

Manual de usuario de RightBooth

Contenido

Descripción general.....	14
Requisitos del programa.....	15
Instalación de RightBooth.....	16
RightBooth y códigos de producto	16
La ventana principal	17
Publicar archivos de eventos	19
El asistente de eventos.....	19
Elige tu tipo de evento.....	19
Defina su pantalla de inicio	19
Elige tu tiempo de grabación.....	20
Elija mostrar y rehacer grabaciones de video.....	20
Elige el recuento de fotos.....	20
Elija mostrar y rehacer fotos.....	20
Elija imprimir fotografías.....	20
Elija mostrar y rehacer mensajes de texto.....	20
Gracias a tus usuarios	20
Escoge un método de entrada	20
Elige el fondo	21
Elige un estilo de botón.....	21
Elige el estilo del texto	21
Elige un idioma	21
Selecciona tu equipo.....	21
Seleccione una cámara web.....	22
Seleccione un micrófono	22
Completando el asistente.....	22
Reproducir eventos	22
Grabación de vídeo.....	24
Grabación de captura de fotos	25
Grabación de mensajes	26
Grabación de preguntas y respuestas.....	27
Eventos de varios tipos	29
Grabación de vídeo de karaoke	30
Configuración de su equipo para grabación de karaoke	30
Método 1: cámara web y altavoces	30

Método 2: cámara web y mezclador.....	30
Método 3: cámara DSLR y parlantes	30
Finalizar un evento.....	30
Creación de sus propios eventos : descripción general	31
Ajustes.....	31
Crear un evento	31
Diseñar un evento.....	31
Editar las pantallas de eventos	31
Diseñar el diseño de impresión	31
Configuración de la cabina derecha	33
Ajustes de la cámara.....	33
Configuración de la cámara principal.....	33
Configuración de vídeo de la cámara web.....	33
Configuración de formato AVI	34
Configuración del formato WMV	35
Ajustes de vídeo	36
Probador de integración de cámara web y grabación de vídeo	37
Configuración de audio de la cámara web.....	37
Nivel de entrada del micrófono.....	38
Usar un segundo micrófono para videos de karaoke	39
Configuración de fotos de la cámara web.....	39
Configuración de la cámara DSLR	39
Configuración de vídeo DSLR.....	41
Configuración de fotos DSLR.....	41
Cámaras inalámbricas Canon	43
Panel de configuración de CCAPI.....	43
Configuración de la cámara GoPro.....	43
Configuración de vídeo GoPro.....	43
Configuración de fotos GoPro.....	44
Herramientas de cámara para héroes.....	45
Configuración de la impresora	47
Configuración de entrada de usuario	48
La entrada de voz.....	50
Teclado en pantalla	50
de superposiciones/ accesorios	52
Reemplazo de fondo	52
Configuración.....	52
Configuración de la cámara	53

Cómo funciona.....	53
Ajustes	53
Alinear la cámara dentro de las imágenes superpuestas.....	54
Alineación de superposición.....	54
Accesorios de imagen para detección de rostros.....	55
Detección de rostros y alineación de accesorios	55
Cámara instantánea	56
Configuración de inteligencia artificial	57
Probando los efectos de la IA.....	57
de texto/ idioma.....	58
Idioma predeterminado del evento	58
Cambiar elementos de texto en eventos específicos	59
Idioma de la aplicación	59
Configuraciones de seguridad.....	59
manualmente el evento	60
Eliminar una contraseña olvidada	60
Códigos de acceso	61
Configuración de redes sociales	61
Servidor de correo electrónico	61
Usando una cuenta de Gmail.....	62
Utilice SendGrid	62
Notificaciones de Correo Electrónico	62
Frecuencia de correo electrónico	63
Tamaño del medio.....	63
Fotos.....	63
Vídeos	64
Se aplica a	64
Miniaturas	64
ftp	64
SMS de teléfono.....	65
Servidor web local	66
Elija su aplicación de servidor web local	66
Galería web + Página web para descarga de archivos	66
Usar sus propias plantillas HTML para descargar archivos.....	67
WhatsApp.....	67
Vincular a una cuenta de WhatsApp diferente	68
Configuración de inicio/parada.....	68
Configuración	68

El perro guardián	69
Actuación	69
Cuando se inicia RightBooth	70
tablero de relevo	70
Iniciar el evento	71
detener el evento.....	71
Cuando se cumple la regla de parada	71
de carpetas /archivos.....	72
Administrar carpetas de eventos	73
Los nombres de archivos incluyen.....	73
Copie archivos a otras unidades y carpetas	74
Integración de almacenamiento en la nube	75
Carpeta Tareas y Publicación.....	75
Permitir cambios remotos	75
Configuración de registro	75
Otras configuraciones	76
Postprocesamiento de vídeo	76
Configuración de conversión de vídeo.....	77
Convertir vídeo a GIF	78
Postprocesamiento de fotografías	78
Animación fotográfica	78
Datos de usuario y archivo	78
Reproductor de video	79
Problemas con el reproductor de vídeo.....	79
Ubicación de la configuración de RightBooth.....	79
El diseñador de eventos	80
Tipo de evento	80
Grabación.....	80
Tipos de grabación incluidos en este evento.....	80
Flujo de trabajo para múltiples tipos de grabación	82
Menú	82
Elementos de menú	82
Información.....	82
Carpeta de vigilancia	83
Estación compartida	83
Carpeta del servidor web local.....	84
Estructura del evento	84
Comenzar.....	84

Continuar a la siguiente pantalla	85
Términos	85
Pantalla de detalles de usuario.....	86
Elija Grabación	86
Pantalla verde	87
Imagen superpuesta.....	87
Logotipo superpuesto	88
Prepararse.....	89
cuenta regresiva.....	89
Tomar foto	90
Foto IA.....	91
IA en segundo plano	91
IA de dibujos animados.....	92
Estilos de dibujos animados.....	92
Filtros de fotos	92
Mejoras _	93
Mejoras de vídeo	93
Vídeo de referencia.....	93
Elija mejoras de video	93
Efectos de segmento de fotografía y fotografía flash	95
Botones de herramientas de segmento de vídeo	95
Uso de múltiples archivos de segmentos de video.....	95
Mejoras de fotos.....	96
Fotos de prueba de referencia.	96
Elija mejoras de fotos.....	96
Efecto Ken Burns.....	97
Opciones comunes a las mejoras de vídeo y fotografía.....	97
Unas palabras sobre los tiempos de procesamiento de mejoras.....	97
Mostrar y rehacer	98
Archivos de correo electrónico.....	98
Vídeos por correo electrónico	98
Fotos por correo electrónico.....	99
Mensajes de correo electrónico	99
Archivos al teléfono SMS.....	100
Vídeos al teléfono SMS.....	100
Fotos al teléfono SMS	101
Mensajes al teléfono SMS	101
Archivos a WhatsApp	102

Vídeos a WhatsApp	102
Fotos a WhatsApp	102
imprimir fotos.....	102
Gracias.....	104
Varios monitores	104
Varios _	106
Texto del evento	107
El idioma del evento	107
Preguntas del evento	107
Orden de preguntas.....	109
redes sociales del evento.....	109
Correo electrónico del evento	110
SMS de teléfono.....	110
Flujo de eventos.....	110
Al finalizar, comience.....	110
Al cancelar o interrumpir, comenzar... ..	111
En el tiempo de espera, comience.....	111
Opciones de flujo de eventos	111
Ejecutar otras aplicaciones o archivos desde menús.....	111
Modificar archivos externamente	111
Archivos y carpetas de eventos	112
Vídeos	112
Conversión de archivos de vídeo: consideración	112
Fotos y miniaturas	113
Huellas dactilares	113
cámara de eventos	115
Cámara que se utilizará para la grabación de vídeo en este evento.....	115
Dispositivo que se utilizará para tomar fotografías en este evento.	115
Anulación de la configuración de la cámara RightBooth para eventos individuales.....	116
El editor de pantalla.....	116
La caja de herramientas del editor de pantalla	116
La lista de pantalla	116
Comenzar.....	116
Explorador de medios.....	116
T y C.....	117
Detalles de usuario.....	117
Menú de eventos.....	117
Elige grabación.....	117

Elige pantalla verde	117
Elige superposición	117
Elige karaoke.....	117
Prepararse.....	117
cuenta regresiva.....	117
Pregunta.....	117
Respuesta	117
Grabar video.....	117
grabar karaoke	117
Tomar foto	117
Elige filtro	118
Escribe mensaje.....	118
Mostrar vídeo	118
Mostrar foto	118
Mostrar mensaje.....	118
Mostrar respuesta.....	118
Mostrar karaoke	118
Impresión	118
Diseño de impresión.....	118
Opciones de vídeo.....	118
Opciones de foto	118
Opciones de mensaje.....	118
imprimir copias	119
Dirección de correo electrónico	119
Envío de correo electrónico	119
Número de teléfono.....	119
enviar al telefono	119
numero whatsapp.....	119
Enviar a WhatsApp.....	119
Gracias.....	119
Cancelar	119
Ocupado.....	119
Error	119
Finalizado.....	119
Listas de pantalla de monitor adicional	119
Inicio 2.....	119
Vídeo en progreso	120
Foto en progreso	120

Impresión en curso	120
Opciones de la caja de herramientas del editor de pantalla	120
Pregunta.....	122
Mover y dimensionar elementos de la pantalla.....	122
Agregar elementos a las pantallas	123
Pantalla	123
Pantallas condicionales.....	123
Pantallas aleatorias.....	123
Botón.....	125
Cámara	125
Reloj.....	125
cuenta regresiva	125
Cuaderno de dibujo	126
Herramientas de dibujo	126
Accesorios para la cara	126
Juego	126
Teclado	127
Teclado	127
Imagen	127
Secuencia de imágenes	127
Etiqueta	127
Secuencia de etiquetas	127
Diseños de impresión	127
Código QR.....	128
Video	129
Secuencia de vídeo	129
medidor de volumen	129
Navegador web	129
Archivos HTML	129
Secuencia del navegador web.....	130
Artículos agregados automáticamente	131
Caja de texto	131
Botón.....	131
Flecha	131
Cuadrícula de texto y cuadrícula de imagen.....	131
El botón 'Más'	131
La vista de medios.....	131
Propiedades.....	132

Nombre	132
Propiedades de acción	132
Haga clic en Acción	132
Propiedad clave	138
Mostrar acción	138
Propiedades animadas	138
Propiedades de apariencia	139
Propiedades de audio	141
Propiedades de fondo	141
Propiedades de borde	142
Propiedades del botón	142
Propiedades de la cámara	143
Propiedades del reloj	143
Propiedades de cuenta regresiva	143
Propiedades de la herramienta de dibujo	144
Propiedades GIF (animadas)	145
Propiedades de cuadrícula	145
Propiedades del teclado (y teclado numérico)	146
de ubicación/ tamaño	146
Puede mover propiedad	147
Propiedad del sello	147
Propiedades de la sombra	148
Propiedades del texto	148
Colores de etiquetas y cuenta regresiva	148
Colores del texto del teclado	149
Propiedades de tiempo de espera	149
¿Qué sucede después de que se agota el tiempo de espera de una pantalla?	150
Modificación de la pantalla de tiempo de espera en pantallas definidas por el usuario	150
Valores de tiempo de espera predeterminados	151
Transiciones de pantalla	151
Propiedades de vídeo	151
Combinaciones de reproducción y pausa	152
Propiedades del medidor de volumen	153
Propiedades del navegador web	153
URL de sitios web permitidas y bloqueadas	153
Modificar el contenido del artículo	154
Editar texto de etiqueta	154
Cómo los elementos de etiquetas fijas obtienen su contenido de texto	155

Edición directa del contenido de texto de un elemento de etiqueta fija	155
Etiquetas de texto definidas por el usuario	155
Cambiar el contenido del elemento de imagen.....	155
GIF animado.....	156
Cambiar el contenido del elemento de vídeo	156
Cambiar el contenido del elemento del navegador web	157
Cambiar el contenido del elemento de secuencia	157
Archivos de secuencia de imágenes	157
Archivos de secuencia de vídeo	157
Archivos de secuencia de etiquetas	158
Archivos de secuencia del navegador	158
Opciones de secuencia	158
Cambiar el contenido del elemento de la cuadrícula	159
Archivos de cuadrícula	159
Formatear elementos.....	159
Formato de pantalla.....	159
Formato del artículo.....	160
Cambiar propiedades compartidas.....	161
Alinear elementos de la pantalla	161
Atajos de teclado	162
Agrupar elementos.....	162
Captura de imágenes de pantallas de eventos.....	162
Creando múltiples pantallas	163
Crear múltiples elementos de etiqueta	163
Copiar imágenes de otras aplicaciones a pantallas de eventos	163
Diseño de pantallas de preguntas y respuestas	163
El diseñador de diseño de impresión	164
Organizador de diseño de impresión.....	165
Propiedades de diseño de impresión	166
Agregar y eliminar fotos	167
Agregar nuevos elementos al diseño de impresión	167
Uso de varios monitores	168
Selector de monitores	168
Agregar pantallas y elementos en sus monitores adicionales	168
Pantalla de vídeo en curso.....	169
Pantalla Foto en progreso	169
Pantalla de impresión en curso	169
Reproducción de eventos que contienen varias pantallas de monitor	169

Diferentes resoluciones de pantalla de monitor.....	169
Consideraciones de rendimiento.....	170
Multidifusión.....	170
Ejecutar múltiples instancias de RightBooth.....	171
Tareas de eventos.....	171
Tarea de convertir videos.....	171
Tarea de imprimir fotos.....	172
Tarea de archivos de correo electrónico.....	172
Crear vídeo a partir de fotos.....	173
Ajustes.....	173
Tarea de archivos FTP.....	173
Las herramientas de dibujo.....	174
Agregar las herramientas de dibujo.....	174
Usando las herramientas de dibujo.....	175
El conjunto de herramientas de dibujo.....	175
Control de equipos periféricos con una placa de relé USB.....	176
Placas USB HID.....	176
Tableros Denkovi.....	176
Configuración de Windows para que funcione con la placa Denkovi.....	176
Uso de una placa de relé USB en RightBooth.....	177
Controlar el tablero durante el evento.....	177
Control de múltiples placas de relés USB HID.....	178
Comandos de acción adicionales para placas de relés USB HID.....	179
Uso de una cámara DSLR conectada mediante un cable USB.....	181
El proceso de captura de vídeo y fotografía.....	181
Configurando.....	181
Configuración de la cámara DSLR.....	181
cámaras canon.....	182
cámaras nikon.....	182
Modos de archivo de cámara DSLR.....	182
Configuración de DSLR de RightBooth.....	182
Los modelos de cámaras DSLR compatibles se conectan mediante USB.....	183
Modelos de cámaras canon.....	183
Modelos de cámaras Nikon.....	183
Solución de problemas.....	183
Uso de una cámara Canon DSLR conectada de forma inalámbrica.....	184
Obtenga la última API de control de cámara de Canon.....	184
Active la API de control de cámara (CCAPI) en la cámara.....	185

Crear una conexión Wi-Fi de cámara.....	187
Acceda a la API de control de cámara y verifique la configuración de conexión de RightBooth	190
configuración antes de cada sesión de cámara.....	192
Resumen: configuración diaria.....	194
¿Problemas con el uso de la cámara o la conexión a la cámara WiFi?	194
Usando una cámara GoPro con RightBooth	195
Usar un teléfono iPhone o Android como cámara web inalámbrica en RightBooth	195
Usar una cámara web, una DSLR y/o una cámara GoPro juntas	195
Agregar archivos a la biblioteca multimedia.....	197
Agregar fondos	197
Temas de fondo	197
Agregar imágenes.....	198
Nombres de carpetas reservadas.....	198
Antecedentes.....	198
Botones	198
Iconos	198
Superficie de dibujo	198
emojis	198
Superposiciones	198
Accesorios	198
Agregar vídeos.....	199
Agregar sonidos.....	199
Agregar sonidos de cuenta regresiva	199
Agregar botones	200
Carpetas de Juegos, Máscaras y Pantallas	201
Idioma del evento	202
El selector de idioma del evento	202
Usar variables de texto	203
Ejemplo de variable de texto	203
Obtener las mejores grabaciones de vídeo con cámara web en su computadora.....	213
Configuración de vídeo sugerida.....	213
Formato de grabación	214
Formato WMV	214
Formato AVI	214
Elegir un compresor de vídeo AVI	214
Elegir un compresor de audio AVI	215
Tamaño del vídeo de la cámara web	215
Cuadros por segundo (también conocido como: velocidad de fotogramas)	216

Tiempo máximo de grabación.....	216
Configuraciones de audio sugeridas	216
Micrófono	216
Usando la Snap Camera en RightBooth	217
Configurar los ajustes de la cámara instantánea.....	217
Elige las lentes de tu cámara Snap	217
Configuración de RightBooth para cámara instantánea	217
Agregar interacción de cámara instantánea a RightBooth.....	217
Acceder a vídeos y fotos localmente con códigos QR	219
Opciones de configuración.....	219
1 - Acceda a los medios desde su evento de grabación RightBooth utilizando códigos QR	219
2 - Proporcione un evento de RightBooth Media Sharing Station en la misma computadora que su evento de grabación de video y fotografía	219
3 - Proporcionar un evento de estación para compartir medios RightBooth en una segunda computadora en red	219
4 – Ejecute una estación compartida y un evento de grabación al mismo tiempo en la misma computadora	219
Uso del sitio web de la galería local para buscar y descargar vídeos y fotografías	221
Proporcione un código QR al sitio web de la Galería	221
Creación de una estación de impresión y envío de correo electrónico.....	221
Descripción general	221
Configurando RightBooth.....	222
El proceso.....	222
Controlar eventos mediante comandos de voz	223
Acceso a las funciones de RightBooth al ejecutar otras aplicaciones	224
Embalaje para eventos	225
Creando un paquete	225
Sugerencias de mejores prácticas	228
Carga de archivos RightBooth a sitios de redes sociales.....	230
Paso 1: obtenga algo de almacenamiento en la nube	230
Paso 2: configurar RightBooth para almacenamiento en la nube	230
Paso 3: configurar la automatización del servicio web en FaceBook.....	230
Enviar archivos a YouTube	231
Realizar cambios remotos en eventos de RightBooth.....	231
Configure su archivo de eventos de host para cambios remotos	232
Nombre los elementos de la pantalla que se van a cambiar	232
Realizar una actualización remota	232
Especificación de un nombre de carpeta de eventos	233
Creando un DVD de tus grabaciones	234

Descripción general

RightBooth es una aplicación que le permite diseñar y alojar muchos tipos de experiencias de grabación para usar en eventos sociales y comerciales. Permite a los asistentes al evento grabar videos de alta calidad y definición, tomar fotografías, ingresar mensajes de texto, participar en cuestionarios y encuestas grabando respuestas en video, respuestas de texto o respondiendo preguntas de opción múltiple. También puedes permitir a los usuarios crear vídeos de karaoke mientras cantan pistas de karaoke.

Además, puede utilizar RightBooth para crear presentaciones de información, que pueden presentarse como una presentación de diapositivas pasiva o como una presentación interactiva, utilizando una variedad de elementos multimedia enriquecidos, incluidos texto, botones, imágenes, vídeos, sonido, música y páginas web.

Otras características incluyen la creación de eventos de estaciones compartidas, eventos de carpetas de visualización y alojamiento de galerías web.

Tenga en cuenta que a lo largo de esta documentación (y dentro del propio software) nos referiremos a una sesión de grabación o a una sesión informativa como un **evento**.

Requisitos del programa

Para utilizar RightBooth necesitará lo siguiente:

- Una computadora de escritorio (y monitor) con Windows, o una computadora portátil, notebook o tableta gráfica con uno de estos sistemas operativos instalado: Windows 10 u 11. Tenga en cuenta que RightBooth está diseñado solo para Windows, no existe una versión para los sistemas operativos Mac o Linux.
- Una resolución de pantalla mínima de 1000 x 700 píxeles.
- Una cámara. Si está utilizando RightBooth para grabar videos o capturar fotografías, necesitará usar una cámara (cámara web, DSLR o GoPro) conectada a su computadora mediante USB (o inalámbrica). La mayoría de las computadoras portátiles y tabletas ya tienen una cámara web instalada en la tapa. RightBooth brinda soporte para la mayoría de las cámaras web, muchas cámaras DSLR Canon y Nikon y la mayoría de las GoPro.
- Un micrófono. La mayoría de las cámaras web están diseñadas con un micrófono integrado, pero es posible que desees conectar un micrófono externo a la PC para mejorar la calidad del audio. Las cámaras DSLR tienen un micrófono integrado, pero es posible que desees conectar un micrófono mejor directamente a tu cámara DSLR. Consulte la documentación de su cámara DSLR para obtener más detalles.
- Un dispositivo de entrada del usuario. Ya sea un teclado, un mouse, una pantalla táctil o un botón (o botones) USB conectados a su computadora. Esto permitirá que los usuarios de su evento RightBooth interactúen con el software.
- Una cantidad razonable de espacio libre en el disco duro para almacenar los archivos de vídeo y fotografías creados por RightBooth. Tenga en cuenta que si tiene poco espacio en el disco duro, es posible configurar RightBooth para utilizar otro dispositivo de almacenamiento (ver más adelante).

Instalación de RightBooth

Ejecute el programa de instalación de RightBooth. Debe leer y aceptar el acuerdo de licencia de RightBooth antes de poder instalar el software.

Luego se le pedirá que seleccione una ubicación de instalación. De forma predeterminada, el software se instalará en la carpeta **\Archivos de programa\RightBooth** en Windows de 32 bits o en **\Archivos de programa (x86)\RightBooth** en sistemas operativos Windows de 64 bits. Entonces comenzará el proceso de instalación.

Durante la instalación, es posible que se le solicite instalar el paquete de ejecución Microsoft .Net Framework 4.6, que es necesario para ejecutar RightBooth. Las versiones más recientes de Windows normalmente incluyen este marco como parte del sistema operativo. Sin embargo, si es necesario, y tras su aceptación, el Framework se descargará e instalará desde el sitio web de Microsoft, así que asegúrese de que su computadora esté conectada a Internet durante el proceso de instalación de RightBooth.

La biblioteca multimedia RightBooth también está instalada y contiene más de 1000 recursos útiles que pueden utilizarse en los diseños de sus eventos.

Cuando se complete la instalación, se colocará un icono de acceso directo al programa en el escritorio de su computadora.

RightBooth y códigos de producto

Cuando compre RightBooth, se le enviará un código de producto por correo electrónico. **IMPORTANTE** : todo lo que se describe a continuación requiere que su computadora esté conectada a Internet.

Agregar un código de producto

Haga clic en el botón **Código de producto** en la ventana principal de RightBooth y escriba su código en los cuadros provistos. Si el código es válido, aparecerá un botón **Activar** que le permitirá activar el software y eliminar el mensaje de Evaluación.

Eliminar un código de producto

Cuando se activa un código en la computadora, puede eliminarlo nuevamente. Haga clic en el botón 'Eliminar código' en la ventana principal de RightBooth para eliminar el código del producto de la computadora y volver a poner el software en modo de evaluación. El código del producto ahora se puede utilizar en otra computadora.

Mover el código entre computadoras

Puede mover un código de producto de una computadora a otra. Para hacer esto: elimine el código de la primera computadora y luego agregue el código a la segunda computadora como se describe arriba.

Verificación de un código de producto

En algunas situaciones, es posible que deba verificar su Código de producto para asegurarse de que sea válido y esté actualizado. Haga clic en el botón 'Código de producto' en la ventana principal de RightBooth, luego haga clic en el botón **Verificar** .

Uso permitido

Un código de producto solo se puede utilizar en una computadora. Si agrega el mismo código de producto en más de una computadora, recibirá un mensaje de advertencia indicando que está incumpliendo la licencia del software RightBooth. El mensaje de advertencia se puede evitar eliminando el código de producto de todas sus computadoras menos una. Si continúa usando el código en más de una computadora, corre el riesgo de que el software Aire Valley lo desactive permanentemente (como se describe en el Acuerdo de licencia aceptado).

Actualización del producto y códigos de soporte

El software RightBooth se actualiza periódicamente con nuevas funciones y correcciones de errores, y estas se pueden descargar desde el sitio web de RightBooth a medida que estén disponibles.

Cada Código de Producto tiene un "período de actualización" permitido (normalmente 12 meses) durante el cual todas las actualizaciones de software pueden instalarse y usarse en la computadora. Si el período de actualización del Código de producto expira (como se indica en la ventana principal de RightBooth), puede continuar usando el software, pero no funcionarán más actualizaciones en la computadora a menos que compre otro código de 'Actualización y soporte'. Los códigos de actualización y soporte se pueden obtener haciendo clic en el botón **Renovar** en la ventana principal de RightBooth en cualquier momento después de que finalice el período de soporte actual. Luego recibirá un código de actualización que podrá ingresar en el software (como se describe anteriormente) para brindarle un período adicional de actualización y soporte en la computadora.

Cada código de actualización y soporte solo se puede usar en una computadora. Si desea extender el período de soporte en más de una computadora, deberá comprar un Código de actualización y soporte para cada computadora.

La ventana principal

Haga doble clic en el icono del escritorio de RightBooth para iniciar el software. Luego se le presentará la ventana principal que contiene las siguientes opciones:

Crear : esto generará y creará un nuevo archivo de evento. Puede crear un evento utilizando el Asistente de eventos (ver más adelante) o elegir entre una selección de tipos de eventos predeterminados estándar. Tenga en cuenta que si elige crear un evento Mirror Booth estándar, se configurará para el modo de pantalla vertical HD y contendrá gráficos animados cuando corresponda.

Abrir : lo lleva al cuadro de diálogo Abrir archivo donde puede buscar y abrir un archivo de evento previamente guardado.

Guardar : guarda el evento abierto actualmente como un archivo usando el nombre que se muestra en el panel Evento actual.

Guardar como : lo lleva al cuadro de diálogo Guardar archivo donde puede buscar y guardar el evento abierto actualmente, permitiéndole opcionalmente cambiar el nombre del archivo en el proceso.

Paquete : lo lleva a la pantalla Paquete donde puede crear e instalar paquetes de eventos. Ver sección Embalaje para eventos.

Evento actual : este panel le muestra el nombre de archivo del evento que está actualmente abierto en RightBooth.

Vista previa del evento : aquí verá una ventana de vista previa que muestra la pantalla de inicio del evento actual. Puede utilizar los botones de **Vista previa** de pantalla para obtener una vista previa de todas las pantallas del evento. También puede marcar la casilla de verificación ' **Cámara** ' para ver la vista

en vivo desde la cámara dentro de la ventana de vista previa. Nota: marcar esta opción puede aumentar el tiempo necesario para cargar RightBooth.


Archivos de eventos : esto abrirá la carpeta donde se encuentran los videos, fotos y mensajes grabados del evento actual. Tenga en cuenta que, de forma predeterminada, RightBooth almacena todos sus eventos como archivos dentro de la carpeta: **\\Mis documentos\\RightBooth7** y guarda todos los videos, fotos y mensajes como archivos dentro de subcarpetas en esta ubicación.

Tareas : lo lleva a la pantalla Tareas del evento, donde puede revisar e imprimir diseños de fotografías del evento, convertir por lotes videos del evento a otros formatos de archivo y enviar archivos por correo electrónico a los usuarios. **Consulte Tareas de eventos.**

Publicar : lo lleva a la pantalla Publicador de eventos. Ver sección: **Publicar archivos de eventos** .


Diseño : este botón lo lleva al Diseñador de eventos, donde puede decidir qué tipos de grabación ofrecer en su evento y qué pantallas incluir.

Editar : este botón lo lleva al Editor de pantalla donde puede editar todas las pantallas de eventos y su contenido.

 : este botón comenzará a reproducir el evento abierto actualmente, lo que permitirá a los usuarios grabar videos, fotos y mensajes.

Cómo – Haga clic en este enlace para acceder a una página web que brinda respuestas a muchas preguntas frecuentes, incluido cómo aprovechar al máximo RightBooth y cómo lograr excelentes grabaciones de video en su computadora.

? – Abra el archivo de ayuda de RightBooth.

 – Lea el manual del usuario de RightBooth en formato PDF. Necesitará Adobe PDF Reader instalado en su computadora.

Configuraciones : aquí encontrará configuraciones que se aplican generalmente al programa RightBooth, configuraciones que afectarán todos sus eventos, incluidas las propiedades de captura de video, audio y fotografías, selección de impresora, instrucciones del evento, seguridad e integración de redes sociales. También puede probar el rendimiento de grabación de video de su equipo y configurar y probar las funciones de pantalla verde y detección de rostros.

Acerca de: aquí puede ver la versión actual de su software, buscar una versión más reciente del software, leer la licencia de usuario final e ingresar el código de activación de su producto. También puede habilitar la función **de verificación automática de actualizaciones** . Esto comprobará periódicamente nuestro sitio web en busca de una versión más reciente de RightBooth.

Salir : sale de la aplicación RightBooth. Siempre se le pedirá que guarde cualquier archivo de evento no guardado.

Comprar : este botón aparece cuando el software se ejecuta en modo de evaluación y brinda acceso a una página web donde puede comprar RightBooth.

Obtener la última versión : este botón se mostrará si ha configurado la función **de verificación automática** en la ventana Acerca de y hay una versión más reciente de RightBooth disponible para descargar.

Código de producto : haga clic en este botón para permitirle ingresar un nuevo código de producto o un nuevo código de actualización y soporte en el software.

Renovar : haga clic en este botón para acceder a una página web donde puede comprar códigos de actualización y soporte para ingresar al software.

Publicar archivos de eventos

Esta función le permite publicar (es decir, copiar) todos los vídeos grabados y las fotografías capturadas para un evento en un dispositivo de almacenamiento extraíble, como una memoria USB, junto con una aplicación de visualización (Viewer.Exe) que permitirá una fácil visualización de los archivos directamente de los medios. Esto puede resultar útil si desea proporcionar a terceros todos los archivos grabados de un evento. Después de la publicación, abra la carpeta publicada en el Explorador de Windows y haga doble clic en la aplicación Visor para ver los archivos publicados. El Visor mostrará miniaturas de todos los vídeos e imágenes publicados. Al hacer clic en cualquier miniatura, se mostrará el video o la foto seleccionada en pantalla completa junto con los botones de navegación que le permitirán controlar la reproducción del video y explorar los otros archivos.

Haga clic en el botón '**Publicar**' para mostrar la ventana Publicador de eventos que contiene las siguientes opciones...

Color o imagen de fondo : esto le permite definir el color de fondo o la imagen de fondo que utilizará el espectador.

Color de controles : esto le permite definir el color de los iconos que mostrará el Visor para la navegación de archivos y el control de reproducción de video.

Publicar archivos : haga clic aquí para iniciar el proceso de publicación. Se le pedirá que seleccione una carpeta en la que se publicarán los archivos y la aplicación Visor. Inserte un dispositivo extraíble y seleccione la carpeta raíz del dispositivo. Luego se copiarán todos los archivos y se crearán miniaturas durante el proceso.

Salir : haga clic aquí para regresar a la ventana principal de RightBooth.

El asistente de eventos

Se accede al Asistente de eventos desde la ventana principal de RightBooth haciendo clic en el botón Crear. El asistente está diseñado para guiarle a través de una serie de pasos para crear un evento.

Elige tu tipo de evento

Este paso le permite elegir el tipo de evento que desea crear.

Defina su pantalla de inicio

Este paso le permite definir el texto que aparecerá en la pantalla de inicio del evento.

También puede optar por mostrar un mensaje de teletipo que se desplaza en la parte inferior de la pantalla.

Si el evento es un evento de grabación de video, puede elegir mostrar una secuencia de video de los videos actualmente grabados cuando se reproduzca el evento.

Si el evento es un evento de captura de fotografías, puede optar por mostrar una secuencia de fotografías de las fotografías capturadas actualmente cuando se reproduzca el evento.

Elige tu tiempo de grabación

Si su evento incluye grabación de video, este paso le permite seleccionar el tiempo máximo de grabación de video para cada video que se grabará durante el evento. El tiempo predeterminado es 20 segundos, pero puedes modificarlo hasta un máximo de 9999 segundos.

Elija mostrar y rehacer grabaciones de video

Este paso le permite decidir si desea reproducir los videos grabados para el usuario una vez realizados.

También puedes decidir si permites a tus usuarios rehacer videos si no están satisfechos con los resultados.

Elige el recuento de fotos

Si tu evento incluye captura de fotografías, este paso te permite seleccionar la cantidad total de fotografías que se le pedirá a cada usuario, hasta un máximo de 10.

Elija mostrar y rehacer fotos

Este paso le permite decidir si desea mostrar fotografías a los usuarios una vez tomadas.

También puede decidir si permite que sus usuarios vuelvan a tomar fotografías si no están satisfechos con los resultados.

Elija imprimir fotografías

Este paso le permite decidir si desea incluir la impresión de fotografías en un evento fotográfico. Puede seleccionar su impresora, elegir la cantidad de copias de impresora que se realizarán para cada usuario y también elegir un diseño de impresión de fotografías de la biblioteca multimedia de RightBooth.

Elija mostrar y rehacer mensajes de texto

Si elige crear un evento de mensaje de texto, este paso le permite decidir si desea mostrar el mensaje de texto a los usuarios después de haberlo ingresado.

También puede decidir si desea permitir que sus usuarios vuelvan a escribir mensajes de texto si no están satisfechos con el resultado.

Gracias a tus usuarios

Este paso le permite decidir si desea incluir una pantalla **de agradecimiento** en el evento que se mostrará después de que el usuario haya completado sus grabaciones.

Escoge un método de entrada

Este paso le permite elegir cómo los usuarios interactuarán con el evento. Puedes seleccionar entre:

Presionar una sola tecla en el teclado : se les pedirá a los usuarios que presionen una tecla específica en el teclado durante el evento (el valor predeterminado es la BARRA ESPACIADORA), por lo que deberá darles acceso al teclado de la computadora. La tecla del teclado asignada se puede cambiar en Configuración (ver más adelante).

Presionar diferentes teclas en el teclado : se les pedirá a los usuarios que presionen ciertas teclas para realizar ciertas acciones durante el evento, por lo que deberá darles acceso al teclado de la computadora. Las teclas del teclado asignadas se pueden cambiar en Configuración (ver más adelante).

Ratón : se pedirá a los usuarios que presionen un botón del mouse durante el evento, por lo que deberá darles acceso al mouse de la computadora durante el evento.

Pantalla táctil : se pedirá a los usuarios que toque la pantalla durante el evento. Si tiene un monitor de pantalla táctil, puede resultarle útil seleccionar esta opción. Luego, sus invitados pueden simplemente ver e

interactuar con RightBooth usando su monitor de pantalla táctil y usted puede ocultar el teclado y el mouse de su computadora fuera de la vista.

Tenga en cuenta que esta etapa solo se mostrará la primera vez que ejecute el asistente y su elección se convertirá en el método de entrada predeterminado para todos los eventos que cree. Posteriormente podrá cambiar esta elección y también es posible utilizar botones USB para interactuar con el evento. Para obtener más información, consulte la sección: **Configuración - Entrada de usuario** .

Elige el fondo

Este paso le permite elegir una imagen de fondo, color o video para usar en el evento.

Haga clic en el botón 'Elegir una imagen' para acceder a la biblioteca multimedia de RightBooth, donde puede elegir una de las imágenes de la biblioteca o buscar una imagen en su computadora.

Haga clic en el botón "Elegir un color de fondo" para elegir un color sólido para el fondo.

Haga clic en el botón 'Elegir un vídeo' para acceder a la biblioteca multimedia de RightBooth, donde puede elegir uno de los vídeos de la biblioteca o buscar un vídeo en su computadora.

La imagen o archivo elegido se utilizará como fondo en todas las pantallas de su evento. Tenga en cuenta que es posible rediseñar pantallas de eventos individuales más adelante. Para más información consulte la sección: **Diseñador de eventos** .

Elige un estilo de botón

Este paso le permite elegir un estilo de botón para usar en el evento. Haga clic en el botón 'Elegir un estilo de botón' para acceder a la biblioteca multimedia de RightBooth, donde puede elegir entre docenas de botones. El botón elegido se utilizará en todas las pantallas de su evento siempre que el usuario del evento deba realizar una elección. También puedes elegir el estilo de icono que aparecerá en los botones.

También puede desmarcar la opción "Preferiría no tener botones en las pantallas del evento" para excluir botones del evento.

Elige el estilo del texto

Este paso le permite elegir el estilo de texto que se utilizará para mostrar el texto en el evento. Puede seleccionar la fuente del texto, el estilo, el color y la sombra.

También puedes optar por agregar un borde alrededor de todos los marcadores de posición de cámaras, videos y fotografías en todas las pantallas de tu evento. El borde se agregará del mismo color que su texto.

Elige un idioma

Este paso le permite elegir en qué idioma desea que se muestren las instrucciones del evento. También puede agregar un título para el evento que aparecerá en la pantalla de inicio del evento. Consulte las secciones Idiomas del evento.

Selecciona tu equipo

Para grabar videos y tomar fotos, RightBooth requiere que una cámara esté conectada a su computadora y este paso le permite elegir la cámara que usará en el evento actual. Puedes elegir entre una cámara web, una Canon DSLR, una cámara Nikon DSLR o una GoPro.

Si elige la opción Nikon, también deberá seleccionar el modelo de cámara Nikon.

Si elige la opción Cámara web, también debe elegir un dispositivo de cámara web y un micrófono como se describe a continuación.

Seleccione una cámara web

El Asistente de eventos le permite elegir una cámara web de la lista desplegable.

Tenga en cuenta que algunas computadoras (especialmente las portátiles) pueden estar equipadas con una cámara web integrada, generalmente en el bisel del monitor. Sin embargo, no hay nada que le impida conectar otra cámara web (mejor) a la misma computadora. Luego, RightBooth mostrará ambas cámaras web en la lista desplegable en esta etapa del Asistente, permitiéndole seleccionar su cámara web preferida.

Seleccione un micrófono

Al grabar vídeo desde una cámara web, también necesitas seleccionar un micrófono para capturar el sonido. La mayoría de las cámaras web vienen equipadas con un micrófono incorporado, por lo que normalmente elegirá el micrófono que pertenece a la cámara web seleccionada, aunque puede conectar otro micrófono a su computadora y seleccionarlo en la lista desplegable de este panel.

Notas:

- La cámara elegida se utilizará en el evento actual, pero se puede modificar posteriormente en la sección: **Diseñador de eventos → Cámara de eventos**.
- La primera vez que ejecute el Asistente, la cámara elegida también se convertirá en la cámara predeterminada de la aplicación. Posteriormente podrá cambiar este valor predeterminado, consulte la sección: **Configuración de RightBooth → Cámara**.

Completando el asistente

Si ha elegido utilizar una cámara web y es la primera vez que ejecuta el asistente, se le pedirá que seleccione el método de integración de la cámara web antes de continuar. Para obtener más información, consulte la sección: **Configuración de RightBooth → Configuración de la cámara → Integración de cámara web y probador de grabación de video**.

Cuando se haya completado el asistente, se mostrará el **botón Continuar que le permitirá continuar**. Luego, RightBooth creará su nuevo archivo de evento y lo reproducirá automáticamente; consulte la siguiente sección para obtener más detalles.

Reproducir eventos

Una vez que haya creado o abierto un evento, puede iniciar su reproducción haciendo clic en el botón **Reproducir** en la ventana principal de RightBooth.

Los eventos siempre se reproducirán en pantalla completa y ocultarán el escritorio de la computadora. También puede impedir que los usuarios obtengan acceso al resto de la computadora mientras dure el evento; consulte **Configuración de seguridad**.

Los eventos comprenden una serie de pantallas. Cada pantalla contiene uno o más elementos, incluidas imágenes, texto, vídeo, sonido y botones interactivos. Los usuarios pueden navegar por las pantallas siguiendo las indicaciones que aparecen en pantalla para permitirles grabar videos, fotos y mensajes.

Esta sección analiza el curso de un evento estándar, como los creados por el Asistente de eventos. Un evento estándar normalmente comprende las siguientes pantallas:

Pantalla de inicio . El sistema espera la interacción del usuario.

Elija la pantalla de grabación . El usuario puede optar por grabar un vídeo, una foto, un mensaje, responder preguntas o un karaoke.

Pantalla de preparación . Se solicita al usuario que se prepare para la grabación.

Pantalla de cuenta atrás . Se muestra una breve cuenta atrás al usuario.

Pantalla de grabación . El usuario graba un vídeo, una foto, un mensaje, una respuesta o un karaoke

Mostrar pantalla . El usuario ve su vídeo, foto, mensaje, respuesta o karaoke grabados.

Gracias pantalla . Se agradece al usuario su aporte.

Luego el sistema vuelve a mostrar la **pantalla de Inicio** .

Cuando comienza un evento por primera vez, RightBooth normalmente mostrará la **pantalla de Inicio** que contiene la imagen de fondo elegida junto con una transmisión de vista en vivo de la cámara, el título de su evento y una instrucción para el usuario para interactuar con el sistema:



En la captura de pantalla de ejemplo anterior, el evento se configuró para usarse con una pantalla táctil.

En las siguientes secciones describiremos algunos de los tipos de grabación disponibles para su inclusión dentro de un evento, con imágenes de captura de pantalla que muestran algunos de los temas que están disponibles en la Biblioteca multimedia y también algunas de las posibilidades de diseño de pantalla.

Grabación de vídeo

Esta sección describe lo que sucede si ha configurado su evento para permitir a los usuarios grabar videos. En las siguientes capturas de pantalla, el evento se configuró para recibir la entrada del usuario desde un mouse.

Después de que el usuario haga clic con el mouse en la pantalla de Inicio, se le presentará esta pantalla:



Cuando el usuario vuelva a hacer clic con el mouse, se le mostrará una pantalla **de preparación** , seguida **de una pantalla de cuenta regresiva** y luego comenzará la grabación de video. Durante la grabación, el usuario verá la siguiente pantalla que le solicita que hable y también le muestra una cuenta regresiva del tiempo de grabación restante:



El usuario puede hablar durante toda la grabación o puede detener la grabación antes haciendo clic con el mouse nuevamente. Una vez que el usuario haya terminado su grabación, el sistema reproducirá el vídeo:



Una vez que el video haya terminado de reproducirse, el sistema mostrará la pantalla **de agradecimiento** antes de volver a mostrar la pantalla **de inicio** , lo que permitirá al siguiente usuario realizar otra grabación. Todos sus archivos de video grabados se guardarán automáticamente en la carpeta de almacenamiento elegida y se les asignará un nombre de archivo que incluya la fecha y hora en que se realizaron; por ejemplo, la siguiente grabación de video se realizó el 4 de enero de 2020 a las 12:54 p. m.:

2020-1-4-12-54-49-video.wmv

Grabación de captura de fotos

Esta sección muestra un ejemplo de lo que sucede si configuró su evento para tomar fotografías de registro y, en las siguientes capturas de pantalla, RightBooth se configuró para recibir información del usuario desde una pantalla táctil.

Después de que el usuario toque la pantalla de inicio, se le presentará esta pantalla:



Cuando el usuario vuelva a tocar la pantalla, se le mostrará la pantalla **Prepárese** , seguida de una pantalla **de Cuenta regresiva** , después de la cual el sistema tomará una foto. Luego, la foto se mostrará al usuario durante un breve período de tiempo, seguido de una pantalla **de agradecimiento** , **antes de volver a mostrar la pantalla de inicio**.



Todos los archivos de fotos se guardarán automáticamente en la carpeta de almacenamiento elegida y se les asignará un nombre de archivo que incluya la fecha y hora en que se crearon; por ejemplo, el siguiente archivo de fotos se creó el 4 de enero de 2020 a las 12:54 p. m.:

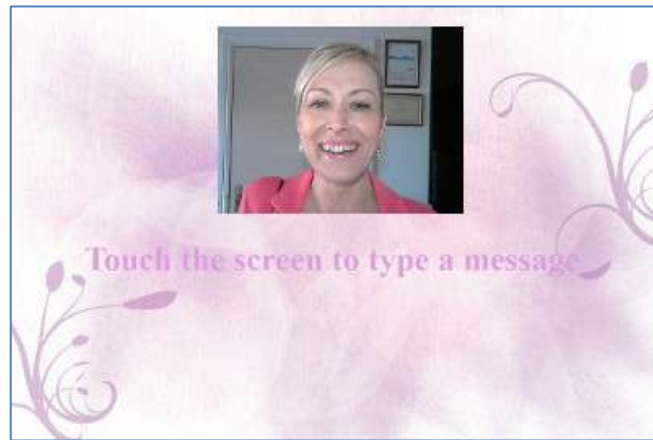
2020-1-4-12-54-49-foto.png

Tenga en cuenta que si ha elegido permitir que los usuarios tomen más de una foto, el proceso anterior se repetirá para cada foto antes de mostrar la pantalla **de agradecimiento** .

Grabación de mensajes

Esta sección muestra un ejemplo de lo que sucede si ha configurado su evento para permitir a los usuarios grabar mensajes. En las siguientes capturas de pantalla, RightBooth se configuró para recibir información del usuario desde una pantalla táctil.

Después de que el usuario toque la pantalla de Inicio, se le presentará esta pantalla:



Cuando el usuario vuelva a tocar la pantalla, se le presentará la pantalla de entrada de mensajes:



Luego, el usuario puede escribir un mensaje con el teclado en pantalla o el teclado físico.

Al tocar el botón **Aceptar** se guardará el archivo del mensaje en la computadora.

Al tocar el botón **Cancelar** se cancelará la entrada del mensaje y el sistema regresará a la pantalla de Inicio.

Todos los archivos de mensajes grabados se guardarán automáticamente en la carpeta de almacenamiento elegida y se les asignará un nombre de archivo que incluya la fecha y hora en que se realizaron; por ejemplo, el siguiente mensaje se envió el 4 de enero de 2020 a las 12:54 p. m.:

2020-1-4-12-54-49 mensaje.txt

Grabación de preguntas y respuestas

Esta sección muestra un ejemplo de lo que sucede durante el evento si ha configurado RightBooth para que muestre preguntas de texto con respuestas en video. Tenga en cuenta que hay otras combinaciones de preguntas y respuestas disponibles (ver más adelante). En las siguientes capturas de pantalla, RightBooth se configuró para recibir información del usuario desde una pantalla táctil.

Después de que el usuario toque la pantalla de Inicio, se le presentará esta pantalla:



En el siguiente ejemplo hay dos preguntas de texto, cada una de las cuales requiere una respuesta en video. Cuando el usuario vuelva a tocar la pantalla se le presentará la primera pregunta:



Cuando el usuario haya leído la primera pregunta y vuelva a tocar la pantalla podrá grabar una respuesta en vídeo a la primera pregunta. La cantidad de tiempo permitido para cada pregunta está definida por el valor **de Tiempo máximo de grabación** en la configuración del Diseñador de eventos (ver más adelante):



Cuando el usuario toque la pantalla nuevamente (o después de que el tiempo de grabación haya llegado a cero), se le presentará la segunda pregunta:



Cuando el usuario vuelva a tocar la pantalla podrá grabar un vídeo de respuesta a la segunda pregunta:



Una vez respondida la segunda pregunta, el sistema volverá a la pantalla de Inicio.

Todos los archivos de respuestas en video grabados se guardarán en la carpeta de almacenamiento elegida y se les asignará automáticamente un nombre de archivo que incluya la fecha y hora en que se crearon, por ejemplo:

2020-1-4-12-54-49-respuesta-1.wmv

2020-1-4-12-57-20-respuesta-2.wmv

Tenga en cuenta que es posible definir un conjunto de preguntas para cada evento, las preguntas pueden ser preguntas de texto, preguntas en video, preguntas de opción múltiple o combinaciones de todo tipo, y puede definir el orden en que se presentarán al usuario (ver más tarde).

Eventos de varios tipos

Esta sección muestra un ejemplo de lo que sucede durante el evento si configura RightBooth para permitir a los usuarios elegir entre una combinación de videos, fotografías, mensajes y grabaciones de preguntas y respuestas.

Cuando el usuario interactúa con el sistema en la pantalla de Inicio, se le presentará esta pantalla, donde los usuarios pueden seleccionar uno de los cuatro tipos de grabación:



En este punto, el usuario verá los botones correspondientes a las opciones de grabación disponibles especificadas en el Diseñador de eventos. En la captura de pantalla anterior, hemos configurado el sistema para permitir al usuario elegir entre grabaciones de video, foto, mensaje y pregunta.

Cuando un usuario toca el botón elegido, el sistema lo guiará a través del proceso de grabar un **video**, tomar una **foto**, ingresar un **mensaje** o responder **preguntas** (como se describe en las secciones anteriores). Tenga en cuenta que también puede incluir la opción Karaoke en este menú si es necesario (consulte la siguiente sección).

Tenga en cuenta que si ha elegido **no** mostrar los botones de selección (consulte la sección: **Diseñador de eventos** más adelante), los botones de selección estarán ocultos, lo que le permitirá simplemente hacer clic o tocar el elemento de texto apropiado para seleccionar su opción de grabación.

Al reproducir un evento de varios tipos con la opción de entrada de una sola tecla del teclado (o la opción de entrada USB), aparecerán flechas de texto en la pantalla que apuntan alternativamente a cada una de las opciones de pantalla disponibles. En este modo, el usuario puede esperar a que las flechas señalen su elección y luego puede presionar la barra espaciadora (o la tecla especificada en Configuración) para seleccionar la elección. En la siguiente captura de pantalla de ejemplo, la opción seleccionada es **Tomar una foto** :



Grabación de vídeo de karaoke

Otro tipo de grabación que te permite grabar vídeos es el modo Karaoke. Esto es similar al modo de grabación de video, con la adición de una pantalla adicional que aparece antes de que comience la grabación, que permite al usuario seleccionar un archivo de karaoke que se reproducirá en la pantalla mientras se graba cantando.

Un archivo de karaoke es un archivo de vídeo que contiene tanto la letra visible de la canción como la pista de audio instrumental. La letra se muestra al compás del instrumental y aparecerá en la pantalla a medida que el usuario realiza su grabación. La biblioteca multimedia contiene varios archivos de karaoke de ejemplo para su uso. Estos archivos se han proporcionado para su distribución con RightBooth desde www.karaoke-version.com. Si necesitas más archivos de karaoke te recomendamos visitar su página web.

Durante la grabación de un video de karaoke, los usuarios: (1) se verán cantando en la pantalla mientras se graba el video, (2) escucharán el audio instrumental del video de karaoke, a través de parlantes (o auriculares) y (3) seguirán la letra del karaoke tal como aparecen en la pantalla durante la grabación.

Configuración de su equipo para grabación de karaoke

Básicamente, existen tres formas de configurar la grabación de karaoke.

Método 1: cámara web y altavoces

Permita que el instrumental del archivo de karaoke se reproduzca desde la PC en un par de parlantes y permita que esta música sea capturada (junto con el canto del usuario) por el micrófono de la cámara web o por un micrófono separado conectado a la tarjeta de sonido de la PC. entrada de micrófono. Esto requiere que coloque los parlantes frente al micrófono, posiblemente a cada lado del usuario, de modo que el micrófono capte tanto la voz del usuario como el instrumento de los parlantes.

Método 2: cámara web y mezclador

Es posible que desee grabar una pista instrumental limpia que se mezcle con la voz del usuario. Para esto, debe obtener una unidad mezcladora de karaoke económica que le permitirá conectar uno o más micrófonos y también sacar la línea de la tarjeta de sonido de su PC (que contiene el archivo de karaoke instrumental), luego conecte la salida del mezclador a la entrada de línea. (o entrada de micrófono) de la tarjeta de sonido de su PC. Este audio mezclado se convertirá en la pista de audio de la grabación de vídeo de la cámara web.

El uso de un mezclador de karaoke le permitirá configurar los niveles de audio tanto para el micrófono como para el instrumento, y debería brindarle una mejor calidad de sonido que el método 1. Hay muchos mezcladores de karaoke disponibles, por tan solo \$20. Consulte el sitio web de RightBooth para obtener más detalles. Si desea utilizar un micrófono diferente al grabar videos de karaoke, puede habilitarlo en Configuración de audio.

Método 3: cámara DSLR y parlantes

Si ha configurado RightBooth para usar una cámara DSLR para grabar videos, entonces debe usar el micrófono de la cámara para todas las grabaciones de audio, por lo que la música de acompañamiento del karaoke debe reproducirse a través de los parlantes, permitiendo que el micrófono de la cámara grabe la música junto con su Voz cantante.

Finalizar un evento

De forma predeterminada, un evento de "reproducción" se puede detener presionando la tecla **Escape** en el teclado de la computadora. Esto detendrá el evento actual y lo regresará a la ventana principal de RightBooth.

Tenga en cuenta que esta función se puede evitar dentro de la **configuración de Seguridad del evento** (ver más adelante) o, alternatively, puede optar por salir del evento con un código de tecla, una serie de clics del mouse o toques en varias áreas de la pantalla.

Creación de sus propios eventos : descripción general

Si bien el Asistente de eventos es una excelente manera de comenzar, pronto querrás avanzar hacia el diseño y la creación de tus propios eventos que utilicen el resto de las funciones de RightBooth. Esta sección proporciona una breve descripción general de los pasos necesarios para crear su propio evento y lo remite a otras secciones de este manual para obtener más detalles.

Ajustes

Antes de crear sus propios eventos, primero debe asegurarse de haber configurado los ajustes de RightBooth.

Estas configuraciones se aplicarán a todos los eventos que cree e incluyen: configurar una cámara web, un micrófono y una cámara DSLR, especificar opciones de grabación de archivos de video, especificar tamaños de captura de fotografías y tipos de archivos, decidir la redacción estándar del texto del evento que se usará en todos sus eventos. , como traducciones de idiomas o reformulación de indicaciones (si es necesario). Consulte la sección **Configuración de RightBooth** .

Crear un evento

Puede iniciar un nuevo evento haciendo clic en el botón **Crear** en la ventana principal de RightBooth y luego eligiendo crear uno de los tipos de eventos predeterminados estándar o crear un evento usando el **Asistente de eventos**.

Diseñar un evento

Para modificar el contenido y la estructura de su evento, utilice el **Diseñador de eventos** , al que se accede desde la ventana principal haciendo clic en el botón Diseño.

Entre otras cosas, el Diseñador de eventos le permite elegir el tipo de evento, el tipo de grabaciones que se pueden realizar en el evento (por ejemplo, grabar videos, fotos, etc.), qué pantallas mostrar en el evento (por ejemplo, pantalla de inicio, Términos y condiciones). pantalla, pantalla de revisión, etc), cualquier texto o redacción específica para el evento y cualquier pregunta que desee incluir en el evento. Consulte la sección **Diseñador de eventos** .

Editar las pantallas de eventos

Cuando crea un nuevo evento, todas las pantallas se crean utilizando un diseño y estilo estándar. Si desea modificar alguna de las pantallas, utilice el **Editor de pantalla** . Se puede acceder a esto haciendo clic en el botón **Editar** en la ventana principal de RightBooth.

Entre otras cosas, el Editor de pantalla le permite elegir cualquier pantalla en el evento y luego modificar su contenido, como la posición, el tamaño, la capa, el color y el borde de las indicaciones de texto, imágenes, fondos y videos. Puede agregar su propia imagen y contenido de texto a cualquier pantalla. Puede modificar la cantidad de tiempo que se mostrará una pantalla. Puede agregar animaciones de transición de pantalla y animaciones de elementos. Puede agregar elementos de cuenta atrás, elementos de secuencia, clips de vídeo y audio y páginas web. También puede crear nuevas pantallas que contengan todo lo que desee y, opcionalmente, puede configurarlas para que aparezcan en hasta otros tres monitores conectados a su computadora. Consulte la sección: **Editor de pantalla**.

Diseñar el diseño de impresión

Si desea que las fotografías se impriman durante (o después) del evento, deberá diseñar un diseño de impresión para el evento. Está disponible como una pantalla separada dentro del Editor de pantalla y

proporciona herramientas para diseñar fotografías de diversas formas e incluir texto e imágenes superpuestas en las fotografías. Consulte la sección: **Diseño de impresión.**

Configuración de la cabina derecha

Se accede a la configuración de RightBooth desde la ventana principal y se aplican generalmente a todos los eventos que cree. La ventana Configuración está dividida en varias categorías (pestañas) que se explican en las siguientes secciones.

Ajustes de la cámara

Esta pestaña proporciona un conjunto de subpestañas que le permiten configurar las cámaras (cámaras web y/o DSLR) que utilizará en sus eventos.

Configuración de la cámara principal

Grabe videos usando la cámara : elija una de las opciones: cámara web, DSLR o GoPro. Los videos se grabarán usando la cámara que elijas en tus eventos*

Tome fotografías con la cámara : elija una de las opciones: cámara web, DSLR o GoPro. Las fotos se tomarán usando la cámara elegida en tus eventos*

*De forma predeterminada, estas opciones de cámara se aplican a todos sus eventos, pero puede anularlas para diseños de eventos individuales. Consulte la sección **Diseñador de eventos →Cámara de eventos**.

Configuración de vídeo de la cámara web

La subpestaña de video de la cámara web le permite configurar hasta 4 cámaras web para usar durante los eventos.

Cámara web 1 (obligatoria) – Seleccione esto para permitirle asignar y configurar su cámara web principal. Esta cámara web es la que se utiliza cuando eliges grabar vídeos y tomar fotografías en tus eventos con una cámara web.

Cámaras web opcionales 2, 3 y 4 : seleccione un número que le permita asignar y configurar otras cámaras web para usar en sus eventos. Se utilizan cámaras web adicionales para facilitar las funciones de Imagen en imagen; consulte: **Diseñador de eventos →Estructura de eventos →Varios**.

Dispositivo: este cuadro combinado enumerará todas las cámaras web conectadas a su computadora. Seleccione el dispositivo que desea asignar a la cámara web actualmente seleccionada número 1 – 4 (ver arriba). Tenga en cuenta que solo puede asignar una cámara web a un único número de cámara web. Cuando asignas una cámara web a un número, se eliminará automáticamente de cualquier número previamente asignado.

X: haga clic en este botón para eliminar el dispositivo de cámara web del número de cámara web actualmente seleccionado.

Configuración de la cámara web : haga clic en este botón para acceder a la Utilidad de configuración de la cámara web elegida. La Utilidad de configuración la proporciona el fabricante de la cámara web. Consulte el manual de su cámara web para obtener más información sobre la Utilidad de configuración.

Mirror X : haga clic aquí si desea reflejar la transmisión en vivo (en dirección horizontal) proveniente de la cámara web. Esto hará que todas las grabaciones de vídeo y capturas de fotos de la cámara web se guarden reflejadas. Es posible que desee activar esta configuración si desea mostrar imágenes superpuestas de video y logotipos en la forma correcta en la pantalla y al mismo tiempo mostrar una vista reflejada de la cámara web en la pantalla: tenga en cuenta que para lograr esto también deberá desactivar la función Voltee la propiedad X en todos los elementos de la cámara web en el diseño de su evento. Consulte **El editor de pantalla** para obtener más detalles sobre la propiedad Flip X.

Reflejar Y : haga clic aquí si necesita reflejar la transmisión en vivo en dirección vertical. Esto tiene el efecto de invertir la transmisión en vivo y sirve para situaciones en las que ciertas cámaras web (generalmente en las computadoras portátiles Asus) muestran incorrectamente una transmisión en vivo al revés. Lo ideal es que antes de recurrir a esta configuración busque una solución del proveedor de la cámara web y, por lo general, se resuelve instalando un controlador de cámara web actualizado.

Girar 90 : marque esta opción para permitirle montar su cámara web 90 grados en el sentido contrario a las agujas del reloj (mientras mira a la lente) para que proporcione una transmisión en vivo con orientación vertical al software.

Girar -90 : marque esta opción para permitirle montar su cámara web 90 grados en el sentido de las agujas del reloj (mientras mira a la lente) para que proporcione una transmisión en vivo con orientación vertical al software.

Con cualquiera de las opciones de rotación anteriores, podrá grabar videos de retratos y capturar fotografías de retratos desde la cámara web.

Conservar archivos originales : marque esta opción para que RightBooth almacene los videos originales grabados por la cámara web, antes de que RightBooth los modifique. Los archivos se guardarán en la subcarpeta: \Webcam dentro de la carpeta de destino que se ha especificado para el evento actual (consulte **Configuración → de archivos y carpetas**).

Formato de grabación* : puede elegir grabar archivos de vídeo desde la cámara web en formato **AVI** o **WMV** . El formato predeterminado es WMV. Cuando lo seleccione, verá un panel que contiene configuraciones relacionadas con el formato elegido (ver más abajo).

Convertir a MP4 : marque esta opción si desea que las grabaciones de video de su cámara web se conviertan al formato MP4 inmediatamente después de que el archivo AVI (o WMV) de origen se haya guardado en el disco. Cuando esté marcada, cada archivo de vídeo AVI (o WMV) será reemplazado por un archivo MP4 en la carpeta de salida del evento. En otras palabras, los videos de su cámara web se graban efectivamente en formato MP4. Para obtener la mejor calidad de esta función, debes grabar los vídeos de tu cámara web con alta calidad, por lo que con AVI, elige "Sin comprimir" y con WMV, elige una velocidad de bits de vídeo alta.

Configuración de conversión : haga clic en este botón para elegir una configuración **de Calidad y Velocidad** que se aplicará a la conversión de video MP4. Tenga en cuenta que estas configuraciones son independientes de cualquier configuración de conversión utilizada en otras áreas de la aplicación, por ejemplo, posprocesamiento de video y mejoras de video.

Configuración de formato AVI

Estas configuraciones sólo se aplican a la cámara web número 1 (es decir, la cámara web de grabación y captura de fotografías).

Flujo de datos : puede elegir entre las siguientes opciones:

Predeterminado : esta opción permite a RightBooth tomar la salida de flujo de datos sin procesar predeterminada de la cámara web. Con determinadas cámaras web, descubrirá que el flujo de datos predeterminado puede ofrecer resultados de grabación óptimos.

Sin comprimir : esta opción garantizará que los datos de la cámara web estén sin comprimir, brindando la mejor calidad de video. Esto también significa que los archivos de vídeo serán grandes y posiblemente requieran unos pocos gigabytes por cada grabación de 30 segundos. Además, grabar datos sin comprimir requiere más recursos informáticos, por lo que es posible que tengas que reducir el tamaño de grabación

y/o los fotogramas por segundo para evitar vídeos entrecortados. Tenga en cuenta que en determinadas cámaras web, el flujo de datos predeterminado está sin comprimir.

Comprimido : esta opción le permitirá seleccionar compresores de video y audio para reducir el flujo de datos de la cámara web, lo que también reducirá el tamaño del archivo de sus grabaciones de video. Al elegir Comprimido verá las siguientes configuraciones adicionales:

Compresor de video : este cuadro combinado enumerará todos los compresores de video instalados en su computadora. Seleccione el compresor de video que desea usar.

Compresor de audio : este cuadro combinado enumerará todos los compresores de audio instalados en su computadora. Seleccione el compresor de audio que desea utilizar.

Configuración del compresor de video y audio : haga clic en estos botones para acceder a la configuración del compresor de video o audio elegido. Tenga en cuenta que la configuración del compresor la proporcionan los proveedores de cada códec enumerado y, por lo tanto, están fuera del alcance de este manual. Algunos compresores no tienen configuraciones y, de ser así, hacer clic en estos botones no hará nada.

Configuración del formato WMV

Estas configuraciones sólo se aplican a la cámara web número 1 (es decir, la cámara web de grabación y captura de fotografías).

Si selecciona grabar en formato **WMV** , verá las siguientes configuraciones adicionales:

WMV 8 o WMV 9 : WMV 9 proporciona grabaciones de mejor calidad pero requiere más potencia de procesador, por lo que es posible que deba seleccionar WMV8 en PC más lentas.

Velocidad de bits de vídeo : esta configuración definirá la cantidad de datos que se graban por segundo. Cuanto mayor sea el valor, mejor será la calidad de la grabación. Pero un valor más alto también requerirá más procesamiento y puede introducir efectos entrecortados o en bloques dentro de las grabaciones. Debe experimentar con un rango de valores para encontrar uno que funcione para usted. El valor predeterminado de 3000 suele ofrecer un buen equilibrio entre calidad y rendimiento.

Tamaño de vídeo* : este cuadro combinado enumerará todos los tamaños de grabación que proporciona la cámara web elegida. Seleccione el tamaño de grabación de video requerido de la lista. Un tamaño de grabación mayor mejorará la calidad de su video y hará que sus archivos de video sean más grandes. También requerirá más potencia de procesamiento de su computadora.

Tipo de datos*: esta configuración le permite elegir el tipo de datos que entregará la cámara web. Todas las cámaras web ofrecen diferentes tipos de datos, pero estos son los tipos más comunes:

RGB24: un formato de datos sin comprimir.

H264: un formato de datos comprimido.

MJPEG: un formato de datos comprimidos.

YUY2: similar a RGB24.

Velocidad de cuadros de grabación* : ingrese la cantidad de cuadros por segundo que desea en sus grabaciones de video. Elegir un valor de cuadros por segundo más alto mejorará la calidad de su video y hará que sus archivos de video sean más grandes. También requerirá más potencia de procesamiento de su computadora.

Compensación de zoom de hardware* : algunas cámaras web (como Logitech C920) pueden aplicar un factor de zoom a la vista en vivo de la cámara durante el proceso de grabación de video. Si experimenta este efecto, puede usar esta configuración para aplicar un factor de zoom similar al elemento de la cámara

del Editor de pantalla cuando la cámara web no esté grabando video. Un ejemplo de cuando esto sucede es usar Logitech C920 en Windows 7 y grabar en el flujo de datos predeterminado usando el tipo de datos RGB24. En este escenario, puede configurar la compensación de zoom de hardware en 1,33 para que la vista previa en vivo coincida con la vista previa de grabación en el elemento de la cámara.

Recortar videos : marque esta opción para permitirle aplicar un área de recorte al tamaño de grabación de video actual. Aplicar un área de recorte le permite restringir la salida de video de la cámara web a un área más pequeña, especificada por los valores de Ancho y Alto. El área recortada siempre se colocará centralmente sobre el cuadro de entrada de video, enmascarando efectivamente las áreas circundantes. Un ejemplo de recorte es grabar videos de forma cuadrada (es decir, relación de aspecto 1:1). Por ejemplo, si configura el tamaño de grabación de video en 960x720 píxeles, puede configurar el ancho y alto del recorte en 720x720. Hacer esto hará que una pequeña franja de los datos de video de entrada se descarte en los bordes izquierdo y derecho de la grabación de video.

Ancho : especifica el ancho del área de recorte. Valores permitidos: 4 - ancho de grabación de video.

Altura : especifica la altura del área de recorte. Valores permitidos: 2 - altura de grabación de video.

La función de recorte también puede ser útil para hacer coincidir las relaciones de aspecto entre la cámara web y una cámara DSLR si planea usar una cámara web para visualización en vivo y una cámara DSLR para capturar videos y fotografías. Para obtener más información, consulte la sección **Uso de una cámara DSLR en RightBooth** .

Superposiciones de canal alfa* : si está superponiendo imágenes en videos y fotos en sus eventos, puede mejorar la combinación entre ellos marcando esta configuración. **PRECAUCIÓN:** En algunos sistemas, cuando esta configuración está marcada, es posible que la captura de video y fotos deje de funcionar y solo verá un cuadrado negro durante sus eventos. Si esto sucede en su sistema, desactive esta configuración.

* Estas configuraciones solo se aplican a la cámara web número 1 (es decir, la cámara web de grabación y captura de fotografías).

Ajustes de video

Se pueden realizar ajustes en Exposición, Ganancia, Brillo, Contraste, Tono, Saturación y Balance de blancos.

Estos controles deslizantes le muestran el valor actual de todas estas configuraciones de video de la cámara web. La configuración de video es la misma que encontrará en el software del controlador de la cámara web (accesible desde el botón **Configuración de la cámara web** que se encuentra arriba).

Si desea modificar cualquiera de estos valores dentro de RightBooth, debe marcar la casilla de verificación correspondiente para realizar cambios en la configuración de video asociada. Por ejemplo, si desea modificar el valor de Exposición, marque la casilla de verificación Exposición para permitirle modificar el control deslizante de Exposición.

Si no desea que RightBooth use estas configuraciones, simplemente desmarque cada casilla de configuración de video. Luego, RightBooth utilizará la configuración tomada del software del controlador de la cámara web.

Tenga en cuenta que si decide modificar estas configuraciones dentro de RightBooth, RightBooth desactivará automáticamente cualquier configuración de ajuste **automático que se encuentre en el**

software del controlador de la cámara web; por ejemplo , se desactivarán configuraciones como **Exposición automática** y **Balance de blancos automático** .

Probador de integración de cámara web y grabación de vídeo

Haga clic en este botón para acceder al panel Probador e integración de cámara web.

Aquí puede elegir el mejor método de integración de cámara web para su computadora. Escoge de:

- **Directo** : el método Directo es la forma recomendada de utilizar una cámara web en sus eventos. Tenga en cuenta que en algunos equipos, este método puede provocar que la visualización en vivo de la cámara web se congele. Si este es el caso, debes seleccionar el método Indirecto.
- **Indirecto** : el método indirecto se puede utilizar si tiene problemas con el método directo. Tenga en cuenta que este método muestra la vista en vivo a una velocidad de cuadros ligeramente reducida, pero no afecta la velocidad de cuadros de grabación de video.

El Probador de grabación le permite verificar el rendimiento de la grabación de video de su computadora y cámara web con el método de integración y la configuración de video y audio seleccionados actualmente.

Haga clic en el botón **Grabar un vídeo de prueba** y luego verifique los resultados. Debe apuntar a configuraciones de video que brinden un buen rendimiento de grabación. Si la reproducción no es fluida, deberías intentar reducir el tamaño de grabación y/o los fotogramas por segundo en la configuración y luego volver a probar para comprobar los resultados.

Nota: La prueba de grabación de video desde una cámara DSLR o GoPro se puede realizar en **Configuración de DSLR** (más adelante).

Configuración de audio de la cámara web

La pestaña Audio de la cámara web le permite configurar un micrófono para usarlo al grabar videos usando una cámara web durante los eventos. Si ha elegido grabar vídeo desde una cámara DSLR, esta sección no se aplica y el audio se grabará utilizando el micrófono de la cámara DSLR.

Grabar audio : marque esta opción para grabar la entrada de audio de la cámara web. Cuando está desmarcado, el vídeo de la cámara web se grabará sin pista de audio. Predeterminado: marcado.

Micrófono : este cuadro combinado enumerará todos los micrófonos conectados a su computadora. Seleccione el micrófono que desea usar para grabar audio con la transmisión de video de su cámara web durante el evento. Tenga en cuenta que generalmente debe seleccionar el micrófono integrado en la cámara web elegida.

Usar un segundo micrófono para videos de karaoke : marque esta opción para poder seleccionar un micrófono diferente para usar al grabar videos de karaoke. Esto puede resultar útil cuando desee que sus usuarios sostengan un micrófono externo mientras cantan.

Formato de entrada de audio : este cuadro combinado enumerará todos los formatos de entrada de audio disponibles desde el micrófono elegido. El formato de audio normalmente se define por frecuencia, bits y canales.

La frecuencia es la frecuencia de muestreo del audio que se muestra en Hercios (Hz) y representa la cantidad de muestras de audio tomadas por segundo de grabación. Cuanto mayor sea el número, mejor será la calidad del audio, pero también aumentará la cantidad de datos de audio que se procesarán. Las tarifas típicas son las siguientes:

- 8000 Hz proporciona audio con calidad telefónica.
- 16000 Hz proporciona audio con calidad de voz.
- 32000 Hz proporciona audio con calidad de radio.
- 44100 Hz proporciona audio con calidad de CD.
- 48000 Hz proporciona audio con calidad de DVD.

Los bits se pueden configurar en 8 o 16. Esto define la resolución de cada muestra de audio. Elegir 16 duplicará la resolución de audio, lo que proporcionará un sonido más rico, pero también duplicará la cantidad de datos de audio que se procesarán.

Los canales se pueden configurar para grabación mono o grabación estéreo. La grabación estéreo aumentará la cantidad de datos a procesar.

Nivel de entrada del micrófono

Establecer nivel de entrada de audio : esta casilla de verificación le permite configurar el nivel de entrada de audio del micrófono elegido. Si deja esta opción sin marcar, el nivel de entrada de audio de su micrófono lo establecerá el sistema y/o el controlador de la cámara web. El control deslizante de entrada de audio le permite modificar el nivel de entrada del mínimo al máximo. Después de configurar el nivel, use el Probador de grabación de video para grabar/reproducir un video y escuchar los resultados.

Tenga en cuenta que algunos micrófonos pueden ser sensibles al ruido de fondo y al ruido fuerte cerca del micrófono, lo que provoca grabaciones de audio distorsionadas. Esto es particularmente notable cuando se utilizan ciertos micrófonos internos de cámara web, como el Logitech C920. Hay dos formas de ayudar a minimizar la distorsión del audio:

- Si está utilizando una cámara web Logitech, intente desactivar 'RightSound' en la configuración de la cámara web. Se ha demostrado que esto ayuda a reducir la sensibilidad al ruido de fondo.
- Active la configuración del nivel de entrada de audio y configure el control deslizante de audio a menos de la mitad.

Recuerde siempre intentar grabar un video con sonidos fuertes cerca del micrófono en el lugar de su evento y ajustar la configuración de entrada de audio hasta obtener un nivel de grabación de audio satisfactorio.

Los dos medidores de audio en este panel le permitirán monitorear los niveles de los canales de entrada de audio izquierdo y derecho mientras modifica el control deslizante de nivel de audio.

% de nivel de silencio : este valor le permite establecer un porcentaje de nivel de audio que representa el umbral de silencio para las grabaciones de video de la cámara web. Los niveles de entrada de audio que sean inferiores al porcentaje elegido se clasificarán como silenciosos (o sin audio). Rango válido: 0 – 100. Ver: Propiedades del medidor de volumen.

Ajuste de sincronización de labios : es posible que las grabaciones de vídeo de tu cámara web sufran que las pistas de vídeo y audio estén ligeramente desincronizadas. Esto puede suceder cuando se utilizan cámaras web de mala calidad (por ejemplo, una cámara web integrada en una computadora portátil o tableta) y/o cuando se usa una PC de baja especificación, como una tableta Surface más antigua y más barata. Puede utilizar el ajustador de sincronización de labios para aplicar un desplazamiento a la pista de audio para corregir el problema. Marque esta opción, luego elija el valor de compensación requerido, que puede ser cualquier valor entre -3 y +3 segundos. Por ejemplo: agregar -0,25 hará que la pista de audio se desplace para que comience 0,25 segundos antes que el vídeo. Esta configuración se aplicará a cada vídeo inmediatamente después de haber sido grabado. Utilice el **botón Probar** para permitirle elegir un vídeo existente, aplicar el ajuste actual y ver el resultado.

