

Kara Effector 3.2:

Effector Book

Vol. II [Tomo XXXIII]

Kara Effector 3.2:

En este **Tomo XXXIII** continuaremos viendo más de los Recursos disponibles en el **Kara Effector**, que espero que con la ayuda de esta documentación, le puedan sacar el máximo provecho a la hora de llevar a cabo sus proyectos, no solo karaokes, sino también para la edición de las líneas de subtítulos.

Recursos [KE]:

En el **Tomo XXXII** empezamos a ver la función **text.bezier**, y vimos dos de las tres maneras de agregar una **shape** a la función, al igual que cuatro de los seis valores del parámetro **mode**. Es el momento de seguir en dónde nos habíamos quedado en el **Tomo** anterior.



En el **Tomo** anterior comentaba que en **mode = 1**, el valor numérico en la celda "**Actor**" determinada hacia dónde se desplazaba el texto; que si este valor era positivo, se desplazaría hacia la derecha y en caso contrario, hacia la izquierda. Una explicación más precisa de ese fenómeno es la siguiente:

mode = 1

- Si el valor numérico de la celda "**Actor**" es positivo, el texto se desplazará hacia el inicio de la **shape**, hacia su primer punto.
- Si el valor numérico de la celda "**Actor**" es negativo, el texto se desplazará hacia el final de la **shape**, hacia su último punto.

mode = 2

El valor numérico de la celda "**Actor**" debe ser un número positivo, entonces el texto se desplazará desde el inicio de la **shape**, hacia su último punto.

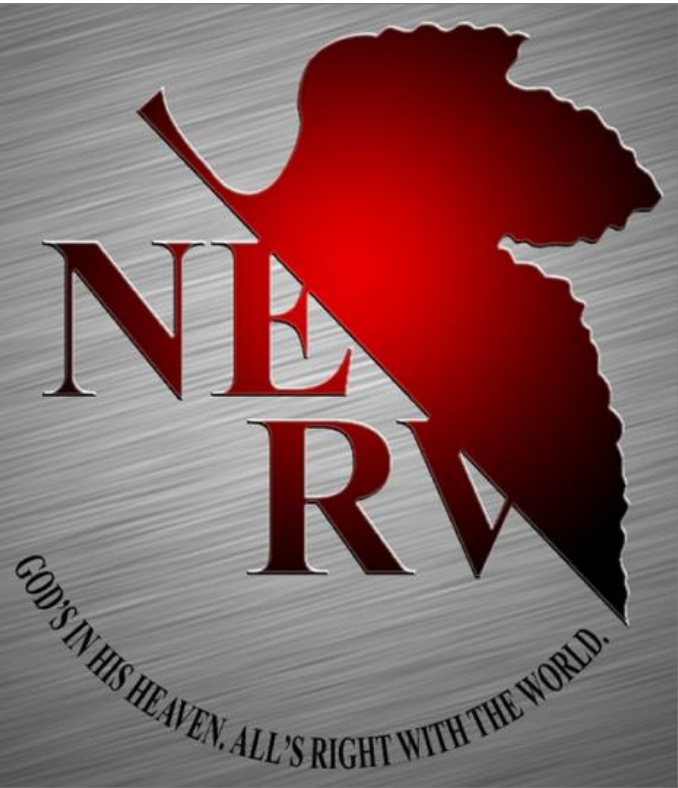
mode = 3

El valor numérico de la celda "**Actor**" debe ser un número positivo, entonces el texto se desplazará desde el final de la **shape**, hacia su primer punto.

Y para **mode = 4**, que es hasta donde vimos en el **Tomo** anterior, el valor numérico de la celda "**Actor**", no surte efecto alguno, no hace que el texto se desplace.

Para la siguiente habilidad de la función **text.bezier** usaré un logo en donde aparece texto en forma circular:

Ejemplo:



Primero modificamos el estilo del texto hasta que creamos que ya está acorde con el del vídeo:



Seleccionamos la herramienta para recortar subtítulos en un área vectorial y seleccionamos la herramienta para hacer rectas con ella.

Debemos poner cuatro puntos de forma que cada uno de ellos quede en la misma circunferencia imaginaria que describe el texto original:



No importa en donde pongamos a cada uno de los puntos, pero si podemos conservar una distancia prudente entre ellos es más conveniente:



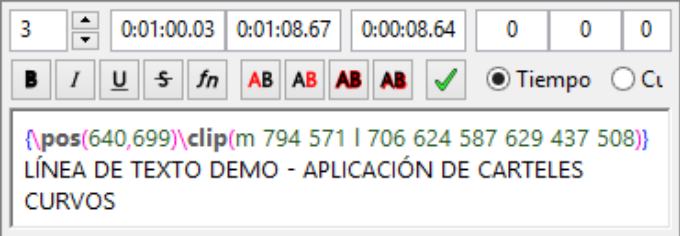
No es obligatorio que los puntos cumplan una secuencia en específico, pero sí debemos tratar que todos queden en la circunferencia del círculo:



