

# Manual de usuario de RightBooth

## Contenido

Descripción general.....	24
Requisitos del programa.....	25
Instalación de RightBooth.....	26
RightBooth y códigos de productos .....	26
La ventana principal .....	27
Publicar archivos de eventos .....	29
El asistente de eventos.....	29
Elige tu tipo de evento.....	29
Define tu pantalla de Inicio .....	29
Elige tu tiempo de grabación.....	30
Elija mostrar y rehacer grabaciones de video.....	30
Elige el número de fotografías .....	30
Elija mostrar y rehacer fotos.....	30
Elija imprimir fotos.....	30
Elija mostrar y rehacer mensajes de texto.....	30
Agradezca a sus usuarios .....	30
Elija un método de entrada .....	30
Elige el fondo .....	31
Elija un estilo de botón.....	31
Elija el estilo de texto .....	31
Elija un idioma.....	31
Seleccione su equipo .....	31
Seleccione una cámara web.....	32
Seleccione un micrófono .....	32
Completando el asistente.....	32
Eventos de juego.....	32
Grabación de vídeo.....	34
Grabación de captura de fotografías .....	35
Grabación de mensajes .....	36
Grabación de preguntas y respuestas.....	37
Eventos de varios tipos .....	39
Grabación de vídeo de karaoke .....	40
Configuración de su equipo para grabación de karaoke .....	40
Método 1: cámara web y altavoces .....	40

Método 2: cámara web y mezclador.....	40
Método 3: cámara DSLR y altavoces .....	40
Finalizar un evento.....	41
Cómo crear tus propios eventos : descripción general .....	41
Ajustes.....	41
Crear un evento .....	41
Diseñar un evento.....	41
Editar las pantallas de eventos .....	41
Diseñar el diseño de impresión .....	42
Configuración de RightBooth.....	43
Configuración de la cámara .....	43
Configuración principal de la cámara.....	43
Configuración de vídeo de la cámara web.....	43
Configuración del formato AVI .....	44
Configuración del formato WMV .....	45
Ajustes de video.....	46
Integración de cámaras web y comprobador de grabación de vídeo.....	47
Configuración de audio de la cámara web.....	47
Nivel de entrada del micrófono.....	48
Cómo usar un segundo micrófono para vídeos de karaoke .....	49
Configuración de fotos de la cámara web.....	49
Configuración de la cámara DSLR .....	49
Configuración de vídeo DSLR.....	51
Configuración de fotografía DSLR .....	51
Cámaras inalámbricas Canon .....	53
Panel de configuración de CCAPI.....	53
Configuración de la cámara GoPro.....	53
Configuración de video de GoPro .....	54
Configuración de fotografía de GoPro.....	54
Herramientas de cámara para héroes.....	55
Configuración de la impresora .....	57
Configuración de entrada del usuario.....	58
Entrada de voz .....	60
Teclado en pantalla .....	60
de superposiciones/ accesorios .....	62
Reemplazo de fondo .....	62
Configuración.....	62
Configuración de la cámara .....	63

Cómo funciona.....	63
Ajustes.....	63
Alinee la cámara dentro de las imágenes superpuestas.....	64
Alineación de superposición.....	64
Accesorios de imagen para detección de rostros.....	65
Detección de rostros y alineación de accesorios.....	65
Cámara instantánea.....	66
Configuraciones de inteligencia artificial.....	67
Probando los efectos de la IA.....	67
Método de eliminación de fondo.....	67
Intercambio de caras.....	68
de texto/ idioma.....	70
Idioma del evento predeterminado.....	70
Cambiar elementos de texto en eventos específicos.....	71
Idioma de la aplicación.....	71
Configuraciones de seguridad.....	71
manualmente el evento.....	72
Cómo eliminar una contraseña olvidada.....	72
Códigos de acceso.....	73
Configuración de redes sociales.....	73
Servidor de correo electrónico.....	73
Usar una cuenta de Gmail.....	74
Utilice SendGrid.....	74
Notificaciones por correo electrónico.....	74
Frecuencia de correo electrónico.....	75
Tamaño del medio.....	75
Fotos.....	75
Vídeos.....	76
Se aplica a.....	76
Miniaturas.....	76
FTP.....	76
FTP - Intercambio de caras con IA.....	77
SMS de teléfono.....	77
Servidor web local.....	78
Elija su aplicación de servidor web local.....	78
Galería web + Página web para descarga de archivos.....	78
Usar sus propias plantillas HTML para descargar archivos.....	79
WhatsApp.....	80

Vincular a una cuenta diferente de WhatsApp .....	81
Configuración de inicio/ parada.....	81
Configuración .....	81
El perro guardián .....	81
Actuación.....	82
Cuando comienza RightBooth .....	82
Placa de relé.....	83
Iniciar el evento .....	83
Detener el evento .....	84
Cuando se cumple la regla de parada .....	84
de carpetas y archivos .....	85
Administrar carpetas de eventos .....	86
Los nombres de archivo incluyen .....	86
Copiar archivos a otras unidades y carpetas .....	87
Integración de almacenamiento en la nube .....	88
Carpeta Tareas y Publicaciones .....	88
Permitir cambios remotos .....	88
Configuración de registros y errores .....	89
Errores en la captura de videos y fotografías.....	90
Configuraciones varias.....	90
Posprocesamiento de video .....	90
Configuración de conversión de vídeo.....	91
Convertir vídeo a GIF .....	92
Posprocesamiento de fotografías .....	92
Animación fotográfica .....	92
Texto a voz.....	93
Datos de usuario y de archivo .....	93
Reproductor de video .....	93
Problemas con el reproductor de vídeo.....	93
Ubicación de configuración de RightBooth .....	94
El diseñador de eventos .....	95
Tipo de evento .....	95
Grabación.....	95
Tipos de grabación incluidos en este evento.....	95
Flujo de trabajo para múltiples tipos de grabación .....	97
Menú .....	97
Elementos del menú .....	97
Información.....	97

Carpeta de vigilancia .....	98
Estación de intercambio .....	99
Carpeta del servidor web local .....	99
Estructura del evento .....	99
Comenzar .....	100
Continuar a la siguiente pantalla .....	100
Términos .....	101
Pantalla de detalles del usuario .....	101
Seleccione Grabación .....	102
Pantalla verde .....	103
Imagen superpuesta .....	103
Logotipo superpuesto .....	104
Prepararse .....	105
Cuenta atrás .....	105
Tomar fotografía .....	106
Foto IA .....	107
Intercambio de caras .....	107
Antecedentes de IA .....	107
Dibujos animados de IA .....	108
Estilos de dibujos animados .....	108
Filtros de fotografía .....	109
Mejoras .....	109
Mejoras de video .....	110
Vídeo de referencia .....	110
Elija mejoras de video .....	110
Efectos de segmentos de fotografía y flash .....	112
Botones de la herramienta Segmento de vídeo .....	112
Uso de varios archivos de segmentos de vídeo .....	112
Mejoras de fotografías .....	114
Fotos de prueba de referencia .....	114
Elija mejoras de fotos .....	114
Efecto Ken Burns .....	115
Opciones comunes para mejoras de vídeo y fotografía .....	115
Una palabra sobre los tiempos de procesamiento de las mejoras .....	115
Mostrar y rehacer .....	115
Archivos de correo electrónico .....	116
Videos por correo electrónico .....	116
Enviar fotos por correo electrónico .....	117

Mensajes de correo electrónico .....	117
Archivos para enviar SMS al teléfono .....	118
Vídeos a SMS de teléfono .....	118
Fotos para enviar por SMS al teléfono .....	118
Mensajes a teléfono SMS .....	119
Archivos a WhatsApp .....	120
Vídeos para WhatsApp .....	120
Fotos para WhatsApp .....	120
Imprimir fotografías.....	121
Gracias.....	122
Varios monitores .....	122
Emparejamiento de múltiples pantallas de monitor .....	124
Misceláneas .....	124
Comandos de grabación de vídeo .....	125
Texto del evento .....	127
El lenguaje del evento .....	127
Preguntas sobre el evento .....	127
Orden de preguntas.....	129
Redes sociales del evento .....	129
Correo electrónico del evento.....	130
SMS de teléfono.....	130
Flujo de eventos.....	130
Al finalizar, comience.....	130
Al cancelar o interrumpir, iniciar.....	131
En el tiempo de espera, iniciar.....	131
Opciones de flujo de eventos .....	131
Ejecutar otras aplicaciones o archivos desde los menús .....	131
Modificar archivos externamente .....	131
Archivos y carpetas de eventos .....	132
Vídeos .....	132
Conversión de archivos de vídeo: consideraciones .....	132
Fotografías y miniaturas .....	132
Huellas dactilares .....	133
Cámara/impresora para eventos.....	135
Cámara que se utilizará para grabar vídeos. ....	135
Cámara que se utilizará para tomar fotografías. ....	135
Impresora a utilizar.....	136
Anulación de la configuración de la cámara y la impresora de RightBooth para eventos individuales...	136

El editor de pantalla.....	136
La caja de herramientas del editor de pantalla.....	136
La lista de pantallas.....	137
Comenzar.....	137
Navegador de medios.....	137
Términos y condiciones.....	137
Datos del usuario.....	137
Menú de eventos.....	137
Elija grabación.....	137
Elija pantalla verde.....	137
Elija superposición.....	137
Elige karaoke.....	137
Prepararse.....	137
Cuenta atrás.....	137
Pregunta.....	137
Respuesta.....	138
Grabar vídeo.....	138
Grabar karaoke.....	138
Tomar foto.....	138
Elija el filtro.....	138
Escribe mensaje.....	138
Mostrar video.....	138
Mostrar foto.....	138
Mostrar mensaje.....	138
Mostrar respuesta.....	138
Mostrar karaoke.....	138
Impresión.....	138
Diseño de impresión.....	138
Opciones de video.....	139
Opciones de fotografía.....	139
Opciones de mensaje.....	139
Copias impresas.....	139
Dirección de correo electrónico.....	139
Envío de correo electrónico.....	139
Número de teléfono.....	139
Enviar al teléfono.....	139
Número de WhatsApp.....	139
Enviar a WhatsApp.....	139

Gracias.....	139
Cancelar.....	139
Ocupado.....	139
Error.....	140
Bloqueado.....	140
Finalizado.....	140
La pantalla del monitor adicional muestra una lista.....	140
Empezar n.....	140
Vídeo en progreso.....	140
Foto en proceso.....	140
Impresión en proceso.....	140
Opciones de la caja de herramientas del editor de pantalla.....	140
Pregunta.....	142
Mover y cambiar el tamaño de los elementos de la pantalla.....	142
Agregar elementos a las pantallas.....	143
Pantalla.....	143
Pantallas condicionales.....	143
Pantallas aleatorias.....	144
Botón.....	145
Cámara.....	145
Reloj.....	146
Cuenta atrás.....	146
Bloc de dibujo.....	146
Herramientas de dibujo.....	146
Accesorios para la cara.....	146
Juego.....	146
Imagen.....	147
Secuencia de imágenes.....	147
Teclado.....	147
Teclado.....	147
Etiqueta.....	147
Secuencia de etiquetas.....	147
Controlador de medios.....	147
Diseños de impresión.....	148
Código QR.....	148
Video.....	149
Secuencia de video.....	149
Medidor de volumen.....	149

