

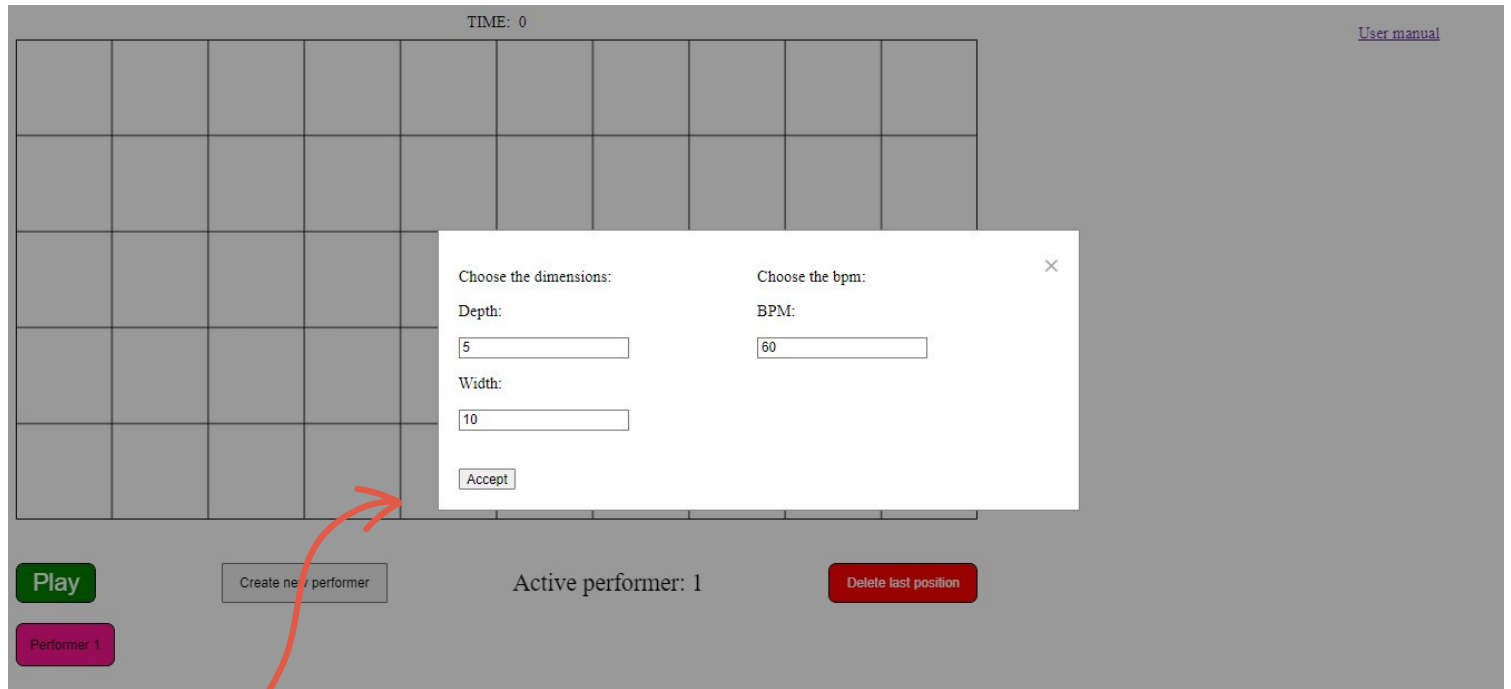
Guía de uso

Points in Space



1

Elige las dimensiones del espacio escénico que quieres recrear



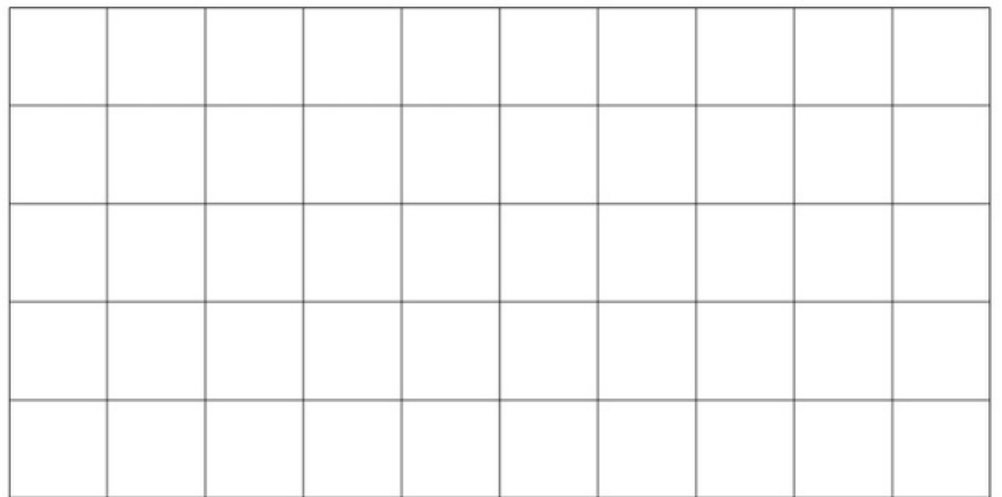
Choose the dimensions:

Depth:

5

Width:

10



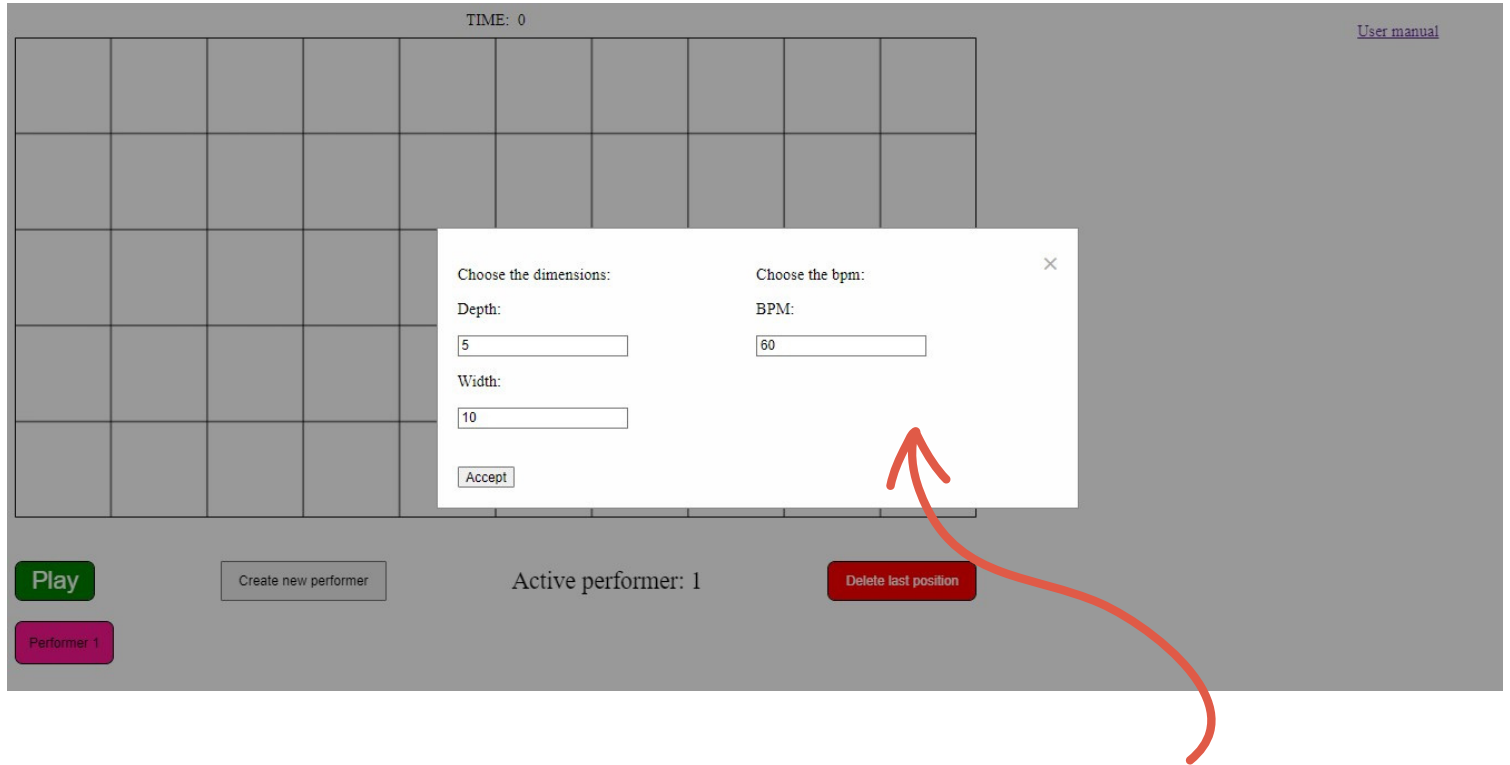
Depth: Profundidad

Width: Ancho

Para que puedas ubicar más fielmente a los intérpretes en la escena, se creará una cuadrícula dividiendo el espacio en metros por cuadrado.

2

Elige la velocidad de los pulsos que guiarán a los intérpretes



Choose the bpm:

BPM:

60

El sistema utilizado es BPM (pulsos por minuto).

Si utilizas un elemento sonoro, como una canción, puedes adaptarlo a la velocidad de ésta.

3

Creación de trayectorias

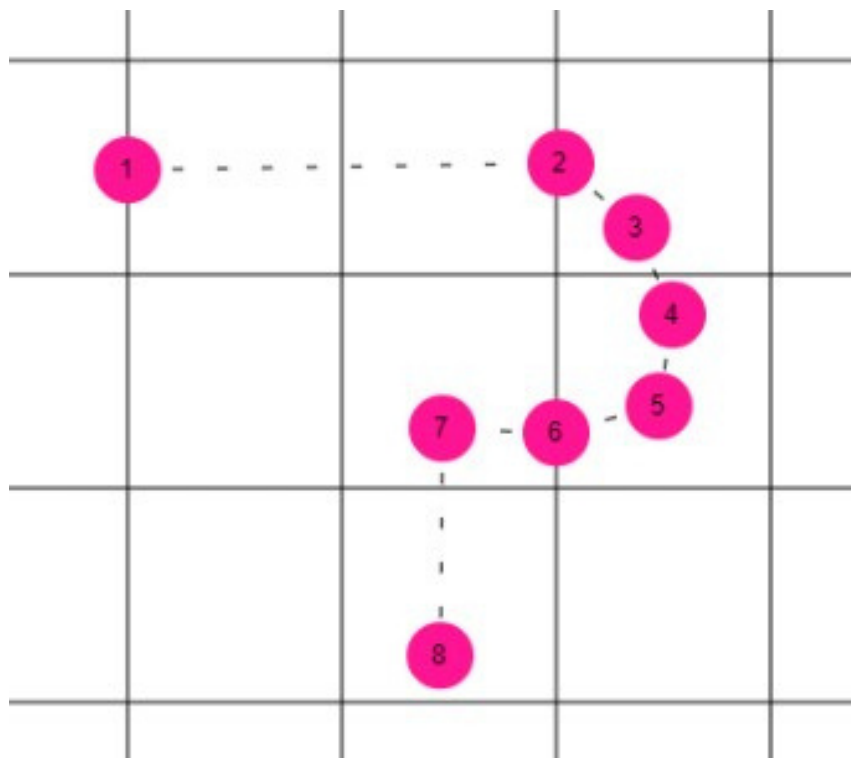
Hasta que no se seleccione una posición en el espacio, no aparecerá el intérprete número 1.

Para seleccionar las posiciones en el espacio, bastará con clicar en el lugar que se desea dentro de la plantilla, y aparecerá un círculo enumerado según el orden de las posiciones creadas.

Para crear trayectorias, se deberá clicar la posición de salida (1) y llegada (2). Automáticamente se creará una trayectoria recta.

Al crear una tercera posición, se tomará como posición de salida la anterior, y así sucesivamente. No existe límite en el número de posiciones que se pueden crear.

