

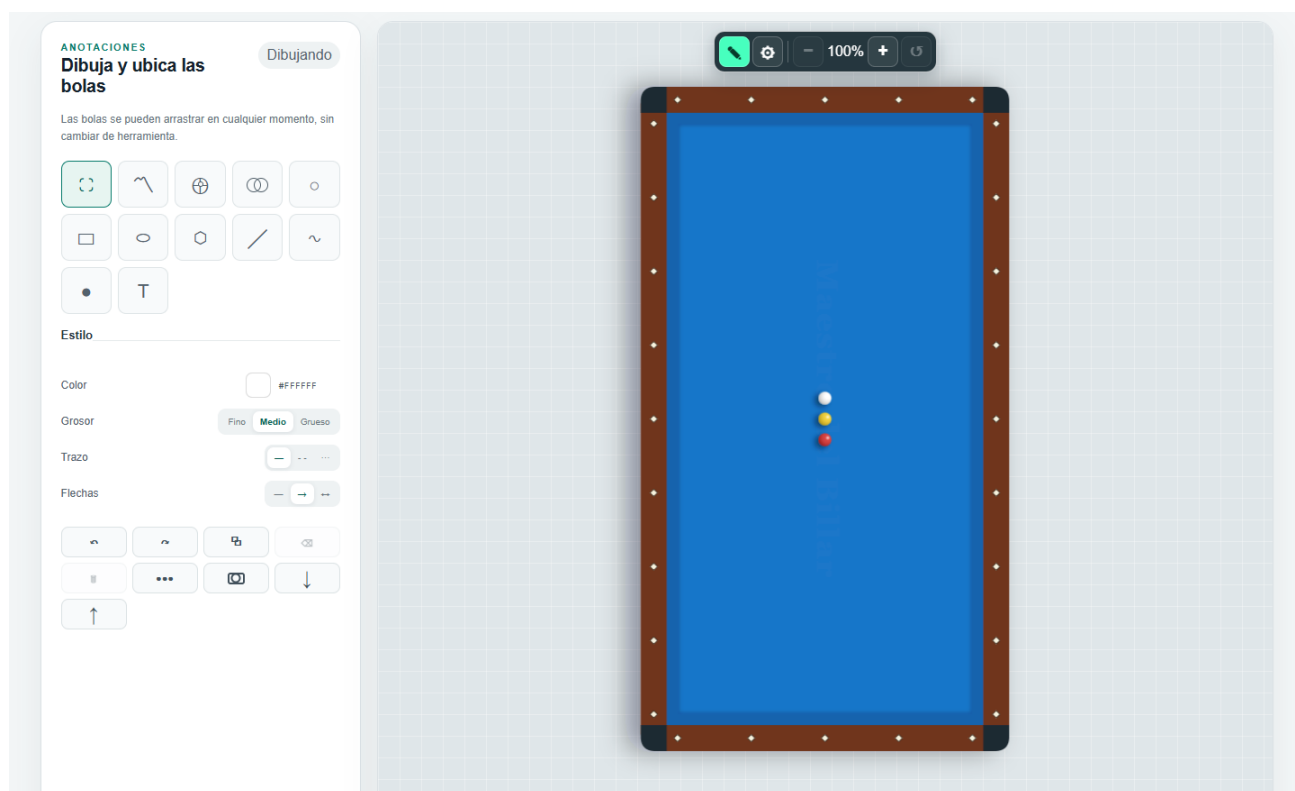
MAESTRO DEL BILLAR

BilliNote

Guía de usuario

Crea, comenta, modifica y comparte jugadas de billar a tres bandas desde el navegador, en computador o dispositivo móvil.

maestrodelbillar.com/mesa



BilliNote abierto en un navegador de escritorio.

Versión 1.0 • Agosto de 2026

Para empezar en menos de cinco minutos

Esta sección contiene el recorrido mínimo para construir y compartir una jugada. Después encontrará la explicación completa de cada herramienta.

1. Abra BilliNote

Visite <https://maestrodelbillar.com/mesa>. La mesa se abre con las tres bolas en el centro y con Seleccionar activo.

No necesita instalar nada. BilliNote funciona directamente en el navegador. Sus cambios se guardan localmente en ese navegador para que pueda continuar más tarde.

2. Ubique las tres bolas

1. Arrastre la bola blanca, la amarilla y la roja hasta las posiciones de la jugada.
2. Puede mover las bolas con cualquier herramienta activa; no es necesario volver a Seleccionar.
3. Para un ajuste fino, active Seleccionar, toque o haga clic en una bola y use el control de cuatro flechas. Mantenga pulsada una flecha para continuar el movimiento.