Navegador web .....	149
Archivos HTML .....	149
Secuencia del navegador web.....	150
Elementos añadidos automáticamente .....	150
Cuadro de texto.....	150
Botón.....	150
Flecha .....	150
de texto y cuadrícula de imágenes .....	150
El botón 'Más' .....	151
La visión de los medios .....	151
Propiedades.....	152
Nombre .....	152
Contenido.....	152
Propiedades de la acción .....	152
Haga clic en Acción .....	152
Propiedad clave .....	158
Mostrar acción .....	159
Propiedades animadas.....	159
Propiedades de apariencia .....	159
Propiedades de audio.....	161
Propiedades de fondo .....	162
Propiedades fronterizas.....	163
Propiedades del botón.....	163
Propiedades de la cámara.....	164
Propiedades del reloj.....	164
Propiedades de cuenta regresiva .....	164
Propiedades de la herramienta de dibujo .....	165
Propiedades de GIF (animados).....	166
Propiedades de la cuadrícula .....	166
Propiedades del teclado (y del teclado numérico).....	167
Ubicación / Tamaño de las propiedades.....	167
¿Puede mover la propiedad? .....	168
Propiedad del sello .....	168
Propiedades del controlador de medios.....	169
Propiedades de la pantalla .....	169
Propiedades de la sombra.....	169
Propiedades del texto.....	170
Propiedades del contorno del texto .....	170

Propiedades del espacio lineal.....	170
Colores de etiquetas y cuenta regresiva .....	170
Colores del texto del teclado .....	171
Propiedades de tiempo de espera .....	171
¿Qué sucede después de que se apaga una pantalla?.....	172
Modificación de la pantalla de tiempo de espera en pantallas definidas por el usuario .....	172
Valores de tiempo de espera predeterminados .....	173
Transiciones de pantalla.....	173
Propiedades del video .....	173
Combinaciones de reproducción y pausa .....	174
Propiedades del medidor de volumen.....	174
Propiedades del navegador web .....	175
URL de sitios web permitidos y bloqueados.....	175
Modificar el contenido de un artículo .....	177
Edición del texto de la etiqueta .....	177
Cómo los elementos de etiqueta fija obtienen su contenido de texto.....	177
Edición directa del contenido de texto de un elemento de etiqueta fija .....	177
Etiquetas de texto definidas por el usuario .....	177
Cambiar el contenido de un elemento de imagen .....	178
GIF animado.....	179
Cambiar el contenido de un elemento de vídeo .....	179
Cambiar el contenido de un elemento del navegador web .....	179
Cambiar el contenido del elemento de secuencia .....	180
Archivos de secuencia de imágenes .....	180
Archivos de secuencia de vídeo .....	180
Archivos de secuencia de etiquetas .....	180
Archivos de secuencia del navegador .....	181
Opciones de secuencia .....	181
Cambiar el contenido de un elemento de la cuadrícula .....	182
Archivos de cuadrícula .....	182
Cambiar el contenido del elemento de vista de medios.....	182
Formateo de elementos .....	184
Formato de pantalla.....	184
Formato de elementos.....	184
Cambiar propiedades compartidas.....	185
Alineación de elementos de la pantalla .....	186
Atajos de teclado .....	186
Agrupar elementos juntos .....	186

Captura de imágenes de pantallas de eventos.....	187
Creando múltiples pantallas .....	187
Creación de múltiples elementos de etiqueta .....	187
Copiar imágenes desde otras aplicaciones a pantallas de eventos.....	187
Diseño de pantallas de preguntas y respuestas .....	188
El diseñador de maquetación de impresión .....	189
Organizador de diseño de impresión.....	189
Propiedades del diseño de impresión .....	190
Agregar y eliminar fotos .....	191
Cómo agregar nuevos elementos al diseño de impresión .....	191
Uso de varios monitores .....	193
Selector de monitor.....	193
Cómo agregar pantallas y elementos a sus monitores adicionales .....	193
Pantalla de video en progreso.....	194
Pantalla de fotografía en progreso .....	194
Pantalla de impresión en proceso .....	194
Reproducción de eventos que contienen varias pantallas de monitor .....	194
Diferentes resoluciones de pantalla del monitor .....	194
Consideraciones de rendimiento .....	195
Multidifusión .....	195
Emparejamiento de pantallas de eventos en varios monitores.....	195
Ejecución de varias instancias de RightBooth .....	196
Tareas de eventos.....	196
Tarea de conversión de vídeos .....	196
Tarea de impresión de fotografías.....	197
Tarea de enviar archivos por correo electrónico.....	197
Tarea Crear un vídeo a partir de fotos .....	198
Ajustes .....	198
Tarea de archivos FTP.....	198
Las herramientas de dibujo .....	199
Agregar las herramientas de dibujo.....	199
Uso de las herramientas de dibujo .....	201
El conjunto de herramientas de dibujo .....	201
Control de equipos periféricos con una placa de relé USB .....	202
Placas USB HID.....	202
Tableros Denkovi .....	202
Configuración de Windows para trabajar con la placa Denkovi .....	202
Uso de una placa de relé USB en RightBooth.....	203

Controlar el tablero durante el evento.....	203
Control de múltiples placas de relé HID USB.....	204
Comandos de acción adicionales para placas de relé HID USB.....	205
Cómo usar una cámara DSLR conectada mediante un cable USB.....	207
El proceso de captura de vídeo y fotografía.....	207
Configuración.....	207
Configuración de la cámara DSLR.....	207
Cámaras Canon.....	208
Cámaras Nikon.....	208
Modos de archivo de la cámara DSLR.....	208
Configuración de la DSLR de RightBooth.....	208
compatibles Conexión por USB.....	209
Modelos de cámaras Canon.....	209
Modelos de cámaras Nikon.....	209
Solución de problemas.....	209
Cómo usar una cámara DSLR de Canon conectada de forma inalámbrica.....	210
Obtenga la última API de control de cámara de Canon.....	210
Activar la API de control de cámara (CCAPI) en la cámara.....	211
Crear una conexión Wi-Fi para la cámara.....	213
Acceda a la API de control de cámara y verifique la configuración de conexión de RightBooth.....	216
Configuración necesaria antes de cada sesión de cámara.....	218
Resumen: Configuración diaria.....	220
¿Problemas con el uso de la cámara o con la conexión al WiFi de la cámara?.....	220
Cómo usar una cámara GoPro con RightBooth.....	221
Cómo usar un iPhone o un teléfono Android como cámara web inalámbrica en RightBooth.....	221
Uso conjunto de una cámara web, una DSLR y/o una cámara GoPro.....	221
Cómo agregar archivos a la biblioteca multimedia.....	223
Añadiendo fondos.....	223
Temas de fondo.....	223
Agregar imágenes.....	224
Nombres de carpetas reservadas.....	224
Antecedentes.....	224
Botones.....	224
Iconos.....	224
Superficie de dibujo.....	224
Emojis.....	224
Superposiciones.....	224
Accesorios.....	224

Agregar videos.....	225
Agregar sonidos.....	225
Agregar sonidos de cuenta regresiva .....	225
Agregar botones .....	226
Carpetas de juegos, máscaras y pantallas.....	227
Idioma del evento .....	228
El selector de idioma del evento .....	228
Uso de variables de texto .....	229
Ejemplo de variable de texto .....	229
Cómo obtener las mejores grabaciones de vídeo con cámara web en su ordenador .....	245
Configuraciones de video sugeridas .....	245
Formato de grabación.....	246
Formato WMV .....	246
Formato AVI .....	246
Cómo elegir un compresor de vídeo AVI .....	246
Cómo elegir un compresor de audio AVI .....	247
Tamaño del vídeo de la cámara web.....	247
Cuadros por segundo (también conocido como: Velocidad de cuadros).....	248
Tiempo máximo de grabación.....	248
Configuraciones de audio sugeridas .....	248
Micrófono .....	248
Cómo usar Snap Camera en RightBooth.....	249
Configurar los ajustes de la cámara Snap.....	249
Elige las lentes de tu cámara Snap .....	249
Configuración de RightBooth para la cámara Snap.....	249
Cómo añadir la interacción de Snap Camera a RightBooth.....	249
Acceder a vídeos y fotos localmente con códigos QR .....	251
Opciones de configuración.....	251
1 - Acceda a los medios desde su evento de grabación RightBooth mediante códigos QR.....	251
2 - Proporcione un evento de estación de intercambio de medios RightBooth en la misma computadora que su evento de grabación de videos y fotos .....	251
3 - Proporcionar un evento de estación de intercambio de medios RightBooth en una segunda computadora en red .....	251
4 – Ejecute una estación de uso compartido y un evento de grabación al mismo tiempo en la misma computadora .....	251
Uso del sitio web de la Galería local para buscar y descargar videos y fotografías .....	253
Proporcionar un código QR al sitio web de la Galería .....	253
Creación de una estación de impresión y envío de correo electrónico.....	253
Descripción general .....	253

Configuración de RightBooth .....	254
El proceso.....	254
Controlar eventos mediante comandos de voz.....	256
Cómo acceder a las funciones de RightBooth al ejecutar otras aplicaciones.....	257
Embalaje para eventos.....	258
Creando un paquete .....	258
Sugerencias para las mejores prácticas.....	261
Cómo subir archivos de RightBooth a sitios de redes sociales .....	263
Paso 1: Obtenga algún almacenamiento en la nube .....	263
Paso 2: Configurar RightBooth para el almacenamiento en la nube.....	263
Paso 3: Configurar la automatización del servicio web en Facebook .....	263
Enviar archivos a YouTube .....	264
Cómo realizar cambios remotos en los eventos de RightBooth .....	264
Configurar el archivo de eventos del host para realizar cambios remotos.....	265
Nombrar los elementos de la pantalla que se van a cambiar .....	265
Realizar una actualización remota .....	265
Cómo especificar un nombre de carpeta de eventos.....	266
Creando un DVD de tus grabaciones .....	266
<a href="#">del servidor web local</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b> <a href="#">de varios monitores</a>
.....	122 <a href="#">de enviar archivos por correo electrónico</a>
.....	197 <a href="#">Crear un vídeo a partir de fotos</a>
.....	198 <a href="#">de archivos FTP</a>
.....	198

## Descripción general

RightBooth es una aplicación que te permite diseñar y alojar muchos tipos de experiencias de grabación para usar en eventos sociales y empresariales. Permite a los asistentes a eventos grabar videos de alta definición y alta calidad, 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 que los usuarios creen videos 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, videos, sonido, música y páginas web.

Otras características incluyen la creación de eventos para compartir estaciones, monitorear eventos de carpetas y alojar 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 una sesión de información 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 instalados: Windows 10 o 11. Tenga en cuenta que RightBooth está diseñado solo para Windows, no existe una versión para sistemas operativos Mac o Linux.
- Una resolución de pantalla mínima de 1000 x 700 píxeles.
- Una cámara. Si utiliza RightBooth para grabar vídeos o capturar fotos, deberá utilizar una cámara (webcam, DSLR o GoPro) conectada a su ordenador mediante USB (o de forma inalámbrica). La mayoría de los portátiles y tabletas ya tienen una cámara web instalada en la tapa. RightBooth es compatible con 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. Consulta la documentación de tu cámara DSLR para obtener más detalles.
- Un dispositivo de entrada de usuario. Puede ser un teclado, un ratón, una pantalla táctil o un botón (o botones) USB conectado a su ordenador. 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 fotos creados por RightBooth. Tenga en cuenta que si dispone de poco espacio en el disco duro, es posible configurar RightBooth para que utilice otro dispositivo de almacenamiento (consulte más adelante).

## Instalación de RightBooth

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

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

Durante la instalación, es posible que se le solicite que instale el paquete de ejecución de Microsoft .Net Framework 4.6.2, 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 si acepta, el marco se descargará e instalará desde el sitio web de Microsoft, por lo que debe asegurarse 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 usarse en el diseño de sus eventos.

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

## RightBooth y códigos de productos

Cuando compre RightBooth, recibirá 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 correspondientes. 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 el ordenador, puede eliminarlo de nuevo. Haga clic en el botón "Eliminar código" en la ventana principal de RightBooth para eliminar el código del producto del ordenador y poner el software nuevamente en modo de evaluación. El código del producto puede utilizarse ahora en otro ordenador.

### Cómo mover un código de producto a otra computadora

Puedes mover un código de producto de una computadora a otra. Para ello, elimina el código de la primera computadora y luego agrégalo a la segunda computadora como se describe anteriormente.

