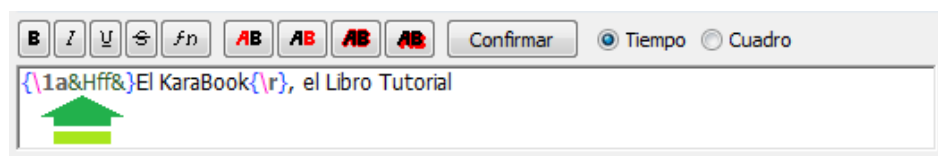


Alpha Primario: {\1a&H__&}

Es el nivel de transparencia aplicado exclusivamente al color primario, ejemplo:

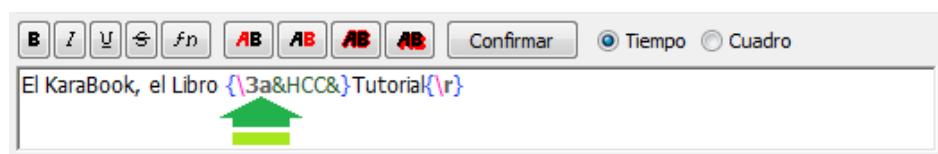


Alpha Secundario: {\2a&H__&}

Es un Tag muy similar al anterior con la diferencia que afecta solo al color secundario y por ende es de uso exclusivo del **KARAOKE**, y por ello aún no colocaré un ejemplo gráfico.

Alpha Borde: {\3a&H__&}

Es el nivel de transparencia aplicado al borde, su rango también está entre 00 y HH, al igual que los tres Tags anteriores, ejemplo:



Al hacer transparente el borde de la palabra "Tutorial" de la imagen anterior, da la ilusión de que el texto queda totalmente negro, lo que pasa es que como la sombra también es de color negro, ahora también se ve la parte que quedaba oculta por el color del borde.

Alpha Sombra: {\4a&H__&}

Es el nivel de transparencia aplicado a la sombra, ejemplo:



Es el último Tag de Transparencia y nos serán de gran utilidad a la hora de desarrollar los efectos para nuestros **KARAOKEs** al poder brindarnos amplias posibilidades de la mano con los múltiples colores y el resto de las herramientas que veremos en los siguientes Tags.

He aquí la imagen correspondiente al ejemplo anterior del Tag {\4a&H__&}:



TAGS DIMENSIONALES

Es un conjunto de Tags que afectan las características geométricas sin depender del color ni del nivel de transparencia.

Tamaño: {\fs_}

Es el Tag que determina el tamaño en su totalidad; **fs** es la abreviatura de **font size** o tamaño de la fuente en español, y equivale al tamaño en **Píxeles** de la fuente, similar al valor que le damos en la configuración de los estilos, ejemplo:



En el caso particular de este ejemplo, la fuente del estilo fue agrandada hasta 80 píxeles y ésta aumenta de forma proporcional, también se puede hacer más pequeña, dependiendo de la necesidad y el gusto.

Escala X: {\fscx_}

Es el cambio de escala en el **eje X**; fscx es la abreviatura de **font scale x**, o escala de la fuente x. Esta escala está medida en porcentaje, en donde el 100% es la escala predeterminada, ejemplo:



El 200% corresponde al doble del año de la fuente, y en la imagen es notorio que el **eje Y** no es afectado. La escala se puede aumentar y disminuir en el caso que el porcentaje sea inferior a 100%, como lo veremos más adelante.



● Escala Y: {\fscy_}

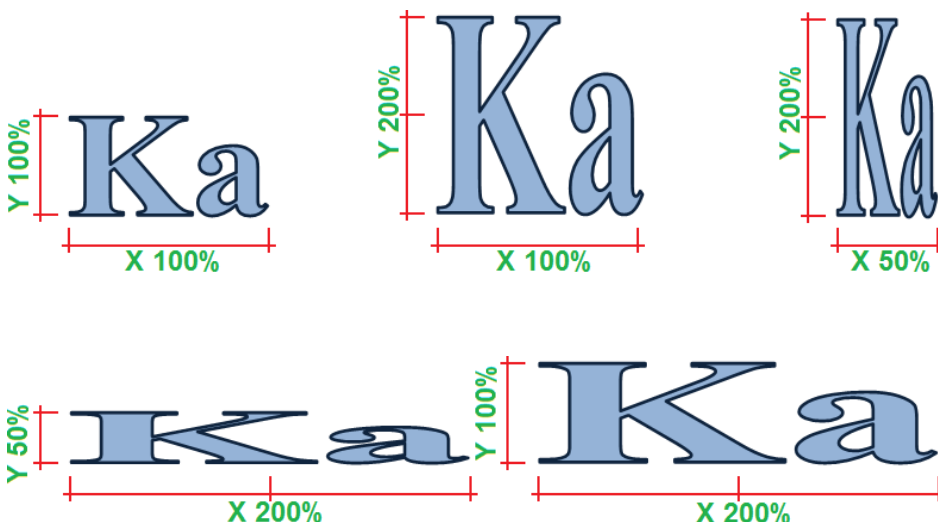
Es el cambio de escala en el **eje Y**; fscy es la abreviatura de font **s**cale **y**, o escala de la fuente y. Esta escala está medida en porcentaje, en donde el 100% es la escala predeterminada, ejemplo:



El 200% corresponde al doble del año de la fuente, y en la imagen es notorio que el **eje X** no es afectado. La escala se puede aumentar y disminuir en el caso que el porcentaje sea inferior a 100%.



En las siguientes imágenes se ven varias proporciones entre las escalas verticales y horizontales:



Las dos anteriores herramientas nos dan la posibilidad de modificar las proporciones de la fuente, pero más adelante veremos que no sólo afecta el tamaño de las letras, sino también de otras cosas muchísimo más interesantes.

● Borde: {\bord_}

Modifica el tamaño del borde medido en pixeles, este valor puede ser cualquier número real mayor o igual que cero, ejemplo:



El valor del grosor del borde puede ser un número decimal como 1.6, 2.5 o 3.3, pero en el caso de los decimales se debe usar punto y no coma para que **Aegisub 2.1.8** lo pueda reconocer, los valores que no pueda adquirir son los negativos.

Con este Tag el grosor del borde varía de forma proporcional:



Borde X: {\xbord_}

Modifica el grosor del borde sólo en el **eje X**, es decir, a lo ancho y las propiedades numéricas son las mismas del **Tag** \bord, ejemplo:



En la imagen se evidencia que el borde es más grueso a lo ancho que a lo alto.

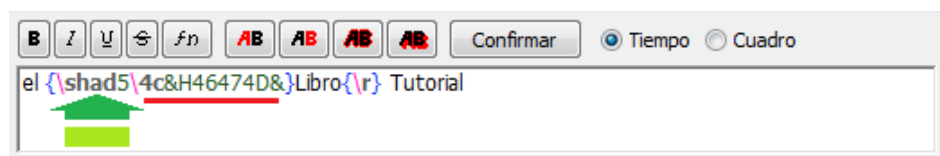
Borde Y: {\ybord_}

Modifica el grosor del borde sólo en el **eje Y**, es decir, a lo alto y las propiedades numéricas son las mismas del **Tag** \bord, ejemplo:



Sombra: {\shad_}

Modifica el grosor de la sombra, el valor numérico también está medido en pixeles y en valores positivos o cero, ejemplo:



En este ejemplo también se incluye un cambio de color para la sombra, para hacer que sea un poco más visible y para recordar la combinación de los Tags.



Sombra X: {\xshad_}

Modifica el grosor del borde exclusivamente en el **eje X**, con características numéricas idénticas que el Tag `\bord` o el Tag `\shad`.



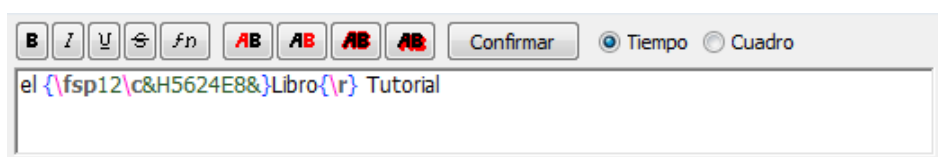
Sombra Y: {\yshad_}

Modifica el grosor del borde exclusivamente en el **eje Y**, con características numéricas idénticas que el Tag `\bord` o el Tag `\shad`.



Separación: {\fsp_}

Modifica la distancia en pixeles entre las letras del texto, en donde cero es la distancia predeterminada de la fuente y se suele usar en aquellas en las que las letras vienen demasiado juntas o para las entradas de algunos efectos.



Este Tag puede ser útil para algunas de las fuentes del **KaraFont** para ayudar a que sea más legible el texto del subtítulo o el **KARAOKE**.