Usar un segundo micrófono para videos de karaoke

Si habilita esta configuración, podrá elegir el micrófono de karaoke, especificar su formato de entrada de audio y establecer su nivel de entrada de audio, todo independientemente del primer micrófono.

Recuerde, el primer micrófono se utilizará para grabar mensajes en video y respuestas en video.

Durante el evento, RightBooth cambiará automáticamente entre los dos micrófonos cuando sea necesario.

Configuración de fotos de la cámara web

Esta sección le permite configurar fotografías capturadas con la cámara web.

Tamaño de foto : este cuadro combinado enumera todos los tamaños de foto disponibles que proporciona la cámara web elegida. Seleccione el tamaño de captura de fotografía que desee de esta lista. Un tamaño de captura de fotografía más grande mejorará la calidad de la fotografía.

Conservar archivos originales : marque esta opción para que RightBooth almacene las fotos originales tomadas por la cámara web antes de que RightBooth las modifique. Los archivos se guardarán en la subcarpeta: **Webcam** dentro de la carpeta de destino que se ha especificado para el evento actual (consulte **Configuración → de archivos y carpetas**).

Recortar fotografías : marque esta opción para permitirle aplicar un área de recorte al tamaño de captura de fotografía actual. Aplicar un área de recorte le permite restringir la entrada de fotos desde la cámara web a un área más pequeña, especificada por los valores de Ancho y Alto. El área recortada siempre se colocará centralmente sobre el marco de entrada de la cámara web, eliminando efectivamente las áreas circundantes. Un buen ejemplo de uso de esto es cuando desea crear fotografías con una relación de aspecto que no es compatible con su cámara web. Generalmente, todas las cámaras web no están diseñadas para mostrar fotogramas de vídeo cuadrados (con una relación de aspecto de 1:1), pero puedes lograrlo mediante el recorte. Por ejemplo, si configura el tamaño de captura de fotos en 960x720 píxeles, puede configurar el ancho y alto del recorte en 720x720 para permitirle capturar fotografías cuadradas. Hacer esto hará que una pequeña franja de los datos de entrada se descarte en los bordes izquierdo y derecho de la foto.

Ancho : especifica el ancho del área de recorte. Valores permitidos: 4 - ancho de captura de fotografías.

Altura : especifica la altura del área de recorte. Valores permitidos: 2 - altura de captura de fotografías.

Tipo de archivo : seleccione el tipo de archivo de imagen para las fotos capturadas desde la cámara web. Elija entre PNG, JPEG, GIF o BMP. PNG y BMP proporcionan fotografías de la mejor calidad. JPEG produce los tamaños de archivo más pequeños. BMP produce los archivos de mayor tamaño. GIF produce fotografías con menos colores y tamaños de archivo más pequeños que PNG.

Calidad JPEG : seleccione la calidad de imagen que se utilizará al guardar fotos JPEG desde la cámara web. Una configuración de calidad más baja producirá archivos JPEG de menor tamaño. El valor puede oscilar entre 0 (calidad más baja) y 100 (calidad más alta).

Configuración de la cámara DSLR

Esta sección contiene configuraciones relacionadas con el uso de una cámara DSLR para grabar videos y tomar fotografías durante sus eventos. Para obtener información detallada sobre cómo usar su cámara digital con RightBooth, consulte la sección: **Uso de una cámara digital con RightBooth** .

Canon : marque esta opción si está utilizando una cámara Canon DSLR. La cámara se puede conectar mediante un cable USB o de forma inalámbrica según el modelo de cámara. Consulte la sección: Cámaras inalámbricas Canon (a continuación).

Nikon : marque esta opción si está utilizando una cámara Nikon DSLR conectada mediante un cable USB

Para obtener una lista de los modelos de cámaras compatibles con RightBooth, consulte la sección: Cámaras DSLR compatibles.

Girar 90 : marque esta opción para permitirle montar su cámara DSLR a 90 grados en el sentido contrario a las agujas del reloj (mientras mira a la lente) para que proporcione una orientación vertical al software.

Girar -90 : marque esta opción para permitirle montar su cámara DSLR 90 grados en el sentido de las agujas del reloj (mientras mira a la lente) para que proporcione una orientación vertical al software.

Con cualquiera de las opciones de rotación anteriores, podrá grabar videos de retratos y capturar fotografías de retratos desde la cámara DSLR.

Estado : indica si RightBooth detecta su cámara.

Mirror X : marque esta opción para reflejar la transmisión en vivo (en dirección horizontal) proveniente de la cámara DSLR. Esto hará que todos los videos y fotos se guarden reflejados. Es posible que desee activar esta configuración para mostrar imágenes y logotipos superpuestos de video en la forma correcta en la pantalla y al mismo tiempo mostrar una transmisión en vivo reflejada en la pantalla: tenga en cuenta que para lograr esto también deberá desactivar la propiedad Flip X en todos los elementos de la cámara en el diseño de su evento. Consulte **El editor de pantalla** para obtener más detalles sobre la propiedad Flip X.

Reflejar Y : haga clic aquí si necesita reflejar la transmisión en vivo en dirección vertical. Esto tiene el efecto de voltear la transmisión en vivo.

Eliminar archivos de la cámara (videos, fotos) : de forma predeterminada, estas configuraciones están marcadas. Cuando está marcado, RightBooth eliminará cada archivo de video y/o foto de la cámara después de que se haya transferido exitosamente a la PC. Le recomendamos dejar marcada esta configuración para reducir la posibilidad de quedarse sin espacio de almacenamiento en la memoria de la cámara (por ejemplo, la tarjeta SD). Cuando no está marcado, RightBooth dejará archivos en el almacenamiento de la cámara después de transferirlos a la PC. Nota: Estas configuraciones solo se aplican a las cámaras Canon DSLR.

Usar vista en vivo : marque esta opción para permitirle usar la vista en vivo de la cámara DSLR en los elementos de la cámara en las pantallas de eventos de RightBooth. Si no está marcado, RightBooth utilizará de forma predeterminada la vista en vivo de la cámara web en los elementos de la cámara. **Nota:** El uso de la vista en vivo de DSLR hará que la batería de la cámara se agote más rápidamente.

Velocidad de cuadros : seleccione una velocidad de cuadros para mostrar la vista en vivo de la cámara DSLR en las pantallas de su evento. Nota: La función de visualización en vivo de la cámara DSLR puede consumir bastante CPU, por lo que es posible que desees mantener esta velocidad de fotogramas bastante baja. Valor predeterminado: 8 fps. Si descubre que la vista en vivo de DSLR está causando problemas, desmarque la opción "Usar vista en vivo". Nota: La función Velocidad de fotogramas se aplica únicamente a las cámaras Canon inalámbricas.

Vista en vivo : haga clic en este botón para ver la transmisión en vivo desde la cámara DSLR dentro de una ventana de vista previa. Puede cambiar la vista en vivo entre los modos de video y foto.

Configuración de vídeo DSLR

Tamaño de grabación de vídeo : es importante que establezca los valores de píxeles W y H para que coincidan con el tamaño de grabación de vídeo preestablecido establecido en la cámara DSLR. Por ejemplo, si su cámara está configurada para grabar vídeos con una resolución de 1280x720, ingrese W = 1280 y H = 720. Esto asegurará que:

- a) la vista en vivo del vídeo de la cámara DSLR se mostrará con la relación de aspecto correcta en las pantallas de su evento
- b) todas las funciones de recortar y rotar se aplicarán correctamente.

Recortar vídeos : marque esta opción para permitirle aplicar un área de recorte al tamaño de grabación de vídeo DSLR actual. El área recortada siempre se colocará centralmente sobre la vista de la cámara DSLR, eliminando efectivamente el área circundante. Un buen ejemplo de uso de esto es cuando desea grabar vídeos con una relación de aspecto que no es compatible con su cámara DSLR. Muchos modelos de cámaras DSLR no están diseñados para grabar vídeos cuadrados (es decir, con una relación de aspecto de 1:1), pero puedes lograrlo mediante el recorte. Por ejemplo, si su cámara está configurada para grabar vídeo a 1920 x 1080, puede configurar el ancho y alto del recorte en 1080 x 1080 para permitirle crear grabaciones de vídeo cuadradas. Nota: El recorte de vídeo requerirá que RightBooth procese cada vídeo después de haberlo grabado, lo que provocará que aparezca la pantalla de evento "Ocupado" mientras dure el proceso.

ISO, Av, Tv y balance de blancos : seleccione las configuraciones necesarias que se utilizarán para la grabación de vídeo. Los valores solo se aplicarán si marca las casillas de verificación relacionadas. Nota: estas configuraciones actualmente están disponibles solo para cámaras Canon.

Conservar archivos originales : marque esta opción para que RightBooth almacene los vídeos originales transferidos desde la cámara DSLR. Los archivos se guardarán en la subcarpeta: \DSLR dentro de la carpeta de destino que se ha especificado para el evento actual (consulte Configuración de →archivos y carpetas).

Configuración de fotos DSLR

Reducir el tamaño de la foto en RightBooth : ingrese el ancho y el alto de las fotos (en píxeles) que utilizará RightBooth. Las cámaras digitales pueden capturar fotografías de dimensiones muy grandes. Las fotografías excesivamente grandes pueden causar problemas de memoria con RightBooth, por lo que le recomendamos encarecidamente que utilice valores reducidos de ancho y alto para reducir sus archivos de fotografías digitales a tamaños de procesamiento más manejables. Sugerimos que los archivos de fotografías que se utilizarán en RightBooth no superen aproximadamente los 2000 x 1500 píxeles.

IMPORTANTE: Los valores que ingrese en los cuadros An y Al deben coincidir con la relación de aspecto del tamaño de foto preestablecido en su cámara DSLR. Por ejemplo, si configuró su cámara DSLR para capturar fotografías en un tamaño de 8000 x 6000, entonces puede ingresar W = 2000, H = 1500 o (mejor aún) W = 1000, H = 750 píxeles en RightBooth. Esto asegurará que RightBooth procese las fotos con la relación de aspecto correcta, permitiendo que la vista en vivo de las fotos de la cámara DSLR se muestre correctamente y también que todas las funciones de recorte, rotación y superposición se apliquen correctamente.

Recortar fotografías : marque esta opción para permitirle aplicar un área de recorte al tamaño de captura de fotografía reducido de la DSLR actual (ver arriba). Aplicar un área de recorte le permite restringir la entrada de fotografías desde la DSLR a un área más pequeña. El área recortada siempre se colocará centralmente sobre la vista de la cámara DSLR, eliminando efectivamente el área circundante. Un buen ejemplo de uso de esto es cuando desea crear fotografías con una relación de aspecto que no es compatible con su cámara DSLR. Muchos modelos de cámaras DSLR no están diseñados para capturar

fotografías cuadradas (es decir, con una relación de aspecto de 1:1), pero puedes lograrlo mediante el recorte. Por ejemplo, si ha configurado el ancho y alto reducidos en 2000 x 1500 píxeles, puede configurar el ancho y alto de recorte en 1500 x 1500 para permitirle capturar fotografías cuadradas desde su cámara DSLR.

Ancho : especifica el ancho del área de recorte. Valores permitidos: 4 - ancho máximo de captura.

Altura : especifica la altura del área de recorte. Valores permitidos: 2 - altura máxima de captura.

JP EG : puede configurar la calidad de las fotografías de su cámara de Baja a Alta. Configurar una calidad más baja reducirá el tamaño de los archivos de fotos y ayudará a mejorar el rendimiento de RightBooth. Los valores pueden oscilar entre 0 (calidad más baja) y 100 (calidad más alta).

IMPORTANTE. Asegúrese de que su cámara DSLR esté preestablecida para guardar fotos en formato JPG. NO preestablezca para guardar en formato RAW.

ISO, Av, Tv y balance de blancos : seleccione las configuraciones necesarias que se utilizarán cuando RightBooth indique a la cámara que tome una foto. Los valores solo se aplicarán si marca las casillas de verificación relacionadas. Nota: estas configuraciones actualmente están disponibles solo para cámaras Canon.

Vista en vivo ISO y TV : marque estas opciones para forzar a la cámara a usar diferentes configuraciones ISO y TV mientras la cámara muestra la vista en vivo en sus eventos. Esto resulta útil cuando desea que la vista en vivo sea más visible en condiciones de poca luz. Normalmente, estas opciones solo se aplicarán correctamente si ha configurado su cámara en el modo TV. Actualmente, esta configuración solo está disponible para cámaras Canon.

Vista en vivo con flash : desmarque esta opción si está utilizando una unidad de flash en su cámara y no se dispara al tomar fotografías en RightBooth. Algunas unidades de flash que no son de Canon solo funcionarán cuando la visualización en vivo esté desactivada. Cuando esta opción no está marcada, RightBooth desactivará la vista en vivo inmediatamente antes de tomar una foto y luego la volverá a activar inmediatamente después.

Conservar archivos originales : marque esta opción para que RightBooth almacene las fotos originales transferidas desde la cámara DSLR. Los archivos se guardarán en la subcarpeta: **DSLR** dentro de la carpeta de destino que se ha especificado para el evento actual (consulte Configuración → de archivos y carpetas).

Prueba de fotografía : le permite probar el proceso de captura de fotografías DSLR. Si tiene éxito, el archivo de la foto se transferirá de la cámara a la computadora y luego se mostrará en RightBooth.

Tiempo de espera para la transferencia de fotos (segundos) : esto le permite configurar el tiempo que RightBooth esperará para que cada foto se transfiera desde su cámara a la computadora. Normalmente, esto no debería tardar más de un par de segundos, pero puede especificar cualquier valor entre 1 y 10 segundos. Si el archivo no se transfiere dentro del tiempo de espera, RightBooth mostrará un mensaje de error y es posible que deba aumentar el tiempo de espera.

Prueba de video : le permite probar el proceso de grabación de video DSLR. Después de iniciar la prueba de video, este botón parpadeará en rojo durante la grabación. Haga clic en este botón nuevamente para detener la prueba de video; el archivo de video se transferirá desde la cámara a la computadora y luego se reproducirá en Media Player.

Tiempo de espera para la transferencia de video (% del tiempo de grabación) : esto le permite configurar el tiempo que RightBooth esperará para que cada video se transfiera desde su cámara a la computadora. Este valor se especifica como un porcentaje del tiempo de grabación de cada vídeo y se

puede configurar entre el 1% y el 500% del tiempo de grabación. Como ejemplo, con este valor establecido en 50, si un video grabado tiene una duración de 20 segundos, Rightbooth esperará el 50% de 20 = 10 segundos para que se complete la transferencia del archivo. Si el archivo no aparece dentro del tiempo de espera, RightBooth mostrará un mensaje de error y es posible que deba aumentar el porcentaje del tiempo de espera.

Respuesta de la cámara : este panel contiene información de estado cada vez que realiza una prueba de foto/video y puede ayudarlo a identificar cualquier problema con la configuración/proceso.

Cámaras inalámbricas Canon

Si su cámara Canon tiene capacidades inalámbricas y es adecuada para usar con Canon CCAPI, entonces puede usar la cámara de forma inalámbrica en RightBooth.

Inalámbrico : marque esta opción para usar su cámara Canon inalámbrica con RightBooth.

CCAPI : haga clic en este botón para acceder al panel CCAPI y verificar que su cámara inalámbrica esté conectada a RightBooth. Consulte **el Panel de configuración de CCAPI** a continuación.

Eliminar archivos de la cámara : marque esta opción para eliminar los archivos de la tarjeta SD después de grabar cada video y capturar cada foto. **IMPORTANTE**: Te recomendamos dejar marcada esta opción. Cuando está desmarcado, RightBooth solo podrá trabajar con hasta 100 archivos en la tarjeta SD.

Panel de configuración de CCAPI

Este panel le permite verificar que la configuración de CCAPI sea correcta.

Dirección de conexión : compruebe que esta dirección coincida con la que se muestra en su cámara inalámbrica Canon. Para obtener más detalles, consulte la sección: 'Uso de una cámara Canon DSLR conectada de forma inalámbrica'

Verificar : haga clic en este botón para verificar que RightBooth se esté comunicando con su cámara. Si es así, verá una lista de comandos de cámara devueltos por su cámara.

Configuración de la cámara GoPro

Esta sección contiene configuraciones relacionadas con el uso de una cámara GoPro para grabar videos y tomar fotografías durante sus eventos. Para obtener información sobre cómo usar su cámara GoPro con RightBooth, consulte la sección: **Uso de una cámara GoPro con RightBooth** .

Mirror X : marque esta opción para reflejar la transmisión de la cámara (en dirección horizontal) proveniente de la cámara GoPro. Esto hará que todos los vídeos y fotos se guarden reflejados.

Reflejar Y : marque esta opción si necesita reflejar la transmisión de la cámara en dirección vertical. Esto tiene el efecto de voltear el alimento boca abajo.

Girar 90 : marque esta opción para permitirle montar su cámara DSLR a 90 grados en el sentido contrario a las agujas del reloj (mientras mira a la lente) para que proporcione una orientación vertical al software.

Girar -90 : marque esta opción para permitirle montar su cámara DSLR 90 grados en el sentido de las agujas del reloj (mientras mira a la lente) para que proporcione una orientación vertical al software.

Configuración de vídeo GoPro

Tamaño de grabación de video : es importante que configure los valores de píxeles W y H para que coincidan con el tamaño de grabación de video preestablecido establecido en la cámara GoPro. Por

ejemplo, si su cámara está configurada para grabar videos con una resolución de 1920x1080, ingrese $W = 1920$ y $H = 1080$. Esto garantizará que RightBooth aplique correctamente todas las funciones de recorte y rotación.

Recortar videos : marque esta opción para permitirle aplicar un área de recorte al tamaño de grabación de video GoPro actual. El área recortada siempre se colocará centralmente sobre la vista de la cámara GoPro, eliminando efectivamente el área circundante. Un buen ejemplo de uso de esto es cuando desea grabar videos con una relación de aspecto que no es compatible con tu GoPro. Por ejemplo, si su cámara está configurada para grabar video a 1920 x 1080, puede configurar el ancho y alto del recorte en 1080 x 1080 para permitirle crear grabaciones de video cuadradas. Nota: El recorte de vídeo requerirá que RightBooth procese cada vídeo después de haberlo grabado, lo que provocará que aparezca la pantalla de evento "Ocupado" durante un breve período.

Conservar archivos originales : marque esta opción para que RightBooth almacene los videos originales transferidos desde la cámara GoPro. Los archivos se guardarán en la subcarpeta: \GoPro dentro de la carpeta de destino que se haya especificado para el evento actual (consulte **Configuración → de archivos y carpetas**).

Configuración de fotos GoPro

Reducir el tamaño de la foto en RightBooth : ingrese el ancho y el alto de las fotos (en píxeles) que utilizará RightBooth. Las cámaras GoPro pueden capturar fotografías de dimensiones muy grandes. Las fotografías excesivamente grandes pueden causar problemas de memoria con RightBooth, por lo que le recomendamos encarecidamente que utilice valores reducidos de ancho y alto para reducir sus archivos de fotografías digitales a tamaños de procesamiento más manejables. Sugerimos que los archivos de fotografías que se utilizarán en RightBooth no superen aproximadamente los 2000 x 1500 píxeles.

IMPORTANTE: Los valores que ingrese en los cuadros An y Al deben coincidir con la relación de aspecto del tamaño de foto preestablecido en su cámara GoPro. Por ejemplo, si configuró su cámara GoPro para capturar fotografías en un tamaño de 4000 x 3000, entonces puede ingresar $W = 2000$, $H = 1500$ o (mejor aún) $W = 1000$, $H = 750$ píxeles en RightBooth. Esto garantizará que RightBooth procese las fotos con la relación de aspecto correcta, lo que permitirá que la vista en vivo de las fotos de la cámara GoPro se muestre correctamente y también que todas las funciones de recorte, rotación y superposición se apliquen correctamente.

Recortar fotografías : marque esta opción para permitirle aplicar un área de recorte al tamaño de captura de fotografía reducido actual de GoPro (ver arriba). Aplicar un área de recorte le permite restringir la entrada de fotografías desde GoPro a un área más pequeña. El área recortada siempre se colocará centralmente sobre la vista de la cámara GoPro, eliminando efectivamente el área circundante. Un buen ejemplo de uso de esto es cuando desea crear fotografías con una relación de aspecto que no es compatible con su cámara GoPro. Por ejemplo, si ha configurado el ancho y alto reducidos en 2000 x 1500 píxeles, puede configurar el ancho y alto de recorte en 1500 x 1500 para permitirle capturar fotografías cuadradas desde su cámara GoPro.

Ancho : especifica el ancho del área de recorte. Valores permitidos: 4 - ancho máximo de captura.

Altura : especifica la altura del área de recorte. Valores permitidos: 2 - altura máxima de captura.

Calidad JPEG : puede configurar la calidad de las fotos de su cámara de Baja a Alta. Configurar una calidad más baja reducirá el tamaño de los archivos de fotos y ayudará a mejorar el rendimiento de RightBooth. Los valores pueden oscilar entre 0 (calidad más baja) y 100 (calidad más alta).

Conservar archivos originales : marque esta opción para que RightBooth almacene las fotos originales transferidas desde la cámara GoPro. Los archivos se guardarán en la subcarpeta: \GoPro dentro de la

carpeta de destino que se haya especificado para el evento actual (consulte **Configuración → de archivos y carpetas**).

Herramientas de cámara para héroes

Esta sección le mostrará si RightBooth ha detectado su GoPro (a través de la aplicación Camera Tools for Heros). Si está conectado, verá el nombre de GoPro, el modelo, el porcentaje de batería y el número total de archivos en la tarjeta SD de GoPro. Para obtener detalles completos, consulte la sección: Uso de una cámara GoPro con RightBooth.

Opciones de conexión

Bluetooth / WiFi : marque esta opción si desea que RightBooth controle la GoPro mediante sus conexiones Bluetooth y WiFi.

USB : marque esta opción si desea que RightBooth controle la GoPro cuando esté conectada a la computadora mediante un cable USB.

Controlador de cámara : marque esta opción si desea que RightBooth envíe comandos a la aplicación RB Camera Controller que se ejecuta en otra computadora en red, que a su vez controlará la GoPro.

- **Verificar** : haga clic en este botón para obtener el estado de la aplicación Camera Controller. Posibles valores de retorno:
 - **Error de carpeta** : no se puede acceder a la carpeta de control compartida. Revisa tu red.
 - **Error de aplicación** : la aplicación del controlador no responde. Consulte la aplicación del controlador.
 - **Error de GoPro** : la GoPro no está conectada al controlador. Comprueba la GoPro.
 - **Listo** : la aplicación Controlador está lista para recibir comandos.
- **Reiniciar** : haga clic en este botón para reiniciar la PC en la que se ejecuta la aplicación Camera Controller.
- **Apagar** : haga clic en este botón para apagar la PC en la que se está ejecutando la aplicación Camera Controller .

Servidor de comandos : esta es la dirección del servidor de comandos tal como se define en la aplicación Camera Tools for Heros. Solo debe modificar esta dirección si cambia la dirección en la aplicación Camera Tools.

Verificar : esto le permite actualizar el estado del nombre de la cámara GoPro, el porcentaje de batería y el recuento de archivos.

Tecla de modo de vídeo/tecla de modo de fotografía : estos valores son necesarios para una comunicación correcta con su GoPro. Si descubre que RightBooth no puede comunicarse con su GoPro, haga clic en el botón 'Verificar' para permitir que RightBooth intente identificar los valores clave de modo correctos para su GoPro.

Submodo de vídeo/submodo de fotografía : utilice estos cuadros combinados para seleccionar el submodo requerido para la grabación de vídeo y la captura de fotografías. Estos submodos varían entre los modelos de GoPro. Le recomendamos que elija las opciones **de submodo de video estándar** y **submodo de fotografía** , ya que esto reducirá la cantidad de grabación que deberá realizar la GoPro. Cuando haya elegido sus submodos, puede usar ambos botones ' **Verificar modo** ' para verificar que RightBooth cambia correctamente su GoPro entre los submodos elegidos.

Configuración WiFi de GoPro

Nota: Estas configuraciones solo se aplican si elige la opción de conexión BlueTooth/WiFi (ver arriba).

Verificar WiFi : esto le permite verificar y volver a conectarse a la red WiFi de GoPro.

Antes de usar : marque esta opción para que RightBooth verifique la conexión WiFi de GoPro antes de cada grabación de video y captura de fotos.

Después del uso : marque esta opción para que RightBooth verifique la conexión WiFi de GoPro después de cada grabación de video y captura de fotos.

Periódicamente : marque esta opción para que RightBooth verifique la conexión WiFi de GoPro periódicamente según lo definido por la cantidad de segundos ingresados en el cuadro de texto.

Configuración de la impresora

Esta sección le permite configurar hasta cuatro impresoras para utilizarlas para imprimir sus fotografías y diseños fotográficos creados durante sus eventos.

Impresora 1 : seleccione la impresora principal que desea utilizar para imprimir fotografías durante sus eventos. Luego, RightBooth tomará la configuración predeterminada para la impresora elegida y mostrará el tamaño de papel predeterminado y la resolución de impresión para su confirmación.

Si desea modificar cualquiera de las configuraciones predeterminadas para la impresora elegida (como el tamaño del papel, la resolución de impresión, etc.), debe cerrar el software RightBooth y utilizar el software suministrado con su impresora para realizar los cambios necesarios. Cualquier cambio que realice en la configuración predeterminada de su impresora se utilizará en RightBooth la próxima vez que se ejecute.

Usar varias impresoras : marque esta opción si desea utilizar dos o más impresoras durante el evento. Cuando está marcada, se puede utilizar una de las siguientes configuraciones:

- **Conmutación por error** : marque esta opción si desea cambiar al uso de una de las otras impresoras si RightBooth detecta un problema con la Impresora 1 durante el evento. Los problemas que RightBooth puede detectar son:
 - impresora apagada o corte de energía
 - tóner bajo o sin tóner
 - problema de memoria de la impresora
 - sin papel ni atascos de papel
 - tapa de la impresora, puerta abierta o papelera llena
 - trabajo de impresión bloqueado
 - Se requiere intervención del usuario.

Nota: Actualmente no hay forma de detectar condiciones de cartuchos de tinta bajos en impresoras multicolores. Esta es una limitación de Windows, no de RightBooth.

- **Compartir trabajos** : marque esta opción si desea enviar trabajos de impresión a las impresoras por turnos durante el evento. Por ejemplo, si configuró RightBooth para usar 2 impresoras y eligió imprimir 2 copias para cada usuario, la impresora 1 se usará para imprimir 2 copias para el primer usuario, luego la impresora 2 para imprimir 2 copias para el segundo usuario. luego la impresora 1 para imprimir 2 copias para el tercer usuario, etc.
- **Compartir copias** : marque esta opción si desea enviar copias impresas a las impresoras por turnos durante el evento. Por ejemplo, si configuró RightBooth para usar 2 impresoras y eligió imprimir 2 copias para cada usuario, ambas impresoras se usarán simultáneamente para imprimir 1 copia para cada usuario.

Seleccionar el uso compartido de impresoras ayudará a reducir el retraso al imprimir fotografías, ya que la salida de impresión se comparte uniformemente entre todas las impresoras por turnos. Las opciones para compartir también incorporan **Fail over** , para omitir cualquier impresora que pueda funcionar mal durante el evento.

- **Impresora 2, 3, 4** : puede seleccionar hasta tres impresoras adicionales para utilizarlas en la impresión de fotografías durante sus eventos. Para asegurarse de que su diseño de impresión se ajuste a todas las impresoras, debe establecer el mismo tamaño de papel predeterminado para todas las impresoras o intentar asegurarse de que las proporciones del papel coincidan. La modificación del tamaño de papel predeterminado para sus impresoras se logra utilizando el software proporcionado por los fabricantes de las impresoras. Lo ideal sería que todas las impresoras fueran de la misma marca y modelo, pero esto no es estrictamente necesario.

Calidad de impresión : elija una de las calidades de impresión: **Baja** , **Media** o **Alta** . Los valores equivalen a los siguientes valores de impresión PPI (puntos por pulgada):

- Bajo - 96 PPI
- Medio - 150 PPI
- Alto - 300 PPI

Esta configuración también afecta la resolución de cualquier archivo de diseño de impresión de fotografías creado durante el evento; consulte Opciones de diseño de impresión de fotografías en el Diseñador de eventos.

Realizar impresión en segundo plano : marque esta opción para que RightBooth envíe archivos a la impresora como tarea en segundo plano. Esto permitirá a RightBooth continuar inmediatamente con el evento después de cada sesión de captura de fotografías, mientras interactúa con la impresora como una tarea secundaria en segundo plano. Esta característica también se aplica cuando se utiliza la configuración ' **Imprimir en archivo** ' . Es posible que desee utilizar esta configuración si la función de impresión provoca grandes retrasos durante su evento.

Es posible que el exceso de trabajos de impresión que se produzcan durante el evento pueda hacer que el rendimiento del programa se ralentice. Si este es el caso, es posible que prefiera utilizar las funciones **Guardar diseño como imagen** o **Guardar en tareas de evento** (consulte Estructura del evento).

Recuento máximo de impresiones : marque esta configuración para que RightBooth impida más impresiones cuando el recuento de impresiones actual haya alcanzado este valor (consulte la siguiente configuración). En este punto, si los usuarios intentan realizar alguna impresión, se les mostrará un mensaje de advertencia que les informará que esta función ha alcanzado su recuento máximo de uso y no se realizarán más impresiones.

Recuento de impresiones actual : muestra el número total de impresiones realizadas por RightBooth desde la última vez que se restableció este valor. El valor se incrementa automáticamente cada vez que RightBooth imprime un diseño de fotografía. El valor actual del recuento de impresiones se recuerda entre sesiones. Haga clic en el botón **Restablecer** para restablecer este valor a 0.

Nota: El valor máximo de recuento de impresiones se aplica a la impresión combinada en todos los eventos jugados por RightBooth. Si desea establecer un recuento máximo de impresiones para un evento específico, consulte la sección: Diseñador de eventos → Estructura del evento → Imprimir fotografías.

Configuración de entrada de usuario

La pestaña Entrada de usuario le permite elegir el dispositivo de entrada del usuario para todos sus eventos. El dispositivo elegido se puede utilizar para avanzar a través de las pantallas de eventos y tomar decisiones en varias pantallas de eventos.

Tecla de teclado única : seleccionar esta opción requerirá que los usuarios interactúen con los eventos presionando una tecla en el teclado de la computadora. De forma predeterminada, esta tecla está configurada como la barra espaciadora del teclado, pero se puede modificar a otra tecla de la **lista de teclas** . Con este modo de entrada, deberá brindar a los usuarios acceso al teclado físico de la computadora durante los eventos.

Lista de teclas : esta configuración le permite elegir una tecla del teclado que se puede usar para controlar sus eventos cuando el modo de entrada del usuario está configurado en **Tecla de teclado única** o **USB . botón** . De forma predeterminada, la tecla de control está configurada como **Espacio** (es decir, la

barra espaciadora de su teclado). Otras teclas válidas que puedes utilizar son la **función llaves 1 – 12** , el **pergamino Tecla de bloqueo** o la tecla **Pausa** .

Múltiples teclas del teclado : cuando se elige esta opción, durante el evento cada mensaje de texto que acompaña a un botón de elección también se mostrará con la tecla asociada requerida para seleccionar la opción. Las teclas asociadas con las distintas acciones de los botones se enumeran en la tabla 'Teclas de acción' (ver más abajo).

Gancho de teclado : como todas las aplicaciones de Windows, la ventana de eventos RightBooth generalmente solo aceptará entradas de teclado si la ventana de eventos tiene el foco de entrada del usuario de Windows, es decir, es la aplicación actual en primer plano. Seleccione esta opción para permitir también que la ventana del evento de reproducción acepte la entrada del teclado cuando no tiene el foco de entrada, es decir, cuando otra aplicación es la aplicación de primer plano.

Botón USB : se solicitará a los usuarios que " **presionen el botón**" durante los eventos. Un botón USB es un dispositivo periférico opcional que se conecta a su computadora mediante un cable USB y se puede configurar para enviar una o más pulsaciones de teclas específicas a la computadora. Al hacer esto, sus usuarios simplemente necesitarán presionar el botón USB para controlar las grabaciones y luego podrá ocultar el teclado y el mouse de su computadora fuera de la vista. Cuando utilice el modo de entrada 'Botón USB', su botón USB debe configurarse para enviar la tecla del teclado a la computadora que coincida con la tecla que ha seleccionado en el cuadro de lista **Tecla** (ver antes), que de forma predeterminada es la barra espaciadora. .

Botones USB : se solicitará a los usuarios que " **presionen el botón**" en varias pantallas durante el evento. Este modo le permite controlar RightBooth con varios botones USB conectados a su computadora. Los botones USB deben configurarse para enviar teclas del teclado a la computadora que coincidan con las teclas enumeradas en la tabla de teclas de acción.

Los botones USB compatibles y de bajo costo se pueden obtener aquí: www.usbbutton.com Los detalles sobre cómo configurar un botón USB para enviar caracteres del teclado a la computadora se proporcionan en el manual del usuario del botón USB. Sin embargo, para configurar un botón USB para que funcione con RightBooth, hemos incluido un archivo de configuración de botón USB (**rightbooth.ubn**) con nuestro software. Este archivo se puede encontrar en la carpeta de instalación del programa RightBooth y se puede cargar en la utilidad de configuración del botón USB disponible en www.usbbutton.com .

Ratón : seleccionar esta opción requerirá que los usuarios interactúen con los eventos utilizando el ratón de la computadora.

Pantalla táctil : seleccionar esta opción requerirá que los usuarios interactúen con los eventos utilizando un monitor de pantalla táctil. Luego puede ocultar el teclado y el mouse de su computadora fuera de la vista durante los eventos.

Gancho del mouse : marque esta opción para que RightBooth regrese el cursor del mouse a su posición anterior en el monitor principal después de recibir cada entrada táctil en una pantalla táctil de monitor extendido. Esto puede resultar útil cuando reproduce un evento controlado por el mouse en el monitor principal y un evento controlado por la pantalla táctil en una segunda instancia de RightBooth en un monitor extendido. También puede ser útil cuando estás reproduciendo un evento controlado por pantalla táctil en un monitor extendido y también requieres entrada general del mouse en otras aplicaciones que se ejecutan en el monitor principal.

Mouse como entrada secundaria : seleccione esta opción para permitir que el evento sea controlado por el mouse además del método de entrada elegido. Entonces, por ejemplo, podría tener pantalla táctil + mouse, o una sola tecla del teclado + mouse, etc.

La entrada de voz

Estas configuraciones le permiten habilitar y probar el reconocimiento de voz como medio para controlar sus eventos. Para obtener detalles completos, consulte la sección: Control de eventos mediante comandos de voz.

Voz: marque esta opción para permitirle controlar sus eventos de juego mediante comandos hablados.

Confianza : configúrelo en un valor entre 0 y 100%. Este es el nivel que RightBooth utilizará para decidir si una palabra o frase hablada tiene una coincidencia aceptable con uno de los comandos que se han definido en las pantallas de su evento.

Agregue algunas palabras de prueba : use este cuadro de texto para ingresar una o más palabras (o frases) con las que le gustaría probar el motor de reconocimiento de voz para ver cuáles funcionan mejor. Cada palabra (o frase) debe ingresarse en una línea separada en el cuadro de texto.

Probar : haga clic en este botón para comenzar a probar el motor de reconocimiento de voz con las palabras ingresadas en el cuadro de texto (ver arriba).

Tabla de teclas de acción : la tabla de teclas de acción le permite ver y modificar las teclas del teclado asociadas con los diversos botones y acciones que el usuario puede seleccionar durante el evento. Para cambiar una tecla de acción, haga clic en la lista desplegable de la acción elegida y luego seleccione la tecla del teclado requerida. La configuración de clave predeterminada para todas las acciones de la tabla se ha elegido para que no haya duplicaciones de claves para las acciones que aparecen juntas en las pantallas de eventos. Por lo tanto, si cambia alguna asignación de clave, debe asegurarse de que se mantenga esta regla.

Restablecer : haga clic en este botón si desea restablecer las asignaciones de teclas de acción a sus valores predeterminados.

PUNTOS IMPORTANTES A TENER EN CUENTA

Si la tecla única de su teclado o cualquier tecla de acción está configurada en "**Espacio**", esto evitará que sus usuarios ingresen un carácter de espacio en cualquier cuadro de entrada de texto durante el evento (como cuando los usuarios deben ingresar su nombre o un mensaje). Entonces, si desea que los usuarios puedan ingresar un carácter de espacio durante el evento, debe cambiar las asignaciones de teclas a otra tecla.

El método de entrada de usuario elegido alterará varios mensajes de texto que se muestran al usuario durante el evento. Por ejemplo, si ha elegido el mouse como método de entrada del usuario, sus usuarios verán mensajes como "**Haga clic con el mouse para continuar**", mientras que si ha elegido la pantalla táctil, el mismo mensaje dirá "**Toque la pantalla para continuar**".

Sonido de entrada del usuario : seleccione esta opción para provocar que se reproduzca un 'sonido de clic' cada vez que se reciba una entrada válida del usuario durante la reproducción del evento. Utilice el **cambio para** seleccionar el sonido que se reproducirá.

Teclado en pantalla

QWERTY: el elemento del teclado en pantalla de RightBooth se mostrará con un diseño QWERTY cuando sea necesario en las pantallas de su evento. Esta configuración evitará que aparezca el teclado táctil de MS cuando reproduzca sus eventos (ver más abajo).

AZERTY: el teclado en pantalla de RightBooth se mostrará con un diseño AZERTY cuando sea necesario en las pantallas de su evento. Esta configuración evitará que aparezca el teclado táctil de MS cuando reproduzca sus eventos (ver más abajo).

Teclado MS Touch : marque esta opción para ocultar el teclado en pantalla RightBooth en todas las pantallas de eventos y, en su lugar, mostrar el teclado táctil de Microsoft cada vez que un usuario toca un cuadro de texto en cualquier pantalla de eventos. El teclado MS Touch solo mostrará Aplicar si:

- i) está ejecutando RightBooth en un dispositivo que no tiene un teclado físico conectado (por ejemplo, una tableta Surface). Y
- ii) el sistema está configurado para mostrar el teclado táctil. Ver Configuración de Windows
→teclado táctil

ADVERTENCIA : si elige esta configuración y no se cumplen las condiciones anteriores, el teclado MS Touch no se mostrará Y el teclado en pantalla RightBooth también se ocultará.

Sonido de clic de tecla : seleccione esta opción para hacer que se reproduzca un sonido de clic cada vez que se toca una tecla en el teclado en pantalla cuando se usa para ingresar texto durante el evento. El sonido del clic solo se reproducirá cuando se esté reproduciendo el evento, y no en el modo de diseño. Utilice el **cambio para** seleccionar el sonido que se reproducirá.

Volumen : utilice el **control de volumen** para configurar el volumen de la entrada del usuario y los sonidos de clic de las teclas. El rango válido es de 0 (silencio) a 1 (volumen máximo). El valor predeterminado es 0,5.

de superposiciones/ accesorios

La pestaña Superposiciones/Accesorios le permite configurar RightBooth para reemplazar el fondo en fotos y videos y también realizar ajustes en varias alineaciones de videos e imágenes que se utilizan durante sus eventos.

Reemplazo de fondo

Haga clic en el botón **Pantalla verde** para acceder al panel de configuración de la pantalla verde que le permite configurar la función de reemplazo de fondo de la pantalla verde de RightBooth. Esto luego se puede aplicar a grabaciones de video y capturas de fotografías creadas por sus usuarios cuando incluye la función de pantalla verde en su estructura de evento. Si incluye la función de pantalla verde, el fondo verde capturado por la cámara será reemplazado por una imagen (o un archivo de video en reproducción), ya sea seleccionada por el usuario o seleccionada automáticamente por RightBooth (consulte el Diseñador de eventos).

Nota: La función de pantalla verde solo se puede utilizar cuando:

- tomar fotografías con una cámara web o una cámara DSLR
- Grabar videos con una cámara web.

Configuración

Para obtener mejores resultados, debe obtener un paño de fondo de pantalla verde profesional y un equipo de iluminación difusa para usar en sus eventos. Para ver un ejemplo sobre cómo configurar la pantalla verde, visite la página "Cómo hacer" del sitio web de RightBooth.

RightBooth requiere que se tomen una (o más) imágenes de referencia de su material de pantalla verde con su cámara antes del evento. Dependiendo de sus requisitos, es posible que necesite capturar una imagen de referencia que se utilizará para la captura de fotografías con cámara web, la grabación de video con cámara web y la captura de fotografías DSLR. Puedes hacer esto de la siguiente manera:

- Configure su computadora, cámara y material de pantalla verde en el lugar de su evento.
- Coloque el material de manera vertical, segura y uniforme frente a la cámara para que llene completamente la ventana de visualización de la lente.
- Asegúrese de que tanto la cámara como el material estén fijos en su posición y sus usuarios no puedan moverlos.
- Ilumine el material de manera uniforme, de tal manera que los usuarios no proyecten sombras sobre él (o sombras mínimas). Esto se puede lograr utilizando iluminación difusa o iluminación que no incida directamente sobre el sujeto (consulte el sitio web de Rightbooth para ver un ejemplo).
- Asegúrese de que las condiciones de iluminación no cambien durante el evento y evite la luz exterior y la luz solar .
- Ahora visite la sección Configuración de pantalla verde en RightBooth para capturar sus imágenes de referencia de la siguiente manera:
 1. Seleccione la opción de cámara requerida: Ejemplo: **Pantalla verde para captura de fotos con cámara web**
 2. Asegúrese de que la cámara no vea nada más que el material de la pantalla verde en la ventana gráfica de la lente, luego haga clic en el botón: **Capturar imagen de referencia.**
 3. Repita los pasos 1 y 2 para capturar imágenes de referencia para las otras opciones de cámara si es necesario. Estos son: **grabaciones de video por webcam y/o captura de fotografías DSLR .**

- Para cada opción de cámara, una vez que tenga una imagen de referencia adecuada de la tela verde, puede hacer clic en el botón **Prueba** para activar la función de reemplazo de pantalla verde en la transmisión en vivo y ver cómo se ve.
- Párese frente a la cámara web y modifique las configuraciones **de Filtro y Recorte de bordes** hasta lograr un reemplazo satisfactorio del material de la pantalla verde con la imagen de fondo de prueba elegida. Puede hacer clic en el botón **Fondo** para seleccionar una imagen de fondo de prueba diferente.

Configuración de la cámara

Para obtener mejores resultados con la pantalla verde, debes desactivar cualquier ganancia automática, balance de blancos o configuración de RightLight en tu cámara web. También se beneficiará al desactivar la configuración de enfoque automático de la cámara web. Para hacer esto, vaya a **Configuración de video de la cámara web de RightBooth** y haga clic en el botón **Configuración de la cámara web** para ver y modificar la calidad de imagen y la configuración de iluminación de su cámara web.

Con una cámara DSLR debes usar enfoque manual, ISO fijo y configuraciones de exposición fijas.

Cómo funciona

Cuando se utiliza la pantalla verde durante el evento, RightBooth examina cada cuadro de la cámara (posiblemente hasta 30 cuadros por segundo) y compara cada píxel en el cuadro con el píxel correspondiente en la imagen de pantalla verde de referencia (tomada previamente en Configuración). Si los valores de los píxeles son los mismos, reemplazará el píxel en el marco de la cámara con el píxel correspondiente de la imagen de fondo (o video) elegida por el usuario del evento. Las configuraciones de filtro y mezcla (ver más adelante) se pueden usar para ayudar a mejorar el proceso de reemplazo de la pantalla verde. Todo esto sucederá en tiempo real en la imagen de visualización en vivo de la cámara que se muestra en su evento, y también se aplicará a las fotos capturadas y a los videos grabados (solo cámara web).

Es importante recordar que si las condiciones de iluminación cambian DESPUÉS de haber configurado los ajustes de la pantalla verde, la función de reemplazo de la pantalla verde no funcionará tan bien como cuando se configuró por primera vez. Por lo tanto, si las condiciones de iluminación cambian, siempre debe volver al panel de Configuración de pantalla verde, recrear sus imágenes de referencia y modificar la configuración del filtro de manera adecuada.

Además, debes recordar que cualquier color en primer plano que coincida con el color del material de la pantalla verde será reemplazado por la imagen de fondo (o video), así que trata de evitar la ropa que coincida con el color del material de la pantalla verde.

Ajustes

Pantalla verde para grabaciones de video con cámara web : haga clic en esta opción para permitirle capturar una imagen de referencia de su material de pantalla verde para usarla en el reemplazo de la pantalla verde durante eventos de grabación de video con cámara web.

Pantalla verde para captura de fotos con cámara web : haga clic en esta opción para permitirle capturar una imagen de referencia de su material de pantalla verde para usarla en el reemplazo de la pantalla verde durante los eventos de captura de fotos con cámara web.

Pantalla verde para captura de fotos DSLR : haga clic en esta opción para permitirle capturar una imagen de referencia de su material de pantalla verde para usarla en el reemplazo de la pantalla verde durante eventos de captura de fotos DSLR.

Capturar imagen de referencia : haga clic en esta opción para capturar una imagen de referencia para grabaciones de video o captura de fotografías.

Fondo : haga clic aquí para seleccionar una imagen de fondo de prueba de la biblioteca multimedia.

Prueba : activa o desactiva la función de reemplazo de pantalla verde durante este proceso de prueba.

Filtro de color : este filtro altera la gama de colores utilizados para el reemplazo de la pantalla verde. Cuanto mayor sea el valor, más amplia será la gama de colores que se reemplazarán. Este es el filtro más rápido, por lo que debes intentar lograr un reemplazo óptimo de la pantalla verde sin depender demasiado de los otros filtros.

Grueso : esta opción hará que el filtro de color examine la mitad de los píxeles del marco, en lugar de todos los píxeles. Esto hará que el tiempo de procesamiento se reduzca a expensas de la calidad, pero puede resultarle útil en computadoras más lentas. Nota: Todos los demás filtros no se pueden utilizar cuando esta opción está marcada.

Filtro de borde : este filtro reemplazará los bordes de todos los objetos de primer plano (es decir, usuarios) con la imagen de fondo (o video). Este filtro puede ayudar a eliminar la neblina de borde verde de los objetos en primer plano. Este filtro es más lento que el filtro de color y más rápido que el filtro de ruido.

Filtro de ruido : este filtro identifica y reemplaza áreas del fondo de la pantalla verde que están aisladas en el marco de la cámara web. Este filtro requiere más tiempo para aplicarse y puede afectar significativamente el rendimiento de la captura de fotogramas. Por lo tanto, no debes utilizar este filtro a menos que no puedas lograr buenos resultados de pantalla verde con los otros filtros.

Filtro de sombra : este filtro identifica y reemplaza las sombras más oscuras del fondo de la pantalla verde causadas por la proyección de sombras en el material. Este filtro es más lento que el filtro de color y más rápido que el filtro de ruido.

En general, cuantos más filtros aplique, más lento será el proceso de reemplazo de la pantalla verde. Le sugerimos que intente lograr buenos resultados utilizando los filtros en el siguiente orden:

- Utilice el filtro de color, con todos los demás filtros establecidos en 0. Luego, si es necesario:
- Utilice el filtro de bordes para eliminar los bordes verdes. Luego, si es necesario:
- Utilice el filtro de sombra si se proyectan sombras sobre el material. Luego, si es necesario:
- Utilice el filtro de ruido para eliminar el ruido de píxeles de fondo.

Alinear la cámara dentro de las imágenes superpuestas

Esto le permitirá definir dónde aparecerá la transmisión en vivo de la cámara en sus imágenes superpuestas.

Alinear y probar : haga clic aquí para ver y modificar la posición de la transmisión en vivo de la cámara dentro de sus imágenes superpuestas. Vea abajo.

Aplicar alineaciones al grabar videos : marque esta opción para que se apliquen las alineaciones de la cámara cuando realice grabaciones de video con superposiciones. Este es un proceso que requiere mucho tiempo y que durante la grabación de video puede afectar negativamente el rendimiento de su sistema. Si es así, debería desactivar esta función.

Aplicar alineaciones al tomar fotografías : marque esta opción para que se apliquen las alineaciones de la cámara cuando capture fotografías con superposiciones.

Alineación de superposición

El panel de alineación de superposición le permite colocar la transmisión en vivo de la cámara en ubicaciones específicas dentro de cada una de las imágenes superpuestas que se encuentran en la

carpeta **\\Images\\Overlays** de la biblioteca multimedia de RightBooth. Esta función es útil cuando desea que el cuadro completo de la cámara aparezca en un área más pequeña de la imagen superpuesta.

Imagen superpuesta Botones izquierda, derecha y examinar : utilice estos botones para buscar y seleccionar una imagen superpuesta de la carpeta Superposiciones. La imagen elegida se mostrará en la pantalla junto con la posición de la cámara dentro de la imagen.

Alinear cámara : marque esta opción para permitirle modificar la posición de la transmisión de la cámara dentro de la imagen superpuesta actualmente seleccionada. Si esta opción no está marcada, la transmisión de la cámara se configurará al mismo tamaño que la imagen superpuesta.

Cuando marca esta opción, se le mostrará un contorno rojo con puntos rojos en las esquinas, que indican la posición actual de la transmisión de la cámara dentro de la imagen superpuesta. Luego puede hacer clic y arrastrar cada uno de los puntos rojos para modificar la posición de la transmisión de la cámara.

Tenga en cuenta que Rightbooth recordará la posición de alineación de la cámara para cada una de sus imágenes superpuestas y establecerá automáticamente estas posiciones cuando las imágenes superpuestas se seleccionen para usar durante sus eventos.

Tenga en cuenta que las alineaciones se aplican a:

- Grabación de vídeo mediante cámara web
- Captura de fotos con cámara web
- Captura de fotos con cámara DSLR

Accesorios de imagen para detección de rostros.

Alinear y probar : haga clic aquí para ver y modificar la alineación de los accesorios de imagen en los rostros que se detectan en la transmisión en vivo de la cámara. Aquí también puede configurar varios ajustes de detección de rostros. Vea abajo.

Detección de rostros y alineación de accesorios

Este panel le permite probar las funciones de detección de rostros de RightBooth y también realizar modificaciones en el tamaño y la posición de cada uno de los accesorios de la imagen a medida que rastrean automáticamente los rostros en la transmisión en vivo de la cámara.

Lista de accesorios : la lista de accesorios muestra todos los accesorios de imagen disponibles en la carpeta **\\Images\\Props** de la biblioteca multimedia de RightBooth. Utilice la barra de desplazamiento para desplazarse por las imágenes. Puede hacer clic en cualquier accesorio para que aparezca sobre las caras detectadas en la ventana de transmisión en vivo de la cámara. Haga clic en el mismo accesorio por segunda vez para eliminarlo de la ventana de transmisión en vivo. Mientras un accesorio está seleccionado y visible en la ventana de transmisión en vivo, puede usar los botones de alineación (ver a continuación) para alterar su ancho y posición en relación con las caras detectadas. Todos los accesorios se colocan centralmente sobre las caras detectadas en el eje X. Puede mostrar más de un accesorio en la ventana de transmisión en vivo haciendo clic en otros accesorios en esta lista.

Borrar : haga clic en este botón para eliminar todos los accesorios visibles de la ventana de transmisión en vivo.

Velocidad de detección : esta configuración le permite configurar la velocidad de fotogramas de la función de detección de rostros. La detección de rostros es una actividad que requiere un uso intensivo del procesador y puede afectar el rendimiento de la transmisión en vivo de la cámara. Si experimenta problemas de rendimiento al utilizar la detección de rostros, puede aumentar este valor para reducir la cantidad de veces que se produce la detección de rostros por segundo. Este valor se relaciona con la velocidad de fotogramas de la transmisión en vivo, por lo que, por ejemplo, si configuró la velocidad de

fotogramas de la cámara web en 20 fotogramas por segundo y establece este valor en 5, la detección de rostros se realizará cada $\frac{1}{4}$ de segundo. Si aumenta este valor a 10, la detección de rostros se producirá cada $\frac{1}{2}$ segundo. Para las cámaras DSLR, este valor depende de la velocidad de fotogramas de la transmisión en vivo de la DSLR.

Detectar máximo de rostros : elija el número máximo de rostros que desea detectar. Predeterminado = 1.

Menos inquietud : marque esta opción para reducir la cantidad de inquietud que ocurre en el proceso de detección de rostros. Configurar esta opción también reducirá el tiempo de reacción del seguimiento facial.

Botones de alineación de accesorios : utilice estos botones para modificar el tamaño y la posición de la imagen de accesorios agregada más recientemente desde la Lista de accesorios.

- **Botones Izquierda / Derecha / Arriba / Abajo** : mueven el accesorio en la dirección elegida en relación con el centro de las caras detectadas.
- **Botones más grandes/más pequeños** : aumentan/disminuyen el tamaño del accesorio en relación con el tamaño de las caras detectadas.

Todas las configuraciones de alineación de accesorios se guardan automáticamente en la biblioteca multimedia de RightBooth y se aplicarán automáticamente cuando se utilicen accesorios con detección de rostros durante el evento.

Cámara instantánea

Lentes totales : ingrese la cantidad total de lentes favoritos que ha agregado en Snap Camera. Mínimo = 1. Máximo = 9. Las lentes de tu cámara Snap deben tener las teclas de acceso rápido: **Num + 1** , **Num + 2** , a **Num + 9** respectivamente.

Para obtener más detalles, consulte la sección: **Uso de Snap Camera en RightBooth** .

Configuración de inteligencia artificial

La configuración de Inteligencia Artificial (IA) se aplica a eventos que utilizan las funciones de captura de fotografías de RightBooth.

En este panel puede elegir, configurar y probar sus proveedores de servicios de IA preferidos para aplicar varios efectos de IA a las fotos capturadas en sus eventos de RightBooth.

Hay varios proveedores admitidos enumerados en la tabla. Tenga en cuenta que todos estos proveedores son servicios web remotos, por lo que si desea utilizar estos servicios necesitará que su computadora esté conectada a Internet cuando juegue sus eventos. Además, para poder utilizar los servicios de cualquier proveedor, deberá adquirir una clave API del proveedor y agregarla a la tabla. Las instrucciones sobre cómo obtener una clave API están disponibles en el sitio web de cada proveedor. Tenga en cuenta que se aplican cargos por el uso de las funciones del proveedor de servicios de IA; consulte los sitios web del proveedor para obtener más detalles.

Los siguientes efectos de IA están disponibles en uno o más de los proveedores enumerados:

Eliminar fondo : el fondo se eliminará de la foto, dejando a las personas en la foto sobre un fondo transparente. Nota: esta función **no** requiere un fondo de pantalla verde.

Describir el fondo : el fondo de la foto será reemplazado por una imagen generada automáticamente por la IA utilizando una descripción textual proporcionada. Las personas en la foto se colocarán en el fondo generado.

Dibujos animados : las personas en la foto serán reemplazadas automáticamente por réplicas de dibujos animados en varios estilos de dibujos animados.

Recorte de cabeza : solo se considerarán las cabezas de las personas en la foto. Esto se utiliza junto con el efecto Dibujos animados, de modo que sólo se "caricaturicen" las cabezas de las personas.

Probando los efectos de la IA

Una vez que haya obtenido su(s) clave(s) API de los proveedores, puede probar los efectos de la IA.

Imagen de prueba : haga clic en el botón 'Abrir' para buscar y seleccionar una imagen de prueba (foto) desde su computadora. Luego puede hacer clic en el botón 'Probar' correspondiente en la tabla para el proveedor elegido. RightBooth entonces:

- sube automáticamente tu foto al sitio web del proveedor elegido.
- Espere a que la foto sea procesada y descargada.
- muestra la foto modificada por IA.

Tiempo de espera : ingrese la cantidad de tiempo que se esperará hasta que el proveedor de servicios devuelva la foto modificada. Por lo general, este proceso no lleva más de unos segundos.

Una vez que haya configurado y probado los efectos de los proveedores de servicios de IA, podrá utilizar las funciones de Photo AI en el flujo de su evento de captura de fotografías; consulte la sección: Diseñador de eventos → Estructura de eventos → Photo AI.

de texto/ idioma

Esta pestaña contiene la tabla de texto predeterminada que le permite ver y modificar las instrucciones de texto que se muestran de forma predeterminada en todos sus eventos.

Aquí también puede elegir qué idioma necesita establecer como predeterminado para las instrucciones de su evento y también elegir el idioma en el que se mostrará la interfaz de usuario de la aplicación RightBooth.

Cada vez que inicie un nuevo diseño de evento, se le pedirá que elija un idioma para las instrucciones del texto del evento. Una de las opciones será elegir 'Predeterminado'. Si elige "Predeterminado", el evento contendrá todo el texto de la tabla en esta sección de Configuración. La tabla indica dónde aparecerá cada elemento de texto durante el evento y con qué se relaciona. Estas instrucciones de texto predeterminadas se aplicarán a **TODOS** los archivos de eventos que hayan sido diseñados para utilizar el 'Idioma predeterminado'. Entonces, si modifica cualquiera de estas instrucciones o cambia el idioma predeterminado (ver más abajo), debe volver a visitar los archivos de su evento para asegurarse de que la nueva redacción se ajuste correctamente en todas las pantallas de su evento.

Todas las instrucciones de texto predeterminadas que pueden aparecer en sus eventos se muestran enumeradas en la primera columna de la tabla. La segunda columna de la tabla se puede utilizar para ingresar su propio texto de reemplazo para cualquiera o todo el texto en la columna 1. Esta función es útil si necesita volver a redactar parte o todo el texto predeterminado o incluso traducir todo el texto. texto predeterminado a un idioma que RightBooth no ofrece actualmente. La tercera columna de la tabla muestra una explicación de cada instrucción de texto, explicando dónde y cuándo aparece el texto en sus eventos.

Idioma predeterminado del evento

Aquí puede elegir el idioma predeterminado para todos los archivos de eventos que cree. Nosotros (Aire Valley Software) continuamos agregando contenido a esta lista y haremos disponibles más idiomas en futuras actualizaciones del software. Si hay un idioma que le gustaría que aparezca en la lista, comuníquese con nosotros con sus requisitos.

Usar instrucciones de reemplazo: marque esta casilla de verificación si desea que el programa use sus instrucciones de texto de reemplazo en todos sus eventos; de lo contrario, el programa usará el texto predeterminado de la primera columna. Tenga en cuenta que si deja algunos de los cuadros de texto de reemplazo en blanco, el software utilizará el texto predeterminado de la primera columna para todos los cuadros de texto de reemplazo vacíos.

IMPORTANTE: Para evitar confundir a los usuarios, cualquier texto de reemplazo que proporcione **debe tener** el mismo significado básico que la instrucción de texto predeterminada correspondiente.

Texto de salto de línea

Todos los cuadros de texto de instrucciones pueden contener texto con uno o más retornos de carro para permitir agregar varias líneas como texto de reemplazo.

RECUERDE : Los elementos de Texto predeterminado descritos anteriormente aplicarán el texto a TODOS los eventos que cree y que hayan sido diseñados para utilizar el 'Idioma predeterminado'. Entonces, por ejemplo, si su idioma predeterminado es el inglés y cambia la instrucción predeterminada: **"Toque la pantalla para comenzar"** con el texto: **"Toque la pantalla para comenzar la grabación"** , esta instrucción reformulada aparecerá en la pantalla de Inicio. en TODOS sus eventos de 'Idioma predeterminado' y en todos sus eventos de 'Idioma inglés' y, como tal, es posible que deba volver a visitar la pantalla de Inicio en todos estos eventos para asegurarse de que el diseño del texto sea correcto.

Cambiar elementos de texto en eventos específicos

Si solo desea modificar el texto en un archivo de evento específico sin afectar ninguno de sus otros eventos, puede usar la tabla ' **Instrucciones de evento** ' en el **Diseñador de eventos** y/o puede editar el texto de un elemento de objeto de etiqueta específico directamente dentro del **Editor de pantalla** del evento . Para obtener más información sobre cómo modificar elementos de texto específicos, consulte las secciones: ' **Diseñador de eventos** ' y ' **Editor de pantalla** '.

Idioma de la aplicación

Aquí puede elegir el idioma predeterminado para la interfaz de usuario de la aplicación RightBooth. Cambiar esto hará que todas las ventanas, cuadros de diálogo, configuraciones y paneles de control de Rightbooth se muestren traducidos al idioma elegido.

Si elige un idioma que no sea el inglés, la biblioteca multimedia de RightBooth se copiará automáticamente y estará disponible con los nombres de las carpetas traducidas.

Tenga en cuenta que el manual de RightBooth y el archivo de ayuda permanecerán en inglés.

Actualmente puedes elegir entre inglés y español. Nosotros (Aire Valley Software) continuaremos agregando contenido a esta lista y haremos que haya más idiomas disponibles en futuras actualizaciones del software. Si hay un idioma que le gustaría que aparezca en la lista, comuníquese con nosotros con sus requisitos.

Configuraciones de seguridad

La pestaña Seguridad le permite agregar algunas funciones de seguridad estilo quiosco al software RightBooth.

Contraseña para asistente, configuración y ayuda : marque esta casilla de verificación para proteger con contraseña todas las áreas del programa excepto la función **Reproducir evento** . Cuando se ha establecido una contraseña, los usuarios no pueden ingresar al Asistente de eventos, al Diseñador de eventos, al Sistema de archivos de eventos, al Manual del usuario o al Sistema de ayuda.

Nueva contraseña y Confirmar nueva contraseña : ingrese la contraseña elegida en estos cuadros de texto. Tu contraseña:

- puede ser cualquier combinación de caracteres
- puede tener cualquier longitud
- debe ingresarse en ambos cuadros de texto para que sea aceptada como una contraseña correcta.

Ocultar automáticamente la barra de tareas : elija cuándo RightBooth ocultará automáticamente la barra de tareas de Windows. Puedes elegir entre:

No : RightBooth nunca oculta la barra de tareas.

Sí , RightBooth siempre oculta la barra de tareas. (por defecto).

Edición : RightBooth solo oculta la barra de tareas al editar pantallas de eventos.

Reproducción : RightBooth solo oculta la barra de tareas cuando se reproducen eventos.

Edición/reproducción : RightBooth oculta la barra de tareas al editar pantallas de eventos y reproducir eventos.

Nota: Las pantallas de eventos tienen automáticamente el mismo tamaño que la pantalla de su monitor. Si elige no ocultar la barra de tareas, es posible que las pantallas de eventos no llenen completamente la pantalla del monitor cuando se muestre la barra de tareas.

Evitar Alt-Tab, Ctrl-Esc, Alt-Esc y tecla Win : marque esta opción para evitar que los usuarios abandonen la tarea del evento o puedan acceder al menú de inicio de Windows cuando RightBooth esté reproduciendo un evento.

Evento en la parte superior : marque esta opción para forzar que la ventana del evento permanezca encima de otras ventanas.

Evitar el Administrador de tareas : marque esta opción para evitar que los usuarios obtengan acceso al Administrador de tareas de Windows cuando RightBooth esté reproduciendo un evento.

manualmente el evento

Presione la tecla 'Esc' : seleccione esta opción para permitirle salir del evento presionando la tecla 'Esc' en el teclado.

Ingrese el código de 4 dígitos : seleccione esta opción para permitirle salir del evento ingresando el código de 4 dígitos en su teclado en cualquier momento durante el evento. Es posible que prefiera seleccionar esta opción para evitar que sus usuarios abandonen fácilmente el evento simplemente presionando la tecla Esc. Puede modificar el código ingresando 4 dígitos en el cuadro de texto asociado.

Haga clic con el mouse o toque las esquinas : seleccione esta opción para permitirle salir del evento haciendo clic con el mouse (o tocando la pantalla) en las esquinas de la pantalla en un orden particular. Esto implica cuatro clics/toques consecutivos en el siguiente orden:

- primer clic/toque en la esquina superior izquierda
- segundo clic/toque en la esquina superior derecha
- tercer clic/toque en la esquina superior izquierda
- cuarto clic/toque en la esquina superior derecha

Para que esta función funcione correctamente, los cuatro clics/toques deben ocurrir en la secuencia anterior sin que se produzcan otros clics/toques intermedios en ningún otro lugar durante el proceso. Si se produce cualquier otro clic/toque en otro lugar durante esta secuencia, la secuencia se restablecerá y los cuatro clics/toques deberán ingresarse nuevamente usando la secuencia anterior.

Esta función puede resultar útil si necesita salir de un evento cuando no hay un teclado conectado a la computadora.

Utilice estas configuraciones de seguridad con precaución, ya que están diseñadas para:

- evitar cambios en la configuración de RightBooth
- restringir el acceso al software y al sistema operativo
- obligar a los usuarios a permanecer dentro del evento.

Tenga en cuenta que en algunas situaciones puede encontrar que la única forma de cerrar el software RightBooth será apagar el sistema utilizando la combinación de teclas Ctrl-Alt-Delete de Windows.

Eliminar una contraseña olvidada

La contraseña está diseñada para evitar que sus usuarios obtengan acceso a la configuración del evento. Debe memorizar su contraseña y no guardarla en la computadora.

Si olvida su contraseña, puede eliminar el requisito de contraseña de la siguiente manera:

- Cerrar stand derecho
- Ejecute el Bloc de notas de Windows
- Abra el archivo: 'C:\Users\ **su nombre** \AppData\Local\RightBooth\Settings.txt'
- Elimine la línea: 'printerfontsmoothing=true'
- Guarda el archivo
- Ejecute RightBooth nuevamente para obtener acceso completo al programa. Vuelva al Panel de seguridad e ingrese una nueva contraseña o elimine la contraseña existente.

Códigos de acceso

Esta sección le permite generar y administrar un conjunto de códigos de acceso de 6 dígitos que pueden imprimirse y entregarse a los usuarios de su evento para permitirles acceder a sus eventos, imprimir sus fotos y ver selectivamente sus archivos específicos. Cada código de acceso tiene un recuento de uso que puede modificarse. Nota: La lista de códigos muestra todos los códigos generados con sus recuentos de uso asociados.

+ : haga clic en este botón para generar y agregar nuevos códigos únicos a la lista de códigos. Puede crear hasta 1000 códigos cada vez que hace clic en este botón.

-- Haga clic en este botón para eliminar los códigos seleccionados de la lista de códigos.

Copiar : haga clic en este botón para copiar los códigos seleccionados en el portapapeles de Windows.

Imprimir : haga clic en este botón para imprimir los códigos seleccionados.

Imprimir QR : haga clic en este botón para imprimir códigos seleccionados en formato de código QR.

Control deslizante del tamaño del código de acceso : cambie el valor del control deslizante para modificar el tamaño de los códigos de acceso impresos. Antes de imprimir, puede utilizar la opción Vista previa de impresión para ver el resultado de su cambio de tamaño.

Los códigos de acceso se formatearán y organizarán automáticamente en el papel de la impresora para que sea fácil cortarlos y separarlos para su distribución a los usuarios.

Para obtener información sobre cómo habilitar el uso de códigos de acceso en su evento, consulte la sección 'Inicio' e 'Imprimir fotos' en Diseño de eventos Estructura del evento →.

Configuración de redes sociales

La pestaña Redes sociales le permite configurar los ajustes de correo electrónico y ftp de RightBooth que se utilizarán para enviar y cargar videos, fotos y mensajes de los usuarios durante los eventos. Le permite especificar si envía notificaciones periódicas por correo electrónico relacionadas con el uso del evento. También le permite decidir el formato y el tamaño de las fotos cuando se envían como archivos adjuntos de correo electrónico.

Servidor de correo electrónico

Esta sección le permite definir el servidor de correo electrónico a través del cual RightBooth enviará todos los correos electrónicos, incluidas las notificaciones por correo electrónico y los archivos de usuario.

De : este es el nombre que le gustaría que aparezca en el campo De en cualquier notificación por correo electrónico.

Host : ingrese la dirección de host de su servidor de correo electrónico.

Cuenta : ingrese la cuenta de correo electrónico desde la que desea que se envíen los correos electrónicos.

Contraseña : ingrese la contraseña de la cuenta de correo electrónico.

Número de puerto : especifique el número de puerto que se utilizará para enviar correos electrónicos. Está configurado en 587, que de forma predeterminada es el puerto requerido para clientes SMTP como Gmail.

Usar SSL : marque esta opción para habilitar el cifrado de capa de conexión segura para sus correos electrónicos.

Usando una cuenta de Gmail

Recomendamos utilizar una cuenta de Gmail para sus correos electrónicos de RightBooth. Primero, asegúrese de tener una cuenta de Gmail válida y luego use los siguientes valores del servidor de correo electrónico:

Anfitrión : smtp.Gmail.com

Cuenta : su dirección de Gmail (por ejemplo, johnsmith@gmail.com)

Número de puerto : 587

Usar SSL : marcado

Contraseña : Ingrese su contraseña de Gmail. Si no se acepta, es posible que deba ingresar una contraseña de la aplicación Gmail. Puede crear una contraseña de la aplicación Gmail en su cuenta de Google en la sección: " → **Contraseñas de la aplicación de seguridad** ". La contraseña de la aplicación debe ser para el tipo de aplicación: 'Correo' en el tipo de dispositivo: 'Computadora con Windows'. Para obtener más información sobre cómo obtener una contraseña de la aplicación Gmail, busque en Internet "**contraseña de la aplicación Gmail** " .

Utilice SendGrid

Marque esta opción para obligar a RightBooth a utilizar una cuenta SendGrid para enviar sus correos electrónicos.

De : este es el nombre que desea que aparezca en el campo De en cada correo electrónico enviado.

Dominio : ingrese el nombre de dominio de SendGrid que ha configurado en su cuenta de SendGrid.

Clave API : ingrese su clave API SendGrid.

Para obtener más detalles sobre SendGrid y cómo configurarlo, visite www.sendgrid.com

Notificaciones de Correo Electrónico

Esta función le permite configurar RightBooth para enviar correos electrónicos de notificación periódicamente durante un evento. Puede recibir notificaciones sobre los recuentos de uso y cada vez que se produzca algún error.

Activado : marque esta opción para habilitar las notificaciones por correo electrónico.

Para : ingrese las direcciones de correo electrónico del destinatario en este cuadro de texto. Cada dirección de correo electrónico debe escribirse en su propia línea. Cada correo electrónico de notificación se enviará a todos los destinatarios.

Asunto : ingrese el título del asunto del correo electrónico. El texto predeterminado es Notificación de evento RightBooth.

Cuerpo : ingrese el texto del cuerpo del correo electrónico. El texto del cuerpo predeterminado consta de las siguientes palabras y variables de texto:

Videos: {TOTALVIDEOS}
Fotos: {TOTALFOTOS}
Mensajes: {TOTALMESSAGES}
Espacio en disco: {FREEDISKSPACE}
Usuario: {FIRSTNAME} {APELLIDO} {EMAILADDRESS}
Error: {RECENTROR}

Para obtener más información sobre las variables de texto, consulte la sección: **Uso de variables de texto**

Frecuencia de correo electrónico

Estas configuraciones le permiten decidir cuándo enviar notificaciones por correo electrónico.

Después de cada usuario : marque esta opción para enviar una notificación por correo electrónico después de que cada usuario haya creado un archivo durante el evento.

Cada x minutos : marque esta opción para enviar una notificación por correo electrónico periódicamente durante el evento. El período se define por la cantidad de minutos ingresados en el cuadro de texto adjunto.

Correo electrónico en caso de error : marque esta opción para enviar una notificación por correo electrónico cada vez que se produzca un error durante el evento.

Adjuntar registro de errores : marque esta opción para adjuntar el archivo de registro actual a cada notificación por correo electrónico (consulte Registro).

Enviar correo electrónico de prueba : puede verificar que la configuración de su servidor de correo electrónico sea correcta haciendo clic en este botón para enviar un correo electrónico de prueba a las direcciones de correo electrónico del destinatario que figuran en el cuadro de texto **Para:**.

Tiempo de espera del correo electrónico : esta es la cantidad de minutos que RightBooth esperará para que se envíe cada correo electrónico. Rango: entre 10 y 90 segundos (30 segundos por defecto). Si descubre que no se envían correos electrónicos que contienen archivos grandes (por ejemplo, grabaciones de vídeo), debe aumentar este valor.

Tamaño del medio

Si ha configurado su evento para permitir que los usuarios reciban sus videos o fotos a través de un archivo adjunto de correo electrónico, SMS telefónico o WhatsApp (consulte Diseñador de eventos), es posible que desee compartir archivos de menor resolución para reducir el tamaño del archivo para adjuntarlo o cargarlo por correo electrónico. .

Fotos

Ancho y alto máximos : ingrese el ancho y alto máximos de las fotos compartidas (en píxeles). Si estos valores se establecen en 0, las fotos se compartirán en sus tamaños originales.

Envíe fotografías como archivos JPEG : puede compartir fotografías en formato JPEG. Esto ayudará a reducir el tamaño del archivo de las fotos compartidas.

Calidad JPEG : al elegir compartir fotos en formato JPEG, puede configurar la calidad JPEG de Baja a Alta. Establecer una calidad más baja reducirá el tamaño de los archivos de fotos compartidos. Los valores pueden oscilar entre 0 (calidad más baja) y 100 (calidad más alta).

Recuerde: cuando envía fotos por correo electrónico, RightBooth envía una copia de las fotos, por lo tanto, esta configuración no afecta los archivos de fotos originales.

Videos

De forma predeterminada, cada video se comprimirá automáticamente al formato MP4 y también se cambiará su tamaño para que no supere los 400 x 300 píxeles. Si ingresa a la Configuración de conversión, puede cambiar el tamaño y también la velocidad de fotogramas y la calidad del video, lo que ayuda a reducir el tamaño general del archivo del video que se enviará por correo electrónico.

Nuevamente, RightBooth enviará una copia de los videos por correo electrónico, por lo tanto, esta configuración no afecta las grabaciones de video originales.

Se aplica a

Utilice las casillas de verificación correspondientes para elegir aplicar el tamaño de los medios para los distintos servicios de medios. Si elige no aplicar el tamaño de los medios, se utilizarán las fotos y los videos en tamaño original.

Miniaturas

Esta sección le permite especificar el tamaño y la calidad de las miniaturas de imágenes creadas por RightBooth. Todas las imágenes en miniatura se guardan en formato JPEG. Estas configuraciones se aplicarán a:

- Imágenes en miniatura de la galería web para videos y fotografías.
- Miniaturas creadas al copiar archivos y cargar archivos por FTP.

Ancho y alto máximos : ingrese el ancho y alto máximos de las miniaturas (en píxeles).

Calidad JPEG : establece la calidad JPEG de las miniaturas. Los valores pueden oscilar entre 0 (calidad más baja) y 100 (calidad más alta).

ftp

Esta sección le permite especificar los detalles y la configuración de su cuenta ftp.

Activado : marque esta configuración para que la funcionalidad FTP se inicialice cada vez que RightBooth comience a ejecutarse. Esto debe marcarse si planea utilizar las funciones FTP (o SFTP).

SFTP : marque esta opción si prefiere utilizar el protocolo de transferencia segura de archivos para cargar sus archivos. Modificar esta configuración requerirá que reinicie RightBooth para que el cambio surta efecto.

