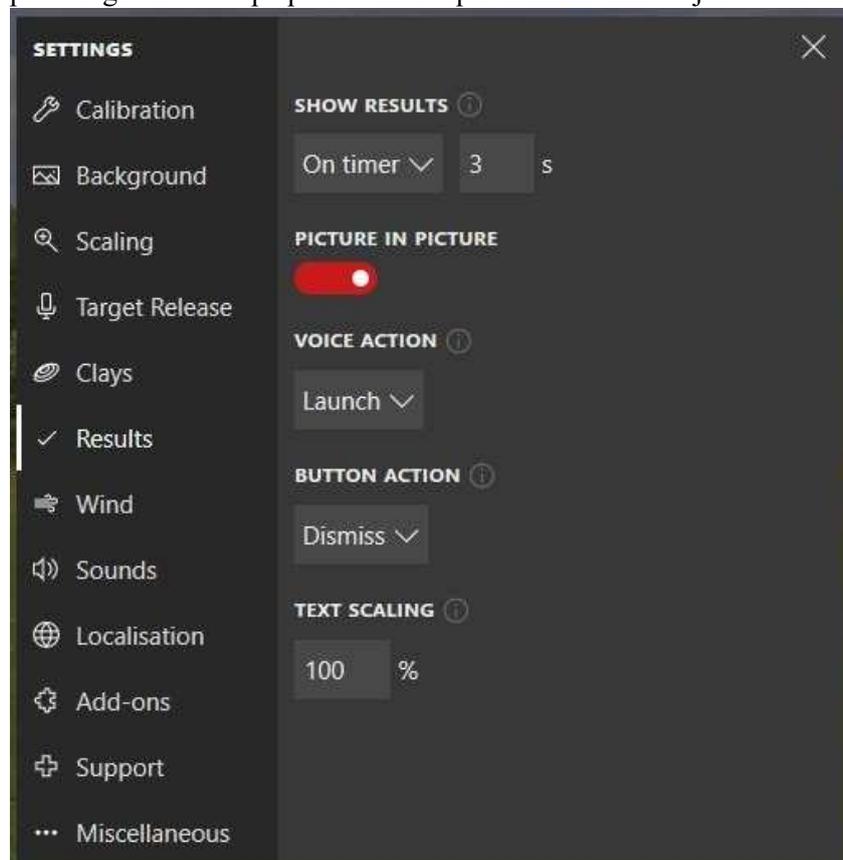
Cambiar la velocidad en esta pantalla es como usar una función de cámara lenta o rápida: no modifica la tensión del resorte. La arcilla parecerá ir más lenta o más rápida, pero elementos como la mina requerida no cambian.

Por lo tanto, tenga cuidado al acelerar o desacelerar las arcillas usando esta función: podría aprender malos hábitos porque la cantidad de plomo se verá incorrecta.



11.6 Resultados

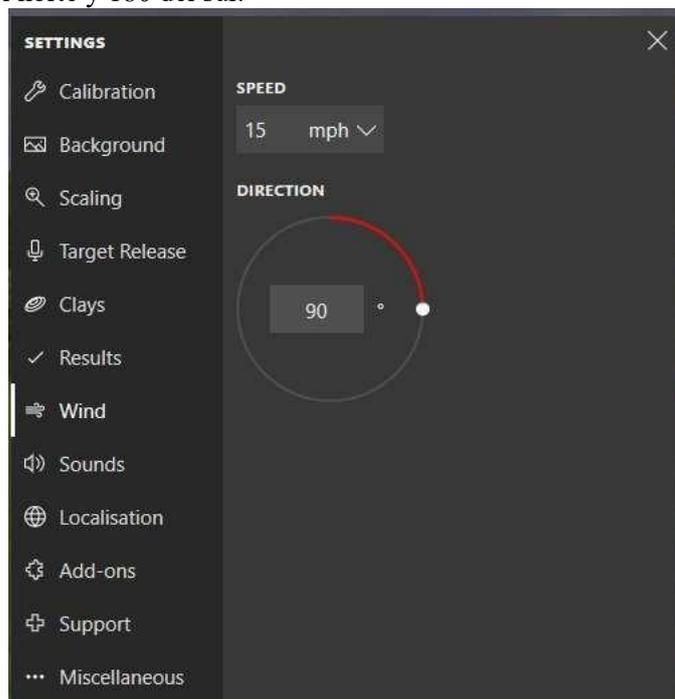
Para una descripción completa haga clic en el pequeño círculo que contiene una "i" junto a cada opción



11.7 Viento

DryFire generará ráfagas de viento desde cero hasta la velocidad especificada y desde la dirección especificada.

Establezca la dirección arrastrando el punto blanco del control deslizante o introduciendo un valor directamente en grados. Cero indicaría viento del norte y 180 del sur.

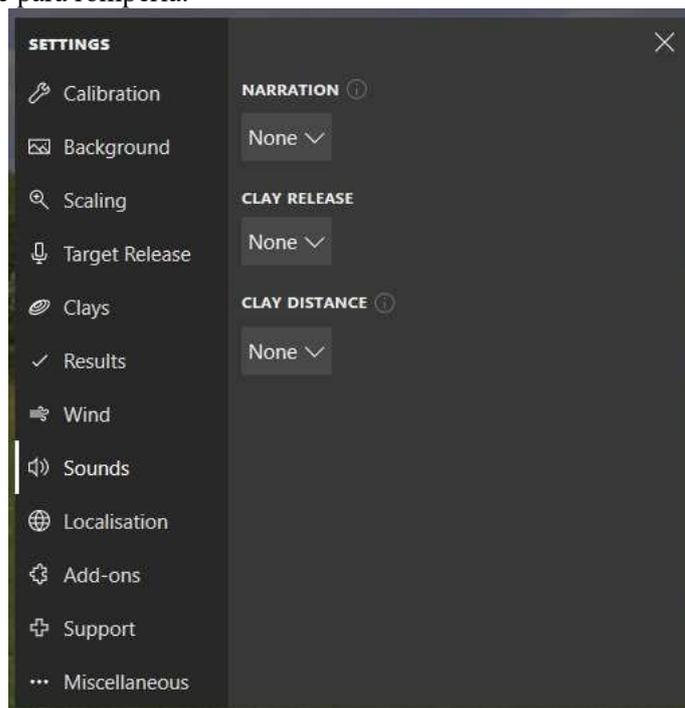


11.8 Sonidos

Puede seleccionar el nivel de mensajes de voz útiles que DryFire debe proporcionar a través del altavoz de su PC/computadora portátil.

También puede simular el sonido que hace la trampa cuando se suelta la arcilla.

Se puede reproducir un sonido de eco cuando la arcilla alcanza una cierta distancia: quizás la distancia a la cual la energía de las pastillas sería insuficiente para romperla.



11.9 Localización

Seleccione el idioma y el sistema de medidas: Métrico (metros) o Imperial (pulgadas).

11.10 Complementos

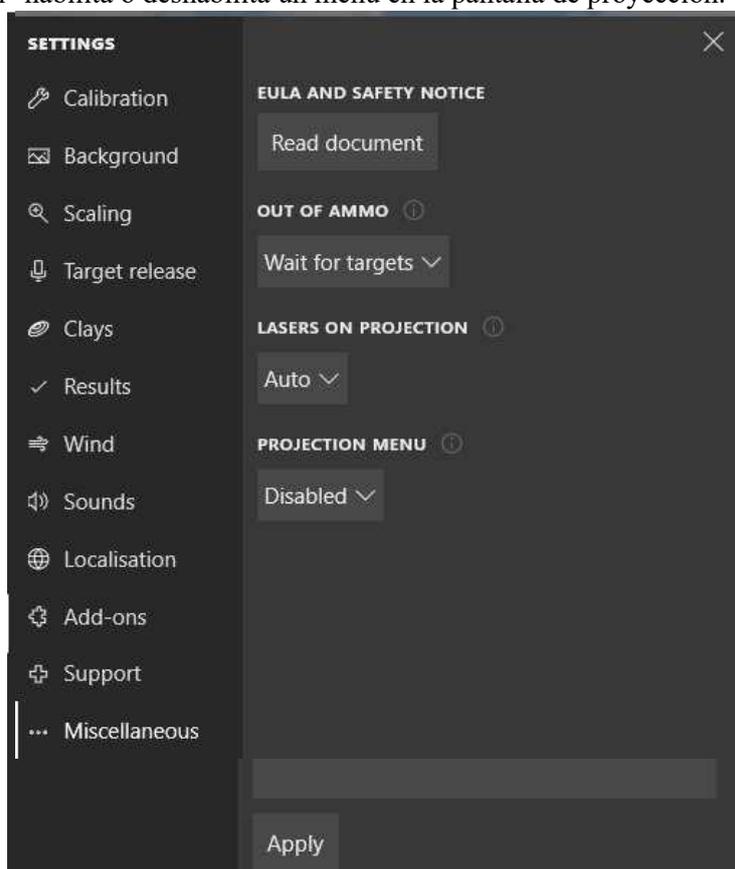
Aquí se muestra una lista de complementos de software opcionales habilitados en su copia de DryFire.

También te permite ingresar la "clave" proporcionada por Wordcraft cuando compras un complemento.