Aquí la combinación de los dos Tags ayuda a enfatizar la intensidad del ejemplo:

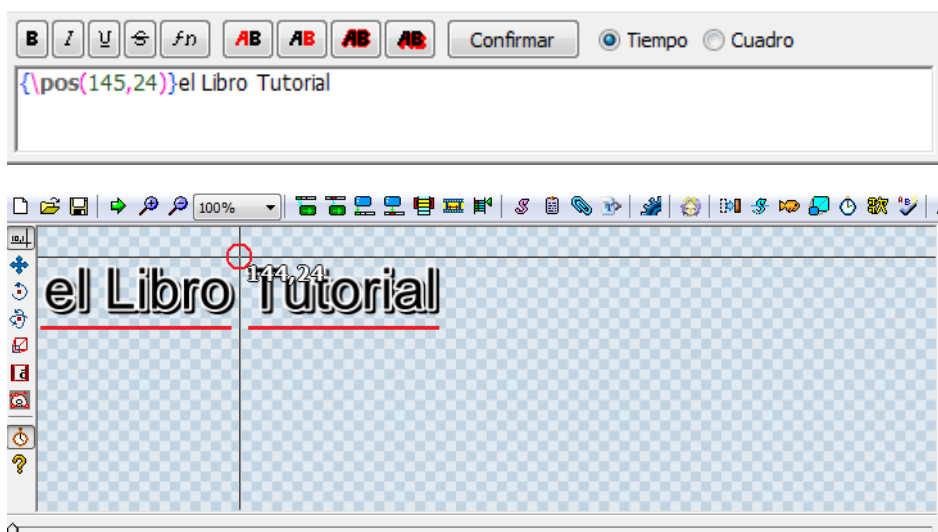


TAGS POSICIONALES

Este conjunto de Tags nos da las herramientas necesarias para modificar la posición del texto en el video y sus características en el espacio.

● Posición: `{\pos(_,_)}`

Posiciona el texto en el video dependiendo de sus dimensiones y dando las coordenadas de **X** y **Y**.



En el ejemplo anterior, la posición final del texto depende del tipo de alineación que se haya dado en el **Estilo**. Este Tag adquiere mayor relevancia la hora del desarrollo de los **Efectos** que desarrollaremos en **KaraBook**.

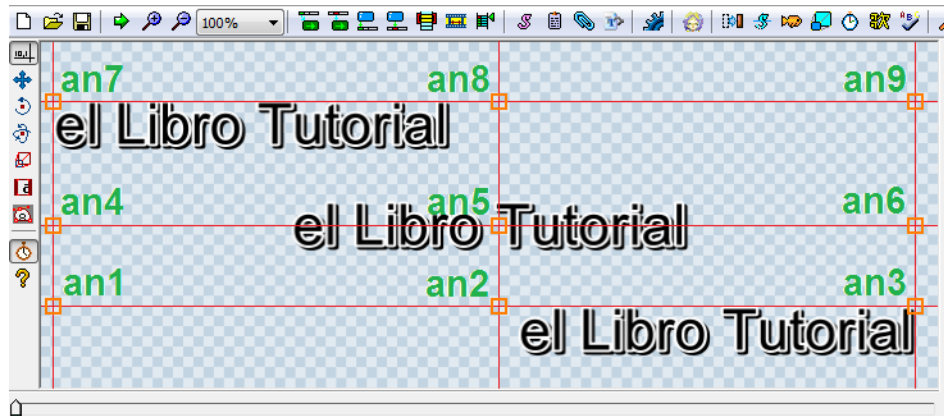
● Alineación: `{\an_}`

Ubica el texto en una de las 9 alineaciones del video. En principio, este Tag parece no tener mucha importancia, dado que la alineación se decide en la configuración del **Estilo**, pero más adelante descubriremos las posibles utilidades y ventajas de aplicarlo en nuestros **Efectos** de **KARAOKE**.



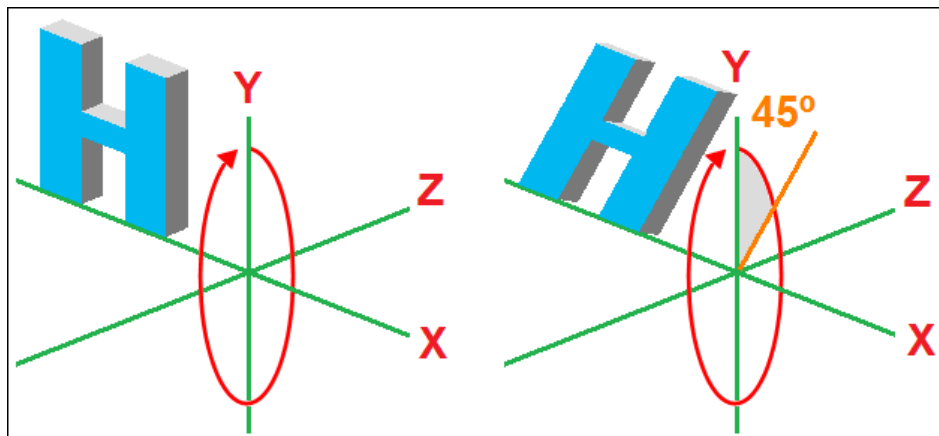
Uno de sus posibles usos es para reubicar los subtítulos de los créditos del video al estilo cine, apoyados con un Tag de movimiento. Los ejemplos de más usos serán aplicados en los siguientes capítulos del **KaraBook** para una mayor claridad y comprensión.

En este ejemplo, vemos el mismo texto en tres alineaciones distintas, al mismo tiempo que se pueden visualizar las otras seis posibles, de la mano con los valores de las márgenes verticales y horizontales:



● Rotación X: {\frx_}

Es la rotación medida en grados del texto en el **Eje Horizontal X**, en donde cero es la inclinación predeterminada y 360° es un giro completo. Si el ángulo es positivo, la inclinación es hacia atrás, como se puede ver en la imagen:



Para valores negativos, la inclinación es hacia adelante. El ángulo depende del resultado que queramos obtener, ejemplo:



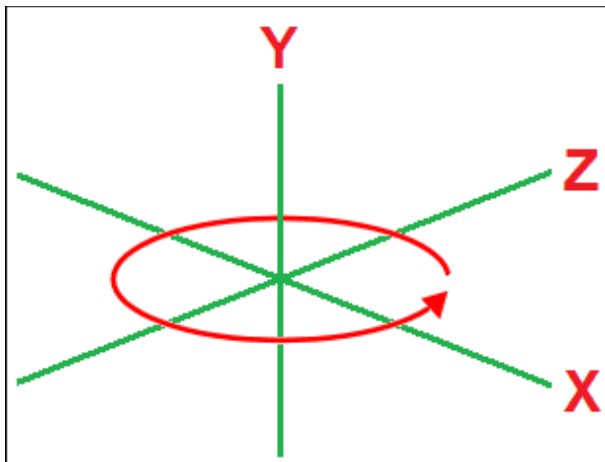
La inclinación es de 45°, y al texto inclinarse hacia atrás, se crea la ilusión de perspectiva en un punto de fuga imaginario.

Este Tag junto con los próximos tres, adquieren su máximo potencial cuando alcancemos el tema de las **Transformaciones**, que de hecho es el tema más importante para el desarrollo de los **Efectos** para los **KARAOKES**.

La ilusión de reflejo y agua también es una de las aplicaciones de este Tag combinado con algunos otros que aún nos falta por ver.

● Rotación Y: $\{\backslash fry_ \}$

Es la rotación medida en grados del texto en el **Eje Vertical Y**, en donde cero es la inclinación predeterminada y 360° es un giro completo. Si el ángulo es positivo, la inclinación es hacia el fondo, como se puede ver en la imagen:



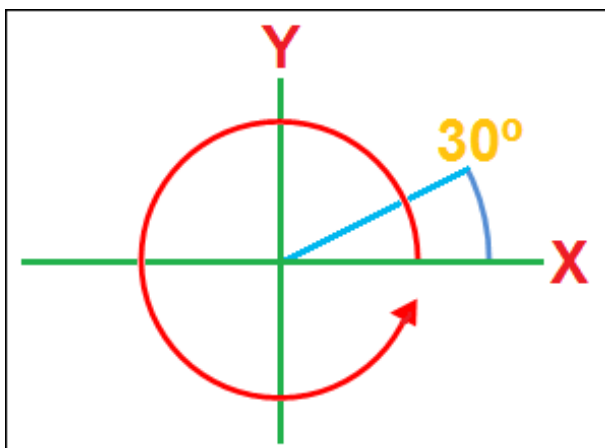
Para valores negativos la inclinación es hacia el frente. Para posiciones estáticas, el ángulo oscila entre 0° y 360° ; los demás valores que están por fuera de este intervalo adquieren sentido cuando se incluye el movimiento.