Consejo móvil. El control de flechas puede arrastrarse por su asa para que no tape la zona de la mesa que está analizando.

3. Dibuje la trayectoria principal

1. Seleccione Trayectoria (↗), el segundo icono de la barra.
2. Haga clic o toque el punto de salida, cada punto de rebote en banda y el destino.
3. Finalice con doble clic, con Enter o con el botón Finalizar trayectoria.
4. Ajuste color, grosor, tipo de trazo y flechas. Si la trayectoria ya existe, selecciónela y mueva sus nodos verdes.

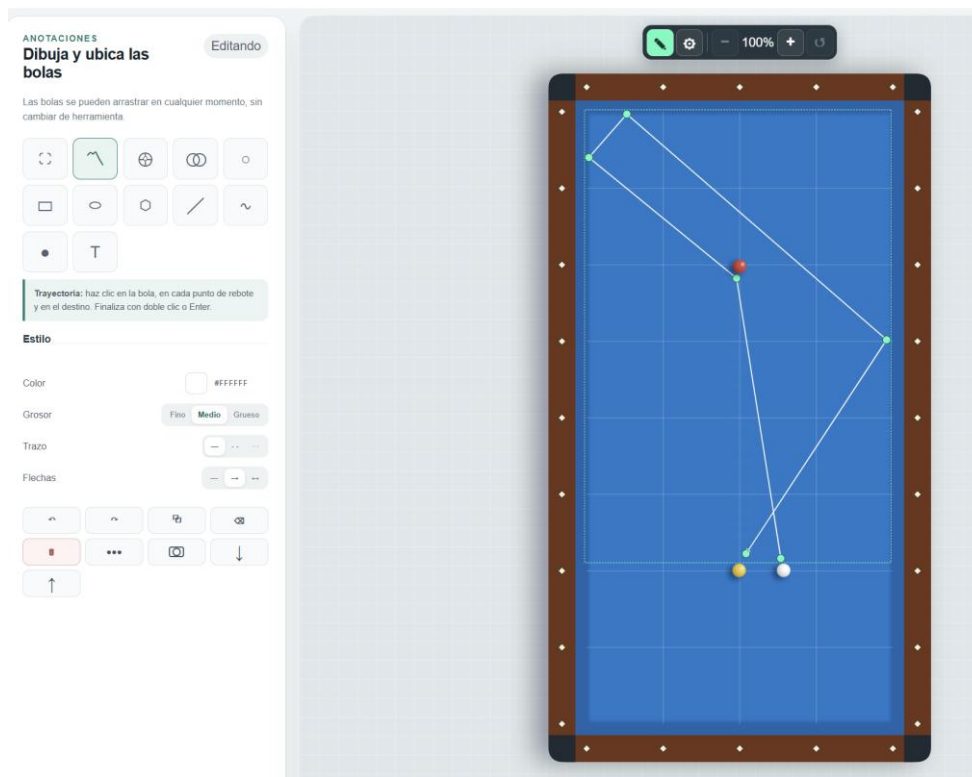
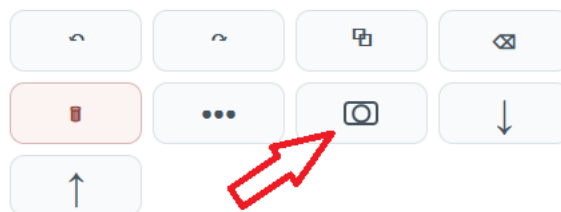


Figura 1. Trayectoria seleccionada: los nodos verdes permiten modificar cada tramo.

4. Exporte una imagen para compartir

1. Pulse Descargar y copiar PNG (icono de imagen/cámara en el bloque de acciones).



2. BilliNote descarga el archivo jugada-maestro-del-billar.png y, si el navegador lo permite, también lo copia al portapapeles.
3. Pegue la imagen en una conversación, publicación, correo, documento, o adjunte el archivo descargado.

Exportación limpia. Los contornos de selección y los nodos verdes no aparecen en el PNG.

5. Guarde o recupere la jugada en JSON

1. Pulse Exportar datos (↓) para descargar jugada-maestro-del-billar.json.
2. Conserve ese archivo si desea seguir editando la jugada o enviársela a otra persona.
3. Para recuperarla, pulse Importar datos (↑) y elija el archivo JSON. Se restauran mesa, bolas y anotaciones.