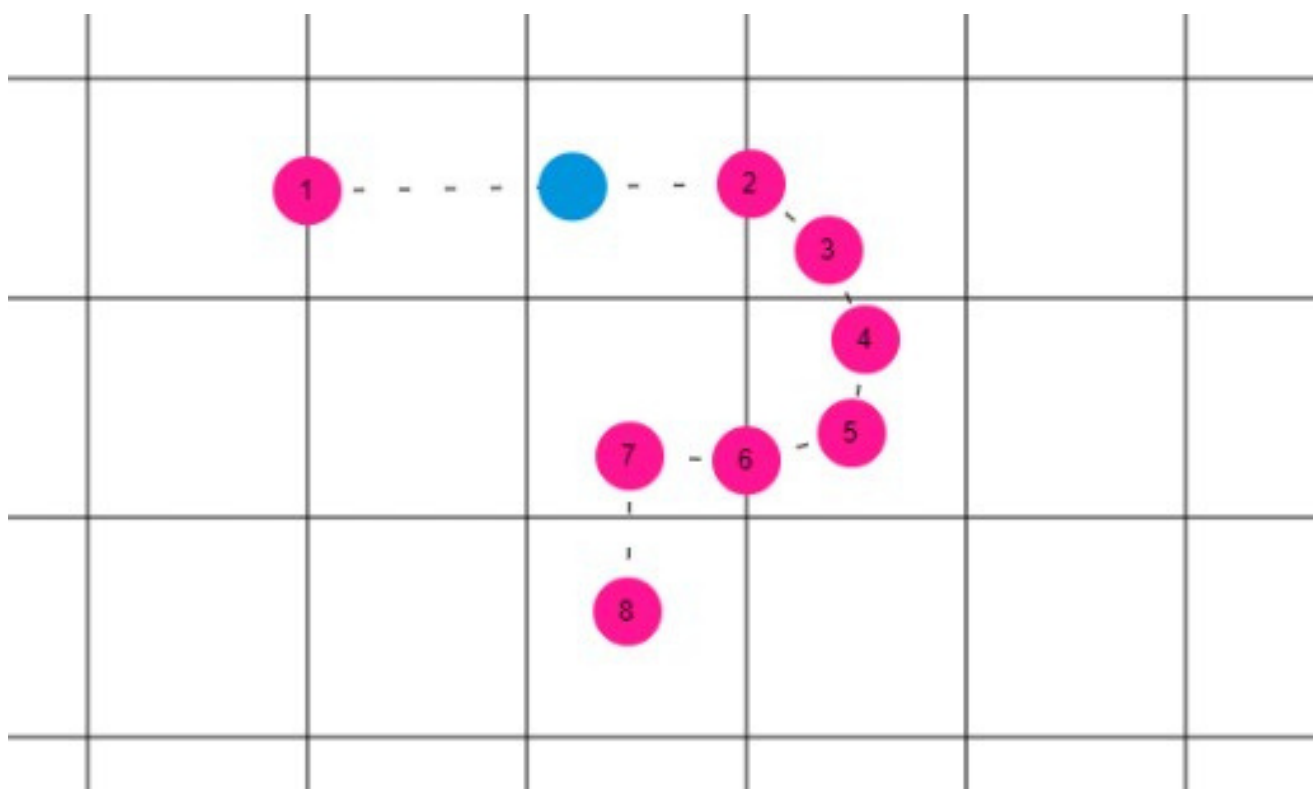
Para crear trayectorias curvas, se deberá crear pequeñas trayectorias rectas dibujando en el espacio la curva que se desea realizar.



Para ver visualmente al intérprete en movimiento, se deberá clicar en la herramienta "Play".

El intérprete en movimiento será representado por un círculo azul.

Para elegir los pulsos que tarda el intérprete en realizar el desplazamiento, se utilizará la herramienta "Beats movement". (pág. 07)



Si deseamos que el intérprete permanezca inmóvil en una posición, bastará con marcar la posición de llegada en el mismo punto que la posición de salida.