Con el Tag $\backslash fry$ el **Eje X** se deforma y fuga dando la sensación de profundidad.

● Rotación Z: $\{\backslash frz_ \}$

Es la rotación medida en grados del texto en el **Eje Frontal Z**, en donde cero es la inclinación predeterminada y 360° es un giro completo. Si el ángulo es positivo, la inclinación es hacia arriba, como se puede ver en la imagen:



El 0 de la escala está a la derecha del **Eje X** y es la misma posición de 360° .

En el ejemplo, la inclinación sólo es dada a una sola palabra, pero también se le puede ajustar la inclinación a la línea completa.



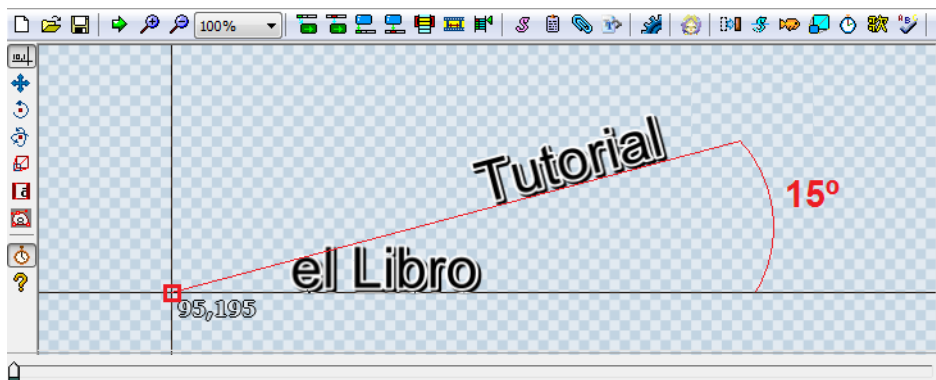
El vértice del ángulo de la palabra “Tutorial” está ubicado en el inicio de la palabra y la mitad de la altura de la fuente.

● Origen: {\org(,)}

Reubica el vértice de origen de un ángulo de inclinación en cualquier eje; los valores que lo definen son coordenadas XY en las dimensiones reales del video o posiciones virtuales para **Efectos** de movimiento.



En este ejemplo, la inclinación es en el Eje Z, pero ahora el vértice está en el punto (95,195) y no en la posición predeterminada del ejemplo del Tag **\frz**:



● Separación: \N

Este Tag no da la posibilidad de seccionar las líneas de subtítulos por donde lo deseemos, este Tag no viene dentro de llaves, ejemplo:



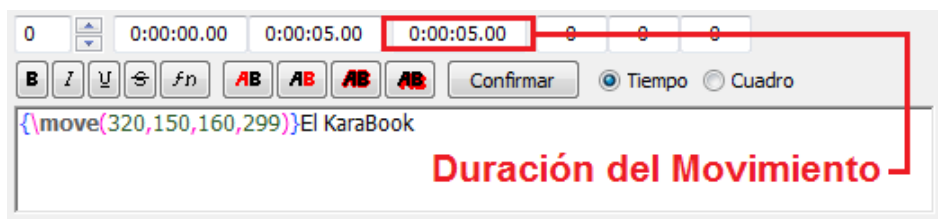
También es útil para cuando queremos varias líneas del tipo créditos, no evita hacer varias líneas más y en una sola escribimos todo el contenido de información y con el Tag **\N** hacemos todas las divisiones necesarias en una única caja de edición.

Con el Tag **\N** partimos una línea de subtítulos en las partes que queramos o necesitemos, en este caso se hizo una división y parece que hay dos líneas:

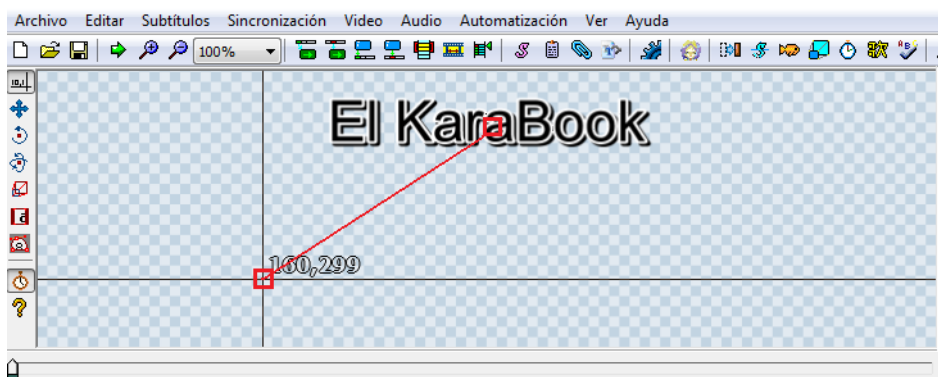


● **Mover:** { \move (_ , _ , _ , _) }

Es el movimiento del texto durante todo el transcurso de la duración del mismo. Los primeros dos valores corresponden a la **posición inicial** o actual del texto y los siguientes dos, son la **posición final** después del movimiento:



La duración de la línea de subtítulo es la que adoptará el movimiento en este Tag, que en este ejemplo es de 5 segundos o 5000 milisegundos que son valores exactamente iguales:



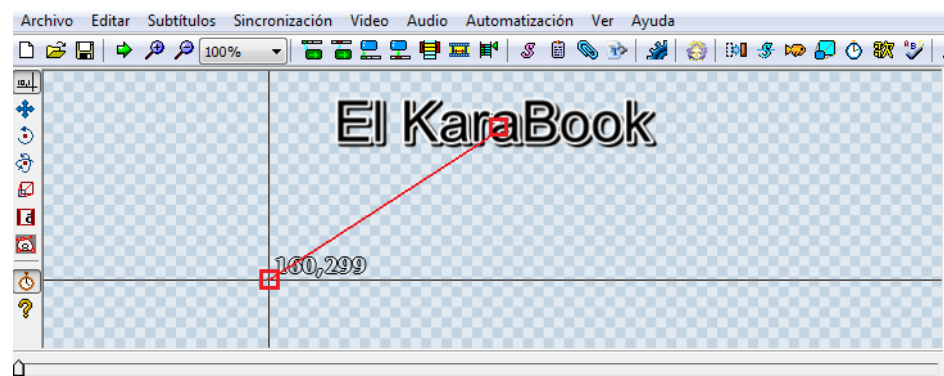
● **Mover:** { \move (_ , _ , _ , _ , _ , _) }

Es una variante del Tag **\move** en donde se especifica el **tiempo de inicio** y el **tiempo final** del movimiento en milisegundos, en un intervalo que pertenezca a la duración de la línea de subtítulos:



En este ejemplo, la **posición inicial y final** del movimiento son las mismas que en el ejemplo anterior, pero ahora le decimos al Tag que el movimiento lo inicie a los 3500 milisegundos, es decir 3.5 segundos, y que lo finalice a los 5000 milisegundos (5 segundos), es decir que el movimiento dura un total de **1500 milisegundos**, que es la diferencia entre 5000 y 3500.

En este ejemplo de movimiento, el texto está estático los primeros 3500 milisegundos (3.5 segundos), y a partir de ese momentos se mueve a la posición final indicada anteriormente hasta que finaliza la línea 1500 milisegundos después.

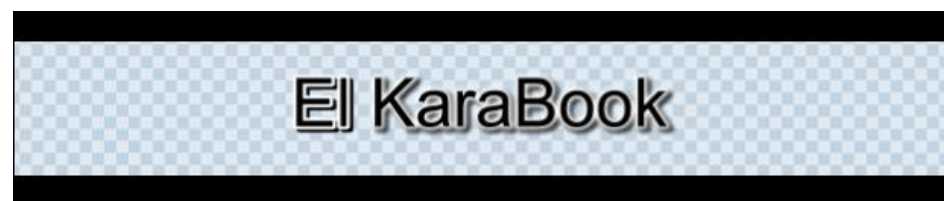


TAGS MUTACIONALES

En un conjunto de Tags que nos posibilita deformar las características geométricas y posicionales del texto. Son muy útiles a la hora de desarrollar los **Efectos** para los **KARAOOKES**.

Desenfoque: {\be_}

Desenfoca gradualmente el borde y la sombra dando la sensación de tres dimensiones. Cero es el valor predeterminado y el nivel es un valor positivo que también puede ser un número decimal:



Desenfoque: {\blur_}

Es un Tag parecido al anterior, pero hace un desenfoque más potente. Cero también es su valor predeterminado y funciona con valores positivos incluidos los decimales.

