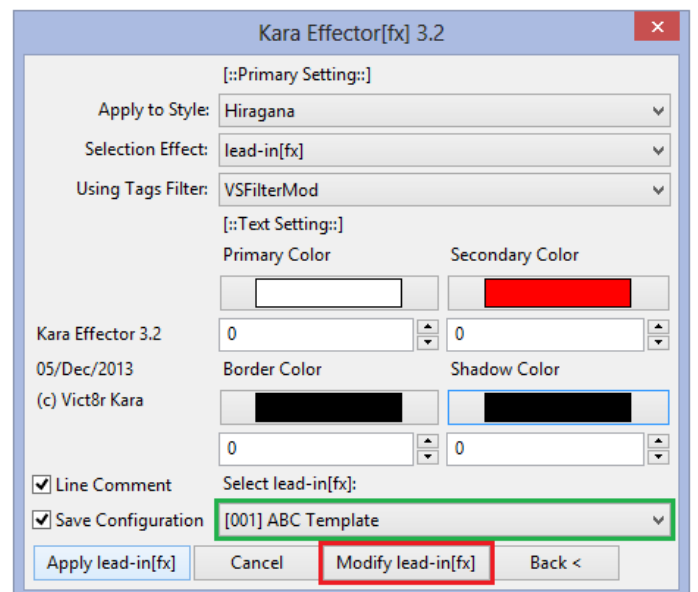

Kara Effector 3.2:

En la anterior entrega, vimos cómo descargar, instalar y aplicar los Efectos que vienen en el **Kara Effector** por Default. Las pocas modificaciones que se pueden hacer en la ventana de inicio no van más allá del cambio de los valores en los colores y la transparencia. En esta entrega veremos cómo abrir la ventana de modificación y creación de nuevos Efectos, que consta de muchas más opciones que la ventana de inicio pero no por ello es más compleja de usar o entender.

Esta segunda ventana se puede visualizar al pulsar el botón de “**Modify**” y el resto del nombre de este botón lo hereda del tipo de Efecto que hayamos seleccionado:



El pulsar el botón “**Modify**” hace que la ventana de inicio del **Kara Effector** de transforme en la segunda ventana:

Kara Effector[fx] 3.2

lead-in[fx]: ABC Template

Line Start Time = l.start_time

Line End Time = l.end_time

x(s) =

y(s) =

s = to

Layer = 0

Return [fx]: syl.text

loop = 1

Size =

Shape Colors [fx]:

Primary Color Shape

Border Color Shape

Shadow Color Shape

0 0 0

▼ Kara Effector 3.2 ▼ 05 December 2013

Variables:

☒ Noblank [fx]
☐ Vertical Kanji [fx]
☒ Save Configuration

Apply lead-in[fx]

Cancel

Style Manager Colors

Change Template Type

Back <

Template Type [fx]: Syl

Center in 'X' = syl.center

Center in 'Y' = syl.middle

Scale in 'X' =

Scale in 'Y' =

Align [\an] = 5

Pos in 'X' = fx.pos_x

Pos in 'Y' = fx.pos_y

Times Move =

Add Tags:

Add Tags Language: Lua

Print Config [fx]

Template Folder [fx]: lead-in[fx]

New [fx] Name:

La **Ventana de Modificación** contiene toda la información concerniente al Efecto previamente seleccionado y a continuación haré una descripción de cada una de los elementos que lo conforman.

Template Type [fx]:

Template Type [fx]:

Es una pestaña desplegable en donde seleccionamos el modo en que se aplicará el Efecto y dependiendo el tipo de Efecto, las opciones de esta pestaña son las siguientes:

Para los Efectos tipo “**lead-in**”, “**hi-light**” y “**lead-out**” son:

Template Type [fx]: Syl

Line

Syl

Furi

Char

Para los Efectos tipo “**shape[fx]**” son:

Template Type [fx]: Syl

Line

Syl

Furi

Char

Translation Line

Translation Word

Translation Char

Y para los Efectos tipo “**translation**” las opciones son:

Template Type [fx]: Translation Line

Translation Line

Translation Word

Translation Char

Ahora veremos qué hace cada una de las opciones de esta pestaña desplegable y cómo sacarle el mejor provecho a la hora de decidirnos por una de ellas.