Consulte el siguiente capítulo sobre la instalación de complementos.

11.11 Misceláneas:

- "Sin munición" significa que has disparado ambos cañones y al menos un objetivo todavía se mueve.
- Puedes "Esperar a que los objetivos lleguen al suelo", "Ir directamente" para ver los resultados de tus disparos o configurar un "Temporizador" antes de mostrarlos. El temporizador empieza a contar desde tu último disparo.
- "Láseres en proyección" define cuándo se deben usar objetivos láser con el complemento de proyección. "Automático" permite que DryFire decida usar láseres para objetivos que no caben en el área de proyección.
- "Menú de proyección" habilita o deshabilita un menú en la pantalla de proyección.



12 Instalación de complementos

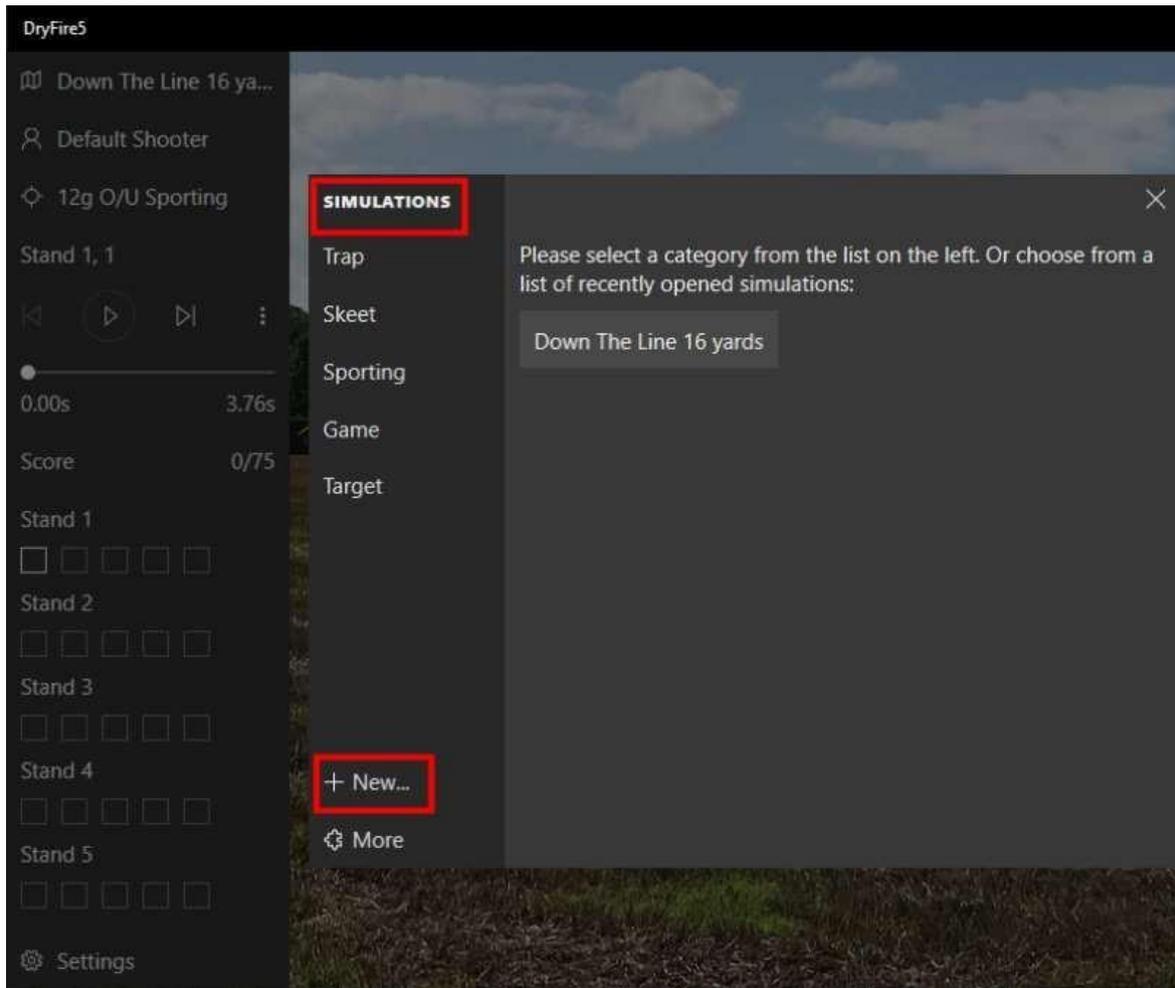
Los complementos se pueden comprar en la tienda: <https://wordcraft.com/tienda>

- Después de comprar un complemento, su factura incluirá un token o clave que se verá así:
ABC123-DEF456-GHI789-JKL012
- Las claves se almacenan en el simulador, así que asegúrese de que esté encendido y conectado a un puerto USB: las cabezas asentirán cuando estén conectadas.

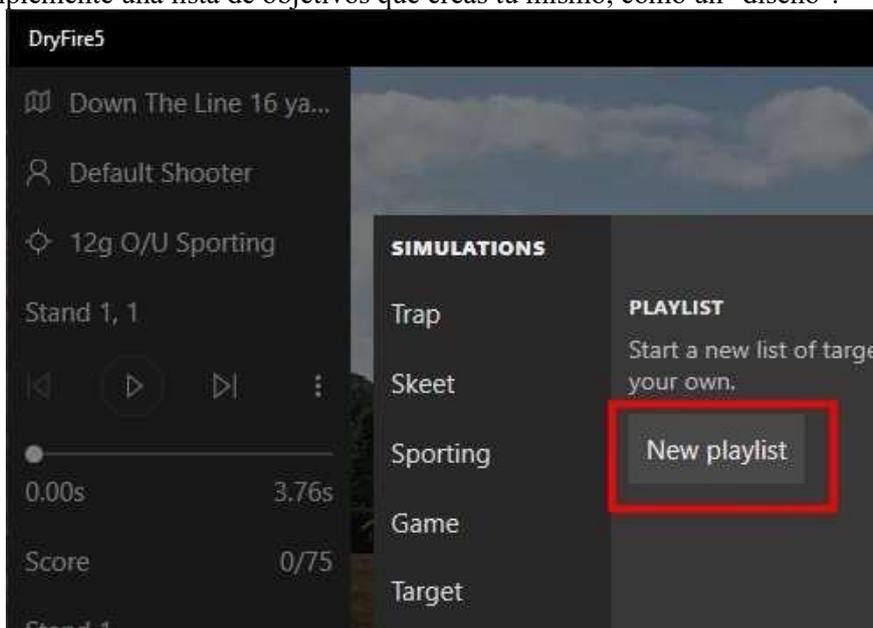
- Ejecute el software DryFire.
- Seleccione “Configuración”, luego “Complementos” y busque el campo denominado “Aplicar clave”.
- Introduzca la clave proporcionada con su factura y haga clic en “Aplicar”.
- Aparecerá una marca de verificación cuando se haya aplicado la clave.
- Ahora tienes acceso a todas las funciones del nuevo complemento.
- Sobre el campo "Aplicar clave" se muestra una lista completa de los complementos que has comprado.

13 Complemento de diseñador

Después de agregar Designer a su sistema, aparecerá una nueva opción, "+ Nuevo", en la esquina inferior izquierda del cuadro de selección de simulación.

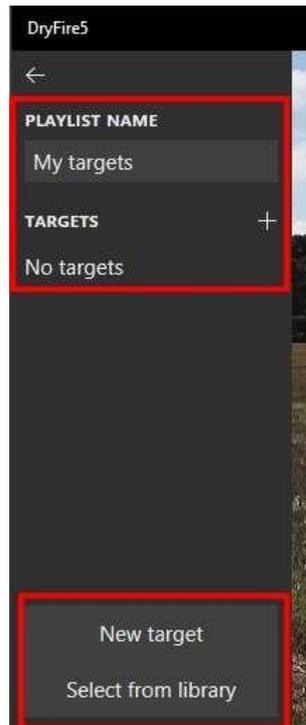


Haz clic y selecciona una lista de reproducción existente o "Nueva lista de reproducción" para crear una nueva. Una "lista de reproducción" es simplemente una lista de objetivos que creas tú mismo, como un "diseño".



Dale un nombre a tu lista de reproducción ("Mis objetivos" en el ejemplo a continuación) y luego selecciona "Seleccionar de la biblioteca" o "Nuevo objetivo".