Este Tags es uno de los más importantes para crear Efectos de brillo, reflejos y desenfoques, y es uno de los más usados por sus características y por su facilidad de combinarse con los demás Tags.



En este ejemplo en particular el Tag **\blur** desenfoca el borde y la sombra al punto de casi fusionarlos en un solo color grisáceo y el color primario de la fuente no es afectado.



En el caso que queramos que el desenfoque sea directamente en el color primario o secundario, se debe suprimir el borde, y en el caso de que la sombra sea de un color que contraste demasiado con el color de la fuente, también se debe suprimir:

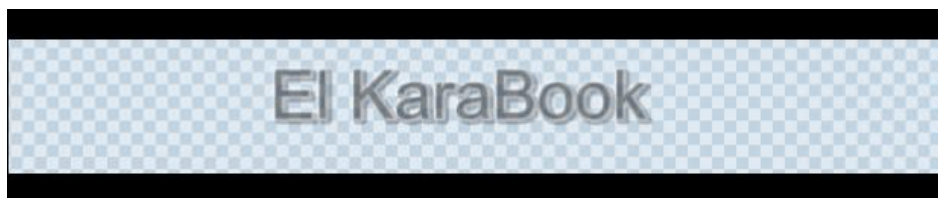


● Disolvencia: {\fad(,)}

Nos da la posibilidad de afectar la entrada y la salida de la línea de subtítulos agregando una transparencia gradual de HH a 00 (de invisible a visible), para la entrada y de 00 a HH (de visible a invisible), para la salida, en valores de tiempo que le asignemos:



En este ejemplo, el **500** indica que desde el inicio hasta los 500 milisegundos el texto empieza a aparecer hasta hacerse totalmente visible, y que **300** milisegundos antes de finalizar, empiece a desaparecer gradualmente hasta hacerse totalmente invisible:

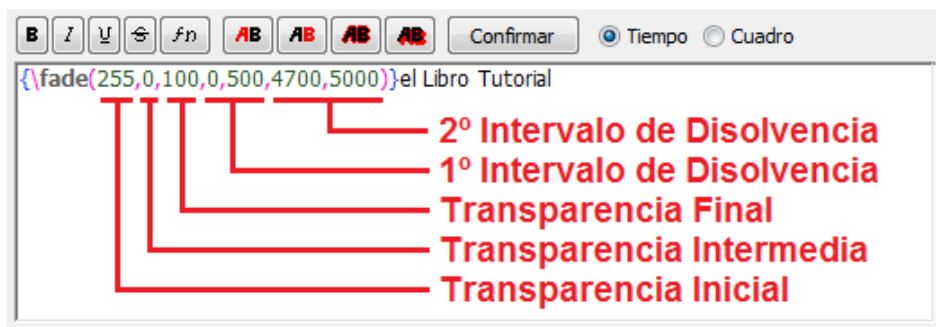


En la imagen se ve como el texto empieza a parecer a medida que pasan los 300 milisegundos, hasta alcanzar la visibilidad total del mismo. Es un Tag muy utilizado para crear los **Efectos** de entrada y de salida de los **KARAOKES** para evitar que la aparición y la desaparición de las líneas de subtítulos se hagan de manera abrupta o cortante.

Este también es uno de los Tags que usaré más adelante para enseñarles a hacer plantillas básicas para el desarrollo de **Efectos KARAOKES**, de la mano con un Tag de alineación y otro de posición.

Disolvencia: {\fade(('_',('_',('_',('_',('_',_))})}

Es un tipo de disolvencia más compleja, en donde se elige la disolvencia de entrada, la disolvencia intermedia y la disolvencia de salida; también dos intervalos, uno de entrada y otro de salida, distanciados por el intervalo intermedio. Ejemplo:



Entonces, 255 equivale a HH, 0 es el 00, o sea que la disolvencia de aparición es de 255 a 0 (de HH a 00), 0 es el nivel de transparencia en el intermedio del texto, y para la salida para de 0 a 100. La entrada la hace de 0 a 500 milisegundos y la salida la hace desde 4700 hasta 5000 milisegundos.

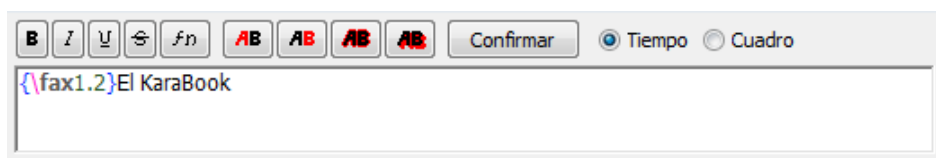
Es un Tag un poco complicado de dominar, pero más adelante veremos un equivalente más simple de entender y de aplicar.



Inclinación X: {\fax_}

Es un Tag que en principio parece parecido a los Tags de rotación, pero las diferencias son notables. En este Tag el **Eje X** se mantiene y el **Eje Y** se inclina, pero mantiene su paralelismo.

Cero es el valor predeterminado, para los valores positivos el texto se inclina hacia la izquierda, y hacia la derecha para los valores negativos. La recomendación es usar valores entre -3 y 3, dado que para valores por fuera de este intervalo, la deformación es demasiada, pero igual es cuestión de probar con el fin del encontrar el valor afín a la necesidad del **KARAOKE**.



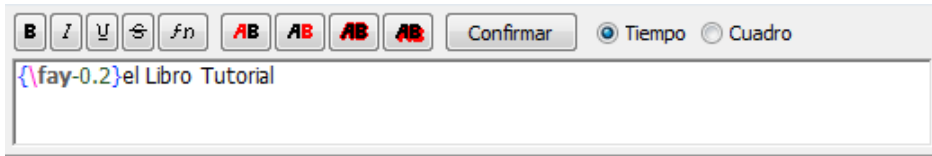
En la imagen vemos como el texto se inclina aproximadamente 45°, y el **Eje X** se mantiene paralelamente, distinto a los Tags de rotación en donde un eje se mantiene y el otro se deforma y fuga para crear la profundidad, excepto el **\frz** en donde los dos ejes se inclinan, pero manteniendo la perpendicularidad.



Inclinación Y: {\fay_}

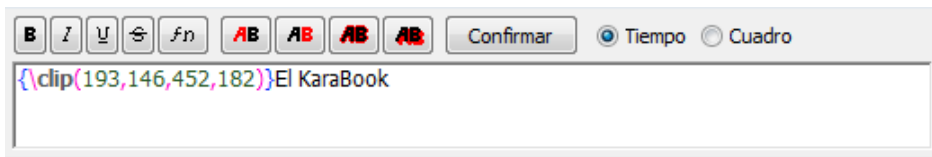
Este Tag es el inverso del anterior en donde el **Eje Y** se mantiene y el **Eje X** se inclina, pero mantiene su paralelismo.

Para los valores positivos el texto se inclina abajo, y hacia arriba para los valores negativos. El rango recomendado es también entre -3 y 3.

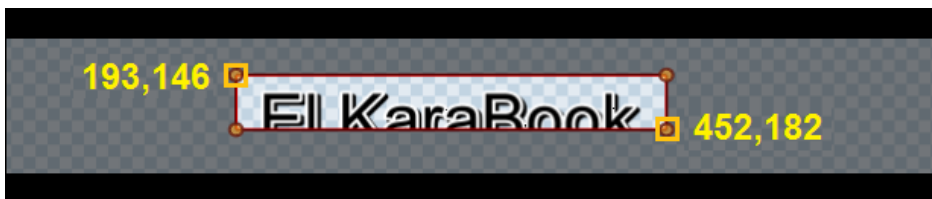


Ocultar: {\clip(_,_,_,_)}

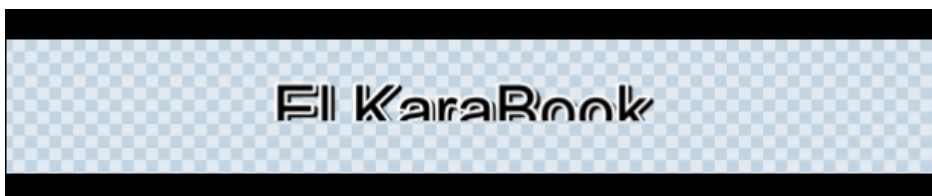
Es un Tag que está determinado por dos coordenadas asignadas y su función es hacer visible única y exclusivamente lo que quede dentro del rectángulo que forman estas dos coordenadas. Ejemplo:



En este ejemplo, las coordenadas son ingresadas manualmente, dado que al pasar el Mouse por el video, éste da la posición en donde está posado.