### Verificación de un código de producto

En algunas situaciones, es posible que se le solicite que verifique 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 y, a continuación, 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 que indica que está infringiendo la licencia del software RightBooth. El mensaje de advertencia se puede evitar eliminando el código de producto de todas las computadoras excepto una. Si continúa utilizando el código en más de una computadora, corre el riesgo de que Aire Valley lo desactive de forma permanente (como se describe en el Acuerdo de licencia aceptado).

### **Códigos de actualización y soporte de productos**

El software RightBooth se actualiza periódicamente con nuevas funciones y correcciones de errores, y estas se pueden descargar del 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 se pueden instalar y utilizar todas las actualizaciones de software en el equipo. Si el período de actualización del código de producto vence (como se indica en la ventana principal de RightBooth), puede seguir utilizando el software, pero no funcionarán más actualizaciones en el equipo 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 haya finalizado el período de soporte actual. Luego recibirá un código de actualización que puede ingresar en el software (como se describe anteriormente) para proporcionarle un período adicional de actualización y soporte en el equipo.

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

### **La ventana principal**

Haga doble clic en el icono de RightBooth en el escritorio para iniciar el software. A continuación, aparecerá la ventana principal que contiene las siguientes opciones:

**Crear** : esto creará un nuevo archivo de evento. Puede crear un evento mediante el Asistente de eventos (consulte 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 actualmente abierto 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 actualmente abierto, lo que le permite, opcionalmente, cambiar el nombre del archivo en el proceso.

**Paquete** : te lleva a la pantalla Paquete, donde puedes crear e instalar paquetes de eventos. Consulta la sección Paquetes de eventos.

**Evento actual** : este panel le muestra el nombre del archivo del evento que está abierto actualmente 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 la pantalla **Vista previa** 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 manera 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** : te lleva a la pantalla Tareas de eventos, donde puedes revisar e imprimir diseños de fotos de eventos, convertir por lotes videos de eventos a otros formatos de archivo y enviar archivos por correo electrónico a los usuarios. **Consulta Tareas de eventos.**

**Publicar** : te lleva a la pantalla de Publicación de eventos. Consulta la 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 actualmente abierto, lo que permitirá a los usuarios grabar videos, fotos y mensajes.

**Cómo hacerlo** – Haga clic en este enlace para acceder a una página web que ofrece respuestas a muchas preguntas frecuentes, incluyendo 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 de usuario de RightBooth en formato PDF. Necesitará tener instalado Adobe PDF Reader en su computadora.

**Configuración** : aquí encontrará las configuraciones que se aplican de manera general al programa RightBooth y que afectarán a todos sus eventos, incluidas las propiedades de captura de video, audio y fotos, la selección de impresoras, las instrucciones de eventos, la seguridad y la integración con 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, comprobar si hay 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 búsqueda automática de actualizaciones** . Esto verificará periódicamente nuestro sitio web para ver si hay una versión más reciente de RightBooth.

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

**Comprar** : este botón aparece cuando el software se ejecuta en modo de evaluación y proporciona 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 nueva de RightBooth disponible para descargar.

**Código de producto** : haga clic en este botón para poder 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 videos grabados y las fotos capturadas para un evento en un dispositivo de almacenamiento extraíble, como una memoria USB, junto con una aplicación de visualización (Viewer.Exe) que le permitirá ver fácilmente los archivos directamente desde el medio. Esto puede ser útil si desea proporcionar a terceros todos los archivos grabados de un evento. Después de publicar, abra la carpeta publicada en el Explorador de Windows y haga doble clic en la aplicación Viewer para ver los archivos publicados. El Viewer mostrará miniaturas de todos los videos e imágenes publicados. Al hacer clic en cualquier miniatura, se mostrará el video o la foto seleccionados en pantalla completa junto con 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 del Editor 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.

**Controles de color** : esto le permite definir el color de los íconos 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 solicitará que seleccione una carpeta en la que se publicarán los archivos y la aplicación Viewer. Inserte un dispositivo extraíble y seleccione la carpeta raíz del dispositivo. 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 puede acceder al Asistente de eventos desde la ventana principal de RightBooth haciendo clic en el botón Crear. El Asistente está diseñado para guiarlo a través de una serie de pasos en la creación de un evento.

### Elige tu tipo de evento

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

### Define tu 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 en forma de cinta desplazable 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 grabados actualmente cuando se reproduce el evento.

Si el evento es un evento de captura de fotografías, puedes elegir mostrar una secuencia de fotografías de las fotografías capturadas actualmente cuando se reproduce 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 cada video que se grabará durante el evento. El tiempo predeterminado es de 20 segundos, pero puede modificarlo hasta un máximo de 9999 segundos.

## Elija mostrar y rehacer grabaciones de video

Este paso le permite decidir si desea reproducir nuevamente para el usuario los videos grabados luego de que se hayan realizado.

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

## Elige el número de fotografías

Si su evento incluye captura de fotografías, este paso le permitirá seleccionar el número total de fotografías que se le pedirá a cada usuario que tome, hasta un máximo de 10.

## Elija mostrar y rehacer fotos

Este paso le permite decidir si desea mostrar fotos a los usuarios después de haberlas tomado.

También puedes decidir si permitir que tus usuarios vuelvan a tomar fotos si no están satisfechos con los resultados.

## Elija imprimir fotos

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 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 permitirá decidir si desea mostrar el mensaje de texto a los usuarios después de que lo hayan ingresado.

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

## Agradezca a sus 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.

## Elija un método de entrada

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

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

**Pulsar distintas teclas del teclado** : se solicitará a los usuarios que presionen determinadas teclas para realizar determinadas acciones durante el evento, por lo que deberá darles acceso al teclado de la computadora. Las teclas asignadas al teclado se pueden cambiar en Configuración (consulte más adelante).

**Ratón** : a los usuarios se les pedirá 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 les pedirá a los usuarios que toquen la pantalla durante el evento. Si tiene un monitor táctil, puede resultarle útil seleccionar esta opción. De esta manera, sus invitados podrán ver e interactuar con RightBooth simplemente usando su monitor táctil y usted podrá ocultar el teclado y el mouse de su computadora.

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, puede 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 te permitirá elegir una imagen de fondo, un color o un vídeo 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 video' para acceder a la biblioteca multimedia de RightBooth, donde puede elegir uno de los videos de la biblioteca o buscar un video en su computadora.

La imagen o el archivo elegidos se utilizarán como fondo en todas las pantallas del evento. Tenga en cuenta que es posible rediseñar las pantallas individuales del evento más adelante. Para obtener más información, consulte la sección: **Diseñador de eventos** .

## Elija 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 donde el usuario del evento deba realizar una elección. También puede elegir el estilo de icono que aparecerá en los botones.

También puedes desmarcar la opción 'Preferiría no tener botones en las pantallas de eventos' para excluir los botones del evento.

## Elija el estilo de texto

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

También puedes optar por agregar un borde alrededor de todos los marcadores de posición de cámara, video y foto en todas las pantallas de tu evento. El borde se agregará en el mismo color que tu texto.

## Elija un idioma

Este paso te permite elegir el idioma en el que quieres que se muestren las instrucciones del evento.

También puedes añadir un título para el evento que aparecerá en la pantalla de inicio del mismo. Consulta las secciones Idiomas del evento.

## Seleccione su equipo

Para grabar videos y tomar fotos, RightBooth requiere que una cámara esté conectada a tu computadora y este paso te permite elegir la cámara que usarás en el evento actual. Puedes elegir entre una cámara web, una cámara 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 Webcam también deberá 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 marco del monitor. Sin embargo, no hay nada que le impida conectar otra cámara web (mejor) a la misma computadora. RightBooth mostrará ambas cámaras web en la lista desplegable en esta etapa del asistente, lo que le permitirá seleccionar su cámara web preferida.

### Seleccione un micrófono

Al grabar un vídeo desde una cámara web, también es necesario seleccionar un micrófono para capturar el sonido. La mayoría de las cámaras web vienen equipadas con un micrófono incorporado, por lo que normalmente elegirás el micrófono que pertenece a la cámara web seleccionada, aunque puedes conectar otro micrófono a tu ordenador 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/impresora del evento**.
- La primera vez que ejecute el asistente, la cámara elegida también se convertirá en la cámara predeterminada para la aplicación. Posteriormente, puede cambiar esta configuración predeterminada; consulte la sección: **Configuración de la cámara de RightBooth →**.

### Completando el asistente

Si ha elegido utilizar una cámara web y es la primera vez que ejecuta el Asistente, se le solicitará 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 la cámara web y Comprobador de grabación de vídeo**.

Cuando el asistente haya finalizado, aparecerá el **botón Continuar**, que le permitirá continuar. **RightBooth creará entonces su nuevo archivo de evento y lo reproducirá automáticamente. Consulte la siguiente sección para obtener más detalles.**

### Eventos de juego

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 puedes impedir que los usuarios accedan al resto de la computadora mientras dure el evento. Consulta **Configuración de seguridad** .

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

En esta sección se describe el desarrollo de un evento estándar, como los creados por el Asistente de eventos. Un evento estándar normalmente consta de las siguientes pantallas:

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

**Seleccionar la pantalla de grabación** . El usuario puede elegir grabar un vídeo, una foto, un mensaje, responder preguntas o hacer karaoke.

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

**Pantalla de cuenta regresiva** . Se muestra una breve cuenta regresiva al usuario.

**Grabación de pantalla** . El usuario graba un vídeo, una foto, un mensaje, una respuesta o un karaoke.

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

**Pantalla de agradecimiento** . Se agradece al usuario su contribución.

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

Cuando comienza un evento, RightBooth normalmente mostrará la **pantalla de Inicio** que contiene la imagen de fondo elegida junto con una transmisión en vivo de la cámara, el título del evento y una instrucción para que el usuario interactúe 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 incluir dentro de un evento, con imágenes de captura de pantalla que muestran algunos de los temas que están disponibles en la Biblioteca de medios y también algunas de las posibilidades de diseño de pantalla.

## Grabación de vídeo

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

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



Cuando el usuario vuelva a hacer clic con el ratón, se le mostrará una pantalla **de preparación , seguida de una pantalla de cuenta atrás** y, a continuación, comenzará la grabación del vídeo. Durante la grabación, el usuario verá la siguiente pantalla, que le pedirá que hable y también le mostrará una cuenta atrás del tiempo de grabación restante:



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



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 que el siguiente usuario realice otra grabación. Todos los archivos de video grabados se guardarán automáticamente en la carpeta de almacenamiento elegida y se les asignará un nombre de archivo que incluirá la fecha y la 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 fotografías

Esta sección muestra un ejemplo de lo que sucede si ha configurado su evento para tomar fotografías grabadas y, en las siguientes capturas de pantalla, RightBooth se ha configurado para tomar la entrada 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 **de preparación** , seguida de una pantalla **de cuenta regresiva** , tras lo cual el sistema tomará una foto. La foto se mostrará al usuario durante un breve período de tiempo, seguida 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 incluirá la fecha y la 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.:

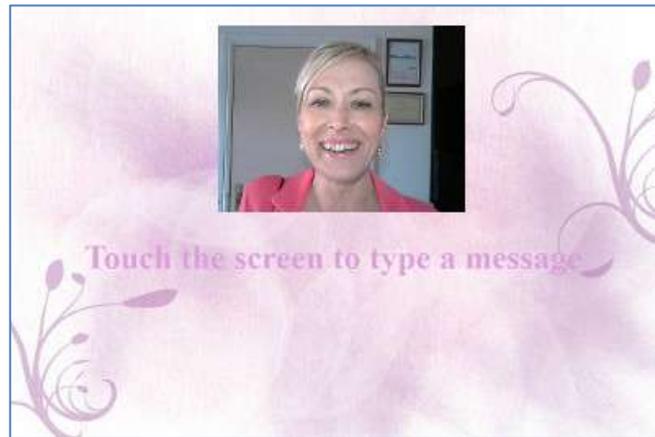
**2020-1-4-12-54-49-foto.png**

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

En esta sección se muestra un ejemplo de lo que sucede si ha configurado su evento para permitir que los usuarios graben mensajes. En las siguientes capturas de pantalla, RightBooth se ha configurado para recibir la entrada del usuario desde una pantalla táctil.