Anfitrión : introduzca la dirección del nombre de su host ftp.

Carpeta raíz : ingrese el nombre de la carpeta en el sitio ftp que es la raíz para toda la carga de archivos (y creación de carpetas) mediante RightBooth. La carpeta especificada debe existir en el sitio ftp y debe tener derechos de acceso total para las acciones de carga por ftp. Si deja este espacio en blanco, RightBooth utilizará la raíz del sitio ftp. Nota: No ingrese la parte <https://www> de la ruta. Por ejemplo, si su carpeta está en la siguiente URL:

<https://www.mysite.com/photos>

ingresaría lo siguiente en el cuadro de texto de la carpeta raíz:

Nombre de usuario : ingrese el nombre de usuario de su cuenta ftp.

Contraseña : ingrese la contraseña de su cuenta ftp.

Número de puerto : ingrese el número de puerto que se utilizará para la comunicación ftp. Normalmente es 21 para ftp y 221 para sftp.

Modo pasivo : marque esta opción si desea utilizar FTP pasivo.

Cargar archivos durante eventos : marque esta opción para que se produzcan acciones de carga de archivos ftp mientras se reproduce el evento. Desmarque esta opción para agregar todas las acciones de carga de archivos ftp a la 'lista de carga' en la →sección de archivos FTP de RightBooth Tasks, lo que le permitirá cargar archivos una vez finalizado el evento. Ver apartado: Tareas.

Probar : haga clic en este botón para permitirle seleccionar un archivo para cargar y poder probar su conexión FTP y su configuración. Códigos de error que pueden aparecer:

1 = Nombre de host vacío
2 = Error en la búsqueda de DNS3 = Tiempo de espera de DNS4 = Cancelado por la aplicación5 = Fallo interno6 = Tiempo de conexión agotado7 = Conexión rechazada (o fallida por algún otro motivo)
100 = Error de canal interno
101 = Error al crear credenciales102 = Error al enviar el mensaje inicial al proxy.103 = Error en el protocolo de enlace.104 = Error al obtener el certificado remoto.300 = Operación asíncrona en progreso301 = Error de inicio de sesión.

SMS de teléfono

Si desea permitir que los usuarios del evento envíen archivos a teléfonos, debe ingresar una lista de detalles del proveedor de servicios móviles. Estos incluyen el nombre del proveedor, la cantidad de dígitos en los números móviles, que normalmente es 10, y también debe especificar la dirección de correo electrónico de la puerta de enlace SMS que ofrece cada proveedor de servicios.

Explicación

Muchos proveedores de servicios móviles ofrecen una función que le permite enviar un correo electrónico a su dirección de puerta de enlace y el proveedor reenviará automáticamente ese correo electrónico como un mensaje de texto al número de teléfono móvil que tiene el prefijo en la dirección de correo electrónico. Entonces, como ejemplo, digamos que su teléfono móvil está en la red de AT&T, puede enviar un correo electrónico a sunúmero@mms.att.net y su teléfono recibirá el correo electrónico como un mensaje de texto. Entonces, la idea en RightBooth es ofrecer a sus usuarios una lista de proveedores de servicios de red después de haber grabado un video o tomado fotos. Luego, el usuario elegirá su proveedor, ingresará su número de teléfono móvil y RightBooth enviará los archivos por correo electrónico a la dirección de puerta de enlace del proveedor. Luego, el usuario recibirá sus archivos como un mensaje de texto en su teléfono.

Entonces, ¿de dónde se obtienen estas direcciones de puerta de enlace? No todos los proveedores ofrecen esta función, pero muchos sí la ofrecen, y ciertamente es común en EE. UU., Canadá y muchos otros países. La información está disponible en Internet y también puede ponerse en contacto con proveedores específicos y solicitar su dirección de puerta de enlace de correo electrónico SMS.

Para obtener una explicación completa sobre cómo utilizar las funciones de correo electrónico y SMS de teléfono en RightBooth, mire los videos de capacitación en redes sociales en:

Servidor web local

Esta sección le permite ingresar configuraciones relacionadas con la aplicación del servidor web local y proporcionar los detalles de su conexión de red WiFi para cualquier código QR WiFi utilizado en sus eventos. Para más información sobre todo esto, consulta la sección **Acceso a vídeos y fotos localmente con códigos QR**.

Elija su aplicación de servidor web local

WampServer : seleccione esta opción si ha elegido utilizar (y ha instalado) WampServer como su servidor web local. De forma predeterminada, WampServer se instala en c:\wamp64 y la carpeta del servidor web local es c:\wamp64\www\ . Normalmente no debería necesitar modificar esto.

Xampp : seleccione esta opción si ha elegido utilizar (y ha instalado) Xampp como su servidor web local. De forma predeterminada, Xampp se instala en c:\xampp y la carpeta del servidor web local es c:\xampp\htdocs\ . Normalmente no debería necesitar modificar esto.

Dirección IPv4 : esto le permite especificar mediante qué método se está conectando a un enrutador privado, que se utilizará con la configuración de su servidor web local. Esto permitirá que RightBooth detecte y utilice automáticamente la dirección IPv4 correcta en todos los códigos QR para compartir medios en las pantallas de su evento.

- **Ethernet.** Marque esto si está conectado a su enrutador mediante un cable Ethernet.
- **Wifi.** Marque esto si está conectado a su enrutador a través del WiFi de su computadora.
- **Otro.** Marque esta opción si tiene problemas con la detección automática de IPv4 de las otras dos opciones. Con esta opción puede ingresar una dirección IPv4 específica para que la utilice RightBooth

Red WiFi para código QR : ingrese el nombre (SSID), la contraseña y el tipo de cifrado de la red WiFi de su enrutador privado. Estos valores se utilizarán para generar los códigos QR WiFi en las pantallas de su evento, que permiten a los usuarios de su evento conectarse a su red privada.

Galería web + Página web para descarga de archivos

Esta sección le permite personalizar la galería web y las páginas web de descarga que los usuarios verán cuando escaneen los códigos QR en el evento Estación compartida.

Título de la página: ingrese el título que se utilizará como título de la página web tanto para la página web de la galería como para las páginas de descarga individuales.

Banner : seleccione una imagen que aparecerá en la parte superior de las páginas web de la galería. Para obtener mejores resultados, esta imagen debe tener 720 x 100 píxeles. Si desmarca esta opción, se utilizará el banner predeterminado de RightBooth.

Mensaje de la galería : ingrese el texto que aparecerá en la parte superior de la página web de la galería, encima de las miniaturas.

Tamaño de visualización de la imagen : elija el tamaño de visualización (el ancho en píxeles) para las miniaturas de las imágenes en la galería.

Texto del botón Descargar : este texto aparecerá en el botón Descargar que aparece en las páginas web de descarga. Máximo 20 caracteres.

Incluir el botón 'Contacto' : marque esta opción para incluir un botón de Contacto en las páginas web de descarga.

Tel no: - Ingrese un número de teléfono para usar en el botón Contacto.

Texto del botón : este texto aparecerá en el botón Contacto. Máximo 20 caracteres.

Ordenar por : elija ordenar y mostrar los archivos de la galería por orden de fecha ascendente o descendente. Ascendente se mostrarán primero los archivos más antiguos. Al descender se mostrarán primero los archivos más nuevos.

Usar sus propias plantillas HTML para descargar archivos

Utilice sus propias plantillas HTML : marque esta opción si desea utilizar sus propias plantillas HTML, en lugar de utilizar las plantillas integradas de RightBooth.

IMPORTANTE. NO utilice esta función si no tiene conocimientos sobre la creación de páginas web HTML.

Videos : haga clic en este botón para permitirle definir su propia plantilla HTML para la descarga de videos.

Fotos : haga clic en este botón para permitirle definir su propia plantilla HTML para descargar fotos.

Nota: Sus propios archivos de plantilla HTML de video y fotografía están configurados inicialmente para ser una copia de los archivos de plantilla integrados de RightBooth. Al editar y guardar sus propios archivos de plantilla html, simplemente sobrescriba los archivos, no modifique la ruta ni los nombres de los archivos. Los archivos deben guardarse con codificación UTF-8.

Los archivos de plantilla pueden contener los siguientes marcadores de texto, que RightBooth buscará y reemplazará con el siguiente texto al crear las páginas web de descarga específicas del archivo:

RBSTI : este marcador de texto se reemplaza por el texto del título de la página tomado del →servidor web local de configuración de RightBooth.

RBSFI : este marcador de texto se reemplaza por el nombre de archivo de foto o video actual que el usuario ha seleccionado en RightBooth. DEBE tener este marcador de texto en algún lugar de su plantilla html.

Marcadores de texto opcionales:

RBSDO : este marcador de texto se reemplaza por el texto del botón Descargar tomado del →servidor web local de configuración de RightBooth.

RBSTE : este marcador de texto se reemplaza por el número de teléfono tomado del →servidor web local de configuración de RightBooth.

RBSTB : este marcador de texto se reemplaza por el texto del botón del teléfono tomado del →servidor web local de configuración de RightBooth.

WhatsApp

Esta sección le permite vincular RightBooth a una cuenta de WhatsApp (a través de la interfaz del navegador web de WhatsApp). Esto permitirá a los usuarios de sus eventos enviar archivos a sus cuentas de WhatsApp a través de la cuenta de WhatsApp de RightBooth vinculada.

Elija el navegador anfitrión

WhatsApp web está alojado en un navegador web en las pantallas de eventos de RightBooth WhatsApp. Puedes elegir entre:

RightBooth : la web de WhatsApp se alojará en el navegador web integrado de RightBooth. Esto proporciona la mejor opción para diseñar la pantalla de eventos de WhatsApp porque el navegador se representa directamente dentro del diseño de la pantalla. Este navegador brinda soporte completo para cargar fotos a WhatsApp como archivos de fotos, pero solo admite cargar videos como archivos de documentos y, por lo tanto, el destinatario no ve las vistas previas de los videos en su chat de WhatsApp.

Microsoft Edge : la web de WhatsApp se alojará en el navegador web Microsoft Edge. Este navegador se ubicará en la parte superior de la pantalla de eventos de RightBooth WhatsApp, ocultando efectivamente cualquier otro contenido de la pantalla que haya colocado, por lo que debe asegurarse de que el navegador no oscurezca ningún otro contenido en la pantalla de su evento. Este navegador brinda soporte completo para cargar fotos y videos a WhatsApp, por lo que el destinatario verá las vistas previas correctas de todos los archivos en su chat de WhatsApp.

Dispositivo vinculado a WhatsApp : haga clic en este botón para crear un enlace de WhatsApp para RightBooth. La primera vez que utilice esta función, se le mostrará un código QR que luego deberá escanear usando la opción "Dispositivos vinculados" en una aplicación de WhatsApp que se esté ejecutando en un dispositivo móvil. Si el escaneo QR se realiza correctamente desde un dispositivo móvil, RightBooth se vinculará permanentemente a la cuenta de WhatsApp que se utiliza en el dispositivo móvil.

Código de país : ingrese el código de país requerido para el correcto funcionamiento de WhatsApp en su país. Tenga en cuenta que es posible que pueda dejar esta opción en blanco. Haga clic en el ícono 'Ayuda' al lado del botón para obtener más información.

Número de móvil : introduzca el número de móvil de la cuenta de WhatsApp vinculada. Esto es necesario para permitir que RightBooth abra automáticamente la cuenta vinculada durante sus eventos.

Texto del mensaje : ingrese el texto opcional que le gustaría incluir en cada mensaje de WhatsApp que envíe RightBooth.

Vincular a una cuenta de WhatsApp diferente

Para vincular a una cuenta de WhatsApp diferente: en su dispositivo móvil actualmente vinculado, seleccione la opción de menú 'Dispositivos vinculados', luego seleccione su dispositivo vinculado de la lista y elija: Cerrar sesión. Esto eliminará el enlace actual y luego le permitirá conectar RightBooth a una cuenta/número de móvil de WhatsApp diferente.

Configuración de inicio/parada

Esta pestaña le permite decidir cómo comenzar a reproducir su evento, durante cuánto tiempo pueden continuar reproduciéndose y qué sucede cuando se cumple la regla de detención especificada.

Configuración

Usar tema blanco : RightBooth normalmente se ejecuta con los colores predeterminados de la interfaz de usuario: 'Texto blanco sobre fondo gris oscuro'. Elija esta opción para cambiar al tema 'Texto negro sobre fondo blanco'.

Cajas de herramientas al frente : marque esta opción para permitir que todas las cajas de herramientas en el Editor de pantalla se muevan al frente de la pila de cajas de herramientas al mover el mouse sobre ellas.

Permitir pantallas de eventos transparentes : marque esta opción para permitir el diseño de pantallas de eventos con fondos transparentes. Cuando está marcada, cualquier pantalla de evento que tenga un fondo transparente mostrará las ventanas subyacentes de otras aplicaciones detrás del contenido de la pantalla de evento. Esto le brinda la posibilidad de superponer el contenido de la pantalla de eventos de

RightBooth (por ejemplo, botones, imágenes, etc.) en otras aplicaciones. Consulte la sección: Acceso a las funciones de RightBooth al ejecutar otras aplicaciones

Retraso en la visualización del navegador : configure esta opción para ocultar los elementos del navegador web mientras se inicializan. Esto evitará que los usuarios vean una breve "aparición" de la página web cuando se mueven entre diferentes pantallas de eventos que contienen elementos del navegador web.

El perro guardián

Vigilancia : marque esta opción para habilitar la función Vigilancia. Si cambia esta configuración, deberá cerrar RightBooth y reiniciarlo para que esta configuración surta efecto.

Watchdog es una aplicación separada que se iniciará automáticamente cuando inicie RightBooth. Watchdog se ejecutará en segundo plano y comprobará periódicamente la aplicación RightBooth para ver si todavía se está ejecutando. Si RightBooth deja de ejecutarse por cualquier motivo (que no sea cerrar manualmente la aplicación), Watchdog cargará y ejecutará RightBooth automáticamente nuevamente. Si cierra RightBooth mediante cualquiera de los métodos manuales normales, el programa Watchdog también se cerrará al mismo tiempo.

Watchdog oculta el escritorio : marque esta opción si desea que la aplicación Watchdog oculte (o enmascare) completamente el escritorio de la vista superponiéndolo con un rectángulo negro sólido en pantalla completa. Luego, RightBooth se mostrará encima de esta pantalla negra. Cuando no está marcado, Watchdog no ocultará el escritorio mientras se esté ejecutando.

Actuación

Permitir vista previa del evento : marque esta opción para mostrar la ventana de vista previa del evento en la pantalla principal de RightBooth. Desmarcar esta configuración mejorará la velocidad de carga de la aplicación a expensas de no ver una vista previa del evento.

Cambio rápido de pantalla : marque esta opción para reducir el tiempo necesario para moverse entre diferentes ventanas de RightBooth. Desmarca esta opción si tienes problemas al cambiar entre ventanas de RightBooth.

Mejorar el inicio/detención de la cámara : marque esta opción para reducir el tiempo necesario para iniciar y detener las cámaras. Desmarque esta opción si tiene problemas con la inicialización de la cámara.

Mantener la cámara encendida siempre que sea posible : marca esta opción para forzar que la cámara permanezca encendida y evitar que se inicie y detenga cuando sea posible mientras se reproducen tus eventos. Esto puede resultar en un rendimiento más rápido al moverse entre pantallas de eventos. Tenga en cuenta que en algunas configuraciones será necesario iniciar y detener la cámara, por ejemplo, cuando la aplicación cambia la cámara entre los modos de grabación de video y captura de fotografías durante el evento. Si esto es necesario, sucederá automáticamente durante el evento. Marcar esta opción puede evitar que ciertas indicaciones de superposición de inicialización aparezcan repetidamente en la salida de video de su cámara o tarjeta de captura. Nota: Con esta opción marcada, la vista en vivo de la cámara puede permanecer encendida permanentemente durante el evento incluso cuando no se esté utilizando, así que use esta configuración con precaución.

Ignorar retrasos en el bloqueo de archivos : cuando esta opción está marcada, RightBooth guardará sus archivos y no esperará hasta que el sistema operativo haya finalizado el proceso de escritura. Si tiene problemas con los archivos (fotos y videos) que no se guardan correctamente durante el evento, desmarque esta configuración.

Utilice una aplicación independiente para gifs animados : de forma predeterminada, RightBooth creará gifs animados por sí mismo. Si tiene problemas con la creación de gifs animados, intente marcar esta

configuración. La creación de gifs animados se realizará mediante una aplicación separada en segundo plano.

Representación de hardware cuando se utiliza el escritorio extendido : desmarque esta configuración si ve artefactos de congelación cuando se reproducen videos en pantallas de eventos que se muestran en monitores de escritorio extendido.

Cuando se inicia RightBooth

Tiempo de espera : marque esta opción para que RightBooth se cargue y luego espere la cantidad de tiempo especificada antes de continuar ejecutándose. En algunas situaciones en las que RightBooth está configurado para iniciarse automáticamente cuando se inicia Windows, es posible que RightBooth no pueda conectarse a un dispositivo externo (como una cámara DSLR o una impresora) debido a que el dispositivo externo no ha terminado de inicializarse cuando RightBooth lo intenta. para conectarse a él. En esta situación, puede usar esta configuración de Tiempo de espera para permitir que sus otros dispositivos se inicialicen antes de que se ejecute RightBooth.

Mostrar ventana principal : de forma predeterminada, cuando ejecuta RightBooth, le mostrará la ventana principal de RightBooth.

Reproducir el evento actual : si desea que RightBooth omita la ventana principal e inmediatamente comience a reproducir el evento abierto más recientemente, marque esta opción. Luego, cada vez que inicie RightBooth, el evento se reproducirá automáticamente.

Mostrar Print Station : si desea que RightBooth muestre la Print Station (como se describe en Tareas), marque esta opción.

Recuperar archivos automáticamente : marque esta opción para permitir que RightBooth recupere su trabajo de diseño anterior en caso de una falla inesperada de la aplicación.

Iniciar otra instancia : marque esta opción si desea que la instancia actual de RightBooth ejecute otra instancia. Por ejemplo, cuando esta opción está marcada en la configuración de la primera instancia de RightBooth, cuando se inicia la primera instancia de RightBooth, también comenzará automáticamente a ejecutar una segunda instancia de RightBooth.

tablero de relevo

Iniciar el tablero de relés Denkovi : marque esta opción si está utilizando un tablero de relés Denkovi para controlar equipos eléctricos conmutados (como luces y motores) durante su evento.

Canales : ingrese la cantidad de canales en el tablero de retransmisión elegido. Los tableros de relés suelen tener 1, 2, 4, 8 o 16 canales.

Iniciar placa de relé USB HID : marque esta opción si está utilizando una o más placas de relé USB HID para controlar equipos eléctricos conmutados.

Prueba : haga clic en este botón para probar la(s) placa(s) de relés seleccionada(s). Puede usar el cuadro de texto al lado del botón 'Probar' para ingresar la condición de cada uno de los canales, luego hacer clic en el botón Probar para asegurarse de que la condición elegida se aplique correctamente a los tableros.

Para obtener más información, consulte la sección: **Control de equipos periféricos con una placa de relé USB** .

Iniciar el evento

Puedes elegir cuándo permitir que los invitados comiencen a utilizar el evento.

Inmediatamente : marque esta opción para permitir que se use e interactúe con su evento tan pronto como comience a reproducirse.

A una hora específica : marque esta opción para evitar que los usuarios interactúen con el evento hasta que se alcance la fecha y hora especificadas. Cuando está marcada, el evento se reproducirá, pero cada vez que un usuario interactúa con la pantalla, RightBooth mostrará brevemente un mensaje que contiene la hora y la fecha en que se puede utilizar el evento.

detener el evento

Puedes optar por detener automáticamente un evento de "reproducción" utilizando una de las siguientes reglas:

Nunca : marca esta opción para permitir que tu evento continúe reproduciéndose indefinidamente.

Después del total de usuarios : marque esta opción para que RightBooth cuente el número total de personas que han utilizado el evento (es decir, el número de interacciones del usuario del evento) y luego detenga el evento cuando se alcance el recuento de usuarios especificado.

Después del tiempo transcurrido : marque esta opción para que RightBooth supervise el tiempo total que se ha estado reproduciendo el evento y luego detenga el evento después de que se haya alcanzado el número de minutos especificado. El tiempo de reproducción se pondrá automáticamente a cero cuando comience el evento.

A una hora específica : marque esta opción para que RightBooth detenga el evento cuando se alcance la fecha y hora especificadas.

Cuando se cumple la regla de parada

Si ha elegido detener el evento (arriba), también puede forzar a la computadora a realizar una de las siguientes acciones cuando se cumpla la regla de detención:

Mostrar la pantalla 'Finalizado' : se mostrará la pantalla **Finalizado** del evento y no se permitirán más interacciones del usuario. Aún puedes salir manualmente del evento mediante el método elegido en la configuración de Seguridad. Para obtener información sobre la pantalla Finalizado, consulte el Editor de pantalla.

Reinicie RightBooth y el evento : RightBooth se cerrará, se volverá a cargar y el evento se reiniciará. Esto puede resultar útil en situaciones en las que los recursos del equipo se consumen gradualmente o si se observa que el rendimiento de RightBooth se degrada con el tiempo. Esta opción también requiere el uso del programa Watchdog (ver más abajo) y se activará automáticamente si se elige esta regla de detención.

Reiniciar PC : la computadora se apagará y reiniciará.

Apagar la PC : la computadora se apagará y no se reiniciará.

de carpetas /archivos


La pestaña Carpetas/Archivos le permite elegir dónde guardar los archivos creados durante el evento y si desea copiar archivos a otras carpetas, como una carpeta de almacenamiento en la nube local.

Carpeta para guardar archivos : este cuadro de texto le muestra la carpeta actual en la que se guardarán los archivos creados durante el evento.

Agregar subcarpeta con el nombre del evento : cuando esté marcada, RightBooth creará automáticamente una subcarpeta con el mismo nombre que su evento dentro de la 'carpeta para guardar archivos' especificada. Esta subcarpeta se utilizará para guardar archivos creados por el evento y le ayudará a colocar automáticamente archivos de diferentes eventos en diferentes carpetas. Si esta opción no está marcada, todos los archivos de todos los eventos se guardarán en la misma "carpeta para guardar archivos".

Usar la carpeta de grabaciones de RightBooth : haga clic en este botón para usar la carpeta RightBooth predeterminada para almacenar archivos de grabación. Normalmente es: **Mis documentos\RightBooth7**

Abrir carpeta : haga clic en este botón para ver el contenido de la carpeta elegida en el Explorador de Windows.

 - Haga clic en este botón para elegir una carpeta en la que guardar los archivos creados durante el evento.

Grabe archivos de video directamente en esta carpeta : marque esta opción para guardar los archivos inmediatamente en la carpeta elegida. Si la ubicación de almacenamiento elegida es una unidad extraíble, como una unidad flash USB o un disco duro externo, es posible que la velocidad de escritura del dispositivo elegido no sea lo suficientemente rápida para soportar la transmisión directa de archivos de RightBooth durante la grabación de video. Si este es el caso, es posible que experimentes un rendimiento deficiente del programa al intentar grabar videos. Para superar este problema, puede desmarcar esta opción . Al desmarcar esta opción, RightBooth usará la unidad C: para la transmisión temporal de archivos durante la grabación de video, y el archivo se moverá a la carpeta elegida al finalizar.

Procesar videos en segundo plano : marque esta opción si desea que los videos grabados se procesen mostrando una pantalla Ocupado al usuario. Si no está grabando archivos de video directamente en la carpeta de destino (ver arriba), cada video se moverá a la carpeta una vez que se complete la grabación. Dependiendo del tamaño del archivo de video y la velocidad del dispositivo de almacenamiento, este proceso puede llevar algún tiempo. Cuando esta configuración no está marcada, durante el evento se presentará al usuario la pantalla Ocupado mientras se mueve el video (consulte Editor de pantalla). Si esta configuración está marcada, al usuario no se le presentará la pantalla Ocupado, el video se moverá como una tarea en segundo plano y el usuario podrá continuar usando el sistema inmediatamente. Debe tener en cuenta que cuando esta configuración está marcada, puede haber ocasiones en las que se esté realizando una nueva grabación mientras todavía se está realizando una transferencia de archivo en segundo plano anterior y esto puede afectar el rendimiento de la nueva grabación. Por lo tanto, verifique el rendimiento de su sistema cuando utilice esta configuración.

Esta configuración también se aplica al copiar videos a la carpeta de almacenamiento en la nube (ver más abajo) y al convertir videos a MP4 o MOV (ver Configuración de video).

Nota: Esta configuración no se aplica a los videos que se transfieren desde una cámara DSLR a su computadora. La pantalla Ocupado siempre se mostrará durante sus eventos cuando se transfieran archivos de video.

Administrar carpetas de eventos

Los nombres de archivos incluyen

De forma predeterminada, a todos sus archivos grabados se les asignará automáticamente un nombre de archivo que comprende la fecha y hora en que se realizaron, el tipo de grabación y un número de sesión. Por ejemplo la siguiente grabación de vídeo se realizó el 4 de enero de 2020 a las 12:54 pm:

2020-1-4-12-54-49-video.wmv

Sin embargo, puede afectar este nombre con la siguiente configuración:

fecha y hora : cuando esté marcada, todos los nombres de archivos incluirán la fecha y hora en que fueron creados.

tipo de grabación : cuando esté marcada, todos los nombres de archivos incluirán el tipo de grabación. Por ejemplo, a las grabaciones de vídeo se les agregará la palabra **vídeo** al nombre del archivo.

número de sesión : cuando esté marcado, los archivos de fotos y los archivos de respuestas incluirán el número de la foto actual o la respuesta actual para la sesión del usuario actual. Por ejemplo, si su evento toma 3 fotos por usuario, los archivos de fotos de cada usuario tendrán los números 1, 2 y 3 agregados al nombre del archivo.

nombre del evento : cuando está marcada, todos los nombres de archivos creados durante el evento también incluirán el nombre de archivo del evento en sí. En el ejemplo anterior, si el nombre del archivo del evento actual es JanesBirthday, el nombre del archivo del video sería:

Janescumpleaños-2020-1-4-12-54-49-video.wmv

nombre de usuario : cuando está marcada, si ha elegido capturar nombres de usuarios durante el evento, el nombre de usuario se incluirá en todos los nombres de archivos creados por los usuarios durante el evento. En el ejemplo anterior, si el nombre de usuario actual es John Smith, el nombre del archivo sería:

2020-1-4-12-54-49-video-john-smith.wmv

Si ambas configuraciones anteriores están marcadas, entonces el nombre de archivo de ejemplo sería:

Janesbirthday-2020-1-4-12-54-49-video-john-smith.wmv

Nombre aleatorio : cuando esté marcado, todos los nombres de archivos creados durante el evento incluirán 8 caracteres alfanuméricos generados aleatoriamente. Por ejemplo, si esta es la única opción de Nombre de archivo marcada, generará nombres de archivo como este:

4rix39wt.wmv

Incremento de número : cuando está marcada, todos los nombres de archivos incluirán un número único al final del nombre de archivo, delimitado por el carácter '*'.

Código de acceso : cuando esté marcado, todos los nombres de archivos incluirán el código de acceso actual, tal como lo ingresó el usuario actual en la pantalla de inicio del evento. Si la función del código de acceso no se ha activado en el evento actual, entonces se ignorará esta opción de nombre de archivo.

IMPORTANTE. Ciertas combinaciones de las configuraciones anteriores de 'Inclusión de nombres de archivo' pueden hacer que los archivos del usuario más nuevo tengan el mismo nombre que los archivos del usuario anterior y, por lo tanto, causarán que algunos archivos se sobrescriban durante el evento. Al

cambiar esta configuración, verifique que los nombres de archivo resultantes sean los que espera para su configuración. Por ejemplo, si está tomando 1 foto por usuario y también está capturando nombres de usuarios durante el evento, puede desmarcar con seguridad las opciones **de fecha/hora** , **tipo de grabación** y **número de tipo de grabación** sabiendo que cada foto capturada se guardará con un nombre de usuario único. Sin embargo, si modificó el evento para tomar 2 (o más) fotos por usuario, al menos tendría que incluir la opción de **número de tipo de grabación para garantizar que todas las fotos de cada usuario tuvieran nombres de archivo únicos**.

Copie archivos a otras unidades y carpetas

Esta sección le permite elegir una o más unidades o carpetas en las que realizar copias de varios archivos que se crean durante sus eventos de RightBooth. Puede seleccionar hasta diez unidades/carpetas diferentes para copiar archivos.

Agregar : haga clic en este botón para elegir una unidad local o de red y/o una carpeta para agregar a la lista.

Agregar FTP : haga clic en este botón para ingresar un nombre de carpeta ftp a la lista. Este nombre se utilizará como una **subcarpeta** dentro de la **carpeta raíz** que se especifica en Configuración de RightBooth →Redes sociales →FTP. Si deja esta entrada en blanco, RightBooth se dirigirá **únicamente a la carpeta raíz** . Al cargar archivos, si el nombre de esta subcarpeta no existe dentro de la carpeta raíz en el sitio ftp (especificada en Configuración), la subcarpeta se creará automáticamente dentro de la carpeta raíz cuando se cargue el primer archivo durante el evento.

Eliminar : haga clic en el botón para eliminar las carpetas actualmente resaltadas de la lista.

Para cada carpeta que agregue a la lista, puede optar por marcar las siguientes opciones:

- **Fotos**: los archivos de fotos tomadas durante el evento se copiarán a la carpeta
- **Pulgares**: los archivos de miniaturas de las fotografías capturadas se copiarán en la carpeta. Los archivos de miniaturas se crean como imágenes JPG, de no más de 160 x 120 píxeles.
- **Impresiones**: los archivos de diseño de impresión de fotografías generados se copiarán a la carpeta
- **Videos**: los archivos de vídeo grabados se copiarán a la carpeta
- **Texto** : los archivos de mensajes se copiarán a la carpeta
- **Detalles del usuario + Correos electrónicos**: se copiarán los nombres de usuario, las direcciones de correo electrónico y la información del archivo de envío de correo electrónico.
- **Números de fotos**: esta opción se utiliza junto con las opciones Fotos y Miniaturas (arriba). Si desea copiar fotografías específicas o miniaturas de fotografías, ingrese los números de las fotografías en este cuadro de texto separados por comas, punto y coma o espacios. Ejemplo: **1,3** : esto hará que se copien la primera y la tercera foto, pero no la segunda. Si este cuadro de texto se deja vacío, se copiarán todas las fotos y/o miniaturas.
- **GIF WMV**: los archivos de animación creados durante el evento se copiarán a la carpeta.

Un ejemplo de una situación en la que esta función podría resultar útil es cuando ha conectado una o más unidades externas a la computadora (como memorias USB) y al final del evento necesita que estas unidades contengan copias de todos los archivos que contiene. han sido grabados durante el evento.

Otro ejemplo: tiene una carpeta que se utilizará como estación de impresión y envío de correo electrónico. Consulte la sección **Creación de una estación de impresión y envío de correo electrónico**.

Nota: Estas configuraciones de copia de archivos se aplicarán a todos sus archivos de eventos. Sin embargo, si necesita definir y utilizar la copia de archivos específica de un archivo de evento en particular, puede anular esta configuración en el Diseñador de eventos. Consulte la sección: →Copia del archivo de eventos del Diseñador de eventos.

Integración de almacenamiento en la nube






Usando la función '**Copiar archivos a otras unidades y carpetas**' (ver anteriormente), puede configurar RightBooth para copiar automáticamente ciertos archivos en una carpeta de almacenamiento en la nube local. Los proveedores de almacenamiento en la nube, como DropBox, Google Drive y Microsoft OneDrive, suelen crear una carpeta en su computadora que actúa como puerta de entrada a su espacio gratuito de almacenamiento en la nube. Cuando se agregan archivos a esta carpeta, se cargan automáticamente en el almacenamiento en la nube, donde luego pueden estar disponibles para su visualización pública a través de Internet y también transferirse a otros sitios de redes sociales como Facebook y YouTube (utilizando servicios web gratuitos como IFTTT).), consulte la sección: **Carga de archivos RightBooth en sitios de redes sociales**.

Carpeta Tareas y Publicación

Marque esta opción para permitir que las funciones de Publicación y Tareas de RightBooth funcionen con archivos de eventos ubicados en la carpeta que especifique utilizando el botón Cambiar asociado. Al marcar esta opción, se permitirá utilizar RightBooth como estación de impresión y envío de correo electrónico. Consulte la sección **Creación de una estación de impresión y envío de correo electrónico**.

Cuando no están marcadas, las funciones Tareas y Publicar funcionarán con los archivos ubicados en la carpeta asociada con el evento abierto actualmente. Por lo general, sólo debe marcar esta opción si está configurando RightBooth como una estación de impresión y envío de correo electrónico.

Permitir cambios remotos

Marque esta opción para permitir que RightBooth responda a solicitudes de cambio de eventos que se almacenan en archivos contenidos dentro de la carpeta que especifique usando el botón      Consulte la sección: **Realizar cambios remotos en eventos de RightBooth**.

Configuración de registro

Si RightBooth encuentra un error grave durante la reproducción de un evento, capturará el mensaje de error y lo agregará al cuadro de texto de esta pestaña.

Mostrar mensaje de advertencia si se producen errores durante el evento : marque esta opción para que el software muestre un mensaje de advertencia durante el evento si detecta algún error grave. Esto puede resultar útil para ayudar a identificar cualquier problema que pueda tener con la configuración o el hardware.

El mensaje de error aparecerá en una ventana sobre la pantalla del evento con el siguiente texto predeterminado:

Hay un problema con este sistema.

Por favor busque ayuda

Este mensaje se puede personalizar con el texto que elija dentro de la tabla Instrucción de evento (ver anteriormente). Por ejemplo, podría proporcionar un número de teléfono de contacto para asistencia técnica.

Mostrar botón Reiniciar : marque esta opción para mostrar un botón Reiniciar en la ventana del mensaje de error si ocurren errores durante el evento Y ha elegido la opción para mostrar un mensaje de

advertencia (ver anteriormente). Cuando esta opción está marcada, el usuario podrá reiniciar el software haciendo clic (o tocando) el botón Reiniciar cuando el botón aparezca en la pantalla. Al hacer clic en el botón se producirá la siguiente secuencia de eventos:

- las configuraciones **de Evento de inicio** y **Vigilancia** se activarán automáticamente (consulte Configuración **de inicio y detención** y Configuración **de seguridad**).
- el evento actual se detendrá y el software RightBooth se cerrará.
- Se ejecutará el programa Watchdog.
- el programa Watchdog ejecutará una nueva instancia del software Rightbooth.
- RightBooth abrirá inmediatamente un nuevo evento.

La función de reinicio puede resultar útil si se han producido problemas durante un evento que puede resolverse reiniciando el software, por ejemplo, una pérdida temporal de conexión con la cámara web.

Registrar mensajes de error : marque esta opción para que todos los mensajes de error se muestren en el registro.

Registrar mensajes de advertencia : marque esta opción para que todos los mensajes de advertencia se muestren en el registro.

Registrar mensajes de información : marque esta opción para que todos los mensajes de información se muestren en el registro.

Si tienes problemas durante la reproducción de un evento, te sugerimos que hagas lo siguiente:

- marque todas las opciones de mensajes de registro
- jugar un evento
- intenta grabar algunos videoclips
- Regrese a este panel para ver el archivo de registro.

Botón Copiar : utilice este botón para copiar el texto del registro actual al portapapeles de Windows. Nosotros (Aire Valley Software) podemos solicitar una copia de su texto de registro si alguna vez necesitamos brindarle soporte técnico.

Tenga en cuenta que el contenido del cuadro de texto Registro se borrará cada vez que juegue un evento.

Otras configuraciones

Postprocesamiento de vídeo

El posprocesamiento de video se puede aplicar a cada archivo de video una vez que haya terminado de grabar. Si configura la configuración de posprocesamiento, se aplicarán a todos los videos grabados con cámaras web y cámaras DSLR y causarán un retraso después de que finalice cada grabación, tiempo durante el cual se mostrará al usuario la pantalla de evento "Ocupado".

Cambiar tamaño (valores máximos) : marque esta opción para cambiar el tamaño de cada vídeo después de haberlo grabado. La etiqueta muestra los valores de ancho y alto de cambio de tamaño del video actual (ancho, alto) que se pueden modificar en el panel de configuración de conversión (ver más abajo). Si el valor de Ancho o Alto es cero, entonces **no** se cambiará el tamaño de los videos grabados. Si los valores de Ancho y Alto son mayores que cero, esto hará que se cambie el tamaño de cada archivo de video grabado (una vez finalizada la grabación) para que su ancho y alto no sean mayores que los valores de Cambio de tamaño.

Convertir a: MP4 o MOV : haga clic en una de estas opciones si desea que cada archivo de video grabado se convierta al formato elegido una vez finalizada la grabación.

Puntos a tener en cuenta:

- Los videos redimensionados siempre conservarán su relación de aspecto dentro de los límites de los valores de cambio de tamaño especificados. Por ejemplo, si los valores de cambio de tamaño son W=800 y H=800 y un archivo de vídeo se graba a 1920x1080 píxeles, se cambiará su tamaño a 800x450 píxeles.
- Los videos solo se pueden cambiar de tamaño a un tamaño menor que el tamaño grabado, no a un tamaño mayor.
- Si selecciona valores de cambio de tamaño pero no selecciona MP4 o MOV, los videos redimensionados permanecerán en el mismo formato en el que fueron grabados (por ejemplo, AVI, WMV, etc.).
- Si no desea realizar ningún procesamiento posterior del video, desmarque todas las configuraciones: Cambiar tamaño, MP4 y MOV.

Crear miniaturas : marque esta opción para que RightBooth cree miniaturas a partir de un fotograma de vídeo que se encuentra a mitad de la grabación. Esta miniatura solo se crea y utiliza cuando sus videos se copian en cualquier carpeta de observación de eventos de RightBooth Sharing Station. Consulte las secciones sobre Estación compartida.

Brillo : marque esta opción para aplicar el valor de brillo elegido a cada video grabado.

Contraste : marque esta opción para aplicar el valor de contraste elegido a cada video grabado.

Saturación : marque esta opción para aplicar el valor de saturación elegido a cada video grabado.

Configuración de conversión : haga clic en este botón para acceder a la configuración de conversión para usar en el posprocesamiento; consulte la siguiente sección.

Configuración de conversión de vídeo

Cambiar tamaño : marque esta casilla de verificación para que RightBooth cambie el tamaño de sus videos usando los valores de Ancho y Alto (ver a continuación).

Ancho : ingrese el ancho máximo requerido de todos los videos posprocesados.

Altura : ingrese la altura máxima requerida de los videos posprocesados.

Velocidad de cuadros : seleccione la velocidad de cuadros requerida para videos posprocesados.

Calidad : configure este control deslizante para elegir su calidad de video preferida. Un valor más bajo creará archivos de vídeo más pequeños y con menor calidad. Un valor más alto creará archivos de vídeo más grandes, con mayor calidad y llevará más tiempo crearlos. Mínimo = Peor calidad posible. Máximo = mejor calidad posible.

Velocidad : configure este control deslizante para cambiar el tiempo que lleva procesar el video. Un valor más bajo aumentará el tiempo necesario y reducirá el tamaño del archivo. Un valor más alto reducirá el tiempo necesario y aumentará el tamaño del archivo.

Debe experimentar con los controles deslizantes Calidad y Velocidad para encontrar la combinación óptima para sus requisitos de procesamiento de video.

Vaciar el caché : haga clic en este botón para eliminar todos los videos, fotos y archivos de audio que RightBooth haya almacenado previamente en caché. Nota: El almacenamiento en caché de archivos se

produce cuando RightBooth crea archivos de soporte de mejora de video para usarlos en el proceso de mejora de video. Por ejemplo, si incluye un vídeo final, RightBooth convertirá el vídeo final a un formato adecuado para su reutilización y lo almacenará en la memoria caché.

Prueba : haga clic en este botón para permitirle probar la configuración de posprocesamiento de video elegida utilizando cualquier video pregrabado seleccionado desde su computadora.

Convertir vídeo a GIF

Esta configuración se utilizará si elige crear gifs animados a partir de vídeos grabados por los usuarios de su evento. Ver sección: Diseño de Evento →Tipo de Evento →Realizar animación.

Velocidad de fotogramas : elija la velocidad de fotogramas para el GIF animado. Valor predeterminado: 10 fotogramas por segundo. Nota: Las velocidades de fotogramas más altas crean archivos más grandes.

Ancho : elija el ancho de píxeles para el GIF animado. Valor predeterminado: 320. Nota: Los valores más grandes crean archivos más grandes.

Postprocesamiento de fotografías

Estas configuraciones le permiten aplicar filtros fotográficos de uso común a todas las fotografías tomadas por RightBooth. Puedes elegir entre:

- **Brillo y Contraste** . Los valores se pueden establecer en el rango de -100 a +100
- **Afilar** . Los valores se pueden establecer en el rango de 1 a 30
- **Gama** . Los valores se pueden configurar en el rango de 8 a 23

Probar : haga clic en este botón para seleccionar y ver una imagen que puede usar para probar la configuración de posprocesamiento de su fotografía.

Animación fotográfica

Esta configuración se utilizará si elige realizar animaciones a partir de conjuntos de fotografías capturadas por los usuarios de su evento. Ver sección: Diseño de Evento →Tipo de Evento →Realizar animación.

GIF : marque esta opción para crear archivos GIF animados a partir de las fotos de su evento.

WMV : marque esta opción para crear archivos de vídeo WMV a partir de las fotos de su evento.

% de tamaño de foto : las animaciones se crearán en un porcentaje del tamaño de las fotos capturadas. Por defecto, este valor está establecido en 50%. Es posible que desee establecer este valor más bajo para reducir el tamaño del archivo de animación.

Retraso (segundos) : esta es la cantidad de tiempo que desea que se muestre cada foto en la animación. Valor predeterminado: 0,4 segundos.

256 colores : marque esta opción para reducir la cantidad de colores utilizados en la animación a 256. Esto ayudará a reducir el tamaño del archivo si elige crear archivos GIF animados, pero también reducirá la calidad de las fotos dentro del archivo.

Mostrar pantalla Ocupado : marque esta opción para mostrar la **pantalla Ocupado** mientras se crean las animaciones. Esto puede resultar útil en computadoras más lentas para proporcionar comentarios a los usuarios.

Datos de usuario y archivo

Los detalles del usuario, los datos de grabación de archivos y las respuestas a las preguntas se almacenan en el archivo UserDetails.txt dentro de la carpeta de salida elegida.

Los datos se guardan en un formato delimitado por campos, adecuado para importar a cualquier aplicación de hoja de cálculo.

Aquí puedes seleccionar:

Delimitador de datos : elija cómo se delimitan los datos en el archivo de texto. Elija utilizar un carácter **de coma** o **tabulación** como delimitador de datos.

Incluir datos anónimos : marque esta opción para incluir datos anónimos en el archivo de detalles del usuario. Si esta configuración no está marcada, los detalles del usuario, las respuestas y los nombres de archivos asociados solo se guardarán si elige capturar nombres de usuario o direcciones de correo electrónico.

Obtener intensidad de la señal WiFi : marque esta opción para que RightBooth obtenga periódicamente la intensidad de la señal de la conexión de red WiFi actual de su computadora. Esto luego se puede mostrar en sus eventos usando la variable de texto 'WIFISTRENGTH'. Ver apartado: Variables de texto.

Reproductor de video

Esta sección le permite elegir un reproductor de video que RightBooth utilizará para reproducir videos en las pantallas de su evento.

Reproductor multimedia de Windows : elija esta opción para utilizar el reproductor multimedia estándar de Windows. Esta es la opción por defecto.

Reproductor RightBooth : elija esta opción para utilizar el reproductor de vídeo integrado en RightBooth.

Problemas con el reproductor de vídeo

En algunas computadoras, puede encontrar problemas con la reproducción de video en las pantallas de su evento, como que el video no aparece o muestra artefactos de movimiento, roturas o pixelación. Si tiene problemas con la reproducción de video, intente lo siguiente:

- Utilice un reproductor de vídeo diferente (ver arriba).
- Instale filtros LAV en su computadora. Para hacer esto, haga clic en el botón 'LAVfilters' para descargar el instalador de LAVFilters a su computadora. Una vez descargado, ejecute el instalador de LAVFilters para instalar LAVFilters en su computadora. Alternativamente, visite: <https://github.com/Nevcairiel/LAVFilters/releases> para obtener la última versión de LAVfilters.

Ubicación de la configuración de RightBooth

La configuración de RightBooth se almacena en la **configuración del archivo .txt** que se encuentra en la carpeta de datos del programa RightBooth. Puede copiar este archivo y transferirlo a otras computadoras para replicar la configuración de RightBooth elegida. Para ayudarlo a ubicar este archivo de configuración, haga clic en el botón '**Ubicación de configuración**' para abrir la carpeta de configuración en el Explorador de Windows.

Nosotros (Aire Valley Software) podemos solicitar su archivo de configuración si necesitamos brindarle soporte técnico.

Restablecer configuración : haga clic en este botón para eliminar el archivo Settings.txt y restablecer RightBooth a su condición original posterior a la instalación la próxima vez que ejecute el programa.

El diseñador de eventos

Se accede al Diseñador de eventos desde la pantalla principal y es donde usted crea la estructura y el diseño de su evento actualmente abierto. Los cambios realizados en el Diseñador de eventos se aplicarán únicamente al evento abierto actualmente, por lo que cada evento puede tener su propia estructura, configuración y diseño.

El Diseñador de eventos comprende una serie de configuraciones específicas de eventos que ahora se explican en las siguientes secciones (pestañas).

Tipo de evento

Sus eventos pueden ser uno de los siguientes tipos de eventos:

Grabación

Este tipo de evento permite a los usuarios realizar una combinación de grabar videos, capturar fotos, ingresar mensajes y responder preguntas.

Tipos de grabación incluidos en este evento

Este panel se mostrará cuando haya seleccionado el tipo de evento **de Grabación**.

Utilice las casillas de verificación para seleccionar qué tipo de grabaciones pueden realizar sus invitados durante un evento de grabación. Puede seleccionar cualquier combinación de tipos de video, foto, mensaje, preguntas y karaoke.

Video

Marque esto para incluir grabación de video en su evento.

Tiempo mínimo de grabación : ingrese el tiempo mínimo de grabación de video (en segundos) en este cuadro de texto. Esta es la cantidad de tiempo que el usuario debe grabar su video antes de que se le permita cancelar la grabación o detenerla antes del tiempo máximo de grabación. Este valor debe ser de al menos 1 segundo y se aplica a todas las grabaciones de video, incluidas las respuestas en video y los videos de karaoke.

Tiempo máximo de grabación : ingrese el tiempo máximo de grabación de video (en segundos) en este cuadro de texto. Puede ser cualquier valor entre 2 y 9999 segundos. Este valor se aplica a la función de grabación de video y también es el valor inicial otorgado a todas las preguntas nuevas (agregadas a la Tabla de preguntas) que requieren una respuesta en video (ver más adelante). Tenga en cuenta que el tiempo de grabación de cada respuesta en video a una pregunta se puede modificar de forma independiente usando las Propiedades de cuenta regresiva en el Editor de pantalla (ver más adelante). También tenga en cuenta que la duración de la grabación de un video de karaoke se rige por la duración de la música/letra del video de karaoke elegida (consulte Evento de karaoke).

Permitir la entrada de pantalla para detener la grabación : desmarque esta opción si no desea que sus usuarios puedan detener la grabación de un video antes de que se alcance el tiempo máximo de grabación.

Crear GIF de animación : marque esta opción para crear adicionalmente GIF animados a partir de sus grabaciones de video. Tenga en cuenta que esta opción creará archivos GIF muy grandes si sus grabaciones de video tienen una duración prolongada. Se recomienda que mantenga el tiempo de grabación de video en menos de 10 segundos si está convirtiendo los videos a GIF animados. Consulte la configuración 'Convertir video a GIF' en Configuración → miscelánea de RightBooth.

Foto

Marque esta opción para incluir la captura de fotografías en su evento.

Recuento de fotografías del evento : este cuadro de texto le permite especificar cuántas fotografías se capturarán cada vez que un usuario elija "Tomar una foto" durante el evento. El recuento mínimo de fotografías es 1. El recuento máximo de fotografías es 10.

Grabar la sesión : marque esta opción si desea que RightBooth grabe un vídeo de cada sesión de captura de fotografías. Cuando esté marcada, se grabará un vídeo de cada usuario mientras le toman fotos. Por ejemplo, si ha elegido tomar 3 fotos, el video grabado cubrirá el período de tiempo que comienza cuando el usuario se prepara para la primera foto y finaliza después de que se toma la tercera foto. Tenga en cuenta que cualquier mejora de video y configuración de posprocesamiento de video se aplicarán al video grabado.

Nota: Esta opción solo se aplica cuando se usa una cámara web. También tenga en cuenta que las fotos se capturarán con el tamaño especificado en Configuración → Cámaras → Vídeo de la cámara web → Tamaño de vídeo.

Hacer animación GIF/WMV : marque esta opción para crear adicionalmente una animación a partir del conjunto de fotos tomadas por cada usuario. Las animaciones solo se crearán si el recuento de fotos del evento se establece en más de 1 foto. Ver Configuración de animación en Configuración de RightBooth → Varios

Boomerang : marque esta opción para guardar la animación como una animación boomerang. Esto hará que el conjunto de fotos se agregue a la animación dos veces, una vez en orden creciente y otra vez en orden decreciente. Esto hará que la animación resultante reproduzca las fotos hacia adelante y hacia atrás repetidamente. Las animaciones Boomerang solo se crearán si la opción 'Crear animación' está marcada Y el recuento de fotos del evento está configurado en más de 2 fotos.

Mensajes

Marque esto para incluir escribir mensajes de texto en su evento.

Preguntas

Marque esta opción para incluir preguntas y respuestas en su evento.

Permitir la entrada de pantalla para detener la grabación : desmarque esta opción si no desea que sus usuarios puedan detener una respuesta de grabación de video antes de que se alcance el tiempo máximo de grabación.

karaoke

Marca esta opción para incluir grabaciones de vídeo de karaoke en tu evento.

Permitir la entrada de pantalla para detener el karaoke : desmarque esta opción si no desea que sus usuarios puedan detener una grabación de karaoke antes de que la pista de video de karaoke haya terminado de reproducirse.

Reproducir solo : marque esta opción si desea que los usuarios interpreten la canción de karaoke elegida, pero que RightBooth no grabe su interpretación.

Copie archivos de DSLR/GoPro a la PC : todos los videos y fotos tomados con una cámara DSLR o GoPro generalmente se copian a la PC durante el evento y luego RightBooth mostrará y procesará los archivos. Pero si se encuentra en una situación en la que solo desea que los videos y las fotos se guarden en la tarjeta SD de la cámara y no se transfieran a la PC, desmarque esta opción.

Nota: Con GoPro, si marca esta opción, evitará la necesidad de que RightBooth reciba datos de GoPro a través de la conexión WiFi de GoPro.

Flujo de trabajo para múltiples tipos de grabación

Este panel aparecerá si ha elegido incluir más de un tipo de grabación en el evento.

El usuario elige el tipo de grabación : marque esta opción para permitir que sus usuarios elijan uno de los tipos de grabación de un menú cuando se reproduce el evento. Esto hará que la pantalla "Elegir grabación" se incluya en el Diseñador de pantalla.

Tipos de grabación mostrados en secuencia : marque esta opción para presentar los tipos de grabación al usuario en una secuencia predefinida cuando se reproduce el evento. La secuencia se muestra en la lista de secuencias y el orden se puede modificar seleccionando una entrada en la lista y luego usando los botones Arriba/Abajo. Cuando esta opción está marcada, normalmente no necesitarás incluir la pantalla "Elegir grabación" en el diseño de tu evento, pero si decides incluirla, la pantalla se mostrará antes de que comience cada tipo de grabación. Ver sección: Estructura del Evento →Elegir grabación.

Menú

Este tipo de evento le permite crear un menú en pantalla que contiene enlaces a otros eventos, archivos o aplicaciones en su computadora. Un evento de menú proporcionará a los usuarios la pantalla Menú de eventos (consulte Editor de pantalla), desde la cual pueden seleccionar un evento, archivo o aplicación que les gustaría reproducir. Para obtener más información sobre los eventos del menú, consulte la sección Flujo de eventos.

Cuando seleccione este tipo de evento, se mostrará el panel Elementos del menú, donde podrá definir los elementos del menú que se incluirán. La pantalla Menú de eventos también se agregará al Editor de pantalla, donde podrá diseñar la apariencia de su menú.

Elementos de menú

Total de elementos del menú : ingrese el número total de elementos del menú que necesita. El valor puede oscilar entre 2 y 10.

Aplicación o archivo para abrir : esta lista le permite agregar una aplicación, un archivo u otro evento de RightBooth a cada uno de los elementos del menú. Haga clic en las entradas de la lista para buscar una aplicación, archivo o evento RightBooth para cada elemento del menú.

Argumentos de línea de comando : esta lista le permite agregar argumentos de línea de comando opcionales a las aplicaciones agregadas en la lista de aplicaciones (arriba). Los argumentos de la línea de comando están fuera del alcance de este manual, por lo que si la aplicación elegida requiere argumentos de la línea de comando, debe consultar la documentación específica de la aplicación para obtener más detalles. Tenga en cuenta que los argumentos de la línea de comando no son necesarios para archivos o archivos de eventos RightBooth.

Información

Este tipo de evento le permite crear un evento que mostrará una secuencia de pantallas de información a los usuarios del evento. Cuando crea un nuevo evento de información, inicialmente no contendrá ninguna pantalla de evento, por lo que deberá usar el Editor de pantalla para agregar pantallas a este evento. Los eventos de información se pueden utilizar para presentar su propio texto, imagen, video, audio y contenido web a los usuarios y esto puede formar parte de un flujo de eventos (ver más adelante).

Los eventos de información no incluyen menús ni tipos de grabación.

Interrumpible : marque esta opción si desea que los usuarios puedan interrumpir un evento de información mientras se reproduce. Un evento de información se puede interrumpir utilizando el método de entrada del usuario actual (consulte Entrada del usuario). Cuando se interrumpe un evento de información,

RightBooth comenzará a reproducir el evento que haya especificado en Flujo de eventos (ver más adelante). Si esta opción no está marcada, el usuario puede interactuar con cualquier elemento en las pantallas de eventos que tenga acciones de clic asignadas.

Carpeta de vigilancia

Este tipo de evento permite configurar RightBooth para que supervise una carpeta para detectar la aparición de archivos de vídeo y fotos creados por otras instancias de RightBooth o por otras aplicaciones. Luego, el evento de la carpeta de vigilancia se puede diseñar para procesar estos videos y/o fotos creados externamente como si fueran creados por el propio RightBooth.

Cuando se reproduce un evento de la carpeta de vigilancia, esperará a que aparezcan nuevos archivos en la carpeta de vigilancia. Cada vez que se coloca (copia o mueve) un nuevo archivo en la carpeta de vigilancia, RightBooth lo eliminará de la carpeta de vigilancia, procesará el archivo (según lo definido por la configuración y los parámetros del evento) y lo colocará en la carpeta de salida del evento. Tenga en cuenta que en este modo, algunas de las pantallas de eventos no están incluidas en el Diseño de eventos. Ver estructura del evento.

Reproducir minimizado : marque esta opción si desea que el evento de la carpeta de vigilancia se minimice en la barra de tareas de Windows cuando se reproduzca. Esto puede resultar útil si el evento de la carpeta de vigilancia se ha diseñado para el procesamiento automático de archivos (no interactivo) y no desea que aparezca en la pantalla mientras está funcionando. Nota: Cuando está minimizado, puede devolver el evento de la carpeta de vigilancia a pantalla completa haciendo clic en el icono minimizado en la barra de tareas.

Carpeta de vigilancia : use el botón **Abrir carpeta** para elegir la carpeta que el evento monitoreará para la aparición de archivos de video y fotos.

Primero los archivos más antiguos : marque esta opción para que los archivos más antiguos de la carpeta de vigilancia se procesen antes que los archivos más nuevos.

Mantener los nombres de los archivos de origen : marque esta opción si desea que los videos y fotos procesados/de salida tengan los mismos nombres de archivo que los archivos originales ubicados en la carpeta de observación. Tenga en cuenta que al marcar esta opción se anulará la configuración de nombres de archivos de RightBooth elegida (consulte la sección: Configuración → Carpetas/archivos → Los nombres de archivos incluyen). Si elige esta opción, tenga en cuenta que si algún archivo que aparece en la carpeta de inspección tiene el mismo nombre que un archivo procesado previamente, RightBooth sobrescribirá el archivo procesado previamente con el nuevo archivo en la carpeta de salida.

Estación compartida

Este tipo de evento permite configurar RightBooth como una estación para compartir medios. También monitorea una carpeta (la carpeta del servidor web local) para la llegada de videos y fotos. Luego permitirá a los usuarios explorar los videos y fotos y luego escanear códigos QR en pantalla para descargar el archivo seleccionado a sus teléfonos móviles. El evento Sharing Station también se puede utilizar para enviar archivos por correo electrónico e imprimir fotografías. El evento Sharing Station está diseñado para usarse junto con la aplicación de servidor web local que elija, ya sea WampServer o Xampp.

La forma más sencilla de crear un evento de Estación compartida es hacer clic en el botón "Crear" en la pantalla principal de RightBooth, luego elegir la opción Estación compartida y seguir todos los pasos del Asistente de eventos.

Para obtener detalles completos sobre cómo configurar y usar un evento de Sharing Station junto con la aplicación de servidor web local elegida, consulte la sección: **Acceso a videos y fotos localmente con códigos QR**

Carpeta del servidor web local

Utilice el botón **Abrir carpeta** para elegir la carpeta del servidor web local que el evento monitoreará para la apariencia de archivos de video y fotos.

Primero los archivos más antiguos : marque esta opción para que los archivos más antiguos de la carpeta del servidor web local se procesen y muestren antes que los archivos más nuevos.

Incluir subcarpetas : marque esta opción para que el evento de la estación compartida muestre cualquier subcarpeta en la carpeta del servidor web local que contenga más archivos de video y fotos. Los usuarios del evento pueden luego navegar a las subcarpetas para ver y acceder a los archivos.

Mostrar solo archivos de código de acceso : marque esta opción para hacer que el evento de la estación compartida solo muestre archivos que tengan nombres de archivo que contengan el código de acceso ingresado actualmente.

Permitir cambios remotos : marque esta opción si desea que el evento se vea afectado por cambios remotos. Para obtener información completa, consulte la sección **Realizar cambios remotos en eventos de RightBooth** .

Estructura del evento

Cada uno de sus eventos comprende una cantidad de pantallas y elementos que se presentarán a sus usuarios en un orden determinado. Cada pantalla tiene una función particular que quizás quieras incluir en tu evento. Todas las pantallas seleccionadas estarán disponibles para su diseño y diseño utilizando el Editor de pantalla (ver más adelante). Utilice la lista de este panel para seleccionar las pantallas que desea incluir en su evento.

Comenzar

Incluir la pantalla de Inicio : marque esta opción para incluir la pantalla de Inicio. La pantalla de Inicio es la primera pantalla que se mostrará en un evento y normalmente será la pantalla que se mostrará si el sistema se agota o si algún usuario cancela su sesión. La pantalla de Inicio de forma predeterminada mostrará un mensaje de texto de bienvenida, la transmisión de la cámara en vivo y una etiqueta de texto que solicita al usuario que interactúe con el sistema . Si no marca esta casilla, la pantalla de Inicio no se mostrará y el sistema mostrará la siguiente pantalla para su evento. Dependiendo de sus elecciones de diseño, la siguiente pantalla lógica puede ser la pantalla **de Términos y condiciones** , la pantalla **Detalles del usuario** , la pantalla **Elegir grabación** u otra pantalla de su propia creación; consulte Agregar elementos - Pantalla.

Restablecer cámara instantánea : marque esta opción para restablecer la interacción de la cámara instantánea cada vez que se muestra la pantalla de inicio. Snap Camera se restablecerá para apagar las lentes de Snap Camera y configurar la selección inicial de lentes nuevamente en la tecla de acceso rápido: **Num + 1** . Para obtener más detalles, consulte la sección: **Uso de Snap Camera en RightBooth** .

Restablecer elementos Mostrar/Ocultar estados : marque esta opción para restablecer los estados de visibilidad iniciales de todos los elementos en todas las pantallas del evento. Consulte las acciones Mostrar y Ocultar en la sección: Otras acciones de elementos.

Continuar a la siguiente pantalla

Las opciones en esta sección le permiten agregar reglas que especifican cómo los usuarios pueden avanzar más allá de la pantalla de Inicio para obtener acceso al resto de la funcionalidad del evento.

Recuento de detección de rostros : marque esta opción si desea que RightBooth muestre permanentemente la pantalla de Inicio hasta que detecte una cierta cantidad de rostros en la transmisión de la cámara en vivo. Utilice el cuadro de texto para ingresar una cantidad de caras del 1 al 4. Por ejemplo, con esto configurado en 2, cuando dos personas se sientan frente a la cámara, RightBooth desbloqueará automáticamente el sistema y mostrará la siguiente pantalla en su evento. Nota: Esta función solo funcionará si la pantalla de Inicio tiene un elemento de cámara incluido en el diseño; no es necesario que esté visible pero sí debe estar incluido.

Pulsación de tecla del teclado : marque esta opción si desea que RightBooth muestre permanentemente la pantalla de Inicio hasta que detecte una determinada pulsación de tecla en el teclado de la computadora o desde otros productos periféricos diseñados para generar eventos de pulsación de teclas, como Stealth Switch 3. Utilice el cuadro de texto para ingresar cualquier carácter imprimible (por ejemplo, az, 0-9, \$, %, etc.) que desee utilizar para avanzar más allá de la pantalla de Inicio. Esta función facilita el uso de mecanismos de monedas para permitir la implementación de una función de "uso pago" para sus eventos de RightBooth. Además de un solo carácter, también puedes ingresar el siguiente texto para otras teclas del teclado:

- **Intro** : la tecla Intro
- **Espacio** – La barra espaciadora
- **F1** : la tecla de función F1
- **F2** : la tecla de función F2
- ...
- **F12** – La tecla de función F12


Código de acceso : marque esta opción si desea obligar a los usuarios de su evento a ingresar un código de 6 dígitos para poder usar su evento. Los códigos de acceso se pueden generar en →Seguridad de configuración de RightBooth.

Código de acceso QR : marque esta opción si desea que los usuarios de su evento coloquen un código QR visible (por ejemplo, impreso) frente a la lente de una cámara web activa para poder utilizar su evento. Para utilizar esta función, debe tener una cámara web conectada a la computadora y estar configurada como la cámara web principal en Configuración de RightBooth →Cámaras →Video de cámara web. Los códigos de acceso QR se pueden generar en →Seguridad de configuración de RightBooth.

Términos

Usando el Bloc de notas (o similar) puedes escribir tus propios términos y condiciones y guardarlos como un archivo de texto en tu computadora. Luego puede hacer referencia a este archivo de texto dentro de RightBooth de la siguiente manera:

Incluir la pantalla de Términos y condiciones en el evento : marque esta opción para que se muestre una pantalla de Términos y condiciones a sus usuarios durante el evento. Esto le permite presentar a los usuarios sus términos y condiciones con respecto al uso del sistema. Los usuarios deberán aceptar sus términos antes de poder continuar más allá de la pantalla Términos y condiciones.

 : haga clic en este botón para ubicar y seleccionar su archivo de texto de términos y condiciones. El nombre del archivo de texto seleccionado y la ruta se mostrarán en este panel y su contenido de texto se mostrará en la pantalla del evento Términos y condiciones.

Pantalla de detalles de usuario

Incluye esta pantalla si deseas obtener datos personales de los usuarios de tu evento.

Nombre , Apellido, Correo electrónico : marque cualquiera de estas opciones para que la **pantalla Detalles del usuario** se muestre a sus usuarios durante el evento. La pantalla Detalles del usuario luego requerirá que sus usuarios ingresen los detalles seleccionados antes de que se les permita continuar con el evento.

Opcional : utilice estas opciones para hacer que uno o más de los detalles del usuario seleccionado sean opcionales para el usuario. Si no está marcado, durante el evento sus usuarios deben ingresar sus datos para poder avanzar más allá de la pantalla Detalles del usuario. Si está marcada, los usuarios pueden simplemente hacer clic en el botón Aceptar en la pantalla Detalles del usuario para avanzar sin tener que ingresar sus datos.

Cuando haya elegido recopilar detalles del usuario, cada vez que un usuario realice una grabación (un video, una foto o un mensaje), los siguientes detalles se registrarán y agregarán al archivo UserDetails.txt ubicado dentro de la carpeta de salida **elegida** :

Fecha de grabación, Hora de grabación, Nombre, Apellido, Correo electrónico del usuario, Nombre del archivo grabado

Los datos de los detalles del usuario se guardarán en formato CSV (valores separados por comas), que es adecuado para cargarlos en una aplicación de hoja de cálculo como Microsoft Excel. A continuación se muestra un ejemplo del contenido de un archivo UserDetails.txt típico:

```
25/05/2020, 14:14:50, Jack Smith, jacksmith@gmail.com, video-25-05-2020-14-14-50.wmv  
25/05/2020, 14:15:24, John Smith, johnsmith@gmail.com, foto-25-05-2020-14-15-24.png  
25/05/2020, 14:15:32, Jill Smith, jillsmith@gmail.com , foto-25-05-2020-14-15-32.png
```

Recopile detalles del usuario en la pantalla de Mensaje: Nombre, Apellido : cuando cualquiera de estas opciones está marcada, se pedirá a los usuarios que ingresen su nombre (para acompañar su mensaje), durante una sesión de evento de Mensaje. Sin embargo, si ya incluyó su nombre en la pantalla Detalles del usuario, puede desmarcar estas opciones para evitar que el usuario tenga que ingresar su nombre dos veces.

Incluir lista de selección de correo electrónico : marque esta opción para incluir la función de lista de selección de correo electrónico en su evento de juego. Durante el evento, RightBooth almacenará una lista de todas las direcciones de correo electrónico ingresadas por los usuarios. Luego, cada vez que un usuario comience a escribir su dirección de correo electrónico, RightBooth mostrará todas las direcciones de correo electrónico coincidentes de la lista, permitiéndole al usuario elegir una . Esta característica es ideal para usuarios que regresan para reutilizar el evento. Nota: Debe probar esta función para asegurarse de que la lista de selección no oculte ninguno de los otros elementos interactivos en la pantalla del evento.

Elija Grabación

Incluir la pantalla "Elegir grabación" en el evento : marque esta opción para incluir la pantalla "Elegir grabación". Tenga en cuenta que esta pantalla es obligatoria cuando permite a sus usuarios elegir un tipo de grabación (consulte la sección: Flujo de trabajo para múltiples tipos de grabación).

Si su evento comprende sólo un tipo de grabación (por ejemplo, fotos), entonces esta pantalla es opcional. Si elige incluir esta pantalla con un solo tipo de grabación, se mostrará como una pantalla de información adicional dentro del flujo del evento, después de la pantalla "Inicio" y antes de la pantalla "Prepárese".

Si su evento comprende una secuencia de tipos de grabación, esta pantalla también es opcional. Si eliges incluir esta pantalla se mostrará como una pantalla de información adicional dentro del flujo del evento, antes del inicio de cada uno de los tipos de grabación del evento.

Pantalla verde

Esta sección le permite incluir la función de pantalla verde dentro de sus eventos de grabación de video y captura de fotografías.

Incluir pantalla verde al grabar videos : esta configuración le permite elegir cómo incorporar la función de pantalla verde en sus grabaciones de video:

No : la función de pantalla verde no se incluirá en el evento para grabación de video.

Sí, automáticamente : se incluirá la función de pantalla verde y RightBooth seleccionará automáticamente un archivo de fondo de la lista **de archivos** antes de grabar cada video.

Pregúntele al usuario : la pantalla "Pantalla verde" aparecerá en el evento y a los usuarios se les mostrarán todos los archivos en la lista de Archivos. Luego se les pedirá que seleccionen un archivo antes de grabar cada video.

Incluir pantalla verde al tomar fotografías : esta configuración le permite elegir cómo incorporar la función de pantalla verde en sus capturas de fotografías:

No : la función de pantalla verde no se incluirá en el evento para la captura de fotografías.

Sí, automáticamente : se incluirá la función de pantalla verde y RightBooth seleccionará automáticamente un archivo de fondo de la lista **de archivos** antes de tomar cada foto.

Pregúntele al usuario : la pantalla "Pantalla verde" aparecerá en el evento y a los usuarios se les mostrarán todos los archivos en la lista de Archivos. Luego se les pedirá que seleccionen un archivo antes de tomar cada fotografía.

Mostrar pantalla verde en la transmisión de la cámara en vivo : marque esta opción para que RightBooth reemplace automáticamente el fondo en la transmisión de la cámara en vivo en pantalla.

Elegir archivos de pantalla verde : haga clic en este botón para mostrar el panel de selección de Pantalla verde, donde puede crear una lista de archivos de imagen y/o video que se usarán como reemplazos de la Pantalla verde durante el evento cuando sus usuarios graben videos o tomen fotografías.

Para obtener más detalles, consulte la sección: Modificar el contenido del elemento →Cambiar el contenido del elemento de la cuadrícula.

Nota: Las opciones de pantalla verde **no se aplican** cuando usas una cámara DSLR o una cámara GoPro para grabar videos en tus eventos.

Imagen superpuesta

Esta sección le permite incluir funciones de superposición de imágenes en sus eventos.

Incluir al grabar videos : esta configuración le permite elegir cómo incorporar la función de superposición de imágenes en sus grabaciones de video: La imagen superpuesta se agregará a:

- la grabación de vídeo en vivo cuando se utiliza una cámara web.
- el archivo de vídeo (después de que se complete la grabación) si ha elegido incluir mejoras de vídeo. Esto se aplica a todos los tipos de cámaras: cámara web, DSLR y GoPro.

No : la función de superposición de imágenes no se incluirá en el evento para grabación de video.

Sí, automáticamente : se incluirá la función de superposición de imágenes y la aplicación seleccionará automáticamente las imágenes de la lista **de Archivos** , antes de grabar cada video.

Pregúntele al usuario : la pantalla 'Imagen superpuesta' aparecerá en el evento y se les pedirá a los usuarios que elijan una imagen antes de grabar cada video.

Incluir al grabar fotografías : esta configuración le permite elegir cómo incorporar la función de superposición de imágenes en sus capturas de fotografías:

No : la función de superposición de imágenes no se incluirá en el evento de captura de fotografías.

Sí, automáticamente : se incluirá la función de superposición de imágenes y la aplicación seleccionará automáticamente las imágenes de la lista **de Archivos** , antes de capturar cada foto.

Pregúntele al usuario : la pantalla 'Imagen superpuesta' aparecerá en el evento y se pedirá a los usuarios que elijan una imagen antes de capturar cada foto.

Elegir archivos de imágenes superpuestas : haga clic en este botón para mostrar el panel Imágenes superpuestas, donde puede crear una lista de imágenes de la biblioteca multimedia para superponerlas en sus grabaciones de video y/o capturas de fotografías durante el evento.

Para obtener más detalles, consulte la sección: Modificar el contenido del elemento →Cambiar el contenido del elemento de la cuadrícula.

Nota: Las opciones de superposición de imágenes **no se aplican** cuando se utiliza una cámara DSLR o una cámara GoPro para grabar videos en sus eventos. Si desea superponer una imagen en grabaciones de video DSLR o GoPro, use las funciones de mejora de video.

Logotipo superpuesto

Las propiedades del logotipo se aplican a todos los elementos de la cámara de su evento. Al utilizar las propiedades del logotipo, puede colocar una imagen (como el logotipo de una empresa) sobre todos los archivos de vídeo grabados y las fotografías creadas durante el evento. Tenga en cuenta que (a diferencia de todas las demás propiedades), las propiedades del logotipo se aplican a todos los elementos de la cámara en todas las pantallas; no son específicas de cada pantalla.

Incluir al grabar videos : marque esta opción para agregar un logotipo a sus videos.

Incluir al tomar fotografías : marque esta opción para agregar un logotipo a sus fotografías.

Posición : seleccione la posición elegida para el logotipo en los archivos grabados. Escoge de:

Arriba a la izquierda : el logotipo se coloca en la esquina superior izquierda.

Arriba : el logotipo está centrado horizontalmente a lo largo del borde superior.

Arriba a la derecha : el logotipo se coloca en la esquina superior derecha.

Izquierda : el logotipo está centrado verticalmente en el borde izquierdo.

Medio : el logotipo se coloca en el medio.

Derecha : el logotipo está centrado verticalmente en el borde derecho.

Abajo a la izquierda : el logotipo se coloca en la esquina inferior izquierda.

Abajo : el logotipo está centrado a lo largo del borde inferior.

Abajo a la derecha : el logotipo se coloca en la esquina inferior derecha.

Elija una imagen de logotipo : haga clic aquí para seleccionar un archivo de imagen que se utilizará para el logotipo.

Tamaño % : haga clic aquí para modificar el tamaño del logotipo. Este valor representa el tamaño del logo como porcentaje del ancho de las grabaciones de video y capturas de fotografías. Por ejemplo, si el tamaño del vídeo actual es de 800 x 600 píxeles, configurar **Tamaño = 50** hará que el tamaño del logotipo tenga un ancho de 400 píxeles.

Nota: Las opciones de logotipo superpuesto **no se aplican** cuando usas una cámara DSLR o una cámara GoPro para grabar videos en tus eventos. Si desea superponer un logotipo en grabaciones de video DSLR o GoPro, use las funciones de mejora de video.

Prepararse

Incluir la pantalla "Prepárate" en el evento: marca esta opción para incluir la pantalla "Prepárate" en el evento. Si está marcada, esta pantalla aparecerá después de que el usuario haya seleccionado un tipo de evento y antes de que se muestre la pantalla de Cuenta regresiva.

Cuando la pantalla "Prepárate" está incluida en el evento, opcionalmente puedes seleccionar con qué tipo de grabación de evento se mostrará. Esto se logra usando las propiedades 'Mostrar con' para la pantalla 'Prepárate' en el Editor de pantalla. Si toma varias fotos, también puede elegir opcionalmente qué números de fotos se mostrarán en esta pantalla usando la propiedad "Mostrar con foto". Consulte Apariencia → de las propiedades del editor de pantalla →.

Comience a grabar videos en la pantalla "Prepárese" : si marca esta opción, la inicialización de la grabación de video comenzará cuando se muestre la pantalla " **Prepárese** ". Cuando esto no está marcado, la inicialización comenzará cuando se muestre la pantalla **Grabar video (la configuración predeterminada)**. Con algunas cámaras y equipos, es posible que el sistema tarde unos segundos en inicializar la grabación de vídeo, lo que puede hacer que los usuarios empiecen a hablar antes de que el vídeo se capture en el disco. Para evitar esto, marque esta opción para que la grabación de video se inicialice antes de que se muestre al usuario la pantalla **Grabar video** .

cuenta regresiva

Incluir la pantalla de Cuenta atrás en el evento: marque esta opción para incluir la pantalla de 'Cuenta atrás' en el evento. Si está marcada, esta pantalla aparecerá antes de que el usuario comience a grabar el evento (por ejemplo, video o foto).