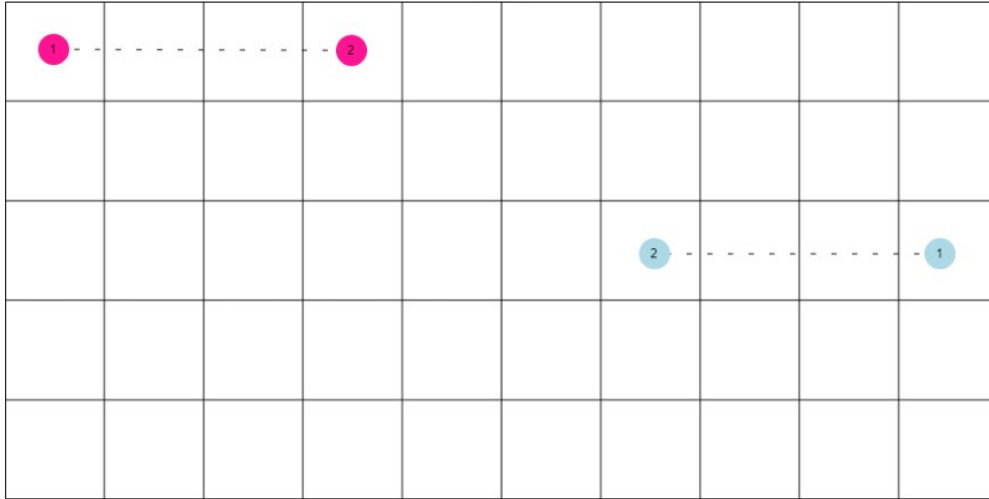
El número de pulsos que desees que permanezca quieto el intérprete, lo deberás señalar en la herramienta "Beats movement".

Durante esos pulsos, el círculo representante del intérprete móvil desaparecerá de la plantilla.

4

Herramientas

TIME: 0



Beats movement 1-2:

[User manual](#)

Play

Create new performer

Active performer: 1

Delete last position

Performer 1

Performer 2

Play

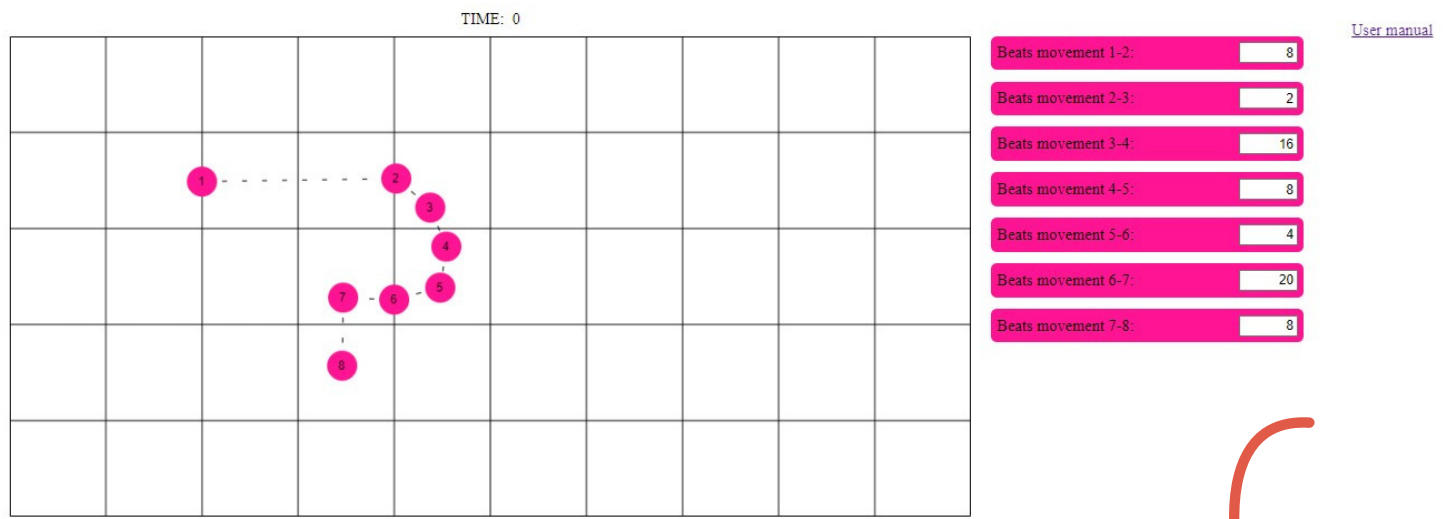
Create new performer

Delete last position

Play: Reproducir el movimiento del intérprete activado.

