

## Librería: Funciones de Tiempo [KE]

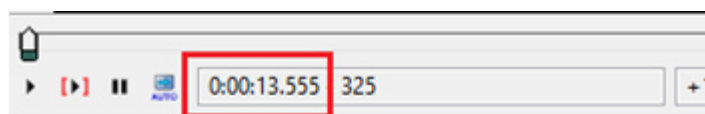
En este artículo seguiremos profundizando en las librerías del **Kara Effector**, ya que eso nos dará las herramientas necesarias para aumentar nuestro nivel al momento de hacer un Efecto.

El **Kara Effector** tiene muchas funciones, pero no todas ellas son para hacer Efectos. Hay algunas funciones que nos sirven de apoyo para crear otras nuevas, también hay funciones que hacen que el **Kara Effector** pueda llevar a cabo su tarea y hay otras que nos ayudan en la generación de los Efectos.

En las librerías que veremos a continuación hay de todo tipo de funciones y para todos los gustos. Como siempre digo, a la final todo depende de qué queremos hacer para tener claro por cuál función nos decidiremos o cuál es la que mejor se ajusta a nuestro proyecto.

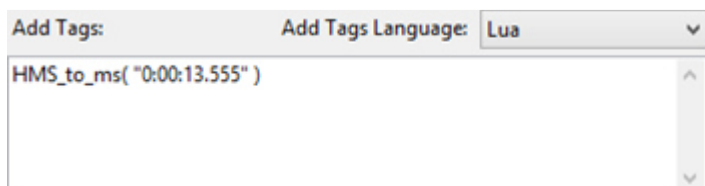
Librería: Funciones de Tiempo [KE]

**HMS\_to\_ms( Time\_HMS )**: esta función convierte un tiempo dado, de formato **HMS** (horas, minutos y segundos) a formato ms (milisegundos). El tiempo **HMS** debe ser ingresado entre comillas, ya sean comillas sencillas o dobles. Ejemplo:



#	L	Inicio	Final	Estilo	Texto
1	1	0:00:02.43	0:00:08.16	Romaji	*Ko*do*ku *na *ho*ho
2	1	0:00:08.33	0:00:13.19	Romaji	*Yo*a*ke *no *ke*ha*
3	1	0:00:13.54	0:00:18.39	Romaji	*Wa*ta*shi *wo *so*ra

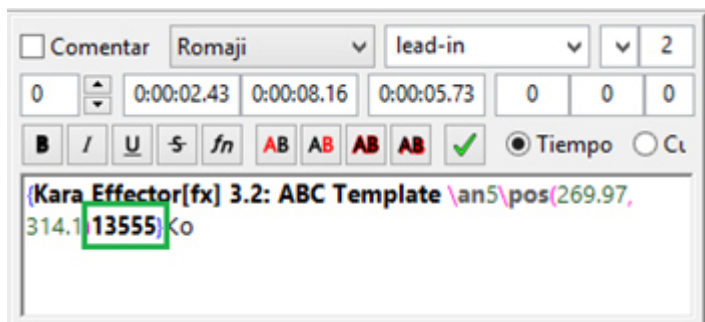
Copiamos el tiempo que está dentro del recuadro rojo en la anterior imagen, y lo pegamos dentro de la función, sin olvidar colocarlo entre comillas:



Add Tags: Add Tags Language: Lua

HMS\_to\_ms( "0:00:13.555" )

Y la función convertirá ese tiempo que estaba en formato **HMS** a formato ms, cuyo resultado cuenta como un valor numérico:



☐ Comentar Romaji lead-in 2

0 0:00:02.43 0:00:08.16 0:00:05.73 0 0 0

**B** **I** **U** **S** **fn** **AB** **AB** **AB** **AB** **✓** **●** Tiempo **○** Ct

(Kara\_Effector[fx] 3.2: ABC Template \an5\pos(269.97, 314.1, **13555**)<0

O sea que: **HMS\_to\_ms( "0:00:13.55" ) = 13555 ms**

**ms\_to\_HMS( Time\_ms )**: esta función convierte un tiempo dado, de formato ms (milisegundos) a formato **HMS** (horas, minutos y segundos). El tiempo ms debe ser ingresado como un valor numérico, sin comillas. Ejemplo:

Add Tags: Add Tags Language: Lua

```
ms_to_HMS( 274178 )
```

Obtenemos:

☐ Comentar Romaji lead-in 2

0 0:00:02.43 0:00:08.16 0:00:05.73 0 0 0

**B** **I** **U** **S** **fn** **AB** **AB** **AB** **AB** ☒ Tiempo ☐ C

(Kara Effector[fx] 3.2: ABC Template \an5\pos(269.97, 314.1 0:04:34.178) Ko

**time\_to\_frame( time )**: convierte un tiempo dado, ya sea en formato **HMS** o ms, en la cantidad de “frames” (cuadros) que ocuparía ese tiempo en el vídeo que se está usando para aplicar un Efecto.