PNG y JSON cumplen funciones diferentes. El PNG sirve para ver y compartir. El JSON es el archivo editable de BilliNote.

Conozca la interfaz

BilliNote separa la elección de herramientas y estilos del área de la mesa. En móvil, los controles se reorganizan para mantener la mesa visible y las herramientas principales quedan en una barra desplazable.

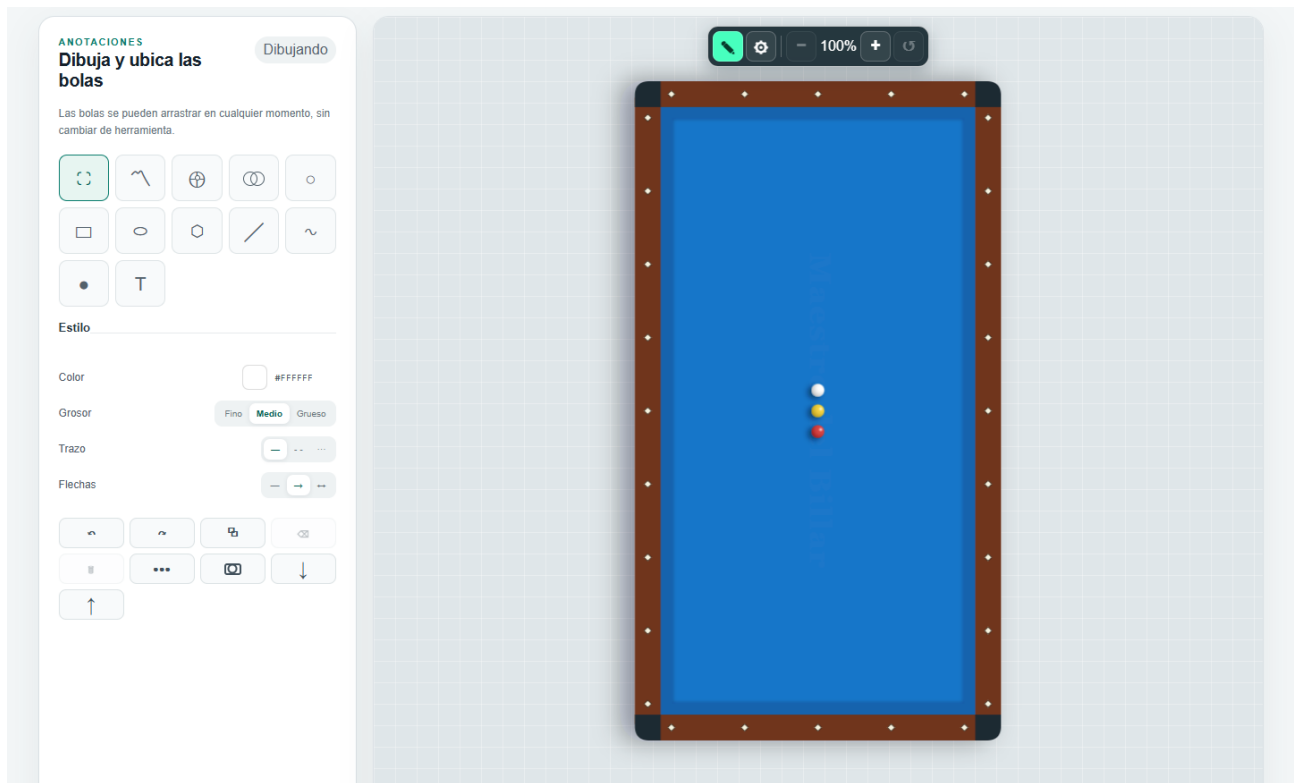


Figura 2. Escritorio: panel de anotaciones, controles de vista y mesa.

Controles de vista

- Anotaciones: muestra herramientas de dibujo, estilo y acciones.
- Personalización: cambia apariencia, orientación y ayudas visuales de la mesa.
- - / +: aleja o acerca la mesa en niveles de 100 %, 150 %, 200 %, 250 % y 300 %.
- : vuelve al zoom de 100 %.

Desplazamiento con zoom. En Seleccionar, si no hay objetos seleccionados, arrastre un espacio vacío de la mesa para recorrerla. En Personalización el gesto sobre la mesa desplaza la página.

