

## TROMPETAS

### Configuraciones:

Cada bicho tiene una gui como esta:

**Valor:** 0 .. 1 , es el valor del sonido que hace que el bicho se active.

### 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 )

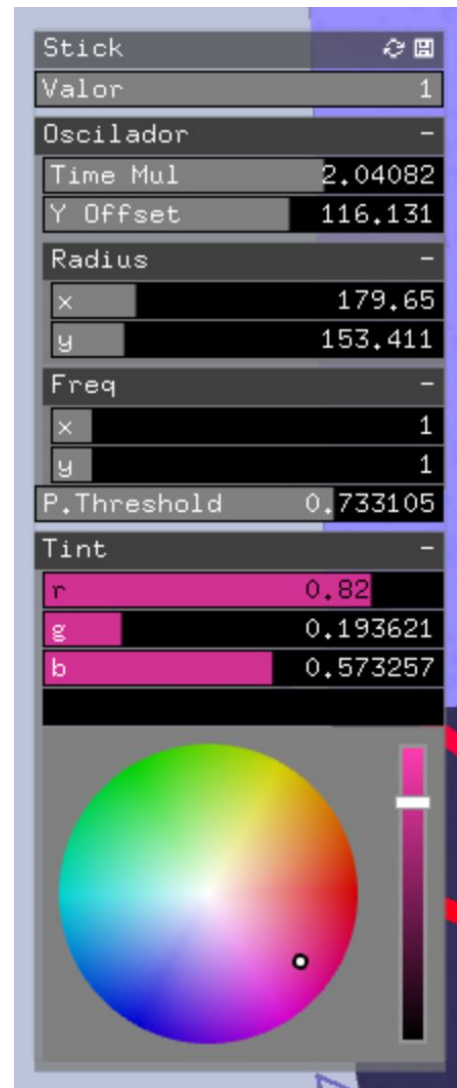
**Y Offset:** La posición Y de todos los osciladores es la mitad de la pantalla, eso los varia un poco.

**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.

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