El único punto es opcional, pero de estar, debe cumplir una simple condición, lo debemos poner en donde necesitemos que nuestro texto empiece:



Hecho esto, nuestra línea en el script debe verse más o menos como en la siguiente imagen:



Ahora debemos hacer es escribir la palabra "circle" en la celda "Actor", y si ya pone algo en esta celda, simplemente ponemos un espacio al final y la escribimos:

Hiragana		*つ*か*ま*え*る *よ*し*っ*か*り
Hiragana		*も*と*め *あ*う *こ*こ*ろ *そ*れ *わ *ゆ*
Cartel	circle	*LÍNEA DE TEXTO DEMO - APLICACIÓN DE CARTELES CURVOS
English	125	*Mis mejillas se manchan con lágrimas de soledad
English		Pero puedo sentir la llegada del amanecer

Y llamamos a nuestra función en **Add Tags**, sin ponerle la **shape**, para que tome los puntos creados en el clip:

Add Tags Language: Lua

text.bezier()

Al aplicar, veremos cómo el texto adopta la forma espera:



Lo malo es que se ve encima del texto original del vídeo, pero cumple con los detalles que le ingresamos:

- La circunferencia imaginaria que describe el texto pasa justo pos los tres primeros puntos trazados en el clip.
- El texto inicia justo en donde pusimos el cuarto punto del clip.

Para remediar el hecho de que el texto generado se ve justo encima del texto original, debemos modificar el radio del círculo que lo genera, para ello debemos escribir en la celda "Efecto" del Aegisub la cantidad en pixeles que necesitamos se aumente o se reduzca el radio. Si la cantidad es positiva se aumenta, en caso contrario, se disminuye:

Ejemplo:

English			Me aferraré a ti y nunca te soltaré
English			Dos corazones que se buscan con
Cartel	circle	38	*LÍNEA DE TEXTO DEMO - APLICACIÓN DE CARTELES CURVOS

Y al aplicar:



Quizá 30 px sea muy poco, pero eso ya depende del gusto de cada uno.

Al poner el cuarto punto en el clip dibujado, éste forma un ángulo con el centro del círculo:



Este ángulo que se forma con el centro del círculo y el cuarto punto del clip que señala el punto de inicio del texto, lo podemos modificar añadiendo o restando un valor en grados, con un segundo valor en la celda "Efecto".

Ejemplo:

		Aumento del Radio (px)		Aumento del Ángulo (°)	
English					Dos corazones que se buscan con
Cartel	circle	40	, 4.2		*LÍNEA DE TEXTO DEMO - APLICACIÓN DE CARTELES CURVOS
Cartel					

En la anterior imagen, los dos números están separados por una coma, por no es obligatorio ponerla, con que estén separados por un espacio es suficiente.

Ahora aplicamos y se verán las diferencias:



Hicimos que el texto se desplazara 4.2° positivamente, es decir en forma inversa al movimiento de las manecillas del reloj.

Si ajustamos el radio y le restamos los ángulos necesarios, podemos hacer otra variante del mismo cartel.

Ejemplo:

- Radio + 10 px
- Ángulo - 120°

English			Me aferraré a ti y nunca te soltaré
English			Dos corazones que se buscan confor
Cartel	circle	10 -120	*LÍNEA DE TEXTO DEMO - APLICACIÓN
Cartel			

Estos dos valores salieron luego de un par de intentos a ensayo y error, y obviamente los valores serán diferentes dependiendo del cartel que estemos haciendo:



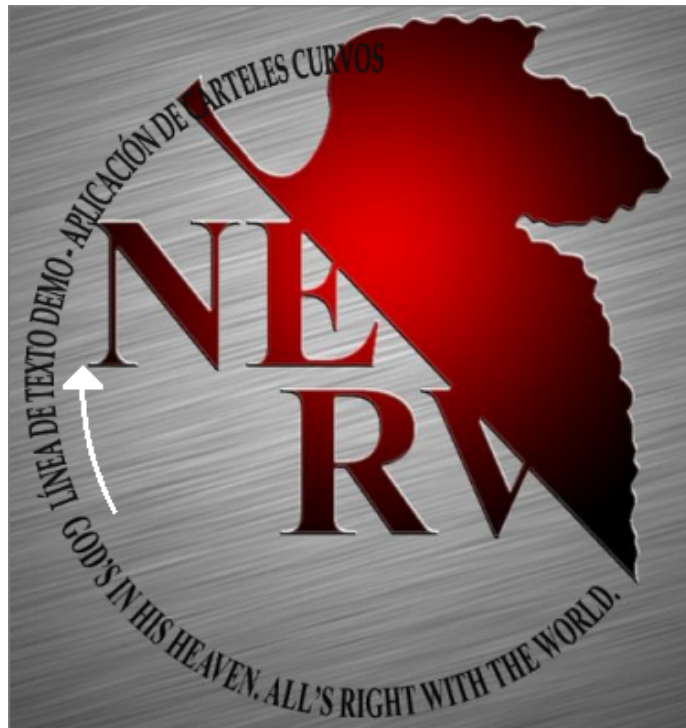
Siempre que pongamos en “Actor” la palabra “circle”, el texto se posicionará en la circunferencia en sentido inverso a la de las manecillas del reloj, como lo indica la flecha de la anterior imagen.

