

TROMPETAS

Con 'g' se oculta o muestra la Gui de visual.

Configuraciones:

Cada bicho tiene una gui como esta:

Valor: 0 .. 1 , es el valor del sonido que hace que el bicho se active. Debe estar en On el toggle **Simulate** de la ofxGui principal.

Oscilador:

Ellipse que se va generando con un oscilador y que el bicho sigue provocando el baile.

Time Mul: Velocidad del oscilador (si es muy alta queda muy descontrolado, puede ser negativa asi no bailan todos para el mismo lado)

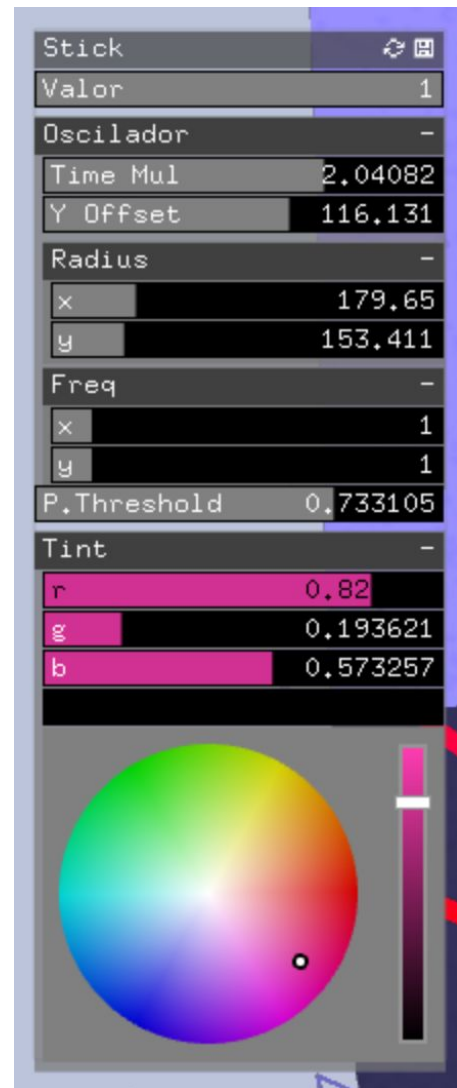
Y Offset: La posición Y de todos los osciladores es la mitad de la pantalla, eso los varia un poco.

Radius: Radio de la ellipse

Freq: Frecuencia del oscilador, tampoco deberian ser muuuy altas.

P.Threshold: Threshold para genera particulas y se basa en que valor alcance **Valor**, si esta supera el threshold empieza emitir particulas.

Tint: Tint del bicho



BOTONES

0 : Cambia el color de fondo, estos se agregan o quitan en ofApp.cpp linea 62.

1 : Hace una distorsión de la imagen onda wave

2 : Muestra unas particulas aditivas por encima de todo, como si fuesen luces

3 : Dispara como un círculo que invierte la imagen, onda flash

Notas:

Botones 1 y 2, estaria bueno que esten prendidos solo mientras el botón esta presionado.