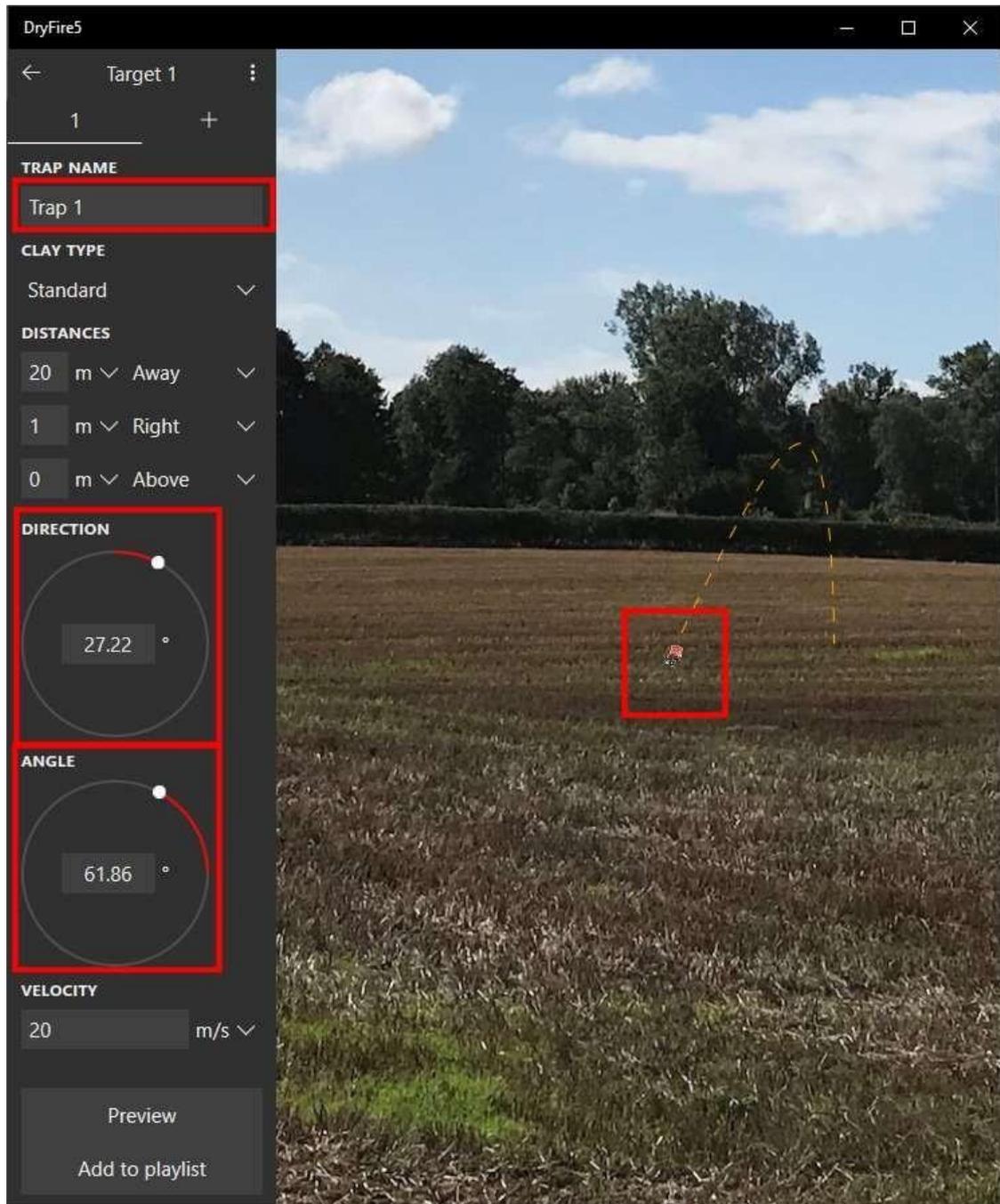
"Seleccionar de la biblioteca" le permite seleccionar cualquier objetivo de cualquiera de las simulaciones proporcionadas con DryFire.



"Nuevo objetivo" te permite crear y nombrar un nuevo objetivo individual o doble. Verás una vista previa al editar la configuración del objetivo.

En el siguiente ejemplo:

- El objetivo se llama "Trampa 1" □ El tipo de arcilla es "Estándar"
- La trampa está a 1 m a la derecha de la posición de frente y a 0 m por encima de la posición del tirador. Aumentar el valor "Encima" colocará la trampa en una "torre".
- La dirección horizontal de liberación es de 27,22 grados a la derecha de la línea recta. El ajuste se realizó arrastrando el punto blanco y observando la vista previa.
- El ángulo de liberación vertical es de 61,86 grados, ajustado nuevamente con el punto blanco.
- La arcilla se liberará a 20 m/s.



"Seleccionar de la biblioteca" permite seleccionar objetivos de cualquier simulación de DryFire (como en el ejemplo a continuación, un plato). Asigna un nombre al objetivo seleccionado.



14 Complemento de rifle y pistola

Después de agregar rifle y pistola a su sistema, aparecerá una nueva opción, "Objetivo", en la esquina inferior izquierda del cuadro de selección de simulación.

Puede seleccionar una de las simulaciones de objetivos predefinidas o "Personalizado", que le permite crear un objetivo "diana" estándar de cualquier tamaño a cualquier distancia.

TARGET ← **SHOOTING RANGE** SQUAD ✕

Lollipops

Pistol Plinking

Self Defence

Shooting Range

Create a custom target down on the shooting range.

Distance

2.5 m ▾

Diameter

m ▾

Centre above ground

Eye height ▾

Shots per target

Magazine ▾

Target time limit

None ▾

START

15 Complemento de competición

El complemento opcional Competición te permite disparar contra otros como parte de un escuadrón.

15.1 Escuadrones, múltiples usuarios y múltiples armas

DryFire está diseñado para un solo tirador, pero los paquetes Amigos y Tropa te permiten añadir varios tiradores a tu sistema. Consulta la tienda para más información.

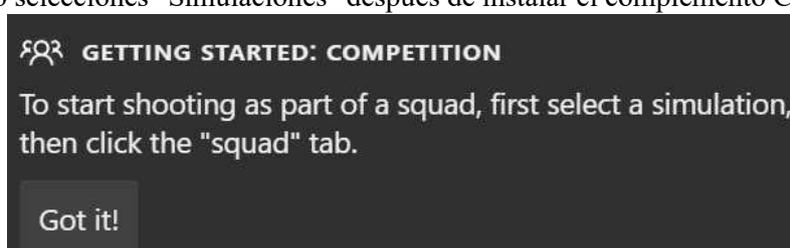
<https://wordcraft.com/tienda>

Obviamente necesitarás al menos un paquete de amigos antes de poder crear un equipo para una competición.

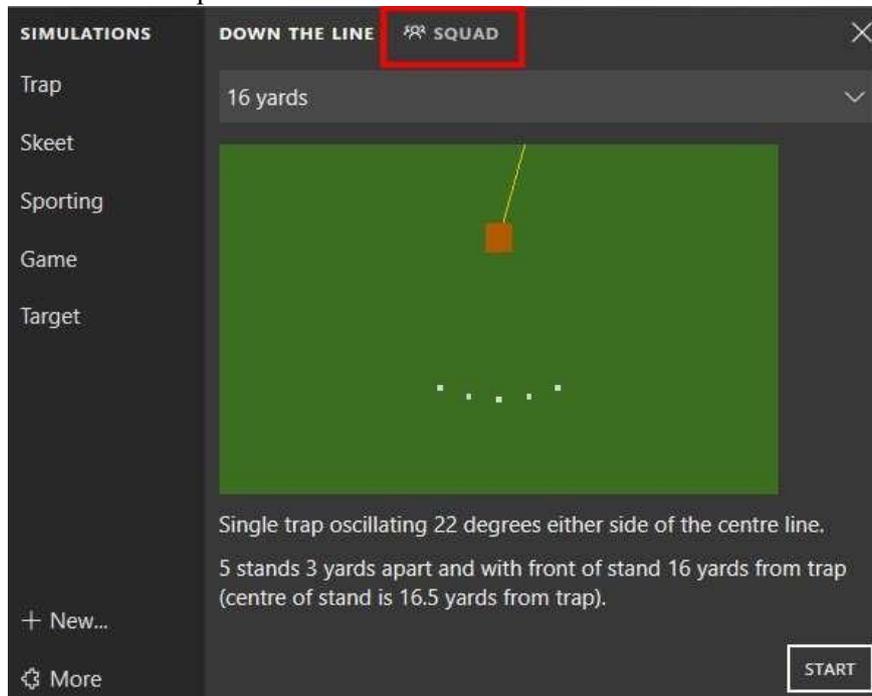
Los miembros del escuadrón pueden compartir la misma arma (cada tirador tendrá que realizar la alineación del cañón antes de disparar) o cada uno puede usar su propia arma, lo que requerirá su propio conjunto de arma universal.

15.2 Empezando

Aparecerá una pista cuando selecciones "Simulaciones" después de instalar el complemento Competición.



Haga clic en la pestaña "Escuadrón" después de seleccionar una simulación.