Si queremos que el texto se escriba en sentido horario, debemos escribir en “Actor” la palabra “icircle”:

Ejemplo:

English			Me aferraré a ti y nunca te soltaré
English			Dos corazones que se buscan confor
Cartel	icircle	10 -3	*LÍNEA DE TEXTO DEMO - APLICACIÓN
Cartel			

Ahora el texto está en el mismo sentido del movimiento de las manecillas del reloj:



Con “circle” e “icircle” en la celda de texto “Actor” y los dos valores que podemos usar en la celda “Efecto”, podemos lograr cualquier tipo de cartel que tenga forma circular. De aquí en adelante todo dependerá de la práctica:

Ejemplo:



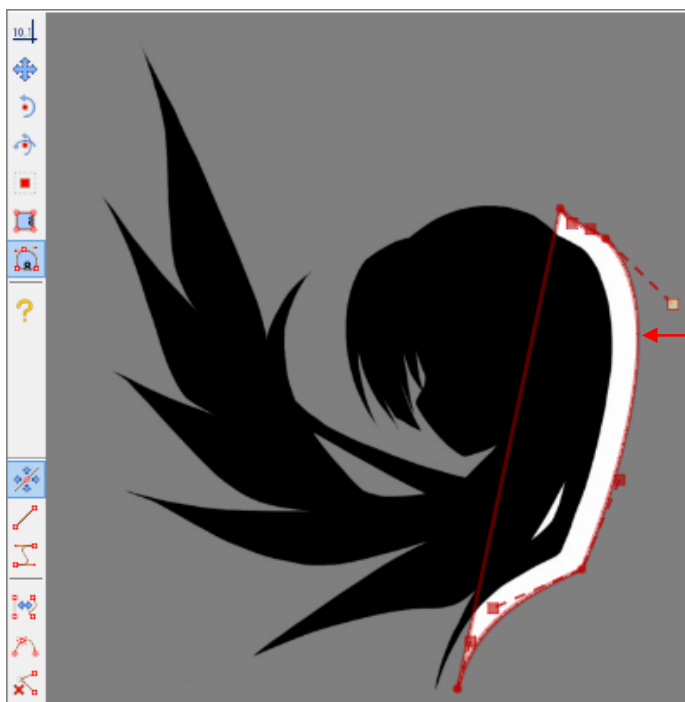
Otro ejemplo, este a dos colores:

> Ejemplo:



Para los carteles que no sean perfectamente circulares o tengan otra forma libre, entonces dibujamos el contorno deseado con el clip:

> Ejemplo:



Y ya no es necesario escribir ni "circle" ni "icircle" en la celda "Actor", solo necesitamos el clip:

English		Me aferraré a ti y nunca te soltaré
English		Dos corazones que se buscan conforman este su
Cartel		*LÍNEA DE TEXTO DEMO - APLICACIÓN CARTEL

Con un **Template Type: Char**, ponemos en **Add Tags**:

Add Tags Language: >> Lua

text.bezier()

Y los resultados no podrían ser mejores:



Cuando de hacer carteles y logos se trata, las posibilidades son muchas, pero de a poco vamos develando los secretos de las diferentes posiciones y rotaciones que el texto puede tener en ellos, pero hasta este punto solo hemos visto la forma de posicionar el texto de forma estática, no con un movimiento o desplazamiento respecto al tiempo. Para el próximo **Tomo** veremos carteles con dichas características.

Es todo por ahora para el **Tomo XXXIII**. Intenten poner en práctica todos los ejemplos vistos y no olviden descargar la última actualización disponible del **Kara Effector 3.2** y visitarnos en el **Blog Oficial**, lo mismo que en los canales de **YouTube** para descargar los nuevos Efectos o dejar algún comentario. Pueden visitarnos y dejar su comentario en nuestra página de **Facebook**:

- www.karaeffector.blogspot.com
- www.facebook.com/karaeffector
- www.youtube.com/user/victor8607
- www.youtube.com/user/NatsuoKE
- www.youtube.com/user/karalaura2012