Cuando la pantalla 'Cuenta regresiva' está incluida en el evento, opcionalmente puede seleccionar con qué tipo de grabación de evento se mostrará. Esto se logra usando las propiedades 'Mostrar con' para la pantalla 'Cuenta regresiva' en el Editor de pantalla. Si toma varias fotos, también puede elegir opcionalmente qué números de fotos se mostrarán en esta pantalla usando la propiedad "Mostrar con foto". Consulte Apariencia → de las propiedades del editor de pantalla →.

Nota: El valor de la cuenta atrás se define en el elemento Cuenta atrás de la pantalla Cuenta atrás. Ver sección: Diseñador de pantalla.

Valor de cuenta regresiva para cada foto : si ha elegido mostrar la pantalla Cuenta regresiva para las fotos, de forma predeterminada, a cada foto se le dará el mismo valor inicial de cuenta regresiva, como se define en el elemento Cuenta regresiva en la propia pantalla de Cuenta regresiva . Pero si desea tener un valor de inicio de cuenta regresiva diferente para cada una de las fotos, marque esta opción y proporcione los valores de inicio de cuenta regresiva numéricos (en segundos) en el cuadro de texto adjunto.

Los valores de la cuenta regresiva deben estar separados por comas, punto y coma o espacios, por ejemplo:

5,3,3 - A la primera foto se le da una cuenta regresiva de 5 segundos. A la segunda y tercera foto se les asigna cada una una cuenta regresiva de 3 segundos.

Nota: Si hay menos valores de cuenta regresiva en el cuadro de texto que el número de fotos en el evento, a las fotos restantes se les dará el valor de cuenta regresiva definido en el elemento Cuenta regresiva en la pantalla Cuenta regresiva.

Tomar foto

Esta sección le permite aplicar varias funciones en la pantalla Tomar foto, que se mostrarán cada vez que se tome una foto.

Retraso de captura de fotos : esto le permite agregar un tiempo de retraso de captura de fotos a la pantalla "Tomar foto". Esta es la cantidad de tiempo que RightBooth esperará antes de capturar una foto después de que se muestre la pantalla. De forma predeterminada, el retraso de captura es de 0,5 segundos para eventos fotográficos estándar para mostrar brevemente el mensaje de texto "Sonrisa", y es de 1,5 segundos para eventos de cabina de espejo para permitir mostrar la animación de la cabina de espejo "Tomar foto" antes de capturar una foto.

Una razón por la que es posible que desee modificar este valor para un archivo de evento específico es cuando ha agregado un video de reproducción más larga (o GIF animado) a la pantalla "Tomar foto" y desea sincronizar la captura de la foto con un punto específico en el reproducir un archivo de vídeo (o GIF animado). Por ejemplo, es posible que esté reproduciendo un video que informa al usuario que "Sonríe", lo cual ocurre a los 3 segundos del video, en cuyo caso debe configurar el retraso de captura de esta foto en algo así como 3,5 segundos para forzar que la captura se produzca ligeramente después del " El mensaje "Sonríe" que aparece en el vídeo.

NOTA : Si configura el tiempo de espera de captura de fotos en un valor mayor que el tiempo de espera de la pantalla "Tomar foto", entonces el tiempo de espera de la pantalla "Tomar foto" se configurará automáticamente para que sea el mismo que el retraso de captura de fotos. Para obtener más información sobre los tiempos de espera de la pantalla, consulte la sección: Propiedades: Propiedades del tiempo de espera.

Incluir efecto de flash de pantalla : marque esta opción para que la pantalla parpadee brevemente en blanco cuando se captura cada foto para imitar el flash de la cámara.

Vista en vivo : esta configuración le permite elegir lo que sucede con el elemento de vista en vivo de la cámara durante el tiempo restante después de capturar la foto en la pantalla Tomar foto. Las opciones son:

En vivo : el elemento de la cámara continúa mostrando comentarios en vivo.

Congelar : el elemento de la cámara muestra el marco de la foto capturada.

Negro : el elemento de la cámara muestra una imagen en negro.

Reemplazar una foto : cuando esta configuración está marcada y durante un evento de reproducción, RightBooth reemplazará automáticamente una de las fotos tomadas por cada usuario con una imagen de una lista predefinida de imágenes.

Elegir imágenes : haga clic en este botón para permitirle seleccionar una o más imágenes que se utilizarán como reemplazos de fotografías. RightBooth seleccionará una foto al azar de este conjunto cada vez que sea necesario reemplazarla.

Primera foto : se reemplazará la primera foto del conjunto de fotos de cada usuario.

Última foto : se reemplazará la última foto del conjunto de fotos de cada usuario.

Incluir una pantalla "Volver a tomar foto" : marque esta opción para incluir una pantalla "Volver a tomar foto" en el flujo del evento. Esta pantalla se colocará inmediatamente después de la pantalla "Tomar foto" en la lista de pantallas. En algunos casos, es posible que la captura de una foto no se complete debido a factores fuera del control de RightBooth; por ejemplo, es posible que una cámara DSLR no pueda tomar una foto en el tiempo especificado debido a problemas con el enfoque automático. La condición predeterminada en esta situación es que RightBooth muestre un mensaje de advertencia rojo que indica la falla. Si marca esta opción, cada vez que se produzca un error en la captura de fotos, RightBooth le mostrará al usuario la pantalla "Volver a tomar foto" y luego intentará volver a tomar la foto.

Número de intentos : establezca el número de intentos que se utilizarán para volver a tomar cada foto en caso de que falle la captura de la foto.

Foto IA

Esta sección le permite incluir y aplicar efectos fotográficos generados por IA a las fotografías tomadas en sus eventos de captura de fotografías. Nota: para poder utilizar Photo AI, primero debe configurar los ajustes de los proveedores de servicios de AI. Consulte la sección: Configuración → AI de RightBooth.

IA en segundo plano

Esta sección le permite incluir el reemplazo del fondo de fotos con IA en el flujo de su evento. Puede elegir entre dos métodos de reemplazo de fondo de IA:

Imagen : marque esta opción para que el fondo de la foto se reemplace automáticamente por una imagen ubicada en su computadora.

Lista de imágenes : haga clic en este botón para seleccionar una o más imágenes de su computadora que se usarán para reemplazar el fondo de la foto.

Descripción de texto : marque esta opción para reemplazar el fondo de la foto por una imagen que se genera automáticamente mediante IA a partir de una descripción de texto proporcionada.

Descripciones de texto automáticas : ingrese una o más descripciones de fondo que se usarán cuando la IA de fondo esté configurada en "Sí, automáticamente" (ver más abajo). Cada línea de texto se utiliza como una descripción de texto independiente.

Aleatorio : marque esta opción para que RightBooth seleccione aleatoriamente una descripción de texto de las descripciones de texto automáticas.

Las opciones de reemplazo del fondo de la foto son:

No : el reemplazo de fondo no se incluirá en el evento de captura de fotografías.

Sí, automáticamente : el reemplazo del fondo se realizará automáticamente después de tomar cada foto.

- Si ha elegido Reemplazo de fondo **de imagen** , RightBooth seleccionará automáticamente una imagen de fondo de la lista de imágenes proporcionada (ver arriba).
- Si ha elegido Reemplazo de fondo **de descripción de texto** , RightBooth seleccionará automáticamente una descripción de texto de fondo de la lista proporcionada (ver arriba).

Pregúntele al usuario : después de tomar cada foto, se le presentarán al usuario opciones de reemplazo de fondo de la siguiente manera:

- Si ha elegido Reemplazo de fondo **de imagen** , la pantalla del evento '**Imagen de fondo AI**' se incluirá en el evento, donde se pedirá a los usuarios que elijan una imagen de fondo para su foto.
- Si ha elegido Reemplazo de fondo de **descripción de texto** , la **pantalla del evento 'Texto de fondo AI'** se incluirá en el evento, donde se pedirá a los usuarios que ingresen texto que describa el fondo que desean en su foto, por ejemplo: '**en una playa en atardecer**'

IA de dibujos animados

Nota: Esta función la proporciona actualmente el proveedor de servicios de IA: cutout.pro.

Esta sección le permite incluir el reemplazo de dibujos animados de IA en el flujo de su evento y reemplazará a las personas por sus equivalentes de dibujos animados. Tus opciones son:

No , el reemplazo de dibujos animados no se incluirá en el evento de captura de fotografías.

Sí, automáticamente : el reemplazo de dibujos animados se realizará automáticamente después de tomar cada foto.

- **Aleatorio** : marque esta opción para que RightBooth elija aleatoriamente un estilo de caricatura entre los estilos incluidos (ver más abajo).

Pregúntele al usuario : la pantalla del evento '**Cartoon AI**' se incluirá en el evento, donde después de tomar cada foto, se le pedirá al usuario que elija un estilo de reemplazo de dibujos animados entre los estilos incluidos (ver a continuación).

Solo cabeza : marque esta opción para que RightBooth reemplace solo las cabezas de las personas con su equivalente de dibujos animados.

Estilos de dibujos animados

Se proporciona una selección de estilos de dibujos animados. Marca los estilos que desees incluir en el evento. Mueva el mouse sobre los nombres de los estilos para ver el estilo de dibujos animados asociado.

Filtros de fotos

Esta sección le permite incluir la función de filtro de fotografías dentro de sus eventos de captura de fotografías. Al incluir filtros de fotografías, los usuarios pueden modificar el aspecto de cada fotografía una vez tomada.

Incluir filtros de fotos : marque esta opción para incluir la pantalla "Filtros de fotos" en el caso de que se solicite a los usuarios que elijan un filtro para aplicar a cada foto después de haberla tomado.

Sí, automáticamente : marque esta opción para que RightBooth aplique automáticamente uno de los filtros elegidos al azar a cada foto tomada. Con esta opción seleccionada, la pantalla de evento 'Elegir filtro' no se incluirá en el evento.

Preguntar al usuario : marque esta opción si desea permitir que los usuarios del evento elijan un filtro de fotografía después de tomar cada foto. Con esta opción seleccionada, la pantalla 'Elegir filtro de evento' se incluirá en el evento.

Lista de filtros: elija los filtros que le gustaría incluir en el evento. Los filtros elegidos se mostrarán para su selección en la pantalla 'Elegir filtros' y también se utilizarán si se requiere una selección automática.


Mejoras _

En esta sección puede seleccionar combinaciones de mejoras que se pueden aplicar a videos grabados y fotografías capturadas. Verá dos pestañas: ' **Videos** ' para acceder a las mejoras de vídeo y ' **Fotos** ' para acceder a las mejoras de fotos.

Mejoras de vídeo

Agregar mejoras : marque esta opción para aplicar mejoras de video a sus grabaciones de video.

Vídeo de referencia

 : haga clic en este botón para elegir un video de referencia para probar las mejoras de su video y también para elegir un color de reemplazo de pantalla verde opcional en sus videos grabados. Nota: El reemplazo de la pantalla verde solo es necesario si ha elegido incluir la mejora de imagen/vídeo de fondo (consulte a continuación) . Para obtener mejores resultados, primero use RightBooth para grabar un video (sin ninguna mejora), uno que contenga un color de fondo que le gustaría hacer transparente (como el color de una tela de pantalla verde). Luego, en este panel, elija su archivo de video grabado para que pueda usarse como video de referencia para la selección de color y también para las pruebas de mejora de video.

... Haga clic en este botón para seleccionar un color de su archivo de video de referencia que se hará transparente cuando se incluya un video o una imagen de fondo en las mejoras de su video.


Elija mejoras de video

Puede optar por incluir cualquier combinación de las siguientes mejoras de vídeo:

Fotograma de vídeo : marque esta opción para incluir un fotograma del vídeo de origen que se agregará como una imagen estática al comienzo del vídeo mejorado.


% : ingrese un número entre 0 y 100 que especifique la posición dentro del video fuente desde donde se tomará la imagen estática. 0 = el inicio del vídeo, 100 = el final del vídeo. Ejemplo: 50 = la imagen se tomará desde la mitad del video fuente


Segundos : ingrese un número que especifique cuánto tiempo se mostrará la imagen estática al comienzo del video mejorado.

 - **Video/imagen de introducción** : elija un archivo de video o un archivo de imagen que se agregará al inicio de la grabación de video mejorada. Si elige un archivo de imagen, podrá especificar el período de tiempo que aparecerá el archivo de imagen al comienzo de su video mejorado.


Nota: Si elige incluir la mejora de fondo o las mejoras de superposición (ver más abajo), estas no se aplicarán al video/imagen de introducción.


Transición : elija un efecto de transición que se aplicará entre el vídeo (o imagen) de introducción y el vídeo grabado.

 - **Fondo** : elija un archivo de video o un archivo de imagen que se agregará y reproducirá detrás del video grabado en el video mejorado. Si elige esta opción, también deberá seleccionar un color de sus videos grabados, un color que se hará transparente para que el video (o imagen) de fondo sea visible en el video mejorado (ver más abajo).

 - **Video superpuesto** : elija un archivo de video que se agregará y reproducirá encima del video grabado en el video mejorado.


... Haga clic en este botón para seleccionar un color del archivo de video superpuesto que se hará transparente para que el video grabado sea visible detrás del video superpuesto en el video mejorado.

 - **Imagen superpuesta** : elija un archivo de imagen que se agregará y mostrará encima del video grabado. Si elige esta opción, deberá elegir una imagen que contenga colores transparentes (por ejemplo, un archivo PNG de 32 bits con un canal alfa) para que el video grabado sea visible en el video mejorado.

 - **Video/imagen final** : elija un archivo de video o un archivo de imagen que se agregará al final de la grabación de video mejorada. Si elige un archivo de imagen, podrá especificar el período de tiempo que aparecerá el archivo de imagen al final de su video mejorado.

Nota: Si elige incluir la mejora de fondo o las mejoras de superposición (ver arriba), estas no se aplicarán al video (o imagen final).

Transición : elija un efecto de transición que se aplicará entre el video grabado y el video (o imagen) final.

 - **Audio** : elija un archivo de audio que se agregará al video mejorado. El archivo de audio reemplazará todo el resto del audio de cualquier otro archivo de video utilizado para crear el video mejorado. Si elige no agregar un archivo de audio, el audio de la grabación de video original (si corresponde) se usará en el video mejorado (pero solo si NO se usa la mejora de segmentos de video). Al elegir un archivo de audio, tendrá la opción de agregar más de un archivo de audio a la Lista de archivos de audio. Si la Lista de archivos contiene más de un archivo de audio, RightBooth elegirá un archivo de audio diferente de la lista cada vez que se realice una mejora de video. El archivo de audio se elegirá secuencialmente o al azar si la opción "**Aleatorio**" está marcada en el panel Lista de archivos.

Segmentos de video : marque esta opción e ingrese uno o más segmentos de video opcionales en la tabla, que luego se reproducirán en secuencia en el video mejorado. Cada segmento de video se define de la siguiente manera:

- **< Porcentaje de inicio del segmento** : la posición inicial dentro del video grabado. Este es un número del 0 al 100, donde 0 es el comienzo del video grabado y 100 es el final del video grabado. Ejemplos: 25 es un cuarto del video, 50 es la mitad del video, etc. Se permiten porcentajes fraccionarios.
- **> Porcentaje de parada del segmento** : la posición de parada dentro del video grabado. Esto obedece a las mismas reglas que el porcentaje de inicio del segmento.
- **Velocidad del segmento** - Este es un número que define la velocidad de reproducción del segmento. El rango permitido es de 0,1 a 10. Ejemplos: 1 = velocidad normal. 0,5 = media velocidad. 2 = Dos veces la velocidad normal, etc. Se permiten valores de velocidad fraccionarios.
- **Efecto de segmento** : esto le permite aplicar un efecto de video al segmento. Elija de la lista de efectos.
- **Color del segmento** : esto le permite cambiar el color del segmento de video. Elija de la lista de colores.
- **Transición** : elija un efecto de transición que se aplicará entre cada uno de los segmentos de video. Nota: Si alguno de los segmentos tiene menos de un segundo de duración, la transición NO

se aplicará a ninguno de los segmentos de video. Los efectos de transición solo se pueden utilizar cuando no se utiliza la mejora de vídeo en "modo rápido".

Nota: Si el porcentaje de inicio del segmento especificado es mayor que el porcentaje de parada del segmento, el segmento se reproducirá al revés dentro del video mejorado.

Ejemplos de segmentos de vídeo:

<	>	Velocidad	Explicación
0	25	1	Reproduce el primer cuarto del vídeo grabado a la velocidad de grabación original.
75	50	5	Reproduzca el tercer cuarto del vídeo grabado en reversa a 5 veces la velocidad registrada.
90	100	0,25	Reproduzca el último 10% del vídeo grabado a una cuarta parte de la velocidad grabada

Si no proporciona ningún segmento de video, el video grabado completo se utilizará en el video mejorado.

Efectos de segmento de fotografía y fotografía flash

Si elige cualquiera de los efectos de segmento de foto, la foto se define de la siguiente manera:

- **< Inicio del segmento** : la posición dentro del vídeo grabado que define el fotograma que se utilizará como foto.
- **> Parada de segmento** : este valor especifica cuánto tiempo desea que se muestre la foto dentro del video mejorado. Rango válido de 0,1 a 4 segundos.

Nota: las opciones Velocidad de segmento y Color no se aplican a los efectos fotográficos.

Botones de herramientas de segmento de vídeo

+ Haga clic en este botón para agregar un nuevo segmento a la lista de segmentos

Bin : haga clic en este botón para eliminar las filas de segmentos seleccionados de la lista.

↑: haga clic en este botón para mover las filas de segmentos seleccionados hacia arriba en la lista.

↓: haga clic en este botón para mover las filas de segmentos seleccionados hacia abajo en la lista.

Abrir : haga clic en este botón para abrir un archivo de lista de segmentos previamente guardado.

Guardar / Guardar como : haga clic en estos botones para guardar la lista de segmentos actual en un archivo.

Puede seleccionar filas de segmentos haciendo clic con el mouse en la celda más a la izquierda de la fila. Seleccione varias filas manteniendo presionada la tecla Ctrl en el teclado mientras hace clic en las celdas más a la izquierda de las filas que desea seleccionar.

Uso de múltiples archivos de segmentos de video

Si elige utilizar segmentos de vídeo, de forma predeterminada, RightBooth utilizará los segmentos de vídeo que están definidos actualmente en la tabla Segmentos de vídeo. Esto significa que a cada vídeo mejorado se le asignarán los mismos segmentos de vídeo. Si desea que RightBooth utilice diferentes segmentos de video para cada video mejorado, marque la opción " **Archivos** " . Esto le permitirá elegir y agregar uno o más archivos de segmentos de video en el panel Lista de archivos de segmentos. Si la Lista de archivos contiene más de un archivo de segmento de video, RightBooth elegirá un archivo de segmento diferente de la lista cada vez que se realice una mejora de video, lo que permitirá mejorar cada uno de sus videos

con diferentes segmentos de video. El archivo del segmento de vídeo se elegirá de forma secuencial o aleatoria si la opción "**Aleatorio**" está marcada en el panel Lista de archivos.


Tenga en cuenta que el vídeo mejorado también está sujeto a la configuración de posprocesamiento de vídeo de RightBooth que se encuentra en:

Configuración de RightBooth → Varios → Postprocesamiento de vídeo

Mejoras de fotos

Agregar mejoras : marque esta opción para aplicar mejoras a sus fotos y crear un archivo de video que contenga una secuencia de fotos mejorada.

Fotos de prueba de referencia.

 : haga clic en este botón para elegir una o más imágenes de referencia para probar las mejoras de sus fotografías. Para obtener mejores resultados, primero utilice RightBooth para capturar algunas fotografías y luego, en este panel, elija las fotografías capturadas para realizar la prueba de mejora fotográfica.


Elija mejoras de fotos

Puede optar por incluir cualquier combinación de las siguientes mejoras fotográficas:

Cuadro de video : marque esta opción para incluir un cuadro de la secuencia de fotos final que se agregará como una imagen estática al comienzo del archivo de video.


% : ingrese un número entre 0 y 100 que especifique la posición dentro de la secuencia de fotografías desde donde se tomará la imagen estática. 0 = el inicio de la secuencia de fotos, 100 = el final de la secuencia de fotos. Ejemplo: 50 = la imagen se tomará desde la mitad de la secuencia de fotos.

Segundos : ingrese un número que especifique cuánto tiempo se mostrará la imagen estática al comienzo del archivo de video.


 - **Video/imagen de introducción** : elija un archivo de video o un archivo de imagen que se agregará al inicio de la secuencia de fotos. Si elige un archivo de imagen, podrá especificar el período de tiempo que aparecerá el archivo de imagen.


Nota: Si elige incluir las mejoras de Superposición (ver más abajo), estas no se aplicarán al video/imagen de introducción.

Transición : elija un efecto de transición que se aplicará entre el final del vídeo (o imagen) de introducción y el inicio de la secuencia de fotos.

 - **Video superpuesto** : elija un archivo de video que se agregará y reproducirá encima de la secuencia de fotos.


... Haga clic en este botón para seleccionar un color del archivo de video superpuesto que se hará transparente para que la secuencia de fotos sea visible detrás del video superpuesto.

 - **Imagen superpuesta** : elija un archivo de imagen que se agregará y mostrará encima de la secuencia de fotos. Si elige esta opción, entonces deberá elegir una imagen que contenga colores transparentes (por ejemplo, un archivo PNG de 32 bits con un canal alfa) para que la secuencia de fotos sea visible en el vídeo final.

 - **Video/imagen final** : elija un archivo de video o un archivo de imagen que se agregará al final de la secuencia de fotos. Si elige un archivo de imagen, podrá especificar el período de tiempo que aparecerá el archivo de imagen.

Nota: Si elige incluir las mejoras de Superposición (ver arriba), estas no se aplicarán al video (o imagen final).

Transición : elija un efecto de transición que se aplicará entre el final de la secuencia de fotos y el inicio del video (o imagen) final.

 - **Audio** : elija un archivo de audio que se agregará al video final. El archivo de audio reemplazará todo el resto del audio de cualquier otro archivo de video utilizado para crear el video final. Al elegir un archivo de audio, tendrá la opción de agregar más de un archivo de audio a la Lista de archivos de audio. Si la Lista de archivos contiene más de un archivo de audio, RightBooth elegirá un archivo de audio diferente de la lista cada vez que se realice una mejora de video. El archivo de audio se elegirá secuencialmente o al azar si la opción "**Aleatorio**" está marcada en el panel Lista de archivos.

Efecto Ken Burns

Marca esto para hacer una secuencia de fotos con efecto Ken Burns.

Fundir : marque esta opción para agregar un efecto de desvanecimiento entre cada foto de la secuencia.

Velocidad : introduzca la velocidad de los efectos de panorámica y zoom de Ken Burns.

Pantalla ocupada : marque esta opción para mostrar la pantalla ocupada mientras se crean las mejoras fotográficas durante el evento de juego.

Opciones comunes a las mejoras de video y fotografía

Volver a codificar: marque esta opción si incluye videos con velocidades de cuadros superiores a 60 fps (especialmente 120 fps) y desea que sus videos se reproduzcan sin problemas en todos los dispositivos móviles. Nota: Algunos dispositivos móviles pueden comenzar a volver a codificar videos de 120 fps o incluso reproducir secciones con una velocidad de fotogramas incorrecta. Esta opción evita el problema al volver a codificar el video final a 30 fps optimizados. Nota: Este proceso agrega más tiempo al proceso de mejora general.

Modo rápido : marque esta opción para que RightBooth utilice un método más rápido de procesamiento de mejoras. Esta opción puede reducir el tiempo necesario para realizar las mejoras hasta en un 50 %. Tenga en cuenta que las mejoras de transición no están disponibles con el 'Modo rápido'.

Prueba : haga clic en este botón para ver los resultados de las mejoras seleccionadas.

Informe : marque esta opción para ver un informe de la última prueba. El informe muestra cuánto tiempo lleva realizar cada una de las mejoras elegidas.

Mostrar video : haga clic en este botón para reproducir el video de prueba creado más recientemente.

Configuración de conversión : haga clic en este botón para abrir el panel de configuración de conversión de video. Este panel le permite modificar varias configuraciones de conversión de video que afectarán la velocidad de mejora del video y el tiempo necesario. Para obtener más información, consulte: Configuración de RightBooth → Configuración de conversión miscelánea →

Unas palabras sobre los tiempos de procesamiento de mejoras

El tiempo necesario para mejorar un video depende de muchos factores: incluida la duración del video de origen, la velocidad de fotogramas, el tamaño de fotograma, la configuración de conversión y su elección

de mejoras y segmentos. Utilice la función **Prueba** para comprobar qué mejoras están tardando más y elija la configuración en consecuencia.

Mostrar y rehacer

Esta sección le permite decidir si desea mostrar a los usuarios sus videos, fotos y mensajes grabados al finalizar.

Videos : marque esta opción para que cada vídeo grabado se reproduzca para el usuario una vez realizada la grabación. Cuando esta opción no está marcada, los videos grabados no se mostrarán al usuario y el sistema avanzará a la siguiente pantalla del evento, como la pantalla de agradecimiento.

Fotos : marque esta opción para que cada foto se muestre al usuario después de tomarla. Cuando esta opción no está marcada, las fotos no se mostrarán al usuario y el sistema avanzará a la siguiente pantalla del evento.

Mensajes : marque esta opción para que cada mensaje se muestre al usuario después de haberlo ingresado. Cuando esta opción no está marcada, los mensajes no se mostrarán al usuario y el sistema avanzará a la siguiente pantalla del evento.

Respuestas : marque esta opción para que cada video grabado o respuesta de mensaje se muestre al usuario. Cuando esta opción no está marcada, las respuestas no se mostrarán al usuario y el sistema avanzará a la siguiente pantalla del evento.

Videos de karaoke : marque esta opción para que cada vídeo de karaoke grabado se reproduzca para el usuario una vez realizada la grabación. Cuando esta opción no está marcada, los videos grabados no se mostrarán al usuario y el sistema avanzará a la siguiente pantalla del evento.

Permitir al usuario rehacer : para cada uno de los cinco tipos de archivos (arriba), también tiene la opción de permitir al usuario rehacer el archivo. Al marcar la opción correspondiente al archivo elegido, aparecerán los botones **Rehacer** y **Mantener** en las pantallas **Mostrar** durante el evento. Esto permitirá al usuario recrear su video, foto o mensaje creado más recientemente si no está satisfecho con el resultado.

Número de intentos: - Introduzca el número de veces que un usuario puede rehacer un archivo en particular. El rango válido es 1 – 10.

Archivos de correo electrónico

Esta sección permite enviar fotos, mensajes y archivos de video (creados por los usuarios durante el evento) por correo electrónico (como archivos adjuntos) a la dirección de correo electrónico de los usuarios.

Videos por correo electrónico

Esta sección le permite elegir cómo enviar videos por correo electrónico durante el evento.

No : los videos no se enviarán por correo electrónico automáticamente durante el evento. Aún puedes ofrecer **preguntar al usuario** (a continuación) si esta opción está configurada.

Sí, automáticamente : los videos se enviarán automáticamente por correo electrónico sin ofrecerle al usuario la opción.

Más tarde : los archivos de correo electrónico se crearán y guardarán en la carpeta del evento actual durante el evento. Estos archivos se pueden enviar por correo electrónico más tarde, por ejemplo, una vez finalizado el evento, utilizando la función Correo electrónico disponible en Tareas. Ver Tareas. Esta

característica también permitirá enviar videos por correo electrónico desde una estación de correo electrónico RightBooth. Consulte la sección: **Creación, impresión y envío de correo electrónico de Station.**

Pregúntele al usuario : se le preguntará al usuario si desea enviar sus videos por correo electrónico. Esta opción agregará la pantalla **de opciones de Video** al evento.

Ask Count : ingrese la cantidad de veces que al usuario se le permitirá la opción de enviar sus videos por correo electrónico en la pantalla **de opciones de video** . Rango permitido: 0 a 99. Si el valor se establece en 0, al usuario se le seguirá ofreciendo la opción de enviar sus videos por correo electrónico hasta que elija la opción **Finalizado** en la pantalla **de opciones de Video** . Consulte Editor de pantalla .

Fotos por correo electrónico

Esta sección le permite elegir cómo enviar fotos por correo electrónico durante el evento.

No , las fotos no se enviarán por correo electrónico. Aún puedes ofrecer **preguntar al usuario** (a continuación) si esta opción está configurada.

Sí, automáticamente : las fotos se enviarán automáticamente por correo electrónico sin ofrecer al usuario la opción.

Más tarde : los archivos de correo electrónico con fotografías se crearán y guardarán en la carpeta del evento actual durante el evento. Estos archivos se pueden enviar por correo electrónico más tarde, por ejemplo, una vez finalizado el evento, utilizando la función Correo electrónico disponible en Tareas. Ver Tareas. Esta característica también permitirá enviar fotos por correo electrónico desde una estación de correo electrónico RightBooth. Consulte la sección: **Creación, impresión y envío de correo electrónico de Station.**

Pregúntele al usuario : se le preguntará al usuario si desea enviar sus fotos por correo electrónico. Esta opción agregará la pantalla **de opciones de Foto** al evento.

Preguntar conteo : ingrese la cantidad de veces que al usuario se le permitirá la opción de enviar sus fotos por correo electrónico en la pantalla **de opciones de fotos** . Rango permitido: 0 a 99. Si el valor se establece en 0, al usuario se le seguirá ofreciendo la opción de enviar fotos por correo electrónico hasta que elija la opción **Finalizado** en la pantalla **de opciones de foto** . Consulte Editor de pantalla .

Incluir el GIF/WMV animado : marque esta opción para incluir el archivo GIF animado (o WMV) en el correo electrónico.

Incluir el diseño de impresión : marque esta opción para incluir el diseño de impresión de la fotografía en el correo electrónico.

No incluir las fotos : marque esta opción para excluir las fotos individuales del correo electrónico.

Mensajes de correo electrónico

Esta configuración le permite elegir cómo enviar mensajes por correo electrónico durante el evento.

No : los mensajes no se enviarán por correo electrónico. Aún puedes ofrecer **preguntar al usuario** (a continuación) si esta opción está configurada.

Sí, automáticamente : los mensajes se enviarán automáticamente por correo electrónico sin ofrecerle al usuario la opción.

Más tarde : los archivos de correo electrónico de mensajes se crearán y guardarán en la carpeta del evento actual durante el evento. Estos archivos se pueden enviar por correo electrónico más tarde, por ejemplo, una vez finalizado el evento, utilizando la función Correo electrónico disponible en Tareas. Ver 99

Tareas. Esta característica también permitirá que los archivos de mensajes se envíen por correo electrónico desde una estación de correo electrónico RightBooth. Consulte la sección: **Creación, impresión y envío de correo electrónico de Station.**

Preguntar al usuario : se le preguntará al usuario si desea enviar su mensaje por correo electrónico. Esta opción agregará la pantalla **de opciones de Mensaje** al evento.

Ask Count : ingrese la cantidad de veces que al usuario se le permitirá la opción de enviar su mensaje por correo electrónico en la pantalla **de opciones de mensaje** . Rango permitido: 0 a 99. Si el valor se establece en 0, se le seguirá ofreciendo al usuario la opción de enviar su mensaje por correo electrónico hasta que elija la opción **Finalizado** en la pantalla **de opciones de mensaje** . Consulte Editor de pantalla .

Nota 1:

Si incluye la opción de enviar fotos, mensajes o videos por correo electrónico en el evento, y también ha elegido no incluir la configuración **de Correo electrónico** en la pantalla Detalles del usuario, la pantalla **Dirección de correo electrónico** se agregará al evento y se mostrará a cada usuario. solicitándoles que ingresen una dirección de correo electrónico antes de poder enviar cualquier archivo por correo electrónico.

Nota 2:

Si elige enviar videos por correo electrónico, tenga en cuenta que algunos servidores de correo electrónico imponen un límite en el tamaño de los archivos que se pueden adjuntar a un correo electrónico, por lo tanto, en algunas situaciones, es posible que los correos electrónicos con videos adjuntos no se entreguen correctamente. Consulte Configuración → Redes sociales → Tamaño de medios.

Archivos al teléfono SMS

Estas configuraciones permiten que fotos, mensajes y archivos de video (creados por los usuarios durante el evento) se envíen a un teléfono móvil a través de la dirección de correo electrónico de puerta de enlace SMS de un proveedor de servicios móviles.

Videos al teléfono SMS

Esta sección te permite elegir cómo enviar videos durante el evento.

No : los videos no se enviarán automáticamente durante el evento. Aún puedes ofrecer **preguntar al usuario** (a continuación) si esta opción está configurada.

Sí, automáticamente : los videos se enviarán automáticamente sin ofrecerle al usuario la opción.

Más tarde : los archivos de correo electrónico se crearán y guardarán en la carpeta del evento actual durante el evento. Estos archivos se pueden enviar más tarde, por ejemplo, una vez finalizado el evento, utilizando la función Correo electrónico disponible en Tareas. Ver Tareas. Esta característica también permitirá enviar videos desde una estación de correo electrónico RightBooth. Consulte la sección: **Creación, impresión y envío de correo electrónico de Station.**

Pregúntele al usuario : el usuario podrá elegir enviar su video a un teléfono. Esta opción agregará la pantalla **de opciones de Video** al evento.

Preguntar conteo : ingrese la cantidad de veces que al usuario se le permitirá la opción de enviar su video a un teléfono en la pantalla **de opciones de video** . Rango permitido: 0 a 99. Si el valor se establece en 0, al usuario se le seguirá ofreciendo la opción de enviar su video hasta que elija la opción **Finalizado** en la pantalla **de opciones de Video** . Consulte Editor de pantalla .

Fotos al teléfono SMS

Esta sección te permite elegir cómo enviar fotos durante el evento.

No , no se enviarán fotos. Aún puedes ofrecer **preguntar al usuario** (a continuación) si esta opción está configurada.

Sí, automáticamente : las fotos se enviarán automáticamente sin ofrecerle al usuario la opción.

Más tarde : los archivos de fotos se crearán y guardarán en la carpeta del evento actual durante el evento. Estos archivos se pueden enviar más tarde, por ejemplo, una vez finalizado el evento, utilizando la función Correo electrónico disponible en Tareas. Ver Tareas. Esta característica también permitirá enviar fotos por correo electrónico desde una estación de correo electrónico RightBooth. Consulte la sección: **Creación, impresión y envío de correo electrónico de Station**.

Pregúntele al usuario : el usuario podrá elegir enviar sus fotos a un teléfono. Esta opción agregará la pantalla **de opciones de Foto** al evento.

Preguntar conteo : ingrese la cantidad de veces que al usuario se le permitirá la opción de enviar sus fotos en la pantalla **de opciones de fotos** . Rango permitido: 0 a 99. Si el valor se establece en 0, al usuario se le seguirá ofreciendo la opción de enviar fotos hasta que elija la opción **Finalizado** en la pantalla **de opciones de Foto** . Consulte Editor de pantalla .

Incluir el GIF/WMV animado : marque esta opción para incluir el archivo GIF animado (o WMV) en los archivos que se envían al teléfono.

Incluir el diseño de impresión : marque esta opción para incluir el diseño de impresión de fotografías en los archivos que se envían al teléfono.

No incluir las fotos : marque esta opción para excluir las fotos individuales de los archivos que se envían al teléfono.

Mensajes al teléfono SMS

Esta configuración le permite elegir cómo enviar mensajes durante el evento.

No : no se enviarán mensajes. Aún puedes ofrecer **preguntar al usuario** (a continuación) si esta opción está configurada.

Sí, automáticamente : los mensajes se enviarán automáticamente sin ofrecerle al usuario la opción.

Más tarde : los archivos de mensajes se crearán y guardarán en la carpeta del evento actual durante el evento. Estos archivos se pueden enviar más tarde, por ejemplo, una vez finalizado el evento, utilizando la función Correo electrónico disponible en Tareas. Ver Tareas. Esta característica también permitirá que los archivos de mensajes se envíen por correo electrónico desde una estación de correo electrónico RightBooth. Consulte la sección: **Creación, impresión y envío de correo electrónico de Station**.

Preguntar al usuario : el usuario podrá elegir enviar su mensaje a un teléfono. Esta opción agregará la pantalla **de opciones de Video** al evento.

Preguntar conteo : ingrese la cantidad de veces que al usuario se le permitirá la opción de enviar su mensaje en la pantalla **de opciones de mensaje** . Rango permitido: 0 a 99. Si el valor se establece en 0, al usuario se le seguirá ofreciendo la opción de enviar su mensaje hasta que elija la opción **Finalizado** en la pantalla **de opciones de mensaje** . Consulte Editor de pantalla .

Nota: si elige enviar videos, tenga en cuenta que algunas redes imponen un límite en el tamaño de los archivos que se pueden enviar; por lo tanto, en algunas situaciones es posible que los archivos de video no se entreguen correctamente. Consulte Configuración → Redes sociales → Tamaño de medios.

Archivos a WhatsApp

Esta sección permite enviar archivos de fotos y videos (creados por los usuarios durante el evento) a una cuenta de WhatsApp.

Videos a WhatsApp

Esta sección te permite elegir cómo enviar videos durante el evento.

No : los videos no se enviarán automáticamente durante el evento. Aún puedes ofrecer **preguntar al usuario** (a continuación) si esta opción está configurada.

Sí, automáticamente : los videos se enviarán automáticamente sin ofrecerle al usuario la opción.

Pregúntale al usuario : el usuario podrá elegir enviar su video a una cuenta de WhatsApp. Esta opción agregará la pantalla **de opciones de Video** al evento.

Preguntar conteo : ingrese la cantidad de veces que al usuario se le permitirá la opción de enviar su video en la pantalla **de opciones de video** . Rango permitido: 0 a 99. Si el valor se establece en 0, al usuario se le seguirá ofreciendo la opción de enviar su video hasta que elija la opción **Finalizado** en la pantalla **de opciones de Video** . Consulte Editor de pantalla .

Fotos a WhatsApp

Esta sección te permite elegir cómo enviar fotos durante el evento.

No , no se enviarán fotos. Aún puedes ofrecer **preguntar al usuario** (a continuación) si esta opción está configurada.

Sí, automáticamente : las fotos se enviarán automáticamente sin ofrecerle al usuario la opción.

Preguntar al usuario : el usuario podrá elegir enviar sus fotos a una cuenta de WhatsApp. Esta opción agregará la pantalla **de opciones de Foto** al evento.

Preguntar conteo : ingrese la cantidad de veces que al usuario se le permitirá la opción de enviar sus fotos en la pantalla **de opciones de fotos** . Rango permitido: 0 a 99. Si el valor se establece en 0, al usuario se le seguirá ofreciendo la opción de enviar fotos hasta que elija la opción **Finalizado** en la pantalla **de opciones de Foto** . Consulte Editor de pantalla .

Incluir el GIF/WMV animado : marque esta opción para incluir el archivo GIF animado (o WMV) en los archivos que están disponibles para enviar a WhatsApp.

Incluir el diseño de impresión : marque esta opción para incluir el diseño de impresión de la fotografía en los archivos que están disponibles para enviar a WhatsApp.

No incluir las fotos : marque esta opción para excluir las fotos individuales de los archivos que están disponibles para enviar a WhatsApp.

imprimir fotos

Esta sección le permite elegir permitir que sus usuarios impriman sus fotografías. Si elige permitir la impresión de fotografías, durante el evento la impresión de las fotografías se realizará después de que cada usuario haya tomado su foto (o fotografías). Las fotografías se organizarán e imprimirán según su diseño de impresión (consulte Diseño de impresión).

No : marque esta opción si no desea que los usuarios impriman fotografías. Aún puedes ofrecer **preguntar al usuario** (a continuación) si esta opción está configurada.

Sí, automáticamente : marque esta opción si desea que las fotos se impriman automáticamente después de que cada usuario las haya tomado.

Copias : ingrese la cantidad de copias que se imprimirán para cada usuario cuando la opción Imprimir foto esté configurada en **Sí, automáticamente** . Rango permitido: 1 a 10.

Preguntar al usuario : marque esta opción si desea que sus usuarios tengan la opción de imprimir sus fotografías. Esta opción luego agregará la pantalla **de opciones de Foto** al evento. Consulte Editor de pantalla .

Preguntar conteo : ingrese la cantidad de veces que al usuario se le permitirá la opción de imprimir sus fotografías en la pantalla **Opciones de fotografía** . Rango permitido: 0 a 99. Si el valor se establece en 0, al usuario se le seguirá ofreciendo la opción de imprimir fotografías hasta que elija la opción **Finalizado** en la pantalla **de opciones de fotografía** . Consulte Editor de pantalla .

Incluir la pantalla 'Imprimir copias' : marque esta opción para incluir la pantalla **Imprimir copias** en su evento. Esto es útil si desea permitir que sus usuarios elijan cuántas copias impresas desean imprimir después de haber elegido imprimir sus fotografías en la pantalla Opciones de fotografía. Esta pantalla mostrará una serie de opciones de 'Imprimir copia' al usuario según lo definido por la configuración **de Opciones totales**. y **Número de copias para cada** lista de opciones (abajo). Esta pantalla solo aparecerá si la opción **Preguntar al usuario** también está marcada (ver arriba).

Opciones totales : ingrese el número total de opciones de 'Imprimir copias' que presentará a sus usuarios en la pantalla Imprimir copias (arriba). Rango 1-10.

Número de copias para cada opción : esta lista le permite definir el número de copias impresas que se asignarán a cada opción en la pantalla Imprimir copias. Haga clic en cada elemento de la lista para especificar el número de copias necesarias. El rango es 1 – 99.

Nota: Si selecciona **Imprimir fotografías: Sí** y también marca **Preguntar al usuario** , durante el evento, las fotografías de cada usuario se imprimirán automáticamente y luego se les mostrará la pantalla **Imprimir fotografías** , lo que les permitirá elegir realizar más impresiones.

La impresión requiere un código de acceso : marque esta opción si desea obligar a los usuarios de su evento a ingresar un código de acceso para permitirles imprimir sus fotografías. Los códigos de acceso se pueden crear e imprimir en →Seguridad de configuración de RightBooth.

Guarde el diseño de impresión como un archivo de imagen – Marque esta opción para guardar el diseño de impresión de fotografías de cada usuario (durante el evento) como un archivo de imagen en la carpeta de eventos actuales, utilizando el formato de archivo de imagen especificado en Configuración de fotografías. Tenga en cuenta que esta función solo funcionará si ha diseñado un diseño de impresión para el evento. También tenga en cuenta que esta función es independiente del proceso de impresión física real; en otras palabras, puede seleccionar esta función incluso si ha elegido no permitir la impresión durante el evento.

Esta opción se puede utilizar para crear archivos adecuados para imprimir en una fecha posterior (después del evento) utilizando su propio software de impresora.

Guardar en tareas de eventos – Esta opción se puede utilizar además de la opción anterior para permitir que todos los archivos de imagen de diseño de impresión de fotografías se vean e impriman después del evento usando la función Tareas de evento de RightBooth (consulte Tareas de evento: Diseños de impresión) . Nota: Al seleccionar esta opción, RightBooth guardará automáticamente los archivos de imagen del diseño de impresión (consulte la opción anterior).

Si está configurando una estación de impresión RightBooth para este evento, debe marcar esta opción. Consulte la sección **Creación de una estación de impresión y envío de correo electrónico**.

Valor máximo para la acción 'Imprimir más copias': - Utilice esto para establecer un valor que limitará la cantidad de copias que el usuario puede ingresar cuando se utiliza la acción 'Imprimir más copias' en el diseño de su evento.

Recuento máximo de impresiones : marque esta configuración para que RightBooth impida más impresiones cuando el recuento de impresiones actual haya alcanzado este valor (consulte la siguiente configuración). En este punto, si los usuarios intentan realizar alguna impresión, se les mostrará un mensaje de advertencia que les informará que esta función ha alcanzado su recuento máximo de uso y no se realizarán más impresiones.

Recuento de impresiones actual : muestra el número total de impresiones realizadas utilizando el evento actual desde la última vez que se restableció este valor. El valor se incrementa automáticamente cada vez que RightBooth imprime un diseño de fotografía en el evento actual. El valor actual del recuento de impresiones se recuerda entre sesiones. Haga clic en el botón **Restablecer** para restablecer este valor a 0.

Nota: El valor del recuento máximo de impresiones se aplica solo al archivo de evento actual y anula el recuento máximo de impresiones que se puede especificar en Configuración. Ver sección: Configuración → Impresoras.

Gracias

Incluir la pantalla "Gracias": marque esta opción para que la pantalla **de agradecimiento** se muestre a los usuarios después de haber grabado un archivo de evento. Cuando la pantalla "Gracias" está incluida en el evento, opcionalmente puedes seleccionar con qué tipo de grabación del evento se mostrará. Esto se logra usando las propiedades 'Mostrar con' para la pantalla 'Gracias' en el Editor de pantalla. Consulte Apariencia → de las propiedades del editor de pantalla →.

Opción para volver a ir : si ha seleccionado incluir la pantalla Detalles del usuario, puede optar por incluir el mensaje Ir de nuevo en la pantalla "Gracias". Luego, cuando se reproduzca un evento de grabación de varios tipos, si el usuario elige "Ir de nuevo", se evitará la necesidad de ingresar los detalles del usuario por segunda vez. Marque esta opción para que la pantalla **de agradecimiento** también muestre **¿Ir de nuevo? botones** de aviso y **Sí/No** . Esta configuración solo se aplica si ha elegido incluir la pantalla Detalles del usuario en su evento. Si marca "Opción para volver", si el usuario elige "Sí", podrá reutilizar el evento nuevamente sin tener que visitar la pantalla de Inicio o volver a ingresar sus datos de usuario.

Varios monitores

Esta sección le permite configurar y utilizar hasta 4 monitores conectados a su computadora en una disposición de escritorio extendida. Con esta disposición, RightBooth le permitirá la opción de agregar pantallas de eventos en cada uno de los monitores adicionales en el Editor de pantalla.

Primero, asegúrese de tener sus monitores conectados a una tarjeta gráfica de múltiples cabezales en su PC y de haberlos organizado como en la configuración de escritorio extendida (consulte la configuración de pantalla de Windows para obtener instrucciones).

Ahora puede elegir qué pantallas de eventos de RightBooth mostrar en cada uno de sus monitores.

Monitorear 1 pantalla. En pantalla : ingrese el número del monitor en el que desea mostrar las pantallas interactivas del evento principal. Este monitor normalmente es el Monitor 1. Si está utilizando un monitor de

pantalla táctil para interactuar con RightBooth, asegúrese de que las pantallas de eventos principales estén configuradas para mostrarse en el monitor de pantalla táctil.

Tamaño considerable : seleccione esta opción para permitirle modificar el tamaño y la posición de la ventana principal del evento mientras usa el Editor de pantalla o mientras reproduce el evento. Si no se selecciona esto, la ventana del evento siempre permanecerá en pantalla completa (el valor predeterminado).

Monitorear 2 pantallas : marque esta opción para usar un segundo monitor en su evento RightBooth. La opción Monitor 2 estará disponible en el Editor de pantalla para fines de edición, y las pantallas de eventos 'Monitor 2' aparecerán en el segundo monitor cuando se reproduzca el evento.

Monitorear 2 pantallas. En pantalla : ingrese el número del monitor en el que desea mostrar las pantallas de eventos del 'Monitor 2'.

Pantalla de vídeo en curso : marque esta opción para incluir la pantalla **de vídeo en curso** en el segundo monitor.

Pantalla Foto en progreso : marque esta opción para incluir la pantalla **Foto en progreso** en el segundo monitor.

Pantalla Impresión en curso : marque esta opción para incluir la pantalla **Impresión en curso** en el segundo monitor.

Monitorear 3 pantallas : marque esta opción para usar un segundo monitor en su evento RightBooth. La opción Monitor 3 estará disponible en el Editor de pantalla para fines de edición, y las pantallas de eventos de 'Monitor 3' aparecerán en el tercer monitor cuando se reproduzca el evento.

Monitorear 3 pantallas. En pantalla : ingrese el número del monitor en el que desea mostrar las pantallas de eventos del 'Monitor 3'.

Pantalla de vídeo en curso : marque esta opción para incluir la pantalla **de vídeo en curso** en el tercer monitor.

Pantalla Foto en progreso : marque esta opción para incluir la pantalla **Foto en progreso** en el tercer monitor.

Pantalla Impresión en curso : marque esta opción para incluir la pantalla **Impresión en curso** en el tercer monitor.

Monitorear 4 pantallas : marque esta opción para usar un segundo monitor en su evento RightBooth. La opción Monitor 4 estará disponible en el Editor de pantalla para fines de edición, y las pantallas de eventos 'Monitor 4' aparecerán en el cuarto monitor cuando se reproduzca el evento.

Monitorear 4 pantallas. En pantalla : ingrese el número del monitor en el que desea mostrar las pantallas de eventos del 'Monitor 4'.

Pantalla de vídeo en curso : marque esta opción para incluir la pantalla **de vídeo en curso** en el cuarto monitor.

Pantalla Foto en progreso : marque esta opción para incluir la pantalla **Foto en progreso** en el cuarto monitor.

Pantalla Impresión en curso : marque esta opción para incluir la pantalla **Impresión en curso** en el cuarto monitor.

Varios _

Incluir botones en las pantallas del evento : marque esta opción si desea que aparezcan botones interactivos durante el evento cada vez que el usuario deba tomar una decisión. Si esta opción no está marcada el usuario sólo verá los mensajes de texto de selección y no los botones.

Incluir la pantalla 'Confirmación de cancelación': marque esta opción para incluir la pantalla **de confirmación de cancelación** durante el evento. Luego, cada vez que un usuario haga clic en cualquier botón Cancelar en cualquier pantalla, se le presentará la pantalla de confirmación de Cancelar. Esta pantalla le preguntará al usuario si está seguro de querer cancelar, permitiéndole seleccionar **Sí** o **No**. Si el usuario selecciona **Sí**, el sistema abrirá el evento definido en el Flujo de eventos. Si el usuario selecciona **No**, el sistema pasará a la pantalla que se mostraba antes de la pantalla de confirmación de Cancelar.

Si la pantalla de confirmación de Cancelar no está incluida en el evento, cada vez que un usuario haga clic en cualquier botón Cancelar, la sesión se cancelará inmediatamente sin solicitar confirmación al usuario.

Imagen en imagen: marque esta opción para activar la función 'imagen en imagen' (PIP) que le permitirá grabar videos PIP y capturar fotos PIP durante sus eventos. Esto funciona tomando las transmisiones de la cámara web de las cámaras web número 2, 3 y/o 4 y fusionándolas con la cámara web número 1 en tiempo real. Cuando esté marcada, el evento mostrará PIP en la cámara web 1 durante todo el evento. Tenga en cuenta que para utilizar esta función debe conectar varias cámaras web a su computadora y configurarlas en la configuración de video de RightBooth. Nota: Esta función solo se aplica a cámaras web, no a cámaras DSLR.

Flechas de selección de diseño: utilice las teclas de flecha hacia arriba y hacia abajo para elegir su combinación de diseño PIP preferida. Tenga en cuenta que diferentes diseños requieren más cámaras web que otros, hasta un máximo de 4 cámaras web. También tenga en cuenta que el diseño elegido también obedecerá a la configuración de rotación de la cámara web que aplica a todas las cámaras web en la configuración de video de RightBooth.

El video en pantalla continúa reproduciéndose sin reiniciarse cuando se muestra en pantallas consecutivas : si reproduce un archivo de video como fondo de una pantalla de evento, el video se reproducirá desde el principio cada vez que se muestre la pantalla. Marque esta opción si está utilizando el mismo archivo de video en pantallas de eventos consecutivas y desea que el video continúe reproduciéndose sin reiniciarse a medida que pasa de una pantalla a otra.

El audio de la pantalla sigue reproduciéndose sin reiniciar cuando se usa en pantallas consecutivas : si reproduce un archivo de audio en una pantalla de evento, el audio se reproducirá desde el principio cada vez que se muestre la pantalla. Marque esta opción si está utilizando el mismo archivo de audio en pantallas de eventos consecutivas y desea que el audio continúe reproduciéndose sin reiniciarse al pasar de una pantalla a otra.

Color detrás de las pantallas del evento : elija un color que se mostrará detrás de las pantallas del evento. Este color llenará la pantalla y se verá si agrega una transición de pantalla de evento que reduzca el tamaño de la pantalla de evento durante la animación de transición.

Texto del evento

La tabla de texto del evento le permite ver y/o modificar instrucciones de texto específicas para el evento abierto actualmente.

La primera columna de la tabla muestra las instrucciones de texto que se utilizarán durante el evento. Este texto se mostrará en el idioma actualmente seleccionado en el cuadro combinado Idioma del evento, consulte a continuación.

Sin embargo, si desea modificar cualquiera de las instrucciones de texto específicamente para el evento abierto actualmente, simplemente ingrese el texto reformulado en el cuadro de texto correspondiente en la columna **Texto de reemplazo**.

Tenga en cuenta que cualquier texto que ingrese en esta tabla se aplicará solo al archivo de evento abierto actualmente y estos cambios también se guardarán con el archivo de evento. Los cambios en esta tabla no afectarán el texto de ninguno de sus otros archivos de eventos.

También puede modificar estas instrucciones de texto específicas directamente en el Editor de pantalla al editar elementos de etiqueta de pantalla (consulte la sección: **Edición de elementos de etiqueta**).

El idioma del evento

El cuadro combinado se puede utilizar para elegir el idioma de las instrucciones de texto del evento en el archivo de evento abierto actualmente. Si configura esto en "Predeterminado", el archivo del evento tomará las instrucciones de texto del "Idioma del evento predeterminado" en la configuración de RightBooth. Si configura esto en un idioma específico, el archivo del evento mantendrá las instrucciones en el idioma elegido y no se verá afectado por los cambios en el idioma predeterminado del evento en Configuración.

Preguntas del evento

El panel Preguntas le permite crear un conjunto de preguntas que se presentarán a sus usuarios durante un evento de Preguntas.

Cuando crea un nuevo evento, la tabla de Preguntas estará vacía. Puede hacer clic en el botón **+** para agregar filas a la tabla. Cada fila de la tabla representa una única pregunta que aparecerá a sus usuarios durante el evento.

Cada pregunta está definida por propiedades en las siguientes columnas de la tabla:

ID: esta columna muestra el ID de la pregunta para cada pregunta. Este es un valor numérico que se garantiza que será único para cada pregunta en el archivo del evento. Tenga en cuenta que estos números pueden no ser consecutivos ni ascendentes, especialmente si reordena las preguntas después de crearlas.

Texto de la pregunta : ingrese el texto de la pregunta para cada una de sus preguntas de texto en esta columna.

Video de pregunta : si desea reproducir un video para cualquier pregunta, haga clic en la celda correspondiente para seleccionar un archivo de video pregrabado desde su computadora.

Tipo de pregunta : haga clic en este cuadro combinado para elegir el tipo de cada pregunta:

Texto : cuando se muestra la pregunta, el texto de la pregunta especificada se mostrará en la pantalla.

Video : cuando se muestra la pregunta, el archivo de vídeo especificado se reproducirá en la pantalla.

Ambos : cuando se muestra la pregunta, el texto de la pregunta Y el archivo de video especificados se mostrarán en la pantalla.

Tipo de respuesta : haga clic en este cuadro combinado para definir el tipo de respuesta requerida para cada pregunta:

Texto : la pregunta debe responderse ingresando un mensaje de texto.

Vídeo : la pregunta debe responderse grabando un vídeo.

Preguntar : los botones de opción se mostrarán en la pantalla de preguntas para permitir al usuario elegir si desea responder la pregunta con un mensaje de texto o grabando un video.

Multi : la pregunta comprenderá una cantidad de respuestas que se mostrarán al usuario, entre las cuales deberá seleccionar una.

Respuestas múltiples: haga clic en esta celda para acceder al panel del editor de respuestas múltiples donde puede agregar hasta 10 respuestas de texto a la pregunta de opción múltiple. Se aplica al tipo de respuesta: **Múltiple** .

Rama múltiple : haga clic en esta celda para acceder al panel del editor de respuestas múltiples donde puede agregar una regla de rama a cada respuesta de opción múltiple. Se aplica al tipo de respuesta: **Múltiple** . Cada respuesta de opción múltiple puede tener uno de los siguientes valores de rama:

- **Siguiente** : la siguiente pregunta que figura en la cuadrícula de preguntas se mostrará al usuario después de haber seleccionado la respuesta.
- **Finalizado** : no se mostrarán más preguntas al usuario después de haber seleccionado la pregunta de respuesta.
- **ID de pregunta** : la pregunta con el ID correspondiente se mostrará al usuario después de haber seleccionado la respuesta.

Respuesta correcta : al ingresar respuestas en el panel del editor de respuestas múltiples, también puede optar por convertir la pregunta en una pregunta de puntuación marcando la casilla de verificación debajo de la columna "Correcto" que corresponde con la respuesta correcta. Tenga en cuenta que especificar una respuesta correcta es opcional.

Omitir : marque esta casilla de verificación para que la pregunta asociada sea una pregunta opcional. Durante el evento en el que se muestra una pregunta opcional al usuario, también se mostrará el botón/etiqueta **Omitir** , lo que permitirá al usuario omitir la pregunta sin responderla.

Rama : haga clic aquí para seleccionar una regla de rama para la pregunta. La configuración de la sucursal puede ser una de las siguientes:

- **Siguiente** : la siguiente pregunta que figura en la cuadrícula de preguntas se mostrará al usuario después de haber respondido la pregunta.
- **Finalizado** : no se mostrarán más preguntas al usuario después de haber ingresado la pregunta.
- **ID de pregunta** : la pregunta con el ID correspondiente se mostrará al usuario una vez que haya respondido la pregunta.

Esta opción no se aplica al Tipo de respuesta: Múltiple, ya que tiene su propia configuración de sucursal múltiple (ver arriba).

En cada uno de sus eventos puede definir cualquier cantidad de preguntas con cualquier combinación de tipos de preguntas, tipos de respuestas y opciones de omisión.

Orden de preguntas

El orden de las preguntas en la tabla es el orden en que normalmente se presentarán al usuario durante el evento. Sin embargo, mediante el uso cuidadoso de las preguntas de opción múltiple y las opciones de rama, puede crear rutas únicas a través del conjunto de preguntas que se producirán como resultado de las respuestas proporcionadas por cada usuario. También puede optar por mostrar las preguntas en orden aleatorio (ver más abajo).

Puede utilizar los comandos de teclado estándar Copiar y Pegar de Windows para copiar texto de otras fuentes de texto en las celdas de la columna de texto de la pregunta.

Los siguientes elementos están disponibles en la parte superior del panel de Preguntas:

+ Haga clic en este botón para agregar más preguntas a la tabla. Esto mostrará el panel de entrada de Preguntas donde puede escribir una o más preguntas para agregarlas a la tabla. Nota: Cada pregunta de la tabla tiene su propio diseño de pantalla, disponible en el Editor de pantalla. Antes de agregar nuevas preguntas a la tabla, si primero selecciona una fila de preguntas existente y luego usa este botón + , todas las preguntas recién agregadas tendrán el mismo diseño de pantalla que la pregunta seleccionada.

- Haga clic en este botón para eliminar la pregunta (o preguntas) actualmente seleccionada de la tabla. Para seleccionar una o más preguntas, haga clic con el mouse en la celda de la columna de la tabla más a la izquierda de la pregunta y luego se seleccionará toda la fila (resaltada en azul), lo que permitirá su posterior eliminación. Para seleccionar más de una pregunta, haga clic y arrastre el mouse en la columna de la tabla más a la izquierda.

↑ ↓ – Estos botones le permiten cambiar el orden de las preguntas en la tabla. Primero seleccione cualquier fila (o filas) como se describe arriba, luego haga clic en el botón de flecha apropiado para mover las preguntas actualmente seleccionadas hacia arriba o hacia abajo en la tabla.

Orden aleatorio : marque esta casilla de verificación para que las preguntas se muestren a cada usuario en un orden aleatorio único. Si está marcada, cuando se juegue el evento, la primera pregunta se seleccionará al azar del conjunto completo de preguntas de la tabla. Luego, si la condición de rama para la respuesta elegida es "Siguiente", la siguiente pregunta se elegirá al azar. Ninguna pregunta se mostrará más de una vez a cada usuario.

Cantidad : ingrese la cantidad de preguntas que desea que se muestre a cada usuario. Este valor puede ser particularmente útil en combinación con la configuración de Orden aleatorio cuando desea mostrar un subconjunto diferente de preguntas a cada usuario. Nota: Al ingresar '0', se ignora el valor de Importe.

Ver también: Diseño de pantallas de preguntas (más adelante).

redes sociales del evento

Esta pestaña le permite agregar detalles específicos del evento para los correos electrónicos y mensajes SMS telefónicos enviados durante el evento. La configuración de esta sección se utiliza en combinación con la configuración que elija en:

Diseñador de eventos → Estructura del evento → Archivos de correo electrónico y

Diseñador de eventos → Estructura del evento → Enviar archivos al teléfono

Correo electrónico del evento

Enviar a la dirección de correo electrónico del usuario : marque esta opción para enviar por correo electrónico los videos, fotos y mensajes de un usuario del evento a la dirección de correo electrónico que ingresa en la pantalla Detalles del usuario (o en la pantalla "Dirección de correo electrónico") durante el evento.

Para : utilice este cuadro de texto para ingresar una o más direcciones de correo electrónico a las que desea que se envíen todos los videos, fotos y mensajes. Las direcciones que agregue en este cuadro son independientes (y adicionales) de 'Enviar a la dirección de correo electrónico del usuario' y le permiten enviar automáticamente archivos de los usuarios por correo electrónico a otras direcciones de correo electrónico. Cada dirección de correo electrónico debe agregarse en una línea separada en el cuadro de texto.

Por ejemplo, en el evento de recepción de una boda, además de que cada usuario reciba sus propias fotos, es posible que los novios quieran recibir todas las fotos tomadas por todos los usuarios, por lo que en este ejemplo ingresaría las direcciones de correo electrónico de los novios y de la novia en este cuadro de texto.

Asunto : ingrese el título del asunto del correo electrónico.

Cuerpo : ingrese el texto del cuerpo del correo electrónico.

Enviar correo electrónico de prueba a : haga clic en este botón para enviar un correo electrónico de prueba a la dirección de correo electrónico que ingrese en el cuadro de texto.

SMS de teléfono

Asunto : ingrese el título del asunto que aparecerá en el mensaje de texto SMS enviado a cada teléfono utilizado en el evento.

Cuerpo : ingrese el texto del cuerpo del mensaje SMS enviado a cada teléfono utilizado en el evento.

Flujo de eventos

El flujo de eventos es una característica poderosa que le permite vincular eventos entre sí sin problemas cuando se reproducen. Algunas de las cosas que puedes hacer usando el flujo de eventos:

- Crea tu propia secuencia de eventos.
- crear un bucle cíclico de eventos
- crear navegaciones de eventos
- crear ramas de eventos de información
- volver a eventos anteriores
- hacer que un solo evento se repita indefinidamente
- definir qué sucede cuando los usuarios cancelan o interrumpen un evento
- definir qué sucede cuando el sistema se agota debido a la inactividad del usuario
- cree un menú para ejecutar otras aplicaciones o abrir otros archivos en su computadora.

Cada evento contiene las siguientes reglas de flujo de eventos...

Al finalizar, comience...

Elija qué evento comenzar a reproducir después de que un usuario complete el evento actual. Por lo general, un evento se completa después de que a cada usuario se le haya mostrado la última pantalla del

evento, que suele ser la pantalla de **agradecimiento del evento**. Puede elegir cualquiera de las opciones de flujo de eventos (ver más abajo).

Al cancelar o interrumpir, comenzar...

Elija qué evento comenzar a reproducir cuando un usuario cancele o interrumpa el evento actual. Puede elegir cualquiera de las opciones de flujo de eventos (ver más abajo).

En el tiempo de espera, comience...

Elija qué evento comenzar a reproducirse cuando cualquier pantalla en el evento actual (que requiere la entrada del usuario) alcance su valor de tiempo de espera predefinido debido a la inactividad del usuario, como en la situación en la que un usuario se aleja del sistema a mitad de sesión. Puede elegir cualquiera de las opciones de flujo de eventos (ver a continuación).


Opciones de flujo de eventos

este evento : RightBooth reiniciará el evento actual. Esta es la opción predeterminada para todas las reglas de flujo de eventos.

primer evento : RightBooth iniciará el primer evento utilizado en la sesión. El primer evento de la sesión es el primer evento que inicia después de ejecutar la aplicación RightBooth.

Evento anterior : RightBooth comenzará a reproducir el evento que se estaba reproduciendo anteriormente al evento actual.

próximo evento : RightBooth comenzará a reproducir el evento definido en la etiqueta de evento asociada.

 : haga clic en este botón para seleccionar un evento que se iniciará con la **siguiente** opción de flujo de eventos.

Ejecutar otras aplicaciones o archivos desde menús

Si elige ejecutar otras aplicaciones o abrir otros archivos desde el menú de la cabina derecha, el menú permanecerá abierto detrás de la aplicación (o archivo) elegido hasta que se cierre la aplicación. Tenga en cuenta que en esta situación es posible que desee modificar la propiedad Tiempo de espera de la pantalla del menú a **Nunca** ; consulte **Tiempo de espera de la pantalla** .

Modificar archivos externamente

Esta sección le permite enviar videos grabados y/o fotos capturadas a una carpeta de visualización externa para permitir que cualquier otra aplicación (que tenga capacidades de carpeta de visualización) procese los videos y/o las fotos y los devuelva a su evento para continuar con el flujo del evento. Cuando se activa esta función, inmediatamente después de grabar cada video o tomar una foto, RightBooth copiará el archivo en la carpeta de vigilancia externa especificada. Luego, el evento esperará durante un período de tiempo específico, durante el cual monitoreará la carpeta de visualización de retorno especificada para detectar la llegada del video o foto modificados. Al recibir el archivo modificado, RightBooth continuará con el flujo del evento utilizando el archivo modificado.

Videos : marque esta opción si desea que sus videos grabados se procesen externamente.

Fotos : marque esta opción si desea que las fotos capturadas se procesen externamente.

Carpeta de vigilancia externa : elija una carpeta en su computadora en la que RightBooth copiará los archivos para su procesamiento externo. Debe asegurarse de que la aplicación que está utilizando para el procesamiento externo esté configurada para monitorear la misma carpeta externa.

Devolver carpeta de vigilancia : elija una carpeta en su computadora que RightBooth monitoreará para detectar la llegada de archivos modificados externamente. Debe asegurarse de que la aplicación que está utilizando para el procesamiento externo pueda enviar el archivo modificado a la misma carpeta de devolución.

Tiempo de espera : establezca la cantidad de tiempo que RightBooth esperará la llegada de cada archivo modificado externamente.

Mostrar pantalla 'Ocupado' : marque esta opción para que RightBooth muestre la pantalla de evento 'Ocupado' mientras espera la llegada de cada archivo modificado externamente. Si no está marcado, RightBooth se detendrá en la pantalla "Grabar video" o "Tomar foto" hasta que llegue el archivo modificado.

Archivos y carpetas de eventos

Elija cuándo realizar acciones de copia de archivos

Esta sección le permite elegir en qué punto del flujo del evento se producirán las acciones de copia de archivos.

Vídeos

Escoge de:

Después de la creación : los videos y videos de karaoke se copiarán o cargarán inmediatamente después de que se haya grabado el video y después de que se hayan aplicado las mejoras de video y las conversiones de archivos.

Pantalla 'Mostrar' : los videos y videos de karaoke se copiarán o cargarán cuando aparezca la pantalla 'Mostrar video' (o cuando aparezca la pantalla 'Mostrar karaoke'). Si se selecciona esta opción pero no incluye la pantalla Mostrar video en su evento, las acciones de copia de archivos **no** se realizarán en los videos. Consulte también la 'Consideración' a continuación.

Pantalla 'Opciones' : los videos y videos de karaoke se copiarán o cargarán cuando aparezca la pantalla 'Opciones de video'. Si se selecciona esta opción pero no incluye la pantalla de opciones de Video en su evento, las acciones de copia de archivos **no** se realizarán en los videos.

Después de completar : los videos y los videos de karaoke se copiarán o cargarán cuando el usuario actual haya terminado con su sesión de grabación de video actual. Esto sucederá cuando el flujo del evento pase las pantallas de opciones de video en la lista de Pantallas del editor de pantalla.

Conversión de archivos de vídeo: consideración

Considere la siguiente configuración de diseño de eventos:

- estás usando una cámara web para grabar videos WMV (o AVI) Y
- has configurado tu evento para copiar videos Y
- no estás aplicando ninguna mejora de video Y
- está convirtiendo sus videos grabados al formato MP4 (consulte Configuración →miscelánea)

Con esta configuración, el video no se convertirá hasta que el flujo del evento avance más allá de la pantalla "Mostrar video", por lo que debe evitar seleccionar las opciones de copia del archivo: "Después de crear" o "Mostrar pantalla", de lo contrario, RightBooth copiará el archivo de video en su formato grabado originalmente (por ejemplo, WMV). Entonces, con esta configuración, seleccione la opción de copia de

archivos 'Pantalla de opciones' o 'Después de completar' para garantizar que RightBooth copie los archivos MP4.

Fotos y miniaturas

Escoge de:

Después de crear : las fotos se copiarán o cargarán inmediatamente después de tomar cada una de ellas.

Pantalla 'Mostrar' : las fotos se copiarán o cargarán cuando aparezca la pantalla 'Mostrar foto'. Si se selecciona esta opción pero no incluye la pantalla Mostrar foto en su evento, las acciones de copia de archivos no se realizarán en las fotos.

Pantalla 'Opciones' : las fotos se copiarán o cargarán cuando aparezca la pantalla 'Opciones de foto'. Si se selecciona esta opción pero no incluye la pantalla de opciones de Foto en su evento, las acciones de copia de archivos no se realizarán en las fotos.

Después de completar : las fotos se copiarán o cargarán cuando el usuario actual haya terminado con su sesión de captura de fotos actual. Esto sucederá cuando el flujo del evento avance más allá de la pantalla de opciones de Foto en la lista de Pantalla del editor de pantalla.

Huellas dactilares

Escoge de:

Después de crear : los diseños de impresión se copiarán o cargarán inmediatamente después de que se haya creado el diseño.

Pantalla 'Mostrar' y 'Pantalla de opciones' : los diseños de impresión se copiarán o cargarán cuando aparezca la pantalla 'Opciones de fotografía'. Si se selecciona cualquiera de estas opciones pero no incluye la pantalla de opciones de Fotografía en su evento, las acciones de copia de archivos no se realizarán en los diseños de impresión.

Después de completar : los diseños de impresión se copiarán o cargarán cuando el usuario actual haya terminado con su sesión de captura de fotografías actual. Esto sucederá cuando el flujo del evento avance más allá de la pantalla de opciones de Foto en la lista de Pantalla del editor de pantalla.

Reemplace las acciones de Copia de archivos (en la configuración de la carpeta RightBooth) con acciones de Copia de archivos específicas del evento : marque esta casilla de verificación para permitirle agregar una o más unidades o carpetas en las que hacer copias de varios archivos que se crean cuando se reproduce este evento. Puede seleccionar hasta diez unidades/carpetas diferentes para copiar archivos de este evento.

Cuando está marcada, está anulando efectivamente cualquier acción general de copia de archivos (definida en la Configuración de carpetas/archivos de RightBooth) para este archivo de evento.

Cuando no está marcado, RightBooth utilizará las acciones generales de copia de archivos en la configuración de carpetas/archivos de RightBooth.

Si marca esta casilla de verificación pero posteriormente no agrega ninguna acción de copia de archivos, RightBooth no realizará ninguna copia de archivos mientras se reproduce este evento.

Consulte también la sección: Configuración → de carpetas/archivos.

Agregar : haga clic en este botón para elegir una unidad y/o una carpeta para agregar a la lista.

Agregar FTP : haga clic en este botón para ingresar un nombre de carpeta ftp a la lista. El nombre de esta carpeta se agregará a la **carpeta raíz ftp** especificada en Configuración de RightBooth →Redes sociales →FTP. Deje esta entrada en blanco para apuntar a la **carpeta raíz** . Al cargar archivos, si el nombre de esta carpeta no existe en el sitio ftp, se creará automáticamente dentro de la carpeta raíz.

Eliminar : haga clic en el botón para eliminar las carpetas actualmente resaltadas de la lista.

Para cada carpeta que agregue a la lista, puede optar por marcar las siguientes opciones:

- **Fotos**: las fotos capturadas durante el evento se copiarán a la carpeta
- **Miniaturas**: las miniaturas de las fotografías capturadas se copiarán en la carpeta. Los archivos de miniaturas se crean como imágenes JPG, de no más de 160 x 120 píxeles.
- **Impresiones**: los diseños de impresión de fotografías generados se copiarán a la carpeta
- **Videos**: los videos grabados se copiarán a la carpeta
- **Texto** : los archivos de mensajes escritos se copiarán a la carpeta
- **Detalles del usuario + Correos electrónicos**: se copiarán los nombres de usuario, las direcciones de correo electrónico y la información del archivo de envío de correo electrónico.
- **Números de fotos**: esta opción se utiliza junto con las opciones Fotos y Miniaturas (arriba). Si desea copiar fotografías específicas o miniaturas de fotografías, ingrese los números de las fotografías en este cuadro de texto separados por comas, punto y coma o espacios. Ejemplo: **1,3** : esto hará que se copien la primera y la tercera foto, pero no la segunda. Si este cuadro de texto se deja vacío, se copiarán todas las fotos y/o miniaturas.
- **GIF WMV**: las animaciones creadas durante el evento se copiarán a la carpeta.

Un ejemplo de una situación en la que esta función podría resultar útil es cuando ha conectado una o más unidades externas a la computadora (como memorias USB) y necesita que estas unidades contengan copias de todos los archivos que se han grabado durante el evento. .

Otro ejemplo: tiene una carpeta que se utilizará como estación de impresión y envío de correo electrónico. Consulte la sección **Creación de una estación de impresión y envío de correo electrónico**.

cámara de eventos

Cámara que se utilizará para la grabación de vídeo en este evento.

Utilice esta configuración para elegir qué cámara se utilizará para grabar vídeos cuando se reproduzca este evento específico.

Como se especifica en la configuración de RightBooth : marque esta opción para usar la cámara especificada en la configuración de RightBooth para grabar videos en este evento. Esta es la opción predeterminada para todos los eventos.

Cámara web : marque esta opción para forzar que este evento use la cámara web para grabar videos.

Cámara DSLR : marque esta opción para forzar que este evento use la cámara DSLR para grabar videos.