Ejemplo con tiempo en formato ms (milisegundos):

Add Tags: Add Tags Language: Lua

```
time_to_frame(2728)
```

☐ Comentar Romaji lead-in 2

0 0:00:02.43 0:00:08.16 0:00:05.73 0 0 0

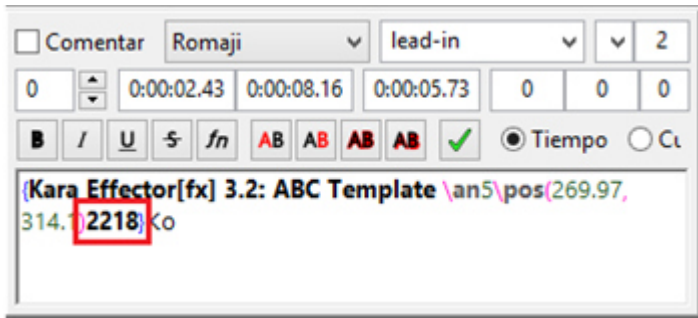
**B** **I** **U** **S** **fn** **AB** **AB** **AB** **AB** ☒ Tiempo ☐ C

(Kara Effector[fx] 3.2: ABC Template \an5\pos(269.97, 314.1 66) Ko

Ejemplo con tiempo en formato **HMS**:

Add Tags: Add Tags Language: Lua

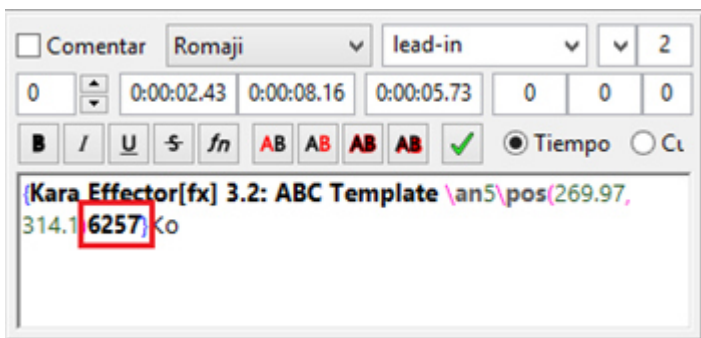
```
time_to_frame("0:01:32.486")
```



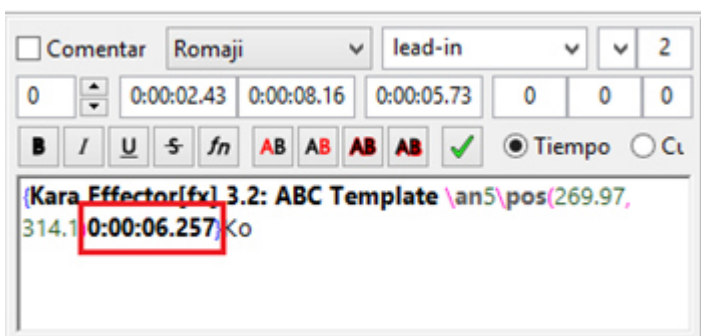
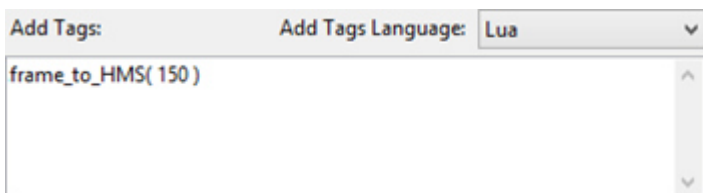
De lo anterior se concluye que 2728 ms equivalen a 66 frames (cuadros), y que en “0:01:32:486” (1 minuto, 32 segundos y 486 ms) hay 2218 frames.

---

**frame\_to\_ms( frames ):** esta función convierte el número de la cantidad de frames a ms (milisegundos). La cantidad de frames debe ser ingresada como un valor numérico, sin las comillas, ejemplo:



**frame\_to\_HMS( frames ):** esta función convierte el número de la cantidad de frames a un tiempo en formato HMS (horas, minutos y segundos). La cantidad de frames debe ser ingresada como un valor numérico, sin las comillas, ejemplo:



---

**time\_mid1( delay )**: esta función, dependiendo el tipo de Efecto (este y los siguientes ejemplos están hechos con **Template Type: Syl**, pero se puede usar para todos los tipos menos el Line y Template Line), si se usa en el tiempo de inicio de la Línea, hace que las sílabas aparezcan de forma progresiva, desde los extremos hacia en centro de la Línea, como se puede apreciar en el siguiente ejemplo:

Line Start Time =



Esta función adicionada al tiempo de inicio de la Línea, nos sirve para hacer efectos **lead-in** (efectos de entrada). El tiempo que separa la aparición de una sílaba con respecto de la otra, es el **delay** (retraso), que para este ejemplo fue de 50 ms:

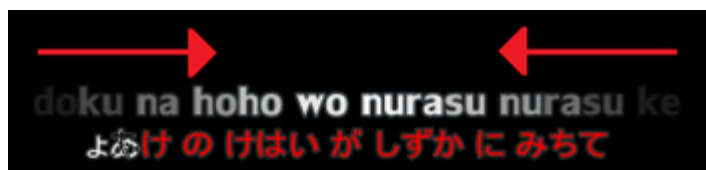
25	0	0:00:02.89	0:00:08.16	Romaji	lead-in	Effector [Fx]	*Ko
26	0	0:00:02.94	0:00:08.16	Romaji	lead-in	Effector [Fx]	*do
27	0	0:00:02.99	0:00:08.16	Romaji	lead-in	Effector [Fx]	*ku
28	0	0:00:03.04	0:00:08.16	Romaji	lead-in	Effector [Fx]	*na
29	0	0:00:03.09	0:00:08.16	Romaji	lead-in	Effector [Fx]	*ho
30	0	0:00:03.14	0:00:08.16	Romaji	lead-in	Effector [Fx]	*ho

Lo que muestra la imagen anterior es que la diferencia entre 0:00:02.890 y 0:00:02.940 es de 50 ms, que fue el **delay** usado para este ejemplo. Y como ya se había dicho antes, esta función también puede ser usada con los **Template Type**: Furi, Char, Translation Char y Translation Word; con resultados similares.

A mayor **delay**, mayor será el tiempo en que aparezca una sílaba (carácter o palabra, dependiendo del Template Type) con respecto de la inmediatamente anterior. O sea que uno decide el retraso de la función dependiendo del resultado que queremos obtener.

La función **time\_mid1( delay )** usada en el tiempo final de la Línea, nos ayuda a hacer efectos **lead-out** (de salida) y hace que las sílabas desaparezcan desde los extremos hacia el centro de la línea, ejemplo:

Line End Time =



O sea que la función **time\_mid1( delay )** nos sirve para hacer efectos, tanto **lead-in** como **lead-out**, dependiendo en qué tiempo de la Línea la usemos: **Line Start Time** o **Line End Time**, tiempo de inicio y final, respectivamente.

---

**time\_mid2( delay )**: esta función, dependiendo el tipo de Efecto, si se usa en el tiempo de inicio de la Línea, hace que las sílabas aparezcan de forma progresiva, desde el centro hacia los extremos de la Línea. Es la función opuesta a **time\_mid1**, como se puede apreciar en el siguiente ejemplo:

Line Start Time =



También se puede usar esta función en los Template Type: Furi, Char, Translation Char y Translation Word

La función **time\_mid2( delay )** usada en el tiempo final de la Línea, nos ayuda a hacer efectos **lead-out** (de salida) y hace que las sílabas desaparezcan desde el centro hacia los extremos de la Línea. Ejemplo:

Line End Time =



---

**time\_li( delay )**: esta función es similar a las dos funciones anteriormente vistas. Esta función se puede sumar o restar al tiempo de inicio de la Línea y por eso su nombre: **time\_li (time lead-in)**. Y al igual que las dos anteriores funciones, se puede usar en los **Template Type**: Syl, Furi, Char, Template Char y Translation Word. Para este ejemplo usaré **Template Type**: Syl

Modo suma: hace que las sílabas aparezcan de forma progresiva de izquierda a derecha en la Línea.

Line Start Time =



Modo resta: hace que las sílabas aparezcan de forma progresiva de derecha a izquierda en la Línea.

Line Start Time =



**time\_lo( delay ):** es similar a **time\_li**. Esta función se puede sumar o restar al tiempo final de la Línea y por eso su nombre: **time\_lo (time lead-out)**. Y al igual que las anteriores funciones, se puede usar en los **Template Type:** Syl, Furi, Char, Template Char y Translation Word.

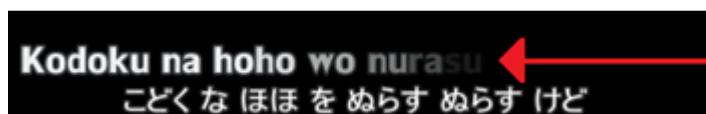
Modo suma: hace que las sílabas desaparezcan de forma progresiva de izquierda a derecha en la Línea.

Line End Time = `Lend_time + time_lo( 60 )`



Modo resta: hace que las sílabas desaparezcan de forma progresiva de derecha a izquierda en la Línea.

Line End Time = `Lend_time - time_lo( 60 )`



Con esta función culmina la librería de las funciones de tiempo del Kara Effector y da paso a la próxima librería.

Intenten poner en práctica todos los ejemplos vistos en este **Tomo** y no olviden descargar última actualización disponible del **Kara Effector** y visitarnos en el **Blog Oficial** lo mismo que en los canales de **YouTube** para descargar los nuevos Efectos o dejar algún comentario, exponer alguna duda o hacer alguna sugerencia.