La interfaz móvil

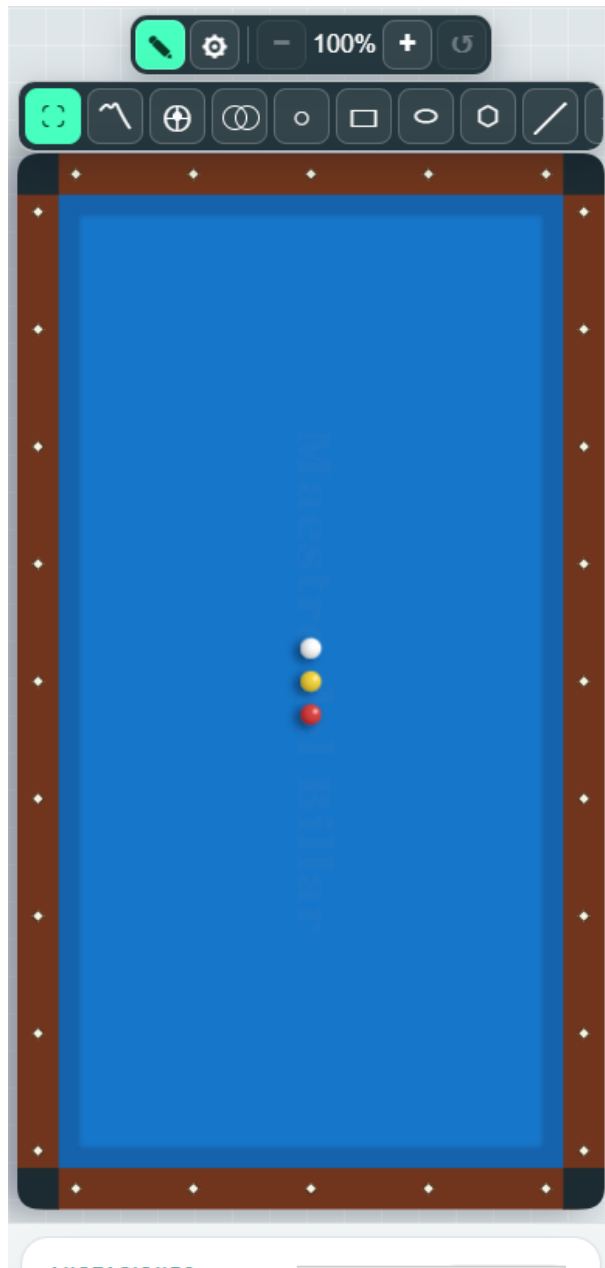


Figura 3. Móvil: controles de vista, barra de herramientas desplazable y mesa completa.

La barra oscura horizontal contiene las mismas herramientas que el panel de escritorio. Deslízela lateralmente para acceder a los iconos que no caben en pantalla. Los ajustes detallados permanecen debajo de la mesa; desplácese verticalmente cuando necesite cambiar un estilo.

Iconografía de herramientas

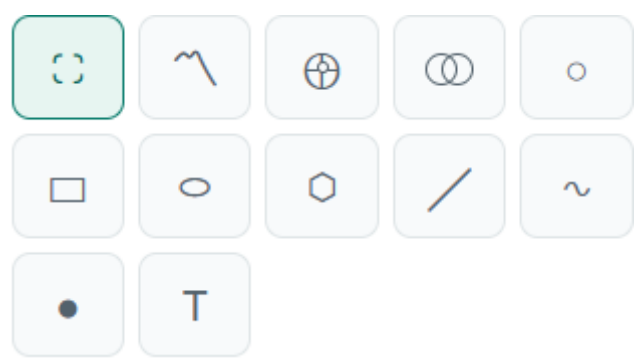


Figura 4. Orden de las herramientas de anotación.

Icono	Herramienta	Uso
	Seleccionar	Selecciona, mueve y modifica objetos o bolas. Muestra nodos cuando el objeto admite edición geométrica.
	Trayectoria	Crea una sucesión de segmentos mediante varios clics; es la herramienta principal para marcar recorridos y rebotes.
	Efecto	Coloca una bola ampliada y marca con un punto la zona de contacto de la punta del taco.
	Tome de bola	Coloca una bola con divisiones que puede ser superpuesta por la bola anterior para indicar el tome de bola.
	Círculo	Dibuja un círculo desde su centro hasta el radio deseado.
	Rectángulo	Arrastre entre dos esquinas opuestas.
	Elipse	Arrastre para definir el rectángulo que contiene la elipse.
	Polígono	Marque tres o más vértices; finalice con doble clic, Enter o el botón Finalizar.
	Línea	Arrastre desde un extremo hasta el otro.
	Curva	Marque varios puntos; BilliNote genera una curva suave que pasa por ellos.
	Punto	Coloca un punto de referencia con un clic o toque.
	Texto	Abre un editor multilínea y permite seleccionar fuente, tamaño y rotación.