Template Type [fx]: Line

La opción **Line** hace que se genere una única línea de Efecto por cada línea a la que se le aplique el mismo.

Template Type [fx]: Syl

La opción **Syl** genera una Línea de Efecto por cada Sílabo de cada Línea a la que se le aplique un Efecto.

Template Type [fx]: Furi

La opción **Furi** genera una Línea de Efecto por cada **Furigana** que tenga cada Línea que haya sido seleccionada para aplicarle un Efecto. Es necesario, más adelante, saber qué es y cómo se sincroniza un **Furigana**, para incluirlo como parte de nuestros Efectos.

ふ が な
振り仮名

De adelanto, los **furiganas** son los símbolos que están en rojo en la anterior imagen, y son **hiraganas** que indican cómo se pronuncia el **kanji** que está justo debajo de ellos. Esto genera más dudas, ya que para explicar un término, incluí otros dos nuevos, pero seguramente también harán parte de las próximas entregas. Se aclararán términos como: **Romaji**, **Kanji**, **Hiragana**, **Katakana**, **Kana**, **Furigana** y aquellos otros que de pronto puedan ser pertinentes a la hora de hacer Karaoke de gran calidad.

Template Type [fx]: Char

La opción **Char** genera una Línea de Efecto por cada **Character** (letra, número, signo de puntuación, espacios y tabulaciones, símbolos matemáticos y demás) que haya en cada Línea que haya sido seleccionada para aplicarle un Efecto.

Template Type [fx]: Translation Line

La opción **Translation Line** genera una Línea de Efecto por cada Línea de Traducción a la que se le aplique un Efecto. Esta opción al igual que las próximas dos, están pensadas para que sean usadas solo en las Líneas de Traducción.

Template Type [fx]: Translation Word

La opción **Translation Word** genera una Línea de Efecto por cada Palabra de cada Línea a la que se le aplique un Efecto.

Template Type [fx]: Translation Char

La opción **Translation Char** genera una Línea de Efecto por cada Carácter de cada Línea a la que se le aplica un Efecto.

Un Efecto en el **Kara Effector** no está necesariamente atado a un único Tipo de Plantilla (**Template Type**), ya que puede ser cambiado por otro a gusto de cada quien y dependiendo de los resultados que cada uno quiera obtener, o sea que es posible pasar un Efecto de **Template Syl** a **Template Char**, por ejemplo, si uno así lo quiere.

Tiempos del Efecto:

Para modificar los tiempos de un Efecto hay dos opciones, una de ellas es desde las celdas de texto ("**textbox**") dispuestas para ese fin:

Line Start Time =	<input type="text" value="l.start_time"/>	⬆ ⬇ ⬆
Line End Time =	<input type="text" value="l.end_time"/>	⬆ ⬇ ⬆

Line Start Time: es el tiempo de inicio de las Líneas que genera un Efecto. En el ejemplo de la imagen el tiempo que pone es "**l.start_time**" que es equivalente al tiempo de inicio original de cada Línea que haya sido seleccionada para aplicarle un Efecto.

l.start_time = line.start_time

Por ejemplo **l.start_time + 1000** quiere decir que el tiempo de inicio de las Líneas de Efectos generadas será 1000 milisegundos (1000 ms = 1 segundo) después del tiempo de inicio original de las Líneas seleccionadas para aplicarle el Efecto.