Cámara GoPro : marque esta opción para forzar que este evento use la cámara GoPro para grabar videos.

Recortar videos de la cámara web : marque esta opción para aplicar un recorte específico del evento a la transmisión en vivo de la cámara web y también a los videos grabados con la cámara web en este evento. Los valores de cultivo deben ingresarse en los cuadros de texto W y H adjuntos.

Recortar videos DSLR : marque esta opción para aplicar un recorte específico del evento a los videos grabados con la cámara DSLR en este evento. Los valores de cultivo deben ingresarse en los cuadros de texto W y H adjuntos.

Recortar vídeos de GoPro : marque esta opción para aplicar un recorte específico del evento a los vídeos grabados con la cámara GoPro en este evento. Los valores de cultivo deben ingresarse en los cuadros de texto W y H adjuntos.

IMPORTANTE: si las configuraciones de recorte anteriores están habilitadas, estos valores de recorte se usarán en lugar de cualquier valor de recorte definido en la configuración principal de RightBooth.

Dispositivo que se utilizará para tomar fotografías en este evento.

Utilice esta configuración para elegir qué cámara se utilizará para tomar fotografías cuando se juegue este evento.

Como se especifica en la configuración de RightBooth : marque esta opción para usar la cámara especificada en la configuración de RightBooth para tomar fotografías en este evento. Esta es la opción por defecto.

Cámara web : marque esta opción para forzar que este evento use la cámara web para tomar fotografías.

Cámara DSLR : marque esta opción para forzar que este evento use la cámara DSLR para tomar fotografías.

Cámara GoPro : marque esta opción para forzar que este evento use la cámara DSLR para tomar fotografías.

Recortar fotos de la cámara web : marque esta opción para aplicar un recorte específico del evento a la transmisión en vivo de la cámara web y también a las fotos tomadas con la cámara web en este evento. Los valores de cultivo deben ingresarse en los cuadros de texto W y H adjuntos.

Recortar fotografías DSLR : marque esta opción para aplicar un recorte específico del evento a las fotografías tomadas con la cámara DSLR en este evento. Los valores de cultivo deben ingresarse en los cuadros de texto W y H adjuntos.

Recortar fotos de GoPro : marque esta opción para aplicar un recorte específico del evento a las fotos tomadas con la cámara GoPro en este evento. Los valores de cultivo deben ingresarse en los cuadros de texto W y H adjuntos.

IMPORTANTE: si las configuraciones de recorte anteriores están habilitadas, estos valores de recorte se usarán en lugar de cualquier valor de recorte definido en la configuración principal de RightBooth.

Anulación de la configuración de la cámara RightBooth para eventos individuales

Cada vez que crea un nuevo evento, sus opciones de Cámara de eventos se configuran automáticamente en "Usar la cámara especificada en Configuración" tanto para videos como para fotos.

Por este motivo, normalmente no necesitarás modificar las opciones de la Cámara de eventos en ninguno de tus eventos. Sin embargo, si, por ejemplo, desea que un diseño de evento en particular use siempre la cámara web, marque las opciones 'Cámara web' de la cámara del evento para forzar que el evento use siempre la cámara web independientemente de la configuración de su cámara en la configuración de RightBooth.

El editor de pantalla

Se accede al Editor de pantalla desde el botón Editar pantallas en la ventana principal de RightBooth y le permite diseñar la apariencia y el diseño de todas las pantallas del evento y los elementos de pantalla que haya incluido dentro del evento. También le permite diseñar el diseño de impresión de fotografías.

El Editor de pantalla mostrará inicialmente la primera pantalla de su evento junto con la Caja de herramientas del Editor de pantalla.

La caja de herramientas del editor de pantalla

Esta caja de herramientas muestra una lista de todas las pantallas que ha elegido incluir en el diseño de su evento (consulte Estructura del evento). Puede hacer clic en cualquier nombre de pantalla de la lista para ver el contenido de esa pantalla. Luego puede diseñar y diseñar todos los elementos en la pantalla, incluida la cámara, etiquetas de texto, imágenes, videos, etc.

La lista de pantalla

Esta es una lista de pantallas que están disponibles dependiendo de las elecciones que haga en el Diseñador de eventos. Puede realizar cambios de diseño en todas estas pantallas, agregando, modificando y eliminando contenido, pero tenga en cuenta que en algunas pantallas se requieren ciertos elementos para su correcto funcionamiento que no podrá eliminar.

Comenzar

Muestra la vista previa en vivo de la cámara y un mensaje introductorio.

Explorador de medios

Esta pantalla se incluye automáticamente cuando el tipo de evento se establece en 'Compartir estación'. Muestra miniaturas de todos los videos y fotos contenidos en la carpeta Sharing Station Watch. El navegador actualizará automáticamente su contenido cada vez que aparezcan nuevos archivos en la carpeta Watch.

T y C

Muestra el texto de sus términos y condiciones junto con un botón Aceptar y Cancelar.

Detalles de usuario

Muestra cuadros de texto de nombre y dirección de correo electrónico y el teclado en pantalla para permitir a los usuarios ingresar sus datos en el sistema.

Menú de eventos

Muestra sus opciones de eventos (y botones) desde el Diseñador de eventos, cuando el tipo de evento está configurado en 'Menú'

Elige grabación

Muestra las opciones de grabación (y botones) que puede realizar el usuario. Las opciones en esta pantalla se toman de los tipos de grabación seleccionados en el Diseñador de eventos. Si solo se selecciona un tipo de grabación, esta pantalla actuará como una pantalla de información para el tipo de grabación.

Elige pantalla verde

Muestra las imágenes de fondo (y videos) de la pantalla verde que los usuarios pueden seleccionar al incluir la función "Preguntar al usuario" de la pantalla verde, junto con un botón Aceptar.

Elige superposición

Muestra las imágenes superpuestas entre las que los usuarios pueden seleccionar al incluir la función "Preguntar al usuario" de superposición de imágenes, junto con un botón Aceptar.

Elige karaoke

Muestra los nombres de archivos de karaoke que los usuarios pueden seleccionar al incluir la función de karaoke 'Preguntar al usuario', junto con un botón Aceptar.

Prepararse

Muestra la vista previa en vivo de la cámara y un mensaje introductorio "Prepárate".

cuenta regresiva

Muestra la vista previa en vivo de la cámara y un elemento de secuencia de texto de cuenta regresiva.

Pregunta

Muestra la pregunta actual en un evento de Pregunta. Cada pantalla de preguntas tiene su propio diseño de pantalla, que puede incluir una pregunta de texto o una pregunta de archivo de video.

Respuesta

Muestra la pantalla de respuesta actual en un evento de Pregunta. Cada pantalla de respuesta tiene su propio diseño de pantalla, que puede incluir un elemento de entrada de texto, un teclado en pantalla y el elemento de la cámara.

Grabar video

Muestra el elemento de la cámara en vivo durante la grabación de video, junto con un elemento de secuencia de etiqueta de cuenta regresiva.

grabar karaoke

Muestra el elemento de la cámara en vivo durante la grabación de video de karaoke, junto con un elemento de video que reproduce la letra del archivo de karaoke elegido y la pista de acompañamiento.

Tomar foto

Muestra el elemento de la cámara en vivo y el elemento de la etiqueta "Sonrisa".

Elige filtro

Muestra la foto más reciente junto con un conjunto de filtros de fotos que los usuarios pueden seleccionar al incluir la función "Preguntar al usuario" del filtro de fotos, junto con un botón Aceptar.

Escribe mensaje

Muestra un elemento de entrada de texto y un teclado en pantalla para permitir a los usuarios ingresar su mensaje.

Mostrar vídeo

Muestra un elemento de vídeo que reproduce el vídeo grabado más recientemente. Si la opción 'Rehacer video' está configurada en el Diseñador de eventos, esta pantalla también muestra los botones Rehacer y Mantener.

Mostrar foto

Muestra un elemento de imagen que contiene la fotografía tomada más recientemente e imágenes en miniatura de todas las demás fotografías del conjunto de fotografías. Si la opción 'Rehacer foto' está configurada en el Diseñador de eventos, esta pantalla también muestra los botones Rehacer y Conservar.

Mostrar mensaje

Muestra un elemento de etiqueta que contiene el mensaje ingresado más recientemente. Si la opción 'Rehacer mensaje' está configurada en el Diseñador de eventos, esta pantalla también muestra los botones Rehacer y Mantener.

Mostrar respuesta

Muestra el video o la respuesta de texto grabados más recientemente en un evento de Pregunta. Si la opción 'Rehacer respuestas a preguntas' está configurada en el Diseñador de eventos, esta pantalla también muestra los botones Rehacer y Mantener.

Mostrar karaoke

Muestra un elemento de vídeo que reproduce el vídeo de karaoke grabado más recientemente. Si la opción 'Rehacer karaoke' está configurada en el Diseñador de eventos, esta pantalla también muestra los botones Rehacer y Mantener.

Impresión

Muestra una imagen de la impresora cada vez que se realiza la impresión de fotografías.

Diseño de impresión

Muestra el diseño de impresión de fotografías actual con fines de diseño. Esta pantalla no aparece cuando se está reproduciendo el evento.

Opciones de vídeo

Muestra las opciones de video que haya elegido en el Diseñador de eventos para permitir a los usuarios hacer su elección.

Opciones de foto

Muestra las opciones de fotografía que haya elegido en el Diseñador de eventos para permitir a los usuarios hacer su elección. Tenga en cuenta que, de forma predeterminada, esta pantalla siempre mostrará un elemento de Imagen de vista previa de impresión, independientemente de si ha elegido imprimir fotografías en el evento. Si no incluye la impresión en su evento, simplemente puede eliminar este elemento de la pantalla de opciones de Fotografía en el editor de pantalla.

Opciones de mensaje

Muestra las opciones de mensaje que haya elegido en el Diseñador de eventos para permitir a los usuarios hacer su elección.

imprimir copias

Muestra las opciones de copias impresas que ha elegido en Event Designer para permitir a los usuarios elegir cuántas copias impresas realizar al imprimir sus fotografías.

Dirección de correo electrónico

Muestra el cuadro de entrada de texto de la dirección de correo electrónico y el teclado en pantalla para permitir a los usuarios ingresar su dirección de correo electrónico cuando lo requiera el software.

Envío de correo electrónico

Muestra una imagen de correo electrónico cada vez que un correo electrónico está en proceso de envío.

Número de teléfono

Muestra la lista de proveedores de servicios móviles (tomada de Configuración de redes sociales), el cuadro de entrada de texto del número de teléfono/móvil y el elemento del teclado en pantalla.

enviar al telefono

Muestra una imagen de "envío al teléfono" cada vez que se envían archivos a un teléfono móvil.

numero whatsapp

Muestra el cuadro de entrada de texto del número de teléfono/móvil y el elemento del teclado en pantalla para permitir a los usuarios ingresar el número de móvil de su cuenta de WhatsApp.

Enviar a WhatsApp

Muestra la ventana de WhatsApp a la que los usuarios pueden arrastrar sus videos y fotos de RightBooth para cargarlos en su cuenta de WhatsApp.

Gracias

Muestra una etiqueta de "Gracias" al final de la sesión del evento de cada usuario. También mostrará los botones Sí/No 'Ir de nuevo' si es necesario.

Cancelar

Muestra el elemento de etiqueta 'Confirmación de cancelación' y los botones Sí/No cada vez que el usuario elige un botón Cancelar en cualquier otra pantalla. Esta pantalla solo aparecerá si se selecciona "Cancelar confirmación" en Event Designer.

Ocupado

Muestra un elemento de etiqueta "Ocupado" y una animación cada vez que RightBooth realiza una tarea larga, como convertir un video grabado a un formato diferente.

Error

Muestra un elemento de etiqueta de mensaje de error si RightBooth encuentra un error inesperado.

Finalizado

Muestra un elemento de etiqueta de "Evento finalizado" cada vez que se cumple una condición de parada del evento. Consulte Configuración de inicio/parada.

Listas de pantalla de monitor adicional

Las siguientes pantallas se mostrarán en un segundo o tercer monitor y solo se aplicarán si el evento incluye monitores adicionales en el Diseñador de eventos.

Inicio 2

Esta es la primera pantalla que se mostrará al inicio del evento.

Vídeo en progreso

Esta pantalla se mostrará cada vez que RightBooth esté grabando un video, cuando se seleccione la opción "Video en progreso" en el Diseñador de eventos. Esto es útil si desea asegurarse de que no se produzca ninguna actividad intensiva del procesador en el segundo (o tercer) monitor (como la reproducción de un elemento de vídeo) durante la grabación de vídeo.

Foto en progreso

Esta pantalla se mostrará cada vez que RightBooth capture una foto, cuando se seleccione la opción 'Foto en progreso' en el Diseñador de eventos.

Impresión en curso

Esta pantalla se mostrará cada vez que se esté imprimiendo fotografías en RightBooth, cuando esté en "Impresión en curso".

Opciones de la caja de herramientas del editor de pantalla

La caja de herramientas del Editor de pantalla proporciona las siguientes opciones:

Tema : haga clic en este botón para abrir la carpeta de fondos en la Biblioteca multimedia donde puede seleccionar un tema que se aplicará a todas las pantallas de su evento. Cada tema aplicará un fondo, color de texto y estilo de botón a todas las pantallas de su evento.

Cargar : haga clic en este botón para cargar un archivo previamente guardado:

- diseño de diseño de impresión, mientras visualiza la pantalla Diseño de impresión
- diseño de pantalla, mientras visualiza cualquiera de las otras pantallas de eventos
- conjunto de elementos. Los elementos elegidos se agregarán a la pantalla actual.

Guardar : haga clic en este botón para guardar el diseño de pantalla actual, el diseño de impresión actual o el conjunto de elementos seleccionados actualmente en un archivo en su biblioteca multimedia.

Selector de monitor : esto le permite elegir diseñar pantallas de eventos que aparecerán en los monitores 1 a 4 si...

- monitores adicionales están conectados a la computadora
- Se habilitan monitores adicionales en RightBooth Event Designer. →Estructura de eventos
→Múltiples monitores.

Tenga en cuenta que si ha habilitado monitores adicionales, los cambios de tema realizados mientras trabaja en una pantalla del Monitor 1 solo se aplicarán a las pantallas del Monitor 1. De manera similar, los cambios de tema realizados mientras se trabaja en una pantalla de Monitor 2 solo se aplicarán a las pantallas de Monitor 2.

Zoom : aumenta o disminuye el tamaño de la pantalla para fines de edición. Puede ampliar la pantalla para obtener un control más preciso sobre el posicionamiento de los elementos. Cuando la pantalla no cabe en el monitor de su computadora, aparecerán barras de desplazamiento verticales y horizontales que le permitirán desplazarse por la pantalla. El tamaño mínimo de zoom es 0,1. El tamaño máximo de zoom es 10. Siempre que el mouse esté colocado sobre la pantalla, también puede usar la rueda de desplazamiento del mouse para cambiar el valor del zoom.

Opacidad de la caja de herramientas : utilice esto para alterar la opacidad de todas las cajas de herramientas del Editor de pantalla para permitir una mayor visibilidad de la pantalla de eventos subyacente.

Retroceder : haga clic en este botón para mover el elemento seleccionado más atrás en el orden de visualización del elemento. Cada clic en el botón moverá el elemento hacia atrás una posición en el orden de visualización hasta que finalmente se muestre detrás de todos los demás elementos en la pantalla.

Avanzar : haga clic en este botón para mover el elemento seleccionado hacia adelante en el orden de visualización del elemento. Cada clic en el botón moverá el elemento hacia adelante una posición en el orden de visualización hasta que finalmente se muestre encima de todos los demás elementos en la pantalla.

Tenga en cuenta que cualquier elemento se puede colocar encima de cualquier otro elemento, por lo que, por ejemplo, puede colocar texto e imágenes en elementos de video y cámara.

Deshacer : haga clic aquí para deshacer las ediciones de la pantalla. La mayoría de las acciones se pueden deshacer, incluido mover y dimensionar elementos y alterar sus propiedades. Cada pantalla mantiene su propio historial de deshacer/rehacer independiente e ilimitado.

Rehacer : haga clic aquí para rehacer las operaciones de deshacer.

Bin : haga clic aquí para eliminar los elementos de pantalla actualmente seleccionados. También puede usar la Papelera para eliminar pantallas que haya agregado manualmente al evento si no hay ningún elemento de pantalla seleccionado actualmente (consulte Agregar pantalla).

Cortar : haga clic aquí para cortar los elementos actualmente seleccionados de la pantalla. También puede usar esto para cortar pantallas que haya agregado manualmente al evento si no hay ningún elemento de pantalla seleccionado actualmente.

Copiar : haga clic aquí para copiar los elementos de la pantalla seleccionados actualmente. También puede usar esto para copiar pantallas que haya agregado manualmente al evento si no hay ningún elemento de pantalla seleccionado actualmente.

IMPORTANTE. El uso de las funciones Cortar y Copiar colocará los elementos en el portapapeles privado de RightBooth. NO coloca los elementos en el portapapeles de Windows.

Tenga en cuenta que ciertos elementos esenciales de la pantalla no se pueden cortar, copiar ni eliminar y se le informará cada vez que intente hacerlo.

Pegar : haga clic aquí para pegar elementos previamente cortados o copiados en la pantalla actual en el mismo evento o en uno diferente. Los elementos se pegarán en el mismo lugar desde el que se cortaron o copiaron. También puede pegar una pantalla previamente copiada en el mismo evento o en un evento diferente, momento en el cual se le pedirá que nombre la pantalla pegada antes de agregarla a la lista de pantallas.

Tenga en cuenta que esta función sólo pega elementos del portapapeles privado de RightBooth. No pega elementos del portapapeles de Windows. Para pegar imágenes desde el portapapeles de Windows, consulte la sección: **Copiar imágenes de otras aplicaciones en pantallas de eventos**

Agregar elementos : haga clic aquí para mostrar u ocultar la caja de herramientas Agregar elementos. Consulte **Agregar elementos** .

Propiedades : haga clic aquí para mostrar u ocultar la caja de herramientas Propiedades. Ver **Propiedades** .

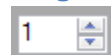
Formateador : haga clic aquí para mostrar u ocultar la caja de herramientas del formateador de elementos. Consulte **Formato de elementos**.

Transiciones : haga clic aquí para habilitar o deshabilitar cualquier transición de pantalla mientras edita las pantallas de su evento.

Información sobre herramientas de elementos : haga clic aquí para mostrar u ocultar información sobre herramientas que aparecerá cuando pase el mouse sobre varios elementos en la pantalla del evento. La información sobre herramientas mostrará la ruta y el nombre de archivo de los activos del elemento, como archivos de imagen y video.

Navegador de prueba : cuando no está marcado, los elementos del navegador en la pantalla del evento se pueden mover, dimensionar y diseñar. Cuando está marcada, puede interactuar con el contenido de la página web del navegador y también se le mostrará un ícono en la caja de herramientas del Editor de pantalla que puede usarse para probar las funciones de arrastrar y soltar en la página web.

Pregunta



Avance de preguntas y respuestas : haga clic en este control arriba/abajo para recorrer las preguntas definidas en la tabla Preguntas del Diseñador de eventos (consulte anteriormente). Esto le permite ver y editar todas las pantallas de preguntas y respuestas que aparecerán durante el evento. Este control solo se mostrará en la caja de herramientas cuando haya incluido preguntas dentro de su evento y esté viendo la pantalla Pregunta o Respuesta en el Editor de pantalla. Para obtener más información, consulte la sección sobre **Diseño de pantallas de preguntas** (más adelante).

Video : esta opción le permite ver y editar el diseño de una pantalla de respuesta en video.

Texto : esta opción le permite ver y editar el diseño de una pantalla de respuesta de texto.

Botones de orden de pantalla : haga clic en estos botones para cambiar la posición de cualquier pantalla definida por el usuario en la lista. Consulte **Agregar elementos: Pantalla** (más adelante).

Salir : haga clic aquí para salir del Editor de pantalla y regresar al Diseñador de eventos.

Mover y dimensionar elementos de la pantalla

Cualquier elemento de la pantalla (como una etiqueta de texto) se puede mover haciendo clic y arrastrando el elemento a una nueva ubicación en la pantalla.

Para dimensionar un elemento, primero haga clic en el elemento para seleccionarlo. Esto mostrará los cuadros de tamaño, el círculo de rotación y el rectángulo de selección alrededor del elemento. Haga clic y arrastre el cuadro de cualquier tamaño para cambiar el tamaño del elemento. Haga clic y arrastre el círculo de rotación para rotar el elemento.

Cuando ajusta el tamaño de un elemento de etiqueta de texto, el contenido del texto se ajustará dentro del ancho de la etiqueta, por lo tanto, es posible que deba modificar la altura de la etiqueta para ver todo el texto ajustado.

Puede seleccionar más de un elemento de la pantalla presionando y manteniendo presionada la tecla Ctrl del teclado o la tecla Mayús y luego haciendo clic con el mouse en cada elemento de la pantalla para agregarlo a la selección. Mientras hace esto, puede anular la selección de un elemento seleccionado haciendo clic en él nuevamente. Una vez que tenga una selección de elementos, puede soltar la tecla del teclado. Ahora puede arrastrar cualquier elemento seleccionado para mover todos los elementos juntos; cambiar el tamaño o rotar un elemento cambiará el tamaño y rotará todos los elementos seleccionados. También puede cambiar las propiedades de todos los elementos seleccionados usando la caja de herramientas Propiedades (ver más adelante).

También puede seleccionar más de un elemento de la pantalla arrastrando un rectángulo de marco alrededor de los elementos que desea seleccionar. Puede iniciar el rectángulo de marquesina haciendo clic con el mouse en cualquier parte del fondo de la pantalla y luego arrastrando un rectángulo para que se cruce con los elementos que desea seleccionar.

También puede usar las teclas de flecha del teclado para mover los elementos seleccionados hacia arriba, abajo, izquierda y derecha en incrementos de 1 píxel o incrementos de 10 píxeles si mantiene presionada la tecla Ctrl mientras presiona las teclas de flecha.

Para eliminar la selección, simplemente haga clic con el mouse en cualquier parte del fondo de la pantalla.

Agregar elementos a las pantallas

Haga clic en la casilla de verificación **Agregar elementos** en la caja de herramientas del Editor de pantalla para mostrar la **caja de herramientas Agregar elementos**. Esta caja de herramientas proporciona un botón para agregar nuevas pantallas en blanco al evento y también proporciona una lista de botones para agregar varios elementos nuevos a la pantalla actual. Existen límites sobre la cantidad de elementos de cada tipo que puede agregar en cada pantalla. Cuando se alcanza el límite para un artículo en particular, el botón Agregar artículo correspondiente se desactivará.

Pantalla

Haga clic aquí para agregar una nueva pantalla en blanco a su evento. Se le pedirá que proporcione un nombre para la nueva pantalla, que debe ser diferente de todos los demás nombres que se muestran en la lista de pantallas. Luego, a su nueva pantalla se le pueden agregar elementos (videos, texto, contenido del navegador web, etc.) y diseñarlos para satisfacer sus necesidades.

Puede utilizar los botones de flecha arriba/abajo en la caja de herramientas principal para mover la pantalla hacia arriba o hacia abajo en la lista de pantallas. De forma predeterminada, una pantalla recién agregada se colocará en la parte superior de la lista de pantallas y, si no la mueve, se convertirá en la primera pantalla que aparecerá cada vez que juegue el evento. Pero cambiar la posición en la lista determinará cuándo se mostrará durante el evento. Por ejemplo, mover la pantalla hacia abajo en la lista para colocarla antes de la pantalla de agradecimiento hará que la pantalla se muestre antes de la pantalla de agradecimiento cuando juegues el evento. También puedes hacer que tus pantallas sean condicionales...

Pantallas condicionales

La lista de pantalla contiene una línea separadora como sigue: _____

Las pantallas que aparecen en la lista encima de esta línea forman parte del flujo normal del evento, por ejemplo: Iniciar →Prepárate →Grabar →Mostrar →Gracias.

Las pantallas que aparecen debajo de esta línea sólo se mostrarán en circunstancias especiales durante el evento. Por ejemplo, la pantalla Ocupado sólo aparecerá cuando se produzca una "actividad que requiera mucho tiempo", como al transferir archivos de vídeo desde una cámara DSLR.

Pantallas aleatorias

Como se mencionó anteriormente, puede agregar sus propias pantallas nuevas al evento y colocarlas dentro del flujo normal del evento encima de la línea separadora. Pero también puedes moverlos debajo de la línea separadora donde pueden ser tratados como pantallas mostradas aleatoriamente. Lo explicaremos a modo de ejemplo.

Supongamos que tenemos un evento muy simple que permite a cada usuario grabar un video. La lista de la pantalla de eventos se ve así:

Comenzar
Prepararse
cuenta regresiva
Grabar video
Gracias

Ocupado
Error
Finalizado

Digamos que ahora deseamos mostrar una pantalla de publicidad después de la pantalla de Inicio, entonces creamos una nueva pantalla que contiene nuestro anuncio, la llamamos 'Anuncio' y la posicionamos en la lista de la siguiente manera:

Comenzar
Propaganda
Prepararse
cuenta regresiva
Grabar video
Gracias

Ocupado
Error
Finalizado

Ahora, cada vez que se utilice el sistema, la pantalla de Anuncio se mostrará después de la pantalla de Inicio.

Supongamos ahora que queremos mostrar uno de los tres anuncios al azar después de la pantalla de Inicio. Cree dos pantallas más y asígneles el nombre Anuncio n.º 2 y Anuncio n.º 3 y muévalas a cualquier lugar debajo de la línea separadora de la siguiente manera:

Comenzar
Propaganda
Prepararse
cuenta regresiva
Grabar video
Gracias

Anuncio#2
Anuncio#3
Ocupado
Error
Finalizado

Ahora, cada vez que el evento comience a reproducirse, RightBooth seleccionará aleatoriamente una de las pantallas de anuncios y la mostrará después de la pantalla de inicio. Todo esto funciona porque las tres pantallas comienzan con el mismo nombre (Anuncio) y las dos pantallas de Anuncio adicionales también tienen el carácter '#' incluido inmediatamente después de su nombre, y las pantallas se colocan debajo de la línea separadora.

Puede utilizar esta función de nombres en más de un lugar. Aquí mostramos un anuncio aleatorio después de la pantalla de Inicio, luego otro anuncio aleatorio antes de la pantalla de Gracias:

Comenzar
Propaganda
Prepararse
cuenta regresiva
Grabar video
Propaganda
Gracias

Anuncio#2
Anuncio#3

Ocupado
Error
Finalizado

Y finalmente, aquí hay otro ejemplo en el que usamos dos conjuntos de pantallas aleatorias, una configurada para el anuncio aleatorio y otra configurada para mostrar un **mensaje aleatorio** después de que el usuario haya grabado su video:

Comenzar
Propaganda
Prepararse
cuenta regresiva
Grabar video
Mensaje
Gracias

Anuncio#2
Anuncio#3
Mensaje#Hola
Mensaje#18
Mensaje#Abucheo
Ocupado
Error
Finalizado

Puntos a tener en cuenta:

- 1) Sólo puede crear pantallas aleatorias a partir de sus propias pantallas recién agregadas.
- 2) Al nombrar sus pantallas aleatorias, puede usar cualquier carácter después del carácter '#' (como se muestra en el último ejemplo anterior).

Botón

Puede agregar botones a las pantallas cuando desee incluir varias acciones de clic que normalmente no están disponibles de forma predeterminada. Consulte Acción de hacer clic. Puede agregar hasta 50 botones por pantalla.

Cámara

Un elemento de cámara se utiliza para mostrar la transmisión en vivo actual desde la cámara web o cámara DSLR elegida. Un elemento de cámara normalmente mostrará la transmisión en vivo de la cámara predeterminada para el evento. Sin embargo, es posible cambiar el elemento para mostrar la transmisión desde una cámara web específica (1 a 4) o desde la cámara DSLR. Mostrar la transmisión en vivo desde la cámara web 2, 3 o 4 requiere que haya configurado previamente RightBooth para el uso de varias cámaras web; consulte Configuración de video de la cámara web. Puede tener hasta 4 elementos de cámara por pantalla. Nota: RightBooth puede mostrar la transmisión en vivo desde cámaras DSLR Canon compatibles; consulte Configuración de RightBooth DSLR.

Reloj

Un elemento de reloj mostrará la hora actual. Puede agregar 1 elemento de reloj por pantalla.

cuenta regresiva

Un elemento de cuenta regresiva se utiliza para mostrar una cuenta regresiva numérica a sus usuarios. Este elemento se agrega automáticamente a las pantallas Cuenta regresiva y Grabar video, pero puede agregar este elemento a otras pantallas. Puede agregar 1 elemento de cuenta regresiva por pantalla.

Cuaderno de dibujo

Un elemento de panel de dibujo le permite proporcionar un área en la que sus usuarios pueden escribir y dibujar, por ejemplo, para firmar su nombre. Esto se puede utilizar en combinación con las herramientas de dibujo para proporcionar diferentes colores y anchos de dibujo. El contenido del Panel de dibujo se guardará como una imagen en la carpeta del evento al final de cada sesión del evento y se borrará automáticamente para el inicio de la siguiente sesión del evento. También puede incluir el elemento Draw Pad en sus diseños de diseño de impresión de fotografías para que los dibujos de su usuario se incluyan cuando se impriman las fotografías. Puede agregar 1 elemento del panel de dibujo por pantalla.

Todas las imágenes de su bloc de dibujo grabadas se guardarán automáticamente en la carpeta de almacenamiento elegida en formato PNG y se les asignará un nombre de archivo que incluya la fecha y hora en que se realizaron; por ejemplo, la siguiente imagen del bloc de dibujo se realizó el 4 de enero de 2020 a las 12:54 p.m. :

2020-1-4-12-54-49-dibujo.png

Herramientas de dibujo

Se agregará una caja de herramientas de dibujo a la pantalla actual. Si un elemento de la cámara está en la pantalla, esta caja de herramientas le permite dibujar sobre la transmisión en vivo de la cámara durante el evento. Si la foto tomada más recientemente está en la pantalla (como en la pantalla Mostrar foto), esta caja de herramientas le permite dibujar sobre las fotos tomadas durante el evento. Las herramientas de dibujo también se pueden utilizar con el elemento Panel de dibujo (ver más adelante). Puede agregar 1 elemento de herramienta de dibujo por pantalla. ver **el Herramientas de dibujo** para obtener más información.

Accesorios para la cara

Se puede agregar un elemento de accesorios de rostro a cualquier pantalla para permitirle agregar accesorios a los rostros que aparecen en la transmisión de la cámara en vivo cuando se reproduce el evento o agregar accesorios a los rostros en fotografías capturadas. Un elemento de accesorios faciales es esencialmente una cuadrícula de imágenes interactiva que puede contener cualquier número de imágenes de accesorios faciales dispuestas en un diseño de fila y columna. Cuando se agrega inicialmente a una pantalla, el elemento de accesorio de cara estará vacío de accesorios, pero luego puede completarlo haciendo doble clic en el elemento de accesorio de cara (en la pantalla del evento) y luego eligiendo accesorios de la biblioteca de medios de RightBooth. Luego, cuando se reproduzca el evento, puedes tocar o hacer clic en los accesorios para que aparezcan automáticamente en las caras del feed o la foto. Puedes agregar 1 elemento de accesorio facial por pantalla.

Juego

Se puede agregar un elemento del juego a cualquier pantalla. La biblioteca multimedia de RightBooth contiene una serie de enlaces a juegos interactivos en línea diseñados para entrada con el mouse o la pantalla táctil y que son adecuados para su uso en pantallas de eventos. Para acceder a los juegos, haga clic en el botón Juego y luego elija un juego de la selección que se muestra. Luego, el juego se agregará a la pantalla del evento en un elemento del navegador web del tamaño correcto. Cuando está en el Editor de pantalla, se puede dimensionar y posicionar el juego. Cuando se desarrolla el evento, el juego también se puede jugar cuando aparece en la pantalla. Nota: Debe tener una conexión a Internet válida para poder ver y jugar los juegos interactivos.

Teclado

El elemento del teclado se agrega automáticamente a varias pantallas de eventos cada vez que crea un nuevo evento, como la pantalla Detalles del usuario. Sin embargo, también es posible agregar un elemento de teclado a cualquiera o todas las demás pantallas de su evento. Por ejemplo, el elemento del teclado puede resultar útil en pantallas en las que ha elegido incluir un elemento del navegador web y está reproduciendo su evento mediante una pantalla táctil. Esto permitirá que se use el teclado en pantalla para ingresar caracteres en cualquier campo de entrada de texto que aparezca en las páginas web dentro del navegador o para ingresar caracteres en el cuadro de texto de dirección del navegador web.

Si no desea mostrar el elemento del teclado en ciertas pantallas, puede eliminarlo de las pantallas elegidas usando el Editor de pantalla. Puede agregar 1 elemento de teclado por pantalla.

Teclado

El teclado se agrega automáticamente a la pantalla de eventos 'Número de teléfono' cada vez que crea un nuevo evento. El teclado se puede agregar a cualquier pantalla de eventos y se puede usar para ingresar entradas numéricas en cualquier cuadro de texto y en cualquier elemento del navegador web. Puede agregar 1 elemento del teclado por pantalla.

Imagen

Un elemento de imagen se utiliza para mostrar un archivo de imagen, un GIF animado (o WMV) reciente, una foto reciente, una contribución reciente del bloc de dibujo, un diseño de impresión de una fotografía reciente o un código QR. Los archivos de imagen pueden provenir de cualquier lugar de su computadora o de la biblioteca multimedia de RightBooth. Puede agregar hasta 50 elementos de imagen por pantalla.

Secuencia de imágenes

Un elemento de secuencia de imágenes se utiliza para mostrar una secuencia animada de imágenes o gifs animados desde su computadora. Puede tener hasta 4 elementos de secuencia de imágenes por pantalla.

Etiqueta

Un elemento de etiqueta se utiliza para mostrar instrucciones de texto y mensajes de usuario. Puede tener hasta 50 elementos de etiquetas por pantalla.

Secuencia de etiquetas

Un elemento de secuencia de etiquetas se utiliza para mostrar una secuencia animada de elementos de texto. Puede tener hasta 4 elementos de secuencia de etiquetas por pantalla.

Diseños de impresión

El elemento de diseños de impresión se puede agregar a cualquier pantalla para permitir al usuario elegir un diseño de impresión para usar en la impresión de fotografías. El elemento de diseños de impresión es esencialmente una cuadrícula de imágenes interactiva que puede contener cualquier cantidad de diseños de impresión que haya diseñado previamente y guardado en su biblioteca de diseños de impresión. Consulte la sección: El Diseñador de diseño de impresión.

Cuando se agrega inicialmente a una pantalla, el elemento de diseños de impresión no contendrá ningún diseño, pero luego puede completarlo haciendo doble clic en el elemento (en la pantalla del evento) y luego eligiendo diseños de la sección Diseños de impresión de la biblioteca de medios de RightBooth. Luego, cuando se esté reproduciendo el evento, puede tocar o hacer clic en cualquier diseño para convertirlo en el diseño elegido para la impresión de fotografías. Tenga en cuenta que si un usuario elige un diseño de impresión, esto anulará el diseño de diseño de impresión predeterminado definido en la pantalla "Diseño de impresión" del evento. Puede agregar 1 elemento de diseño de impresión por pantalla.

Código QR

Se puede utilizar un elemento de código QR para mostrar un código QR que representa cualquier texto que ingrese como contenido en el cuadro de entrada de edición de texto del elemento.

Cuando se agrega inicialmente a una pantalla, se le pedirá que ingrese el texto del código QR. También puede elegir uno de los siguientes tipos de códigos QR:

- **Texto** . Un código QR de texto de formato libre de su elección.
- **Texto + Foto actual**. Incluye el nombre de la foto actual.
- **Texto + Foto 1 – 10** . Incluya el nombre de archivo de la foto capturada más recientemente (1 a 10)
- **Texto + Diseño de impresión** . Incluya el nombre de archivo del diseño de impresión creado más recientemente.
- **Texto + GIF** . Incluya el nombre de archivo del GIF animado creado más recientemente.
- **Texto + Vídeo** . Incluya el nombre de archivo del vídeo o karaoke grabado más recientemente.
- **Conéctese a WiFi** : esto generará un código QR de WiFi utilizando los parámetros ingresados en Configuración de RightBooth →Redes sociales →Servidor web local, lo que permitirá a los usuarios escanear el código para que su teléfono móvil se una a su red WiFi especificada.
- **Página web de la galería** : esto generará un código QR que permitirá a los usuarios con un dispositivo móvil escanear el código para acceder a la página web de la galería de la estación para compartir: `rbgallery.php`. Esta función requiere que la aplicación del servidor web local se esté ejecutando en la computadora.
- **Página web de la galería personal** : esto generará un código QR que permitirá a los usuarios con un dispositivo móvil escanear el código para acceder a la página web de la galería de la estación para compartir: `rbgallery.php` modificado para mostrar solo fotos y videos que sean aplicables al código de acceso ingresado actualmente (si cualquier). Esta función requiere que la aplicación del servidor web local se esté ejecutando en la computadora.

También se puede utilizar un elemento de código QR junto con la función de carga FTP de RightBooth para mostrar a los usuarios códigos que representan la ruta y el nombre de los archivos que se cargan en carpetas de sitios web. Luego, los usuarios pueden escanear estos códigos con sus teléfonos móviles para acceder a los archivos del sitio web. Por ejemplo, si su evento es un evento de captura única de fotografías y lo ha configurado para cargar fotos en **`mysite.com/photos`** , puede agregar un elemento de código QR a la pantalla **Mostrar foto** y configurar **`https://www.mysite.com /fotos`** como contenido del texto del código QR y elija **Foto 1** como nombre de archivo reciente.

También se puede utilizar un elemento de código QR junto con la función RightBooth Sharing Station para mostrar a los usuarios los códigos que representan la ruta y el nombre de los archivos disponibles en la carpeta del servidor web local. Luego, los usuarios pueden escanear estos códigos con sus teléfonos móviles para obtener acceso a los archivos directamente desde su computadora a través del servidor web local. Para obtener detalles sobre cómo usar códigos QR con una RightBooth Sharing Station y cómo configurar un servidor web local, consulte la sección: **Uso de un evento de Media Sharing Station para acceder a videos y fotos a través de códigos QR**

Video

Un elemento de vídeo se utiliza para reproducir un archivo de vídeo. Puede ser un archivo de vídeo específico de su computadora, de la biblioteca multimedia o un archivo de vídeo reciente grabado por los usuarios de su evento. Puede tener hasta 2 elementos de vídeo por pantalla. Nota: Utilice estos elementos con moderación ya que consumen mucha CPU y trate de evitar usarlos en la pantalla "Grabar vídeo".

Secuencia de vídeo

Un elemento de secuencia de vídeo se utiliza para mostrar una secuencia animada de elementos de vídeo. Puede tener hasta 4 elementos de secuencia de vídeo por pantalla. Nota: Utilice los elementos de la secuencia de vídeo con moderación, ya que consumen mucha CPU, y trate de evitar utilizar uno en la pantalla **Grabar vídeo**.

medidor de volumen

Se puede agregar un elemento de medidor de volumen a la pantalla **Grabar vídeo** para mostrar a los usuarios el nivel de volumen de entrada de audio actual durante cada grabación de vídeo con cámara web. Nota: Actualmente, este elemento solo se aplica a las grabaciones de vídeo de la cámara web.

Navegador web

Se utiliza un elemento del navegador web para mostrar el contenido de la página web en la pantalla actual. Puede incluir hasta cuatro elementos del navegador en cada pantalla de su evento y se pueden configurar para que muestren una página web específica (por ejemplo, www.google.com). Para cambiar esta dirección, haga doble clic en el elemento del navegador web (en la pantalla del evento) o haga clic en el botón **Contenido** en el panel de propiedades del navegador web al que se accede desde la Caja de herramientas Propiedades en el Editor de pantalla (ver más adelante).

Cada navegador se puede configurar para que sea pasivo (no se permite la interacción del usuario) o interactivo para que los usuarios puedan hacer clic o tocarlo para navegar por la web. En el modo interactivo, también recibirá entradas escritas desde un teclado físico y/o el teclado en pantalla de RightBooth. Consulte la sección **Propiedades del navegador web** para obtener más información.

RightBooth utiliza el navegador web Chromium Open Source, a partir del cual se desarrolla Google Chrome.