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



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



El usuario puede luego 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 incluirá la fecha y la hora en que se crearon; por ejemplo, el siguiente mensaje se creó el 4 de enero de 2020 a las 12:54 p. m.:

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

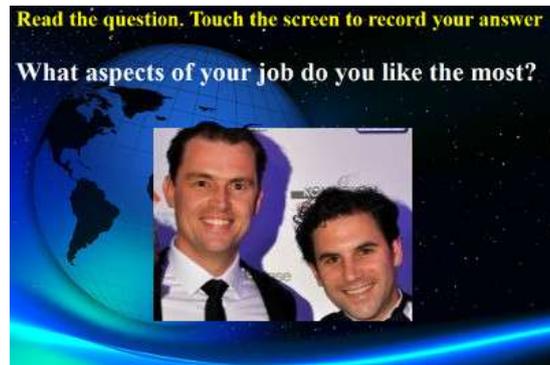
## Grabación de preguntas y respuestas

En esta sección se 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 (consulte más adelante). En las siguientes capturas de pantalla, RightBooth se ha configurado para recibir la entrada del usuario desde una pantalla táctil.

Después de que el usuario toque la pantalla 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 toque la pantalla nuevamente, 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 video a la primera pregunta. La cantidad de tiempo permitido para cada pregunta se define mediante el valor de **Tiempo máximo de grabación** en la configuración del Diseñador de eventos (consulte más adelante):



Cuando el usuario vuelva a tocar la pantalla (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 con la respuesta a la segunda pregunta:



Después de responder la segunda pregunta, el sistema regresará 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 incluye la fecha y la 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 de video, preguntas de opción múltiple o combinaciones de todo tipo, y puede definir el orden en que se presentarán al usuario (ver más adelante).

## 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 grabaciones de video, fotos, mensajes y 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 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 que el usuario elija entre grabaciones de video, fotos, mensajes y preguntas.

Cuando un usuario toca el botón seleccionado, el sistema lo guiará a través del proceso de grabación de un **video**, toma de una **foto**, ingreso de un **mensaje** o respuesta **de preguntas** (como se describe en las secciones anteriores). Tenga en cuenta que también puede incluir la opción de 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 apuntarán alternativamente a cada una de las opciones de pantalla disponibles. En este modo, el usuario puede esperar a que las flechas señalen su opción y luego puede presionar la barra espaciadora (o la tecla especificada en Configuración) para seleccionar la opción. 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 permite grabar vídeos es el modo Karaoke. Es similar al modo de grabación de vídeo, 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 a sí mismo cantando.

Un archivo de karaoke es un archivo de vídeo que contiene tanto la letra de la canción visible como la pista de audio instrumental. La letra se muestra al mismo tiempo que la pista instrumental y aparecerá en la pantalla mientras el usuario realiza la grabación. La biblioteca multimedia contiene una serie de archivos de karaoke de ejemplo para su uso. Estos archivos se han proporcionado para su distribución con RightBooth desde [www.karaoke-version.com](http://www.karaoke-version.com). Si necesita más archivos de karaoke, le recomendamos que visite su sitio 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 las letras del karaoke a medida que aparecen en la pantalla durante la grabación.

### Configuración de su equipo para grabación de karaoke

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

#### *Método 1: cámara web y altavoces*

Permite que la música instrumental del archivo de karaoke se reproduzca desde la PC en un par de altavoces y permite que esta música se capture (junto con el canto del usuario) mediante el micrófono de la cámara web o un micrófono independiente conectado a la entrada de micrófono de la tarjeta de sonido de la PC. Para ello, es necesario colocar los altavoces frente al micrófono, posiblemente a ambos lados del usuario, de modo que el micrófono capte tanto la voz del usuario como la música instrumental de los altavoces.

#### *Método 2: cámara web y mezclador*

Es posible que desees grabar una pista instrumental limpia que esté mezclada con la voz del usuario. Para ello, debes conseguir una unidad mezcladora de karaoke económica que te permita conectar uno o más micrófonos y también tomar la salida de línea de la tarjeta de sonido de tu PC (que contiene el archivo instrumental de karaoke), luego conectar la salida del mezclador a la entrada de línea (o entrada de micrófono) de la tarjeta de sonido de tu PC. Este audio mezclado se convertirá en la pista de audio de la grabación de video con cámara web.

El uso de un mezclador de karaoke le permitirá configurar los niveles de audio tanto para el micrófono como para el instrumental, y debería brindarle una mejor calidad de sonido que el método 1. Hay muchos mezcladores de karaoke disponibles por tan solo \$20. Visite 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 altavoces*

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 fondo del karaoke debe reproducirse desde los altavoces para permitir que el micrófono de la cámara grabe la música junto con su voz cantada.

## Finalizar un evento

De manera predeterminada, se puede detener un evento que se está "reproduciendo" 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 de eventos** (ver más adelante) o, alternativamente, puede elegir salir del evento con un código clave, una serie de clics del mouse o toques en varias áreas de la pantalla.

## Cómo crear tus propios eventos : descripción general

Si bien el Asistente de eventos es una excelente manera de comenzar, pronto querrá avanzar hacia el diseño y la creación de sus 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 fotos y tipos de archivos, decidir qué texto estándar se utilizará en todos sus eventos, como traducciones de idiomas o reformulación de mensajes (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 te permite elegir el tipo de evento, el tipo de grabaciones que se pueden realizar en el evento (p. ej. grabar videos, fotos, etc.), qué pantallas mostrar en el evento (p. ej. pantalla de inicio, pantalla de términos y condiciones, pantalla de revisión, etc.), cualquier texto o redacción específica para el evento y cualquier pregunta que quieras incluir en el evento. Consulta la sección **Diseñador de eventos** .

### Editar las pantallas de eventos

Cuando creas un nuevo evento, todas las pantallas se crean con un diseño y un estilo estándar. Si deseas modificar alguna de las pantallas, utiliza el **Editor de pantallas** . Puedes acceder a él haciendo clic en el botón **Editar** en la ventana principal de RightBooth.

Entre otras cosas, el Editor de pantalla le permite elegir cualquier pantalla del evento y luego modificar su contenido, como la posición, el tamaño, la capa, el color y el borde de los mensajes de texto, las imágenes, los fondos y el vídeo. Puede añadir su propio contenido de texto e imágenes a cualquier pantalla. Puede modificar la cantidad de tiempo que se mostrará una pantalla. Puede añadir animaciones de transición de pantalla y animaciones de elementos. Puede añadir elementos de cuenta atrás, elementos de secuencia, clips de vídeo y audio y páginas web. También puede crear nuevas pantallas que contengan lo que desee

y, opcionalmente, pueden configurarse para que aparezcan en hasta tres monitores más conectados a su ordenador. 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. Esto está disponible como una pantalla independiente dentro del Editor de pantalla y proporciona herramientas para diseñar fotografías de diversas maneras e incluir superposiciones de texto e imágenes en las fotografías. Consulte la sección: **Diseño de impresión.**

## Configuración de RightBooth

Se puede acceder a la configuración de RightBooth desde la ventana principal y, en general, se aplica a todos los eventos que cree. La ventana Configuración se divide en varias categorías (pestañas) que se explican en las siguientes secciones.

### Configuración de la cámara

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

#### Configuración principal de la cámara

**Graba vídeos con la cámara** : elige una de las opciones: Webcam, DSLR o GoPro. Los vídeos se grabarán con la cámara que elijas en tus eventos\*

**Toma fotos con la cámara** : elige una de las opciones: Webcam, DSLR o GoPro. Las fotos se tomarán con la cámara que elijas en tus eventos\*

\*De manera predeterminada, estas opciones de cámara se aplican a todos los eventos, pero puede anularlas para diseños de eventos individuales. Consulte la sección **Diseñador de eventos** → **Cámara/impresora para eventos**.

#### Configuración de vídeo de la cámara web

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

**Webcam 1 (requerido)** – Seleccione esta opción para poder asignar y configurar su cámara web principal. Esta cámara web es la que se utiliza cuando elige grabar vídeos y tomar fotos en sus eventos con una cámara web.

**Cámaras web opcionales 2, 3 y 4** : seleccione una cantidad que le permita asignar y configurar otras cámaras web para usarlas en sus eventos. Las cámaras web adicionales se utilizan para facilitar las funciones de imagen en imagen; consulte: **Diseñador de eventos** → **Estructura del evento** → **Varios**.

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

**X** – Haga clic en este botón para eliminar el dispositivo de cámara web del número de cámara web seleccionado actualmente.

**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 la cámara web para obtener más información sobre la Utilidad de configuración.

**Mirror X (Reflejar X)** : haz clic aquí si deseas 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 desees activar esta configuración si desees mostrar imágenes y logotipos superpuestos de vídeo de la manera correcta en la pantalla y, al mismo tiempo, mostrar una vista reflejada de la cámara web en la pantalla: ten en cuenta que para lograr esto también deberás desactivar la propiedad Flip X en todos los elementos de la cámara web en el diseño de tu evento. Consulta **el Editor de pantalla** para obtener más detalles sobre la propiedad Flip X.

**Mirror Y (Reflejar Y)** : haz clic aquí si necesitas reflejar la transmisión en vivo en dirección vertical. Esto tiene el efecto de voltear la transmisión en vivo al revés y sirve para situaciones en las que ciertas cámaras web (normalmente en portátiles Asus) muestran incorrectamente una transmisión en vivo al revés. Lo ideal es que antes de recurrir a esta configuración busques una solución con el proveedor de la cámara web, y normalmente se resuelve instalando un controlador de cámara web actualizado.

**Girar 90** : marque esta opción para poder montar su cámara web 90 grados en sentido antihorario (mientras mira a la lente) para que proporcione una transmisión en vivo con orientación vertical al software.

**Girar -90** : marque esta opción para poder 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 retrato y capturar fotografías de retrato desde la cámara web.

**Conservar archivos originales** : marque esta opción para que RightBooth guarde 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 haya especificado para el evento actual (consulte **Configuración → Archivos y carpetas** ).

**Formato de grabación\*** : puede elegir grabar archivos de video 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 a continuación).

**Convertir a MP4** : marque esta opción si desea que las grabaciones de vídeo 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 se marca, cada archivo de vídeo AVI (o WMV) se reemplazará por un archivo MP4 en la carpeta de salida del evento. En otras palabras, los vídeos de su cámara web se graban efectivamente en formato MP4. Para obtener la mejor calidad de esta función, debe grabar los vídeos de su cámara web con alta calidad, por lo que con AVI, elija "Sin comprimir" y con WMV, elija una tasa de bits de vídeo alta.

**Configuración de conversión** : haga clic en este botón para elegir la 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, mejoras de video.

### **Configuración del formato AVI**

Estas configuraciones solo 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 que RightBooth tome la salida de flujo de datos sin procesar predeterminada de la cámara web. Con ciertas 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 no estén comprimidos, lo que proporcionará la mejor calidad de video. Esto también significa que los archivos de video serán grandes y posiblemente requieran algunos gigabytes para cada grabación de 30 segundos. Además, la grabación de datos sin comprimir requiere más recursos de la computadora, por lo que es posible que tenga que reducir

el tamaño de la grabación o los cuadros por segundo para evitar que el video se vea entrecortado. Tenga en cuenta que en ciertas 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 de archivo de sus grabaciones de video. Al elegir Comprimido, verá las siguientes configuraciones adicionales:

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

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

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

### **Configuración del formato WMV**

Estas configuraciones solo 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 ofrece 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 video** : esta configuración definirá la cantidad de datos que se graban por segundo. Cuanto mayor sea el valor, mejor será la calidad de la grabación. Sin embargo, un valor más alto también requerirá más procesamiento y puede generar efectos entrecortados o irregulares en las grabaciones. Debe experimentar con un rango de valores para encontrar un valor que funcione para usted. El valor predeterminado de 3000 generalmente ofrece un buen equilibrio entre calidad y rendimiento.