Create new performer: Crear un nuevo intérprete (máximo 5).

Delete last position: Eliminar última posición del intérprete activado.



[Play](#) [Create new performer](#) Active performer: 1 [Delete last position](#)

[Performer 1](#)

Beats movement 1-2: 8

Beats movement 2-3: 2

Beats movement 3-4: 16

Beats movement 4-5: 8

[User manual](#)

Beats movement: Elegir los pulsos que tarda en realizar el intérprete la trayectoria marcada.

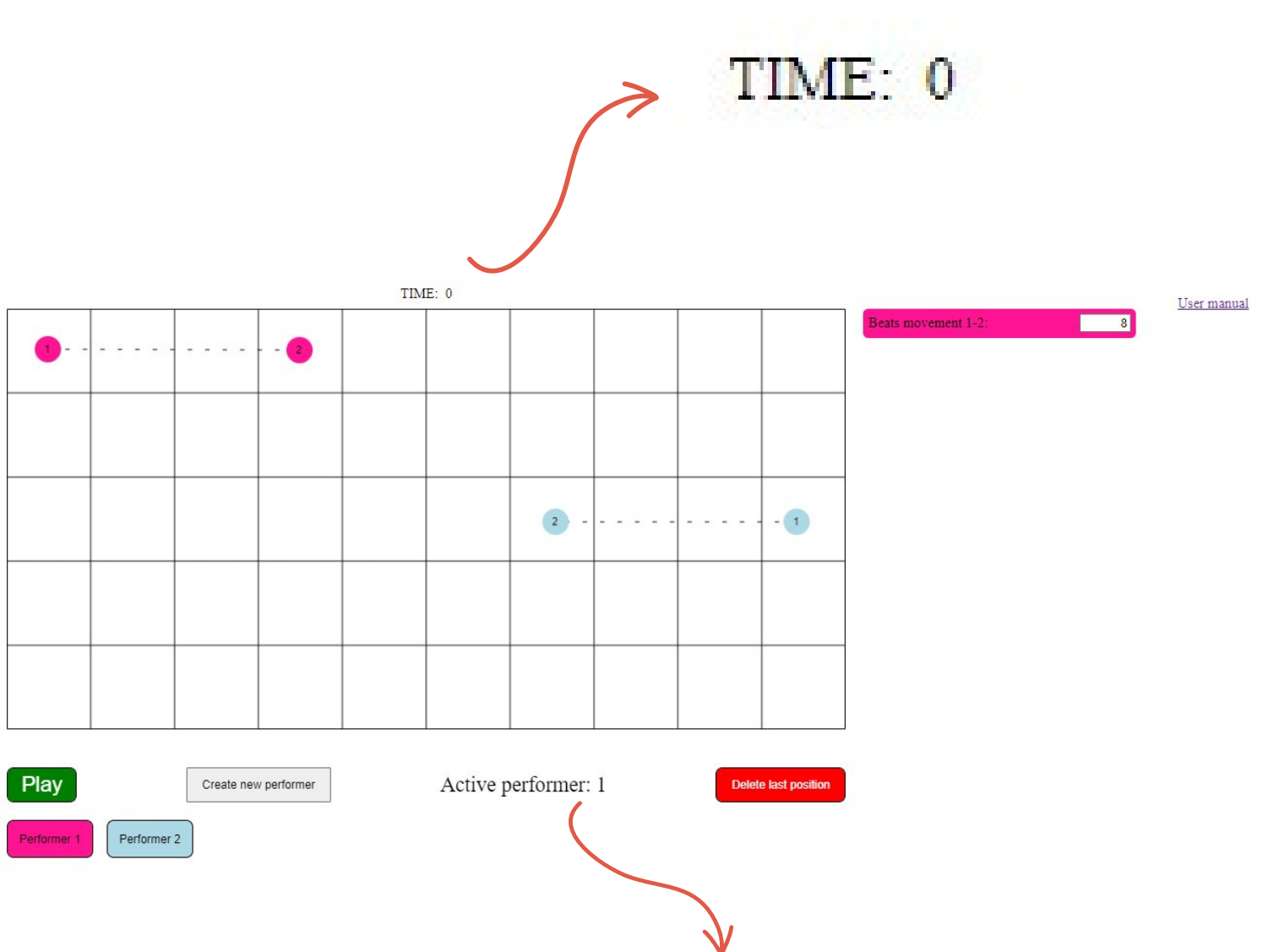
A medida que se añaden trayectorias, aparecen sus correspondientes ventanas.