Archivos HTML

Además de mostrar páginas web de Internet, el elemento Navegador web también se puede utilizar para mostrar páginas web locales que pueden contener archivos locales compatibles con el navegador Chrome. Por ejemplo, puede utilizar el elemento Navegador web para mostrar un documento PDF almacenado en su computadora. Esto requerirá que cree un archivo contenedor HTML básico que contenga una referencia de inserción simple a su documento PDF local, como en este ejemplo:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<embed src="c:\pdf\document.pdf" ancho="800px" alto="2100px" />
</cuerpo>
</html>
```

Luego puede guardar este archivo HTML localmente en su computadora y configurarlo para que sea el elemento Contenido para el navegador web RightBooth de una de sus pantallas de eventos, lo que a su vez hará que el navegador web muestre el archivo document.pdf cada vez que se abra la pantalla.

mostrado durante el evento. Para acceder a archivos HTML locales, haga doble clic en cualquier elemento del navegador web y luego haga clic en ' **HTML** botón "**archivo**" en el panel Contenido.

Secuencia del navegador web

Un elemento de secuencia del navegador web se utiliza para mostrar una secuencia animada de elementos del navegador web. Puede tener hasta 4 elementos de secuencia del navegador por pantalla. Nota: Utilice este elemento con moderación ya que consumen mucha CPU y trate de evitar usarlo en la pantalla "Grabar vídeo".

Artículos agregados automáticamente

Los siguientes elementos se agregan automáticamente a varias pantallas cuando son necesarios.

Caja de texto

Los elementos del cuadro de texto aparecerán en varias pantallas para obtener nombres de usuario, direcciones de correo electrónico, mensajes de usuario, respuestas de texto, números de teléfono y recuentos de impresiones durante el evento.

Botón

Los elementos de botón se utilizan para proporcionar opciones que se pueden realizar en varias pantallas durante el evento, incluidas: "Grabar vídeo", "Cancelar" y "Siguiente". Cada elemento de botón va acompañado de una etiqueta que describe la acción que realizará el botón cuando lo seleccione el usuario. Nota: También puede agregar otros botones a las pantallas que pueden realizar varias acciones de clic.

Flecha

El elemento de flecha se utiliza para resaltar las opciones de pantalla cuando el modo de entrada del usuario está configurado en 'Tecla única del teclado' o 'Botón USB' (consulte Configuración). El elemento de flecha es un par de imágenes de flechas que apuntarán a cada opción de pantalla por turno, lo que permitirá a los usuarios presionar una sola tecla del teclado o un solo botón USB cuando las flechas apunten a la opción requerida.

Cuadrícula de texto y cuadrícula de imagen

Los elementos de la cuadrícula se utilizan para mostrar un conjunto de nombres de archivos o imágenes entre los que el usuario puede elegir durante el evento. Se utiliza una cuadrícula de texto para mostrar los nombres de archivos de vídeo de karaoke. Se utiliza una cuadrícula de imágenes para mostrar las opciones de fondo de la pantalla verde, las opciones de superposición de imágenes, las opciones de filtro de fotografías y las opciones de accesorios faciales.

El botón 'Más'

El botón **Más** aparecerá automáticamente en estas pantallas si el número total de archivos agregados a una lista de archivos de elementos de cuadrícula de Texto o Imagen es mayor que el recuento de **Fila x Columna de la cuadrícula**.

Por ejemplo, en la pantalla **Elegir karaoke**, si agrega 20 archivos de karaoke a la lista de archivos de karaoke y establece las Filas en 5 y las Columnas en 2, cuando se muestra la pantalla 'Elegir Karaoke', la cuadrícula mostrará los primeros 10 archivos en la lista. lista junto con un botón Más. Al hacer clic en el botón Más, se mostrarán los archivos de karaoke del 11 al 20, y al hacer clic nuevamente se mostrarán los archivos del 1 al 10 nuevamente.

La vista de medios

El elemento Vista de medios aparecerá automáticamente en la pantalla del Explorador de medios. Mostrará miniaturas de los videos y fotos contenidos en la carpeta Sharing Station Watch y le permitirá seleccionar uno de los archivos para verlo en la pantalla Mostrar video (o Mostrar foto). (ver Tipo de evento)

Propiedades

Cada pantalla y todos sus elementos se pueden diseñar y modificar utilizando la Caja de herramientas Propiedades, que se puede mostrar haciendo clic en la **casilla Propiedades** en la caja de herramientas del **Editor de pantalla** . Con la Caja de herramientas de propiedades mostrada, puede hacer clic en el fondo de la pantalla para mostrar las propiedades de la pantalla, o hacer clic en cualquier elemento de la pantalla para mostrar las propiedades de los elementos elegidos.

Cada elemento tiene un conjunto diferente de propiedades que puede modificar haciendo clic en varias casillas de verificación, botones de opción y listas. Aquí describimos todas las propiedades disponibles e indicamos a qué artículos se aplican.

Nombre

Haga clic en este botón para ingresar un nombre opcional para el artículo. La propiedad de nombre se puede utilizar con varias acciones y funciones de RightBooth.

Propiedades de acción

Las propiedades de acción se pueden aplicar a elementos en las pantallas de eventos y también a las pantallas mismas. Cada elemento (o pantalla) puede tener una acción de 'Hacer clic' y/o una acción de 'Mostrar' (consulte las siguientes secciones). Puede ver, seleccionar y modificar las dos acciones usando las pestañas que se muestran en la sección Acción del panel Propiedades. Cuando a un elemento se le ha asignado una acción de hacer clic o una acción de mostrar, esto se indicará con un carácter de asterisco '*' que aparecerá en la pestaña de acción correspondiente.

Haga clic en Acción

Cuando a un elemento (o pantalla) se le ha dado una acción de clic, la acción se realizará cuando se haga clic o se toque el elemento (o pantalla) durante el evento. Puede optar por agregar cualquiera de las siguientes acciones de ' **clic** ' a los elementos:

Nada : no se realizará ninguna acción. Esta es la acción predeterminada para todos los elementos de pantalla agregados manualmente.

Inicio : RightBooth mostrará la pantalla de Inicio. Nota: Si utiliza esta acción en una pantalla de grabación de video, cancelará la sesión de grabación actual.

Siguiente : RightBooth mostrará la pantalla del siguiente evento.

Atrás : RightBooth volverá a la pantalla que se mostraba antes de la pantalla actual. Nota: Si utiliza esta acción en una pantalla de grabación de video, cancelará la sesión de grabación actual.

Omitir : RightBooth mostrará la pantalla del siguiente evento, lo que le permitirá omitir cualquier entrada requerida en la pantalla. Por ejemplo, si incluye esta acción en la pantalla Detalles del usuario, puede permitir que los usuarios continúen sin tener que ingresar sus datos de usuario.

Más : RightBooth mostrará el contenido del siguiente elemento en un elemento de la cuadrícula si no hay suficientes filas y columnas en la cuadrícula para mostrar todo el contenido del elemento.

Anterior : RightBooth mostrará el contenido del elemento anterior en un elemento de la cuadrícula si no hay suficientes filas y columnas en la cuadrícula para mostrar todo el contenido del elemento.

OK : RightBooth mostrará la siguiente pantalla del evento, siempre y cuando se cumplan las condiciones de entrada de la pantalla actual.

Cancelar : RightBooth cancelará la pantalla actual y volverá a mostrar la pantalla de Inicio. Nota: Si utiliza esta acción en una pantalla de grabación de video, cancelará la sesión de grabación actual.

Reproducir evento : RightBooth abrirá y reproducirá otro archivo de evento como se especifica en el parámetro de acción. Nota: Si utiliza esta acción en una pantalla de grabación de video, cancelará la sesión de grabación actual.

Mostrar pantalla : RightBooth mostrará otra pantalla en el evento como se especifica en el parámetro de acción. Ingrese el nombre de la pantalla en el cuadro de texto del parámetro de acción. También puede agregar los siguientes parámetros opcionales:

/reset (o **/r**) : esto proporciona una forma de restablecer el evento cuando se utiliza la acción 'Mostrar pantalla' para mover el flujo del evento a cualquier pantalla que esté en (o cerca) de la parte superior de la lista de pantallas del evento. Cuando se reinicia el evento, todos los accesorios, superposiciones e imágenes de pantalla verde seleccionados previamente se eliminan de la transmisión de la cámara en vivo y el número de recuento de fotografías se restablece a 1.

Tenga en cuenta que RightBooth restablecerá automáticamente un evento después de que se haya completado la secuencia del evento y al regresar a la pantalla de Inicio. Sin embargo, si proporciona una acción Mostrar pantalla para permitir a los usuarios regresar al inicio del evento antes de que se complete el proceso normal del evento, puede usar este parámetro para forzar el reinicio del evento.

/resetp : esto restablecerá la foto actual al estado en que se mostró en la pantalla **Mostrar foto** . Es posible que desee utilizar este parámetro si (después de avanzar más allá de la pantalla "Mostrar foto" en el flujo del evento) posteriormente modificó la foto actual mediante una acción "Ejecutar programa" (por ejemplo, ejecutando un droplet de Photoshop en la foto) y Ahora queremos devolver al usuario a una pantalla que muestra la foto original sin modificar.

/rps : esto hace que RightBooth elimine cualquier sello de imagen agregado previamente del diseño de impresión actual. Esto puede resultar útil cuando lleva al usuario a una pantalla que le permite agregar sellos al diseño de impresión y desea mostrarle un diseño sin sello.

/rehacer : esto hace que RightBooth restablezca el número de captura de fotografía actual a 1 si el evento está actualmente involucrado en el proceso de captura de fotografía, lo que luego permite volver a tomar todas las fotografías. RightBooth restablecerá automáticamente el número de captura de fotografías a 1 al final de la secuencia del evento, lo que permitirá al siguiente usuario capturar un nuevo conjunto de fotografías. Sin embargo, si desea permitir que un usuario vuelva a tomar todas sus fotos a mitad de la secuencia de captura, puede agregar este parámetro a una acción Mostrar pantalla y llevar al usuario nuevamente al inicio del proceso de captura de fotos, como por ejemplo a Prepárese. pantalla o la pantalla de cuenta regresiva.

/redo1 : esto hace que RightBooth reduzca el número de captura de fotos actual en uno si el evento está actualmente involucrado en un proceso de captura de fotos y, por lo tanto, le permite crear sus propios botones de rehacer para la foto capturada actualmente. Este parámetro solo debe usarse al crear una acción 'Mostrar pantalla' que moverá el flujo del evento de una pantalla que aparece después de la pantalla 'Tomar foto' a una pantalla que aparece antes de la pantalla 'Tomar foto', asegurando que RightBooth mantenga la número de recuento de fotografías actual correcto.

Ejemplos de parámetros de pantalla Mostrar:

Iniciar/reiniciar Devuelve el evento a la pantalla Inicio y restablece la sesión del evento.

Cuenta regresiva /rehacer Devuelve el evento a la pantalla Cuenta regresiva y restablece el número de captura de fotos a 1, lo que permite al usuario volver a tomar todas sus fotos.

Nota: Si utiliza la acción Mostrar pantalla en una pantalla de grabación de video, se cancelará la sesión de grabación actual.

Idioma : esto hará que todo el texto del evento se muestre en otro idioma. Cuando se selecciona esta acción, también podrá especificar el idioma en una lista desplegable.

Minimizar : esto hará que la ventana del evento se minimice en la barra de tareas de Windows mientras se reproduce.

Detener : esto detendrá la reproducción del evento y regresará a la ventana principal de RightBooth. Nota: si el método de parada del evento está configurado en 'código de 4 dígitos' (consulte Configuración → de seguridad), será necesario ingresar este código para detener el evento.

Salir : esto se comporta como la acción Detener, pero también cerrará la aplicación RightBooth.

Reimprimir fotos : esta acción proporcionará acceso inmediato al panel Imprimir fotos de Tareas de eventos para permitir a los usuarios reimprimir diseños de fotos directamente desde un evento en juego.

Reordenar fotografías : esta acción cambiará el orden de las fotografías colocadas en el diseño de impresión. Por ejemplo, si su diseño de impresión contiene un marcador de posición de fotografía grande y dos pequeños, esta acción permitirá a sus usuarios elegir cuál de sus tres fotos aparecerá en el marcador de posición más grande. Esta acción se utiliza mejor en cualquier pantalla que contenga la vista previa del diseño de impresión, como la pantalla de opciones de Fotografía.

Establecer canales de retransmisión : configura los canales de una placa de retransmisión USB conectada a valores específicos. Los valores se pueden ingresar en el segundo cuadro de texto que aparece cuando elige esta acción. Consulte la sección: **Control de equipos periféricos con una placa de relé USB** .

Ejecutar acciones del programa

Ejecutar programa : emite un comando a Windows para ejecutar el programa, script o archivo por lotes especificado. Escriba el comando en el segundo cuadro de texto que aparece cuando elige esta acción. Por ejemplo, el siguiente comando ejecutará el programa: 'myapp.exe' que reside en la carpeta 'c:\test'

c:\prueba\miaplicación.exe

Ejecutar programa maximizado : como 'Ejecutar programa', pero ejecuta el programa en modo maximizado.

Ejecutar programa oculto : como 'Ejecutar programa', pero ejecuta el programa sin mostrarlo.

Especificación de parámetros de línea de comando

Si desea proporcionar parámetros de línea de comando como parte de las acciones de Ejecutar programa, debe encerrar el comando entre comillas dobles y luego agregar los parámetros del comando después de la segunda comilla. Por ejemplo, para pasar el parámetro de línea de comando '01' a myapp.exe, escriba la siguiente acción:

“c:\prueba\miaplicación.exe” 01

Si hay uno o más caracteres de espacio en la ruta o el nombre de la aplicación, también debe incluir el comando entre comillas dobles. En este ejemplo la aplicación se encuentra en la carpeta: **Archivos de programa (x86)\Example** la cual contiene un carácter de espacio, por lo que debes encerrarlo entre comillas:

“c:\archivos de programa (x86)\ejemplo\miaplicación.exe”

Si hay parámetros de línea de comando que tienen espacios, puede encerrar cada parámetro entre comillas dobles. Ejemplo:

Parámetros de la cabina derecha

Los siguientes parámetros se pueden incluir en los parámetros de la línea de comando de cualquier acción Ejecutar programa (arriba).

rb:photo : agregar este parámetro hará que RightBooth reemplace este parámetro con la ruta y el nombre de archivo de la foto tomada más recientemente. Esto le permite pasar la foto actual como parámetro de línea de comando al programa especificado.

rb:wait : agregar este parámetro hará que RightBooth espere hasta que el programa en ejecución se detenga y se cierre. Tenga en cuenta que el uso de este parámetro hará que RightBooth deje de responder mientras el programa iniciado continúa ejecutándose, así que utilícelo con precaución.

rb:next: agregar este parámetro hará que RightBooth avance a la siguiente pantalla de evento al mismo tiempo que ejecuta el programa especificado. Si este parámetro se usa en combinación con el parámetro rb:wait, RightBooth solo avanzará a la siguiente pantalla después de que el programa en ejecución se haya detenido.

Ejemplos:

“c:\test\myapp.exe” rb:wait : ejecute la aplicación myapp.exe y espere hasta que finalice antes de que los usuarios puedan interactuar con RightBooth nuevamente.

“c:\test\myapp.exe” rb:next : ejecute la aplicación myapp.exe y permita que RightBooth avance inmediatamente a la siguiente pantalla para la interacción del usuario.

“c:\test\myapp.exe” rb:wait rb:next : ejecute la aplicación myapp.exe y espere hasta que finalice antes de que los usuarios puedan interactuar con la pantalla del siguiente evento en RightBooth.

Tenga en cuenta que los parámetros de RightBooth no se pasarán a la aplicación en ejecución, por lo que se pueden definir y utilizar libremente en combinación con cualquier parámetro específico de la aplicación. Ejemplo:

“c:\test\myapp.exe” 01 rb:next – Myapp recibirá el parámetro '01'. RightBooth recibirá el parámetro 'rb:next'.

Acciones de impresión

Imprimir más copias : esta acción permitirá al usuario aumentar la cantidad de copias impresas de fotografías en 1 cada vez que se seleccione la acción. Si la pantalla del evento tiene elementos de etiqueta que contienen la variable de texto {COPIAS IMPRESAS ACTUALES}, la etiqueta mostrará automáticamente el nuevo valor de copia impresa. Consulte la sección **Variables de texto** para obtener más detalles.

Imprimir menos copias : esta acción permitirá al usuario disminuir la cantidad de copias impresas de fotografías en 1 cada vez que se seleccione la acción. Si la pantalla del evento tiene elementos de etiqueta que contienen la variable de texto {COPIAS IMPRESAS ACTUALES}, la etiqueta mostrará automáticamente el nuevo valor de copia impresa. Consulte la sección **Variables de texto** para obtener más detalles.

Pulsación de tecla : esta acción enviará una o más pulsaciones de teclas del teclado al búfer de entrada del teclado de Windows. Cuando seleccione esta acción, podrá elegir una combinación de 1 a 4 teclas de una lista de identificadores de teclas del teclado.

Esto le resultará útil si desea que RightBooth genere una combinación de teclas particular cuando el usuario hace clic o toca un elemento en la pantalla. Esta función también le permitirá hacer que otras aplicaciones respondan si han instalado una función de tecla de acceso rápido. Por ejemplo, la aplicación Bandicam Screen Recorder normalmente se puede configurar para iniciar y detener la grabación presionando la tecla F12. Por lo tanto, podría hacer que esto suceda durante un evento de RightBooth asignando la acción **de presionar tecla** a un elemento de la pantalla, como un botón, y luego eligiendo la tecla: **F12** de la lista de teclas.

Ejemplos:

INICIO = Presione la tecla 'Inicio'.

NUMPAD2 = Presione la tecla '2' en el teclado numérico.

CONTROL + MENÚ + VK_F = Presione la combinación de teclas Ctrl - Alt - F

Para obtener una explicación de todos los identificadores de teclas del teclado disponibles, consulte aquí:

<https://learn.microsoft.com/en-gb/windows/win32/inputdev/virtual-key-codes?redirectedfrom=MSDN>

Escribir contenido : esta acción enviará contenido de texto al búfer de entrada del teclado de Windows. Si la acción tiene algún texto de acción asignado, el texto de la acción se enviará a la entrada del teclado de Windows. Si la acción está adjunta a un elemento de etiqueta y la acción no contiene texto de acción, el contenido de texto del elemento de etiqueta se enviará a la entrada del teclado de Windows.

Acciones instantáneas de la cámara

Activar cámara instantánea : esta acción activará la lente de la cámara instantánea actual para que se muestre en el elemento de cámara web RightBooth.

Desactivar cámara instantánea : esta acción desactivará la lente de la cámara instantánea actual para que no se muestren lentes de cámara instantánea en el elemento de cámara web RightBooth.

Activar/desactivar cámara instantánea : esta acción activará y desactivará la lente actual de la cámara instantánea desde el elemento de cámara web RightBooth.

Cámara instantánea +1 : esta acción mostrará el siguiente efecto de lente favorito (del conjunto de lentes que ha definido en Cámara instantánea) dentro del elemento de cámara web RightBooth.

Cámara instantánea -1 : esta acción mostrará el efecto de lente favorito anterior (del conjunto de lentes que ha definido en Cámara instantánea) dentro del elemento de cámara web RightBooth.

IMPORTANTE: Para garantizar que las acciones de RightBooth Snap Camera puedan activar y desactivar las lentes correctamente, debe asegurarse de que Snap Camera no muestre ninguna lente antes de iniciar la reproducción de su evento RightBooth.

Para obtener más detalles, consulte la sección: **Uso de Snap Camera en RightBooth** .

Acciones del escritorio virtual de Windows

Siguiente escritorio : esta acción emitirá la siguiente combinación de teclas en Windows: **Ctrl – Tecla Win – Flecha derecha** . Esto hará que Windows cambie al siguiente escritorio virtual, si lo hay.

Escritorio anterior : esta acción emitirá la siguiente combinación de teclas en Windows: **Ctrl – Tecla Win – Flecha izquierda** . Esto hará que Windows cambie al escritorio virtual anterior, si lo hay.

Cambiar a otro escritorio virtual puede resultar útil cuando desea permitir que los usuarios de su evento accedan a una aplicación que está ejecutando en el otro escritorio. Pero al hacer esto, el evento de reproducción se ocultará después de que ocurra la acción; por lo tanto, si desea proporcionar un medio para que los usuarios regresen al escritorio del evento de reproducción, también puede ejecutar la aplicación DesktopSwitch (instalada junto con RightBooth), en el otro escritorio virtual:

C:\Archivos de programa (x86)\RightBooth\DesktopSwitch.exe

Cuando se ejecuta, la aplicación DesktopSwitch permanecerá mostrándose encima de todas las demás aplicaciones en el escritorio y mostrará una flecha que, al hacer clic (o tocar), cambiará el sistema nuevamente al escritorio que contiene el evento RightBooth que se está reproduciendo actualmente. Al hacer clic derecho en la aplicación DesktopSwitch se proporcionarán las siguientes opciones:

Modo de escritorio siguiente/anterior : le permite alternar el modo de cambio de escritorio que se emitirá cuando el usuario toque la flecha.

Mostrar/Ocultar barra de subtítulos : le permite alternar el estado de visibilidad de la barra de subtítulos de DesktopSwitch. Esto puede resultar útil para permitirle mover y ajustar el tamaño de la aplicación DesktopSwitch a una posición adecuada en el escritorio y luego ocultar la barra de títulos para evitar que los usuarios muevan o cierren la aplicación.

Otras acciones de elementos

Todas las acciones de 'Otro elemento' le permiten alterar el estado visible de otros elementos en la pantalla actual y en todas las demás pantallas del evento. Estas acciones aceptan un parámetro de acción que comprende los nombres de otros elementos que desea afectar. Puede agregar varios nombres de elementos separados por comas.

Mostrar elementos : le permite ingresar los nombres de otros elementos que se mostrarán cuando se active esta acción. Cuando se selecciona, se mostrarán todos los elementos que no estén visibles actualmente y que tengan un nombre de elemento coincidente.

Ocultar elementos : le permite ingresar los nombres de otros elementos que se ocultarán cuando se active esta acción. Cuando se selecciona, se ocultarán todos los elementos que estén actualmente visibles y que tengan un nombre de elemento coincidente.

Mostrar/Ocultar elementos : le permite ingresar los nombres de otros elementos cuyo estado visible se alternará cuando se active esta acción. Cuando se selecciona, todos los elementos que estén actualmente visibles y que tengan un nombre de elemento coincidente se ocultarán y se mostrarán los elementos actualmente ocultos. Al seleccionar esta acción sucesivamente se alternará el estado de visibilidad de todos los elementos coincidentes.

Siguientes elementos de la secuencia : le permite ingresar los nombres de los elementos de la secuencia que mostrarán el siguiente elemento de la secuencia cuando se active esta acción.

Número de WhatsApp : le permite ingresar un número de teléfono de la cuenta de WhatsApp en el parámetro de acción. Luego, cuando se esté reproduciendo el evento, si se selecciona esta acción, RightBooth moverá automáticamente el evento a la pantalla "Enviar a WhatsApp" y se conectará a la cuenta de WhatsApp asociada con el número de teléfono en el parámetro de acción. Tenga en cuenta que esta acción solo se realizará correctamente si se usa en una pantalla de evento que se muestra después de que se haya grabado un video o se haya tomado una foto.

Archivos a Android : esta acción intentará transferir un archivo o archivos (definidos en el parámetro de acción) a un dispositivo móvil Android (como un teléfono Android) a través de un cable USB. Cuando ocurre esta acción, RightBooth le pedirá al usuario que conecte un dispositivo Android a un cable USB y esperará a que se conecte el dispositivo. Si luego se conecta un dispositivo y se reconoce exitosamente, RightBooth copiará los archivos en la carpeta DCIM del dispositivo. El parámetro de acción debe contener la ruta completa y el nombre de archivo de todos los archivos que se copiarán. El parámetro de acción puede contener una o más de las variables de texto PATHxxx, consulte la sección: Variables de texto. Por ejemplo, si el parámetro de acción contiene la variable de texto {PATHPHOTOFILENAME1}, RightBooth copiará la primera foto del usuario al dispositivo Android.

Propiedad clave

Esto le permite asignar una tecla de función del teclado (F1 – F12) a la acción de hacer clic en cualquier elemento de pantalla definido por el usuario. Luego, durante el modo Reproducir, si la pantalla muestra un elemento definido por el usuario, presionar la tecla de función asociada hará que se realice la acción del elemento. Puede usar la propiedad Clave para garantizar que RightBooth siempre realice acciones de teclas de función (si están definidas) independientemente del modo de entrada de usuario elegido en Configuración, lo que significa que puede combinar entradas de pantalla táctil/ratón con entradas de teclas de función si el diseño de su hardware lo requiere. combinación de modos de entrada del usuario.

Nota: El valor predeterminado para la propiedad Clave de todos los elementos de pantalla definidos por el usuario no está asignado (-), lo que significa que sus acciones no se activarán al presionar las teclas de función.

Mostrar acción

Además de una acción de "Hacer clic", a cada elemento y pantalla se le puede asignar una acción secundaria de "Mostrar". Esta acción ocurrirá cada vez que se muestre el elemento o la pantalla durante el evento. Las acciones 'Mostrar' pueden ser cualquiera de las siguientes acciones:

Establecer canales de retransmisión, ejecutar acciones, presionar teclas, tomar acciones de cámara instantánea

Propiedades animadas

A menos que se indique lo contrario, las propiedades de animación se aplican a todos los elementos, incluidas las transiciones de pantalla.

Tipo de animación : seleccione el tipo de animación requerida en el elemento. Con elementos de pantalla, elementos de secuencia y elementos de cuenta regresiva, hay casi 40 tipos de animación para elegir, que le permiten crear transiciones animadas entre el contenido (o las pantallas). Para todos los demás tipos de elementos, puede aplicar animaciones de parpadeo y desvanecimiento.

En : modifica el "tamaño entrante" del contenido. Ciertas animaciones utilizan la propiedad In para alterar el tamaño del contenido entrante durante la animación. Por ejemplo, con la animación Reducir/Aumentar, esta propiedad le permitirá elegir qué tan pequeño desea iniciar el contenido entrante. Los valores pueden variar de 0 a 1. 0 = más pequeño, 1 = más grande.

Salida : modifica el "tamaño de salida" del contenido. Ciertas animaciones utilizan la propiedad Salida para alterar el tamaño del contenido saliente durante la animación. Por ejemplo, con la animación Reducir/Aumentar, esta propiedad le permitirá elegir qué tan pequeño desea que sea el contenido saliente. Los valores pueden variar de 0 a 1. 0 = más pequeño, 1 = más grande.

Velocidad : modifica la velocidad de la animación. Valor en segundos.

Pausa : modifica el tiempo de pausa entre animaciones sucesivas. Valor en segundos. No se aplica a las transiciones de pantalla.

Fundido de aparición : modifica el valor de "opacidad entrante" del contenido. Cuando está marcada, el contenido entrante pasará de invisible a completamente visible a lo largo de la animación.

Fundido : modifica el valor de "opacidad de salida" del contenido. Cuando está marcada, el contenido saliente desaparecerá de visible a completamente invisible a lo largo de la animación.

Propiedades de apariencia

Voltear X : voltea (o refleja) el elemento en dirección horizontal.

Se aplica a todos los objetos. Con la pantalla, esta propiedad se aplica a la imagen de la pantalla y al fondo del video.

Voltear Y : voltea (o invierte) el elemento en dirección vertical.

Se aplica a todos los artículos. Con la pantalla, esta propiedad se aplica a la imagen de la pantalla y al fondo del video.

Opacidad : modifica la cantidad de opacidad del elemento, en otras palabras, cuánto puedes ver a través del elemento. El valor oscila entre 0 (invisible) y 1 (completamente visible).

Se aplica a todos los artículos. Con la pantalla, esta propiedad se aplica a la imagen de la pantalla y al fondo del video.

Desvanecimiento : agrega un efecto de desvanecimiento al elemento. Ciertos efectos de desvanecimiento también le permitirán aplicar un valor de desvanecimiento al efecto. El valor de desvanecimiento puede oscilar entre 0 (desvanecimiento mínimo) y 100 (desvanecimiento máximo).

Se aplica a todos los artículos. Con la pantalla, esta propiedad se aplica a la imagen de la pantalla y al fondo del video.

Filtro : agregue un filtro de imagen a un elemento de imagen y/o a la imagen de fondo de la pantalla. Los siguientes filtros están disponibles para su selección:

- Original: la imagen no tiene ningún filtro aplicado.
- Escala de grises: la imagen se convierte en tonos de gris.
- Rojo: se muestra el canal rojo, se eliminan los canales azul y verde.
- Verde: se muestra el canal verde, se eliminan los canales rojo y azul.
- Azul: se muestra el canal azul, se eliminan los canales rojo y verde.
- Sepia: la imagen se convierte en tonos sepia marrón.
- Negativo: la imagen se muestra con un efecto de negativo fotográfico.
- Intercambio RGB 1/intercambio 2: los canales rojo, verde y azul se intercambian de varias maneras
- Intercambio de RB: los canales rojo y azul se intercambian
- Intercambio de BG: los canales azul y verde se intercambian
- Intercambio de RG: los canales rojo y verde se intercambian
- Grabado fino/Grabado grueso: los bordes de la foto se muestran en blanco sobre negro.
- Lápiz negro: la foto se muestra con un lápiz negro (o de color) dibujado a mano sobre fondo blanco.
- Relieve: la foto se muestra con un efecto de relieve gris.
- Pintura al óleo: la foto parece estar pintada al óleo.
- Caricatura: la foto aparece como una simple caricatura en color.

- Helada ligera/Helada fuerte – La foto se muestra con efecto de escarcha.
- Mosaico pequeño / Mosaico grande – La foto se muestra con efecto mosaico cuadrado

Tenga en cuenta que aplicar algunos de los filtros de imagen puede llevar mucho tiempo (especialmente pintura al óleo y dibujos animados) y, por lo tanto, pueden afectar el rendimiento del evento. Si un filtro tarda más de 2 segundos en aplicarse a una imagen, RightBooth le advertirá del retraso. Los retrasos en los filtros se pueden minimizar reduciendo el tamaño del archivo de imagen que eligió incluir en su evento o eligiendo un filtro que no requiera mucho tiempo.

Se aplica a pantalla, imagen.

Tenga en cuenta que los filtros también se pueden aplicar a cada foto después de capturarla durante el evento. Para hacer esto debes incluir la pantalla Filtros de fotos, ver **Diseñador de eventos – Estructura del evento – Filtros de fotos**.

Mostrar: marque esta casilla de verificación para mostrar el elemento cuando se muestre la pantalla. Desmarque para ocultar el elemento cuando se muestre la pantalla.

Mostrar con: estos botones representan los cinco tipos de eventos que se pueden incluir en un evento de grabación de RightBooth (consulte la sección: Diseñador de eventos - Tipo de evento). Puede hacer clic en los botones para alternar el estado de resaltado de cada uno. Cuando está resaltado (gris claro):

- el elemento de pantalla seleccionado (o pantalla) se mostrará cuando se esté produciendo el tipo de grabación asociado.

Cuando no está resaltado (gris oscuro):

- el elemento de pantalla seleccionado se ocultará cuando se produzca el tipo de grabación asociado.
- la pantalla seleccionada se omitirá en el flujo de eventos cuando se produzca el tipo de grabación asociado.

Se aplica a todos los elementos de la pantalla, a todas las pantallas definidas por el usuario y a las pantallas predefinidas específicas: Cuenta regresiva, Prepárate y Gracias.

Mostrar con foto : ingrese uno o más números en el cuadro de texto, separados por comas o espacios. Cuando se reproduce el evento y se toman cada foto, si esta propiedad contiene el número de la foto actual, se mostrará el elemento asociado; de lo contrario, se ocultará.

Por ejemplo, si su evento está diseñado para capturar 3 fotos, establecer esta propiedad en **1** hará que el elemento asociado se muestre cuando RightBooth tome la primera foto y se oculte cuando tome las fotos 2 y 3. Establecer la propiedad en **2,3** hará que el elemento se oculte en la primera foto pero se muestre en la segunda y tercera.

Nota: Deje esta propiedad vacía (el valor predeterminado) para permitir que se muestre el elemento asociado al tomar todas las fotografías.

Se aplica a todos los elementos de la pantalla y a las pantallas definidas por el usuario.

Mostrar con pantalla : esta opción solo está disponible con elementos que se encuentran en pantallas de eventos de monitor extendidas. Si desea que el elemento solo aparezca cuando se muestra una pantalla específica, ingrese el nombre de la pantalla en el cuadro de texto.

Resaltar : marque esta opción para que el elemento muestre un color de fondo resaltado cuando el usuario lo toque o haga clic en él. Utilice el rectángulo Color para elegir el color de resaltado.

Propiedades de audio

Las propiedades de audio se aplican únicamente a los elementos de la pantalla.

Audio : activa o desactiva el audio de la pantalla.

Prueba : reproduce el archivo de audio elegido.

Archivo : muestra la carpeta de audio en la biblioteca multimedia, donde puede seleccionar un archivo de audio para reproducir cada vez que se muestra la pantalla.

volumen - Modificar el volumen de la pista de audio de la pantalla. Rango de valores de 0 a 1. 0 = sin audio. 1 = volumen completo.

Velocidad : modifica la velocidad de reproducción del audio. Rango de valores de 0,01 a 30. Ejemplo 0,5 = media velocidad, 1 = velocidad normal, 2 = dos veces la velocidad normal.

Repetir : marque para hacer que el audio se repita en un bucle.

Retraso : ingrese la cantidad de segundos de retraso que desea antes de que se reproduzca la repetición de audio.

Propiedades de fondo

Estas propiedades le permiten agregar un estilo de fondo a sus elementos y modificar el estilo de fondo de la pantalla.

Fondo : activa o desactiva el fondo del elemento. No disponible para Pantalla ya que el fondo está activado permanentemente.

Los siguientes tipos de fondo están disponibles para su selección:

Un color : aplica un fondo de un solo color al elemento, definido por Color1.

Degradado : aplique un fondo de color degradado al elemento, definido por Color1 y Color2.

Imagen : agregue una imagen como fondo del elemento.

Vídeo : añade un vídeo de fondo. Se aplica solo a la pantalla.

Color1 : elija el color único para el fondo **de un color** .

Color2 : elija el segundo color para el fondo **del degradado** .

Degradado Tipo : cuando el fondo es tipo: Degradado, esta lista le permite elegir el tipo de degradado que se aplicará al fondo.

Ajustar : elija la forma en que la imagen de fondo elegida encajará en el área de fondo del elemento (o de la pantalla). Las opciones de ajuste también se aplican al vídeo de fondo. Opciones Disponibles:

Tamaño original : la imagen elegida quedará centralizada en la pantalla sin aplicar ninguna escala. Si la imagen es más pequeña que la pantalla, el área descubierta se rellenará con el Color1 de fondo actual.

Tamaño para ajustar : la imagen elegida se escalará proporcionalmente hasta que su ancho o alto coincida con el ancho o alto del fondo del elemento. Esto puede provocar que parte del Color1 de fondo del elemento siga mostrándose.

Tamaño para llenar : la imagen elegida se escalará proporcionalmente hasta que llene completamente el área de fondo del elemento. Esto puede provocar que parte de la imagen se recorte y no se muestre.

Estirar hasta llenar : la imagen elegida se estirará hasta llenar completamente la pantalla. No se verá ningún color de fondo.

Mosaico : la imagen elegida se colocará en mosaico para llenar completamente la pantalla. No se verá ningún color de fondo.

Ángulo + : gira la imagen de fondo o el vídeo en incrementos de 90 grados.

Propiedades de borde

Las propiedades de borde se aplican a todos los elementos excepto a los elementos de Pantalla.

Borde : activa o desactiva el borde del elemento.

Grosor : introduzca el grosor del borde. Los valores están en píxeles.

Los siguientes tipos de borde están disponibles para su selección:

Un color : aplica un borde de un solo color al elemento, definido por Color1.

Degradado : aplique un borde de color degradado al elemento, definido por Color1 y Color2.

Imagen : agregue una imagen como borde del elemento.

Color1 : elija el color único para el borde **de un color** .

Color2 : elija el segundo color para el borde **del degradado** .

Degradado Tipo : cuando el borde es del tipo: **Degradado** , esta lista le permite elegir el tipo de degradado que se aplicará al borde.

Recortar : activa o desactiva el recorte del borde del elemento. Cuando está activado (predeterminado), no se mostrarán las partes del contenido que no quepan dentro del borde del elemento. Cuando está desactivado, cualquier parte recortada del contenido que se extienda más allá del borde del elemento será visible. Para comprender completamente esta propiedad, abra la pantalla Cuenta regresiva, seleccione el elemento Cuenta regresiva y experimente activando y desactivando su propiedad Clip.

Justificación de texto : haga clic en estas 9 opciones para elegir cómo se justifica el contenido del texto dentro de un texto o elemento de etiqueta. De forma predeterminada, el contenido de texto se coloca centralmente dentro de los elementos de etiqueta, pero estas opciones también le permiten colocarlo en la parte superior izquierda, arriba en el centro, arriba a la derecha, izquierda, central, derecha, abajo a la izquierda, abajo en el medio o abajo a la derecha. Con los elementos de texto, el contenido del texto está predeterminado en la parte superior izquierda y solo es posible utilizar las opciones Superior izquierda, Superior central o Superior derecha.

Esquinas : modifica el radio de las esquinas del borde del elemento. Esta propiedad también se aplica al elemento Clip, por lo que es posible redondear las esquinas de cualquier elemento. Los valores están en píxeles. Un valor de 0 da esquinas rectas.

Margen : modifica la distancia entre el contenido de un elemento y su borde. Los valores están en píxeles.

Propiedades del botón

Las propiedades del botón se aplican a los elementos del botón.

Imagen : muestra la carpeta **de botones** en la biblioteca multimedia donde puede elegir una imagen de botón diferente para el elemento. Si selecciona un botón de la carpeta Botones de la biblioteca multimedia, el botón seleccionado se resaltará o se animará cuando se haga clic o se toque en el botón. Si selecciona una imagen de otro lugar de su computadora, puede hacer que esta imagen se anime o se resalte

proporcionando una segunda imagen en la misma carpeta que la imagen elegida. La segunda imagen debe tener el mismo nombre de archivo que la segunda imagen con la adición de la letra 'd' al final del nombre de archivo. Por ejemplo, supongamos que elige la imagen c:\pictures\mybutton.png como imagen del botón. Si también tiene otra imagen llamada c:\pictures\mybuttond.png, esta imagen aparecerá cada vez que interactúe con el botón.

Icono : seleccione el color del icono que se muestra en el elemento del botón. El icono solo se aplica a las imágenes de botones seleccionadas de la carpeta Botones de la biblioteca multimedia.

Propiedades de la cámara

Las propiedades de la cámara se aplican a los elementos de la cámara.

Cámara: seleccione entre las siguientes opciones:

- **Predeterminado** : el elemento de la cámara mostrará la transmisión en vivo desde la cámara apropiada.
 - Si ha diseñado su evento para grabar videos de la cámara web o capturar fotos de la cámara web, entonces el elemento de la cámara mostrará la transmisión en vivo desde la cámara web 1.
 - Si ha diseñado su evento para grabar videos DSLR o capturar fotos DSLR y ha elegido la opción Canon en la configuración de RightBooth DSLR, entonces el elemento de la cámara mostrará la transmisión en vivo desde su cámara Canon.
 - Si ha diseñado su evento para grabar videos DSLR o capturar fotos DSLR y ha elegido la opción Nikon/Otro en la configuración de RightBooth DSLR, entonces el elemento de la cámara mostrará la transmisión en vivo desde la cámara web 1. Nota: actualmente solo es posible mostrar la transmisión en vivo de las cámaras Canon DSLR en RightBooth.
- **Cámara web 1 a 4** : el elemento de la cámara mostrará la transmisión en vivo desde la cámara web asociada. Consulte Configuración de video para obtener más detalles sobre cómo configurar más de una cámara web en sus eventos.

DSLR : el elemento de la cámara mostrará la transmisión en vivo desde una cámara Canon DSLR.

Propiedades del reloj

Las propiedades del reloj se aplican a los elementos del reloj.

24 horas : activa o desactiva el formato de reloj de 24 horas.

Segundos : enciende o apaga la visualización de segundos.

AM/PM : enciende o apaga el indicador AM/PM.

Propiedades de cuenta regresiva

Las propiedades de cuenta regresiva se aplican a los elementos de cuenta regresiva.

Valor de conteo : establece el número de conteo para el elemento de cuenta regresiva. Cada elemento de cuenta regresiva puede tener su propio valor de conteo, lo que le permite especificar un valor de conteo diferente para cada pantalla de respuesta en video en su evento. Tenga en cuenta que si una pantalla contiene más de un elemento de cuenta regresiva y la pantalla se ha configurado en Tiempo de espera en

cuenta regresiva, la pantalla finalizará su tiempo de espera cuando cualquiera de los elementos de cuenta regresiva complete su conteo.

⬆ - Marque esta opción para hacer que el elemento Cuenta atrás cuente desde 1 hasta el valor de Conteo en lugar de contar hacia atrás hasta cero.

Tipo de contador : elija el tipo de contador que desea mostrar:

- **Numérico** : el contador mostrará números.
- **Barra de progreso** : el contador mostrará una barra de progreso. Nota: Algunas propiedades no están disponibles con esta opción.

Sonido : elija un sonido que se reproducirá cada vez que cambie el valor de la cuenta regresiva. Tenga en cuenta que si selecciona un sonido de voz, estos solo se reproducirán cuando el valor de la cuenta regresiva cambie a 10 o menos.

0:0 : elija un formato de visualización para el número de cuenta regresiva. Están disponibles los siguientes formatos:

s : la cuenta regresiva se muestra como un número sin formato. . Ejemplo: una cuenta regresiva de 65 segundos se mostrará como 1:5. Esta es la configuración predeterminada.

m:s : la cuenta regresiva se muestra en minutos y segundos sin ceros a la izquierda. Ejemplo: una cuenta regresiva de 65 segundos se mostrará como 1:5.

m:ss : la cuenta regresiva se muestra en minutos y segundos con un cero a la izquierda en los segundos (cuando sea necesario). Ejemplo: una cuenta regresiva de 65 segundos se mostrará como 1:05.

mm:ss : la cuenta regresiva se muestra en minutos y segundos con un cero a la izquierda tanto en los minutos como en los segundos (cuando sea necesario). Ejemplo: una cuenta regresiva de 65 segundos se mostrará como 01:05.

Vol : modifica el volumen del sonido de la cuenta regresiva. Rango de valores de 0 a 1. 0 = sin audio. 1 = volumen completo.

Propiedades de la herramienta de dibujo

Las propiedades de las herramientas de dibujo se aplican al elemento de la caja de herramientas de la herramienta de dibujo.

Diseño : configúrelo para especificar cómo se organizan las herramientas de dibujo en la pantalla. Las opciones son:

- 16 x 1: muestra 1 fila de 16 herramientas
- 1 x 16: muestra 1 columna de 16 herramientas
- 8 x 2: muestra 2 filas de 8 herramientas
- 2 x 8: muestra 2 columnas de 8 herramientas
- 4 x 4: muestra 4 filas de 4 herramientas

Color : utilice esto para establecer el color de los iconos de las herramientas de dibujo en pantalla.

Bolígrafos : marque esta opción para incluir las herramientas de lápiz en la Caja de herramientas. Utilice el cuadro desplegable asociado para elegir qué bolígrafo se seleccionará inicialmente cuando se muestre la caja de herramientas durante el evento.

Líneas : marque esta opción para incluir los selectores de ancho de línea en la Caja de herramientas. Utilice el cuadro desplegable asociado para elegir qué ancho de línea se seleccionará inicialmente cuando se muestre la caja de herramientas durante el evento.

Deshacer : marque esta opción para incluir la herramienta Deshacer en la Caja de herramientas.

Papelera : marque esta opción para incluir la herramienta Papelera en la Caja de herramientas.

Color s : marque esta opción para incluir los selectores de color en la Caja de herramientas. Utilice el cuadro desplegable asociado para elegir qué color se seleccionará inicialmente cuando se muestre la caja de herramientas durante el evento.

Propiedades GIF (animadas)

Las propiedades GIF se aplican a elementos de imagen y elementos de secuencia de imágenes que muestran gifs animados.

Velocidad : modifica la velocidad de reproducción del gif animado. Rango de valores de 0,01 a 30. Ejemplo 0,5 = media velocidad, 1 = velocidad normal, 2 = dos veces la velocidad normal.

Ocultar al final : marca para ocultar el gif una vez que haya terminado de reproducirse. Desmarque esta opción para dejar el gif mostrando el fotograma final una vez que haya terminado de reproducirse.

Repetir : marque para que el gif animado se repita en bucle.

Retraso : ingrese la cantidad de segundos de retraso que desea antes de que se reproduzca la repetición del gif animado. Esto se puede usar en combinación con **Repetir** y **Ocultar al final** para hacer que el gif se reproduzca y luego se oculte durante un período de tiempo antes de reproducirlo.

Propiedades de cuadrícula

Todas las propiedades de la cuadrícula se aplican a los elementos de la cuadrícula de imágenes y a los elementos de la cuadrícula de etiquetas. Las cuadrículas se incluyen de forma predeterminada en las pantallas **Elegir pantalla verde**, **Elegir superposición** , **Elegir Karaoke** y **Filtros de fotos** .

Filas : ingrese la cantidad de filas requeridas al mostrar el contenido de la cuadrícula.

Cols : ingrese la cantidad de columnas requeridas al mostrar el contenido de la cuadrícula.

Espacio : ingrese la cantidad de espacio entre el contenido de la cuadrícula. Valor en píxeles

Imagen : muestra la carpeta Bordes y marcos en la Biblioteca multimedia, donde puede seleccionar una imagen para usarla como marco para cada elemento de contenido en la cuadrícula.

Marco : activa o desactiva la imagen del marco

Grosor del marco : modifique el grosor del marco. Esto se puede utilizar para garantizar que la imagen del marco seleccionado se ajuste correctamente al contenido de la cuadrícula.

Estirar imágenes : estire el contenido de la imagen para que se ajuste a los tamaños de las celdas de la cuadrícula.

Color del selector : haga clic en el rectángulo de color para seleccionar el color del rectángulo del selector de cuadrícula. Cada vez que hace clic en un elemento de contenido de la cuadrícula, el rectángulo selector de cuadrícula se coloca alrededor del elemento de contenido seleccionado para indicar la selección.

Grosor del selector : modifica el grosor del rectángulo del selector de cuadrícula.

Propiedades del teclado (y teclado numérico)

Botones : marque esta opción para mostrar los botones detrás de todo el texto del teclado. Desmarque para mostrar solo texto.

Espacio : utilice esto para modificar el espacio entre todos los botones.

Redondo : marque esta opción para mostrar botones redondos o contornos redondos. Desmarque para mostrar botones cuadrados o contornos

Contorno : marque esta opción para utilizar el estilo del botón de contorno. Desmarca la casilla para usar el estilo de botón sólido.

de ubicación/ tamaño

Bloquear : haga clic en este botón para alternar el estado de bloqueo de los elementos seleccionados actualmente. Cuando los elementos están bloqueados, aún se pueden seleccionar y cambiar sus propiedades, pero no se pueden mover, cambiar de tamaño ni rotar, ya sea por contacto directo o usando los rectángulos de recogida de marquesina.

X e Y : modifica la ubicación del elemento en la pantalla. X es la posición del borde izquierdo del elemento desde el borde izquierdo de la pantalla e Y es la posición del borde superior del elemento desde el borde superior de la pantalla, ambos medidos en píxeles. Puede mover elementos para que queden parcial o completamente fuera de la pantalla. Los elementos que coloques completamente fuera de la pantalla no serán visibles cuando la pantalla se muestre durante el evento.

Se aplica a todos los elementos excepto: **Pantalla, Flecha , Diseño de impresión**

W y H : modifica el tamaño del artículo. W es el ancho del elemento y H es la altura del elemento medida en píxeles. Puede cambiar el tamaño de los elementos para que sean más grandes que la pantalla; el tamaño más pequeño para cualquier elemento es de 10 píxeles tanto de ancho como de alto.

También puede utilizar estos valores para modificar el tamaño de la pantalla del evento seleccionado actualmente si es necesario. Recuerde, independientemente de su tamaño, las pantallas de eventos siempre se escalarán para caber en el monitor durante el evento. Lo ideal es que todas las pantallas de su evento tengan el mismo tamaño que el tamaño de la pantalla de su monitor.

Se aplica a todos los elementos excepto: **Flecha, Teclado**

Escala : modifica la escala del elemento. De forma predeterminada, todos los elementos tienen una escala de 1, pero esto se puede aumentar o disminuir. Cuando escalas un elemento, se escalarán todos los aspectos del mismo, incluidos el texto, la imagen, el borde y la sombra. Nota: Los elementos con la propiedad Sello marcada se verán obligados a tener una Escala de 1.

Se aplica a todos los elementos excepto a la pantalla.

Ángulo : modifica el ángulo del elemento. El valor es grados, aumentando en el sentido de las agujas del reloj.

Se aplica a todos los elementos excepto Pantalla y Flecha.

Automático : algunos archivos de imágenes fotográficas contienen metadatos de rotación que definen el ángulo en el que se capturó la foto, por lo que, por ejemplo, una cámara DSLR mantenida a 90 grados para capturar fotografías de retratos puede guardar la foto con los metadatos de rotación configurados en

90 grados o 270 grados. dependiendo de la forma en que se sostuvo la cámara y también dependiendo de si la cámara está configurada para guardar metadatos de Rotación en la foto capturada. Marque esta opción para que RightBooth incluya cualquier ángulo de rotación de metadatos al mostrar una foto en una pantalla de evento.

Se aplica a elementos de imagen.

Puede mover propiedad

Se aplica a todos los elementos excepto a la pantalla.

Marque esta opción para permitir que el usuario mueva (arrastre) el elemento por la pantalla durante el evento. Tenga en cuenta que el elemento se colocará nuevamente en su posición de pantalla diseñada originalmente cada vez que se muestre la pantalla del evento.

Propiedad del sello

Se aplica a todos los elementos excepto a la pantalla.

Un elemento cuya propiedad Sello esté marcada se agregará (superpondrá) automáticamente a una foto capturada si:

- a) el elemento se coloca sobre un elemento de la cámara en cualquier pantalla de evento antes de tomar la foto, o
- b) el elemento se coloca sobre la foto una vez tomada y se muestra al usuario.

Al diseñar pantallas en el Diseñador de pantalla, si los elementos del Sello se colocan sobre cualquier elemento de la cámara en cualquier pantalla que aparezca antes de la pantalla "Tomar foto", estos elementos se agregarán automáticamente a cada foto capturada durante el evento.

Al diseñar pantallas en el Diseñador de pantalla, si los elementos del Sello se colocan sobre cualquier elemento de 'marcador de posición de foto' en cualquier pantalla que aparezca después de la pantalla 'Tomar foto', estos elementos se agregarán automáticamente a cada foto capturada durante el evento.

Alternativamente, en el Diseñador de pantalla, los elementos de sello que también tienen marcada la propiedad "Se puede mover" se pueden colocar inicialmente lejos del elemento de la cámara o del elemento "marcador de posición de la foto". Luego, cuando se reproduce el evento, los usuarios pueden opcionalmente arrastrar elementos 'Agregar a foto' sobre el elemento de la cámara (o el marcador de posición de la foto) para decorar sus fotos.

Esta función también se puede utilizar en combinación con las herramientas de dibujo para permitir a los usuarios "firmar con tinta" sus fotos y/o "sellar elementos" en sus fotos durante el evento.

Además al jugar el evento:

- el elemento del Panel de dibujo puede aceptar elementos estampados que se arrastran sobre él. Y estos elementos luego se incluirán en la imagen del panel de dibujo junto con los trazos de tinta de dibujo realizados por los usuarios.
- El diseño de impresión de fotografías puede aceptar elementos estampados que se arrastran sobre él en la pantalla "Opciones de fotografía". Estos elementos luego se agregarán a la imagen impresa de la fotografía.
- Cualquier elemento de imagen (en cualquier pantalla) que muestre el diseño de impresión de fotografías puede aceptar elementos estampados que se arrastren sobre él. Estos elementos luego se agregarán a la imagen impresa de la fotografía.

IMPORTANTE : Si planea agregar sellos a una fotografía, cámara, bloc de dibujo o elemento de diseño de impresión, el elemento DEBE no estar girado (es decir, debe tener un ángulo de 0 grados); de lo contrario, los elementos del sello no se agregarán en las posiciones correctas.

Los elementos de sello no pueden tener alterado su valor de propiedad Escala, se fijará en 1 (el valor predeterminado).

Nota: Si configura la propiedad Sello en un elemento de video, el elemento de video solo se usará como Sello si también marca la propiedad Eliminador de fondo (consulte la sección Eliminador de fondo).

Propiedades de la sombra

Las propiedades de sombra se aplican a todos los elementos excepto a Pantalla.

Sombra : activa o desactiva la sombra del elemento.

Color : haga clic en el selector de color para elegir un color para la sombra.

Ángulo : modifica el ángulo de la sombra. El valor es grados, aumentando en el sentido de las agujas del reloj.

Profundidad : modifica la profundidad de la sombra. Esta es la distancia entre el elemento y la sombra medida en píxeles.

Desenfoque : modifica el efecto de desenfoque de la sombra. Un valor mayor crea una sombra más borrosa.

Propiedades del texto

Las propiedades del texto se aplican a Etiqueta, Secuencia de etiquetas, Cuadrícula de etiquetas y Cuenta regresiva. Las propiedades del texto también se aplican a todas las teclas del teclado del elemento del teclado en pantalla.

Negrita : activa o desactiva la propiedad de negrita del texto.

Cursiva : activa o desactiva la propiedad de cursiva del texto.

Tamaño : modifica el tamaño de fuente del texto.

Fuente : seleccione un nombre de fuente para el texto.

Colores de etiquetas y cuenta regresiva

Están disponibles los siguientes tipos de color de fuente:

Un color : marque el primer botón de opción para aplicar un solo color al texto, definido por el cuadro Color1.

Degradado : marque el segundo botón de opción para aplicar un color degradado al texto, definido por los cuadros Color1 y Color2.

Color1 : elija el color único para el texto **de un color** .

Color2 : elija el segundo color para el texto **del degradado** .

Tipo de degradado : cuando el tipo de color (arriba) está configurado en **Degradado** , esta lista le permite elegir el tipo de degradado que se aplicará al texto.

Colores del texto del teclado


Con el elemento del teclado, el cuadro Color1 define el color de los caracteres en todas las teclas del teclado, y el cuadro Color2 define el color de fondo de todas las teclas del teclado.

Propiedades de tiempo de espera

Las propiedades de tiempo de espera se aplican a los elementos de la pantalla. Estas propiedades le permiten definir si una pantalla se apagará después de un período en el que no ha habido interacción del usuario con el evento y cuándo. Aquí también puede agregar varios botones de navegación opcionales a la pantalla.

Tipo de tiempo de espera : establezca el tipo de tiempo de espera de la pantalla en uno de los siguientes:

Nunca : la pantalla nunca se apagará. Durante el evento, cuando se muestra una pantalla configurada en Tiempo de espera = Nunca, nunca expirará el tiempo de espera, el usuario debe tener algún medio para avanzar más allá de la pantalla. Por ejemplo, si configura la pantalla 'Términos y condiciones' para que nunca caduque, se mostrará permanentemente a menos que un usuario seleccione el botón Aceptar o Cancelar.

Tiempo de visualización : la pantalla se mostrará durante la cantidad de segundos ingresados en el cuadro de texto  .


Vídeo en pantalla : la pantalla se apagará después de que termine de reproducirse un vídeo de fondo. Si la pantalla no tiene un fondo de vídeo, la pantalla nunca se apagará.


Audio en pantalla : la pantalla se apagará después de que el audio de la pantalla haya terminado de reproducirse. Si no hay elementos de audio en la pantalla, la pantalla nunca se apaga.

En elemento de vídeo : la pantalla se apagará después de que un elemento de vídeo haya terminado de reproducirse. Si no hay elementos de vídeo en la pantalla, la pantalla nunca se apagará. Si hay más de un elemento de vídeo en la pantalla, la pantalla se apagará después de que el primer elemento de vídeo haya terminado de reproducirse. Nota: Esto también se aplica al primer vídeo de un elemento de Secuencia de vídeos.

En cuenta regresiva : la pantalla se apagará después de que un elemento de cuenta regresiva haya terminado de reproducirse. Si no hay elementos de cuenta regresiva en la pantalla, la pantalla nunca finalizará. Si hay más de un elemento de cuenta regresiva en la pantalla, la pantalla se apagará después de que el primer elemento de cuenta regresiva haya terminado de reproducirse.

En animación GIF : la pantalla se apagará después de que una imagen GIF animada haya terminado de mostrar todos los fotogramas del archivo GIF. Si no hay imágenes GIF animadas en la pantalla, la pantalla nunca se apagará. Si hay más de una imagen GIF animada en la pantalla, la pantalla se apagará después de que se haya completado el primer GIF animado. Nota: Esto también se aplica al primer GIF animado en un elemento de Secuencia de imágenes (si se incluye alguno dentro de la secuencia).

 - La cantidad de tiempo que se mostrará la pantalla durante el evento, cuando el tipo de Tiempo de espera está configurado en **Tiempo de visualización**

 : este cuadro de texto muestra lo que sucederá si la pantalla se agota. Consulte la siguiente sección.

Cancelar : incluye un botón Cancelar en la pantalla. Durante el evento, seleccionar un botón Cancelar hará que el sistema vaya al evento especificado en la sección **"Al cancelar"** del **Flujo de eventos** (consulte Diseñador de eventos). Si ha elegido incluir la pantalla Cancelar confirmación, al hacer clic en el botón Cancelar se mostrará la pantalla Cancelar confirmación.

Atrás : incluye un botón Atrás en la pantalla. Durante el evento, al seleccionar un botón Atrás, el usuario regresará a la pantalla en la que se encontraba antes de la pantalla actual. RightBooth recordará el historial de navegación de la pantalla, por lo que al hacer clic en los sucesivos botones Atrás, el usuario regresará a sus pantallas anteriores.

Siguiente : incluye un botón Siguiente en la pantalla. Durante el evento, seleccionar un botón Siguiente llevará al usuario a la siguiente pantalla lógica del evento. Puntos a tener en cuenta:

- Si incluye el botón Siguiente en una pantalla que tiene una acción Siguiente (como la pantalla Inicio), esto evitará que el usuario seleccione la pantalla para continuar, es decir, debe seleccionar el botón Siguiente para continuar.
- Si incluye el botón Siguiente en una pantalla de preguntas de opción múltiple, esto le permitirá al usuario cambiar su respuesta si es necesario, antes de seleccionar el botón Siguiente para continuar.
- **Aceptar**: opcionalmente, se puede incluir un botón Aceptar en varias pantallas, incluidas Elegir superposición, Elegir pantalla verde y Elegir pantallas de karaoke. Esto está disponible a través de la opción "Aceptar" en la Caja de herramientas de propiedades de pantalla. Si el botón Aceptar está incluido en una pantalla, cuando se reproduce el evento, los usuarios deben seleccionar un elemento de la cuadrícula y luego hacer clic en el botón Aceptar para continuar a la siguiente pantalla del evento. Si el botón Aceptar no está incluido en una pantalla, los usuarios simplemente seleccionan un elemento de la cuadrícula para continuar a la siguiente pantalla del evento.

Tenga en cuenta que los botones Cancelar, Atrás, Siguiente y Aceptar solo están disponibles para su inclusión en determinadas pantallas.

¿Qué sucede después de que se agota el tiempo de espera de una pantalla?

Los eventos de RightBooth constan de una serie de pantallas de eventos predefinidas. Si alguna de las siguientes pantallas predefinidas expira, RightBooth pasará a mostrar la siguiente pantalla lógica en el evento:

Prepárese, Cuenta regresiva, Tomar foto, Mostrar video, Mostrar foto, Mostrar respuesta, Mostrar mensaje, Mostrar karaoke, Enviar correo electrónico, Imprimir, Error y todas las pantallas definidas por el usuario.


Por ejemplo, cuando la pantalla "Prepárate" se agote, RightBooth mostrará la pantalla "Cuenta regresiva".



Si alguna pantalla distinta a las mencionadas anteriormente caduca, RightBooth cargará y reproducirá el evento que se ha definido como evento de tiempo de espera dentro de la sección Flujo de eventos del Diseñador de eventos (consulte la sección: Flujo de eventos). De forma predeterminada, la propiedad de flujo de eventos de tiempo de espera está configurada en "Este evento", lo que significa que RightBooth reproducirá el evento actual desde el principio. Entonces, por ejemplo, si un usuario abandona el sistema a mitad de camino al ingresar su nombre en la pantalla de detalles del usuario, cuando la pantalla de detalles del usuario caduca, RightBooth volverá a mostrar la pantalla de Inicio nuevamente.

Modificación de la pantalla de tiempo de espera en pantallas definidas por el usuario

De forma predeterminada, cada pantalla definida por el usuario que se agregue al evento tendrá un tiempo de espera para la **' Pantalla siguiente'** del evento, siendo esta la siguiente pantalla en la lista de pantallas. Puede modificar este comportamiento haciendo clic en el cuadro de texto ⇨ e ingresando el nombre de

la pantalla de evento que desea mostrar después de que se agote el tiempo de espera de una pantalla definida por el usuario.

Nota 1: Si deja el cuadro de texto  vacío, cuando se agote el tiempo de espera de una pantalla definida por el usuario, RightBooth mostrará automáticamente la 'Pantalla siguiente' en la lista de eventos. Si no hay más pantallas en la lista de eventos, RightBooth comenzará a reproducir el evento definido en: 'Al finalizar Inicio' dentro de la sección Flujo de eventos del Diseñador de eventos (ver sección: Flujo de eventos).

Nota 2: Puede ingresar el parámetro reservado: **/flow** en el cuadro de texto  para forzar el tiempo de espera de la pantalla definida por el usuario para cualquier evento definido como evento de tiempo de espera dentro de la sección Flujo de eventos del Diseñador de eventos (consulte la sección: Flujo de eventos) ).

Valores de tiempo de espera predeterminados

Cada vez que cree un nuevo evento, las pantallas de eventos recibirán varios valores de tiempo de espera predeterminados que luego podrá modificar para adaptarlos a sus necesidades.

Ejemplos incluyen:

- Pantalla de inicio: 60 segundos
- Pantalla de preparación: 2 segundos
- Tomar foto en pantalla: 2 segundos para eventos estándar, 3 segundos para eventos con cabina de espejo
- Pantalla de agradecimiento: 4 segundos

Transiciones de pantalla

Cuando agrega una animación a una pantalla, a un elemento de secuencia o a un elemento de cuenta regresiva, la animación actuará como una transición entre pantallas, entre el contenido de la secuencia y entre los números de cuenta regresiva, respectivamente. Las transiciones de pantalla se producirán cada vez que abandone la pantalla actual y cambie a otra pantalla. Después de haber elegido una animación de pantalla, puede probarla simplemente haciendo clic en una pantalla diferente en la lista de pantallas y observar cómo se produce la transición. Tenga en cuenta que cada pantalla puede tener una animación diferente y, por tanto, una transición diferente.

Si prefiere no ver las transiciones de pantalla al diseñar sus pantallas, desmarque la casilla de verificación **Transiciones** en la caja de herramientas del Editor de pantalla. Esta configuración no afectará la configuración de animación elegida y las transiciones continuarán ocurriendo cuando juegues el evento.

Propiedades de vídeo

Todas las propiedades del video se aplican a los fondos y elementos del video en pantalla.

Velocidad : modifica la velocidad de reproducción del vídeo. Rango de valores de 0,01 a 30. Ejemplo 0,5 = media velocidad, 1 = velocidad normal, 2 = dos veces la velocidad normal.

Vol : modifica el volumen de la pista de audio del vídeo. Rango de valores de 0 a 1. 0 = sin audio. 1 = volumen completo.

Ocultar al final : marque esta opción para ocultar el vídeo una vez que haya terminado de reproducirse. Desmarque esta opción para dejar el video mostrando el fotograma final una vez que haya terminado de reproducirse.

Repetir : marque esta opción para que el vídeo se repita en bucle.

Retraso : ingrese la cantidad de segundos de retraso que desea antes de que se reproduzca la repetición del video. Esto se puede usar en combinación con **Repetir** y **Ocultar al final** para hacer que un video se reproduzca y luego se oculte durante un período de tiempo antes de reproducirlo.

Reproducir: marque esta opción para iniciar la reproducción del video tan pronto como se muestre el elemento del video.

Reproducir/Pausar: marque esta opción para permitir al usuario alternar el estado de reproducción/pausa del vídeo haciendo clic/tocando repetidamente el elemento del vídeo.

Combinaciones de reproducción y pausa

- Reproducir **marcado** , Reproducir/Pausar **sin marcar** : el video se reproducirá automáticamente y no se puede pausar de forma interactiva. Esta es la configuración predeterminada para todos los videos.
- Reproducir **marcado** , Reproducir/Pausar **marcado** : el video se reproducirá automáticamente y se puede reproducir/pausar de forma interactiva.
- Reproducir **sin marcar** , Reproducir/Pausar **marcado** : el vídeo inicialmente se mostrará pausado y se puede reproducir/pausar de forma interactiva.
- Reproducir **sin marcar** , Reproducir/Pausar **sin marcar** : el vídeo se mostrará en pausa y no se puede modificar de forma interactiva, lo que muestra efectivamente un cuadro fijo permanente.

Eliminador de fondo : marque esta opción para que todos los píxeles verdes (o negros) se eliminen de los fotogramas del vídeo, sobre la marcha. Esto hará que el vídeo tenga un fondo transparente (canal alfa), lo que puede resultar útil al diseñar pantallas y también para fines de composición de imágenes dentro de fotografías cuando el vídeo está configurado como elemento Sello (consulte Propiedad Sello).

IMPORTANTE: los elementos de video configurados como elementos de Sello solo se agregarán a las grabaciones de video si la opción Eliminación de fondo también está marcada.

Propiedades del eliminador de fondo : haga clic en el cuadrado de color del eliminador de fondo para acceder a la caja de herramientas del eliminador de fondo (ver a continuación).

Caja de herramientas para eliminar el fondo

Selector verde o negro: elija verde o negro para que sea el color transparente del vídeo.

No : elija esta opción si no desea que ningún píxel del vídeo se vuelva transparente. Esto puede resultar útil si desea utilizar el vídeo como un elemento de sello de fotograma completo dentro de sus capturas de fotografías y/o grabaciones de vídeo, es decir, no desea eliminar ningún color del vídeo.

Umbral : ajuste esta configuración para obtener la mejor combinación para el verde (o negro) del vídeo.

Velocidad de cuadros : ajuste esto para alterar la cantidad de procesamiento de CPU requerido para la función de eliminación de fondo. Las velocidades de fotogramas más bajas reducirán el requisito de CPU. Rango válido: 1 – 30.

Mezcla de bordes : marque esta opción para mejorar aún más el reemplazo de color alrededor de los bordes recortados en el video. Nota: esto se aplica únicamente al color Verde.

Propiedades del medidor de volumen

Las propiedades del medidor de volumen se aplican al elemento del medidor de volumen que se puede colocar en la pantalla "Grabar video".

Silencio = Detener : marque esta opción para que el medidor de volumen detenga la grabación de video de la cámara web si se detecta un período de silencio de audio en cualquier momento durante el proceso de grabación de video.

Inicio silencioso : marque esta opción para evitar que la grabación de video se detenga automáticamente si la propiedad 'Silencio = Detener' está marcada Y la grabación de video comienza con silencio. Cuando está marcado, RightBooth solo buscará un período de silencio una vez que se detecte el primer nivel de audio después de que comience la grabación. Si no está marcado, RightBooth comprobará inmediatamente el silencio desde el inicio de la grabación, lo que puede provocar que la grabación se detenga inmediatamente si el período de silencio especificado es muy corto Y no se detectan sonidos al inicio de la grabación.

Período de silencio : ingrese un valor que represente un período de tiempo para la función de detección de silencio de audio. Rango válido: 0,1 – 3 segundos.

Propiedades del navegador web

Las propiedades del navegador web se aplican a los elementos del navegador web.

Explorar : esto le permite establecer el alcance de la navegación permitida dentro del elemento del navegador en uno de los siguientes:

Web : puedes navegar en cualquier lugar de la web.

Sitio web : se le permite navegar en cualquier lugar del sitio web definido en la propiedad de contenido del navegador web.

Página web : permitió navegar en cualquier lugar de la página web definida en la propiedad de contenido del navegador web.

URL de sitios web permitidas y bloqueadas

Si desea controlar aún más qué sitios se pueden navegar generalmente, puede crear dos archivos de texto que contengan una lista de URL, formateadas con una URL por línea.

Urlblock.txt : este archivo debe contener todas las URL que no desea que visiten los usuarios.

UrlAllow.txt : este archivo debe contener todas las URL que permite que visiten los usuarios.

Estos archivos deben guardarse en la carpeta de datos de la aplicación local de los usuarios actuales para RightBooth.

Por ejemplo:

C:\Usuarios\nombre_usuario\AppData\Local\RightBooth

El contenido de estos archivos se examina cada vez que intenta navegar a otra ubicación, ya sea haciendo clic en los enlaces del navegador o ingresando una URL en la barra de navegación. RightBooth utilizará un proceso de 2 pasos para decidir si se puede permitir cada URL solicitada:

- 1) primero compara la URL solicitada con cualquier URL contenida en el archivo urlblock.txt. Si el archivo no existe, RightBooth continuará con el paso 2. Si el archivo existe y se encuentra una coincidencia, se impedirá la navegación; de lo contrario, se procesará en el paso 2.
- 2) Si la URL solicitada no está bloqueada en el paso 1, se comparará con todas las URL del archivo urlallow.txt. Si el archivo no existe se permitirá la URL solicitada. Si el archivo existe, la URL solicitada solo se permitirá si se encuentra una coincidencia en el archivo urlallow.

Botones : marque esta opción para mostrar los botones de navegación hacia adelante y hacia atrás en la parte superior del elemento del navegador. Esto permitirá a los usuarios navegar por el historial de navegación.

Barra de direcciones : marque esta opción para mostrar la barra de direcciones en la parte superior del elemento del navegador. Esto se puede utilizar para ingresar URL de sitios web con el teclado físico o el teclado en pantalla. Al presionar la tecla Enter, el navegador navegará hasta la URL ingresada.

Entrada de usuario : marque esta opción para permitir que el elemento del navegador web acepte entradas del usuario desde el mouse y el teclado. Cuando no está marcada, el navegador web mostrará la página web definida de forma pasiva solo en modo de visualización.

Barras de desplazamiento : marque esta opción para permitir que aparezcan barras de desplazamiento si el contenido de la página web se extiende más allá de los bordes derecho e inferior de la ventana de elementos del navegador web. Si no está marcada, las barras de desplazamiento no se mostrarán.

Recortar : marque esta opción para aplicar valores de recorte a los bordes del navegador web. Esto le permite eliminar partes de la página web del navegador de la vista. Todos los valores de recorte están en píxeles.

L : ingrese un valor que defina la cantidad de recorte que se aplicará al borde izquierdo de la página web.

T : ingrese un valor que defina la cantidad de recorte que se aplicará al borde superior de la página web.

R : ingrese un valor que defina la cantidad de recorte que se aplicará al borde derecho de la página web.

B : ingrese un valor que defina la cantidad de recorte que se aplicará al borde inferior de la página web.

Modificar el contenido del artículo

La mayoría de los elementos de la pantalla contienen contenido. Por ejemplo, los elementos de etiqueta contienen texto, los elementos de imagen contienen archivos de imagen y un elemento de secuencia de video contiene una lista de archivos de video para mostrar uno tras otro. Puede modificar el contenido de los elementos mientras está en el Editor de pantalla. Esta sección explica cómo editar el contenido de cada elemento.

Editar texto de etiqueta

Los elementos de etiqueta mostrarán instrucciones de texto apropiadas para la pantalla actual. Hay dos tipos de elementos de etiqueta, elementos fijos y elementos definidos por el usuario. Los elementos de etiquetas fijas son aquellos que el software RightBooth agrega automáticamente a las pantallas. Estas etiquetas son necesarias para explicar las características de la pantalla y, por lo tanto, algunas de ellas no

se pueden eliminar de la pantalla. Sin embargo, se pueden ocultar moviéndolos fuera del área visible de la pantalla en el Editor de pantalla. Las etiquetas definidas por el usuario son aquellas que usted agrega manualmente a la pantalla usando la caja de herramientas Agregar elemento y se pueden eliminar, copiar y pegar según sea necesario.

Cómo los elementos de etiquetas fijas obtienen su contenido de texto

Los elementos de etiquetas fijas toman su contenido de texto de entradas predefinidas en la tabla Instrucciones de evento (consulte Diseñador de eventos). Cada elemento de etiqueta fija tiene un enlace interno a una fila específica en la tabla Instrucciones del evento. El software primero busca la fila asociada en la tabla Instrucciones de evento. Si proporcionó texto de reemplazo en la fila de la segunda columna asociada de esta tabla, el elemento de etiqueta fija utilizará esta entrada para su contenido. Sin embargo, si esta entrada está vacía, el elemento de etiqueta utilizará el texto de la entrada de la fila en la primera columna, que a su vez se toma de la tabla Instrucciones de evento predeterminadas en Configuración (consulte Configuración de RightBooth). Al utilizar este enfoque de dos niveles, la mayoría de las etiquetas fijas en sus eventos tomarán su contenido de texto de la tabla Instrucciones de eventos predeterminadas dentro de Configuración, pero cualquier cambio que realice en etiquetas específicas se almacenará y se tomará de la tabla de instrucciones de eventos dentro del Diseñador de eventos.

Edición directa del contenido de texto de un elemento de etiqueta fija

Puede cambiar el texto de un elemento de etiqueta fija haciendo doble clic en una etiqueta de texto para mostrar el **Editor de texto**.

El Editor de texto le proporcionará una explicación del contexto de la etiqueta y le permitirá modificar directamente el contenido del texto de la etiqueta. Este contenido de texto modificado solo se aplicará al archivo de evento cargado actualmente y cualquier modificación se almacenará en la segunda columna de la tabla de instrucciones del evento dentro del Diseñador de eventos. Estos cambios de texto no se aplicarán a la tabla Texto de instrucción de evento predeterminado en Configuración y, por lo tanto, no afectarán a ninguno de sus otros archivos de eventos.

Si modifica el contenido del texto de cualquier etiqueta, debe asegurarse de que el contenido reformulado represente con precisión el contexto que se muestra en el Editor de texto.

Debido a que las etiquetas fijas toman su contenido de la tabla Instrucciones del evento, si posteriormente cambia el idioma del evento, todas las etiquetas fijas se traducirán automáticamente y se mostrarán en el idioma elegido.

Etiquetas de texto definidas por el usuario

Cuando agrega un nuevo elemento de etiqueta a una pantalla, inicialmente no contendrá texto. Simplemente haga doble clic en el elemento para ingresar texto en la nueva etiqueta. Las etiquetas definidas por el usuario no están vinculadas a la tabla Instrucciones del evento de ninguna manera y no cambiarán si decide cambiar el idioma del archivo del evento.

Las etiquetas de texto pueden (y a menudo contienen) contener variables de texto, en cualquier combinación. Para obtener más información, consulte la sección **Uso de variables de texto** (más adelante).

Cambiar el contenido del elemento de imagen

Cuando selecciona un elemento de imagen, se muestra un botón **Contenido en la caja de herramientas Propiedades**. Haga clic aquí para acceder a la Biblioteca multimedia de imágenes, donde puede elegir una imagen para el contenido del artículo. También puede hacer doble clic en un elemento de imagen para cambiar su contenido.

Con un elemento de imagen también puedes seleccionar el tipo de contenido que mostrará. El selector de tipo de contenido aparecerá en la parte superior de la caja de herramientas Propiedades de imagen. Puedes elegir entre los siguientes tipos:

Archivo de imagen : el elemento de imagen mostrará el archivo de imagen que elija de la Biblioteca multimedia de imágenes (o de cualquier otro lugar de su computadora).

Captura de la última foto : el elemento de imagen mostrará la foto tomada más recientemente. Este contenido cambiará cada vez que se tome una nueva foto durante el evento.

Captura de fotos 1 - 10 : el elemento de imagen mostrará el número de foto correspondiente x de las fotos tomadas más recientemente. El contenido cambiará cada vez que se tome un nuevo conjunto de fotografías durante el evento. Como tal, estos elementos de imagen actúan como marcadores de posición de fotografías durante el evento. Se incluyen automáticamente en la pantalla Mostrar fotografía y en la pantalla Diseño de impresión. Si cambia la cantidad de fotos en su evento (consulte →Tipo de evento del Diseñador de eventos), deberá agregar o eliminar marcadores de posición de fotos en estas pantallas en consecuencia. Para obtener más información, consulte: **Diseño de impresión: agregar y eliminar fotos**

Diseño de impresión : el elemento de imagen mostrará el diseño de impresión de fotografías que comprende las fotografías tomadas más recientemente. Este diseño cambiará cada vez que se tome un nuevo conjunto de fotografías durante el evento.

Último panel de dibujo : el elemento de imagen mostrará el contenido del panel de dibujo creado más recientemente. Esto puede resultar útil cuando desee incluir el contenido del panel de dibujo en un diseño de impresión fotográfica.

Última animación : el elemento de imagen mostrará el archivo gif animado creado más recientemente, que contiene el conjunto de fotografías tomadas por el usuario actual. Consulte Diseñador de eventos →Tipo de evento →Crear animación GIF/WMV.

Código QR : el elemento de imagen mostrará un código QR del texto que se ingresa usando el botón Contenido. El botón Contenido se mostrará en la caja de herramientas Propiedades de imagen cuando elija esta opción. Su texto también puede incluir cualquiera de las variables de texto de RightBooth.

Miniatura de video : el elemento de imagen mostrará la imagen en miniatura del video que se seleccionó más recientemente de la cuadrícula de visualización de medios en la pantalla de eventos del navegador de medios.

GIF animado

Los elementos de imagen brindan soporte para el uso de archivos GIF animados como contenido y la biblioteca multimedia de imágenes contiene una amplia gama de GIF animados que puede incluir en sus eventos.

Cambiar el contenido del elemento de vídeo

Cuando selecciona un elemento de video, se muestra un botón **Contenido** en la caja de herramientas Propiedades de video. Haga clic aquí para acceder a la carpeta Videos de su computadora, donde puede elegir un video para el contenido del elemento. También puedes hacer doble clic en un elemento de vídeo para cambiar su contenido.

Con un elemento de vídeo también puedes seleccionar el tipo de contenido que mostrará. El selector de tipo de contenido aparecerá en la parte superior de la caja de herramientas Propiedades de video. Puedes elegir entre los siguientes tipos:

Archivo de video : el elemento de video mostrará el archivo de video que elija de la biblioteca multimedia o de la computadora.

Vídeo actual : el elemento de vídeo mostrará el archivo de vídeo grabado actualmente. Este contenido cambiará cada vez que se grabe un nuevo video, o después de que el archivo se mejore o si el usuario elige volver a grabar el video.

Última animación : el elemento de imagen de video mostrará el archivo gif animado creado más recientemente, que contiene el conjunto de fotos tomadas por el usuario actual. Consulte Diseñador de eventos →Tipo de evento →Crear animación GIF/WMV.

Vídeo anterior : el elemento de vídeo mostrará el archivo de vídeo grabado por el usuario anterior. La referencia del archivo de video anterior se actualizará cada vez que el siguiente usuario comience a grabar un video, pero tenga en cuenta que el elemento de video no se actualizará para mostrar el video anterior hasta que el elemento de video se reproduzca o actualice debido a un cambio de pantalla o evento. se acabó el tiempo.

Karaoke actual : el elemento de vídeo reproducirá el archivo de vídeo de karaoke elegido más recientemente, seleccionado en la pantalla del evento 'Elegir karaoke'.

Cambiar el contenido del elemento del navegador web

Cuando selecciona un elemento del navegador web, se muestra un botón **Contenido** en la caja de herramientas Propiedades del navegador web. Haga clic aquí para mostrar el Editor de texto donde puede ingresar cualquier URL válida de un sitio web (por ejemplo, www.rightbooth.com) o cualquier archivo html local (por ejemplo, c:\website\index.html). Esto hará que el elemento del navegador web muestre la página web especificada cada vez que se muestre la pantalla durante el evento. También puede hacer doble clic en un elemento del navegador web para acceder al Editor de texto. Este contenido le permite definir la página de inicio del navegador; los usuarios pueden luego interactuar con el navegador para navegar a otros sitios y páginas web (si están permitidos). Consulte **Agregar elementos: navegador web** para obtener más información.

Cambiar el contenido del elemento de secuencia

Cuando selecciona un elemento de Secuencia de imágenes, Secuencia de video, Secuencia de etiquetas o Secuencia del navegador, se muestra un botón **Contenido** en la caja de herramientas Propiedades de secuencia. Haga clic aquí para ir a la ventana Archivos de secuencia donde puede elegir una lista de archivos para incluir como contenido en el elemento. También puede hacer doble clic en un elemento de secuencia para acceder a la ventana Archivos de secuencia que le permite definir la lista de archivos que aparecerán en el elemento de secuencia.

Archivos de secuencia de imágenes

Mostrar fotos de:

lista de archivos : seleccione esto para que el elemento de secuencia de imágenes muestre imágenes de la lista de archivos de imágenes que agrega a la lista de archivos.

evento : seleccione esta opción para que el elemento de secuencia de imágenes muestre fotografías capturadas por los usuarios durante el evento.

Carpeta: seleccione esto para que el elemento de secuencia de imágenes muestre archivos de imágenes ubicados en la carpeta de Windows elegida.

Archivos de secuencia de vídeo

Mostrar vídeo de:

lista de archivos : seleccione esto para que el elemento de secuencia de video reproduzca videos de la lista de archivos de video que agrega a la lista de archivos.

evento : seleccione esta opción para que el elemento de secuencia de video reproduzca videos grabados por los usuarios durante el evento.

carpeta: seleccione esto para que el elemento de secuencia de video reproduzca archivos de video ubicados en la carpeta de Windows elegida.

Archivos de secuencia de etiquetas

Mostrar texto de:

lista de archivos : seleccione esto para que el elemento de secuencia de etiquetas muestre texto tomado de cada archivo en la lista de archivos de texto que agrega a la lista de archivos.

evento : seleccione esto para que el elemento de secuencia de etiquetas muestre los mensajes ingresados por los usuarios durante el evento.

Lista de texto : seleccione esta opción para que el elemento de secuencia de etiquetas muestre la secuencia de líneas de texto ingresadas en el cuadro de texto.

carpeta: seleccione esto para que el elemento de secuencia de etiquetas muestre texto tomado de archivos de texto que se encuentran en la carpeta de Windows elegida.

Archivos de secuencia del navegador

Mostrar contenido de:

lista de archivos : seleccione esta opción para que el elemento de secuencia del navegador muestre archivos de la lista de archivos HTML y/o PDF locales que agregue a la lista de archivos.

Lista de texto : seleccione esta opción para que el elemento de secuencia del navegador muestre páginas web a partir de las URL de páginas web que ingresa en el cuadro de texto.

Opciones de secuencia

Orden aleatorio : marque esta opción para que los elementos de la secuencia se muestren en orden aleatorio. Si esta opción no está marcada, los archivos se mostrarán en el orden en que se agregaron a la lista de archivos (al elegir 'la lista de archivos') y los archivos de eventos se mostrarán ordenados (al elegir 'el evento').

Inicio de video aleatorio : marque esta opción para reproducir cada video comenzando en una posición aleatoria dentro del archivo de video. Se aplica únicamente a los elementos de la secuencia de vídeo.

Mostrar solo 1 : marque esta opción para mostrar solo 1 elemento de la lista cada vez que se muestra la pantalla.

Restablecer lista para comenzar : marque esta opción para que la secuencia se restablezca y muestre el primer elemento de la lista cada vez que se muestra la pantalla del evento o cada vez que cambia la cantidad de archivos en la carpeta asociada. Esto puede resultar útil si está utilizando el elemento de secuencia para observar una carpeta para ver la llegada de vídeos recién grabados o fotografías capturadas.

Nota: Si marca: 'Mostrar solo 1' y desmarca: 'Restablecer lista para comenzar', el primer elemento de la lista se mostrará cuando se muestre la pantalla por primera vez y el segundo elemento se mostrará la siguiente pantalla. se muestra, luego el tercer elemento la siguiente vez que se muestra la pantalla, etc.

Agregar : haga clic para agregar archivos a la lista de archivos.

Eliminar : haga clic para eliminar los archivos seleccionados de la lista de archivos.

Flechas arriba/abajo : utilice estos botones para modificar la posición de cualquier elemento seleccionado en la lista.

Cambiar el contenido del elemento de la cuadrícula

Cuando selecciona una cuadrícula de pantalla verde, una cuadrícula de superposición de imágenes o una cuadrícula de archivos de Karaoke, se muestra un botón **Contenido en la parte superior de la caja de herramientas Propiedades de la cuadrícula**. Haga clic aquí para ir a la ventana Archivos donde puede elegir una lista de archivos para incluirlos como contenido en la cuadrícula. También puede hacer doble clic en un elemento de la cuadrícula para acceder a la ventana Archivos.

Archivos de cuadrícula

Esta ventana le permite definir la lista de archivos que aparecerán durante el evento O que RightBooth utilizará para la selección automática de archivos cuando corresponda.

Las siguientes opciones estarán disponibles para Superposiciones, Pantalla verde y grillas de Karaoke:

Agregar : haga clic para agregar archivos a la lista de archivos.

Eliminar : haga clic para eliminar los archivos seleccionados de la lista de archivos.

Las siguientes opciones estarán disponibles para Superposiciones y cuadrículas de pantalla verde, pero solo se aplicarán cuando seleccione "Sí" en las opciones de Superposición y Pantalla verde dentro del Diseñador de eventos. Consulte las secciones: Diseñador de eventos →Estructura de eventos →Elegir pantalla y Diseñador de eventos →Estructura de eventos →Elegir superposición.

Orden aleatorio : marque esta opción para que RightBooth seleccione aleatoriamente elementos de la lista de archivos siempre que se requiera una imagen superpuesta o una imagen de pantalla verde durante el evento. Si desmarca esta opción, RightBooth elegirá el siguiente elemento secuencialmente de la lista cada vez que se requiera una imagen durante el evento.

Lo mismo para todas las fotos : marque esta opción para que la superposición elegida o la imagen de pantalla verde se use para todas las fotos tomadas en un evento de captura de fotos, de modo que si el evento está diseñado para tomar 3 fotos, las 3 fotos usarán lo mismo (automáticamente). seleccionado) imagen superpuesta o imagen de pantalla verde. Si desmarca esta opción, RightBooth elegirá una imagen diferente para cada foto tomada y, dependiendo de la configuración anterior, la imagen se seleccionará de forma aleatoria o secuencial.

Formatear elementos

Haga clic en la casilla Formateador para mostrar la **caja de herramientas Formateador** . Esto le permite formatear varios elementos (y pantallas) copiando propiedades de un elemento (o pantalla) y luego aplicándolas a otros elementos en la misma pantalla o a otros elementos en todas las pantallas.

Tenga en cuenta que si ha habilitado monitores adicionales, los cambios de formato realizados mientras trabaja en una pantalla del Monitor 1 solo se aplicarán a las pantallas del Monitor 1. De manera similar, los cambios de formato realizados mientras se trabaja en una pantalla del Monitor 2 solo se aplicarán a las pantallas del Monitor 2.

Formato de pantalla

Mismos tamaños de pantalla : haga clic en este botón para modificar el ancho y el alto de todas las pantallas de su evento para que coincidan con el ancho y el alto de la pantalla actual en la que está trabajando. Esto le resultará útil si ha cambiado el tamaño de la pantalla de su monitor y las pantallas de su evento ya no llenan todo el monitor debido a un cambio en la relación de aspecto entre el monitor y el diseño de su evento. Si esto sucede, simplemente modifique las propiedades de ancho y alto de una de las pantallas de su evento, luego haga clic en este botón para aplicar el mismo tamaño a todas las demás pantallas del evento.

Agregar fondo a: 'todas las pantallas' : haga clic aquí para copiar las propiedades del fondo de la pantalla actual y aplicarlas a todas las pantallas.

Formato del artículo

Explicaremos el formato de los elementos a modo de ejemplo...

Supongamos que ha alterado el estilo de un botón en una de las pantallas de eventos cambiando la imagen, el icono, el tamaño o las propiedades de la sombra del botón. Ahora desea que todos los botones del evento tengan el mismo tamaño y estilo. Puedes hacer esto de la siguiente manera:

- asegúrese de que el botón que ha modificado esté seleccionado en la pantalla.
- en la caja de herramientas Formateador, haga clic en el botón: **mismo tamaño en: 'todas las pantallas'**.
- Ahora regrese a la pantalla donde modificó el botón original y selecciónelo nuevamente.
- en la caja de herramientas Formateador, haga clic en el botón para **el mismo diseño en: "todas las pantallas"**.

Ahora encontrará que todos los botones en todas las pantallas tendrán el mismo tamaño y diseño que el botón modificado originalmente.

Al formatear, es importante recordar seleccionar primero un elemento, realizar cambios en él y luego (mientras el elemento está seleccionado) usar la caja de herramientas Formateador para aplicar sus propiedades a todos los elementos del mismo tipo (en la pantalla actual o en todas las pantallas).

En todas las descripciones siguientes, solo se modificarán los elementos que coincidan con el tipo de elemento seleccionado; por ejemplo, si ha seleccionado un elemento de cámara, el formateador solo afectará los elementos de la cámara.

Los mismos elementos tienen el mismo tamaño en: 'esta pantalla' : haga clic aquí para cambiar el tamaño de los mismos elementos en la pantalla actual para que coincidan con el tamaño del elemento seleccionado.

Los mismos elementos tienen el mismo tamaño en: 'todas las pantallas' : haga clic aquí para cambiar el tamaño de los mismos elementos en todas las pantallas para que coincidan con el tamaño del elemento seleccionado.

Los mismos elementos tienen la misma posición en: 'esta pantalla' : haga clic aquí para que los mismos elementos en la pantalla actual se coloquen en la misma posición y ángulo que el elemento seleccionado.

Los mismos elementos tienen la misma posición en: todas las pantallas : haga clic aquí para que los mismos elementos en todas las pantallas se coloquen en la misma posición y ángulo que el elemento seleccionado.

Los mismos elementos tienen el mismo diseño en: 'esta pantalla' : haga clic aquí para que los mismos elementos en la pantalla actual reciban las mismas propiedades de diseño que el elemento seleccionado.

Los mismos elementos tienen el mismo diseño en: 'todas las pantallas' : haga clic aquí para que los mismos elementos en todas las pantallas reciban las mismas propiedades de diseño que el elemento seleccionado.

Los mismos elementos tienen el mismo 'nombre' de fuente en: 'esta pantalla' : marque la casilla de verificación **Nombre** y luego haga clic en este botón para que los mismos elementos en la pantalla actual reciban el mismo nombre de fuente que el elemento seleccionado.

Los mismos elementos tienen el mismo 'nombre' de fuente en: 'todas las pantallas' : marque la casilla de verificación **Nombre** y luego haga clic en este botón para que los mismos elementos en todas las pantallas reciban el mismo nombre de fuente que el elemento seleccionado.

Los mismos elementos tienen el mismo 'tamaño' de fuente en: 'esta pantalla' : marque la casilla de verificación **Tamaño** y luego haga clic en este botón para que los mismos elementos en la pantalla actual tengan el mismo tamaño de fuente que el elemento seleccionado.

Los mismos elementos tienen el mismo 'tamaño' de fuente en: 'todas las pantallas' : marque la casilla de verificación **Tamaño** y luego haga clic en este botón para que los mismos elementos en todas las pantallas tengan el mismo tamaño de fuente que el elemento seleccionado.

Los mismos elementos tienen las mismas 'propiedades' de fuente en: 'esta pantalla' : marque la casilla de verificación **Propiedades** y luego haga clic en este botón para que los mismos elementos en la pantalla actual reciban las mismas propiedades de fuente que el elemento seleccionado (excluyendo el nombre y el tamaño de la fuente).).

Los mismos elementos tienen las mismas 'propiedades' de fuente en: 'todas las pantallas' : marque la casilla de verificación **Propiedades** , luego haga clic en este botón para que los mismos elementos en todas las pantallas reciban las mismas propiedades de fuente que el elemento seleccionado (excluyendo el nombre y el tamaño de la fuente).

Cambiar propiedades compartidas

Es posible modificar las propiedades compartidas de más de un elemento al mismo tiempo. Seleccione más de un elemento en la pantalla y observe que la Caja de herramientas de propiedades ahora muestra **Propiedades compartidas** , en otras palabras, muestra todas aquellas propiedades que son comunes a los elementos seleccionados.

Si ahora cambia alguna propiedad, se aplicará a todos los elementos seleccionados. Por ejemplo, seleccione todos los elementos en la pantalla y luego cambie la propiedad Voltar X para que se inviertan todos los elementos.

Alinear elementos de la pantalla

Puede alinear cualquiera o todos los elementos en una pantalla. Primero seleccione al menos un elemento en la pantalla, luego haga clic derecho en cualquier elemento seleccionado para mostrar un menú emergente que contiene las siguientes opciones:

Centrar en la pantalla horizontalmente : coloca el elemento en el centro de la pantalla.

Centrar en la pantalla verticalmente : coloca el elemento en el centro de la pantalla.

Alinear a la izquierda : alinea el borde izquierdo de todos los elementos seleccionados.

Alinear X central : centraliza todos los elementos seleccionados horizontalmente.

Alinear a la derecha : alinea el borde derecho de todos los elementos seleccionados.

Alinear superior : alinea el borde superior de todos los elementos seleccionados.

Alinear Y central : centraliza verticalmente todos los elementos seleccionados.

Alinear abajo : alinea el borde inferior de todos los elementos seleccionados.

Alinear ancho : hace que todos los elementos seleccionados tengan el mismo ancho.

Alinear altura : hace que todos los elementos seleccionados tengan la misma altura.

Atajos de teclado

Los siguientes atajos de teclado están disponibles durante la edición de pantalla:

Ctrl-C : copia los elementos de pantalla actualmente seleccionados.

Ctrl-X : corta los elementos de pantalla actualmente seleccionados.

Ctrl-V : pegue los elementos de pantalla copiados anteriormente.

Nota: Las acciones Cortar, Copiar y Pegar también están disponibles haciendo clic con el botón derecho del mouse en el elemento o pantalla para acceder al menú emergente.

Del : elimina los elementos de pantalla actualmente seleccionados. Tenga en cuenta que algunos elementos de la pantalla son necesarios en varias pantallas y, por lo tanto, no se pueden eliminar.

Tecla Mayús + clic izquierdo del mouse o

Tecla Alt + clic izquierdo del mouse o

Tecla Ctrl + clic izquierdo del mouse : agrega (o elimina) el elemento de pantalla seleccionado a (o desde) la selección actual.

F1 : muestra el archivo de ayuda.

F4 : alterna el estado de visibilidad de la caja de herramientas de propiedades.

Alt F4 : cierra el editor de pantalla.

Agrupar elementos

Puede seleccionar uno o más elementos en la pantalla y luego agruparlos para que se comporten como un solo elemento. Para hacer esto, use el mouse para arrastrar un rectángulo de selección alrededor de los elementos que desea agrupar, luego haga clic derecho en uno de los elementos seleccionados y elija '**Agrupar elementos**' en el menú emergente. Los elementos se moverán y dimensionarán juntos y cualquier propiedad que aplique a uno de los elementos también se aplicará a los demás elementos del grupo. Puede desagrupar elementos haciendo clic derecho en cualquier elemento del grupo y luego eligiendo "**Desagrupar los elementos**" en el menú emergente.

Captura de imágenes de pantallas de eventos

Puede capturar una imagen de cualquiera de las pantallas de su evento y guardarla como un archivo JPG o PNG. Cuando se guarda la imagen de la pantalla, todos los elementos de la pantalla del evento elegido también se capturarán y guardarán inclusive dentro de la imagen. Por lo tanto, esta función es útil si desea utilizar el Editor de pantalla como herramienta de diseño gráfico para crear sus propios diseños de imágenes compuestos por varios elementos colocados en la pantalla.

Para capturar la pantalla de un evento, muestre la pantalla elegida en el Editor de pantalla, luego haga clic derecho en el fondo de la pantalla (no haga clic derecho en un elemento de la pantalla). Luego verá el siguiente menú emergente:

Capturar pantalla : haga clic en este elemento del menú para mostrar un cuadro de diálogo Guardar archivo, que le solicitará que guarde la pantalla del evento actual como una imagen en la sección Fondos de su biblioteca multimedia RightBooth.

Creando múltiples pantallas

Es posible que desee crear muchas copias de una pantalla definida por el usuario en particular como punto de partida para realizar cambios de diseño, donde cada copia sea idéntica a la pantalla original. Para hacer esto, muestre la pantalla elegida en el Editor de pantalla, luego haga clic derecho en el fondo de la pantalla (no haga clic derecho en un elemento de la pantalla). Luego verá el siguiente menú emergente:

Crear más pantallas : haga clic aquí para mostrar un cuadro de diálogo en el que puede escribir una o más líneas de texto, donde cada línea representa el nombre de una nueva pantalla. Luego haga clic en Aceptar para crear automáticamente nuevas pantallas en el evento.

Crear múltiples elementos de etiqueta

Es posible que desee crear muchas copias de un elemento de etiqueta en particular, de modo que cada etiqueta contenga una palabra o frase diferente pero sea similar a la etiqueta original en todos los demás aspectos, como estilo de fuente, colores, sombreado, etc.

Para crear copias de un elemento de etiqueta, haga clic derecho en el elemento de etiqueta y en el menú emergente elija:

Crear más etiquetas : haga clic aquí para mostrar un cuadro de diálogo en el que puede escribir una o más líneas de texto. Luego haga clic en Aceptar para crear automáticamente elementos de etiqueta para cada una de las líneas de texto.

Copiar imágenes de otras aplicaciones a pantallas de eventos

Puede copiar imágenes de otras aplicaciones a las pantallas de su evento. Primero, en la otra aplicación, copie la imagen al portapapeles de Windows. Luego, en el editor de pantalla RightBooth, haga clic derecho en cualquier pantalla del evento y elija la opción 'Crear/Pegar imagen del portapapeles' en el menú emergente. Luego se le pedirá que guarde la imagen del portapapeles en la biblioteca de imágenes de RightBooth dentro de la carpeta "General". Una vez guardado el archivo, la imagen se agregará a la pantalla del evento. Importante: cuando se le solicite, asegúrese de guardar la imagen del portapapeles en la biblioteca multimedia con un nombre de archivo único. Esto evitará la posibilidad de sobrescribir una imagen existente que podría ya estar utilizada en otro lugar (por ejemplo, dentro de otro archivo de evento).


Tenga en cuenta que una vez que se ha agregado una imagen del portapapeles a una pantalla de evento, si luego desea agregarla a pantallas de eventos adicionales, debe usar las funciones internas de Copiar/Pegar de RightBooth (disponibles en la Caja de herramientas del Editor de pantalla) en lugar de repetir para pegar desde Windows. portapapeles.

Diseño de pantallas de preguntas y respuestas

Se puede acceder a todas las preguntas de un evento desde la pantalla Preguntas (en la Lista de pantallas en la Caja de herramientas del diseñador) y cada pregunta puede tener su propio diseño de pantalla. De manera similar, se puede acceder a todas las respuestas de un evento desde la pantalla Respuestas (en la

Lista de pantallas en la Caja de herramientas del diseñador) y cada respuesta puede tener su propio diseño de pantalla, diseño y valores de cuenta regresiva (para respuestas en video).

Si su evento contiene más de una pregunta (consulte la sección 'Pregunta' en el Diseñador de eventos), verá un selector de preguntas que se muestra en la Caja de herramientas del editor de pantalla: que

aparece cada vez que edita las  pantallas Pregunta o Respuesta. Puede utilizar este selector para navegar a través de su conjunto de preguntas y respuestas, permitiéndole acceder al diseño y disposición de cada una.

Como se describe en la sección Pregunta del diseñador de eventos (ver anteriormente), cada pregunta se puede definir como uno de los siguientes tipos: una pregunta **de texto** , una pregunta **de video** o **ambas** . Si el tipo de pregunta actual es **Texto** , la pantalla Pregunta mostrará el elemento de etiqueta de la pregunta. Si el tipo de pregunta actual es **Video** , la pantalla Pregunta mostrará el elemento del reproductor de video. Y si el tipo de pregunta actual es **Ambos** , se mostrarán el elemento de la etiqueta de la pregunta Y el elemento del reproductor de video. Si el tipo de respuesta para la pregunta actual es **Preguntar** , la pantalla de la pregunta actual también mostrará los botones de selección de Video y Texto, para que el usuario pueda elegir cómo responder la pregunta durante el evento. Si el tipo de respuesta para la pregunta actual es **Múltiple** , la pantalla de la pregunta actual también mostrará todo el texto y los botones de respuesta de opción múltiple para permitir al usuario realizar una selección durante el evento.

Sus respuestas pueden ser de uno de los siguientes tipos: una respuesta **de texto** , una respuesta **de video** , **Preguntar** o **Múltiple** . Si el tipo de respuesta actual es **Texto** , la pantalla Respuesta mostrará los elementos necesarios para ingresar una respuesta de texto. Si el tipo de respuesta actual es **Video** , la pantalla Respuesta mostrará los elementos necesarios para grabar una respuesta en video. Si el tipo de respuesta actual es **Preguntar** , la Caja de herramientas del editor de pantalla proporcionará más opciones para alternar el diseño de la pantalla Respuesta entre Texto y Video, para permitirle diseñar ambos. Si el tipo de respuesta para la pregunta actual es **Múltiple** , la pantalla de respuesta no será necesaria para la pregunta actual (y no se mostrará al usuario durante el evento), esto se debe a que durante el evento el usuario responderá una pregunta de opción múltiple. usando uno de los botones de opción múltiple que se muestran en la pantalla de preguntas.

Cualquier cambio que realice en el texto de la pregunta o en los archivos de video también se mostrará en la tabla de preguntas en el Diseñador de eventos (ver anteriormente).

El diseñador de diseño de impresión

El diseño de impresión de su evento está disponible en la pantalla Diseño de impresión en el Editor de pantalla, cuando elige incluir la impresión en el evento actual.

La pantalla Diseño de impresión le mostrará un conjunto de elementos de imagen que contienen marcadores de posición de fotografías numerados que puede dimensionar y colocar en el diseño de impresión. Hay un marcador de posición para cada una de las fotos que hayas definido en tu evento.

El Diseñador le permite total flexibilidad en la forma de organizar los marcadores de posición de sus fotografías y también puede agregar su propia etiqueta y elementos de imagen para mejorar aún más el diseño del diseño de impresión. La caja de herramientas Propiedades se puede utilizar para diseñar elementos de fondo, fotografía, imagen y etiqueta, por lo que le sugerimos que se familiarice con el Editor de pantalla, ya que también se aplica a su Diseño de impresión.

De forma predeterminada, la pantalla Diseño de impresión está configurada en un máximo de 2000 x 2000 píxeles. Estos valores se utilizan únicamente para permitirle diseñar el diseño de impresión y no afectan la resolución de la página impresa real.

Al trabajar en la pantalla Diseño de impresión, la Caja de herramientas del Editor de pantalla proporciona los siguientes botones:

Organizar : haga clic aquí para acceder al Organizador de diseño de impresión (ver más abajo).

Cargar : haga clic en este botón para elegir un archivo de diseño de impresión predefinido de la biblioteca multimedia de RightBooth.

Guardar : haga clic en este botón para guardar su diseño de impresión actual en la biblioteca multimedia de RightBooth.

Impresión de prueba : haga clic aquí para imprimir una página de prueba del diseño de diseño actual.

Organizador de diseño de impresión

Esto proporciona una manera rápida y sencilla de organizar sus fotografías en la página de la impresora en una cuadrícula usando las siguientes opciones:

Filas : modifica las filas numéricas de la cuadrícula.

Columnas : modifica el número de columnas en la cuadrícula.

Fila orden : marque esta opción para organizar las fotos en la cuadrícula desde la parte superior izquierda hasta la parte superior derecha y avanzando hacia abajo en la pantalla. Desmarque esta opción para organizar las fotos en la cuadrícula desde la parte superior izquierda hasta la parte inferior derecha, a lo largo de la pantalla.

Espacio : modifica el espacio entre cada foto. El valor está en píxeles.

Margen : modifica el margen alrededor de la imagen fotográfica. El valor está en píxeles. Tenga en cuenta que este margen se aplica a las fotografías tal como están colocadas en el diseño y no debe confundirse con los márgenes del papel de la impresora. La mejor manera de pensar en esto es que el diseño del diseño de su fotografía se tratará como una única imagen compuesta cuando finalmente se imprima, por lo que estos márgenes son los que aparecen en la imagen compuesta. Los márgenes de su impresora se pueden configurar utilizando el software suministrado con su impresora.

Grande foto 1 : seleccione agregar una primera foto grande en una de las posiciones: izquierda, derecha, arriba o abajo de la cuadrícula. Si elige tener una primera foto grande, la foto número 1 no formará parte del diseño de la cuadrícula, sino que se colocará junto a la cuadrícula, que contendrá las fotos 2 y siguientes.

Duplicar diseño : seleccione esta opción para duplicar el diseño elegido en la pantalla, ya sea horizontal o verticalmente. Cuando se selecciona, todas las fotos del diseño se duplicarán en la pantalla, incluida la primera foto grande.

Cuando esté satisfecho con su diseño, haga clic en el botón Aceptar para regresar al Diseñador de diseño, o haga clic en el botón Cancelar para cancelar cualquier cambio de diseño.

Propiedades de diseño de impresión

Haga clic en la casilla de verificación Propiedades en la caja de herramientas del Editor de pantalla para mostrar la caja de herramientas Propiedades. Nota: al hacer clic en cualquier lugar del fondo del diseño, se mostrarán las propiedades de diseño de su diseño.

Tamaño del diseño : haga clic en el cuadro combinado para elegir un tamaño para su diseño de impresión. Puede elegir entre una lista de tamaños de papel de impresora más utilizados o puede establecer un tamaño personalizado (en pulgadas). Tenga en cuenta que la elección del tamaño del diseño es independiente de la elección del tamaño del papel de la impresora (consulte a continuación). El punto a recordar es que si desea que su diseño llene completamente su papel cuando se imprima, asegúrese de que la relación de aspecto del tamaño de su diseño (es decir, su Ancho dividido por su Alto) coincida con la relación de aspecto de su papel (nuevamente Ancho dividido por Altura). Si no hay un tamaño de diseño común en esta lista que coincida exactamente con la relación de aspecto del papel de su impresora deseada, puede seleccionar **Personalizado** de la lista y luego modificar las propiedades An y Al (a continuación) para que coincidan con la relación de aspecto de su papel. (vea abajo).

Nota: Si las proporciones de su diseño y del papel no coinciden, RightBooth imprimirá su diseño en el papel en el tamaño que mejor se ajuste, colocado centralmente en el papel. Esto puede implicar la impresión automática horizontal o vertical (ver más abajo).

W. & H : estos valores le permiten ingresar su propio tamaño personalizado para su diseño de impresión. Tenga en cuenta que estos valores de ancho y alto deben estar en pulgadas. Si desea que su diseño llene su papel, asegúrese de que estén configurados en el mismo tamaño que su papel. Por ejemplo, si el tamaño del papel de su impresora es 4,13 x 6,15 pulgadas, ingrese 4,13 en W y 6,15 en H.

Intercambiar : marque esta opción para intercambiar el ancho y el alto del tamaño de diseño elegido. Por ejemplo, si ha elegido el tamaño del diseño: '8,3 x 11,7 A4', el tamaño no intercambiado es W = 8,3, H = 11,7 y el tamaño intercambiado será W = 11,7, H = 8,3 (pulgadas). Tenga en cuenta que si cambia el tamaño del diseño, es posible que deba reposicionar los marcadores de posición de las fotografías u otro contenido que pueda quedar fuera de los nuevos límites del diseño.

Los diseños no intercambiados normalmente se imprimirán en modo vertical y los diseños intercambiados se imprimirán en modo horizontal. Dicho esto, RightBooth siempre ajustará su diseño al papel para que se imprima en su tamaño máximo posible sin ninguna distorsión de aspecto, y esto puede implicar o no rotar el diseño en el papel elegido (ver a continuación).

Tamaño del papel de la impresora : esta opción le permite elegir el tamaño de papel deseado en el que imprimir su diseño. El cuadro combinado enumera todos los tamaños de papel que proporciona su impresora actual (consulte: Configuración - Impresoras). De forma predeterminada, RightBooth imprimirá sus diseños en el papel predeterminado de su impresora (como se define en la aplicación de configuración de su impresora). Sin embargo, si su impresora proporciona más de un tamaño de papel, como varias bandejas de papel con diferentes tamaños, o una instalación de guillotina para cortar papel de 4x6 pulgadas en dos tiras de 2x6 pulgadas, es posible que desee configurar su diseño para que apunte a un tamaño específico. Tamaño del papel en su impresora.

Copias predeterminadas : marque esta opción para permitirle especificar el número de copias del diseño que se imprimirán cuando se elija el diseño para imprimir durante el evento. Este valor anulará cualquier valor de 'Imprimir copias' elegido previamente y establecido durante el evento.

Notas:

- Los tamaños de diseño elegidos, los tamaños de papel y las copias predeterminadas siempre se guardan con sus diseños.

- Al imprimir un diseño, si RightBooth no puede encontrar un tamaño de papel coincidente en la impresora de destino, el diseño se imprimirá en el papel predeterminado de la impresora. Esto puede ocurrir, por ejemplo, si cambia de impresora.

de Apariencia y Fondo se describen en la sección: **Editor de pantalla** .

Agregar y eliminar fotos

Cuando crea un nuevo evento, la pantalla Diseño de impresión incluirá automáticamente la misma cantidad de elementos de imagen que el Conteo de fotografías del evento (consulte →Tipo de evento del Diseñador de eventos). Si examina la propiedad Contenido de los elementos de imagen en la pantalla Diseño de impresión, verá que están configurados en 'Captura de foto 1', 'Captura de foto 2', etc. Esto permite que los elementos de imagen actúen como marcadores de posición de fotos y muestra correctamente las fotografías capturadas más recientemente cada vez que se utiliza el evento. Si luego decide modificar la cantidad de fotografías de su evento, también deberá modificar manualmente los marcadores de posición de las fotografías en la pantalla Diseño de impresión. Esto se puede hacer de una de las siguientes maneras:

- 1) Utilice el Organizador de diseño de impresión (ver arriba).
- 2) Cargue un diseño de impresión adecuado desde la biblioteca multimedia de RightBooth.
- 3) Agregue (o elimine) manualmente marcadores de posición de fotografías en el diseño. Por ejemplo, si aumenta la cantidad de fotografías del evento de 4 a 5, puede agregar un nuevo elemento de imagen a la pantalla Diseño de impresión y luego configurar su Contenido en ' **Captura de foto 5** '. Si reduce la cantidad de fotografías en su evento, también debe eliminar los elementos de imagen redundantes de la pantalla Diseño de impresión.

Agregar nuevos elementos al diseño de impresión

Haga clic en la casilla de verificación Agregar elementos en la caja de herramientas del Editor de pantalla para mostrar la caja de herramientas Agregar elementos. Esto le permite agregar nuevos elementos de Imagen y Etiqueta al diseño de impresión.

Todas las propiedades de Imagen y Etiqueta disponibles se describen en la sección: **Editor de pantalla** .

Si desea incluir el contenido del elemento del Panel de dibujo en el diseño de impresión, puede agregar un elemento de Imagen y establecer su propiedad Contenido en: **Panel de dibujo más reciente** (ver anteriormente). Esto permitirá incluir e imprimir con las fotografías el contenido del panel de dibujo creado más recientemente.

Uso de varios monitores

RightBooth puede utilizar hasta 4 monitores conectados a su computadora para mostrar pantallas independientemente de las pantallas del evento principal (que se mostrarán en su monitor principal).

Esto puede resultar útil en situaciones en las que desee mostrar pantallas de información que contengan vídeos, imágenes y secuencias de texto a una audiencia diferente mientras los usuarios graban vídeos y fotografías en el monitor principal. Por ejemplo, su monitor principal podría estar alojado dentro de una cabina con un segundo monitor fuera de la cabina que muestre una presentación de diapositivas atractiva a los transeúntes.

Para utilizar las funciones de múltiples monitores, sus monitores deben estar configurados para proporcionar un escritorio de Windows extendido. Los detalles sobre cómo hacer esto están fuera del alcance de este manual, pero se pueden encontrar detalles completos en la Configuración de pantalla de Windows.

Cuando tenga más de un monitor conectado y funcionando como un escritorio extendido, active la función **Múltiples monitores** en RightBooth, que se encuentra en la pestaña Estructura de eventos del Diseñador de eventos. Con esto activado, visite el Editor de pantalla para obtener acceso a las funciones adicionales de diseño de la pantalla del monitor.

Selector de monitores

Si el Editor de pantalla detecta correctamente sus monitores adicionales y ha habilitado varios monitores en el Diseñador de eventos, los **selectores de monitor 1 a 4** se mostrarán en la parte superior de la Caja de herramientas del Editor de pantalla. Si no ve los selectores de monitor, deberá cerrar RightBooth y verificar la configuración de pantalla de Windows.

Si ahora hace clic en el selector **Monitor 2**, toda la interfaz del Editor de pantalla cambiará al segundo monitor y verá la lista de pantallas del Monitor 2 que contendrá la pantalla predeterminada: **Inicio 2**. Esta es la primera pantalla que se mostrará en el segundo monitor cuando juegues el evento. Si también has elegido incluir el **Monitor 2 En** las pantallas de progreso (consulte Estructura de eventos en el Diseñador de eventos), estas también se incluirán en la lista de pantallas del Monitor 2.

Las mismas reglas se aplican a los selectores de Monitor 3 y 4 donde se pueden diseñar las pantallas de Monitor 3 y 4.

Ahora puede usar los selectores de monitor para cambiar entre las pantallas de edición de eventos en cada uno de sus monitores.

Agregar pantallas y elementos en sus monitores adicionales

Puede utilizar la caja de herramientas Agregar elementos para agregar una nueva pantalla a las listas de pantallas de Monitor 2, 3 y 4. Puede agregar tantas pantallas como necesite a las listas de pantallas de monitores adicionales.

Puede agregar cualquiera de los elementos en la caja de herramientas Agregar elementos en cualquiera de las pantallas del Monitor 2, 3 y 4. Por ejemplo, puede agregar texto, imágenes, videos y elementos de secuencia del navegador que se pueden configurar para mostrar secuencias de material grabado por los usuarios en el Monitor 1. Todas las características de diseño y propiedades de los elementos están disponibles para las pantallas de monitor adicionales y tenga en cuenta que las transiciones de pantalla Actualmente no son compatibles con las pantallas de monitores adicionales.

Pantalla de vídeo en curso

Cuando esta pantalla opcional se incluye para cualquiera (o todas) las pantallas de monitor adicionales (consulte Diseñador de eventos), se mostrará en el monitor asociado cada vez que un usuario esté grabando un video en el Monitor 1. Es posible que desee incluir esta pantalla en para mejorar el rendimiento de grabación de video en el Monitor 1. Si incluye esta pantalla, es posible que desee mantenerla libre de elementos de pantalla que requieran un uso intensivo del procesador, como video y elementos de secuencia, ya que esto ayudará a su computadora a concentrarse en la tarea de grabación. vídeo en el monitor 1.

Sin embargo, si su equipo es lo suficientemente potente como para soportarlo, puede agregar un elemento de cámara a esta pantalla para mostrar el proceso de grabación de video en acción.

Pantalla Foto en progreso

Cuando esta pantalla opcional se incluye para cualquiera (o todas) las pantallas de monitor adicionales (consulte Diseñador de eventos), se mostrará en el monitor asociado cada vez que un usuario esté tomando fotografías en el Monitor 1.

Si agrega elementos de imagen a esta pantalla y configura sus propiedades de contenido en **Última captura de foto** o uno de los valores de **Captura de foto** (1-10), los elementos de imagen mostrarán las fotos en esta pantalla a medida que se toman.

También puede optar por agregar un elemento de cámara a esta pantalla para poder observar a los usuarios preparándose para tomar sus fotografías.

Pantalla de impresión en curso

Cuando esta pantalla opcional se incluye para cualquiera (o todas) las pantallas de monitor adicionales (consulte Diseñador de eventos), se mostrará en el monitor asociado cada vez que se imprima un diseño de fotografía.

Si coloca un elemento de imagen en esta pantalla y establece su propiedad Contenido en **Diseño de impresión**, la imagen mostrará el diseño de impresión más reciente a medida que se imprime.

Cuando se complete la grabación de video actual, el proceso de captura de fotografías o la impresión de fotografías, la lista definida de pantallas de eventos del Monitor 2, 3 y 4 comenzará a mostrarse nuevamente.

Reproducción de eventos que contienen varias pantallas de monitor

Cuando juegas un evento que contiene varias pantallas de monitor, estas pantallas se mostrarán automáticamente de forma independiente a las pantallas que se muestran en el primer monitor. A medida que cada pantalla de múltiples monitores expire, avanzará para mostrar la siguiente pantalla en la lista de monitores. Cuando se hayan mostrado todas las pantallas de múltiples monitores, RightBooth repetirá mostrándolas nuevamente.

Cada evento puede contener su propio conjunto de pantallas de monitor 2, 3 y 4 que aparecerán cuando se esté reproduciendo el evento. Por lo tanto, si utiliza el flujo de eventos, es posible que necesite agregar pantallas de monitor adicionales a todos los archivos de eventos que desea mostrar.

Diferentes resoluciones de pantalla de monitor

Para obtener mejores resultados, su segundo y tercer monitor deben configurarse (usando la configuración de pantalla de Windows) para que sus resoluciones de pantalla coincidan con las de su monitor principal. Sin embargo, con algunas configuraciones de equipos, es posible que esto no sea posible y que sus monitores adicionales deban tener resoluciones diferentes a las de su monitor principal.

Si este es el caso, deberá verificar las propiedades **Ancho** y **Alto** (en la Caja de herramientas Propiedades de pantalla) para cada una de las pantallas de eventos de su monitor adicional para asegurarse de que estén configuradas para ser las mismas que el ancho y la resolución de la pantalla de su monitor adicional. altura. De lo contrario, es posible que las pantallas de monitores adicionales no se muestren correctamente.

Consideraciones de rendimiento

Tenga en cuenta que mostrar pantallas en monitores adicionales puede afectar el rendimiento de las pantallas del primer monitor. Por este motivo te aconsejamos incluir siempre las pantallas 'en progreso'. También le recomendamos que minimice el uso de elementos de pantalla que requieren un uso intensivo del procesador, como vídeos y elementos de secuencia.

Multidifusión

Otra característica disponible en las pantallas del Monitor 1 es la multidifusión. La multidifusión es útil cuando desea mostrar la actividad del Monitor 1 en otros monitores conectados a su sistema. Considere la situación en la que tiene una sala que contiene una grabación de video RightBooth configurada. Fuera de la sala hay un segundo monitor que se puede utilizar para mostrar la grabación en curso dentro de la sala. En esta situación, simplemente podría aplicar la propiedad Multidifusión a la pantalla 'Grabar video' en el Monitor 1. Luego, cada vez que se realice una grabación dentro de la sala, el Monitor 2 también mostrará esta pantalla fuera de la sala. Tenga en cuenta que las pantallas de multidifusión siempre tendrán prioridad sobre cualquier otra pantalla que pueda estar mostrándose en los monitores 2, 3 y 4, incluidas las pantallas "En progreso". También puede optar por realizar multidifusión de 1 pantalla del monitor simultáneamente a todos los demás monitores.

Para obtener más información sobre multidifusión, consulte la sección **Propiedades de pantalla** .

Ejecutar múltiples instancias de RightBooth

Puede ejecutar hasta 4 instancias de RightBooth en la misma computadora. Simplemente inicie la ejecución de RightBooth haciendo doble clic en el ícono del escritorio y, mientras se ejecuta, inicie la ejecución de RightBooth nuevamente haciendo doble clic en el ícono del escritorio. Ahora encontrará 2 instancias de RightBooth, con la segunda instancia identificada con un '2' en la esquina superior derecha de la ventana principal.

Cada instancia de RightBooth:

- se puede utilizar para abrir y reproducir su propio archivo de eventos
- mantiene su propia configuración
- funciona de forma totalmente independiente de otras instancias en ejecución
- requiere su propio código de producto.

Puede usar esta función para ejecutar diferentes eventos RightBooth en diferentes monitores cuando tiene la configuración de pantalla de Windows configurada como un escritorio extendido y tiene dos o más monitores conectados. Los detalles sobre cómo lograr esto se describen en el documento PDF de la Opción 4, que se puede encontrar aquí:

<https://www.rightbooth.com/shareqr.html>

Tareas de eventos

Se accede a la ventana Tareas de eventos haciendo clic en el botón Tareas en la ventana principal de RightBooth.

Tarea de convertir videos