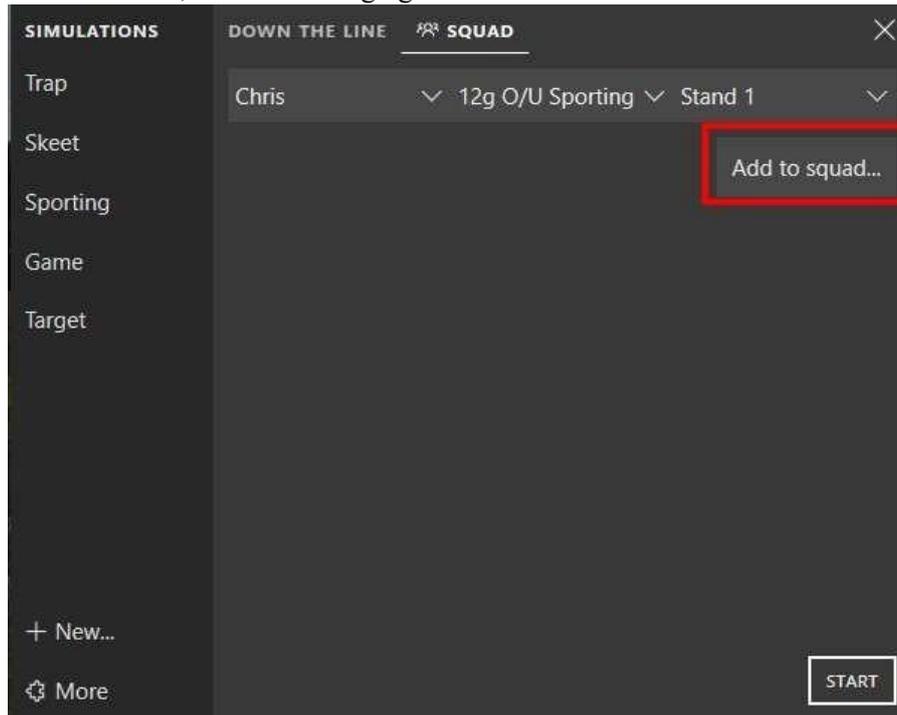


Si aún no tienes un escuadrón configurado, verás el tirador actual en la lista junto con tres listas desplegables:

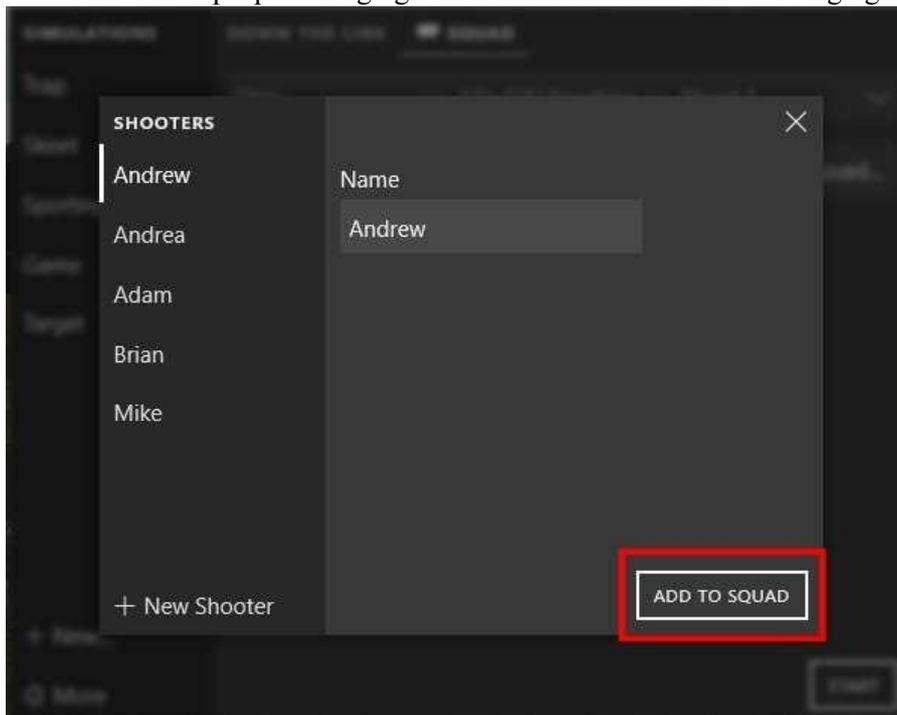
- Nombre del tirador.
- Arma en uso.

- El soporte en el que comenzará este tirador.

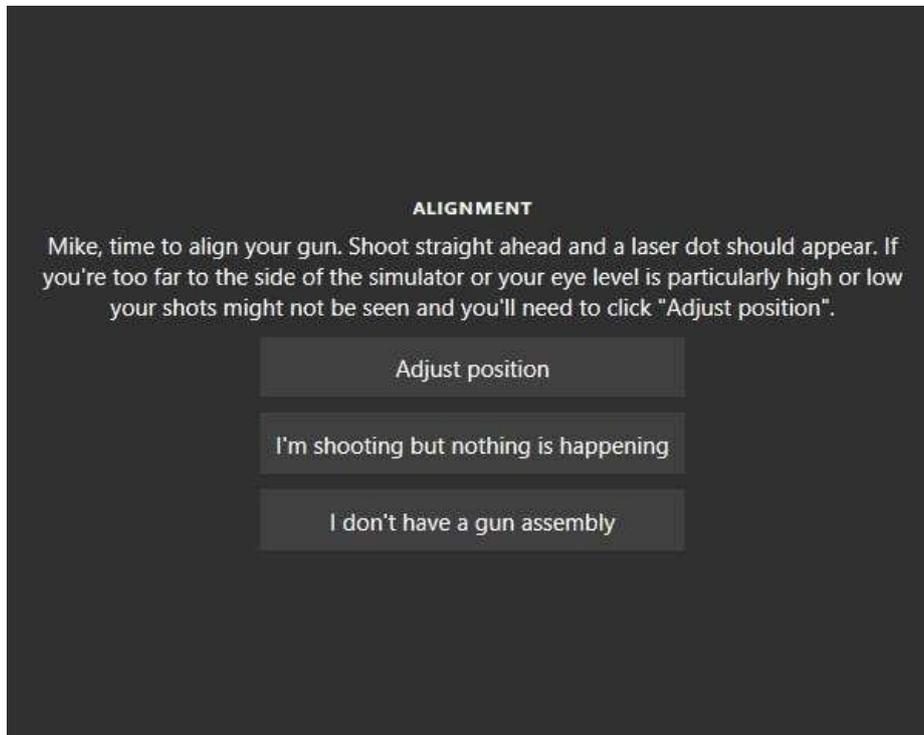
Para agregar otro tirador al escuadrón, haz clic en "Agregar al escuadrón".



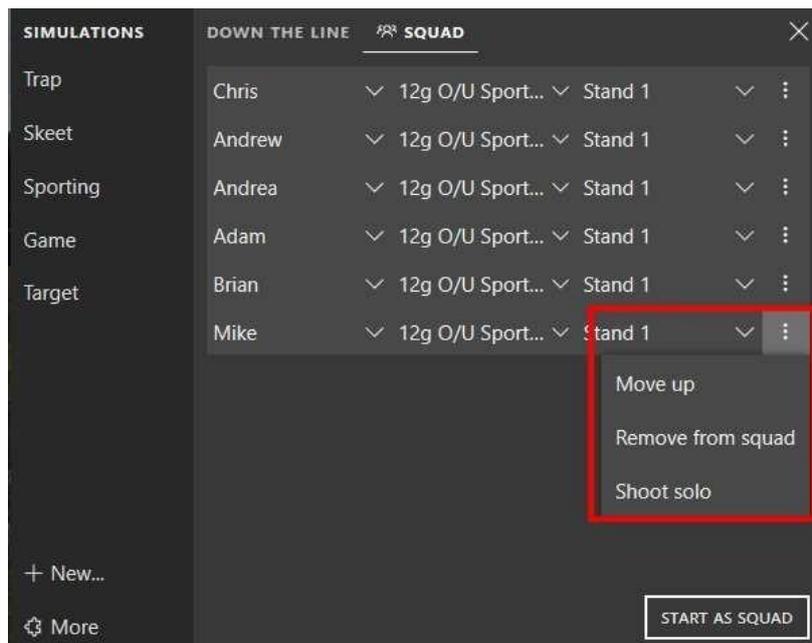
Ahora verás una lista de otros tiradores que puedes agregar al escuadrón haciendo clic en "Agregar al escuadrón".



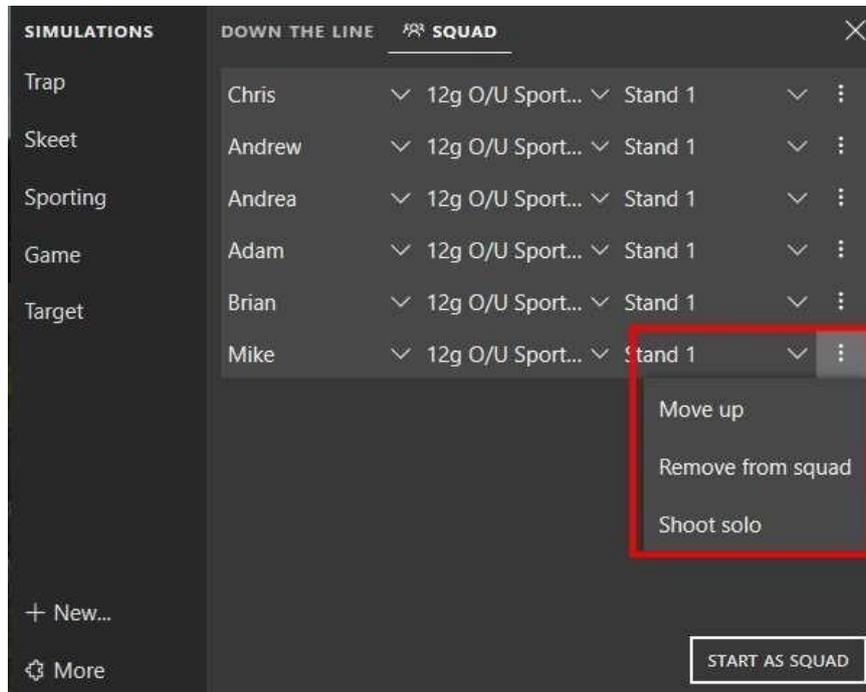
Si el tirador seleccionado no ha disparado antes, tendrá la oportunidad de alinear su arma. Siga el procedimiento normal de alineación de la boca del cañón y continúe con normalidad.