User manual: Abrir la guía de uso.

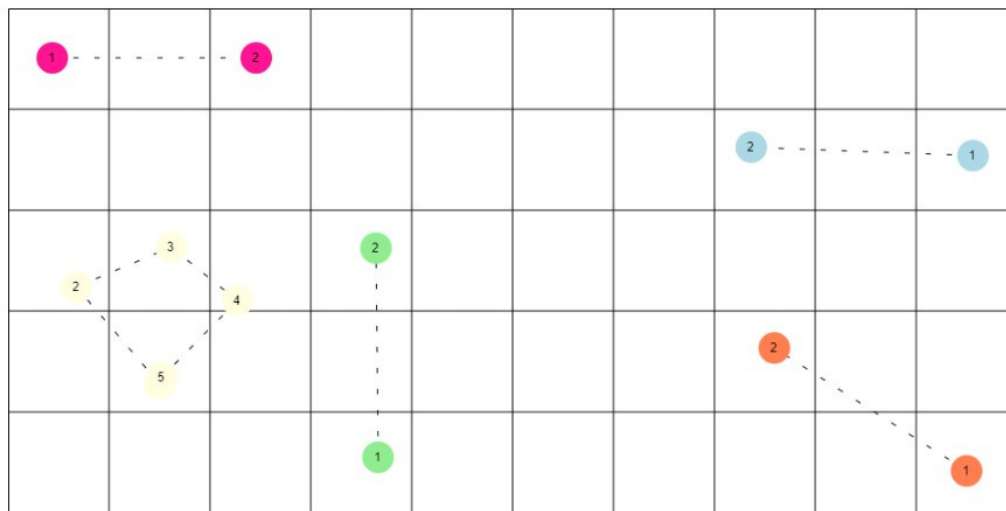
3

Indicadores

Time: Contador de tiempos automático (se ajusta a la velocidad señalada anteriormente). Comienza a contar cuando se le da a "Play".



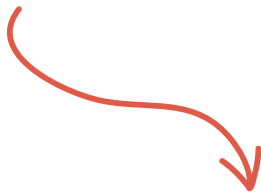
Active performer: Número del intérprete que está activado. Para cambiar de intérprete activado, hay que pulsar en su botón indicador.



Beats movement 1-2:	<input type="text" value="8"/>
Beats movement 2-3:	<input type="text" value="8"/>
Beats movement 3-4:	<input type="text" value="8"/>
Beats movement 4-5:	<input type="text" value="8"/>

Play
Create new performer
Active performer: 5
Delete last position

Performer 1
Performer 2
Performer 3
Performer 4
Performer 5



Performer 1
Performer 2
Performer 3
Performer 4
Performer 5

Botón indicador de intérpretes: A medida que se añaden intérpretes, aparecen sus indicadores. Para diferenciarlos llevan adjudicados un color y número.

El color corresponderá al de la posiciones creadas en el espacio y al de la herramienta "Beats movement" correspondiente a cada trayectoria.

Los colores son adjudicados automáticamente y no se pueden modificar.

Para trabajar con un intérprete u otro, se debe clicar en su botón indicador correspondiente.