**Tamaño de video\*** : este cuadro combinado mostrará todos los tamaños de grabación que ofrece la cámara web elegida. Seleccione el tamaño de grabación de video que desee de la lista. Un tamaño de grabación mayor mejorará la calidad del video y hará que los 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 proporcionará la cámara web. Todas las cámaras web ofrecen distintos tipos de datos, pero estos son los más comunes:

RGB24: Un formato de datos sin comprimir.

H264 - Un formato de datos comprimidos.

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. Si elige 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 la 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 cámara del Editor de pantalla cuando la cámara web no esté grabando video. Un ejemplo de cuándo sucede esto es cuando se usa la Logitech C920 en Windows 7 y se graba en la secuencia de datos predeterminada con 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 la grabación en el elemento de la cámara.

**Recortar videos** : marque esta opción para poder aplicar un área de recorte al tamaño de la grabación de video actual. La aplicación de 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 centrada sobre el marco de entrada de video, enmascarando de forma eficaz las áreas circundantes. Un ejemplo de recorte es grabar videos con forma cuadrada (es decir, relación de aspecto 1:1). Por ejemplo, si establece el tamaño de la grabación de video en 960x720 píxeles, puede establecer el Ancho y Alto de recorte en 720x720. Al hacer esto, se descartará una pequeña franja de los datos de video de entrada en los bordes izquierdo y derecho de la grabación de video.

**Ancho** : especifica el ancho del área de recorte. Valores permitidos: 4: ancho de la 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 resultar útil para hacer coincidir las relaciones de aspecto entre la cámara web y una cámara DSLR si planea utilizar 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 va a superponer imágenes en videos y fotos en sus eventos, puede mejorar la combinación entre ellas marcando esta opción. **PRECAUCIÓN:** En algunos sistemas, cuando esta opción está marcada, puede impedir que la captura de videos y fotos funcione y solo verá un cuadrado negro durante sus eventos. Si esto sucede en su sistema, desactive esta opción.

\* Estos ajustes 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. Las configuraciones de video son las mismas 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 alguno de estos valores en RightBooth, debe marcar la casilla correspondiente para realizar cambios en la configuración de video asociada. Por ejemplo, si desea modificar el valor de Exposición, marque la casilla de Exposición para poder modificar el control deslizante de Exposición.

Si no desea que RightBooth utilice estas configuraciones, simplemente desmarque cada casilla de configuración de video. RightBooth utilizará las configuraciones tomadas del software del controlador de la cámara web.

Tenga en cuenta que si decide modificar estas configuraciones dentro de RightBooth, cualquier configuración de ajuste **automático** que se encuentre en el software del controlador de la cámara web será desactivada automáticamente por RightBooth, por ejemplo, configuraciones como **Exposición automática** y **Balance de blancos automático** se desactivarán.

## Integración de cámaras web y comprobador de grabación de vídeo

Haga clic en este botón para acceder al panel de integración y prueba de cámara web.

Aquí puedes elegir el mejor método de integración de cámara web para tu computadora. Elige entre:

- **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 vista en vivo de la cámara web se congele. Si este es el caso, debe 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 la grabación de video.

El Probador de grabación le permite verificar el rendimiento de grabación de video de su computadora y cámara web con el método de integración actualmente seleccionado y las configuraciones de video y audio.

Haga clic en el botón **Grabar un video de prueba** y luego verifique los resultados. Debe utilizar configuraciones de video que brinden un buen rendimiento de grabación. Si la reproducción no es fluida, debe intentar reducir el tamaño de la grabación o los cuadros por segundo en las configuraciones y luego realizar la prueba nuevamente para verificar los resultados.

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

## Configuración de audio de la cámara web

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

**Grabar audio** : marque esta opción para grabar la entrada de audio de la cámara web. Si no está marcada, el video de la cámara web se grabará sin pista de audio. Valor predeterminado: marcada.

**Micrófono** : este cuadro combinado mostrará todos los micrófonos conectados a su computadora. Seleccione el micrófono que desea utilizar para grabar audio con la señal de video de su cámara web durante el evento. Tenga en cuenta que, por lo general, debe seleccionar el micrófono que está integrado en la cámara web elegida.

**Usar un segundo micrófono para videos de karaoke** : marca esta opción para poder seleccionar un micrófono diferente para usar al grabar videos de karaoke. Esto puede resultar útil si quieres que tus usuarios sostengan un micrófono externo mientras cantan.

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

**La frecuencia** es la tasa de muestreo del audio que se muestra en hercios (Hz) y representa la cantidad de muestras de audio que se toman 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 tasas 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. Si se elige 16, se duplicará la resolución de audio, lo que proporcionará un sonido más rico, pero también se duplicará la cantidad de datos de audio que se procesarán.

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

### **Nivel de entrada del micrófono**

**Establecer el nivel de entrada de audio** : esta casilla de verificación le permite establecer el nivel de entrada de audio del micrófono elegido. Si deja esta casilla sin marcar, el nivel de entrada de audio de su micrófono será establecido por el sistema 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 establecer el nivel, utilice el Probador de grabación de video para grabar o 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 produce grabaciones de audio distorsionadas. Esto se nota especialmente cuando se utilizan ciertos micrófonos internos de cámaras web, como el Logitech C920. Hay dos formas de ayudar a minimizar la distorsión del audio:

- Si utiliza 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 ajuste el control deslizante de audio a menos de la mitad.

Recuerde siempre intentar grabar un video con sonidos fuertes cerca del micrófono en la ubicación 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 de este panel le permitirán monitorear los niveles de los canales de entrada de audio izquierdo y derecho mientras modifica el control deslizante del nivel de audio.

**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. Consulte: Propiedades del medidor de volumen.

**Ajuste de sincronización de labios** : es posible que notes que las grabaciones de video de tu cámara web sufren debido a que las pistas de video y audio están ligeramente desincronizadas. Esto puede suceder cuando se usan cámaras web de baja calidad (por ejemplo, una cámara web integrada en una computadora portátil o tableta) o cuando se usa una PC de baja especificación, como una tableta Surface más antigua y económica. Puedes usar el ajustador de sincronización de labios para aplicar un desplazamiento a la pista de audio a fin de corregir el problema. Marca esta opción y luego elige el valor de desplazamiento que desees, que puede ser cualquier valor entre -3 y +3 segundos. Por ejemplo: agregar -0.25 hará que la pista de audio se desplace de modo que comience 0.25 segundos antes que el video. Esta configuración se aplicará a cada video inmediatamente después de que se haya grabado. Usa el **botón Probar** para poder elegir un video existente, aplicar el ajuste actual y ver el resultado.

## Cómo usar un segundo micrófono para vídeos de karaoke

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

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

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

## Configuración de fotos de la cámara web

En esta sección podrás configurar las fotos capturadas con la cámara web.

**Tamaño de la foto** : este cuadro combinado muestra todos los tamaños de fotos disponibles que ofrece la cámara web elegida. Seleccione el tamaño de captura de fotos que desee de esta lista. Un tamaño de captura de fotos más grande mejorará la calidad de las fotos.

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

**Recortar fotos** : marque esta opción para poder aplicar un área de recorte al tamaño de captura de la foto actual. La aplicación de 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 centrada sobre el marco de entrada de la cámara web, eliminando de manera efectiva las áreas circundantes. Un buen ejemplo de uso de esto es cuando desea crear fotos con una relación de aspecto que no es compatible con su cámara web. Generalmente, no todas las cámaras web están diseñadas para mostrar fotogramas de video cuadrados (que tienen una relación de aspecto de 1:1), pero al usar el recorte puede lograrlo. Por ejemplo, si establece el tamaño de captura de fotos en 960x720 píxeles, puede establecer el Ancho y Alto de recorte en 720x720 para permitirle capturar fotos cuadradas. Al hacer esto, se descartará una pequeña franja de los datos de entrada en los bordes izquierdo y derecho de la foto.

**Ancho** : especifica el ancho del área de recorte. Valores permitidos: 4: ancho de captura de la fotografía.

**Altura** : especifica la altura del área de recorte. Valores permitidos: 2: altura de captura de la fotografía.

**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 fotos de la mejor calidad. JPEG produce los tamaños de archivo más pequeños. BMP produce los tamaños de archivo más grandes. GIF produce fotos 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 variar de 0 (calidad más baja) a 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 utiliza una cámara DSLR de Canon. 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 poder montar su cámara DSLR a 90 grados en sentido antihorario (mientras mira hacia la lente) para que proporcione una orientación vertical en el software.

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

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

**Estado** : indica si RightBooth detecta su cámara.

**Mirror X (Reflejar X)** : marca 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 desees activar esta configuración para mostrar las imágenes y los logotipos superpuestos de video de la manera correcta en la pantalla y, al mismo tiempo, mostrar una transmisión en vivo reflejada en la pantalla: ten en cuenta que para lograr esto, también deberás desactivar la propiedad Flip X en todos los elementos de la cámara en el diseño de tu evento. Consulta **el Editor de pantalla** para obtener más detalles sobre la propiedad Flip X.

**Reflejar Y** : haz clic aquí si necesitas reflejar la transmisión en vivo en dirección vertical. Esto tiene el efecto de voltear la transmisión en vivo al revés.

**Eliminar archivos de la cámara (videos, fotos)** : estas opciones están marcadas de forma predeterminada. Cuando están marcadas, RightBooth eliminará cada archivo de video o foto de la cámara después de que se haya transferido correctamente a la PC. Le recomendamos que deje estas opciones marcadas para reducir la posibilidad de quedarse sin espacio de almacenamiento en la memoria de la cámara (por ejemplo, la tarjeta SD). Cuando no están marcadas, RightBooth dejará los archivos en el almacenamiento de la cámara después de transferirlos a la PC. Nota: estas opciones solo se aplican a las cámaras DSLR de Canon.

**Usar vista en vivo** : marque esta opción para poder 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 marcada, RightBooth usará de manera predeterminada la vista en vivo de la cámara web en los elementos de la cámara. **Nota:** el uso de la vista en vivo de la cámara DSLR hará que la batería de la cámara se agote más rápidamente.

**Desactivar para capturar fotos** : cuando utilice una cámara Canon DSLR con un flash externo, es posible que el flash no se dispare al tomar fotos con RightBooth. Algunas unidades de flash externas no se activarán si la vista en vivo está activada durante la captura de la foto. Para evitar que ocurra este problema, marque esta opción y, luego, RightBooth desactivará la vista en vivo inmediatamente antes de tomar la foto y la volverá a activar inmediatamente después de que se haya tomado la foto.

**Velocidad de cuadros** : seleccione una velocidad de cuadros para mostrar la vista en vivo de la cámara DSLR en las pantallas de eventos. Nota: La función de vista en vivo de la cámara DSLR puede consumir mucho CPU, por lo que es posible que desee mantener esta velocidad de cuadros bastante baja. Valor predeterminado: 8 fps. Si descubre que la vista en vivo de la cámara DSLR está causando problemas, desmarque la opción "Usar vista en vivo".

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

### **Configuración de vídeo DSLR**

**Tamaño de grabación de vídeo** : es importante que configure los valores de píxeles de ancho y alto de modo que coincidan con el tamaño de grabación de vídeo predeterminado establecido en la cámara DSLR. Por ejemplo, si su cámara está configurada para grabar vídeos con una resolución de 1280 x 720, ingrese ancho = 1280 y alto = 720. Esto garantizará 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 recorte y rotación se aplicarán correctamente.