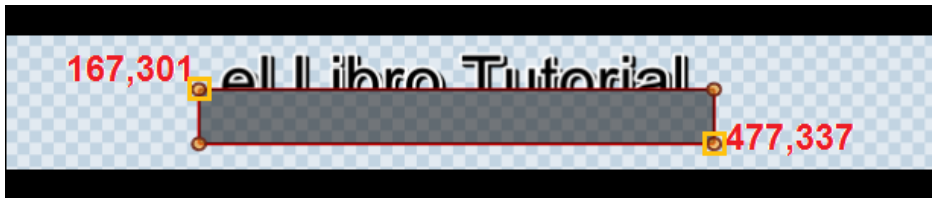
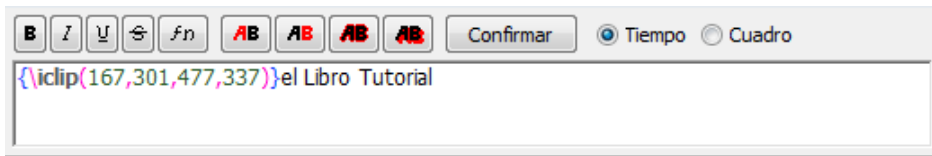
Se puede configurar manualmente desde la caja de edición de subtítulos, conociendo las dos coordenadas del rectángulo o usando el botón ocultar y el Mouse para ir conociendo directamente lo oculto y lo visible.



Este también es otro de los Tags importantes para el desarrollo de los Efectos, y en un principio lo aprenderemos a usar con coordenadas rectangulares y más adelante le mostraré ejemplo de cómo se puede modificar la figura del **\clip** para hacer del campo visual más dinámico y que las cosas ocultas y visibles no queden restringidas necesariamente por líneas rectas.

● Ocultar: {\iclip(,_,_,_)}

Es un Tag muy parecido al anterior en todas sus características, con la sensible diferencia que hace exactamente lo opuesto



En este Tag, lo que queda visible es todo aquello que no esté por dentro del rectángulo, es decir, sólo se ve lo que quede por fuera del rectángulo formado por las coordenadas asignadas:



Hay un gran número de Tags, con diversas características y usos, que nos dan infinitas posibilidades y recursos para el desarrollo de **Subtítulos** y **Efectos KARAOKES**. He omitido en estas listas un par de ellos dado que considero que están en desuso y otros más que no están incluidos en el **vsfilter 2.39** que el **plugins** con que funciona el **Aegisub 2.1.8**. Dichos Tags serán abordados más adelante junto con la forma de aplicarlos.

Uno de los Tags que no está incluido en este Capítulo es **\t**, del cual dedicaré un Capítulo entero, dado que considero que es el Tag más importante de todos y es el que hace posible las transformaciones que vemos en los **KARAOKES** de los **Openings** y **Endings** de los Animes.

Con la finalización del **Capítulo III** se da por terminado el **Nivel Intermedio** y empezará el **Nivel Semi-avanzado** en la creación de **KARAOKES**.



Una **Transformación** en **Aegisub 2.1.8** es un cambio de **Estilo** a medida que transcurre el **tiempo**. Se aplica por medio del **Tag \t** el cual se puede combinar con los siguientes Tags del **vsfilter 2.39** y otros más del **vsfilterMod**, los cuales veremos en próximos Capítulos.

Tags Animados del vsfilter 2.39

\1c = \c	\3a	\xbord	\frx
\2c	\4a	\ybord	\fry
\3c	\fs	\shad	\frz = \fr
\4c	\fsp	\xshad	\fax
\alpha	\fscx	\yshad	\fay
\1a	\fscy	\clip	\be
\2a	\bord	\iclip	\blur

Los **Tags Animados** son todos aquellos que pueden ser transformados por el **Tag \t** con respecto al tiempo.

La estructura básica de una Transformación es pasar de un **Estado Estático** a un **Estado Final** en un intervalo de tiempo:

Estado Estático (EE) → Estado Final (EF)

El **Estado Estático (EE)** puede ser:

- Las características asignadas en el **Estilo**
- El **Estilo** sumado a **Tags** de apoyo
- Totalmente conformado por **Tags** independientes del **Estilo**

El **Estado Final (EF)** puede ser:

- Un conjunto de **Tags**
- **Tags** sumado a características del **Estilo**
- Las características asignadas en el **Estilo**

Hay tres tipos de **Transformaciones** que sólo difieren por los parámetros de tiempo asignados:

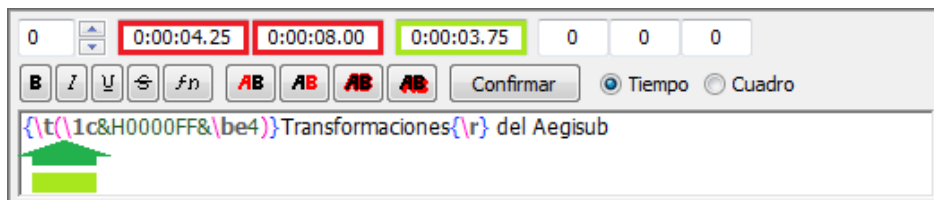
- **Animación Predeterminada**
- **Animación Paramétrica**
- **Animación Acelerada**

ANIMACIÓN PREDETERMINADA

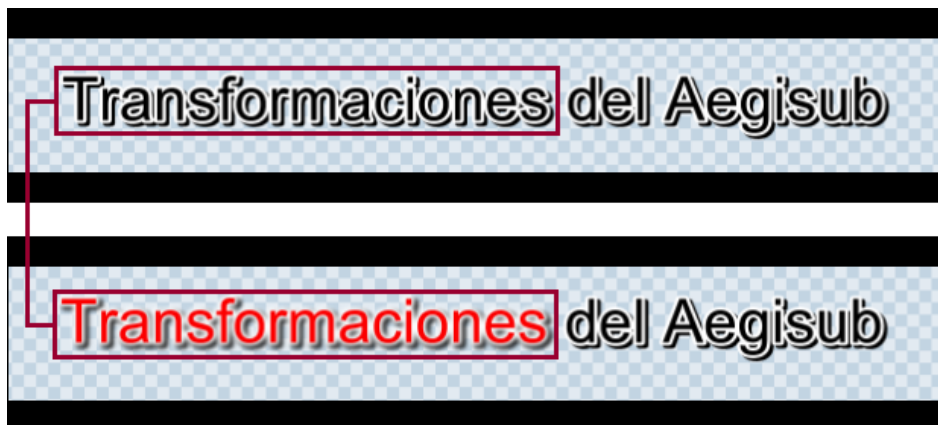
Es aquella **Transformación** que carece de parámetros de tiempo, por lo tanto ésta adopta la duración de la línea de subtítulo o del Efecto “k”.

Predeterminada: {EE\t(\EF)}

No hay especificación de tiempo inicial ni tiempo final, por lo tanto la duración de la Transformación es el de la línea, es decir, 3.75 segundos:

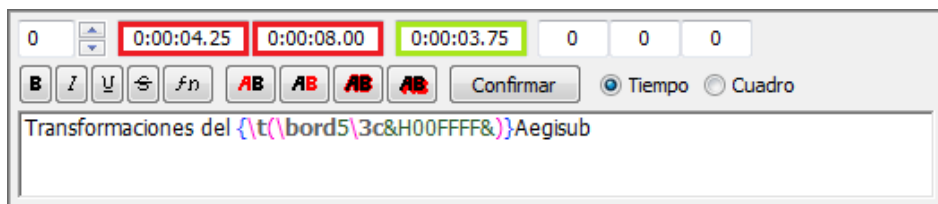


Para estos dos ejemplos el **EE** es el Estilo y el **EF** es `\1c&H0000FF&\be4`, que quiere decir que el color primario se transformará del color asignado en el Estilo (negro), al color rojo (`&H0000FF&`) a medida que también se aplica un desenfoque `\be4` que se aplica de forma gradual durante los 3.75 segundos o 3750 milisegundos que tarda la línea del ejemplo:

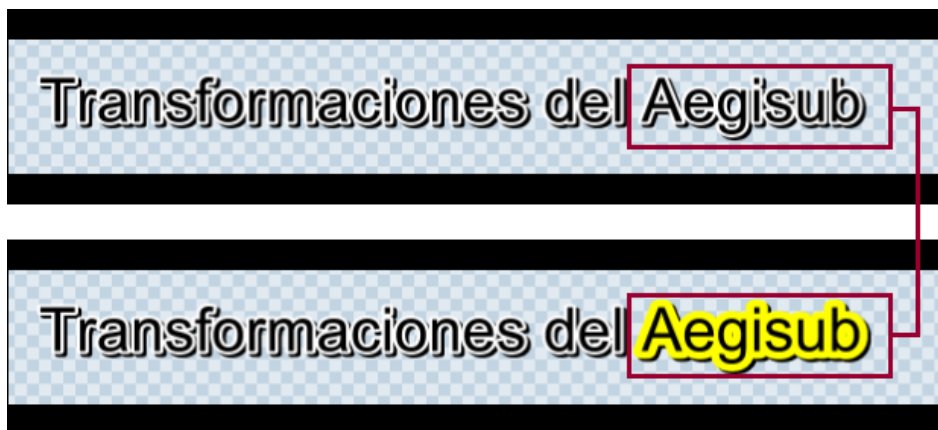


En las anteriores imágenes se puede ver como el color primario de la palabra “Transformaciones” cambió de negro a rojo a la vez que el borde y la sombra se desenfocaron.