Cómo finalizar herramientas multipunto

Trayectoria, Curva y Polígono permanecen activos mientras agrega puntos. Termine de cualquiera de estas formas:

- haga doble clic o doble toque en el último punto;
- pulse Enter en escritorio; o
- pulse el botón Finalizar que aparece en el panel.

Cancelar sin crear. Pulse Escape para descartar el trazado que todavía está en construcción.

Crear y editar anotaciones

Seleccionar y mover

Active Seleccionar y haga clic, toque o arrastre directamente el objeto. El área sensible de líneas y nodos es deliberadamente más amplia que su trazo visible, lo que facilita acertar en pantallas táctiles.

- Arrastre el objeto seleccionado para cambiarlo de posición.
- Haga clic o toque fuera del área de selección para deseleccionar.
- Pulse Escape para cancelar un borrador, cerrar una selección y salir de la multiselección.

Modificar la geometría con nodos verdes

- Línea: arrastre cualquiera de sus dos extremos para cambiar dirección y longitud.
- Trayectoria, curva y polígono: arrastre cada vértice o punto de control.
- Círculo: un nodo fija el centro y otro el radio.
- Rectángulo y elipse: los dos nodos corresponden a esquinas opuestas de su caja envolvente.
- Texto y punto: arrastre el único nodo para cambiar su posición.
- Efecto: el nodo central mueve la bola de efecto; el nodo de la punta desplaza solo el punto de efecto dentro del límite permitido.
- Tome de bola: arrastre la bola completa para superponerla o separarla del marcador de efecto.

Orden de superposición. Cuando coinciden, la bola del efecto se dibuja por encima de la bola de tome de bola para que el punto de efecto permanezca visible.

Selección múltiple

1. Pulse Selección múltiple (). BilliNote activa Seleccionar.
2. Toque los objetos que desea agregar. En escritorio también puede usar Shift, Ctrl o Cmd para agregar o quitar objetos.
3. Arrastre desde cualquier punto dentro del rectángulo de selección para mover el grupo.
4. Toque fuera del área seleccionada para cerrar la multiselección.

Duplicar, borrar, deshacer y rehacer

- Duplicar: seleccione uno o varios objetos, use Ctrl/Cmd+C y después Ctrl/Cmd+V. Las copias aparecen ligeramente desplazadas.
- Borrar selección: pulse  o la tecla Supr/Retroceso.

- Borrar todo: pulse el icono de papelera y confirme. La acción puede deshacerse.
- Deshacer/Rehacer: use ↶ y ↷ o los atajos indicados al final de esta guía.
- Centrar bolas: devuelve las tres bolas al centro y queda registrado en la secuencia de deshacer/rehacer.

Estilos de dibujo

Los estilos se aplican al próximo objeto. Si ya hay uno o varios objetos seleccionados, el cambio se aplica inmediatamente a la selección.

Estilo general

- Color: elija cualquier color con el selector; el código hexadecimal queda visible.
- Grosor: Fino, Medio o Grueso.
- Trazo: continuo, discontinuo o punteado.
- Flechas: sin flecha, flecha sencilla al final o flechas en ambos extremos. Se aplica a líneas, trayectorias y curvas.

Dirección de la flecha. En una trayectoria o curva, el primer punto es el origen y el último es el destino. El estilo de flecha utiliza ese orden.

Texto multilínea y rotación

1. Seleccione Texto (T) y haga clic o toque la mesa.
2. Escriba una o varias líneas y pulse Agregar.
3. Para cambiarlo, selecciónelo y pulse Editar texto, o haga doble clic sobre él.
4. Elija fuente (Arial, Georgia, Verdana o Courier New), tamaño (5, 7, 9 o 12) y rotación entre -180° y 180° en pasos de 5° .

Mover sin editar. Use Seleccionar y arrastre el texto. La caja de edición solo se abre al pulsar Editar texto, hacer doble clic o usar la herramienta Texto sobre un texto existente.

Efecto

El marcador de efecto amplía una bola para representar con precisión el punto donde impacta la punta del taco.