Puede resultarle útil convertir todos los vídeos de eventos grabados al formato MP4 o MOV. Esta sección enumerará todos los videos creados para el evento cargado actualmente y le permitirá convertirlos por lotes a uno de estos formatos. Puede seleccionar las siguientes opciones para la conversión:

Convertir videos a : seleccione para convertir archivos al formato MOV o MP4.

Configuración de conversión : haga clic en este botón para aplicar la configuración de conversión de video. Consulta la sección: **Configuración de conversión de vídeo** .

Convertir : haga clic en este botón para iniciar el proceso de conversión de video. Durante la conversión, este botón le permitirá **cancelar** la conversión.

El proceso de conversión:

- tome una copia de cada uno de sus videos AVI o WMV grabados del evento elegido.
- convertirlos al formato requerido.
- guarde los archivos convertidos en la misma carpeta que el original.

Sus archivos de video originales no se verán afectados por el proceso de conversión.

Tarea de imprimir fotos

Este panel mostrará una lista de todas las fotografías (o diseños de impresión de fotografías) que fueron creadas por los usuarios del evento cargado actualmente, o desde la carpeta Tareas y Publicación actualmente especificada. Puede seleccionar, ver e imprimir cada fotografía o diseño. Esto es útil si necesita imprimir en algún momento después de que finalice un evento o si está utilizando RightBooth como estación de impresión.

Nota: Si desea imprimir los diseños de las fotografías, esta función requiere que haya configurado previamente la opción " **Guardar en tareas del evento**" antes de reproducir el archivo del evento. Ver apartado: Estructura del evento: **Imprimir fotografías** .

Fotos : marque esta opción para mostrar todas las fotos que se tomaron mientras se reproducía el archivo de evento cargado actualmente y/o para mostrar todas las imágenes en la carpeta Tareas y publicación actualmente especificada (consulte Configuración de carpetas/archivos) →.

Diseños de impresión de fotografías : marque esta opción para mostrar todos los diseños de impresión de fotografías que se han guardado mientras se reproducía el archivo de evento cargado actualmente, o para mostrar todos los diseños de impresión de fotografías en la carpeta Tareas y publicación actualmente especificada (consulte Configuración de carpetas/archivos) →.

Miniaturas : marque esta casilla de verificación para alternar entre mostrar una lista de nombres de archivos y mostrar un conjunto de miniaturas. Haga clic en cualquier elemento de la lista o haga clic en cualquier miniatura para mostrar una imagen más grande del elemento seleccionado, lista para imprimir.

Tenga en cuenta que cuando está en el modo Miniatura, puede hacer clic derecho en cualquier imagen en miniatura para cambiar el número de columnas que se utilizarán para mostrar las miniaturas. Puede elegir un valor del 1 al 4.

Copias : especifique la cantidad de copias requeridas (rango de 1 a 99).

Escala de grises : imprime el elemento seleccionado actualmente en blanco y negro (escala de grises).

Imprimir : haga clic en este botón para imprimir el elemento seleccionado actualmente.



Haga clic en este icono para elegir una imagen de la biblioteca multimedia. Luego, la imagen se utilizará para decorar el fondo de la pantalla de selección de Diseño de impresión.



Haga clic en este icono para cambiar al modo de pantalla completa (y viceversa).

Tarea de archivos de correo electrónico

Este panel enumerará todos los archivos de correo electrónico que se crearon durante el evento. Luego puede seleccionar uno o más archivos de correo electrónico de la lista y luego enviarlos a los usuarios del evento asociados como un proceso por lotes.

Los archivos de correo electrónico se crearán si elige la opción ' **Más tarde** ' para videos, fotos o mensajes dentro de la sección de archivos de correo electrónico →de estructura de eventos del Diseñador de eventos →. Durante el evento, también se crearán archivos de correo electrónico si los correos electrónicos no se pueden enviar debido a problemas con la red o la conexión a Internet.

Todos los correos electrónicos : haga clic aquí para mostrar la lista completa de archivos de correo electrónico que se crearon durante el evento.

Correos electrónicos 'Tareas pendientes' : haga clic aquí para mostrar solo aquellos archivos de correo electrónico que no se pudieron enviar durante el evento.

Enviar correos electrónicos : haga clic aquí para enviar archivos por correo electrónico (que haya seleccionado en la lista) a los usuarios del evento destinatario como un proceso por lotes.

Crear vídeo a partir de fotos

Este panel te permitirá crear un vídeo a partir de todas las fotografías capturadas durante el evento. Esta también es una excelente manera de crear un video de lapso de tiempo a partir de un conjunto de fotografías capturadas con RightBooth.

Simplemente haga clic en el **botón Crear** para crear el video. Una vez creado, el video se guardará con el nombre de archivo fotos.mp4 y se guardará en la carpeta del evento actual.

Haga clic en el botón **Configuración** para ver y modificar la configuración de Conversión de fotos...

Ajustes

Seleccione entre las siguientes opciones:

Ancho : ingrese el ancho requerido del video en píxeles. Se puede dejar en 0.

Altura : ingrese la altura requerida del video en píxeles. Se puede dejar en 0.

Tiempo de visualización de la imagen en segundos : ingrese la cantidad de tiempo que desea que se muestre cada foto cuando se reproduce el video.

Ejemplo 1: Configurar esto en 4 hará que cada foto se muestre durante 4 segundos.

Ejemplo 2: establecer esto en 0,04 hará que se muestren 25 fotos por segundo en el vídeo resultante, lo que puede resultar útil si estás creando un vídeo de lapso de tiempo.

Calidad : configure este control deslizante para elegir su calidad de video preferida. Un valor más bajo creará archivos de vídeo más pequeños y con menor calidad. Un valor más alto creará vídeos con archivos de vídeo más grandes y de mayor calidad.

Tarea de archivos FTP

Este panel enumerará todos los archivos de eventos que se crearon durante el evento y que fueron designados para cargarse en una cuenta ftp. Puede seleccionar uno o más archivos de la lista y luego cargarlos en la cuenta (definida en la configuración de redes sociales) como un proceso por lotes.

Cargar archivos: haga clic en este botón para cargar todos los archivos seleccionados a la cuenta ftp.

Eliminar: haga clic en este botón para eliminar todos los archivos seleccionados de la lista.

Las herramientas de dibujo

Las herramientas de dibujo te permiten dibujar y escribir en una variedad de otros elementos de la pantalla que pueden aparecer durante el transcurso del evento. Se puede utilizar para dibujar sobre:

- la transmisión de la cámara en vivo en pantalla (mostrada por el elemento de la cámara).
- la foto tomada más recientemente después de haber sido capturada.
- el panel de dibujo.

Esta característica es útil si desea que sus usuarios agreguen nombres, mensajes o dibujos en grabaciones de video, fotos o en el panel de dibujo.

Agregar las herramientas de dibujo

Las herramientas de dibujo se pueden agregar a cualquier pantalla del evento, pero solo son relevantes en las pantallas que contienen uno o más elementos de la cámara, la foto tomada más recientemente o el elemento del Panel de dibujo.

- Si se agregan herramientas de dibujo a las pantallas que aparecen antes de la pantalla "Grabar video" (como la pantalla Inicio o la pantalla Opciones), entonces puede dibujar sobre la ventana de video en vivo antes de comenzar una grabación de video. Los dibujos permanecerán sobre el video durante la grabación real y serán capturados en el archivo de video*.
- Si se agregan herramientas de dibujo a las pantallas que aparecen antes de la pantalla 'Tomar foto' (como la pantalla Inicio o la pantalla Opciones), entonces puede dibujar sobre la ventana en vivo antes de capturar fotos. Luego, los dibujos se agregarán a la imagen fotográfica una vez tomada.
- Si las herramientas de dibujo se agregan a la pantalla 'Grabar video', podrá dibujar sobre la ventana de video en vivo mientras se realiza una grabación de video*. Los dibujos se capturarán en el archivo de video en tiempo real durante toda la grabación*.
- Si las herramientas de dibujo se agregan a cualquier pantalla que muestre el elemento de imagen fotográfica tomada más recientemente (como la pantalla Mostrar foto), puede dibujar en la foto y hacer que los dibujos se agreguen automáticamente a la imagen fotográfica.
- Si las herramientas de dibujo se agregan a cualquier pantalla que contenga el elemento Página de dibujo, entonces las herramientas se pueden usar para dibujar directamente en el lienzo del Panel de dibujo.

*Nota: Las herramientas de dibujo actualmente no le permiten dibujar sobre grabaciones de video realizadas con una cámara DSLR.

Para agregar las herramientas de dibujo:

En el Editor de pantalla, seleccione una pantalla de la Lista de pantallas. Luego muestre la caja de herramientas 'Agregar elementos' y haga clic en el botón 'Herramientas de dibujo' para agregar las herramientas a la pantalla elegida.

Tenga en cuenta que cuando se agregan herramientas de dibujo a una pantalla, las propiedades Voltar X e Y de los elementos de la cámara se desactivan automáticamente y no se pueden activar.

Puede utilizar las propiedades de la herramienta de dibujo para modificar el diseño de las herramientas, decidir qué herramientas mostrar y establecer plumas, color y ancho de línea predeterminados (consulte la sección Editor de pantalla - Propiedades).

Usando las herramientas de dibujo

Cuando se esté reproduciendo el evento, las herramientas de dibujo aparecerán en cada pantalla en la que las hayas agregado. Luego puede utilizar las herramientas para dibujar en los elementos descritos anteriormente (si están disponibles en la pantalla). Si hay dos o más elementos de la cámara en la pantalla, puede dibujar en cualquiera de los elementos de la cámara y todos los dibujos se mostrarán automáticamente en todos los elementos de la cámara.

Todos los dibujos agregados al elemento de la cámara se guardarán en los archivos de video grabados o en los archivos de fotografías capturadas.

Todos los dibujos agregados al panel de dibujo se guardarán en un archivo de imagen después de cada sesión del evento.

Al final de cada sesión del evento, todos los dibujos se eliminarán automáticamente de la vista de la cámara y del panel de dibujo, lo que permitirá al siguiente usuario comenzar a dibujar desde cero.

Las herramientas de dibujo solo están activas mientras se reproduce el evento. Cuando diseña sus pantallas, puede mover y ajustar el tamaño de las herramientas al lugar requerido en el Editor de pantalla, pero no puede dibujar sobre el elemento de la cámara ni en el panel de dibujo en el modo de diseño.

El conjunto de herramientas de dibujo

Las herramientas de dibujo comprenden:

Herramienta Pluma : le permite dibujar líneas sólidas usando el mouse o la pantalla táctil, en el color y ancho de línea actuales.

Herramienta Marcador : le permite dibujar líneas semitransparentes usando el mouse o la pantalla táctil, en el color y ancho de línea actuales. Esta herramienta funciona efectivamente como un rotulador (o resaltador) estándar.

Herramienta Deshacer : le permite deshacer la línea dibujada más recientemente. Puede hacer clic en esta herramienta repetidamente para eliminar más de una línea. También puede deshacer un uso reciente de la herramienta Bin, devolviendo todas las líneas eliminadas anteriormente a la ventana de video.

Herramienta Bin : esto le permite eliminar todas las líneas dibujadas para borrar la ventana de video.

Herramientas de ancho de línea : estas 4 herramientas le permiten seleccionar el ancho de línea de cualquier línea dibujada posteriormente.

Herramientas de color de línea : estas 8 herramientas le permiten seleccionar el color de cualquier línea dibujada posteriormente.

Puede controlar qué herramientas estarán disponibles y qué herramientas son las predeterminadas utilizando las **Propiedades de la herramienta de dibujo** (ver anteriormente).

Control de equipos periféricos con una placa de relé USB

Utilizando una placa de relés USB, RightBooth puede controlar cualquier dispositivo eléctrico que tenga la capacidad de encenderse o apagarse, como una bombilla LED, una bombilla de red, un motor o un ventilador. La placa de relés se conecta a su computadora mediante un cable USB. Luego puede conectar hasta 8 dispositivos a las conexiones de relé de la placa y usar RightBooth para encender o apagar estos dispositivos en varios momentos durante el evento.

RightBooth brinda soporte para dos tipos de placas de relé USB: placas USB HID y placas Denkovi.

Placas USB HID

Estas placas no requieren configuración. Simplemente conéctelos a un puerto USB libre y estará listo para comenzar a controlarlos en RightBooth. Hay muchas placas USB HID en el mercado y son muy rentables. Pero recuerde que el relé HID debe ser del tipo "programable", de lo contrario, RightBooth no los detectará. Ingrese '**relé USB oculto programable**' en eBay para ver una selección. En el momento de escribir este artículo (octubre de 2019), este es un proveedor típico:

https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul_noapp=true

Tenga en cuenta que RightBooth le permite conectar y controlar más de una placa USB HID.

Tableros Denkovi

Las placas Denkovi requieren que se instale un controlador de dispositivo denkovi en su computadora antes de poder usarlas en RightBooth. RightBooth sólo puede controlar un tablero Denkovi.

IMPORTANTE

Tenga en cuenta que RightBooth actualmente solo brinda soporte para las siguientes placas Denkovi:

<http://denkovi.com/usb-relay-board-four-channels-for-home-automation>

<http://denkovi.com/usb-eight-channel-relay-board-for-automation>

Tenga en cuenta que ambas placas son placas denkovi versión 1. Están diseñados para utilizar el Chip: FT245RL

Actualmente, RightBooth solo funciona con placas denkovi v1. No es compatible con las placas denkovi v2.

Configuración de Windows para que funcione con la placa Denkovi

Antes de poder utilizar una placa Denkovi con RightBooth, debe configurar su sistema operativo de la siguiente manera.

Asegúrese de que su PC esté encendida y conectada a Internet.

Luego conecte la placa Denkovi a un puerto USB libre. Luego, Windows realizará automáticamente las siguientes acciones:

- Identificar la placa como un dispositivo USB FIFO FT245R
- Busque en Windows Update un controlador de dispositivo
- Descargue el controlador del dispositivo (0,9 Mb) del sitio web de Microsoft
- Instale dos controladores de dispositivo:
 - Convertidor serie USB

- Puerto serie USB (COM3)

Si este proceso tiene éxito, verá un cuadro de diálogo de Windows que indica "Su dispositivo está listo para usar".

Puede comprobar que la instalación del controlador se ha realizado correctamente comprobando que el **convertidor serie USB** aparece en la lista del Administrador de dispositivos de Windows --> Controladores de bus serie universal.

Uso de una placa de relé USB en RightBooth

Tenga en cuenta que no proporcionamos detalles sobre cómo conectar sus dispositivos eléctricos al tablero de relés elegido. Para obtener detalles sobre cómo hacer esto, consulte la documentación que se proporciona con su placa de relés, visite el sitio web de denkovi o consulte a un electricista calificado. También puede encontrar más información en www.rightbooth.com/how-to.html

- Ejecute RightBooth.
- En Configuración de RightBooth --> Iniciar/Detener, marque la opción:
 - ' **Empezar Tablero de relés Denkovi** ' o
 - ' **Iniciar placa de relé USB HID** '
- Si está utilizando una placa denkovi, debe ingresar la cantidad de canales para su placa de relé en el cuadro de texto **Canales** .

Probando el tablero

Utilice el cuadro de texto cerca del botón Probar para establecer una condición de cambio para todos los canales. Esto se hace ingresando un carácter para cada canal en el cuadro de texto. Como ejemplo, la condición predeterminada para una placa de relés de 4 canales es **0000** (todo apagado). Otros ejemplos: **1000** : el primer interruptor está encendido, los otros 3 están apagados. **1101** : el primer, segundo y cuarto interruptor están encendidos.

Controlar el tablero durante el evento.

Para controlar los canales de retransmisión tienes dos opciones.

- 1) Puede hacer que los canales cambien cada vez que se muestra una pantalla de evento elegida usando la acción **Mostrar** : ' **Establecer canales de retransmisión** ' O
- 2) Puede agregar la acción **de clic** : ' **Establecer canales de retransmisión** ' a cualquier elemento en cualquier pantalla. Esto permitirá al usuario cambiar los canales cuando haga clic (o toque) el elemento.

Ejemplo 1: encienda el interruptor de canal 1 (en un relé de 4 canales) cuando se muestre la pantalla "Prepárese"

- Vaya a la pantalla **Prepararse** en el Editor de pantalla.
- Mostrar las **propiedades de la pantalla**
- En la parte inferior del panel Propiedades de pantalla, configure la Acción en '**Mostrar**' y luego seleccione: '**Establecer canales de retransmisión** ' de la lista de acciones.
- En el cuadro de texto **Acción** , ingrese ' **1000** '

Luego podría hacer lo mismo en la pantalla de agradecimiento, esta vez ingresando ' **0000** ' para apagar nuevamente el canal 1 una vez finalizada la grabación.

Ejemplo 2: permitir al usuario cambiar de canal

Si desea que el usuario pueda cambiar de canal:

- Agregue un botón (o un elemento de texto o un elemento de imagen) a la pantalla del evento elegido.
- Muestra las propiedades del botón.

- Establezca la **Acción** en '**Hacer clic**' y elija la acción: '**Establecer canales de retransmisión**'.
- En el cuadro de texto **Acción**, elija el patrón de cambio de canal requerido, ejemplo: **0011**: apague los canales 1 y 2, encienda los canales 3 y 4.

Los caracteres que puedes utilizar para los comandos del canal son:

0 – apaga un canal

1 – encender un canal

T: cambia un canal al estado opuesto de su estado actual. Por lo tanto: si está Activado se desactivará y viceversa.

U - dejar el canal sin cambios

Otros ejemplos de acciones de canal:

1010 – **Activa** los canales 1 y 3. **Desactivar** los canales 2 y 4

1U1U – **Activa** los canales 1 y 3. Los canales 2 y 4 permanecen inalterados.

TT00: alterna los canales 1 y 2. Desactiva los canales 3 y 4

Control de múltiples placas de relés USB HID

RightBooth puede controlar más de una placa de relé USB HID siempre que cada placa informe un identificador de modelo diferente a RightBooth. Generalmente encontrará que una placa de relés de 1 canal tiene un identificador diferente al de una placa de 2 canales o de 3 canales, etc. Entonces, si desea utilizar más de una placa USB HID en RightBooth, asegúrese de que cada placa que utilice tenga un número diferente de canales.

Tenga en cuenta que RightBooth solo detectará y funcionará con placas de relés HID "programables", así que asegúrese de obtener placas programables al comprar. Al momento de escribir este artículo, este es un proveedor típico de relés HID programables:

https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul_noapp=true

Conecte todas las placas a los puertos USB de la computadora. En Configuración de RightBooth --> Iniciar/Detener, el identificador de modelo para cada placa se mostrará en el panel.

Para controlar cada placa, debe ingresar el identificador del modelo seguido de uno o más caracteres de espacio y luego las condiciones de interruptor requeridas (como se describe arriba).

Para explicar cómo controlar las placas, supongamos que tiene una placa de relés de 1 canal y una placa de relés de 2 canales conectadas a la computadora. En la configuración de RightBooth, los identificadores de la placa se muestran como **HURTM** y **B6105H** respectivamente. A continuación se muestran algunos ejemplos de acciones de canal:

HURTM 1 - Encienda el canal 1, en la placa de relés de 1 canal.

B6105H 01 – Apagar el canal 1 y encender el canal 2, en la placa de relés de 2 canales

HURTM 0 B6105H TT: apague el canal 1 en el tablero de relés de 1 canal y alterne ambos canales en el tablero de relés de 2 canales.

Tenga en cuenta que también se pueden utilizar varios comandos de cambio de placa en las acciones de eventos de RightBooth.

Comandos de acción adicionales para placas de relés USB HID

Si está utilizando una o más placas de relé USB HID, puede enviar a las placas más de un conjunto de comandos de conmutación separados por retrasos (períodos de espera) usando el comando W (Esperar):

W : espere un período de tiempo antes de que se emita el siguiente comando de acción. El período de tiempo se define en milisegundos y debe aparecer después de la W en el texto de la acción, separado por uno o más espacios.

También puedes usar el comando R (Repetir):

R : repite todos los comandos que se enviaron previamente al tablero a través del texto de acción del canal actual.

Para explicar cómo utilizar estos comandos de acción adicionales describiremos algunos ejemplos.

Ejemplos de placa única

11 W 1500 01 W 2000 00

Encienda inmediatamente los canales 1 y 2, luego espere 1,5 segundos, luego apague el canal 1, luego espere otros 2 segundos y finalmente apague el canal 2.

1 W 500 0 W 500 R

Encienda el canal 1 durante medio segundo, luego apáguelo durante medio segundo y luego repita. Esto hará que el interruptor se active y desactive cada segundo de forma indefinida. Esta acción continuará hasta que el tablero reciba otra orden de acción.

Múltiples ejemplos de tableros

HUR™ 1 W 1000 0 B6105H 11 W 2000 00

La placa HUR™: Encienda el canal 1 durante 1 segundo y luego apáguelo.

La placa B6105H: Encienda ambos canales durante 2 segundos y luego apáguelos.

Tenga en cuenta que con varios comandos de tablero como este, todos los tableros actúan de forma independiente y en paralelo entre sí. Entonces, en el ejemplo anterior, todos los canales en ambas placas se encienden al inicio, luego HUR™ se apaga después de un segundo y B6105H se apaga después de que haya transcurrido otro segundo.

HUR™ 1 W 1000 0 B6105H W 1000 11 W 1000 00

El canal 1 se enciende durante 1 segundo en la placa HUR™. Luego se apaga.

La placa B6105H no hace nada durante el primer segundo, luego ambos canales se encienden durante 1 segundo y luego ambos se apagan.

Este comando efectivamente hace que el canal único en HUR™ se encienda durante 1 segundo, seguido inmediatamente por ambos canales en B6105H durante 1 segundo.

HURTM 1 W 1000 0 W 1000 R B6105H W 1000 11 W 1000 00 R

El canal 1 se enciende durante 1 segundo en la placa HURTM. Luego se apaga durante 1 segundo. Luego se repite indefinidamente.

La placa B6105H no hace nada durante el primer segundo, luego ambos canales se encienden durante 1 segundo y luego ambos se apagan durante 1 segundo. Luego se repite indefinidamente.

Este comando es efectivamente el mismo que el anterior esperando que ambos tableros repitan sus acciones.

Uso de una cámara DSLR conectada mediante un cable USB

Esta sección explica cómo configurar RightBooth para usar una cámara DSLR conectada mediante un cable USB para grabar videos y tomar fotografías en RightBooth.

RightBooth tiene control totalmente integrado para muchas cámaras DSLR Canon y Nikon y también puede mostrar la transmisión en vivo de la cámara elegida en las pantallas de su evento.

IMPORTANTE: Si tiene problemas para que su cámara DSLR funcione en RightBooth, es posible que otra aplicación en su PC ya esté conectada a la cámara y esté bloqueando su uso por parte de RightBooth. Una de esas aplicaciones es Canon EOS Utility, que a veces puede abrirse automáticamente y tomar el control de su cámara. Es posible que EOS Utility aparezca en la barra de tareas de Windows y, de ser así, debe cerrarse antes de ejecutar RightBooth.

El proceso de captura de vídeo y fotografía

Esta sección explica lo que sucede durante un evento cuando RightBooth está configurado para usar una cámara DSLR.

Siempre que se va a realizar una grabación de video, RightBooth envía un comando "Iniciar grabación" a la cámara DSLR para que la cámara inicie la grabación de un video en su medio de almacenamiento interno. Cuando se completa la grabación de video, RightBooth envía un comando "Detener grabación" a la cámara DSLR. Luego, la cámara transferirá (copiará) el archivo de video desde el dispositivo de almacenamiento de la cámara (es decir, la tarjeta SD) a una carpeta en la computadora. Durante este tiempo, RightBooth mostrará la pantalla **Ocupado** y esperará a que se complete la transferencia del archivo de video, después de lo cual RightBooth continuará con la siguiente pantalla de evento.

El proceso es el mismo al capturar fotografías: RightBooth envía el comando "Tomar foto" a la cámara. Debido a que el tiempo de transferencia de una foto individual es bastante corto, RightBooth no muestra la pantalla **Ocupado** y después de copiar cada foto desde la cámara a la computadora, RightBooth continuará con la siguiente pantalla de evento.

Configurando

IMPORTANTE: Cuando utilice su cámara con RightBooth, asegúrese de que la batería de la cámara esté cargada o que su cámara esté conectada a una fuente de alimentación permanente. Tenga en cuenta que si la cámara tiene poca energía, RightBooth puede comportarse inesperadamente o parecer congelarse al intentar tomar fotografías o grabar videos.

Configuración de la cámara DSLR

- Conecte la cámara a la computadora mediante un cable USB, use un puerto USB3 en la computadora si hay uno disponible.
- Asegúrese de que la cámara esté encendida y configurada para una captura de fotografías óptima usando el menú de la cámara. Asegúrese de que todos los parámetros necesarios de fotografía y vídeo (p. ej., exposición, enfoque, separación, balance de blancos, etc.) estén configurados manualmente en la cámara según sea necesario.
- Le recomendamos que configure la cámara en enfoque manual antes de usar RightBooth. Si bien esto no es estrictamente necesario, evitará que RightBooth se agote en la pantalla Tomar foto mientras la cámara dedica tiempo a enfocar el sujeto. Tenga en cuenta que el tiempo de espera de la pantalla Tomar fotografía está configurado en 2 segundos de forma predeterminada. Si desea

utilizar el enfoque automático y su cámara tarda más de 2 segundos en enfocar, siempre puede aumentar adecuadamente el valor de tiempo de espera de la pantalla Tomar fotografía.

cámaras canon

- Si solo va a tomar fotografías, puede configurar el dial de modo principal en cualquiera de los siguientes modos: **M, Av, Tv, P, Auto o Auto (sin flash).**
- Si va a tomar fotografías Y grabar videos, configure el dial de modo principal en cualquiera de los siguientes modos: **M, Av, Tv o P.**
- Si su modelo Canon tiene un interruptor de Modo en vivo, configúrelo en Cámara (no en Película). Esto permitirá a RightBooth cambiar el modo entre grabación de video y captura de fotografías según sea necesario. Esto también garantizará que la imagen de Vista en vivo que aparece en RightBooth coincida exactamente con las grabaciones de video y las capturas de fotografías.
- Es posible que deba aplicar la función Balance de blancos personalizado de Canon (en el menú integrado de la cámara) tanto al modo de captura de fotos como al de grabación de video para evitar que la configuración del balance de blancos se aplique incorrectamente en RightBooth.

cámaras nikon

- Configure el dial de modo principal en el modo de su elección.
- Si solo desea tomar fotografías durante el evento, configure el interruptor del modo Nikon Live en Foto. Esto garantizará que la imagen de visualización en vivo que aparece en RightBooth coincida exactamente con las fotografías capturadas.
- Si desea grabar videos Y tomar fotografías durante el evento, configure el interruptor Nikon Live Mode en Video. Tenga en cuenta que en este modo la imagen de vista en vivo que aparece en RightBooth coincidirá exactamente con las grabaciones de video pero (dependiendo de su modelo) puede no coincidir exactamente con las capturas de fotos.

Modos de archivo de cámara DSLR

Para la captura de fotografías, RightBooth asume que las fotografías se capturarán en formato JPEG, por lo que debe asegurarse de que su cámara esté configurada para guardar archivos de fotografías JPEG; no seleccione el formato RAW. Además, para obtener un mejor rendimiento, seleccione un tamaño de captura de fotografías de menor resolución. Consulte la documentación de su cámara para obtener más detalles.

Para la grabación de video, RightBooth asume que los videos se grabarán en formato de archivo MP4 o MOV, así que asegúrese de que su cámara esté configurada para grabar videos en uno de estos formatos.

Configuración de DSLR de RightBooth

Lea la sección **Configuración de DSLR** para obtener detalles sobre cómo seleccionar una cámara Canon o Nikon y cómo habilitar la interacción RightBooth con su cámara.

Le recomendamos encarecidamente que reduzca el tamaño de las fotografías capturadas por su cámara para evitar problemas relacionados con la memoria que podrían ocurrir debido a que RightBooth procesa muchos archivos de imágenes grandes. La sección **Configuración de DSLR** explica cómo hacer esto.

Los modelos de cámaras DSLR compatibles se conectan mediante USB

Los siguientes modelos de cámaras pueden funcionar en RightBooth. Tenga en cuenta que no hemos probado todos los modelos que se muestran a continuación, pero hemos utilizado los kits de desarrollo de software oficiales del fabricante y se afirma que todas las cámaras enumeradas son totalmente compatibles.

Le recomendamos que pruebe su modelo con RightBooth y nos informe si funciona.

Modelos de cámaras canon

EOS-1D X Mark III, EOS M200, EOS M6 Mark II, EOS 90D, PowerShot G7X Mark III, PowerShot G5X Mark II, EOS Kiss X10 / EOS Rebel SL3 / EOS 250D / EOS 200D II, EOS RP, PowerShot SX70 HS

EOS R, EOS Kiss M / EOS M50, EOS Kiss X90 / EOS REBEL T7 / EOS 2000D / EOS 1500D, EOS REBEL T100/EOS 4000D / EOS 3000D, EOS 6D Mark II, EOS Kiss X9 / EOS Rebel SL2 / EOS 200D

EOS Kiss X9i / EOS Rebel T7i / EOS 800D, EOS 9000D / EOS 77D, EOS 5D Mark IV, EOS-1D X Mark II, EOS 80D, EOS Kiss X80 / EOS Rebel T6 / EOS 1300D, EOS 5DS, EOS 5DS R

EOS 8000D / EOS REBEL T6sEOS 760D, EOS Kiss X8i / EOS REBEL T6i / EOS 750D, EOS 7D Mark II, EOS Kiss X70/EOS 1200D/EOS REBEL T5/EOS HOLA, EOS 7 0D

EOS Kiss X7 / EOS 100D / EOS REBEL SL1, EOS Kiss X7i / EOS 700D / EOS REBEL T5i, EOS-1D C, EOS 6D, EOS Kiss X6i / EOS 650D / EOS REBEL T4i, EOS-1D X, EOS 5D Mark III

EOS Kiss X50 / EOS REBEL T3 / EOS 1100D, EOS Kiss X5 / EOS REBEL T3i / EOS 600D, EOS 60D, EOS Kiss X4 / EOS REBEL T2i / EOS 550D, EOS-1D Mark IV, EOS 7D

EOS Kiss X3 / EOS REBEL T1i / EOS 500D, EOS 5D Mark II, EOS 50D, EOS DIGITAL REBEL XS / 1000D/ KISS F, EOS DIGITAL REBEL Xsi / 450D / Kiss X2, EOS-1Ds Mark III, EOS 40D, EOS- 1D MarkIII

EOS R6 Mark II, EOS R8, EOS R7, EOS R10, EOS R50, EOS R100, Zoom Powershot

Modelos de cámaras Nikon

1V3, D3, D3S, D3X, D4, D4S, D5, D6, D40, D60, D80, D90, D200, D300, D300S

D500, D600, D610, D700, D750, D780, D800, D810, D810A, D850

D5000, D5100, D5200, D5300, D5500, D5600, D7000, D7100, D7200, D7500

DF, Z6, Z7, Z50

Solución de problemas

Si tiene problemas para que su modelo de cámara funcione en RightBooth, le recomendamos que experimente con diferentes combinaciones de la configuración de su cámara y la configuración DSLR de RightBooth antes de contactarnos. Intentar:

- alterar el dial de modo principal de la cámara
- alterar el interruptor de visualización en vivo de la cámara (si está disponible)
- usando el enfoque manual (no automático)
- asegurándose de tener suficiente espacio libre en la tarjeta SD
- reduciendo el tamaño/calidad de captura de fotos y el tamaño/calidad de grabación de video.

Uso de una cámara Canon DSLR conectada de forma inalámbrica

Muchos de los pasos que se muestran en esta sección se relacionan con la cámara Canon modelo EOS M50 Mark II. Si está utilizando un modelo de cámara Canon inalámbrica diferente, los pasos (y las imágenes del menú) pueden diferir ligeramente de los que se muestran.

Nota: normalmente sólo necesitarás realizar los pasos de configuración una vez.

Obtenga la última API de control de cámara de Canon

Lo primero que debe hacer es activar la función Camera Control API (CCAPI) en su cámara. Por razones desconocidas, Canon ha decidido que esta función no está disponible de forma predeterminada en todas las cámaras inalámbricas que vende. La única forma de activar CCAPI es obteniendo las herramientas de desarrollo de CCAPI que contienen una aplicación (la herramienta de activación de CCAPI) que luego puede usar para activar CCAPI en su cámara. Para obtener esta herramienta debes:

- Regístrese y únase al Programa de Desarrolladores de Canon gratuito utilizando el Portal de Desarrolladores de Canon. Canon proporciona varios sitios web de portales para desarrolladores dirigidos a varias regiones del mundo, por lo que debe elegir el portal que sea específico para su región. Al momento de escribir este artículo, estos sitios web son:

Europa: <https://developers.canon-europe.com/s/>

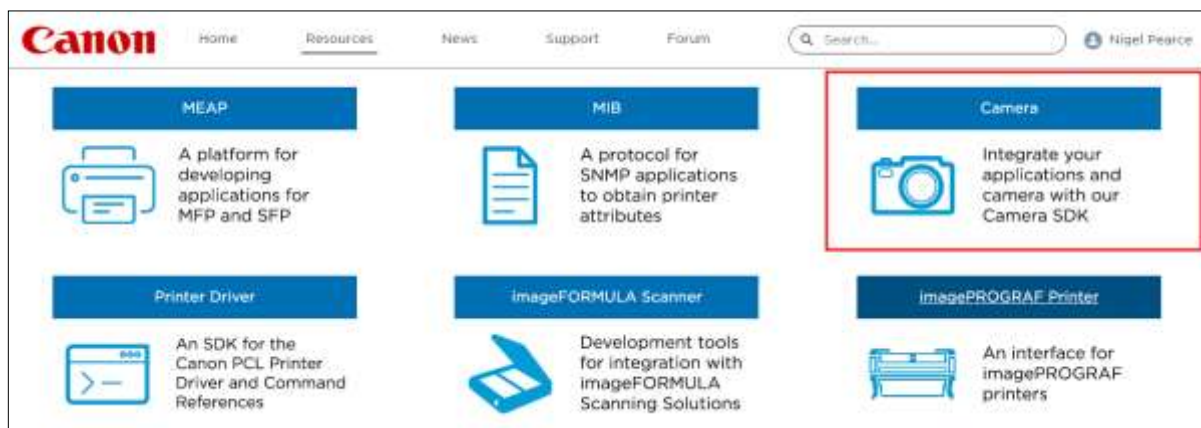
EE.UU.: https://develo_percommunity.usa.canon.com

Asia: <https://asia.canon/en/campaign/developerresources/camera>

Medio Oriente: <https://en.canon-me.com/business/imaging-solutions/sdk/>

Nota: Puede haber otras regiones.

- Una vez que se haya unido al Programa de desarrolladores de Canon, deberá solicitar acceso a los SDK de la cámara. Esta captura de pantalla está tomada del Portal Europeo:



- Una vez que Canon le haya otorgado acceso a los SDK de la cámara (recibirá un correo electrónico de confirmación) y luego podrá acceder y descargar el CCAPI más reciente desde el Portal para desarrolladores; en esta captura de pantalla del Portal europeo es la versión 1.1.0h de CCAPI, lanzada el 26/ 07/2022:

Canon Home Resources News Support Forum Search... Nigel Pearce

By downloading your chosen file you agree to the **Licence Agreement** of that file.
Please read the Licence Agreement carefully to understand your legal rights and obligations.

CCAPI EDSDK for macOS EDSDK for Windows

Title	Description	Size	Resource Type	Version	Date (DD/MM/YYYY)	Download
CCAPI.1.0h	CCAPI version 1.1.0h	12 MB	SDK	1.1.0h	25/07/2022	Download
EDSDKv131520M	EDSDK version 13.15.20 for macOS	7 MB	SDK	13.15.20	25/07/2022	Download
EDSDKv131520W	EDSDK version 13.15.20 for Windows	8 MB	SDK	13.15.20	25/07/2022	Download
CCAPI.1.0g	CCAPI version 1.1.0g	9 MB	SDK	1.1.0g	24/06/2022	Download
EDSDKv131510W	EDSDK version 13.15.10 for Windows	7 MB	SDK	13.15.10	24/06/2022	Download
EDSDKv131510M	EDSDK version 13.15.10 for macOS	7 MB	SDK	13.15.10	24/06/2022	Download
CCAPI.1.0f	CCAPI version 1.1.0f	13 MB	SDK	1.1.0f	08/02/2022	Download
EDSDKv131440W	EDSDK version 13.14.40 for Windows	7 MB	SDK	13.14.40	08/02/2022	Download
EDSDKv131440M	EDSDK version 13.14.40 for macOS	6 MB	SDK	13.14.40	08/02/2022	Download
CCAPI.1.0e	CCAPI version 1.1.0e	13 MB	SDK	1.1.0e	14/12/2021	Download

- Descargue y guarde las carpetas y archivos CCAPI en su computadora.

Active la API de control de cámara (CCAPI) en la cámara

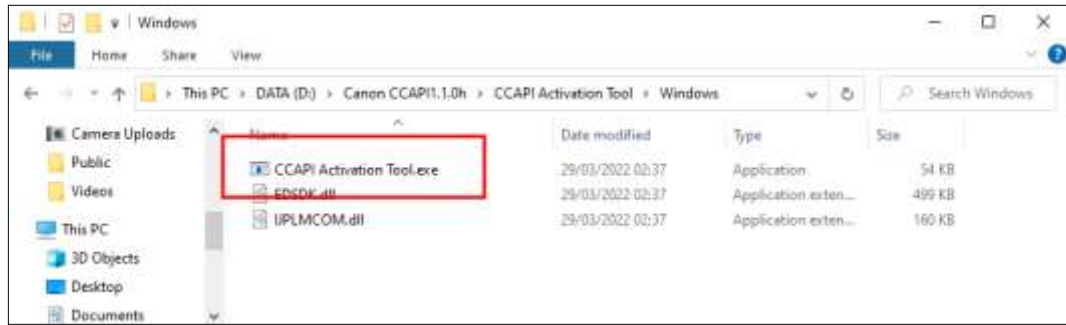
Una vez que haya obtenido los archivos CCAPI más recientes en su computadora, puede activar la API de control de cámara en su cámara de la siguiente manera:

- Conecte su cámara Canon inalámbrica a la PC mediante un cable USB:



- Enciende la cámara.
- Asegúrese de que Windows reconozca la cámara.
- Asegúrese de que la PC esté conectada a Internet.
- Asegúrese de que RightBooth NO se esté ejecutando.

- Ejecute la 'Herramienta de activación CCAPI', que encontrará en la subcarpeta de Windows de CCAPI como se muestra en esta captura de pantalla:



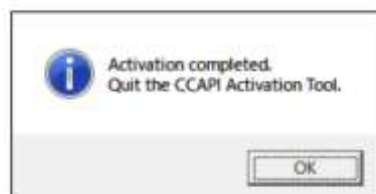
- Cuando la herramienta de activación CCAPI se esté ejecutando, haga clic en el botón ' **Ejecutar activación** ' :



- Acepta los términos y condiciones y haz clic en Siguiente:



- Si todo está bien, se completará el proceso de activación de CCAPI:



- Su cámara ahora tendrá su opción API de control de cámara activada para su uso.

Tenga en cuenta que una vez que haya activado la API de control de cámara en su cámara, no necesitará realizar este paso nuevamente.

Crear una conexión Wi-Fi de cámara

Ahora puede usar la opción API de control de cámara en su cámara para permitirle crear una conexión WiFi entre su cámara y su computadora. Esto se hace de la siguiente manera:

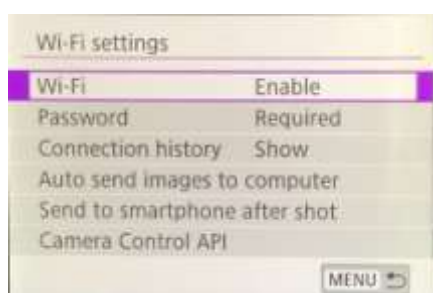
- Asegúrese de que su cámara **NO esté conectado** al ordenador. Ya no necesitas usar un cable USB.
- Enciende tu cámara y accede a su menú integrado.
- En el menú de su cámara, elija '**Configuración inalámbrica**' ...



- En el submenú, elija '**Configuración de Wi-Fi**' ...



- En el submenú, habilite el WiFi...



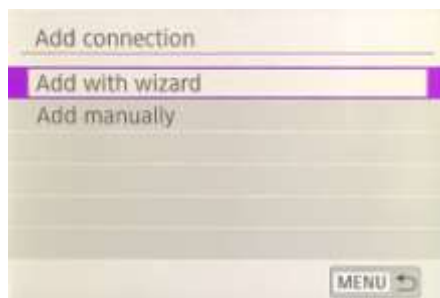
- Elija la nueva opción: '**API de control de cámara**'. Tenga en cuenta que esta opción de menú solo aparecerá si ha activado correctamente el CCAPI (como se describe en las secciones anteriores)...



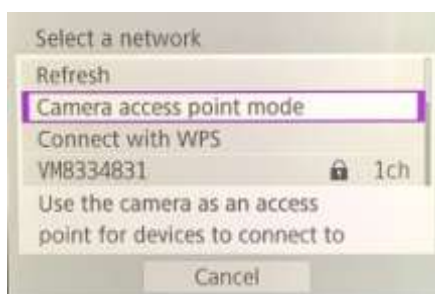
- En el submenú, elija '**Agregar conexión**'...



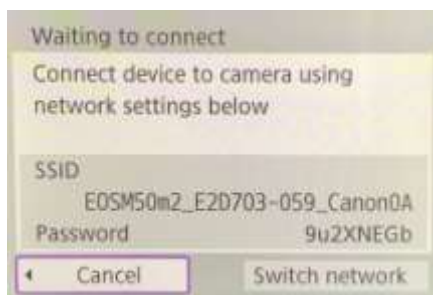
- En el submenú, elija '**Agregar con asistente**'...



- En el submenú, elija '**Modo de punto de acceso a la cámara**'...



La cámara ahora estará transmitiendo su red WiFi y mostrará un SSID y una contraseña para la conexión inalámbrica. Ejemplo:



- En su computadora, abra el panel de Conexiones de red desde la barra de tareas de Windows y conéctese a la red WiFi de la cámara usando la contraseña que se muestra en la cámara...



Cuando la PC está conectada a la cámara WiFi, la cámara mostrará automáticamente una **URL de dirección de conexión** para la API de control de cámara...



Es probable que la dirección sea la siguiente URL:

http://192.168.1.2:8080/ccapi

Tome nota de esta dirección, ya que es posible que necesite verificarla más adelante en RightBooth. Tenga en cuenta que esta dirección seguirá siendo la misma en todas las sesiones de cámara posteriores.

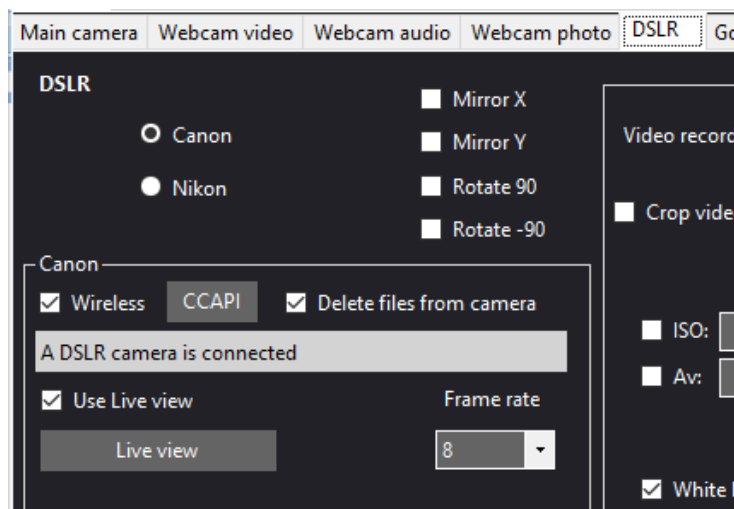
Acceda a la API de control de cámara y verifique la configuración de conexión de RightBooth

Su cámara ahora está esperando que otra aplicación (en nuestro caso, RightBooth) se conecte y acceda a la API de control de cámara, así que...

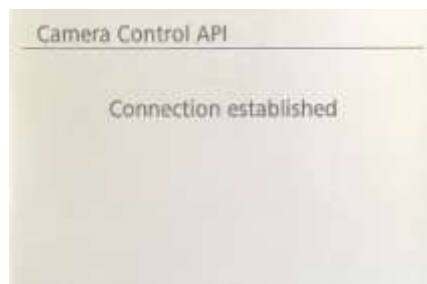
- Ejecute RightBooth.
- En la pantalla principal, haga clic en el botón " **Configuración** " .
- En la pestaña **Cámaras** → **Cámara principal** , seleccione la opción ' **Cámara DSLR** ' tanto para videos como para fotos:



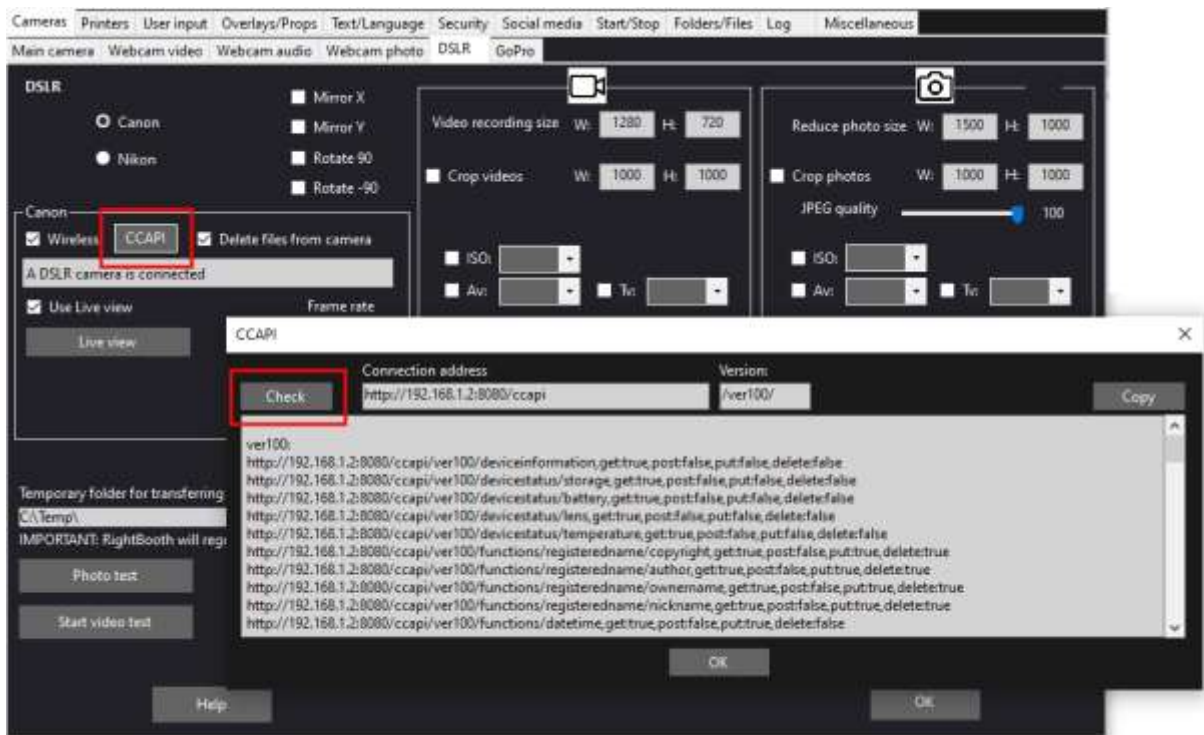
- A continuación, vaya a la sección **Cámaras** → **DSLR** . Marque la opción ' **Canon** ' y también marque la casilla de verificación ' **Inalámbrico** ' :



- Su cámara ahora mostrará automáticamente: ' **Conexión establecida** ' ...



- Ahora en RightBooth, haga clic en el botón '**CCAPI**' .
- En el panel CCAPI, asegúrese de que la **URL de la dirección de conexión** coincida con la que se mostró en la cámara. Si esto no coincide, escriba la dirección correcta en el cuadro de texto.
- Haga clic en el botón '**Verificar**' .
- RightBooth luego mostrará una lista de comandos disponibles en la cámara:



Ahora todo está configurado correctamente para usar su cámara inalámbrica en RightBooth.

configuración antes de cada sesión de cámara

Estos pasos son necesarios cada vez que enciende su PC o su cámara y va a utilizar la cámara para una sesión inalámbrica en RightBooth.

Nota: Esta sección asume que previamente realizó la configuración única en las Secciones 1.1 a 1.4 (arriba).

- Asegúrese de que su cámara **NO esté conectada** a la PC. No utilice un cable USB.
- Encienda la computadora.
- Enciende tu cámara y accede a su menú integrado.
- En el menú de la cámara, elija '**Configuración inalámbrica**'...



- En el submenú, elija '**Configuración de Wi-Fi**'...



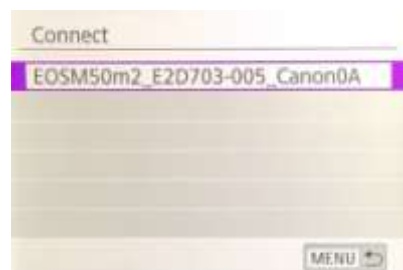
- En el submenú, elija: '**API de control de cámara**'...



- En el submenú, elija: '**Conectar**'...



- En el submenú, ahora verá la conexión WiFi previamente configurada (como se creó en la Sección 1.3). Seleccione esta conexión...



La cámara ahora estará transmitiendo su red WiFi.

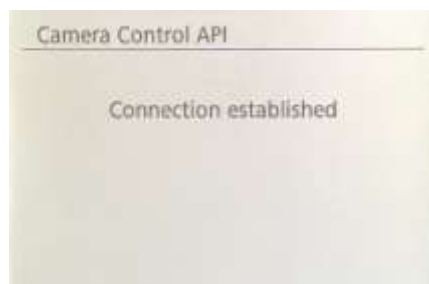
- En su computadora, abra el panel de Conexiones de red desde la barra de tareas de Windows y conéctese a la red WiFi de la cámara. No debería necesitar volver a ingresar la contraseña...



Cuando esté conectada, la cámara volverá a mostrar la dirección de conexión para el control de cámara A PI...



- Mientras su cámara está esperando una conexión, ejecute RightBooth. Cuando RightBooth comience a ejecutarse, se conectará automáticamente con la cámara y la cámara mostrará el mensaje " **Conexión establecida**" :



Nota: Esta conexión automática por parte de RightBooth solo ocurrirá si previamente ha configurado RightBooth para usar una cámara Canon inalámbrica (como se describe en la sección 1.4).

Ahora está listo para usar su cámara inalámbrica en sus eventos de captura de fotografías y grabación de video de RightBooth.

Resumen: configuración diaria

- Enciende tu computadora
- Enciende tu cámara
- En el menú Cámara, elija la red WiFi CCAPI guardada
- La cámara ahora transmite su red WiFi CCAPI
- En el panel de Redes de PC, conéctese a la red WiFi CCAPI
- Ejecute el stand correcto
- RightBooth se conecta automáticamente a la red WiFi CCAPI
- La cámara muestra 'Conexión establecida'
- RightBooth ahora puede usar la cámara de forma inalámbrica

¿Problemas con el uso de la cámara o la conexión a la cámara WiFi?

Pruebe lo siguiente:

- Asegúrese de que su cámara esté ejecutando el firmware más reciente.
- Asegúrese de que su cámara tenga una batería bien cargada.

- Asegúrese de estar utilizando una tarjeta SD compatible en su cámara.
- Vuelva a formatear la tarjeta SD para que no contenga ningún archivo .
- Apague la cámara, retire la batería, espere un momento, vuelva a insertar la batería y vuelva a encenderla.
- Configure la fecha y hora correctas en su cámara.
- Asegúrese de que su PC, computadora portátil o tableta **NO esté** configurada para apagarse o entrar en modo de suspensión, ya que esto provocará que se interrumpan las conexiones.
- Asegúrese de que el Firewall de su PC no esté habilitado O, alternativamente, agregue RightBooth.exe a la lista de exenciones de su aplicación Firewall.
- Asegúrese de que no haya otras aplicaciones ejecutándose que estén intentando cambiar automáticamente a una red WiFi diferente. Por ejemplo, si tiene un navegador web en ejecución (como Google Chrome) y tiene una cuenta de Gmail abierta en una pestaña del navegador, Gmail intentará cambiar su PC para usar una red que tenga acceso a Internet, lo que luego causará problemas con su Conexión WiFi de cámara.
- En la configuración de RightBooth DSLR, aumente el **tiempo de espera para fotos a 8 segundos** y aumente **el tiempo de espera para videos a 400** .

Usando una cámara GoPro con RightBooth

Se puede utilizar una cámara GoPro con RightBooth en varias configuraciones diferentes.

Los detalles completos y la documentación sobre las opciones disponibles se pueden encontrar en el sitio web de RightBooth aquí:

<https://www.rightbooth.com/gopro-options.html>

Usar un teléfono iPhone o Android como cámara web inalámbrica en RightBooth

Es posible conectar un teléfono iPhone o Android a la computadora a través de WiFi y que aparezca en RightBooth como una cámara web. Esto le brinda la posibilidad de grabar videos y fotos directamente desde la cámara del teléfono. Los detalles completos sobre cómo hacer esto se pueden encontrar en esta página web:

<https://www.rightbooth.com/blog/use-a-mobile-phone-camera-as-a-wireless-webcam-in-rightbooth>

Usar una cámara web, una DSLR y/o una cámara GoPro juntas

Es posible utilizar una cámara web, una DSLR y una cámara GoPro juntas en tus eventos. Por ejemplo, podrías utilizar una cámara web para grabar videos y una cámara DSLR para tomar fotografías (o viceversa).

Utilice la configuración de la cámara principal (consulte Configuración de RightBooth) y/o la configuración de la cámara de eventos (consulte El diseñador de eventos) para permitirle especificar la cámara que se usará para la grabación de video y la cámara que se usará para tomar fotografías.

Agregar archivos a la biblioteca multimedia

La biblioteca multimedia RightBooth se encuentra en la subcarpeta: **Biblioteca \RightBooth7** en la carpeta **Documentos públicos** de su computadora . La ruta completa a esta carpeta normalmente es:

C:\Usuarios\Público\Documentos públicos\Biblioteca RightBooth7

La biblioteca multimedia consta de varias subcarpetas que utiliza RightBooth. Puede agregar su propio material a la biblioteca para usarlo en sus eventos, incluidos fondos, videos, sonidos e imágenes. También puede crear nuevas subcarpetas para contener su material, en cualquiera de las carpetas de la Biblioteca multimedia.

Agregar fondos

Agregue sus propios fondos a cualquiera de las subcarpetas en esta ubicación:

Biblioteca RightBooth7\Imágenes\Fondos

La subcarpeta **Pantalla verde** está reservada para imágenes que se utilizarán con la función de reemplazo de fondo de pantalla verde de videos y fotografías de RightBooth.

Las imágenes de fondo pueden estar en cualquiera de los siguientes formatos de archivo: **BMP, DIB, RLE, JPG, GIF, PNG, TIF**

Recomendamos que los archivos de imagen de fondo se creen de manera que no tengan un tamaño superior a la resolución HD (1920 x 1080). Esto ayudará a reducir el uso de la memoria de la computadora y del procesador durante sus eventos. Por esta razón, todos los archivos de fondo incluidos en la biblioteca multimedia RightBooth se han diseñado para tener un tamaño de 960 x 640 píxeles, lo que proporciona un buen equilibrio entre calidad de imagen, ajuste de la relación de visualización del monitor, tamaño de archivo y requisitos de memoria.

Temas de fondo

A los archivos de la carpeta Fondos se les pueden asignar nombres que definan un tema RightBooth. Un tema consta de una imagen de fondo, un color de texto, un estilo de botón y un conjunto de iconos de botón. Los nombres de archivos de fondo temáticos se definen de la siguiente manera:

NOMBRE # TEXT_COLOUR # BUTTON_NAME # ICON_FOLDER #

dónde...

- **NOMBRE** puede ser cualquier combinación de caracteres válidos
- **TEXT_COLOUR** es el color que se utilizará para todas las indicaciones de texto del evento.
- **BUTTON_NAME** es el nombre del botón a usar desde la carpeta: **\Images\Buttons** .
- **ICON_FOLDER** es una carpeta ubicada en la subcarpeta: **\Images\Buttons\Icons** .

Busque en las subcarpetas contenidas en **\Images\Backgrounds** para ver ejemplos de nombres de archivos de fondo temáticos.

Agregar imágenes

Puede agregar sus propias imágenes a cualquiera de las carpetas en esta ubicación:

Biblioteca RightBooth\Imágenes

También puedes crear nuevas carpetas y guardar imágenes en ellas.

A menos que se especifique a continuación, sus imágenes pueden estar en cualquiera de los siguientes formatos de archivo: **BMP, DIB, RLE, JPG, GIF, PNG, TIF**. Recomendamos que sus archivos de imagen no sean más grandes que el tamaño de la resolución de pantalla de su monitor. Por ejemplo, si su monitor tiene un tamaño de 1920 x 1080, sus imágenes no deben ser más grandes que estos valores. Esto ayudará a reducir el uso de la memoria de la computadora y del procesador durante sus eventos.

Nombres de carpetas reservadas

Los siguientes nombres de carpeta en la carpeta Imágenes están reservados para su uso en RightBooth y no deben eliminarse ni cambiarse de nombre.

Antecedentes

Botones

Iconos

Estas carpetas (y todas las subcarpetas contenidas) están reservadas para imágenes que se utilizarán como temas, fondos de pantalla y botones de RightBooth. Ver sección anterior.

Superficie de dibujo

Esta carpeta es necesaria al elegir imágenes de fondo para el elemento Panel de dibujo.

emojis

Esta carpeta es necesaria para completar el elemento del teclado en pantalla con imágenes emoji.

Superposiciones

La subcarpeta **Superposiciones** está reservada para imágenes que se utilizarán con la función de superposición de fotografías y vídeos de RightBooth. Los archivos de esta carpeta deben estar en formato .PNG de 32 bits y tener una capa transparente, de lo contrario no aparecerán correctamente en el evento.

Accesorios

La subcarpeta **Accesorios** está reservada para imágenes que se utilizarán para superponer caras que se detecten en la transmisión en vivo. Los archivos de esta carpeta deben estar en formato PNG de 32 bits y tener una capa transparente. Lo ideal es que cada imagen de utilería no supere los 300 x 300 píxeles, ya que esto ayudará a mantener bajos los requisitos de memoria. También es importante el nombre de los archivos en la carpeta. Los archivos deben tener la siguiente convención de nomenclatura:

NÚMERO_CAPA # NOMBRE_CATEGORIA # NÚMERO_CATEGORIA.PNG

dónde:

- **LAYER_NUMBER** es un número que representa el orden de las capas superpuestas de las imágenes cuando se colocan sobre las caras detectadas. Un accesorio con un número de capa bajo se colocará antes que un accesorio con un número de capa más alto. Por ejemplo, el archivo de accesorios **050#glasses.png** se colocará encima del archivo **000#face.png** ; en otras palabras, los accesorios de gafas aparecerán encima de los accesorios de caras.
- **CATEGORY_NAME** te permite agrupar tus accesorios en categorías. Las caras detectadas pueden tener un elemento superpuesto de cada una de tus categorías. Durante el evento, si un usuario elige un accesorio de una categoría que ya está en uso en las caras detectadas, RightBooth

intercambiará automáticamente los accesorios. Por ejemplo, si un usuario ha elegido un accesorio que tiene el **sombrero CATEGORY_NAME** en su nombre de archivo, elegir otro accesorio **de sombrero** hará que los sombreros se intercambien en las caras detectadas.

- **CATEGORY_NUMBER** es un número que le permite definir más de un archivo de accesorios dentro de cada nombre de categoría. Por ejemplo: 050#gafas#1.png, 050#gafas#2.png, 050#gafas#3.png, etc.

Cada archivo de imagen de accesorio en esta carpeta va acompañado de un archivo de texto que contiene datos que definen dónde se ubicará el accesorio en relación con las caras detectadas en la transmisión en vivo.

Agregar vídeos

Puede agregar sus propios videos a cualquiera de las carpetas en esta ubicación:

Biblioteca RightBooth7\Videos

La subcarpeta \ **Karaoke** está reservada para videos que se usarán con la función de karaoke de RightBooth, y cualquier video de karaoke que obtenga debe guardarse en esta subcarpeta.

Los videos pueden estar en cualquiera de los siguientes formatos de archivo: **AVI, MPV, MP4, WMV**

Agregar sonidos

Puede agregar sus propios sonidos a cualquiera de las carpetas en esta ubicación:

Biblioteca RightBooth7\Audio

Los archivos de sonido pueden estar en cualquiera de los siguientes formatos de archivo: **WAV, WMA, MP3, MID**

Agregar sonidos de cuenta regresiva

La subcarpeta Audio **Countdown** está reservada para sonidos que se pueden usar con elementos de Countdown. Para hacer esto, coloque los archivos .WAV elegidos en la carpeta: **RightBooth7 Library\Audio\Countdown** . Si desea utilizar sus propios archivos de voz hablada para la cuenta regresiva, cree una nueva subcarpeta en la carpeta Cuenta regresiva, asegurándose de que el nombre de la subcarpeta comience con la palabra única voz (por ejemplo, **voz** en **alemán**). Luego agregue un archivo .WAV separado en esta carpeta para cada número hablado, nombrándolos 1.wav, 2.wav, 3.wav y 4.wav respectivamente. Asegúrese de que cualquier archivo que utilice no tenga más de ¾ de segundo de duración.

Agregar botones

La subcarpeta reservada **\Images\Buttons** contiene imágenes de botones interactivos que se pueden utilizar en RightBooth. Puede agregar sus propios diseños de botones en esta carpeta. Cada botón de la biblioteca consta de dos imágenes, una imagen **no seleccionada** y una imagen **seleccionada**. A continuación se muestra un ejemplo de un botón que enviamos con RightBooth:



Imagen del botón no seleccionado



Imagen del botón seleccionado

Observe cómo la imagen seleccionada hace que el botón parezca presionado. Puede diseñar las imágenes de sus botones como desee, la imagen no seleccionada puede ser la misma que la imagen seleccionada, o puede hacer que parezca resaltada o presionada, como en el ejemplo anterior.

Una vez que haya diseñado sus dos imágenes, deberá colocarlas en las siguientes carpetas de la biblioteca RightBooth:

- La imagen **no seleccionada** se coloca en la carpeta: **\RightBooth7 Library\Images\Buttons**
- La imagen **seleccionada** se coloca en la carpeta: **\RightBooth7 Library\Images\Buttons\Down**

El formato de archivo para las imágenes del botón debe ser PNG. Si desea que su botón parezca **"presionado"**, debe diseñar la imagen hacia abajo para que se mueva en la dirección Y hacia abajo únicamente.

Debe darle a las imágenes de sus botones un nombre de archivo que RightBooth pueda usar para ayudar a posicionar cualquier ícono que pueda colocarse en ellas durante el evento... Nombre de archivo del botón El nombre de archivo de

su

botón debe usar la siguiente convención de nomenclatura si desea que aparezcan los íconos de los botones. en ellos durante el evento:

BUTTON_NAME # ICON_CENTRE_Y_UNPRESSED # ICON_WIDTH # ICON_CENTRE_Y_EXTRA_PRESSED # .PNG

dónde ...

- **BUTTON_NAME** puede ser cualquier combinación de caracteres válidos
- **ICON_CENTER_Y_UNPRESSED** es la posición central donde se colocará el icono del botón en la imagen del botón como porcentaje de la altura del botón, medida desde la parte superior del botón.
- **ICON_WIDTH** es el ancho (y alto) del icono como porcentaje del ancho del botón.

- **ICON_CENTRE_Y_EXTRA_PRESSED** es la cantidad adicional que la imagen del icono se moverá hacia abajo cuando se presione el botón. Nuevamente como porcentaje de la altura del botón.

Tomando nuestro botón de ejemplo mostrado arriba, el nombre de archivo para este botón es: **B4#40#50#5#.png**

Esto significa...

- El nombre del botón es **B4**.
- el centro del ícono del botón se ubicará **un 40%** hacia abajo de la altura del botón. Nota: los iconos siempre están ubicados centralmente a lo ancho del botón.
- el ancho y alto del icono es el **50%** del ancho del botón.
- cuando el botón se muestra presionado, el ícono se mostrará otro **5%** más abajo de la altura del botón; en este ejemplo, se colocará a un **45%** hacia abajo desde la parte superior.

Si no desea que el ícono cambie de posición cuando se presiona el botón, establezca el último parámetro en 0, por ejemplo vea el botón: **B1#50#60#0#.png**

Recuerde que ambas imágenes de su botón deben tener el mismo nombre de archivo. , lo cual es posible porque están en carpetas diferentes.

Nuevos iconos de botones

Si desea diseñar y utilizar su propio conjunto de iconos de botones dentro de RightBooth, debe crear un nuevo conjunto de archivos PNG de iconos y colocarlos en una nueva subcarpeta dentro de la carpeta de la biblioteca de iconos de RightBooth:

\\Biblioteca RightBooth7\\Imágenes\\Iconos

Por ejemplo , cree una carpeta: **\\RightBooth7 Library\\Images\\Icons\\ My Icons**

La carpeta **My Icons** debe contener un conjunto de iconos que tengan los mismos nombres que los demás iconos que se encuentran en las otras carpetas de iconos, por ejemplo, back.png, next. .png, ok.png, etc.

Todos los archivos de iconos deben ser archivos PNG. El ancho y alto de la imagen del icono DEBEN ser cuadrados, por ejemplo, 150x150 píxeles.

Carpetas de Juegos, Máscaras y Pantallas

Las carpetas de la biblioteca multimedia de nivel superior: **Juegos** , **Máscaras** y **Pantallas** están reservadas para su uso en RightBooth.

Idioma del evento

Los archivos de su evento contienen un conjunto de instrucciones estándar que se muestran a los usuarios cuando se edita o reproduce el evento. Las instrucciones incluyen texto como "Toca la pantalla para comenzar" o "Presiona una tecla para continuar".

RightBooth ofrece estas instrucciones traducidas a varios idiomas, estos se conocen como "idiomas de eventos" y puede elegir un idioma de evento diferente (o el mismo) para cada uno de sus eventos.

RightBooth mantiene un idioma de evento predeterminado en Configuración. Por lo general, está configurado en inglés, pero si trabaja principalmente en un idioma diferente, puede cambiarlo a su idioma preferido. Consulte la sección Configuración – Instrucciones del evento para obtener más información.

El selector de idioma del evento

Cada vez que cree un nuevo archivo de evento, se le mostrará el selector de idioma del evento y se le pedirá que elija un idioma para las instrucciones que se mostrarán en las pantallas del evento cuando edite y reproduzca el evento.

Al seleccionar "Predeterminado", el archivo del evento mostrará instrucciones en el idioma seleccionado actualmente en la configuración de RightBooth.

Esto significa que cada vez que cambie el idioma predeterminado en Configuración, el idioma de las instrucciones en este archivo de evento también cambiará para que coincida.

Si elige un idioma específico de esta lista, las instrucciones en el archivo del evento siempre se mostrarán en el idioma elegido y no se modificarán si cambia el idioma predeterminado en la configuración.

Si su idioma no aparece en la lista, puede traducir fácilmente todas las instrucciones del evento dentro de la configuración de RightBooth al idioma que elija. Alternativamente, contáctenos con su solicitud de idioma y la agregaremos por usted.

Habrán más idiomas para eventos disponibles en futuras actualizaciones del software RightBooth.

Si cambia de opinión sobre el idioma del evento elegido después de haber creado el archivo del evento, puede elegir un idioma de evento diferente en la pestaña Instrucciones del evento del Diseñador de eventos.

Para obtener más información sobre los idiomas del evento y las instrucciones del evento, consulte Instrucciones del evento en las secciones: Configuración y Diseñador de eventos.

Usar variables de texto

RightBooth le proporciona un conjunto de **variables de texto** (o palabras clave predefinidas) que se pueden incluir en las instrucciones del evento, dentro de las tablas de instrucciones, en el contenido del elemento de la etiqueta (en cualquier pantalla del evento, incluido el diseño de impresión) y en el texto del cuerpo de cualquier correos electrónicos enviados por RightBooth. Cuando RightBooth encuentra una variable de texto en cualquiera de estos lugares, reemplazará la variable con la información textual o numérica correspondiente.

IMPORTANTE: Las variables de texto siempre están encerradas por un par de llaves: **{ }** también conocidas como llaves. Para que RightBooth reconozca una variable de texto, **DEBE** estar encerrada entre llaves y no entre llaves de ningún otro tipo.

Ejemplo de variable de texto

Aquí hay una variable de texto típica: **{FIRSTNAME}**

Si incluye esta variable en cualquier lugar del contenido de un elemento de etiqueta (en cualquier pantalla de evento) o en el texto del campo del cuerpo de un correo electrónico, cuando se reproduzca su evento, esta variable será reemplazada por el nombre del usuario actual (tal como se ingresó en la pantalla Detalles del usuario). Entonces, por ejemplo, si desea agradecer personalmente a cada usuario en la pantalla "Gracias", puede agregar un nuevo elemento de etiqueta a la pantalla "Gracias" e ingresar el siguiente texto para el contenido de su etiqueta:

Gracias {FIRSTNAME} por tu contribución.

Entonces, si el usuario 'John Smith' ingresa su nombre en la pantalla Detalles del usuario, se le agradecerá en la pantalla 'Gracias' de esta manera:

Gracias juan por tu aporte

Aquí está el conjunto completo de variables de texto que están disponibles para su uso, junto con sus significados y ejemplos:

{SINGLEKEY}

Esta variable se reemplaza por el nombre de la tecla del teclado única elegida en la Configuración de entrada del usuario. Es útil cuando desea informar a los usuarios qué tecla presionar cuando ha configurado RightBooth para recibir la entrada del usuario desde una sola tecla del teclado. El siguiente ejemplo supone que la única tecla del teclado se ha definido como la tecla **Espacio** .

Contenido del elemento de etiqueta: presione la tecla {SINGLEKEY} para continuar
El elemento de la etiqueta muestra: Presione la tecla Espacio para continuar

{ACTIONKEY}

Esta variable se reemplaza por el nombre de la tecla de acción asociada con las diversas acciones de eventos enumeradas en la configuración de Entrada del usuario. Esta variable sólo se puede reemplazar correctamente cuando se incluye dentro de cualquier elemento de etiqueta de evento que contenga una instrucción de acción, es decir, cualquier etiqueta que acompañe a cualquier botón de acción en cualquier pantalla de evento. El siguiente ejemplo supone que la tecla F1 está asignada para grabar vídeos.

Contenido del elemento de etiqueta: presione {ACTIONKEY} para grabar un video.
El elemento de la etiqueta muestra: Presione F1 para grabar un video

{CURRENTPHOTO}

Esta variable se reemplaza por el número de la foto actual en el conjunto de fotos que está tomando un usuario. El siguiente ejemplo supone que el usuario está mirando su segunda foto:

Contenido del elemento de etiqueta: Esta es la foto número {CURRENTPHOTO}

El elemento de la etiqueta muestra: Esta es la foto número 2.

{PHOTOCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número de recuento de fotografías definido en la pestaña **Tipo** del Diseñador de eventos.

El siguiente ejemplo supone que el evento permite que cada usuario tome cuatro fotografías y que el usuario está a punto de tomar su tercera fotografía:

Contenido del elemento de etiqueta: prepárese para tomar la foto {CURRENTPHOTO} de {PHOTOCOUNT}

El elemento de la etiqueta muestra: Prepárate para tomar la foto 3 de 4

{CURRENTQUESTION}

Esta variable se reemplaza por el número de la pregunta actual en el conjunto actual de preguntas que responde un usuario en el evento. El siguiente ejemplo supone que el usuario está respondiendo su segunda pregunta.

Contenido del elemento de etiqueta: Número de pregunta {CURRENTQUESTION}

El elemento de la etiqueta muestra: Pregunta número 2

{QUESTIONCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número de preguntas definidas para el evento (consulte la pestaña Pregunta del Diseñador de eventos).

El siguiente ejemplo supone que el evento incluye cuatro preguntas y el usuario está revisando su respuesta a la tercera pregunta.

Contenido del elemento de etiqueta: esta es la respuesta {CURRENTQUESTION} de {QUESTIONCOUNT}

El elemento de la etiqueta muestra: Esta es la respuesta 3 de 4

{TOTALVIDEOS}

Esta variable se reemplaza por la cantidad total de archivos de video contenidos en la carpeta del evento para el evento que se está reproduciendo actualmente. El siguiente ejemplo supone que se han grabado 12 archivos de vídeo.

Contenido del elemento de etiqueta: Total de vídeos grabados hasta el momento: {TOTALVIDEOS}

Muestras de elementos de etiqueta: Total de vídeos grabados hasta el momento: 12

{TOTALPHOTOS}

Esta variable se reemplaza por el número total de archivos de fotos contenidos en la carpeta del evento para el evento que se está reproduciendo actualmente. El siguiente ejemplo supone que se han capturado 23 archivos de fotografías.

Contenido del elemento de etiqueta: Total de fotos tomadas: {TOTALPHOTOS}

El elemento de la etiqueta muestra: Total de fotografías tomadas: 23

{TOTALMESSAGES}

Esta variable se reemplaza por el número total de archivos de mensajes contenidos en la carpeta del evento para el evento que se está reproduciendo actualmente. El siguiente ejemplo supone que se han creado 4 mensajes.

Contenido del elemento de etiqueta: Total de mensajes: {TOTALMESSAGES}

El elemento de la etiqueta muestra: Total de mensajes: 4

{TOTALFILESIZE}

Esta variable se reemplaza por el tamaño total de todos los archivos grabados (videos, fotos y mensajes) en la carpeta del evento que se está reproduciendo actualmente. El siguiente ejemplo supone que hay 4,25 Gigabytes de archivos.

Contenido del elemento de etiqueta: hay {TOTALFILESIZE} de archivos grabados hasta el momento

El elemento de la etiqueta muestra: Hay 4,25 Gb de archivos grabados hasta el momento

{FREEDISKSPACE}

Esta variable se reemplaza por el espacio libre que queda en el disco duro donde se guardan los archivos de eventos. El siguiente ejemplo supone que hay 37 Gigabytes de espacio en disco.

Contenido del elemento de etiqueta: Espacio libre en disco: {FREEDISKSPACE}

El elemento de la etiqueta muestra: Espacio libre en disco: 37 Gb

{ALLOWEDUSERS}

Esta variable se reemplaza por el número total de usuarios definido en las configuraciones de Inicio y Detención. El siguiente ejemplo supone que el número total de usuarios es 150.

Contenido del elemento de etiqueta: este sistema permite contribuciones de {ALLOWEDUSERS} usuarios

El elemento de la etiqueta muestra: Este sistema permite contribuciones de 150 usuarios.

{USERCOUNT}

Esta variable se reemplaza por la cantidad actual de usuarios que han usado el evento desde que comenzó a reproducirse. El siguiente ejemplo supone que 39 usuarios han utilizado el evento.

Contenido del elemento de etiqueta: usted es el usuario número {USERCOUNT} de {ALLOWEDUSERS}

El elemento de la etiqueta muestra: Usted es el usuario número 39 de 150

{USERSREMAINING}

Esta variable se reemplaza por el valor de cantidad ALLOWEDUSERS - USERCOUNT para mostrar cuántos usuarios permitidos quedan. Siguiendo con los ejemplos anteriores:

Contenido del elemento de etiqueta: Otros usuarios de {USERSREMAINING} pueden utilizar este sistema

El elemento de la etiqueta muestra: Otros 111 usuarios pueden utilizar este sistema

{STOPEVENTYEAR}

Esta variable será reemplazada por el año de parada definido en la configuración de Inicio y Parada. Vea más abajo para ver un ejemplo.

{STOPEVENTMONTH}

Esta variable será reemplazada por el mes de parada definido en la configuración de Inicio y Parada. Vea más abajo para ver un ejemplo.

{STOPEVENTDAY}

Esta variable será reemplazada por el día de finalización definido en las configuraciones de Inicio y Parada. Vea más abajo para ver un ejemplo.

{STOPEVENTHOUR}

Esta variable será reemplazada por la hora de parada definida en las configuraciones de Inicio y Parada. Vea más abajo para ver un ejemplo.

{STOPEVENTMINUTE}

Esta variable será reemplazada por el minuto de parada definido en las configuraciones de Inicio y Parada.

Contenido del elemento de etiqueta: este evento se detendrá en

{STOPEVENTHOUR}:{STOPEVENTMINUTE} el

{STOPEVENTDAY}/{STOPEVENTMONTH}/{STOPEVENTYEAR}

El elemento de la etiqueta muestra: Este evento finalizará a las 11:30 del 27/03/2020

{ALLOWEDEVENTTIME}

Esta variable se reemplaza por el número 'Después del tiempo transcurrido' definido en las configuraciones de Inicio y Detención. El siguiente ejemplo asume un valor de 120.

Contenido del elemento de etiqueta: este evento continuará durante un total de {ALLOWEDEVENTTIME} minutos

El elemento de la etiqueta muestra: Este evento continuará durante un total de 120 minutos.

{EVENTTIMERUNNING}

Esta variable se reemplaza por el tiempo total que lleva reproduciéndose (ejecutándose) el evento. El siguiente ejemplo supone que el evento se ha estado ejecutando durante 45 minutos.

Contenido del elemento de etiqueta: este evento ha estado activo durante {EVENTTIMERUNNING} minutos

El elemento de la etiqueta muestra: Este evento ha estado activo durante 45 minutos.

{EVENTTIMEREMAINING}

Esta variable se reemplaza por el valor ALLOWEDEVENTTIME - EVENTTIMERUNNING para mostrar cuántos usuarios permitidos quedan. Siguiendo con los ejemplos anteriores:

Contenido del elemento de etiqueta: este evento se reproducirá durante otros {EVENTTIMEREMAINING} minutos

El elemento de la etiqueta muestra: Este evento se reproducirá durante otros 75 minutos.

{FIRSTNAME}

Esta variable se reemplaza por el nombre del usuario del evento actual (el nombre que se ingresa en la pantalla Detalles del usuario). Nombre de ejemplo Juan:

Contenido del elemento de etiqueta: gracias {FIRSTNAME} por tu contribución

El elemento de la etiqueta muestra: Gracias John por tu contribución.

{LASTNAME}

Esta variable se reemplaza por el apellido del usuario del evento actual (el nombre que se ingresa en la pantalla Detalles del usuario). Nombre de ejemplo Smith:

Contenido del elemento de etiqueta: el nombre de usuario actual es {FIRSTNAME} {LASTNAME}

El elemento de la etiqueta muestra: El nombre de usuario actual es John Smith

{EMAILADDRESS}

Esta variable se reemplaza por la dirección de correo electrónico del usuario del evento actual (la dirección que se ingresa en la pantalla Detalles del usuario). Nombre de ejemplo jsmith@gmail.com:

Contenido del elemento de etiqueta: la dirección de correo electrónico de {FIRSTNAME} {LASTNAME} es {EMAILADDRESS}

El elemento de la etiqueta muestra: La dirección de correo electrónico de John Smith es jsmith@gmail.com

{RECENTERROR}

Esta variable se reemplaza por el mensaje de error más reciente que ocurrió en el evento. El error de ejemplo es un problema al inicializar la cámara web

Contenido del elemento de etiqueta: se produjo el siguiente error: {RECENTERROR}

El elemento de la etiqueta muestra: Se produjo el siguiente error: La cámara web no se inicializó

{PRINTLAYOUTFILENAME}

Esta variable se reemplaza por el nombre del diseño de impresión actual y se puede usar dentro de un elemento de etiqueta en la pantalla Diseño de impresora para agregar una referencia de archivo al medio impreso. Ver también: {PATHPRINTLAYOUTFILENAME}

{CURRENTHOUR}

Esta variable se reemplaza por el número de hora actual de la computadora.

{CURRENTMINUTE}

Esta variable se reemplaza por el número de minutos actual de la computadora.

{CURRENTSECOND}

Esta variable se reemplaza por el segundo número actual de la computadora.

{CURRENTDAYNAME}

Esta variable se reemplaza por el nombre del día actual de la computadora, por ejemplo, lunes.

{CURRENTDAYNUMBER}

Esta variable se reemplaza por el número del día actual del mes de la computadora.

{CURRENTMONTHNAME}

Esta variable se reemplaza por el nombre del mes actual de la computadora, por ejemplo, octubre.

{CURRENTMONTHNUMBER}

Esta variable se reemplaza por el número del mes actual de la computadora.

{CURRENTYEARNUMBER}

Esta variable se reemplaza por el número del año actual de la computadora.

{ALLOWEDVIDEOREDO}

Esta variable se reemplaza por el número de video Rehacer del Diseñador de eventos.

{ALLOWEDPHOTOREDO}

Esta variable se reemplaza por el número de foto Rehacer del Diseñador de eventos.

{ALLOWEDMESSAGEREDO}

Esta variable se reemplaza por el número del mensaje Rehacer del Diseñador de eventos.

{ALLOWEDANSWEREDO}

Esta variable se reemplaza por el número de respuesta Rehacer del Diseñador de eventos.

{ALLOWEDKARAOKEREDO}

Esta variable se reemplaza por el número de Rehacer karaoke del Diseñador de eventos.

Contenido del elemento de etiqueta: puedes volver a grabar este karaoke hasta {ALLOWEDKARAOKEREDO} veces

El elemento de la etiqueta muestra: Puedes volver a grabar este karaoke hasta 4 veces

{CURRENTREDO}

Esta variable se reemplaza por el número de veces que se ha rehecho la grabación actual. Este valor se aplica a todos los tipos de grabación.

Contenido del elemento de etiqueta: Has respondido a esta pregunta {CURRENTREDO} veces

El elemento de la etiqueta muestra: Has respondido esta pregunta 3 veces

{REDOREMAINING}

Esta variable se reemplaza por el número de rehacer veces restantes para la grabación actual. Este valor se aplica a todos los tipos de grabación.

Etiquetar el contenido del elemento: puedes volver a grabar el vídeo otras {REDOREMAINING} veces

El elemento de la etiqueta se muestra: puedes volver a grabar tu video otras 2 veces

{ALLOWPHOTOPRINTASKCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número ' **Preguntar al usuario** ' de la sección ' **Imprimir fotos** ' de la ' **Estructura del evento** '. Consulte Diseñador de eventos.

{ALLOWPHOTOPRINTASKREMAINING}

Esta variable se reemplaza por el número de impresiones fotográficas permitidas restantes para cada usuario.

{ALLOWVIDEOEMAILASKCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número ' **Preguntar al usuario** ' de la sección ' **Archivos de correo electrónico** ' de la ' **Estructura del evento** '. Consulte Diseñador de eventos.

{ALLOWVIDEOEMAILASKREMAINING}

Esta variable se reemplaza por la cantidad de correos electrónicos de video permitidos restantes para cada usuario.

{ALLOWPHOTOEMAILASKCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número ' **Preguntar al usuario** ' de la sección ' **Archivos de correo electrónico** ' de la ' **Estructura del evento** '. Consulte Diseñador de eventos.

{ALLOWPHOTOEMAILASKREMAINING}

Esta variable se reemplaza por la cantidad de correos electrónicos con fotografías permitidos que quedan para cada usuario.

{ALLOWMESSAGEEMAILASKCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número ' **Preguntar al usuario** ' de la sección ' **Archivos de correo electrónico** ' de la ' **Estructura del evento** '. Consulte Diseñador de eventos.

{ALLOWMESSAGEEMAILASKREMAINING}

Esta variable se reemplaza por el número de correos electrónicos de mensajes permitidos restantes para cada usuario.

{ALLOWVIDEOPHONEASKCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número ' **Preguntar al usuario** ' de la sección ' **Archivos al teléfono SMS** ' de la ' **Estructura del evento** '. Consulte Diseñador de eventos.

{ALLOWVIDEOPHONEASKREMAINING}

Esta variable se reemplaza por la cantidad de videos de "Enviar al teléfono" permitidos que quedan para cada usuario.

{ALLOWPHOTOPHONEASKCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número ' **Preguntar al usuario** ' de la sección ' **Archivos al teléfono SMS** ' de la ' **Estructura del evento** '. Consulte Diseñador de eventos.

{ALLOWPHOTOPHONEASKREMAINING}

Esta variable se reemplaza por la cantidad de fotos permitidas de 'Enviar al teléfono' restantes para cada usuario.

{ALLOWMESSAGEPHONEASKCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número ' **Preguntar al usuario** ' de la sección ' **Archivos al teléfono SMS** ' de la ' **Estructura del evento** '. Consulte Diseñador de eventos.

{ALLOWMESSAGEPHONEASKREMAINING}

Esta variable se reemplaza por la cantidad de mensajes de 'Enviar al teléfono' permitidos que quedan para cada usuario.

{PHOTOFILENAMES}

Esta variable se reemplaza por el nombre de archivo de todos los archivos de fotos que toma el usuario actual . Los nombres de archivos están delimitados por comas.

{PHOTOFILENAMEx}

Esta variable se reemplaza por el nombre de archivo de una foto tomada por el usuario actual . Reemplace 'x' con el número de la foto. Por ejemplo, la variable {PHOTOFILENAME3} será reemplazada por el nombre de archivo de la tercera foto tomada por el usuario actual. El rango válido para x es de 1 a 10. Consulte también: (PATHPHOTOFILENAMEx)

{VIDEOFILENAME}

Esta variable se reemplaza por el nombre de archivo del video grabado por el usuario actual . Ver también; (RUTANOMBREARCHIVOVIDEO)

{GIFFILENAME}

Esta variable se reemplaza por el nombre del archivo del gif animado creado por el usuario actual . Ver también: (PATHGIFFILENAME)

{CURRENTPRINTCOPIES}

Esta variable se reemplaza por el número de copias impresas de fotografías configuradas actualmente en el evento. Cualquier elemento de etiqueta que contenga este texto variable se actualizará automáticamente con el nuevo valor cada vez que un usuario realice la acción de hacer clic: "Imprimir más copias" o "Imprimir menos copias". Consulte **Propiedades de acción** .

{MAXIMUMPRINTCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el valor máximo de recuento de impresiones que puede definir en Configuración de la impresora RightBooth.

{CURRENTPRINTCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el valor de recuento de impresiones actual como se muestra en Configuración de la impresora RightBooth. Este valor se incrementará cada vez que se produzca una impresión durante el evento. A diferencia de {APPPRINTCOUNT} (ver más adelante), este valor no se restablece cada vez que se ejecuta la aplicación.

{REMAININGPRINTCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número de impresiones restantes permitidas y es el valor de MAXIMUMPRINTCOUNT - CURRENTPRINTCOUNT.

{APPVIDEOCOUNT}

Esta variable se reemplaza por la cantidad total de videos grabados desde que se ejecutó la aplicación RightBooth. Este valor se restablecerá cada vez que ejecute la aplicación.

{APPPHOTOCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número total de fotografías tomadas desde que se ejecutó la aplicación RightBooth. Este valor se restablecerá cada vez que ejecute la aplicación.

{APPGIFCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número total de gifs animados creados desde que se ejecutó la aplicación RightBooth. Este valor se restablecerá cada vez que ejecute la aplicación.

{APPMESSAGECOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número total de mensajes creados desde que se ejecutó la aplicación RightBooth. Este valor se restablecerá cada vez que ejecute la aplicación.

{APPANSWERCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número total de respuestas proporcionadas desde que se ejecutó la aplicación RightBooth. Este valor se restablecerá cada vez que ejecute la aplicación.

{APPKARAOKECOUNT}

Esta variable se reemplaza por la cantidad total de videos de karaoke grabados desde que se ejecutó la aplicación RightBooth. Este valor se restablecerá cada vez que ejecute la aplicación.

{APPPRINTCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número total de impresiones fotográficas realizadas desde que se ejecutó la aplicación RightBooth. Este valor se restablecerá cada vez que ejecute la aplicación.

{WEBSERVERIP}

Esta variable se reemplaza por la dirección IPv4 del servidor que se especifica en Configuración de RightBooth → Servidor web local de redes sociales →.

{WEBSERVERROOT}

Esta variable se reemplaza por la carpeta raíz del servidor que se especifica en Configuración de RightBooth → Servidor web local de redes sociales →.

{MEDIADATE}

Esta variable se reemplaza por la fecha de creación del archivo elegido en el elemento Vista de medios en la pantalla del navegador de medios .

{MEDIATIME}

Esta variable se reemplaza por la hora de creación del archivo elegido en el elemento Vista de medios en la pantalla del navegador de medios .

{EVENTFILENAME}

Esta variable se reemplaza por el nombre de archivo del evento que se está ejecutando actualmente.

{PCBATTERY}

Esta variable se sustituye por el nivel de batería del portátil o tablet. El valor es de 0 a 100.

{CANONBATTERY}

Esta variable es reemplazada por el nivel de batería de la cámara Canon actualmente conectada . El valor es de 0 a 100.

{GOPROBATTERY}

Esta variable se reemplaza por el nivel de batería de la cámara GoPro actualmente conectada . El valor es de 0 a 100.

{WIFISTRENGTH}

Esta variable se reemplaza por el porcentaje de intensidad de la señal de la conexión de red WiFi actual de su computadora . El valor es de 0 a 100.

Notas: Si su computadora no está conectada a una red WiFi, esta variable se mostrará como '??'. Esta variable solo funcionará si ha elegido la opción 'Obtener intensidad de la señal WiFi' en la →sección Varios de Configuración de RightBooth.

{ALLOWVIDEO WHATSAPPASKCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número de video ' **Preguntar al usuario** ' de la sección ' **Archivos a WhatsApp** ' de la ' **Estructura del evento** '. Consulte Diseñador de eventos.

{ALLOWVIDEO WHATSAPPASKREMAINING}

Esta variable se reemplaza por la cantidad de videos permitidos que WhatsApp envía restantes para cada usuario.

{ALLOWPHOTOWHATSAPPASKCOUNT}

Esta variable se reemplaza por el número de foto ' **Pregunta al usuario** ' de la sección ' **Archivos a WhatsApp** ' de la ' **Estructura del evento** '. Consulte Diseñador de eventos.

{ALLOWPHOTO WHATSAPPASKREMAINING}

Esta variable se reemplaza por la cantidad de fotos permitidas que WhatsApp envía restantes para cada usuario.

{PATHVIDEOFILENAME}

Esta variable se reemplaza por la ruta completa y el nombre de archivo del video grabado por el usuario actual .

{PATHPHOTOFILENAMEx}

Esta variable se reemplaza por la ruta completa y el nombre de archivo de una foto tomada por el usuario actual . Reemplace 'x' con el número de la foto. Por ejemplo, la variable {PATHPHOTOFILENAME3} será reemplazada por la ruta y el nombre de archivo de la tercera foto tomada por el usuario actual. El rango válido para x es de 1 a 10.

{PATHPRINTLAYOUTFILENAME}

Esta variable se reemplaza por la ruta completa y el nombre de archivo del archivo de diseño de impresión actual.

{PATHGIFFILENAME}

Esta variable se reemplaza por la ruta completa y el nombre de archivo del gif animado creado por el usuario actual .

Obtener las mejores grabaciones de vídeo con cámara web en su computadora

Si está utilizando una cámara web para grabar vídeo, RightBooth está diseñado para tomar la transmisión en vivo desde la cámara web y grabarla directamente en su disco duro en tiempo real. Este proceso requiere muchos recursos de su computadora y la calidad de los archivos de video grabados depende de muchos factores, algunos de los cuales pueden modificarse dentro de la Configuración de video de la cámara web de RightBooth y la Configuración de audio de la cámara web.

Configuración de vídeo sugerida

Le recomendamos que primero intente grabar su video usando la configuración inicial del dispositivo de audio y video RightBooth, que está predefinida de la siguiente manera:

- Formato de grabación: **AVI**
- Flujo de datos: **predeterminado**
- Tamaño de grabación: **640 x 480**
- Tipo de datos: **RGB24**
- Fotogramas por segundo: **15**

Estas configuraciones se han elegido para ofrecer un buen equilibrio entre el rendimiento de la computadora y la calidad del video. Con esta configuración, use la prueba de grabación de video para grabar algunos videos y verifique lo siguiente:

- Durante sus grabaciones, ¿la ventana de vista previa del video permanece fluida y no se detiene ni se congela?
- Durante la reproducción del vídeo grabado, ¿el audio coincide con el vídeo, es decir, el audio está sincronizado con el vídeo durante toda la grabación?
- ¿Hay un porcentaje bajo de fotogramas perdidos?

Si la respuesta a estas preguntas es Sí, entonces su computadora es capaz de grabar videos de mayor calidad. Si la respuesta a alguna pregunta es No, es posible que haya excedido las capacidades de su computadora y que necesite reducir la calidad de la grabación de video.

Tenga en cuenta estas preguntas mientras explicamos los cambios que se pueden realizar en su configuración de video y audio, y mientras experimenta con estas configuraciones, asegúrese de activar la configuración: "Mostrar mensaje de advertencia **si se producen errores durante el evento**". Esto le informará de cualquier problema encontrado al grabar vídeo durante el evento.

Formato de grabación

Actualmente, RightBooth le permite grabar archivos de vídeo en uno de dos formatos: AVI y WMV.

Puntos a tener en cuenta:

- Los archivos de vídeo AVI tienden a ser mucho más grandes que los archivos WMV y, por lo tanto, su producción puede requerir más potencia de procesamiento.
- Dependiendo del códec AVI que elija (ver más abajo), la grabación en AVI puede producir mejor calidad que WMV.

Formato WMV

El formato WMV es un formato de vídeo comprimido. Comience grabando en formato WMV usando la configuración WMV 9 y la velocidad de bits de video en 6000. Si tiene problemas, intente grabar con la configuración WMV 8.

Si encuentra que RightBooth funciona bien al grabar videos WMV usando estas configuraciones, intente aumentar la velocidad de bits del video para lograr una mejor calidad WMV. Intente también aumentar el tamaño de grabación y los valores de fotogramas por segundo.

Si RightBooth funciona bien al grabar archivos WMV, puede intentar cambiar a la grabación en formato AVI para mejorar aún más la calidad.

Formato AVI

Comience grabando AVI usando Flujo de datos: **Predeterminado** y Tipo de datos: **RGB24** o **YUY2**.

Si esto funciona bien, es posible que puedas aumentar el tamaño de grabación y la velocidad de fotogramas.

Si tiene dificultades para lograr grabaciones de video AVI fluidas, puede intentar seleccionar la compresión de video y audio.

Primero seleccione Flujo de datos: comprimido. Luego podrá seleccionar un compresor de video y audio.

Elegir un compresor de vídeo AVI

Los compresores de vídeo son productos de terceros diseñados para proporcionar algún tipo de compresión de datos al grabar vídeo AVI. Cada compresor de video funciona de manera diferente y proporciona diferentes niveles de rendimiento, compresión y calidad. Por lo tanto, deberá experimentar para encontrar el compresor que le brinde resultados satisfactorios con su equipo.

Intente seleccionar cada compresor por turno, luego intente grabar algunos archivos de video para ver qué sucede. Además, con cada compresor, pruebe diferentes tamaños de grabación de vídeo y velocidades de fotogramas.

Hemos descubierto que **DV Video Encoder** funciona bien en muchas máquinas, pero tenga en cuenta que DV Video Encoder siempre crea archivos con un tamaño fijo de 720x480 píxeles, por lo que este compresor cambia el tamaño de su entrada de video mientras graba en el disco. Por este motivo, es posible que el vídeo resultante esté ligeramente estirado, por lo que cuando utilice este compresor debería intentar establecer un tamaño de grabación de vídeo que se acerque a 720x480 píxeles.

También puedes intentar usar el compresor **Microsoft Video 1** . Este es un compresor establecido desde hace mucho tiempo que ofrece una grabación de calidad razonable sin imponer restricciones en el tamaño de la grabación.

La mejor calidad de vídeo absoluta se obtiene sin utilizar compresión (**flujo de datos = sin comprimir**). Esto crea videos de alta calidad (nuevamente sin restricción de tamaño), pero los archivos que genera pueden ser extremadamente grandes. Por esta razón, es posible que su computadora tenga dificultades para crear archivos AVI sin comprimir debido a las demandas impuestas a la CPU y al disco duro. Pero pruébalo y si tu equipo es lo suficientemente potente obtendrás grandes resultados.

Elegir un compresor de audio AVI

La elección de un compresor de audio puede afectar el rendimiento de la computadora y la calidad de los archivos.

Hemos descubierto que el compresor **PCM** Funciona bien en muchas máquinas. Este formato crea datos de audio sin comprimir dentro del archivo de video. La mayoría de los demás compresores de audio enumerados normalmente comprimen los datos de audio de varias maneras, lo que requiere más tiempo de procesamiento, lo que podría afectar el rendimiento del sistema y la sincronización de labios durante la grabación de video.

Si tiene problemas de rendimiento, es posible que obtenga mejores resultados si reduce los valores de **Hercios** , **Bits** y **Canales** en la configuración de Audio, ya que esto conducirá a una reducción en los requisitos de procesamiento de audio de su sistema.

Tamaño del vídeo de la cámara web

Si descubre que RightBooth funciona bien con un conjunto particular de configuraciones de video y audio, considere aumentar el tamaño de la grabación de video. De forma predeterminada, RightBooth grabará vídeos con una resolución de 640x480 píxeles. Esto significa que el vídeo tiene 640 píxeles de ancho por 480 píxeles de alto.

Los tamaños de grabación de video disponibles para usted en la configuración dependen de las capacidades de su cámara web. Las cámaras web integradas en la mayoría de las computadoras portátiles tienden a ofrecer tamaños de grabación limitados, al igual que las cámaras web externas más antiguas y económicas, mientras que las cámaras web más nuevas pueden ofrecer tamaños de grabación de hasta 1920 x 1080 píxeles (resolución Full HD).

Intente aumentar el tamaño de la grabación de video y luego cree algunos videos. Siga verificando el rendimiento de la PC y la calidad del archivo de video. De esta manera podrá determinar el tamaño máximo de grabación que su computadora es capaz de procesar.

Algunas cámaras web proporcionarán opciones de formato de píxeles enumeradas junto con los tamaños de grabación en RightBooth, por ejemplo:

- 640x480 RGB, 24 bits
- 640x480 I420, 12 bits

En el ejemplo anterior, los tamaños de grabación de video son los mismos, pero los formatos de píxeles son diferentes: el formato de 24 bits generalmente resulta en un mayor uso de recursos de la computadora

durante la grabación y un aumento en la calidad del video y el tamaño del archivo, en comparación con el formato de 24 bits. Formato de 12 bits.

Cuadros por segundo (también conocido como: velocidad de fotogramas)

La configuración de 'fotogramas por segundo' solo se aplica cuando selecciona el formato de grabación AVI.

Si reduce la velocidad de cuadros, reducirá el requisito de procesamiento de la computadora, lo que le permitirá aumentar el tamaño de grabación de video sin afectar el rendimiento de la computadora, pero tenga en cuenta que muchas cámaras web están optimizadas para grabar video a 30 cuadros por segundo, por lo que Es posible que reducir la velocidad de fotogramas no siempre sea útil.

También puede encontrar que establecer la velocidad de fotogramas en un valor que sea un divisor de 30 puede ayudar a mejorar el rendimiento, por ejemplo: intente configurar la velocidad de fotogramas en 10 o 15.

Tiempo máximo de grabación

Finalmente, aumentar el tiempo máximo de grabación hará que su computadora cree archivos de video más grandes, lo que puede provocar que la vista previa del video se congele ocasionalmente durante la grabación como resultado de la transmisión prolongada de archivos al disco duro.

Configuraciones de audio sugeridas

Formato de entrada de audio

Esta configuración de audio de RightBooth le permite elegir la calidad del audio que se envía al software desde el micrófono. Consulta la sección: **Configuración de audio** .

Puede lograr mejores resultados de grabación si se asegura de que el formato de entrada de audio elegido coincida con el formato predeterminado de sus micrófonos en su computadora.

Micrófono

Al grabar video usando una cámara web, en la configuración de RightBooth normalmente seleccionaría el micrófono de la cámara web para grabar el audio.

Sin embargo, algunos micrófonos de la cámara web pueden ser problemáticos con el sonido periférico, por lo que es posible que desees utilizar un micrófono diferente, uno que sea independiente de la cámara web.

La mayoría (si no todas) las computadoras tienen tarjetas de sonido integradas y generalmente proporcionan una entrada de micrófono ubicada en la carcasa de la computadora. Si es así, intente obtener un micrófono externo, conéctelo a esta entrada de micrófono y luego selecciónelo en el cuadro combinado Micrófono de la configuración de RightBooth Audio.

En conclusión, no existe una respuesta fácil para encontrar la configuración óptima de grabación de vídeo y audio sin experimentar. Recuerde comenzar con configuraciones de grabación de baja calidad y baja resolución, y poco a poco vaya aumentando la calidad y la resolución hasta alcanzar la configuración óptima para su equipo.

Usando la Snap Camera en RightBooth

Snap Camera es una aplicación de Snap Inc que te permite aplicar efectos de lente en cámaras web en vivo, como se encuentra en la popular aplicación Snapchat. Luego, se puede hacer que estos efectos aparezcan al reproducir su evento RightBooth, permitiendo a sus usuarios seleccionarlos y aplicarlos a sus capturas de fotos y grabaciones de video de RightBooth. Así es cómo:

Descargue e instale Cámara instantánea. Los detalles se pueden encontrar en el siguiente vídeo tutorial:

<https://youtu.be/WvD9d1-iVUw>

Configurar los ajustes de la cámara instantánea

Ejecute Cámara instantánea. En la configuración de la cámara instantánea:

- Elige tu cámara web
- Establezca la 'Tecla de acceso rápido para encender/apagar la lente' en 'Núm. + 0'

Elige las lentes de tu cámara Snap

Ahora elija sus lentes de Snap Camera favoritos y configure sus teclas de acceso rápido en Num + 1, Num + 2, Num + 3, etc. Tenga en cuenta que RightBooth puede controlar hasta 9 lentes de Snap Camera (es decir, la tecla de acceso rápido máxima Num + 9).

IMPORTANTE. Mantenga la aplicación Snap Camera ejecutándose para permitir que funcione dentro de RightBooth.

Configuración de RightBooth para cámara instantánea

- En Configuración de video de RightBooth, elija la cámara web: **Dispositivo virtual de cámara instantánea**
- **de lentes totales** de Snap Camera en la cantidad de lentes favoritos que haya definido en la aplicación Snap Camera.

Agregar interacción de cámara instantánea a RightBooth

Abra el evento RightBooth en el que le gustaría usar lentes de Snap Camera.

En Inicio → de estructura de evento de diseño de evento →, marque la opción: **Restablecer cámara instantánea**. Al hacer esto, hará que las lentes de Snap Camera se retiren de la cámara web cada vez que el evento muestre la pantalla de Inicio. Esto es útil para permitirle borrar la actividad de la cámara instantánea del usuario anterior.

Ahora puede agregar varias **acciones de Snap Camera** a cualquier elemento de la pantalla de eventos (como botones o imágenes) para permitir a los usuarios mostrar/ocultar y seleccionar cualquiera de sus conjuntos definidos de lentes favoritos. Para obtener más información sobre las acciones de cámara instantánea disponibles en RightBooth, consulte la sección: Propiedades de acción, acción de clic.

Tenga en cuenta que puede optar por agregar acciones de lente de cámara instantánea en cualquier pantalla del evento y esto le brinda mucha flexibilidad de diseño. Ejemplos de algunas de las cosas que puedes hacer:

- Permita a los usuarios seleccionar una lente de cámara instantánea antes de capturar cada foto de RightBooth.
- Permita a los usuarios seleccionar una lente de cámara instantánea antes de grabar cada video de RightBooth.
- Permita a los usuarios cambiar las lentes de la cámara Snap mientras se graba un video de RightBooth.

REGLAS IMPORTANTES:

- 1) Inicie siempre la aplicación Snap Camera antes de iniciar la aplicación RightBooth.
- 2) Asegúrese siempre de que Snap Camera esté ejecutándose cuando desee utilizarla en RightBooth.
- 3) Asegúrese de que Snap Camera no muestre ninguna lente antes de reproducir su evento.
- 4) No utilice la aplicación Snap Camera ni las teclas de acceso rápido del teclado para seleccionar lentes mientras se reproduce el evento.

Acceder a vídeos y fotos localmente con códigos QR

Todos lo habéis visto... Los invitados utilizan un fotomatón para tomar una foto (o grabar un vídeo), luego se les muestran un par de códigos QR, apuntan con sus teléfonos móviles a la pantalla, escanean los códigos y ¡voilà! ¡, sus fotos y vídeos se transfieren mágicamente desde la cabina directamente a su teléfono. Y todo esto se hace sin necesidad de conexión a Internet.

A veces todo esto se hace directamente en la cabina al final de cada sesión de grabación. Otras veces, los usuarios pueden visitar una segunda computadora/monitor (comúnmente conocida como Estación Compartida) para ver y acceder a sus grabaciones, independientemente de la computadora de grabación de la cabina.

Opciones de configuración

RightBooth le ofrece una selección de cuatro configuraciones para permitir a los usuarios acceder a sus vídeos y fotos localmente escaneando códigos QR. La clave para ofrecer esta función es instalar y ejecutar un servidor web local en la misma computadora donde se encuentran los videos y las fotos. Para ello, le sugerimos que utilice WampServer o Xampp. Los detalles completos sobre cómo instalar y configurar estas aplicaciones se explican en los tutoriales en PDF disponibles en el enlace que se muestra a continuación.

1 - Acceda a los medios desde su evento de grabación RightBooth utilizando códigos QR

Esto le permite brindar a los usuarios de su computadora de grabación una oportunidad única de descargar sus videos y fotos a su dispositivo móvil (mediante escaneo de códigos QR) inmediatamente después de grabar sus archivos.

2 - Proporcione un evento de RightBooth Media Sharing Station en la misma computadora que su evento de grabación de video y fotografía

Esto permite a los usuarios volver a su computadora de grabación en cualquier momento y luego puede brindarles acceso a un evento de Sharing Station para permitirles buscar sus videos y fotos, y descargarlos a su dispositivo móvil mediante el escaneo de códigos QR.

3 - Proporcionar un evento de estación para compartir medios RightBooth en una segunda computadora en red

Esto le permite configurar una segunda computadora que actúa como una estación para compartir medios dedicada para sus usuarios, independiente de (pero conectada en red a) su computadora de grabación. Los usuarios pueden visitar Sharing Station, buscar sus videos y fotos y descargarlos a su dispositivo móvil mediante el escaneo de códigos QR.

4 – Ejecute una estación compartida y un evento de grabación al mismo tiempo en la misma computadora

Esto le permite configurar su computadora con un escritorio extendido de Windows y 2 monitores, luego ejecutar 2 instancias de RightBooth, una en cada monitor, cada una reproduciendo un archivo de evento diferente al mismo tiempo.

Las cuatro configuraciones se explican completamente en tutoriales en PDF paso a paso que están disponibles para ver y descargar desde esta página web:

<https://www.rightbooth.com/shareqr.html>

Uso del sitio web de la galería local para buscar y descargar vídeos y fotografías

Cuando abre un evento de RightBooth Sharing Station, RightBooth creará y mantendrá automáticamente un sitio web de galería local al que se puede acceder desde cualquier navegador web de cualquier dispositivo que esté conectado al servidor web local.

El sitio web de la Galería consta de una página web: **rbgallery.php** que se guarda en la carpeta del servidor web local del evento de la estación compartida. La página web de la Galería mostrará miniaturas de todos los videos y fotos que se encuentran en la carpeta del servidor web local. Cada miniatura contendrá un enlace a una página web de descarga individual para el archivo elegido. Las páginas web de la Galería se mantienen constantemente mientras se ejecuta el evento de la estación para compartir y la Galería se puede ver y utilizar independientemente del evento de la estación para compartir en sí.

Proporcione un código QR al sitio web de la Galería

Si desea mostrar a los usuarios un código QR que pueden escanear para acceder al sitio web de la Galería...

- Agregue un elemento de código QR de RightBooth en cualquiera de las pantallas de eventos de su estación para compartir.
 - o En el panel de contenido del código QR, configure el tipo de código QR en ' **Página web de la galería** ' para ver la galería completa o configúrelo en ' **Página web de la galería personal** ' si desea que el usuario acceda a la galería relacionada con su código de acceso ingresado.

Creación de una estación de impresión y envío de correo electrónico

RightBooth se puede configurar para imprimir fotografías del usuario y enviar por correo electrónico vídeos, fotografías y mensajes del usuario. Esto normalmente sucede en una sola computadora, mientras se reproduce el evento y después de que cada usuario haya terminado con el sistema. Pero puede que le resulte más conveniente configurar una segunda computadora para que actúe como estación de impresión y/o estación de correo electrónico. Esto permite que la computadora principal se concentre en reproducir el evento y crear archivos, mientras que la segunda computadora se encarga de imprimir fotografías y/o enviar archivos por correo electrónico independientemente de la primera computadora.

Descripción general

Necesitará dos computadoras, ambas con RightBooth. La computadora 1 reproducirá el evento. La computadora 2 imprimirá fotografías y/o archivos de correo electrónico. Ambas computadoras requerirán acceso a una carpeta compartida donde se ubicarán los videos, fotos y mensajes del evento. Hay varias formas de lograrlo, entre ellas:

- Conectar las dos computadoras a una red (la misma red) y configurarlas para que tengan acceso sin restricciones a una carpeta compartida en una de las computadoras.
- Conectar ambas computadoras a Internet y configurarlas para que tengan acceso sin restricciones a la misma carpeta de almacenamiento remoto en la nube, como una carpeta de Google Drive, OneDrive o DropBox.

Existen numerosos artículos en Internet que describen cómo lograr el uso compartido de carpetas y la conectividad entre dos computadoras.

Configurando RightBooth

En la computadora 1

- En →Carpetas/Archivos de configuración de RightBooth, agregue la carpeta compartida elegida a la lista de carpetas en la sección: **Copiar archivos a otras unidades y carpetas.**
- Marque todas las opciones de copia de archivos en la carpeta Compartida: Fotos, Miniaturas, Impresiones, Videos, Texto, Detalles del usuario + Correos electrónicos

Si su evento está configurado para crear diseños de impresión, para evitar que la Computadora 1 realice cualquier impresión de fotografías:

- Busque en RightBooth Event Designer →Estructura del evento →Imprimir fotos
- Establecer: **Imprima fotografías tomadas durante el evento** en **No** .
- Desmarcar: **Preguntar al usuario**
- Marque: **Guardar en tareas de evento** : esto hará que la Computadora 1 cree archivos de diseño de impresión que luego se copiarán a su Carpeta compartida para permitir que la Computadora 2 los procese.

Si su evento está configurado para enviar correos electrónicos a los usuarios, para evitar que la Computadora 1 envíe correos electrónicos:

- Configurar: **Enviar por correo electrónico los videos del evento** a: **Más tarde**
- Establecer: **Enviar por correo electrónico las fotos del evento** a: **Más tarde**
- Establecer: **Enviar por correo electrónico los mensajes del evento** a: **Más tarde**
- Asegúrese de que todas las opciones **de Preguntar al usuario no estén marcadas.**

Ahora, cuando se reproduzca el evento, los archivos del usuario y las instrucciones enviadas por correo electrónico se copiarán a su carpeta compartida para permitir que la computadora 2 los procese.

En la computadora 2

En →carpetas/archivos de configuración de RightBooth:

- Marque: **Establecer tareas y carpeta de publicación**
- Haga clic en **Cambiar botón** para localizar y agregar su carpeta compartida

Esto hará que RightBooth en la Computadora 2 monitoree la Carpeta Compartida, esperando los archivos de eventos creados por la Computadora 1.

El proceso

En la computadora 1

Ejecute RightBooth y reproduzca el evento. Cada vez que un usuario crea un archivo, RightBooth copiará el archivo a la carpeta compartida.

En la computadora 2

Ejecute RightBooth y haga clic en el botón Tareas (en la ventana principal) para acceder a la ventana Tareas. RightBooth ahora monitoreará la carpeta compartida en busca de nuevos archivos de usuario creados en la computadora 1. Los nuevos diseños de impresión de fotografías y/o archivos de correo electrónico aparecerán en la ventana de tareas tan pronto como aparezcan en la carpeta compartida. Y los archivos se pueden imprimir y/o enviar por correo electrónico a su discreción.

Controlar eventos mediante comandos de voz

Puede configurar RightBooth para que acepte comandos hablados para controlar el evento de reproducción. Para activar los comandos de voz, en la configuración de entrada del usuario de RightBooth marque la opción: Voz. Luego, además del método de entrada de usuario elegido (por ejemplo, mouse o pantalla táctil), los comandos de voz también se habilitarán para todos sus eventos. Para obtener más detalles, consulte la sección: Configuración de RightBooth → Configuración de entrada de usuario → Entrada de voz.

Ahora debe asegurarse de que su evento esté diseñado para comandos de voz de la siguiente manera:

En el editor de pantalla, en cada pantalla de evento donde desee controlar el comando de voz, agregue uno o más elementos de etiqueta. Escriba la palabra o frase en los elementos de la etiqueta que le gustaría usar como comando de voz. Luego agregue una acción de clic adecuada en el elemento de la etiqueta.

Por ejemplo, si desea que RightBooth avance desde la pantalla Inicio a la siguiente pantalla en el evento diciendo "Comenzar ahora":

- Agregue un elemento de etiqueta en la pantalla de Inicio.
- Ingrese el texto: "Comenzar ahora" como contenido del elemento de etiqueta.
- Muestre las propiedades del elemento de etiqueta y establezca su acción de clic en "Pantalla siguiente".

De forma predeterminada, algunas pantallas de eventos tienen elementos de etiqueta con acciones de clic predefinidas y, por lo tanto, están habilitadas automáticamente para aceptar comandos de voz. Ejemplos incluyen:

Pantalla 'Elegir grabación': 'Grabar un vídeo', 'Tomar una foto', 'Grabar un karaoke', etc.

Pantallas 'Opciones de vídeo' y 'Opciones de foto': 'Rehacer', 'Terminado', 'Imprimir', 'Cancelar', 'Atrás', 'Siguiente', etc.

Tenga en cuenta que puede modificar el contenido de cualquier elemento de etiqueta en cualquier pantalla para proporcionar sus palabras o frases preferidas como comandos de voz.

Al pronunciar sus comandos, el reconocimiento de voz de RightBooth toma la entrada hablada del dispositivo de entrada de micrófono predeterminado de Windows, por lo que debe asegurarse de tener un micrófono que funcione conectado a su sistema. Esto se puede configurar en Configuración de Windows en la sección: → Sonido del sistema.

Para obtener más información, consulte los siguientes artículos:

<https://www.rightbooth.com/blog/use-voice-commands-for-hands-free-control-of-your-events>

<https://www.rightbooth.com/blog/improving-voice-recognition-consistency>

Acceso a las funciones de RightBooth al ejecutar otras aplicaciones

Es posible mostrar e interactuar directamente con el contenido de la pantalla de eventos de RightBooth mientras se utilizan otras aplicaciones de Windows. Por ejemplo: está mostrando una presentación de PowerPoint en pantalla completa y necesita poder usar RightBooth para tomar una foto o grabar un video en cualquier momento durante la presentación. Al utilizar la función de fondo transparente de RightBooth, puede mostrar los botones de la pantalla de eventos de forma permanente sobre la presentación de Powerpoint, y estos le permitirán acceder a las funciones de RightBooth sin tener que salir (o cambiar de tarea) de la presentación de Powerpoint.

Lograr esto:

- En Configuración de RightBooth → Iniciar/Detener → configuración → marque la opción: Permitir pantallas de eventos transparentes
- En Configuración → de Seguridad de RightBooth → marque la opción: Evento en la parte superior

Deberá reiniciar RightBooth para que se apliquen estas configuraciones. Ahora necesitas proporcionar un fondo transparente a una (o más) de las pantallas de tu evento. Supongamos que tiene un evento que permite a los usuarios elegir grabar un vídeo o tomar una foto. El evento tiene una pantalla de inicio que se editará para que tenga un fondo transparente de la siguiente manera:

- Ejecute RightBooth. En la pantalla principal, haga clic en 'Editar' para ir al Editor de pantalla
- En la caja de herramientas del Editor de pantalla, haga clic en Propiedades para mostrar las Propiedades de pantalla
- En la caja de herramientas Propiedades de pantalla, seleccione el botón de opción Fondo de un solo color.
- Haga clic en el cuadro de color de fondo único para mostrar el panel Selector de color
- Utilice el control deslizante 'A' en el panel Selector de color para establecer el valor del canal Alfa del color de fondo en 0 (completamente transparente).

Ahora encontrará que las aplicaciones subyacentes son visibles y se puede interactuar con ellas. Ahora puede mover el contenido de la pantalla de Inicio a una posición adecuada para superponerlo en la aplicación subyacente.

Ahora, cuando reproduzca el evento RightBooth, el contenido de la pantalla Inicio se mostrará sobre cualquier otra aplicación en ejecución o en el escritorio, y si hace clic en el contenido de la pantalla Inicio, se le mostrarán las pantallas posteriores del evento RightBooth como de costumbre. Luego, después de capturar una foto o grabar un video, RightBooth volverá a mostrar la pantalla de Inicio transparente, lo que le permitirá continuar interactuando con la aplicación subyacente.

Embalaje para eventos

RightBooth viene con un **empaquetador de eventos** que le brinda una manera fácil de distribuir sus archivos de eventos a otras computadoras o a otros usuarios que ejecutan RightBooth.

El empaquetador de eventos tomará un archivo de evento existente, junto con todos los archivos de contenido a los que se hace referencia y luego creará un único paquete (archivo) que contiene todos los archivos necesarios para reproducir el evento en otra computadora que ejecute RightBooth.

El Empaquetador de eventos le resultará útil para los siguientes fines:

- Transferir sus eventos y contenido a otra de sus computadoras que ejecute RightBooth.
- Realización de copias de seguridad de tus eventos más contenidos.
- Distribuir sus eventos y contenido (de forma gratuita o comercial) a otros usuarios de RightBooth. Consulte el descargo de responsabilidad a continuación.

Creando un paquete

- En RightBooth, abra el archivo de evento que desea empaquetar.
- En la ventana principal de RightBooth, haga clic en el **botón Paquete**.
- En la ventana Paquete, opcionalmente elija incluir el archivo de configuración de RightBooth dentro del paquete. Luego haga clic en el **botón Crear**, elija un nombre de archivo para su paquete y RightBooth creará el archivo del paquete.
- El archivo del paquete normalmente se guardará en la carpeta: **\\Documents\\RightBooth7\\Package** con la extensión de archivo: **.rbep**, pero puede elegir cualquier otra ubicación, incluido guardarlo en una unidad USB externa.

Puntos a tener en cuenta:

- Un paquete es un archivo único que contiene varios otros archivos.
- Al crear un paquete, RightBooth agregará el archivo de evento actualmente abierto al paquete junto con todos los archivos de contenido a los que se hace referencia: imágenes, videos, animaciones, sonido, html y archivos de texto.
- Si el archivo de eventos empaquetado contiene referencias a otros archivos de eventos, los otros archivos de eventos también se agregarán al mismo paquete junto con todos sus archivos de contenido y eventos a los que se hace referencia.
- Este proceso continúa hasta que todos los archivos de eventos a los que se hace referencia se hayan agregado al paquete. Nota: Los archivos de eventos a los que se hace referencia incluyen aquellos que se especifican en cualquier **sección de flujo de eventos**, en cualquier **opción del menú de eventos** y en cualquier **acción 'Reproducir evento'** que se haya definido en cualquier elemento de pantalla de evento o pantalla de evento.

RECUERDE: Un paquete puede contener varios archivos de eventos y mucho contenido, por lo que puede terminar siendo un archivo muy grande.

Instalación de un paquete

Nota: Los paquetes se pueden instalar utilizando cualquier edición de RightBooth.

- Ejecute RightBooth.
- En la ventana principal de RightBooth, haga clic en el **botón Paquete**.

- En la ventana Paquete, haga clic en el **botón Instalar** , elija el archivo del paquete y luego RightBooth descomprimirá e instalará todos los archivos empaquetados en la computadora.

Cuando instala un paquete en una computadora de destino (o incluso en la computadora de origen):

- Todos los archivos de eventos del paquete se descomprimirán y se colocarán en la carpeta de eventos del usuario actual: **documentos\rightbooth7**
- Todos los archivos de contenido referenciados (imágenes, videos, animaciones, sonido, html y archivos de texto) se colocarán en la **biblioteca RightBooth Media**, normalmente **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library** .
- Si un archivo al que se hace referencia se originó en la biblioteca multimedia de RightBooth en la computadora de origen, se colocará en la **misma carpeta** en la biblioteca multimedia de RightBooth en la computadora de destino.
- Si un archivo al que se hace referencia se originó en cualquier otra carpeta de la computadora de origen, se colocará en la biblioteca multimedia de RightBooth en la subcarpeta: **Paquete\nombre_paquete** . donde **nombre_paquete** es el nombre del archivo que se utilizó para crear el paquete.
- Si el paquete contiene un archivo de configuración, se le preguntará al destinatario si también desea instalar la configuración en el dispositivo. Esto sobrescribirá la configuración actual de RightBooth en el dispositivo. Hacer esto puede causar que algunas de las configuraciones sean incorrectas, como el nombre de la cámara web, el nombre de la impresora y la ruta de la carpeta para guardar archivos de eventos, por lo que después de instalar el paquete, debe visitar la Configuración de RightBooth y verificar la relevancia de Cámaras, Impresoras y Carpetas/Archivos.

A continuación se muestra un ejemplo para explicar lo que sucede:

- Tienes un archivo de eventos llamado **videograbadora**.
- Este archivo de evento incluye la imagen: **c:\images\myphoto.jpg**
- Creas un paquete a partir de este archivo de evento y lo nombras **videorecorderpack**.

Cuando este paquete está instalado:

- El archivo de eventos **de la videograbadora** se descomprime del archivo videorecorderpack y se coloca en la carpeta de destino: **documentos\rightbooth7**
- El archivo **myphoto.jpg** se descomprime del archivo videorecorderpack y se coloca en la carpeta de destino: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Package\videorecorderpack**
- Luego, el archivo de eventos del videograbador instalado se modifica en la computadora de destino, de modo que todas las referencias del archivo de contenido dentro del archivo de eventos apunten a las nuevas ubicaciones para los archivos instalados.

IMPORTANTE : cuando se instala un paquete, se sobrescribirán todos los archivos del paquete que ya estén presentes en la computadora de destino. **Nota: El usuario tendrá la opción de cancelar la instalación antes de continuar.**

Por esta razón, si planea distribuir su paquete a otros usuarios de RightBooth, debe considerar darle a los archivos de eventos incluidos nombres bastante únicos antes de crear un paquete que los contenga. También debe darle al archivo de su paquete un nombre de archivo único.

Tenga en cuenta que si instala el paquete en la misma computadora en la que se creó originalmente, los archivos de eventos de origen se modificarán y sobrescribirán (como se describió anteriormente).

Entonces, si planea probar el instalador del paquete en la misma computadora, es posible que desee hacer una copia de seguridad de los archivos de eventos originales antes de instalar el paquete. O mejor aún, pruebe siempre el instalador de su paquete en una computadora diferente.

Sugerencias de mejores prácticas

Si planea distribuir un paquete a otros usuarios de RightBooth, puede ser recomendable:

- asigne nombres bastante únicos a sus archivos de eventos y a su archivo de paquete para reducir la posibilidad de sobrescribir los archivos de eventos y los archivos de paquete de cualquier usuario destinatario que tengan el mismo nombre de archivo.
- Antes de diseñar cualquier evento que planea empaquetar, adquiera el hábito de crear sus propias subcarpetas únicas dentro de la biblioteca multimedia de RightBooth y coloque todas sus imágenes, videos, animaciones, archivos de sonido, html y texto dentro de la subcarpeta única. carpeta(s), es decir, todos los archivos de contenido personal que desea utilizar en los diseños de su evento.
- luego, cuando diseñe sus archivos de eventos, en lugar de incluir archivos de lugares y carpetas aleatorios en su computadora, siempre planea incluir TODOS los archivos de contenido a los que hace referencia desde la biblioteca multimedia de RightBooth.

Aquí hay un ejemplo:

Supongamos que tiene un negocio de suministro de medios fotográficos **Snaporama** (¡nombre inventado!) y planea distribuir sus paquetes RightBooth a otros usuarios. A continuación se ofrecen algunas sugerencias para organizar su enfoque único del embalaje:

- Cree la carpeta: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Images\Snaporama** . Coloque todos sus propios archivos de imagen (es decir, aquellos que planea usar en los diseños de su evento) dentro de esta carpeta. Tenga en cuenta que puede crear y utilizar más subcarpetas dentro de esta carpeta si lo desea.
- Cree la carpeta: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Videos\Snaporama** . Coloque todos sus propios archivos de video y animación (es decir, aquellos que planea usar en los diseños de su evento) dentro de esta carpeta. Tenga en cuenta que puede crear y utilizar más subcarpetas dentro de esta carpeta si lo desea.
- Cree la carpeta: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Snaporama** . Coloque cualquier otro archivo que planea usar en sus eventos dentro de esta carpeta. Por ejemplo, archivos de texto, clips de audio, archivos html, etc. Tenga en cuenta que puede crear y utilizar más subcarpetas dentro de esta carpeta si lo desea.
- Cuando guarde los archivos de su evento, asegúrese de que se guarden con nombres de archivo bastante únicos. En nuestro ejemplo, puede optar por incluir el nombre de su empresa dentro de los nombres de los archivos del evento. Entonces, digamos que crea un paquete que contiene dos eventos: un evento de cuestionario y un evento de captura de fotografías. Podría nombrar los archivos del evento: **Snaporama-questionnaire.rbe** y **Snaporama-photo-capture.rbe**.
- Cuando guarde el archivo de su paquete, asegúrese de que se guarde con un nombre de archivo bastante exclusivo. En nuestro ejemplo, podría nombrar el archivo del paquete: **Snaporama-questionnaire-and-photos.rbep**

Recuerde: nombrar sus archivos de esta manera reducirá la probabilidad de que sobrescriba cualquier archivo en la biblioteca multimedia en la computadora del destinatario.

Descargo de responsabilidad

Si planea distribuir los diseños de su evento a otros usuarios de RightBooth, entonces sus eventos solo deben incluir contenido que sepa que se puede distribuir libremente; en otras palabras, es material que es

de su propiedad, está libre de derechos de autor o tiene el permiso del creador de contenido para ser distribuido gratuitamente. Se le pedirá que acepte asumir la responsabilidad total de sus paquetes antes de crearlos y Aire Valley Software no será responsable de ningún problema que surja de su decisión de distribuir material con derechos de autor.

Enviar archivos a WhatsApp

RightBooth interactúa con la interfaz del navegador web de WhatsApp para permitir a los usuarios enviar archivos de eventos a cualquier cuenta de WhatsApp.

Primero, debe crear un dispositivo vinculado a WhatsApp para RightBooth (consulte Configuración → Redes sociales → WhatsApp).

Cuando haya configurado un dispositivo vinculado a WhatsApp, el elemento del navegador web RightBooth mostrará la cuenta de WhatsApp vinculada en las pantallas de su evento 'Enviar a WhatsApp' siempre que haya elegido incluir la opción 'Enviar a WhatsApp' en sus eventos.

Para obtener más información sobre cómo diseñar su evento para utilizar la función WhatsApp, consulte los videos de capacitación de RightBooth en: <https://www.rightbooth.com/training-videos.html>

Carga de archivos RightBooth a sitios de redes sociales

Al utilizar la configuración de 'Copiar archivos' de RightBooth y las herramientas de automatización de servicios web externos, es posible publicar archivos creados por RightBooth en sitios de redes sociales como Facebook y YouTube para que los asistentes al evento puedan verlos inmediatamente utilizando sus dispositivos personales (por ejemplo, teléfonos y tabletas). Aquí explicamos cómo utilizar el almacenamiento en la nube y una herramienta de automatización de servicios web para publicar archivos RightBooth en una cuenta de Facebook.

Paso 1: obtenga algo de almacenamiento en la nube

En la actualidad, hay muchas empresas que ofrecen espacio de almacenamiento gratuito basado en la web para guardar archivos en servidores remotos de Internet a los que se puede acceder públicamente a través de varios navegadores y aplicaciones web. Al momento de escribir este artículo, DropBox (www.dropbox.com) ofrece 2 Gb de almacenamiento gratuito, Google Drive (www.drive.google.com) 15 Gb y Microsoft Onedrive (www.onedrive.live.com) 15 Gb.

Simplemente cree una cuenta con uno (o más) de estos proveedores para obtener su almacenamiento gratuito en la nube y asegúrese de instalar la aplicación cliente del proveedor. Esto creará una carpeta local en su disco duro que se sincronizará con su carpeta de almacenamiento en la nube. Luego, cualquier archivo que copie en su carpeta de almacenamiento en la nube local se cargará automáticamente en la carpeta de almacenamiento en la nube asociada.

Paso 2: configurar RightBooth para almacenamiento en la nube

Puede configurar RightBooth para que cada vez que se cree un nuevo archivo de evento, se agregue una copia a la carpeta de almacenamiento en la nube local y luego se cargue automáticamente en la ubicación de almacenamiento en la nube asociada en la Web. Consulte la sección **Configuración de la carpeta de salida** para saber cómo configurar RightBooth para copiar archivos a una carpeta de almacenamiento en la nube local.

Paso 3: configurar la automatización del servicio web en FaceBook

Hay una serie de servicios web gratuitos disponibles que le permiten conectar diferentes servicios web para realizar diversas tareas, como copiar archivos desde una carpeta de almacenamiento en la nube a una cuenta de Facebook o YouTube.

Uno de esos servicios es IFTTT (www.ifttt.com), una abreviatura de **If This Then That** . Cree una cuenta IFTTT gratuita y luego, utilizando la sencilla interfaz proporcionada en el sitio IFTTT, cree una receta

personal para copiar archivos de la carpeta de almacenamiento en la nube elegida a la carpeta Fotos en una cuenta de Facebook elegida.

El resultado final será un proceso de automatización simple de dos pasos que copiará cada archivo de almacenamiento en la nube cargado en la carpeta de Fotos de un usuario de Facebook.

Una vez configurados, los archivos creados en un evento RightBooth serán automáticamente:

- copiado a la carpeta de almacenamiento local de DropBox
- subido a la carpeta de la nube pública de DropBox
- copiados en la carpeta Fotos de la cuenta de Facebook designada, donde los asistentes al evento podrán verlos.

Enviar archivos a YouTube

Actualmente, IFTTT no admite el envío de archivos a YouTube. Si necesita esta función, considere el enfoque anterior y en el Paso 3 utilice el servicio de automatización alternativo **zapier**, disponible en <https://zapier.com>

Realizar cambios remotos en eventos de RightBooth

El uso de las funciones de cambios remotos en RightBooth permite a la aplicación monitorear una carpeta de "cambios" específica en la computadora en busca de un "archivo de cambios". Este es un archivo de texto que contiene sus 'instrucciones de cambio' que harán que RightBooth realice modificaciones de contenido en el archivo de evento que se está reproduciendo actualmente. La carpeta de cambios también puede contener archivos de imagen y vídeo nuevos o actualizados, que se puede indicar a RightBooth que muestre dentro del archivo del evento en reproducción.

Por lo tanto, la función de cambios remotos le proporciona un sistema flexible para actualizar sus eventos con contenido nuevo "sobre la marcha". Y si la 'carpeta de cambios' designada es una carpeta de almacenamiento en la nube compartida, como una carpeta de Google Drive, entonces le será posible cambiar sus eventos de reproducción desde una ubicación remota.

Explicaremos cómo hacer esto a través de un ejemplo.

Tiene un negocio de alquiler de salones de fiestas y tiene varias salas en varios lugares del país que se pueden reservar para eventos como cumpleaños y aniversarios. En cada una de sus ubicaciones, tiene RightBooth ejecutándose en una cabina de video instalada permanentemente, lo que permite a los invitados a la fiesta grabar mensajes de video y fotos para el anfitrión.

Le gusta personalizar los eventos de RightBooth, por lo que siempre edita el evento para incluir el nombre y una foto del anfitrión de la fiesta. Por ejemplo, para una reserva particular en una de sus ubicaciones, tiene un archivo de evento llamado "anfitrión". En este archivo de evento, edita la pantalla de Inicio agregando un elemento de etiqueta que dice:


'¡¡Bienvenidos a la fiesta de jubilación de John!!'

Y también incluye una foto de John en la pantalla de Inicio contenida dentro de un elemento de imagen.

La semana siguiente, se reserva el mismo lugar para el cumpleaños número 40 de Jill. Ahora descubre que tiene que visitar físicamente su ubicación y editar el archivo de evento de RightBooth, cambiando el mensaje del elemento de etiqueta y reemplazando el elemento de imagen de John con una imagen de Jill.

Sin embargo, existe una manera más sencilla de realizar estos cambios sin tener que viajar a sus ubicaciones mediante la función Cambios remotos de RightBooth.

Continuando con nuestro ejemplo, en su ubicación de alojamiento, realice lo siguiente:

- Configure RightBooth para cambios remotos
- Visite la sección Carpetas/Archivos de Configuración de RightBooth.
- Marque la opción: ' **Permitir cambios remotos**' .
- Utilice el botón  para localizar una carpeta en el sistema que se utilizará para la actualización remota de instrucciones y archivos. Como se mencionó, si elige una carpeta que sea una carpeta de almacenamiento en la nube local, podrá cambiar el contenido de esta carpeta de forma remota utilizando la misma cuenta de almacenamiento en la nube y, por lo tanto, podrá afectar el evento RightBooth de forma remota.

Configure su archivo de eventos de host para cambios remotos

- Abra el archivo del evento del anfitrión.
- En RightBooth, vaya a la sección Diseño de eventos y observe la pestaña Tipo de evento. Aquí, marque la opción: Permitir cambios remotos. Esto permitirá que el archivo de eventos elegido acepte cambios remotos.

Nombre los elementos de la pantalla que se van a cambiar

Continuando con nuestro ejemplo, en la pantalla de inicio del evento anfitrión, seleccione el elemento de etiqueta que contiene el mensaje personal. Muestre la caja de herramientas Propiedad y agregue un nombre para el elemento de etiqueta usando la propiedad Nombre. En este ejemplo, nombraremos el elemento de etiqueta: '**mensaje-evento**' .

Nuevamente en la pantalla de Inicio, seleccione el elemento de imagen que contiene el elemento de imagen personal y también asígnele un nombre. Esta vez lo llamaremos: '**imagen-evento**' .

Su sistema ahora está listo para aceptar cambios remotos.

Realizar una actualización remota

Desde la ubicación de su hogar, ahora desea cambiar el evento remoto de **John** a **Jill** .

Obtenga una foto de Jill (en nuestro ejemplo: jill.png) y coloque este archivo en su carpeta de almacenamiento en la nube local. Luego, el archivo se cargará automáticamente en la nube y se descargará en la carpeta de almacenamiento en la nube del sistema en su ubicación remota.

Ejecute el Bloc de notas y escriba las siguientes líneas:

```
Event-message=jBienvenido a la fiesta del 40 cumpleaños de Jill!  
Imagen-evento=jill.png
```

Ahora guarde este archivo en su carpeta de almacenamiento en la nube local usando el nombre de archivo reservado: **rb6changes.txt** .

Este archivo luego llegará a su sistema remoto, nuevamente por cortesía del software de servicio en la nube que haya elegido.

En el sistema remoto, cuando ejecuta RightBooth y reproduce el evento, antes de mostrar la pantalla de inicio del evento, RightBooth abrirá automáticamente el archivo rb6changes.txt y luego realizará las sustituciones de contenido especificadas para cualquier elemento de texto, imagen y video con nombre en el evento. Y debido a que RightBooth regresa periódicamente (o expira) a la pantalla de Inicio durante la

sesión de reproducción, continuará alterando el contenido del evento cada vez que modifique el archivo rb6changes.txt.

Si tiene varias ubicaciones remotas y desea modificar diferentes contenidos de eventos en cada ubicación, para evitar confusiones, simplemente configure RightBooth en cada ubicación para monitorear una subcarpeta diferente en su carpeta de almacenamiento compartido en la nube. De esa forma, cada carpeta puede tener su propio archivo rb6change.txt.

Especificación de un nombre de carpeta de eventos

Es posible que desee modificar la carpeta en la que el evento remoto de RightBooth guardará las fotos y vídeos de todos los usuarios. Para hacer esto necesitas agregar otra línea al archivo rb6change.txt con la frase clave:

nombre-carpeta-evento

seguido del nombre de la carpeta requerida. Entonces, continuando con nuestro ejemplo, podrías agregar algo como esto:

nombre-carpeta-evento=cumpleañosjills40

Así que ahora todas las fotos y vídeos de Jills se guardarán en una carpeta separada en su sistema remoto y no se mezclarán con los archivos de Johns.

Nota: No olvide utilizar el carácter '=' en todas sus definiciones de contenido dentro del archivo rb6change.txt.

Creando un DVD de tus grabaciones

Hay varias aplicaciones disponibles que le permiten tomar sus grabaciones y crear un archivo de película adecuado para grabar en DVD, incluida la creación de un menú de DVD interactivo. Éstos son sólo algunos a considerar:

Edición de películas MAGIX Pro

<https://www.magix.com/es/video/movie-edit-pro/>

DVDStyler

<http://www.dvdstyler.org/en/>

Autor de DVD WinX

<https://www.winxdvd.com/dvd-author/>

Película DVD

<http://www.dvdflick.net>

Editor de vídeo VideoPad – NCH Software

<http://www.nchsoftware.com/videopad/>