Line End Time: es el tiempo final de las Líneas que genera un Efecto. En el ejemplo de la imagen el tiempo que pone es "**l.end_time**" que es equivalente al tiempo final original de cada Línea que haya sido seleccionada para aplicarle un Efecto.

l.end_time = line.end_time

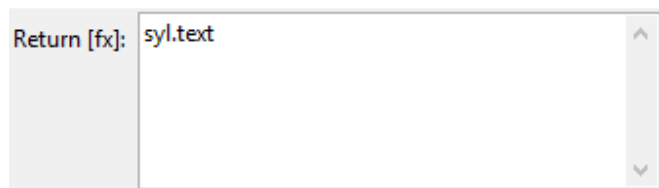
fx.pos y = coordenada en “y” de la línea de Efecto

Times Move: para el caso del movimiento, se requiere un tiempo de inicio y un tiempo final para el mismo. Los tiempos son medidos en milisegundos (ms).

Si la celda de texto del **Times Move** está vacía, entonces el tiempo de inicio del movimiento es cero (0) y el tiempo final será el mismo que la duración total de la línea de Efecto (**fx.dur**). Los dos parámetros para el tiempo de inicio y final de un movimiento van separados por coma (,) o por punto y coma (;).

fx.pos_x y **fx.pos_y** son dos variables de la librería fx que hacen referencia a muchos de los valores del **Kara Effector** que podemos utilizar en nuestros efectos. En el próximo tomo veremos estas y más librerías que nos harán aún más simple la tarea de hacer un Efecto Karaoke.

Objetos Karaoke:



Return [fx]: es la parte visible en el vídeo que se verá de un Efecto Karaoke. Puede ser un Caracter, una Sílabas, una Palabra, una Línea de Texto, un Número o un Símbolo matemático, un Hiaraga, Furigana, Katakana, Kanji y/o Shape.

Repeticiones:

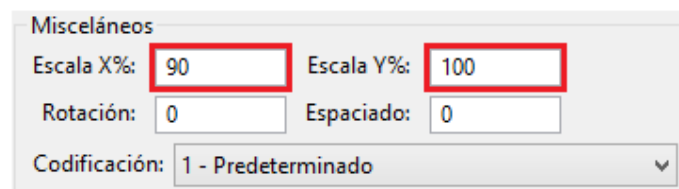


Loop: es la cantidad de repeticiones que se harán de un Efecto Karaoke. Si esta celda de texto está vacía, su valor por default es 1. Para algunas funciones del **Kara Effector** a veces se usan dos parámetros en el **loop**, para estos casos las repeticiones totales del Efecto será el producto de los dos parámetros. La cantidad de repeticiones de un Efecto se puede determinar de dos maneras, una es con la celda de texto **loop** y la otra es con la función **maxloop**, que también es otra de las funciones que veremos más adelante junto con las que ya se han mencionado antes.

Tamaño:



Size: es el porcentaje del tamaño del Objeto Karaoke. En el caso de que esta celda de texto esté vacía, se toman los porcentajes del tamaño que están en el estilo de las Líneas seleccionadas:



Lo que en tags sería: → \fscx90\fscy100

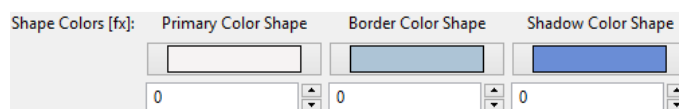
En el caso de que en **Size** haya un solo valor, éste se toma para las dos escalas, ejemplo:

Size = 45 → \fscx45\fscy45

Y para cuando haya dos valores, entonces el primero es el porcentaje para la escala en “x” y el segundo para la escala en “y”, ejemplo:

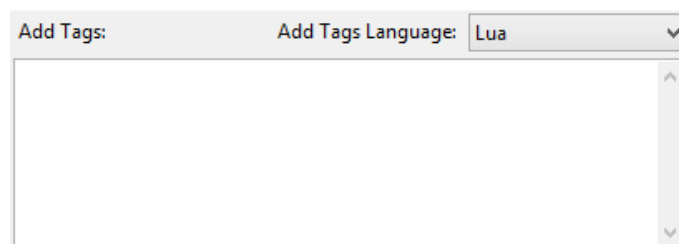
Size = 70, 92 → \fscx70\fscy92

Colores y Transparencias de las Shapes:

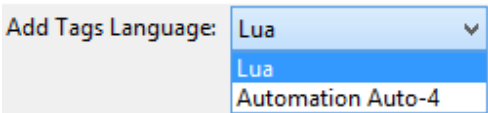


Cuando en **Return [fx]** ponemos una **shape**, los colores y transparencias que se verán en nuestro Efecto serán los de la anterior imagen.