**Recortar vídeos** : marca esta opción para poder aplicar un área de recorte al tamaño actual de la grabación de vídeo DSLR. El área recortada siempre se colocará centrada sobre la vista de la cámara DSLR, eliminando de forma eficaz el área circundante. Un buen ejemplo de uso de esta opción es cuando desees grabar vídeos con una relación de aspecto que no es compatible con tu cámara DSLR. Muchos modelos de cámaras DSLR no están diseñados para grabar vídeos cuadrados (es decir, que tienen una relación de aspecto de 1:1), pero al utilizar el recorte puedes lograrlo. Por ejemplo, si tu cámara está configurada para grabar vídeos a 1920 x 1080, puedes configurar el Ancho y la Altura del recorte a 1080 x 1080 para permitirte crear grabaciones de vídeo cuadradas. Nota: El recorte de vídeo requerirá que RightBooth procese cada vídeo después de que se haya grabado, lo que hará que aparezca la pantalla de evento "Ocupado" durante la grabación.

**ISO, Av, Tv y balance de blancos** : seleccione los ajustes necesarios para la grabación de vídeo. Los valores solo se aplicarán si marca las casillas de verificación correspondientes. Nota: estos ajustes están disponibles actualmente solo para cámaras Canon.

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

Nota: Esta configuración también se aplica a los eventos de la carpeta de vigilancia. En este caso, los archivos se guardarán en la subcarpeta: \Original

### **Configuración de fotografía DSLR**

**Reducir el tamaño de las fotos en RightBooth** : introduzca el ancho y la altura de las fotos (en píxeles) que utilizará RightBooth. Las cámaras digitales pueden capturar fotos de dimensiones muy grandes. Las fotos excesivamente grandes pueden causar problemas de memoria con RightBooth, por lo que le recomendamos encarecidamente que utilice valores reducidos de ancho y altura para reducir los archivos de fotos digitales a tamaños de procesamiento más manejables. Le sugerimos que los archivos de fotos que utilice en RightBooth no tengan un tamaño superior a 3000 x 2000 píxeles.

**IMPORTANTE:** Los valores que introduzca en los cuadros W y H deben coincidir con la relación de aspecto del tamaño de foto predeterminado en su cámara DSLR. Por ejemplo, si ha configurado su cámara DSLR para capturar fotos con un tamaño de 3000 x 2000 píxeles, puede introducir valores como: W=2256, H=1504 o W=1500, H=1000 en RightBooth. Esto garantizará que RightBooth procese las fotos con la relación de aspecto correcta, lo que permitirá que la vista en vivo de la foto de la cámara DSLR se muestre correctamente y también que se apliquen correctamente todas las funciones de recorte, rotación y superposición.

**Recortar fotos** : marque esta opción para poder aplicar un área de recorte al tamaño de captura de foto reducida de la DSLR actual (ver arriba). La aplicación de un área de recorte le permite restringir la entrada de fotos de 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 fotos con una relación de aspecto que no es compatible con su cámara DSLR. Muchos modelos de cámaras DSLR no están diseñados para capturar fotos cuadradas (es decir, que tienen una relación de aspecto de 1:1), pero al usar el recorte puede lograrlo. 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 fotos 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.

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

**IMPORTANTE.** Asegúrate de que tu cámara DSLR esté configurada para guardar fotos en formato JPG. NO la configures para guardar en formato RAW.

**ISO, Av, Tv y Balance de blancos** : seleccione los ajustes necesarios que se utilizarán cuando RightBooth le indique a la cámara que tome una foto. Los valores solo se aplicarán si marca las casillas de verificación relacionadas. Nota: estos ajustes actualmente solo están disponibles para cámaras Canon.

**Vista en vivo ISO y Tv** : marque estas opciones para obligar a la cámara a utilizar diferentes configuraciones ISO y Tv mientras muestra la vista en vivo en sus eventos. Esto es útil cuando desea que la vista en vivo sea más visible en condiciones de poca luz. Estas opciones normalmente solo se aplicarán correctamente si ha configurado su cámara en el modo Tv. Esta configuración actualmente 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 cuando toma fotografías en RightBooth. Algunas unidades de flash que no son de Canon solo funcionarán cuando la vista en vivo esté desactivada. Cuando esta opción no esté marcada, RightBooth desactivará la vista en vivo inmediatamente antes de tomar una fotografía y la volverá a activar inmediatamente después.

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

Nota: Esta configuración también se aplica a los eventos de la carpeta de vigilancia. En este caso, los archivos se guardarán en la subcarpeta: **\Original**

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

**Tiempo de espera para la transferencia de fotos (segundos)** : esta opción le permite establecer el tiempo que RightBooth esperará para que cada foto se transfiera desde su cámara a la computadora. Por lo general, esto no debería demorar 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 de la cámara 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 de la cámara a la computadora y luego se reproducirá en el reproductor multimedia.

**Tiempo de espera para la transferencia de video (% del tiempo de grabación)** : esto le permite establecer el tiempo que RightBooth esperará para que se transfiera cada video desde su cámara a la computadora. Este valor se especifica como un porcentaje del tiempo de grabación de cada video y se puede establecer entre el 1 % y el 500 % del tiempo de grabación. Por 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 su uso con Canon CCAPI, entonces puede usar la cámara de forma inalámbrica en RightBooth.

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

**CCAPI** : haga clic en este botón para acceder al panel CCAPI y comprobar 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 tomar cada foto. **IMPORTANTE**: Le recomendamos que deje esta opción marcada. Si no está marcada, RightBooth solo podrá trabajar con hasta 100 archivos en la tarjeta SD.

### Panel de configuración de CCAPI

Este panel le permite comprobar que la configuración de CCAPI es correcta.

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

**Comprobar** : haz clic en este botón para comprobar que RightBooth se está comunicando con tu cámara. Si es así, verás una lista de comandos de cámara que devuelve tu 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** : marca esta opción para reflejar la señal de la cámara (en dirección horizontal) proveniente de la cámara GoPro. Esto hará que todos los videos y fotos se guarden reflejados.

**Reflejar Y** : marque esta opción si necesita reflejar la señal de la cámara en dirección vertical. Esto tiene el efecto de voltear la señal al revés.

**Girar 90** : marque esta opción para poder montar su cámara DSLR a 90 grados en sentido antihorario (mientras mira hacia la lente) para que proporcione una orientación vertical en el software.

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

### Configuración de video de GoPro

**Tamaño de grabación de video** : es importante que configures los valores de píxeles de ancho y alto de modo que coincidan con el tamaño de grabación de video predeterminado establecido en la cámara GoPro. Por ejemplo, si tu cámara está configurada para grabar videos con una resolución de 1920 x 1080, ingresa ancho = 1920 y alto = 1080. Esto garantizará que RightBooth aplique correctamente todas las funciones de recorte y rotación.

**Recortar videos** : marca esta opción para poder aplicar un área de recorte al tamaño actual de la grabación de video de GoPro. El área recortada siempre se colocará en el centro de la vista de la cámara GoPro, eliminando de manera efectiva el área circundante. Un buen ejemplo de uso de esto es cuando deseas grabar videos con una relación de aspecto que no es compatible con tu GoPro. Por ejemplo, si tu cámara está configurada para grabar videos a 1920x1080, puedes configurar el Ancho y Alto de Recorte a 1080 x 1080 para permitirte crear grabaciones de video cuadradas. Nota: El recorte de videos requerirá que RightBooth procese cada video después de que se haya grabado, lo que hará que la pantalla del evento "Ocupado" aparezca 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 → Archivos y carpetas** ).

### Configuración de fotografía de GoPro

**Reducir el tamaño de las fotos en RightBooth** : introduzca el ancho y la altura de las fotos (en píxeles) que utilizará RightBooth. Las cámaras GoPro pueden capturar fotos de dimensiones muy grandes. Las fotos excesivamente grandes pueden causar problemas de memoria con RightBooth, por lo que le recomendamos encarecidamente que utilice valores reducidos de ancho y altura para reducir los archivos de fotos digitales a tamaños de procesamiento más manejables. Le sugerimos que los archivos de fotos que utilice en RightBooth no tengan un tamaño superior a aproximadamente 2000 x 1500 píxeles.

**IMPORTANTE:** Los valores que introduzca en los cuadros W y H deben coincidir con la relación de aspecto del tamaño de foto predeterminado en su cámara GoPro. Por ejemplo, si ha configurado su cámara GoPro para capturar fotos con un tamaño de 4000 x 3000, puede introducir 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 la foto de la cámara GoPro se muestre correctamente y también que se apliquen correctamente todas las funciones de recorte, rotación y superposición.

**Recortar fotos** : marca esta opción para poder aplicar un área de recorte al tamaño de captura de foto reducida actual de GoPro (ver arriba). Aplicar un área de recorte te permite restringir la entrada de fotos de GoPro a un área más pequeña. El área recortada siempre se colocará centrada sobre la vista de la cámara GoPro, eliminando efectivamente el área circundante. Un buen ejemplo de uso de esto es cuando deseas crear fotos con una relación de aspecto que no es compatible con tu cámara GoPro. Por ejemplo, si has configurado el Ancho y Alto reducidos en 2000 x 1500 píxeles, puedes configurar el Ancho y Alto de recorte en 1500 x 1500 para permitirte capturar fotos cuadradas desde tu 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. Si configura una calidad más baja, se reducirá el tamaño de los archivos de las fotos y ayudará a mejorar el rendimiento de RightBooth. Los valores pueden variar de 0 (calidad más baja) a 100 (calidad más alta).

**Conservar archivos originales** : marque esta opción para que RightBooth guarde 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 → Archivos y carpetas** ).

### **Herramientas de cámara para héroes**

Esta sección te mostrará si RightBooth ha detectado tu GoPro (a través de la aplicación Camera Tools for Heroes). Si está conectado, verás el nombre de la GoPro, el modelo, el porcentaje de batería y la cantidad total de archivos en la tarjeta SD de la GoPro. Para obtener más detalles, consulta la sección: **Cómo usar 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 del controlador de cámara. Valores de retorno posibles:
  - **Error de carpeta** : no se puede acceder a la carpeta de control compartida. Verifique su red.
  - **Error de aplicación** : la aplicación Controller no responde. Verifique la aplicación Controller.
  - **Error de GoPro** : la GoPro no está conectada al controlador. Verifique la GoPro.
  - **Listo** : la aplicación Controller está lista para recibir comandos.
- **Reiniciar** : haga clic en este botón para reiniciar la PC en la que se ejecuta la aplicación Controlador de cámara.
- **Apagar** : haga clic en este botón para apagar la PC en la que se está ejecutando la aplicación Controlador de cámara.

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

**Clave de modo de video/Clave de modo de fotografía** : estos valores son necesarios para una comunicación correcta con tu GoPro. Si descubres que RightBooth no puede comunicarse con tu GoPro, haz clic en el botón "Verificar" para que RightBooth intente identificar los valores de clave de modo correctos para tu GoPro.

**Submodo de video/submodo de foto** : use estos cuadros combinados para seleccionar el submodo requerido para la grabación de video y la captura de fotos. Estos submodos varían entre los modelos de GoPro. Le recomendamos que elija las opciones estándar de **submodo de video** y **submodo de foto** , ya que esto reducirá la cantidad de grabación que la GoPro deberá realizar. Cuando haya elegido sus

submodos, puede usar ambos botones " **Verificar modo** " para verificar que RightBooth cambie 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 fotografía.

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

**Periódicamente** : marque esta opción para que RightBooth verifique la conexión WiFi de GoPro periódicamente según lo definido por la cantidad de segundos ingresada 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 de fotografías creados durante sus eventos.