En el próximo ejemplo, los recuadros rojos indican el tiempo inicial y final de la línea, y el recuadro verde es la duración de la misma, que en este caso es de **3.75 segundos**.



En este ejemplo la **Transformación** afecta el grosor y el color del borde; recordemos que este cambio es gradual, el borde se transforma a medida que la línea aparece y transcurren los 3.75 segundos de la duración de la misma:

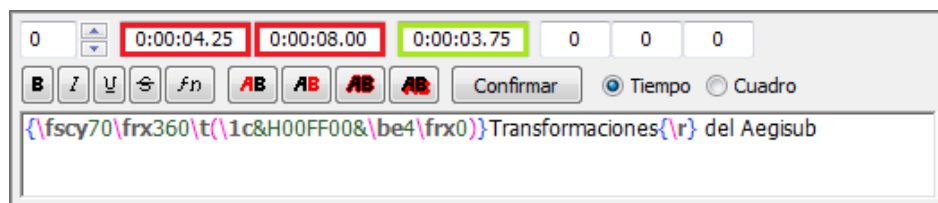


Es muy importante que puedan ir ensayando todos estos ejemplos, ya que es muy factible que la intensidad de los mismos no quede muy clara dado a la complejidad de plasmar las **Transformaciones** es imágenes estáticas.

En la práctica de los ejercicios, depende mucho la memorización de los **Tags** y sus distintos usos. Haré un par de ejemplos más, en el primero el **EE** será diferente del **Estilo**, y en el segundo el **Estilo** será el **EF**.

Al finalizar los próximos dos ejemplos, dejaré una lista de **Transformaciones** a manera de ejercicios para que los prueben y miren sus características de estructura y de resultados al usar la mayor cantidad posibles. Muchos de los buenos **Efectos** son resultados del ensayo y error con las **Transformaciones**.

En el siguiente ejemplo, el **EE** son los dos Tags antes del **lt** complementado con las demás características del **Estilo** prediseñado, es decir, aquellas cualidades que no aparecen en el **EE** ni en el **EF** de este ejemplo, como el color y tamaño de la sombra, la fuente y todas las demás que conforman el **Estilo**:

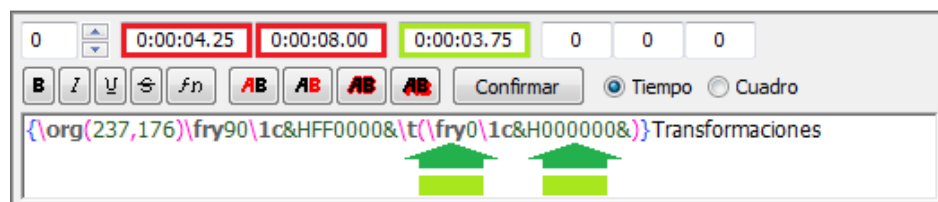


El primer Tag del **EE** es **\fscy70**, que indica que la altura del texto es del sólo el **70%** de su tamaño predeterminado y se redujo en un 30%, y el segundo es **\frx360**, es decir, que a pesar de tener una posición aparentemente estándar, tiene un giro completo por hacer para volver a la posición predeterminada.

Los Tags del **EF** modifican el color primario, transformándolo de negro a verde, la sombra y el borde, desenfocándolos, y la rotación, que hace que el texto de un giro completo (de 360°) en el **Eje X**, hasta alcanzar nuevamente su posición predeterminada:



En este último ejemplo, el **EF** está antes de la **Transformación** y el **EE** pasa a hacer el estado postrero de la Animación:



El texto pasa de azul a negro en su color primario, que es el color dado en el **Estilo**, y a una rotación de 0 que es su estado predeterminado:



La **Animación Predeterminada** es una de la más recomendada para los **Efectos** de las **Traducciones** por las características estáticas del texto, con el fin de que no le robe protagonismo al **KARAOKE** o que no cause distracciones que no están planificadas en el **Nivel Semi-Avanzado**, que es el **Nivel** que deseamos lograr al finalizar este Capítulo.

En próximos Capítulos veremos distintos tipos de **Transformaciones** aplicadas a las **Traducciones**, en la medida que nuestro **Nivel de Destreza** aumenta y dominemos los **Efectos** más complejos de niveles superiores.

Aquí les dejo una serie de **Transformaciones** para que las pongan a prueba y miren las características principales de cada una de ellas:

- `{1c&H0000FF&t(1c&H00FF00&fs20)}`
- `{bord0\shad0\t(blur3)}`
- `{4c&H00FFFF&t(4c&H000000&3c&H00FFFF&)}`
- `{bord3\shad3\t(fscx0\fscy0)}`

ANIMACIÓN PARAMÉTRICA

La **Animación Paramétrica** en una **Transformación** que está restringida por un **Intervalo de Tiempo** preestablecido.

Por la cantidad de Tags `\t` aplicados y las características de los Intervalos, esta **Transformación** se divide en tres:

- Simple
- Múltiple Divergente
- Múltiple Convergente

Paramétrica Simple

Es aquella **Transformación** que sólo posee un único Tag `\t` con su respectivo Intervalo preestablecido. Los Parámetros del Intervalo del Tag `\t` están dados en milisegundos, distinto del Efecto “k” que está medido en centésimas de segundos.

Para los próximos ejemplos usaré una línea de subtítulos con una duración de 3.50 segundos o 3500 milésimas. Ésta duración la he dividido en 4 intervalos con el fin de evidenciar las cualidades de la **Animación Paramétrica**:



El Parámetro de esta **Transformación** en particular es el intervalo 1, es decir, desde 0 a 1000 milisegundos; los extremos de este intervalo son relativos a la duración de la línea y no al tiempo de inicio de la misma.

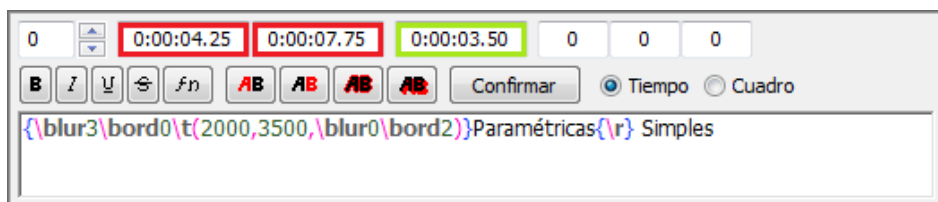
De igual manera, el **Intervalo** podría ser cualquier par de números que estén entre 0 y 3500, ejemplos: de 100 a 2700, de 234 a 3245, de 2456 a 2898, o cualquier otra combinación, según la necesidad o el gusto.

En realidad una **Transformación Predeterminada** es una **Transformación Paramétrica** en donde los extremos del **Intervalo** son, 0 y la duración total. En el caso de una Transformación Predeterminada para este ejemplo, los Tags `\t(fscx100\fscy100)` son equivalentes a `\t(0,3500,\fscx100\fscy100)`. Es decir, que la diferencia entre los extremos es igual a la duración total de la línea.

En esta imagen, la palabra “Paramétricos” pasa de una proporción del 150% a 100% en los primeros 1000 milisegundos, que es lo que se indica en la Transformación.



Para el siguiente ejemplo, el parámetro es el Intervalo 4, de 2000 a 3500.



Una de las aplicaciones de la **Animación Paramétrica Simple** es para las **Líneas de Traducción** que deban cambiar de color en un momento exacto debido a cambios “bruscos” de escenas, en donde el color asignado en el **Estilo** ya no contrasta o no se ve muy bien, como cuando de una escena de fuego se pasa a una de agua o cosas así. También puede ser usada para desarrollar Efectos básicos de **KARAOKE**.

=EQUIVALENCIAS=

Una Equivalencia es un Tag o conjunto de Tags que pueden cumplir la misma función que otros.

Ejemplo:

El tag **\fad** tiene tres formas distintas de aplicarse:

- **\fad de Entrada {\fad(a,0)}**
Es donde la disolvencia se aplica únicamente al principio.
- **\fad Completo {\fad(a,b)}**
Aplica la disolvencia al principio y al final.
- **\fad de Salida {\fad(0,b)}**
Aplica la disolvencia únicamente al final.