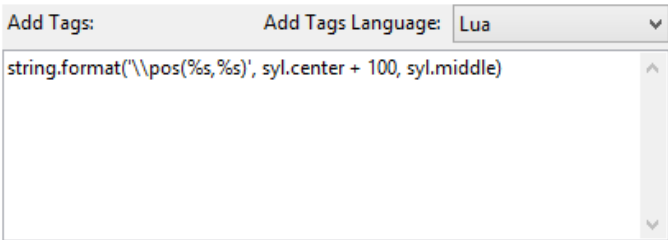
Agregar Tags:



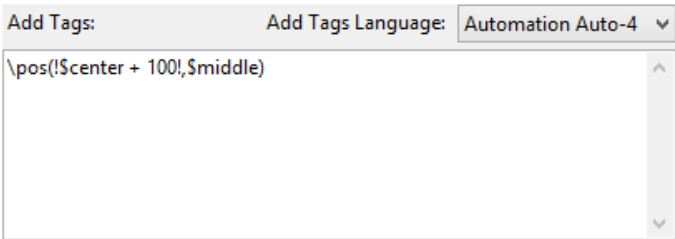
Add Tags: es una celda de texto que nos da la posibilidad de agregar nuevos tags a un Efecto, al igual que funciones. Ahora la versión 3.2 del **Kara Effector** ofrece la opción de añadir tags en el lenguaje que queramos, o sea, se pueden añadir en lenguaje **LUA** o en lenguaje **Automation Auto-4**.



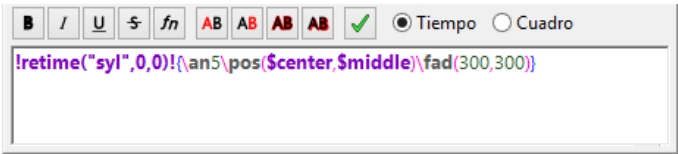
Ejemplo en lenguaje **LUA**:



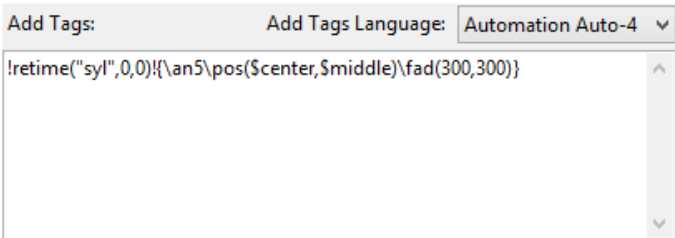
Este mismo tag en lenguaje **Automation Auto-4** sería:



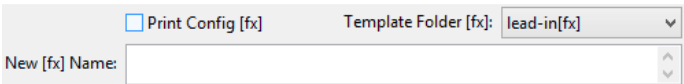
La adaptación del **Kara Effector** para reconocer el lenguaje **Automation Auto-4** es ideal para todos aquellos que ya se familiarizan con ese método de hacer Efectos, ya que se usa exactamente igual que en el **Aegisub** cuando se hacen Efectos Karaoke. En el **Aegisub**, una plantilla de Efecto podría ser:



En el **Kara Effector** no cambiaría absolutamente nada:

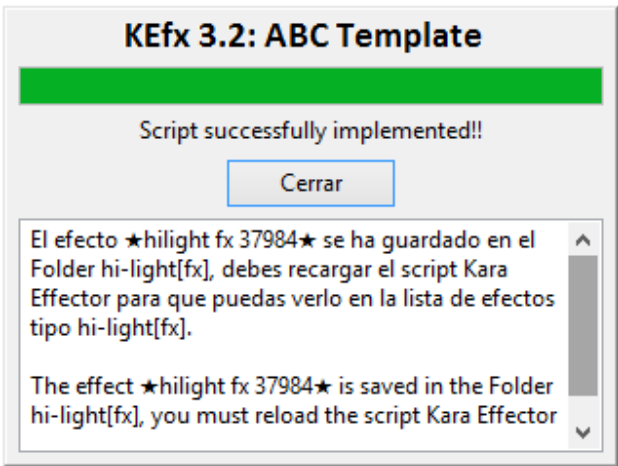


Generar y Guardar Efectos Nuevos:



Al hacer Efectos nuevos a partir de la modificación de alguno ya hecho en el **Kara Effector** o al crear uno nuevo partiendo desde ceros, genera la necesidad de guardarlos para luego ser usados posteriormente. Pensando en esto, están estas tres opciones que son muy simples de usar:

Print Config [fx]: es el **checkbox** que decide si un Efecto se genera normalmente o si en vez de ello, se guarda de forma permanente en el **Kara Effector**. Si esta opción no está marcada, el Efecto se genera en el **Aegisub**, de lo contrario, las configuraciones del Efecto se **“imprimen”** en el **Effector-newfx.lua** directamente o en el Aegisub para posteriormente ser copiado de forma manual en el **Effector-newfx.lua**. Al guardarlo directamente de salir un aviso como este:

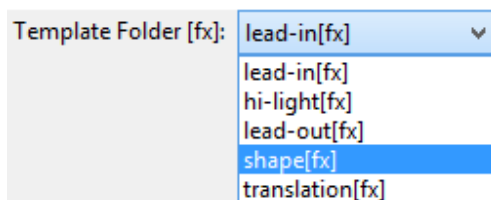


Este recuadro es la señal inequívoca de que el Efecto se ha guardado de forma satisfactoria en el archivo LUA del Effector, **Effector-newfx.lua**, que es el archivo que está destinado para los Efectos nuevos. De lo contrario, el Efecto se imprime en el **Aegisub** y se pega manualmente en el **Effector-newfx.lua**, se verá algo como esto:

23	0:00:40.70	0:00:45.79	English		Me aferraré a ti y n
24	0:00:45.92	0:00:54.56	English		Dos corazones que
25	0:00:00.00	0:00:00.00	Romaji	Effector [Fx] Config	highlight_fx_37922 =

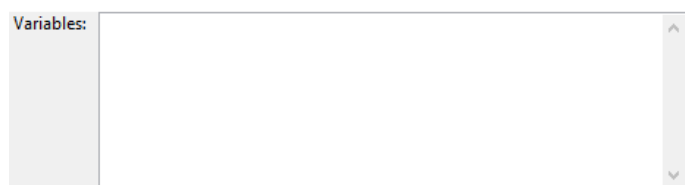
El método para hacer que los Efectos nuevos se guarden directamente es muy simple, pero prefiero que quede explicado más claramente en los siguientes tomos.

Template Folder [fx]: es el lugar de destino del nuevo Efecto, o sea que al guardarlo aparece en el listado de tipos de Efectos que elegimos en esta opción:



New [fx] Name: es la celda de texto donde escribimos el nombre del nuevo Efecto. Se pueden usar letras y números, pero no signos de puntuación ni caracteres especiales del **ASCII**. Si no escribimos nada en esta celda e imprimimos el nuevo Efecto, el **Kara Effector** le asigna un nombre único por Default a cada Efecto que se imprima sin que escribamos el nombre.

Funciones y Variables:



Es una de las celdas de texto más importantes ya que aquí podemos declarar tanto variables como funciones y arreglos, en general se pueden definir el resto de cosas que no podamos hacer directamente desde el resto de las celdas.

Declarar un variable es tan simple como asignarle el nombre que queramos, seguido del signo “igual” (=) y por último el valor que tendrá dicha variable. Para los siguientes ejemplos inventé una variable llamada “**Color**” y el valor asignado es uno random.

random.color es una función del **Kara Effector** y como su nombre ya lo hace prever, retorna un color al azar de entre todos los del espectro, excepto el blanco y el negro. Esta y las demás funciones del **Kara Effector** se verán con ejemplos en los próximos tomos.