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

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

**Utilizar varias impresoras** : marca esta opción si deseas utilizar dos o más impresoras durante el evento. Cuando se marca, se puede utilizar una de las siguientes configuraciones:

- **Conmutación por error** : marque esta opción si desea cambiar y utilizar una de las otras impresoras si RightBooth detecta un problema con la impresora 1 durante el evento. Los problemas que RightBooth puede detectar son:
  - La impresora está apagada o hay un corte de energía
  - poco tóner o sin tóner
  - problema de memoria de la impresora
  - Sin papel o atasco de papel
  - Tapa de la impresora, puerta abierta o papelera llena
  - trabajo de impresión bloqueado
  - Se requiere la intervención del usuario

Nota: actualmente no hay forma de detectar si los cartuchos de tinta están bajos en impresoras multicolor. Esta es una limitación de Windows, no de RightBooth.

- **Compartir trabajos** : marque esta opción si desea enviar trabajos de impresión a las impresoras de forma rotativa durante el evento. Por ejemplo, si ha configurado RightBooth para utilizar 2 impresoras y ha elegido imprimir 2 copias para cada usuario, se utilizará la impresora 1 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 de forma rotativa durante el evento. Por ejemplo, si ha configurado RightBooth para utilizar 2 impresoras y ha elegido imprimir 2 copias para cada usuario, ambas impresoras se utilizarán simultáneamente para imprimir 1 copia para cada usuario.

Seleccionar la opción de compartir impresora ayudará a reducir la demora al imprimir fotos, ya que la salida impresa se comparte de manera uniforme entre todas las impresoras de manera rotatoria. Las opciones de uso compartido también incorporan la **opción de conmutación por error** para omitir cualquier impresora que pueda funcionar mal durante el evento.

- **Impresora 2, 3, 4** : puede seleccionar hasta tres impresoras adicionales para imprimir fotografías durante sus eventos. Para asegurarse de que el diseño de la impresión se ajuste a todas las impresoras, debe configurar el tamaño de papel predeterminado para todas las impresoras para que sea el mismo o tratar de garantizar que las relaciones de aspecto del papel coincidan. Para modificar el tamaño de papel predeterminado de sus impresoras, utilice el software que proporcionan los fabricantes de las impresoras. Lo ideal es que todas las impresoras sean 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 PPP (puntos por pulgada):

- Bajo - 96 PPI
- Medio - 150 PPP
- Alto - 200 PPI
- Más alto - 3,00 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 que RightBooth continúe inmediatamente con el evento después de cada sesión de captura de fotos, a la vez que interactúa con la impresora como tarea secundaria en segundo plano. Esta función también se aplica cuando se utiliza la configuración " **Imprimir en archivo** " . Es posible que desee utilizar esta configuración si la función de impresión provoca demoras prolongadas durante el evento.

Es posible que la cantidad excesiva de trabajos de impresión que se realizan durante el evento pueda hacer que el rendimiento del programa sea más lento. 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).

**Cantidad máxima de impresiones** : marque esta opción para que RightBooth impida que se realicen más impresiones cuando la cantidad de impresiones actual haya alcanzado este valor (consulte la siguiente opción). En este punto, si los usuarios intentan realizar alguna impresión, se les mostrará un mensaje de advertencia que les indicará que esta función ha alcanzado su cantidad máxima de uso y que no se realizarán más impresiones.

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

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

## Configuración de entrada del usuario

La pestaña Entrada de usuario le permite elegir el dispositivo de entrada de usuario para todos sus eventos. El dispositivo elegido puede utilizarse para avanzar por las pantallas de eventos y tomar decisiones en varias pantallas de eventos.

**Tecla única del teclado** : al seleccionar esta opción, los usuarios deberán interactuar con los eventos presionando una tecla del teclado de la computadora. De manera predeterminada, esta tecla está configurada como la barra espaciadora del teclado, pero se puede cambiar a otra tecla de la **lista de teclas** . Con este modo de entrada, deberá brindarles 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 única del teclado**

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 puede utilizar son la **tecla de función llaves 1 – 12** , el **Pergamino Tecla de bloqueo** o tecla **de pausa** .

**Varias teclas del teclado** : cuando se elige esta opción, durante el evento, cada mensaje de texto que acompaña a un botón de opción también se mostrará con la tecla asociada necesaria para seleccionar la opción. Las teclas asociadas con las distintas acciones de los botones se enumeran en la tabla "Tecla de acción" (consulte a continuación).

**Gancho de teclado** : como todas las aplicaciones de Windows, la ventana de eventos RightBooth generalmente solo aceptará la entrada del 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 que la ventana de eventos que se está reproduciendo también acepte la entrada del teclado cuando no tenga el foco de entrada, es decir, cuando otra aplicación sea la aplicación en primer plano.

**Botón USB** : se les 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 a través de 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. Cuando use 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 haya seleccionado en el cuadro de lista de **teclas** (ver anteriormente), que por defecto es la barra espaciadora.

**Botones USB** : se les solicitará a los usuarios que **presionen un botón** en varias pantallas durante el evento. Este modo le permite controlar RightBooth con una serie de botones USB conectados a su computadora. Los botones USB deben estar configurados para enviar teclas del teclado a la computadora que coincidan con las teclas que aparecen en la tabla de teclas de acción.

Los botones USB compatibles y de bajo costo se pueden obtener aquí: [www.usbbutton.com](http://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 de botón USB disponible en [www.usbbutton.com](http://www.usbbutton.com) .

**Ratón** : al seleccionar esta opción, los usuarios deberán interactuar con los eventos utilizando el ratón de la computadora.

**Pantalla táctil** : si selecciona esta opción, los usuarios deberán interactuar con los eventos mediante un monitor de pantalla táctil. De esta forma, podrá ocultar el teclado y el mouse de su computadora durante los eventos.

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

**Ratón como entrada secundaria** : seleccione esta opción para permitir que el evento se controle con el ratón además del método de entrada elegido. Por ejemplo, puede utilizar Pantalla táctil + Ratón, Tecla única del teclado + Ratón, etc.

## Entrada de voz

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

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

**Confianza :** establezca este valor entre 0 y 100 %. Este es el nivel que utilizará RightBooth para decidir si una palabra o frase hablada coincide de manera aceptable con uno de los comandos que se han definido en las pantallas de eventos.

**Agregue algunas palabras de prueba :** use este cuadro de texto para ingresar una o más palabras (o frases) con las que desea 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 distintos 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, a continuación, seleccione la tecla del teclado que desee. Se han elegido las configuraciones de teclas predeterminadas para todas las acciones de la tabla de modo que no haya duplicaciones de teclas para las acciones que aparecen juntas en las pantallas de eventos. Por lo tanto, si cambia alguna asignación de teclas, 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 una sola tecla del teclado o cualquier tecla de acción está configurada en " **Espacio** " , esto evitará que los usuarios ingresen un carácter de espacio en cualquier cuadro de entrada de texto durante el evento (por ejemplo, cuando se les solicita a los usuarios que ingresen su nombre o un mensaje). Por lo tanto, 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 que haya elegido modificará varios mensajes de texto que se muestran al usuario durante el evento. Por ejemplo, si ha elegido el ratón como método de entrada de usuario, los usuarios verán mensajes como "**Haga clic con el ratón para continuar**" , mientras que si ha elegido la pantalla táctil, el mismo mensaje será "**Toque la pantalla para continuar**" .

**Sonido de entrada del usuario :** seleccione esta opción para que se reproduzca un "sonido de clic" cada vez que se reciba una entrada válida del usuario cuando se esté reproduciendo el evento. Utilice la **opción Cambiar Botón** para seleccionar el sonido que se reproducirá.

## Teclado en pantalla

**QWERTY:** el elemento de teclado en pantalla de RightBooth se mostrará con un diseño QWERTY cuando sea necesario en las pantallas de sus eventos. Esta configuración evitará que aparezca el teclado táctil de MS cuando reproduzca sus eventos (consulte a continuación).

**AZERTY:** el teclado en pantalla de RightBooth se mostrará con un diseño AZERTY cuando sea necesario en las pantallas de eventos. Esta configuración evitará que aparezca el teclado táctil de MS cuando juegues a tus eventos (ver a continuación).

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

- i) Estás 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. Consulte 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 quedará oculto.

**Sonido de clic de tecla :** seleccione esta opción para que se reproduzca un sonido de clic cada vez que se toque una tecla en el teclado en pantalla cuando se utiliza para ingresar texto durante el evento. El sonido de clic solo se reproducirá cuando se esté reproduciendo el evento y no en el modo de diseño. Use la **opción Cambiar Botón** para seleccionar el sonido que se reproducirá.

**Volumen :** utilice el **control de volumen** para configurar el volumen de los sonidos de entrada del usuario y 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 para 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 Pantalla verde, que le permite configurar la función de reemplazo de fondo de Pantalla verde de RightBooth. Esto se puede aplicar a grabaciones de video y capturas de fotos creadas por sus usuarios cuando incluye la función Pantalla verde en la Estructura de su evento. Si incluye la función Pantalla verde, el fondo verde capturado por la cámara se reemplazará por una imagen (o un archivo de video en reproducción), ya sea seleccionado por el usuario o seleccionado 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 los mejores resultados, debe adquirir una tela de fondo para pantalla verde profesional y un equipo de iluminación difusa para usar en sus eventos. Para obtener un ejemplo sobre cómo configurar una pantalla verde, visite la página "Cómo hacerlo" 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. Según sus requisitos, es posible que deba 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 con DSLR. Puede hacerlo de la siguiente manera:

- Instala tu computadora, cámara y material de pantalla verde en el lugar de tu evento.
- Coloque el material de forma vertical, segura y uniforme frente a la cámara de modo que llene completamente el área de visualización del lente.
- Asegúrese de que tanto la cámara como el material estén fijos en su posición y que los usuarios no puedan moverlos.
- Ilumine el material de manera uniforme, de modo que los usuarios no proyecten sombras sobre él (o que las sombras sean mínimas). Esto se puede lograr utilizando una iluminación difusa o una 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. Estas son: **grabaciones de video de la cámara web y/o captura de fotos con 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 para ver cómo se ve.
- Colóquese frente a la cámara web y modifique los ajustes 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 los mejores resultados con Green Screen, debes desactivar la ganancia automática, el balance de blancos o la configuración RightLight de tu cámara web. También te resultará beneficioso desactivar la configuración de enfoque automático de la cámara web. Para ello, ve a la **configuración de video de la cámara web RightBooth** y haz clic en el botón **de configuración de la cámara web** para ver y modificar la calidad de imagen y la configuración de iluminación de tu cámara web.

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

### **Cómo funciona**

Cuando se utiliza la pantalla verde durante el evento, RightBooth examina cada fotograma de la cámara (posiblemente hasta 30 fotogramas por segundo) y compara cada píxel del fotograma con el píxel correspondiente en la imagen de referencia de la pantalla verde (tomada previamente en Configuración). Si los valores de los píxeles son los mismos, reemplazará el píxel en el fotograma de la cámara con el píxel correspondiente de la imagen de fondo (o vídeo) elegido por el usuario del evento. Los ajustes de filtro y fusión (ver más adelante) se pueden utilizar para ayudar a mejorar el proceso de reemplazo de la pantalla verde. Todo esto sucederá en tiempo real en la imagen de vista en vivo de la cámara que se muestra en su evento, y también se aplicará a las fotos capturadas y los vídeos grabados (solo cámara web).

Es importante recordar que si las condiciones de iluminación cambian DESPUÉS de haber configurado los ajustes de Pantalla verde, la función de reemplazo de 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 Ajustes de Pantalla verde y recrear sus imágenes de referencia y modificar los ajustes de Filtro según corresponda.

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 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 poder capturar una imagen de referencia de su material de pantalla verde para usarla como reemplazo de pantalla verde durante eventos de grabación de video con cámara web.

**Pantalla verde para captura de fotografías con cámara web** : haga clic en esta opción para poder capturar una imagen de referencia de su material de pantalla verde para usarla como reemplazo de pantalla verde durante eventos de captura de fotografías con cámara web.