Equivalencia al fad Entrada: **{\alpha&HFF&t(0,a,\alpha&H00&)}**

Equivalencia al fad de Salida: **{t(b,final,\alpha&HFF&)}**

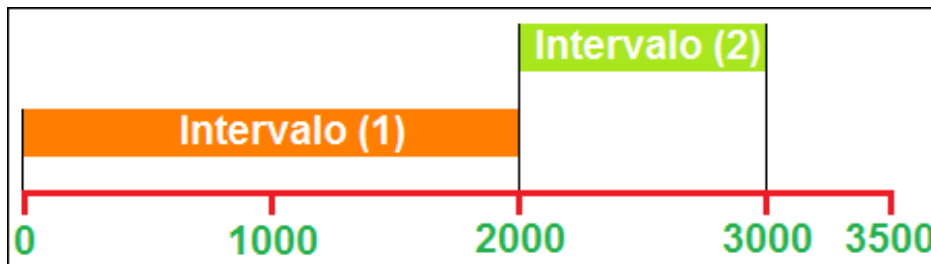
Estas dos equivalencias se pueden representar gracias a la Animación Paramétrica Simple. Las Equivalencias que se vayan presentando en el transcurso del KaraBook, las iré mostrando a medida que las herramientas necesarias sean aprendidas.

● Paramétrica Múltiple Divergente

Es la **Transformación** que posee dos o más Tag **\t**, con sus respectivos Intervalos preestablecidos, pero en donde cada uno de ellos no posee nada en común (a lo más, uno de los extremos) con lo demás. Los Parámetros del Intervalo del Tag **\t** están dados en milisegundos.

A continuación mostraré con dos intervalos las posibles posiciones de los Intervalos Divergentes.

Intervalos Adyacentes: el extremo final de un intervalo coincide con el extremo inicial de otro, ejemplo:



En este caso, los Intervalos son: (0,1000) y (1000,2000), y usaremos estos dos Intervalos como **Parámetros** de la siguiente **Transformación**:

Captura de pantalla de la interfaz de configuración de transformaciones. En la parte superior, hay tres campos de tiempo: '0:00:04.25' (rojo), '0:00:07.75' (rojo) y '0:00:03.50' (verde). Debajo de ellos, hay una fila de botones: 'B', 'I', 'U', 'f', 'n', 'AB', 'AB', 'AB', 'AB', 'Confirmar'. A la derecha de los botones, hay dos radio buttons: 'Tiempo' (seleccionado) y 'Cuadro'. En el área de texto inferior, se muestra el código de transformación: `{\t(0,1000,\1c&H00FF00&)\t(1000,2000,\fs60\1a&HFF&)}Transformaciones{\r} del Aegisub`.



En el primer intervalo (0,1000), la **Transformación** hace que el color primario anteriormente negro se convierta a verde, pero un verde un poco más claro de lo que se ve en la anterior imagen, eso se debe a que el color verde ya empezó a hacer afectado por la transparencia del siguiente Intervalo. El segundo Intervalo (1000,2000), el tamaño de la fuente aumenta de 45, que es el tamaño que le asigné en el Estilo, a 60; y al mismo tiempo hace que el color primario, ahora verde, se vuelve invisible o transparente.

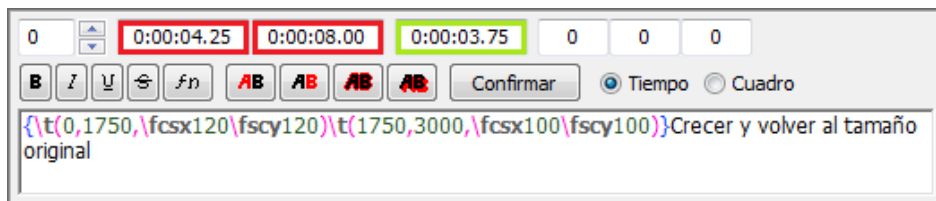
Este tipo de transformaciones es ideal para hacer **Múltiples Degradaciones**, por ejemplo en las Líneas de Traducción. Ejemplo:

La duración de la línea es de 6 segundos o 6000 milisegundos, hay tres Intervalos: (0,2000), (2000,4000) y (4000,6000); y para este caso en particular la **Transformación** pasa el color primario a azul, verde y rojo, a medida que transcurre el tiempo.

Captura de pantalla de la interfaz de configuración de transformaciones. En la parte superior, hay tres campos de tiempo: '0:00:01.00' (rojo), '0:00:07.00' (rojo) y '0:00:06.00' (verde). Debajo de ellos, hay una fila de botones: 'B', 'I', 'U', 'f', 'n', 'AB', 'AB', 'AB', 'AB', 'Confirmar'. A la derecha de los botones, hay dos radio buttons: 'Tiempo' (seleccionado) y 'Cuadro'. En el área de texto inferior, se muestra el código de transformación: `{\t(0,2000,\1c&HFF0000&)\t(2000,4000,\1c&H00FF00&)\t(4000,6000,\1c&H0000FF&)}Múltiples Degradaciones`.

En el ejemplo anterior, los tres Intervalos tienen la misma duración, 2000 milisegundos, por lo que podríamos decir que éstos son **Modulados**. Un **Módulo** es la duración que se repite en todos los **Intervalos** de una **Transformación**.

La siguiente **Transformación** es muy conocida en los **efectos KARAOKE**:

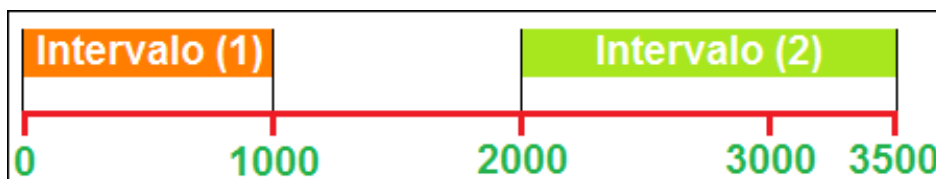


Esta **Transformación** consiste en hacer crecer el texto hasta la mitad de la duración del mismo, y que luego regrese a su tamaño original en la segunda mitad de la duración.

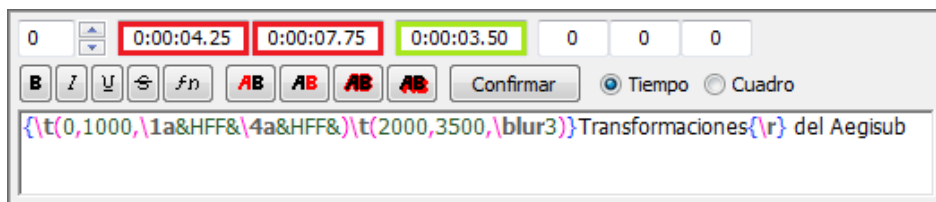
La **Animación Múltiple Divergente de Intervalos Adyacentes Modulados** es una **Transformación** que nos será de gran utilidad para crear Efectos de Vibración o Palpitaciones que veremos más adelante en el **KaraBook**.

En el próximo Capítulo veremos esta **Transformación** aplicada directamente al **KARAOKE**, ya que en ejemplo anterior se aplicó a una línea de subtítulos.

Intervalos Distantes: Los Intervalos no coinciden en lo absoluto.



En la imagen anterior, los Intervalos son: (0,1000) y (2000,3500), y es evidente que la intersección de estos dos Intervalos es vacía, no tienen nada en común. En el siguiente ejemplo veremos una **Transformación** con este tipo de **Animación Múltiple Divergente de Intervalos Distantes**:



Consiste en hacer invisibles el color primario y la sombra en los primeros 1000 milisegundos y luego, en el segundo intervalo, de 2000 a 3500 milisegundos, aplica un \blur al borde, que fue lo único que quedó visible en la primera fase de la **Transformación**.



El Efecto que causa el \blur en el borde blanco, cuando el color primario y la sombra ya son invisibles, es muy similar a la niebla. Este tipo de resultados se obtienen del ensayo de los Tags y la modificación de sus características. Éstos y otros Efectos son los que usaremos para la creación de los **KARAOQUES**.