Haz clic en los tres puntos verticales para cambiar el orden del escuadrón, eliminar un tirador o decidir que un tirador disparará solo.



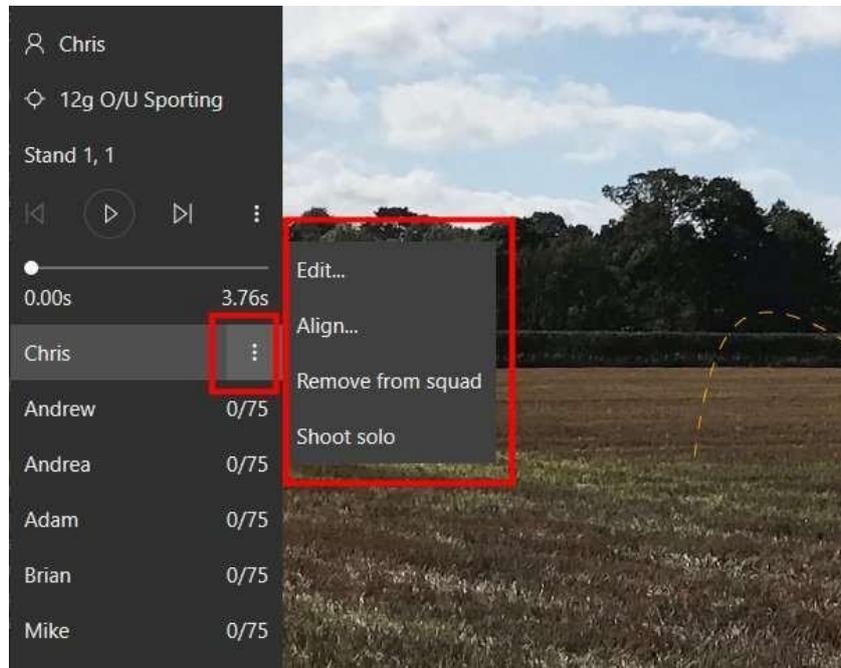
Haz clic en "Comenzar como escuadrón" cuando tu escuadrón esté completo.



Al disparar en escuadrón, la barra lateral estándar cambia ligeramente para mostrarte cada tirador y sus puntajes, y el tirador actual se resalta con un color de fondo diferente.



Pase el ratón sobre un tirador y haga clic en los tres puntos verticales para ver un menú de opciones. Al empezar a disparar, puede usar este menú para consultar su tarjeta de puntuación.



Además del cuadro de puntuación que se muestra en la pantalla de la PC/computadora portátil, el complemento de proyección también mostrará la puntuación del tirador actual en la esquina superior izquierda y, al final de una ronda, mostrará los resultados de todo el equipo.

16 Complemento Gun Motion

El movimiento del arma rastrea y muestra la trayectoria del cañón desde justo antes de decir "Tirar" hasta justo después de disparar. Esto lo hace ideal para comprobar la fluidez del movimiento y para asegurar que el arma se mantenga en su sitio y no se detenga después de disparar.

16.1 Nota importante

El complemento Gun Motion funciona con la versión cilíndrica/tubular de plástico del conjunto de pistola universal DryFire (UGA) con una etiqueta "Evitar exposición" en el láser.

No funciona con la versión anterior, de metal.

Comuníquese con nosotros si tiene la versión anterior de UGA.

16.2 Requisitos

Necesitas:

- La última versión del software DryFire.
- Bluetooth debe estar habilitado en su teléfono inteligente/tableta.
- Acceso a wifi. Tu PC y tu smartphone/tablet deben estar conectados al mismo router wifi.
- El complemento Gun Motion: comprado e instalado.
- La aplicación gratuita Gun Motion instalada en un teléfono inteligente o tableta Apple o Android.

Necesitará Apple iOS 12.4 o posterior o Android 6.0 o posterior.

Para Apple: <https://apps.apple.com/nz/app/dryfire-gunmotion/id893116995>

Para Android:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wordcraft.dryfire5gunmotion>

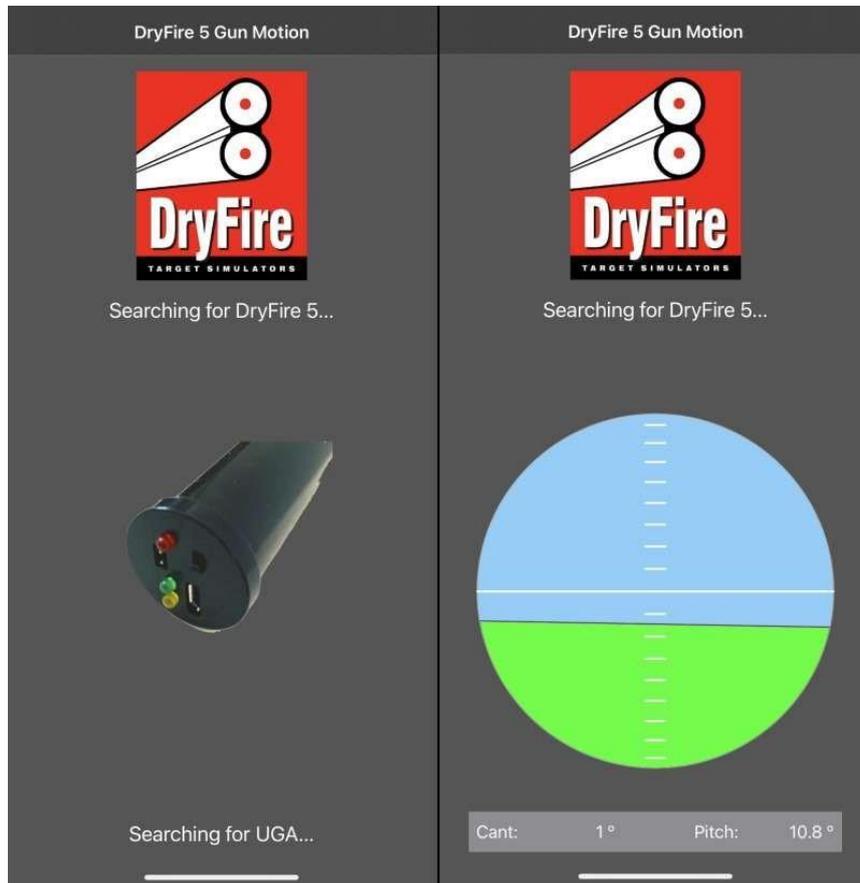
Importante

Su teléfono inteligente/tableta debe haber sido fabricado después de principios de 2017 para garantizar que su hardware Bluetooth funcione con DryFire Gun Motion.

16.3 Uso del movimiento del arma

Por favor, haga las cosas en el siguiente orden:

- Verifique que su PC y su teléfono inteligente/tableta estén conectados a wifi y que el Bluetooth esté habilitado en su teléfono inteligente/tableta.
- Asegúrese de que su conjunto de pistola universal (UGA) esté completamente cargado, montado y apagado.
- Ejecute el software DryFire en su PC.
- Ejecute la aplicación Gun Motion en su teléfono inteligente/tableta.
- Encienda la UGA.
- En unos segundos, la aplicación para teléfono inteligente o tableta se conectará a la UGA a través de Bluetooth.



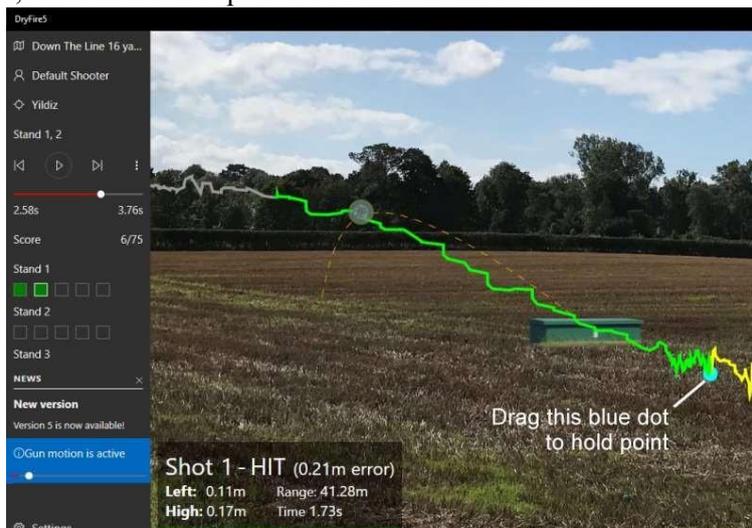
- Durante el uso, la aplicación mostrará cómo apunta su arma: inclinación (balanceo) e inclinación (arriba/abajo).
- A continuación, la aplicación se conectará al software DryFire a través de wifi y en la parte inferior izquierda de la pantalla de la PC se mostrará el movimiento de la pistola como activo.