1. Elija Efecto ($\oplus$). Arrastre desde el centro de la bola ampliada hacia el punto de impacto. Un clic deja el punto centrado.
2. Al soltar, BilliNote vuelve a Seleccionar y deja el efecto recién creado seleccionado.
3. Personalice color de la bola, color del efecto, escala 2x/4x/8x y sectores por cuadrante: ninguno, 3 o 4.

El punto respeta la relación física entre una bola de 61,5 mm y una punta de taco de 12 mm. La escala amplía conjuntamente la bola y el efecto sin alterar esa proporción.

Tome de bola

1. Elija Tome de bola (dos círculos superpuestos), arrastre y suelte para colocarlo.
2. Seleccione la escala 2x/4x/8x y las divisiones: ninguna, 2, 4, 8 o 12. Dos divisiones significan una sola línea que parte la bola en dos zonas.

3. Superponga el tome de bola con el efecto cuando quiera comunicar ambas variables. También puede usar solo el efecto en jugadas sin indicación de tome de bola.

Orientación coherente. Las divisiones del tome permanecen verticales respecto a la pantalla incluso cuando la mesa está en orientación vertical.

Iconografía de acciones

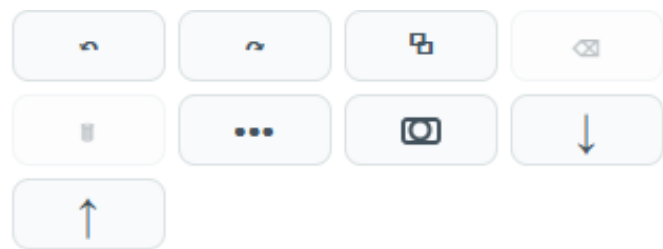


Figura 5. Acciones de edición, exportación e importación.

Icono	Herramienta	Uso
	Deshacer	Vuelve al estado anterior de anotaciones o bolas.
	Rehacer	Restaura una acción deshecha.
	Selección múltiple	Agrega varios objetos a una selección y permite moverlos como grupo.
	Borrar selección	Elimina los objetos seleccionados.
	Borrar todo	Elimina todas las anotaciones después de una confirmación.
	Centrar bolas	Devuelve blanca, amarilla y roja al centro.
	PNG y portapapeles	Genera la imagen final, la descarga e intenta copiarla.
	Exportar JSON	Descarga el archivo editable de la jugada.
	Importar JSON	Carga una jugada guardada en BilliNote.

Control de movimiento fino

Al seleccionar una bola, un efecto o un tome de bola aparece un control de cuatro flechas. Un toque realiza un paso; mantener pulsada una flecha repite el movimiento. Puede arrastrar el control por su asa.

Comportamiento especial del efecto. Cuando está seleccionado el marcador de efecto, las flechas mueven únicamente el punto que representa la punta del taco; no desplazan la bola ampliada.