=EQUIVALENCIAS=

Fad Completo=

$\{\alpha \&HFF \&t(0,a,\alpha \&H00 \&)\&t(b,final,\alpha \&HFF \&)\}$

● Paramétrica Múltiple Convergente

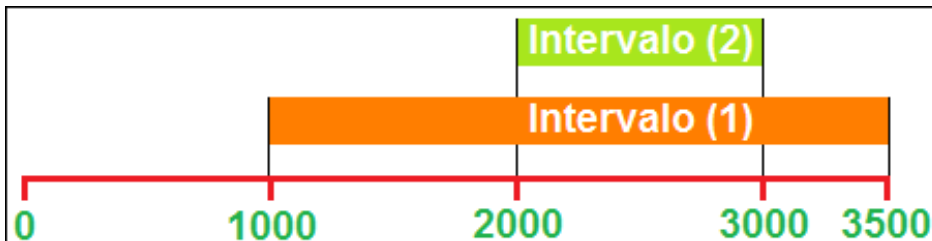
Es la **Transformación** que posee dos o más Tag $\&t$, con sus respectivos Intervalos preestablecidos, en donde al menos dos de ellos poseen tiempos en común o un Intervalo contiene completamente al otro. Los Parámetros del Intervalo del Tag $\&t$ están dados en milisegundos.

A continuación mostraré con dos intervalos las posibles posiciones de los Intervalos Convergentes.

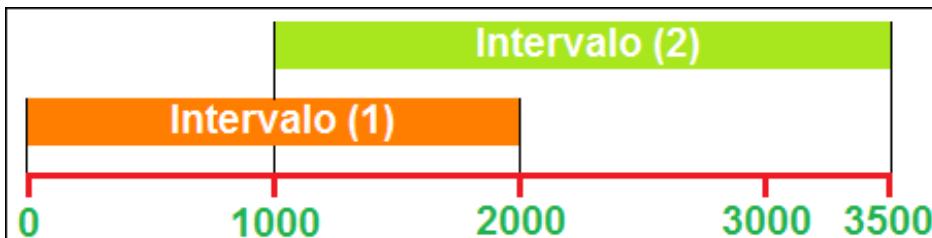
Intervalos Coincidentes: un Intervalo contiene al otro y coinciden en uno de sus extremos.



Intervalos Subsecuentes: un Intervalo contiene al otro por completo y ninguno de sus extremos coincide.



Intervalos Secantes: los Intervalos se interceptan y sus extremos no coinciden.



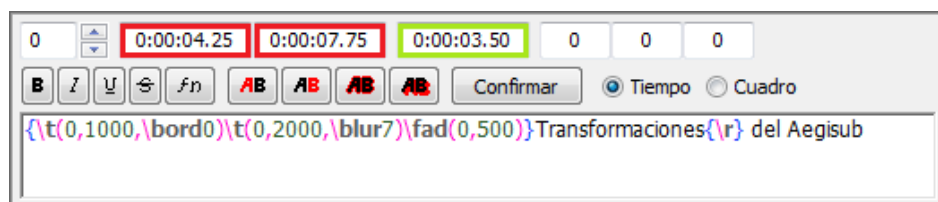
Y antes de plantear los próximos ejemplos, se debe entender el concepto de **Improcedencia**, para evitar cometer errores en la creación de los **Efectos KARAOKE**.

En una **Transformación**, la **Improcedencia** es un Tag o un conjunto de Tags que se contradicen los unos a los otros dado a que están en un mismo Intervalo de tiempo. En los tres ejemplos de Intervalos Convergentes existe un lapso de tiempo en común en cada uno de ellos, en el primer caso es (0,2000), en el segundo es (2000,3000), y en el tercero es (1000,2000).

Es por estos lapsos en común que no puede haber Tags que se opongan unos a otros, ejemplos:

- `{t(0,1000,\1c&HFFFFFF&)\t(0,2000,\1c&H000000&)}`
En este caso los **Intervalos** son **Convergentes**, y en la primera parte de la **Transformación** le estamos indicando que el color primario pase a blanco, y en la segunda parte, le indicamos que el color primario pase a negro. Las dos órdenes se están contradiciendo y por lo tanto se produce una **Improcedencia**.
- `{t(1000,3500,\fscx150\fscy150)\t(2000,3000,\fscx50\fscy50)}`
Aquí la **Improcedencia** radica en la contradicción que hay en las órdenes del tamaño de la escala de la fuente.
- `{t(0,2000,\alpha&HFF&)\t(1000,3500,\alpha&H00&)}`
La contradicción que se crea en la orden de transparencia genera la **Improcedencia**.

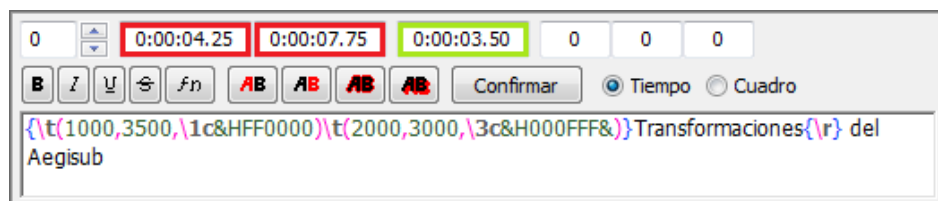
Ejemplo de Intervalos Coincidentes:



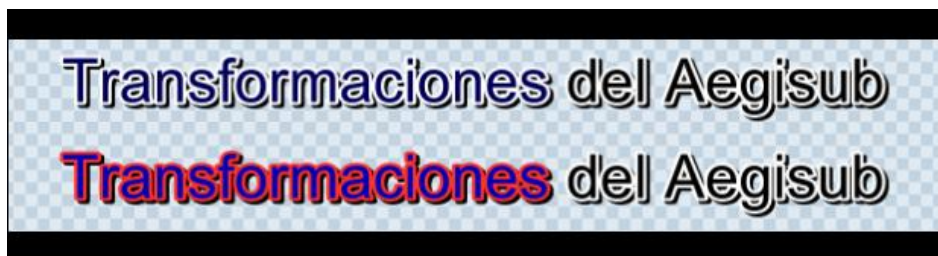
La primera etapa de la Transformación hace desaparecer el borde, mientras que la segunda etapa hace un \blur para un desenfocado del texto:



Ejemplo de Intervalos Subsecuentes:

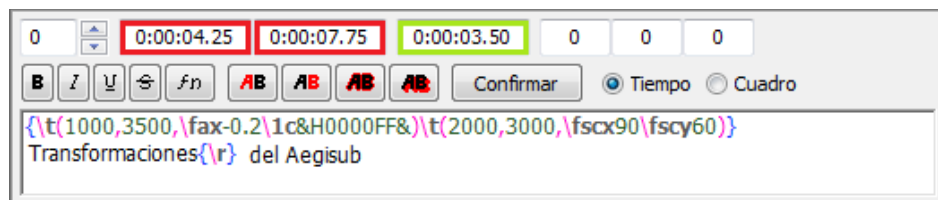


Esta Transformación hace que el color del texto pase de negro a azul, y luego, 2000 milisegundos después, el color del borde se convierte a rojo:



En el mundo de las Transformaciones aún no está todo dicho, la variedad de Tags y sus múltiples combinaciones hacen que las aplicaciones en los **Efectos KARAOKE** sean infinitas. En todos los anteriores ejemplos sólo he plasmado Transformaciones básicas y sencillas, las más complejas aún están por venir, pero son complejas de resultados, en la calidad del Efecto y variedad, porque la ejecución y aplicación de las mismas no demanda más que aquello que aprendieron y están por aprender en el **KaraBook**.

Ejemplo de Intervalos Secantes:



0 0:00:04.25 0:00:07.75 0:00:03.50 0 0 0

B I U \int \int AB AB AB AB Confirmar ☒ Tiempo ☐ Cuadro

{\t(1000,3500,\fax-0.2\lc&H0000FF&)\t(2000,3000,\fscx90\fscy60)}

Transformaciones{\r} del Aegisub

Esta Transformación incluye: inclinación en el Eje X, cambio del color primario y modificación de las escalas en ambas dimensiones.



Las Transformaciones pueden tener la cantidad de Intervalos que deseemos, todo depende del Efecto que queramos lograr, siempre teniendo en cuenta evitar la Improcedencias para no tener resultados inesperados.



Este es un ejemplo de una **Transformación** con tres Intervalos, en donde se cumplen casi todas las características que han sido mencionadas a lo largo de Capítulo. Hay muchas más posibilidades a la hora de elegir una Transformación de tres o más Intervalos, todo depende de las composición del **Efecto**.

Con la finalización de este Capítulo culmina todo lo concerniente a la teoría, en cuanto a **Transformaciones** se refiere, de ahora en adelante aplicaremos todos los conocimientos adquiridos hasta el momento y los frutos de todo este esfuerzo por fin podrán verse.

Los próximos ejemplos y ejercicios estarán enfocados en el adiestramiento de las Técnicas de **KARAOKE**s y en la apertura de las posibilidades a la hora de desarrollar los distintos Efectos. La promesa de todo lo que se viene es grande, las expectativas aumentan a medida que los temas van quedando atrás y nos acercamos a alcanzar el logro por el cual muchos de ustedes empezaron a leer el **KaraBook... KARAOKE**s Profesionales.