- Tu smartphone o tableta mostrará un indicador de inclinación, así que guárdalo a un lado para poder vigilarlo. Los datos de movimiento del arma aparecerán después de disparar, en la pantalla de tu PC o en la pantalla de proyección si usas el complemento de proyección.
- La aplicación también se puede utilizar para configurar parámetros dentro de la UGA: consulte la Guía del usuario principal para obtener más detalles.
- Ahora puedes realizar la alineación del cañón antes de seleccionar un diseño/objetivo de forma normal.
- Toma nota mental de tu punto de sujeción antes de cada disparo: el punto al que apunta tu arma cuando dices "Tirar". Lo necesitarás más adelante.
- Grita "Pull" y dispara normalmente.

16.4 Análisis posterior al disparo

Después de realizar el disparo, se mostrarán las pistas de movimiento del arma:



- La pista amarilla muestra el movimiento del arma antes de pedirle que tire, la pista verde muestra el movimiento antes de disparar y la pista gris muestra el movimiento después de disparar.
- Debajo del mensaje "El movimiento del arma está activo" verás un control deslizante.



- Usa el ratón o el panel táctil para arrastrar el control deslizante hasta que el punto azul esté en tu punto de agarre. El punto azul representa el punto al que apuntaba tu arma cuando dijiste "Tirar".
- Los datos de movimiento del arma para cada objetivo se almacenan junto con los datos de acierto/fallo. Puedes ver cualquier objetivo con solo hacer clic en él en la tarjeta de puntuación.



17 Complemento generador de informes

DryFire registra cada disparo que realizas y el generador de informes analiza estos datos para mostrar cómo ha cambiado tu rendimiento con el tiempo.

17.1 Requisitos

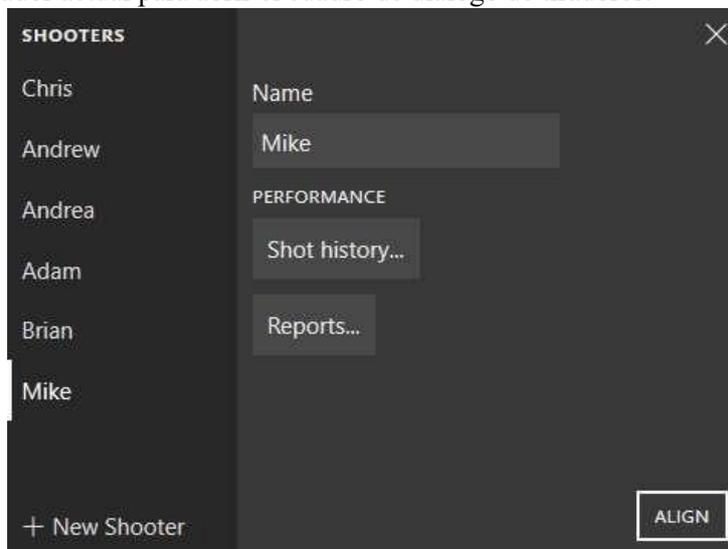
Necesitas:

- La última versión del software DryFire de <https://wordcraft.com/support>
- El complemento Generador de informes: comprado e instalado desde <https://wordcraft.com/tienda>

17.2 Uso del generador de informes

Debes disparar al menos una ronda completa de objetivos antes de que la opción de informe esté disponible.

Haga clic en el nombre del tirador actual para abrir el cuadro de diálogo de tiradores.



Haga clic en "Historial de disparos" para ver una lista de las rondas que disparó en una fecha particular.

Haga clic en "Informes", ingrese los criterios de selección de su interés y luego haga clic en "Actualizar".

REPORTS ✕

Simulation: Down The Line 16 yards Start date: 07/10/2020

Target: All End date: 07/10/2020

Barrel: Both

RESULTS

Down The Line 16 yards		07/10/2020 0:00		
Stand 1, 1	1 Hit	0.630m	+0.613	↑0.145
Stand 1, 2	1 Hit	0.713m	→0.710	↑0.067
Stand 1, 3	1 Hit	0.221m	→0.042	↓0.216
Stand 1, 4	1 Hit	0.154m	+0.135	↑0.075
Stand 1, 5	1 Hit	0.621m	+0.585	↑0.210
Stand 2, 1	1 Hit	0.243m	+0.228	↓0.085
Stand 2, 2	1 Hit	0.268m	→0.222	↓0.149
Stand 2, 3	1 Hit	0.608m	+0.602	↓0.089
Stand 2, 4	1 Hit	0.370m	+0.356	↓0.101
Stand 2, 5	1 Hit	0.415m	+0.337	↑0.243
Stand 3, 1	1 Hit	0.162m	→0.127	↑0.100
Stand 3, 2	1 Hit	0.169m	→0.107	↑0.131
Stand 3, 3	1 N/B	0.791m	→0.649	↑0.452
Stand 3, 4	1 Hit	0.425m	→0.398	↓0.148
Stand 3, 5	1 Hit	0.228m	→0.170	↓0.153

Name: Default Shooter

PERFORMANCE

La opción "Exportar" le permite guardar el informe actual como un archivo .PDF.

La opción "Estadísticas" muestra un análisis más detallado.

Shots	32	Hits	23	71.88%	Misses	9
Average time	1.71s					
Average range	43.10m					
Average error	0.53m					
Total error	16.92m					
Average ahead	0.12					
Average behind	0.42					
Average above	0.24					
Average below	0.37					
Left-right hits	10		76.92%	Misses	3	
Right-left hits	9		64.29%	Misses	5	
Rising hits	4		80.00%	Misses	1	
Falling hits	19		70.37%	Misses	8	

18 Obtener apoyo

18.1 Solucionador de problemas

Consulte la página de solución de problemas del sitio web para ver si su problema se soluciona allí:

https://wordpress.com/solucionador_de_problemas

Por favor consulte también la página web dedicada a solicitar soporte técnico:

https://wordpress.com/soporte_tecnico

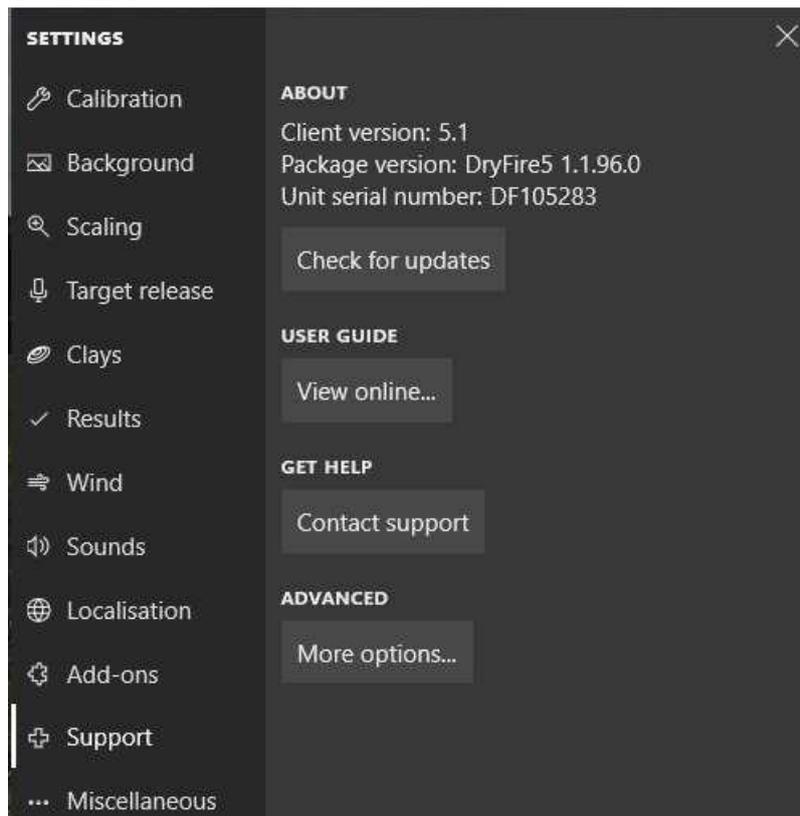
18.2 Enviar una solicitud de soporte

DryFire mantiene un registro de todo lo que hace y de todo lo que usted hace, así como una lista de todas las configuraciones actuales.

Es vital que su solicitud de soporte incluya este registro para que nuestro personal de soporte pueda identificar el problema y brindar una respuesta rápida.