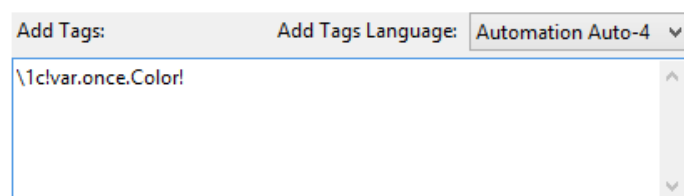
Una misma variable declarada se puede “llamar” de diversas maneras, en caso de que una variable tenga un valor constante, no importaría de qué forma se llame, su valor seguirá siendo el mismo. Ejemplo:

Angle = 2*math.pi

La variable “Angle” siempre tendrá el mismo valor sin importar de qué ni de cuántas veces se llame a ser usada. Caso distinto es cuando se usa un valor random como el del siguiente ejemplo:



Luego de declarar la variable ya puede ser llamada en cualquiera de las celdas de texto del **Kara Effector**, en este ejemplo lo hice en “**Add Tags**”:



var.once: es la forma de llamar a una variable para que se ejecute una sola vez en todo el karaoke

Línea 1: Kodoku na hoho wo nurasu nurasu kedo

Línea 2: Yoake no kehai ga shizuka ni michite

Línea 3: Watashi wo sora e maneku yo

El random del color se hizo una sola vez y por eso el color primario de todas las sílabas de todas las líneas es el mismo, como se puede ver en la imagen anterior.

Este ejemplo lo he hecho en lenguaje **Automation Auto-4** y el color random que generó la variable lo usé para el color primario:

\1c!var.once.Color!

Este mismo ejemplo hecho, pero en lenguaje **LUA** tendría dos formas principales de hacerse:

1. string.format(“\1c%s”, var.once.Color)
2. “\1v”..var.once.Color

Ambas hacen exactamente lo mismo y ya es decisión de cada uno elegir la que más se le facilite o guste.

var.line: el random se ejecuta, pero una vez por cada línea a la que le apliquemos el Efecto. A diferencia del **var.once** que solo hizo el random una sola vez:

Add Tags: Add Tags Language: Automation Auto-4

```
\1c!var.line.Color!
```

El random generó para cada línea un color diferente:

Línea 1: **Kodoku na hoho wo nurasu nurasu kedo**

Línea 2: **Yoake no kehai ga shizuka ni michite**

Línea 3: **Watashi wo sora e maneku yo**

var.syl: el random se ejecuta una vez por cada sílaba de cada línea:

Add Tags: Add Tags Language: Automation Auto-4

```
\1c!var.syl.Color!
```

El random generó un color diferente para cada sílaba:

Kodoku na hoho wo nurasu nurasu kedo

var.furi: cumple la misma función que **var.syl**, con la diferencia de que genera el random una vez por cada Furigana que tengan las líneas seleccionadas:

Add Tags: Add Tags Language: Automation Auto-4

```
\1c!var.furi.Color!
```

var.word: es similar al **var.syl**, pero genera el random una vez por cada palabra de cada línea seleccionada:

Add Tags: Add Tags Language: Automation Auto-4

```
\1c!var.word.Color!
```

El random generó un color diferente para cada palabra:

Kodoku na hoho wo nurasu nurasu kedo

var.char: el random se ejecuta una vez por cada carácter de cada línea:

Add Tags: Add Tags Language: Automation Auto-4

```
\1c!var.char.Color!
```

Kodoku na hoho wo nurasu nurasu kedo

var.loop: el random se ejecuta una vez por cada loop que hayamos puesto como número de repeticiones para un Efecto:

Add Tags: Add Tags Language: Automation Auto-4

```
\1c!var.loop.Color!
```

El **var.once**, **var.line**, **var.word**, **var.syl**, **var.furi**, **var.char** y **var.loop**; adquiere relevancia, como lo mencionaba antes, cuando declaramos una variable o alguna función que incluya uno o más valores random. De otra manera los valores de las variables serían constantes y el valor al llamar a ese tipo de variables sería el mismo sin importar el “**var**” que se use. Para variables constantes está la opción de llamar a la variable directamente por su nombre como se ve en el siguiente ejemplo:

Add Tags: Add Tags Language: Automation Auto-4

```
\1c!Color!
```

La forma de llamar una variable declarada en “Variables” depende mucho del resultado que se quiera obtener. En esta celda de texto, las variables y funciones, lo mismo que los arreglos (array) pueden ir separados por comas (,) o por punto y coma (;), pero para que sea posible que sean llamadas por su nombre original (como en el ejemplo anterior), debe ir separadas por punto y coma (;).

Configuraciones “Check”:

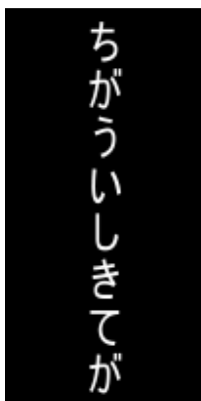
☒ Noblank [fx]

☐ Vertical Kanji [fx]

☒ Save Configuration

Noblank [fx]: al estar marcada, esta opción NO toma en cuenta a las Sílabas que están en Blanco o Vacías, al igual que Líneas en Blanco. Para poder tener en cuenta a estos valores en blanco, lo que debemos hacer es “desmarcar” esta opción.

Vertical Kanji [fx]: al marcar esta opción, las líneas de karaoke de un Efecto saldrán en pantalla de forma Vertical en vez de horizontalmente, que es la forma en que salen tradicionalmente. Es recomendado para los Kanjis o el resto de los pictogramas japoneses:



Save Configuration: cumple la misma función que su opción gemela de la ventana de inicio del **Kara Effector**, o sea que conserva las modificaciones hechas en la segunda ventana a un Efecto, siempre y cuando no recarguemos el **Kara Effector**.

Botones de Ejecución:

Apply lead-in[fx]

Cancel

Style Manager Colors

Change Template Type

Back <

Apply [fx]: aplica el Efecto seleccionado

Cancel: cierra el **Kara Effector**

Style Manager Colors: asigna los valores de los colores y transparencias del Estilo de las Líneas seleccionadas a los colores y transparencias **Shape**, en el caso en que queramos usar dichos valores. Es decir que cumple la misma función que la opción **Style Manager** de la ventana de inicio del **Kara Effector**.

Change Template Type: cambia el tipo de Plantilla del Efecto. En **Template Type** elegimos el tipo de Plantilla a la que queremos pasar el Efecto, acto seguido, pulsamos el botón **Change Template Type** e inmediatamente todas las variables se convertirán, como por ejemplo, de syl.center a char.center, de line.duration a word.duration.

Esta opción facilita la tarea de cambiar un Efecto de un tipo de Plantilla a otra, ya que también podemos hacerlo de forma manual.

Esta opción debe tomarse con cierta calma ya que en algunas ocasiones no queremos cambiar alguna variable en especial y debemos estar atento cuando no queramos que esto suceda.

Back <: nos lleva de vuelta a la ventana de inicio del **Kara Effector** en caso de que hayamos pasado por alto alguna modificación en dicha ventana o que queramos cambiar de Efecto sin la necesidad de cancelar y volver a abrir.

Este es un breve repaso de los elementos que hacen parte de la segunda ventana del **Kara Effector**. No teman si hasta este punto aún tienen cosas que no has quedado del todo claras, de hecho cuento con ello, y por eso la necesidad de los próximos tomos, en donde veremos a profundidad los ítems anteriormente mencionados en este tomo y aquellos que aún ignoran.

Es todo por ahora, recordándoles que pueden escribirnos sus dudas y comentarios en el Blog Oficial del **Kara Effector** y/o en nuestros canales de **You Tube**.