Personalizar la mesa

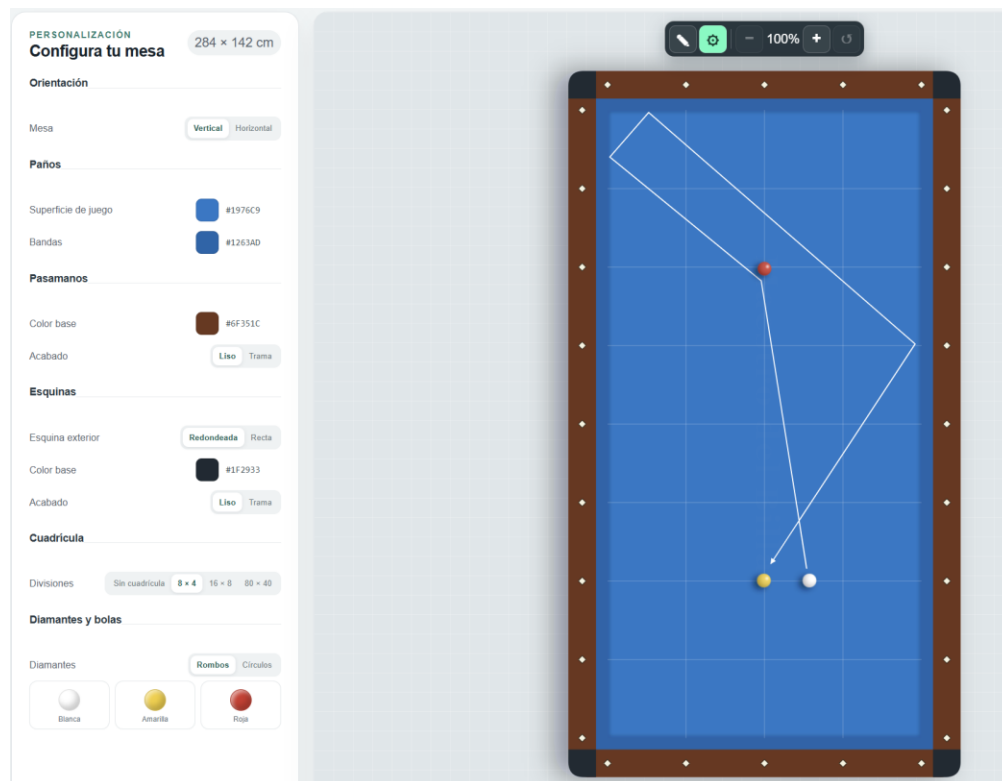


Figura 6. Panel de personalización en escritorio.

Pulse . Los cambios se aplican inmediatamente y no alteran la posición de las bolas ni de las anotaciones.

Orientación

- Vertical: predeterminada y recomendada para teléfonos.
- Horizontal: aprovecha mejor una pantalla panorámica.

Las anotaciones conservan sus coordenadas y el texto permanece horizontal por defecto. Cada texto puede rotarse de forma independiente.

Paños, pasamanos y esquinas

- Superficie de juego y bandas: colores independientes.
- Pasamanos: color base y acabado Liso o Trama.
- Esquinas: exterior Redondeada o Recta; color y acabado independientes del pasamanos.
- Tramas: 24 patrones disponibles para pasamanos y esquinas: lino dorado, lino crudo, tejido azul, cestería, agua, piedra, papiro, granito fino, mármol verde, mármol claro, cuero, granito azul, estuco blanco, yeso, marfil, arena, hielo, rosa, terciopelo, acuarela, corcho, madera oscura, madera clara y madera veteada.

Cuadrícula, diamantes y bolas

- Cuadrícula: Sin cuadrícula (predeterminada), 8×4 , 16×8 u 80×40 .
- Diamantes: rombos o círculos; incluye dos referencias por esquina alineadas con los bordes internos de las bandas.
- Bolas: colores personalizables de blanca, amarilla y roja.

Escala física. La superficie interna representa 284×142 cm y la bola 61,5 mm de diámetro.

Personalización en móvil

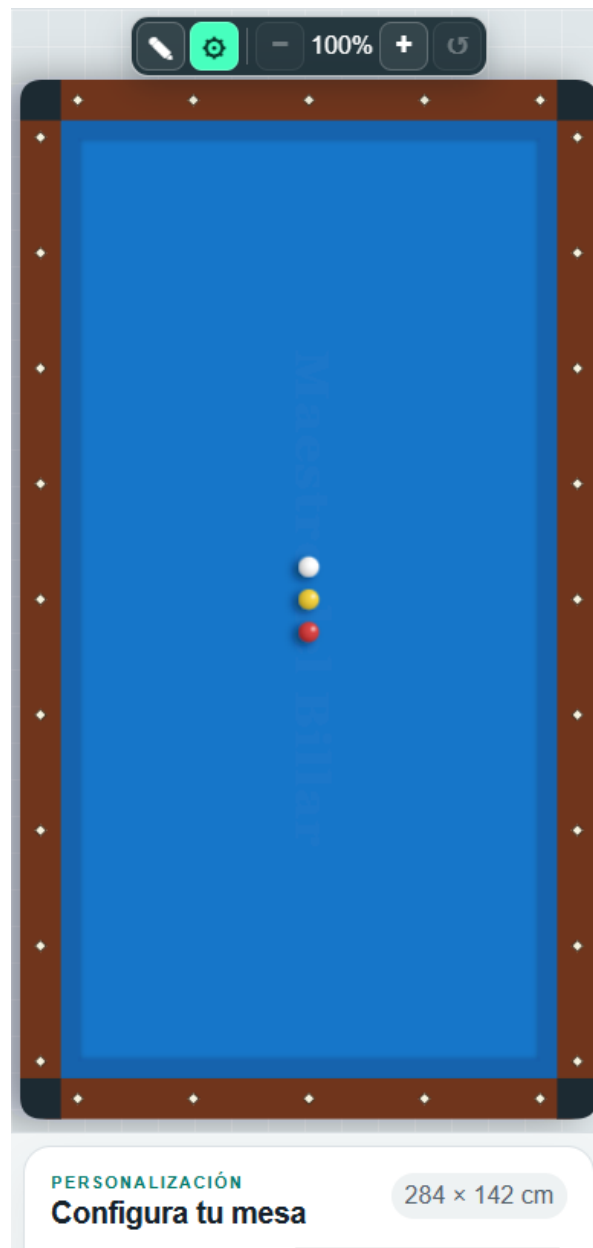


Figura 7. En móvil, la mesa permanece arriba y los ajustes continúan debajo.