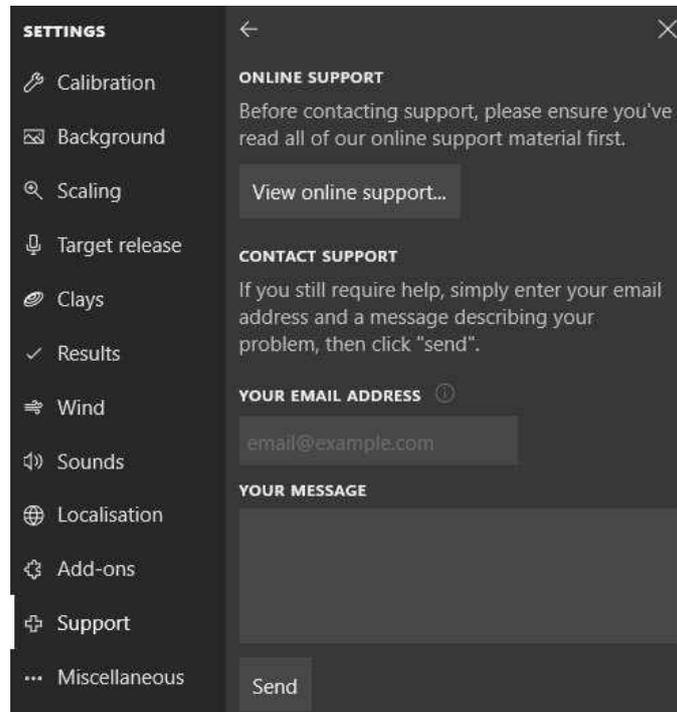
Mientras se ejecuta el software DryFire, preferiblemente justo después de que ocurra el problema, haga clic en:

- "Ajustes",
- "Apoyo"
- "Contacta con soporte técnico".



Introduzca su dirección de correo electrónico y luego una breve descripción del problema (suficiente para que podamos reproducirlo).

Al hacer clic en "Enviar", recibiremos su informe junto con un registro de DryFire que nos ayudará a identificar el problema. Le responderemos por correo electrónico.

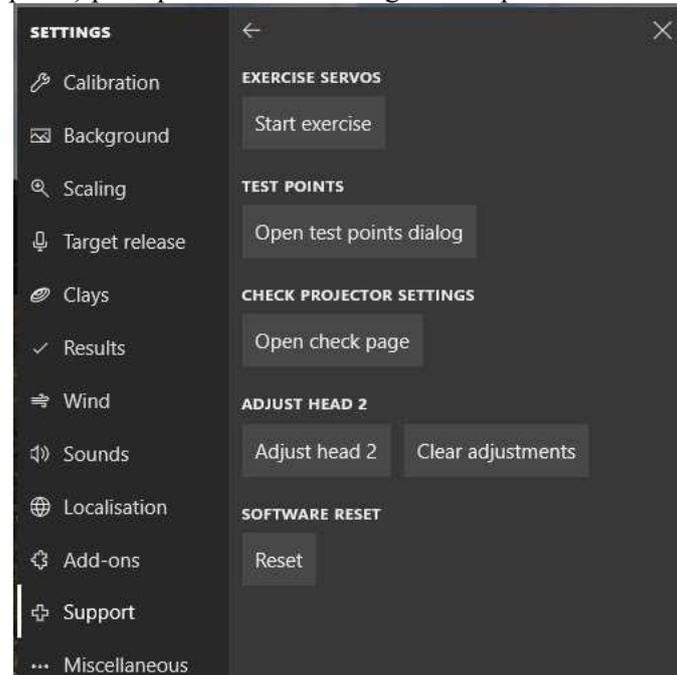


18.3 Opciones de soporte avanzadas

Hay opciones de soporte más avanzadas disponibles en "Configuración", "Soporte", "Avanzado", "Más opciones".

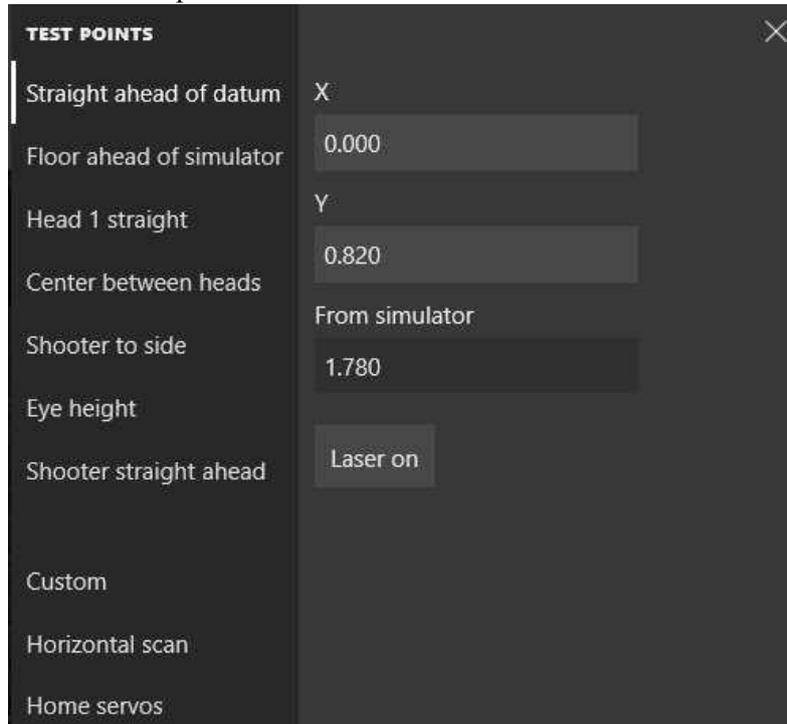
Nuestro departamento de soporte puede solicitarle que utilice las funciones que se muestran en la pantalla a continuación:

- Servos de ejercicio: esto moverá los servomotores a través de su longitud de recorrido.
- Puntos de prueba: esto permite que los láseres se muevan a puntos específicos frente a usted (consulte la siguiente pantalla).
- Comprobar la configuración del proyector: esto se utiliza para comprobar que el proyector esté mostrando la imagen completa generada por DryFire (ver a continuación).
- Ajustar el cabezal 2: esto le permite mover el punto láser generado por el cabezal 2 (el que está a la derecha cuando se mira hacia la pared) para que coincida con el generado por el cabezal 1 (ver a continuación).



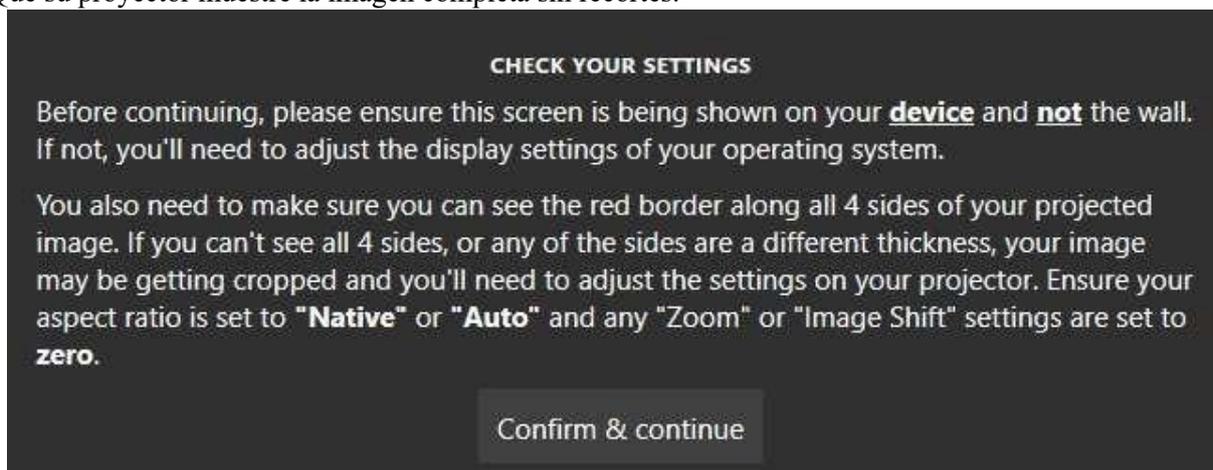
La pantalla "Puntos de prueba" le permite mover los láseres a puntos específicos frente a usted. Las ubicaciones deben coincidir con las medidas ingresadas para "Simulador a pared", "Simulador desde el suelo" y "Tirador a pared". Si las medidas son muy diferentes, verifique las medidas en las pantallas "Configuración", "Calibración" y "Calibración completa".

No te preocupes si los dos láseres no siempre coinciden: esto es bastante normal.



La pantalla "Comprobar la configuración del proyector" le permite comprobar:

- Estás usando el "modo extendido" y la imagen en tu PC es diferente a la proyectada. Estás usando el "modo duplicado" si son iguales; esto no funcionará.
- Que su proyector muestre la imagen completa sin recortes.



La pantalla "Ajustar cabezal 2" le permite utilizar el panel de movimiento en pantalla para mover el punto láser generado por el cabezal 2 para que coincida con el generado por el cabezal 1.

SETTINGS ✕

- 🔧 Calibration
- 🖼️ Background
- 🔍 Scaling
- 📄 Target release
- 🌀 Clays
- ✓ Results
- ☰ Wind
- 🔊 Sounds
- 🌐 Localisation
- ⚙️ Add-ons
- 🛠️ Support
- ⋮ Miscellaneous

EULA AND SAFETY NOTICE

Read document

OUT OF AMMO ⓘ

Wait for targets ▾

LASERS ON PROJECTION ⓘ

Auto ▾

PROJECTION MENU ⓘ

Disabled ▾

19 Configuración avanzada de la sala

La mayoría de las personas no necesitan ninguna configuración avanzada.

El complemento de proyección no requiere configuración avanzada.

Los objetivos y resultados del láser no serán totalmente precisos si tiene una pared inclinada: necesita las medidas de "inicio de pendiente" y "pendiente final".

