

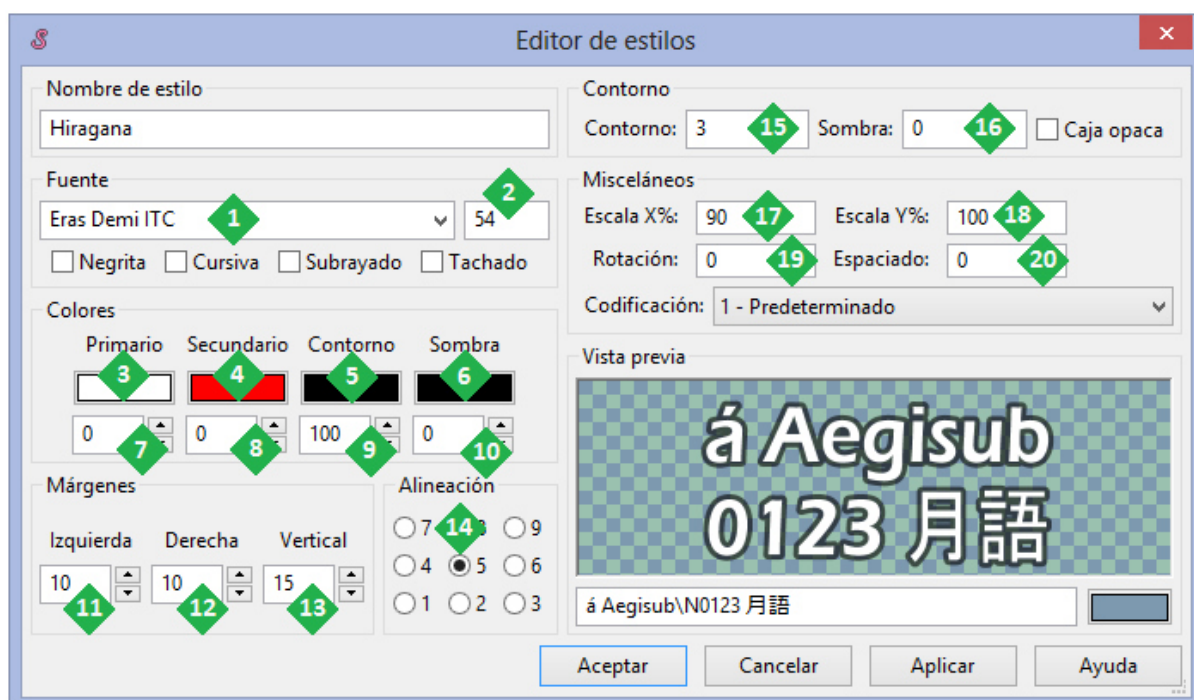
Librería “I” [KE]

Y ha llegado la hora de empezar a ver las Librerías con las que cuenta en **Kara Effector** y para ello he dispuesto una serie de ejemplos y listados para tratar que cada una de ellas quede lo más clara posible. El conocimiento y dominio de las Librerías es indispensable a la hora de hacer y modificar Efectos de alta calidad.

Librería “I” [KE]:

Es un listado de variables y constantes que hacen referencia a valores de la “Línea”, es decir, a cada una de las líneas del archivo .ass.

La mayoría de los valores de esta Librería son los que asignamos en el Estilo de Línea en el editor de estilos del **Aegisub**:



1. **l.fontname**
2. **l.fontsize**
3. **l.color1**
4. **l.color2**
5. **l.color3**
6. **l.color4**
7. **l.alpha1**
8. **l.alpha2**
9. **l.alpha3**
10. **l.alpha4**
11. **l.margin_l**
12. **l.margin_r**
13. **l.margin_v, l.margin_t, l.margin_b**
14. **l.align**
15. **l.outline**
16. **l.shadow**
17. **l.scale_x**
18. **l.scale_y**
19. **l.angle**
20. **l.spacing**

Los anteriores 20 valores de la Librería “I” no necesitan mucha explicación, ya que son los que siempre usamos cuando creamos y modificamos un nuevo Estilo de Línea.

Un pequeño ejemplo sería:

```
Add Tags: Add Tags Language: Lua
string.format("\\t(0,200,\\fscx200)\\t(200,1000,\\fscx%s)", l.scale_x)
```

En el ejemplo, se aumenta la escala en el eje “x” en 200% desde 0 hasta 200 ms y luego desde 200 ms a 1000 ms la escala en el eje “x” vuelve a la proporción que tiene en el Estilo, es decir, 90% (como se puede apreciar en la imagen anterior del Estilo, ítem 17).