Desplácese verticalmente para recorrer todos los ajustes. En este modo, arrastrar sobre la mesa también permite desplazar la página, lo que evita que el lienzo bloquee el gesto táctil.

Guardar, compartir y continuar

Exportar PNG

1. Antes de exportar, revise la orientación, colores, cuadrícula, flechas y textos.
2. Pulse el icono de PNG . El archivo se descarga automáticamente.
3. Si el navegador concede permiso de escritura de imágenes, BilliNote también copia el PNG al portapapeles.
4. Si aparece el aviso de que el portapapeles no está disponible, use el archivo descargado; la imagen se generó correctamente.

Resolución del PNG: 710 × 1278 px en mesa vertical y 1278 × 710 px en mesa horizontal.

Exportar JSON

El JSON conserva dimensiones, apariencia de la mesa, orientación, colores y posiciones de las tres bolas, así como todos los objetos de anotación y sus estilos. Es el formato recomendado para respaldo, intercambio editable y continuidad entre dispositivos.

Importar JSON

1. Pulse ↑ y seleccione un archivo JSON exportado por BilliNote.
2. Espere el mensaje Jugada importada correctamente.
3. Si el archivo no contiene tres bolas y una lista válida de anotaciones, BilliNote lo rechaza y conserva la sesión actual.

Historial después de importar. La importación inicia una nueva sesión de edición; las secuencias de deshacer y rehacer anteriores se vacían.

Guardado local

BilliNote guarda automáticamente la configuración, las bolas y las anotaciones en el almacenamiento local del navegador. Ese guardado no reemplaza un respaldo JSON: borrar datos del navegador, usar navegación privada o cambiar de dispositivo puede hacer que la sesión local no esté disponible.

Atajos de teclado

Atajo	Acción
Ctrl/Cmd + Z	Deshacer
Ctrl/Cmd + Shift + Z	Rehacer
Ctrl/Cmd + Y	Rehacer
Ctrl/Cmd + C	Copiar los objetos seleccionados
Ctrl/Cmd + V	Pegar copias desplazadas

Atajo	Acción
Supr o Retroceso	Borrar la selección
Enter	Finalizar trayectoria, curva o polígono
Escape	Cancelar el borrador, deseleccionar y salir de multiselección

Flujos recomendados

Publicar una jugada en redes sociales

1. Ubique las bolas y trace la trayectoria.
2. Agregue efecto, tome de bola y un comentario breve.
3. Revise la mesa sin selecciones activas y exporte el PNG y el JSON.
4. Comparta la imagen y conserve el JSON si prevé correcciones o variantes.

Enviar una jugada editable a otra persona

1. Exporte el JSON.
2. Envíe el archivo por correo, mensajería o almacenamiento compartido.
3. La otra persona abre BilliNote, pulsa Importar y continúa la edición.

Solución de problemas

Situación	Qué hacer
No puedo seleccionar una línea fina.	Acerque la mesa y toque cerca del trazo. El área sensible es más ancha que la línea visible. Verifique que Seleccionar esté activo.
El gesto mueve la página y no el objeto.	Primero seleccione el objeto. Para desplazar la página o recorrer la mesa, arrastre un espacio vacío sin selección.
No encuentro una herramienta en móvil.	Deslice horizontalmente la barra oscura de herramientas.
El punto de efecto no se mueve como esperaba.	Seleccione el efecto y arrastre su nodo de punta, o use las flechas. El control direccional mueve solo el punto de efecto.
El PNG no se copió.	El navegador puede bloquear el portapapeles de imágenes. Use el PNG descargado o conceda el permiso correspondiente.
El JSON no se importa.	Use un archivo exportado por BilliNote y compruebe que no fue editado o truncado.
Perdí una sesión local.	Busque el último JSON de respaldo. El almacenamiento local depende del navegador y del dispositivo.