El software utiliza las medidas de "altura del techo", "pared lateral izquierda" y "pared lateral derecha" de la habitación para mostrar la velocidad angular precisa cuando un objetivo láser comienza o termina en una pared lateral o en el techo (por ejemplo, cruces anchos o pájaros que entran o salen muy altos).

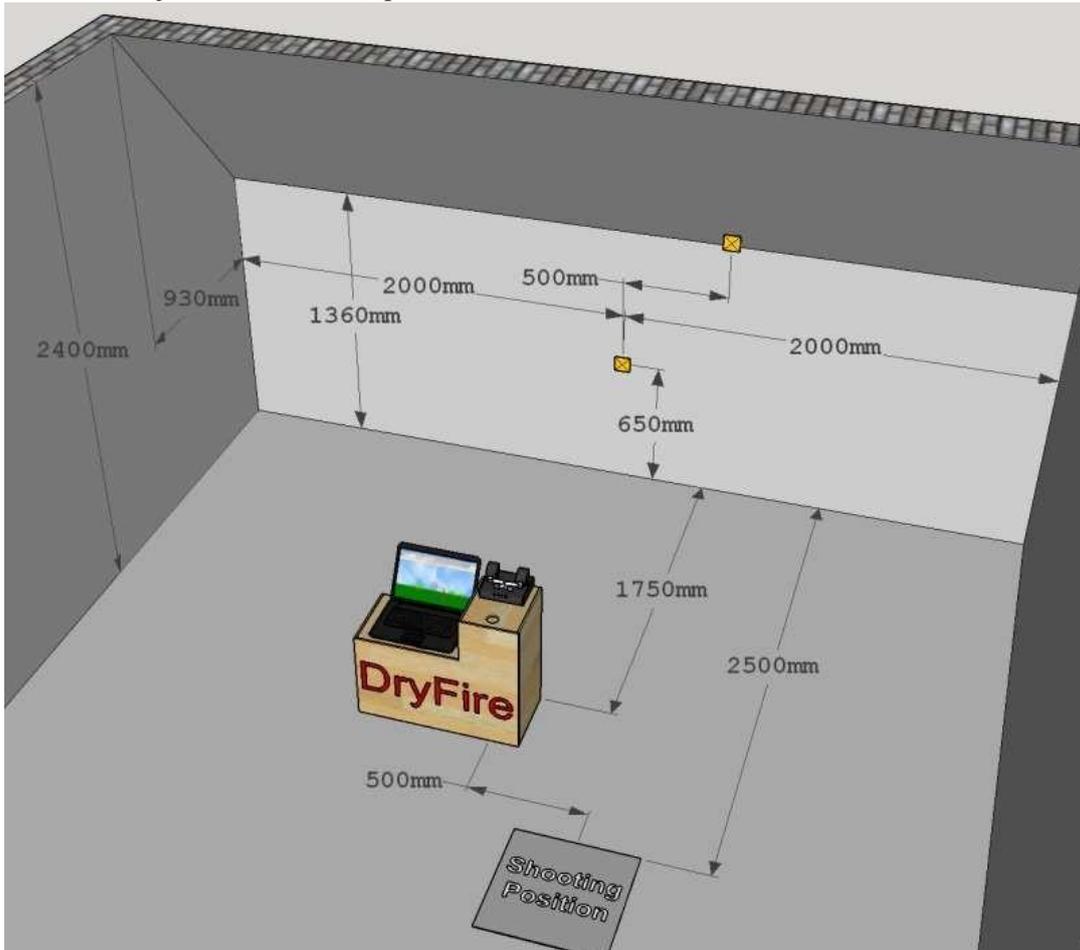
Nota importante: no es necesario ingresar nada relacionado con el tamaño de la pantalla porque esto se establece durante la configuración de la proyección después de tener los objetivos láser funcionando.

Inicialmente, configure solo estas distancias:

- simulador a pared/pantalla,
- simulador desde el suelo,
- Tirador desde la pared/pantalla.

Configuración avanzada: se accede desde "Calibración", "Calibración completa", "Calibrar"; le permite ingresar valores adicionales para adaptar el sistema a la habitación.

Observe atentamente el dibujo a continuación, que muestra cómo se relacionan las medidas con la habitación.



Altura de los ojos del tirador: no cambies esto: se calcula automáticamente cuando realizas la alineación del cañón disparando a la nota adhesiva superior.

A la derecha del tirador: si no puede situarse directamente detrás del simulador, mida su distancia a la derecha o a la izquierda. Introduzca un valor positivo si está a la derecha o negativo si está a la izquierda. (+0,50 m en el dibujo).

Altura del techo de la habitación: la altura del suelo al techo. (2,40 m en el dibujo).

Inicio de pendiente: la altura sobre el piso donde comienza cualquier pendiente orientada hacia el interior. (1,36 m en el dibujo).

Pendiente de entrada: hasta dónde se extiende la parte superior de la pendiente dentro de la habitación. (0,93 m en el dibujo).

Pared lateral izquierda: distancia del simulador a la pared izquierda. (2,00 m en el dibujo). Pared lateral derecha: distancia del simulador a la pared derecha. (2,00 m en el dibujo).

Montado en el techo: haga clic aquí si su simulador está montado boca abajo en el techo.

Nota: Esto no tiene nada que ver con un proyector de techo que se use con el complemento de proyección opcional. DryFire no tiene en cuenta dónde se instale el proyector, siempre que produzca una imagen rectangular nítida directamente frente al simulador.

20 Configuración avanzada de UGA

El UGA normalmente se activa presionando el interruptor del gatillo y normalmente funciona en modo "presionar para disparar".

Consejo: no lo cambies.

20.1 Configuración de la UGA

Si realmente lo necesitas, la aplicación de configuración Bluetooth de UGA funciona en Apple iOS, Android o Windows 10 y se conecta a UGA a través de Bluetooth.

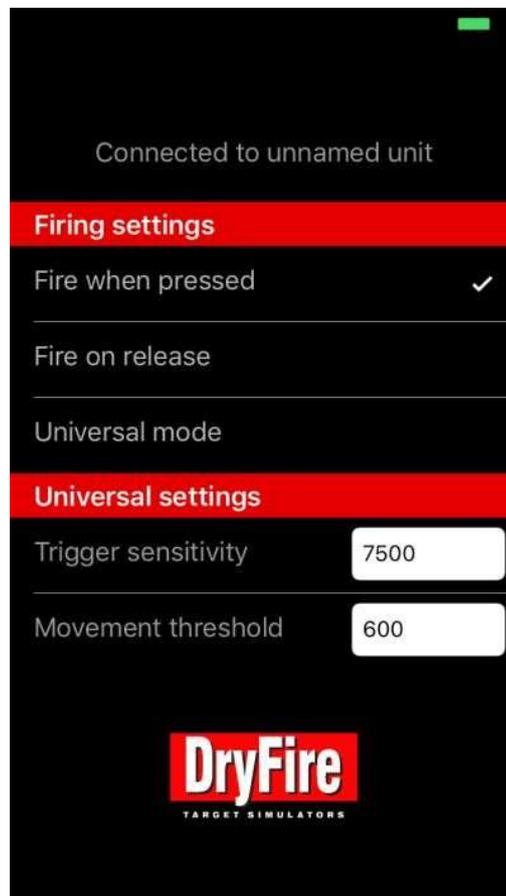
Visita Google Play (Android), App Store (Apple iOS) o Microsoft Windows 10 App Store y busca "DryFire Trigger" y luego descarga la aplicación.

Manzana: <https://apps.apple.com/es/app/unidad-de-disparo-dryfire/id1291827365>

Androide: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wordcraft.dryfiretrigger>La

aplicación se verá ligeramente diferente en cada "plataforma", pero las funciones son las mismas.

Esta imagen es de la versión Apple iOS.



- Disparo al presionar: el arma se dispara al presionar el gatillo. Así es como dispara la mayoría de la gente.
- Disparo al soltar: el arma se dispara al soltar el gatillo. También se llama "gatillo fijo".
- Modo universal: el arma "dispara" cuando la UGA detecta la vibración provocada por el percutor.
- Sensibilidad del disparador: cuanto menor sea el valor, más sensible será el sistema a las vibraciones.

- Umbral de movimiento: establece la sensibilidad del movimiento para el modo Universal.

20.2 Problemas de Bluetooth

El Bluetooth puede no ser confiable, por lo tanto, mantenga el UGA bastante cerca de su PC o teléfono inteligente y ejecute la aplicación inmediatamente después de encender el UGA.

El UGA "anuncia" su presencia durante un minuto después de encenderse, por lo que la aplicación debería detectarlo. De lo contrario, apague el UGA, cierre la aplicación, espere 10 segundos, enciéndalo y ejecute la aplicación.

No todas las PC y portátiles con Windows 10 incorporan dispositivos Bluetooth de calidad o actualizados, así que si tienes problemas, te recomendamos probar el adaptador USB Bluetooth F8T065BF de Belkin. (Por cierto: ¿sabías que inventamos y les pusimos nombre a los "dongles"?)

21 Garantía

Los detalles de nuestra garantía se encuentran en el sitio

web:<https://wordcraft.com/store/terms>