Veamos este mismo ejemplo, pero ahora en lenguaje **Automation Auto-4**. Aunque la forma de escribirlo cambie dado los dos tipos de lenguajes, el resultado es el mismo:

```
Add Tags: Add Tags Language: Automation Auto-4
\\t(0,200,\\fscx200)\\t(200,1000,\\fscx!l.scale_x!)
```

Y continuando con los valores de la Librería “I”, ahora veremos los que son referentes a las Líneas de Texto y a su posición en el vídeo.

l.width: es el Ancho medido en pixeles de cada una de las Líneas.



l.left: es la Distancia medida en pixeles desde la parte izquierda del vídeo hasta la parte izquierda de la Línea.



l.center: es la Distancia medida en pixeles desde la parte izquierda del vídeo hasta el centro de la Línea.



l.right: es la Distancia medida en pixeles desde la parte izquierda del vídeo hasta la parte derecha de la Línea.



l.height: es la Altura medida en pixeles de cada una de las Líneas.



l.top: es la Distancia medida en pixeles desde la parte superior del vídeo hasta la parte superior de la Línea.



Notarán que la parte superior de la Línea no coincide con la parte superior de sus letras más grandes, esto se debe a que hay un espacio extra que sirve para separar las Líneas verticalmente cuando estas están una encima de la otra. Ya que de otro modo la Líneas se verían pegadas.

l.middle: es la Distancia medida en pixeles desde la parte superior del vídeo hasta la mitad de la altura de la Línea.



l.bottom: es la Distancia medida en pixeles desde la parte superior del vídeo hasta la parte inferior de la Línea.



l.descent: es la Distancia medida en pixeles desde la parte superior de la Línea hasta la parte superior Real de la misma. Es la Distancia que separa verticalmente una Línea de otra.



Para terminar, los valores de la Librería “l” que hacen falta son los que tienen referencia con el tiempo y su forma de escritura:

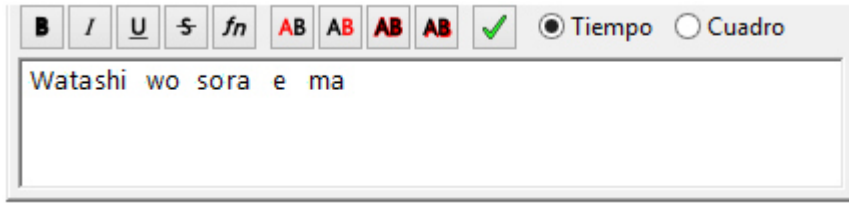
l.start_time: (recuadro amarillo de la anterior imagen) es el tiempo de inicio medido en ms (milisegundos) de cada Línea.

l.end_time: (recuadro azul) es el tiempo final medido en (ms) de cada Línea.

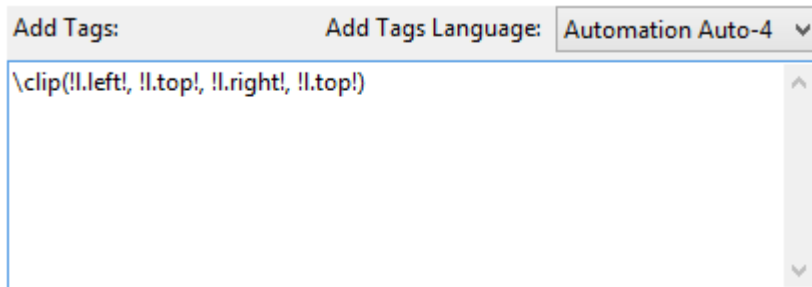
l.duration: (recuadro rojo) es la duración total medida en (ms) de cada Línea de Dialogo del archivo .ass.

l.text: es todo lo que está escrito en la Línea, incluidos los tags:

l.text_stripped: es similar a **l.text**, pero con la diferencia que no tiene en cuenta a los tags que tenga dicha Línea:



El uso de cada uno de los valores de la Librería “l” o de las próximas librerías que veremos, facilitará la forma de hacer Efectos que en principio serían mucho más complejos. Acá otro corto ejemplo de cómo poder usar la Librería “l”:



Es un clip en donde es visible toda la Línea.

En este otro ejemplo usamos **l.duration** para generar una transformación del color primario. Desde 0 hasta la mitad de la duración, el color primario se transforma en Rojo (**&H0000FF&**: Rojo en formato .ass) y desde la mitad de la duración hasta la duración total, regresa a su color original asignado en el Estilo (**l.color1**):