**Pantalla verde para captura de fotografías DSLR** : haga clic en esta opción para poder capturar una imagen de referencia de su material de pantalla verde para usarla como reemplazo de pantalla verde durante eventos de captura de fotografías 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 modifica la gama de colores que se utilizan para reemplazar 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 debe 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 costa de una pequeña pérdida de calidad, pero puede resultar útil en computadoras más lentas. Nota: No se pueden usar todos los demás filtros cuando esta opción está marcada.

**Filtro de bordes** : este filtro reemplazará los bordes de todos los objetos en primer plano (es decir, los usuarios) con la imagen (o el video) de fondo. Este filtro puede ayudar a eliminar la neblina verde de los bordes 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 las áreas del fondo de 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 debe utilizar este filtro a menos que no pueda lograr buenos resultados de pantalla verde con los otros filtros.

**Filtro de sombras** : este filtro identifica y reemplaza los tonos más oscuros del fondo de la pantalla verde causados por la proyección de sombras sobre 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 apliques, más lento será el proceso de reemplazo de la pantalla verde. Te sugerimos que intentes lograr buenos resultados utilizando los filtros en el siguiente orden:

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

### **Alinee 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 señal en vivo de la cámara dentro de las imágenes superpuestas. Vea a continuación.

**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 consume mucho tiempo y que, durante la grabación de videos, puede afectar negativamente el rendimiento de su sistema. Si es así, debe desactivar esta función.

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

### **Alineación de superposición**

El panel de alineación de superposición le permite colocar la señal 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 marco completo de la cámara aparezca en un área más pequeña de la imagen superpuesta.

**Botones Izquierda, Derecha y Explorar imagen superpuesta** : utilice estos botones para explorar y seleccionar una imagen superpuesta de la carpeta Superposiciones. La imagen elegida se mostrará en la pantalla junto con la posición de la señal de la cámara dentro de la imagen.

**Alinear cámara** : marque esta opción para poder modificar la posición de la señal de la cámara dentro de la imagen superpuesta seleccionada actualmente. Si esta opción no está marcada, la señal de la cámara se establecerá en el mismo tamaño que la imagen superpuesta.

Cuando marque esta opción, se le mostrará un contorno rojo con puntos rojos en las esquinas, que indican la posición actual de la señal 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 señal 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 se seleccionen las imágenes superpuestas para usar durante sus eventos.

Tenga en cuenta que las alineaciones se aplican a:

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

### Accesorios de imagen para detección de rostros

**Alinear y probar** : haga clic aquí para ver y modificar la alineación de los elementos 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.

**IMPORTANTE:** Los accesorios de imagen funcionan en transmisiones en vivo de cámaras web y cámaras DSLR. Si usa una cámara DSLR, los accesorios de imagen solo se alinearán correctamente si la cámara está configurada para tomar fotos con una relación de aspecto de 3:2.

### 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 elementos de 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 de medios de RightBooth. Utilice la barra de desplazamiento para desplazarse por las imágenes. Puede hacer clic en cualquier accesorio para que aparezca sobre los rostros detectados en la ventana de transmisión en vivo de la cámara. Haga clic en el mismo accesorio una 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 utilizar los botones de alineación (ver a continuación) para modificar su ancho y posición en relación con los rostros detectados. Todos los accesorios se colocan centralmente sobre los rostros detectados 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 establecer la velocidad de fotogramas de la función de detección de rostros. La detección de rostros es una actividad que consume mucho 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 ha configurado 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 realizará 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 el máximo de rostros** : elija el número máximo de rostros que desea detectar. Valor predeterminado: 1.

**Menos vibración** : marque esta opción para reducir la cantidad de vibración que se produce en el proceso de detección de rostros. Al configurar esta opción, también se reducirá el tiempo de reacción del seguimiento de rostros.

**Botones de alineación de accesorios** : use estos botones para modificar el tamaño y la posición de la imagen del accesorio agregado 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 la(s) cara(s) detectada(s).
- **Botones más grandes/más pequeños** : aumentan o disminuyen el tamaño del accesorio en relación con el tamaño de la(s) cara(s) detectada(s).

Todos los ajustes 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

**Total de lentes** : ingresa la cantidad total de lentes favoritas que agregaste a Snap Camera. Mínimo = 1. Máximo = 9. Tus lentes de Snap Camera deben tener las teclas de acceso rápido: **Número + 1** , **Número + 2** y **Número + 9** respectivamente.

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

## Configuraciones de inteligencia artificial

Las configuraciones de Inteligencia Artificial (IA) se aplican a los 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 RightBooth.

En la tabla se enumeran varios proveedores compatibles. 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 de los proveedores para obtener más información.

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

**Quitar fondo** : se eliminará el fondo de la foto y las personas que aparecen en ella quedarán en un fondo transparente. Nota: esta función **no** requiere un fondo de pantalla verde.

**Describir el fondo** : el fondo de la foto se reemplazará por una imagen generada automáticamente por IA utilizando una descripción textual proporcionada. Las personas que aparecen 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 tendrán en cuenta las cabezas de las personas que aparecen en la foto. Esto se utiliza junto con el efecto de dibujo animado, de modo que solo se "caricaturizarán" las cabezas de las personas.

### Probando los efectos de la IA

Una vez que haya obtenido sus claves 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) de su computadora. Luego, puede hacer clic en el botón "Prueba" correspondiente en la tabla para el proveedor elegido. RightBooth hará lo siguiente:

- Sube automáticamente tu foto al sitio web del proveedor elegido.
- Espere a que la foto se procese y se descargue.
- Muestra la foto modificada por IA.

**Tiempo de espera** : ingrese el tiempo que debe esperar el proveedor de servicios para devolver la foto modificada. Por lo general, este proceso no demora más de unos segundos.

**Utilizar imágenes de vista previa de cutout.pro** : si utiliza el proveedor de servicios de IA cutout.pro, puede reducir el uso de créditos marcando esta opción. Al momento de escribir este artículo, una imagen de vista previa de cutout.pro utiliza 0,25 créditos por efecto de IA (normalmente 1 crédito) y devolverá una imagen de menor resolución de aproximadamente 500 x 500 píxeles.

### Método de eliminación de fondo

Esta sección le permite elegir un método de eliminación de fondo que se utilizará en todas sus actividades de eliminación de fondo de fotos de RightBooth. Elija entre:

- **Proveedor** : al seleccionar esta opción, RightBooth utilizará el proveedor "Eliminar fondo" marcado en la tabla de efectos fotográficos de IA.
- **PBR** : seleccione esta opción para utilizar la aplicación Photo Background Remover, que debe estar instalada en la computadora. PBR se ejecuta localmente en la computadora y no requiere Internet. Nota: Esta aplicación utiliza Microsoft Paint y solo funcionará en Windows 11 (o posterior). Para obtener más información, consulte: <https://www.rightbooth.com/pbr>
- **RBBGR** : seleccione esta opción para utilizar la aplicación RightBooth Background Remover, que debe estar instalada en la computadora. RBBGR se ejecuta localmente en la computadora y no requiere Internet. Esta aplicación requiere Python y funcionará en Windows 10 o 11. Para obtener más información, consulte: <https://www.rightbooth.com/rbbgr>

**Ruta** : muestra la ruta a la aplicación PBR.EXE instalada o a la aplicación RBBGR.BAT instalada (dependiendo del método de eliminación de fondo elegido).

**Obtener aplicación** : haga clic en este botón para obtener la aplicación de eliminación de fondo elegida.

**Probar** : haga clic en este botón para probar la aplicación de eliminación de fondo elegida.

### Intercambio de caras

Esta sección le permite configurar los ajustes de intercambio de caras para usar en sus eventos de captura de fotografías.

Para utilizar RightBooth Face Swap debes suscribirte a los siguientes servicios de IA:

<https://api.market/store/magicapi/image-upload> : un servicio gratuito que permite que RightBooth cargue fotos y personajes con caras intercambiables al servidor temporal de MagicAPI. Luego, se utilizan en el proceso de intercambio cuando se marca la opción "Usar proveedor para almacenamiento temporal de imágenes" (ver a continuación).

<https://api.market/store/capix/faceswap> : el servicio de intercambio de caras de Capix.

<https://api.market/store/magicapi/faceswap> : el servicio de intercambio de caras de MagicAPI.

**Clave API** : ingrese la clave API que puede obtener en <https://api.market/>

**Proveedor** : actualmente hay dos proveedores de servicios de intercambio de rostros para elegir: Capix y MagicAPI. Después de elegir su proveedor, haga clic en el botón Proveedor para visitar la interfaz del sitio web del proveedor elegido, donde puede suscribirse al servicio y también comprar créditos de intercambio de rostros. Nota: también puede suscribirse al plan Básico, donde recibirá 100 créditos de intercambio de rostros gratuitos por mes.

**Ambos** : elija esta opción para hacer que RightBooth use ambos servicios de intercambio de caras alternativamente, lo que significa que si solo está suscrito para usar créditos gratuitos de ambos proveedores, efectivamente tendrá 200 intercambios de caras gratis por mes .

### Utilice el proveedor para el almacenamiento temporal de imágenes

**Marcado** : RightBooth utilizará el servicio de carga MagicAPI (ver arriba) para cargar y almacenar fotos e imágenes de personajes en el servidor MagicAPI antes de que se realice cada operación de intercambio de caras. Cuando está marcado, no es necesario proporcionar y mantener su propio directorio de almacenamiento de imágenes remoto en su propio sitio FTP (ver abajo). Es posible que descubra que el uso del servicio de carga solucionará los problemas de acceso a las imágenes en su propio servidor (ver a continuación).

**Sin marcar** : RightBooth cargará las fotos en su propio servidor FTP antes de que se realice cada operación de intercambio de caras. RightBooth también asumirá que las imágenes de sus personajes ya están presentes en su servidor FTP en el directorio URL especificado (ver a continuación). Por lo tanto, debe cargar manualmente las imágenes de sus personajes en su servidor antes de probar o usar el intercambio de caras en sus eventos. Cuando no esté marcada (la opción predeterminada), deberá configurar los ajustes de FTP de RightBooth para acceder a su propia ubicación de almacenamiento remoto y también especificar su carpeta remota de intercambio de caras. Consulte la sección: Configuración →Redes sociales →FTP.

**Nota** : - Si está utilizando el servicio MagicAPI, DEBE marcar la opción de almacenamiento temporal.

**Directorio URL de las imágenes de tus personajes** : ingresa la URL de la carpeta a la que se pueda acceder públicamente donde se almacenan las imágenes de tus personajes con cambio de cara. Por ejemplo, si el directorio URL de las imágenes de tus personajes es <https://www.mywebsite.com/characters> , ingresa esta dirección en el cuadro de texto. Las imágenes de esta carpeta deben ser accesibles públicamente. Por ejemplo, suponiendo que tienes un archivo de imagen de personaje: **batman.jpg** , debes poder ver esta imagen ingresando lo siguiente en la barra de direcciones de un navegador web:

<https://mywebsite.com/characters/batman.jpg>

**Nota:** Este directorio de URL no es necesario si ha elegido **utilizar el proveedor de intercambio de caras para el almacenamiento temporal de imágenes** (ver arriba).

**Imagen de prueba** : ingrese el nombre de archivo de una imagen de personaje que se utilizará para fines de prueba.

Si está marcada la **opción Usar proveedor para almacenamiento temporal de imágenes** , esta imagen debe ser una imagen local que esté almacenada en la computadora. Esta se cargará cuando se pruebe la función de intercambio de rostros. Debe ingresar la ruta y el nombre del archivo en este cuadro de texto. Puede usar el **botón Explorar carpeta** para seleccionar una imagen.

Si la **opción Usar proveedor para almacenamiento temporal de imágenes** no está marcada, esta imagen debe estar presente en el directorio URL remoto (ver arriba) y luego solo necesita ingresar el nombre del archivo y la extensión de la imagen y no el directorio URL en este cuadro de texto.

**Probar** : haga clic en este botón para probar la función de intercambio de caras.

Puedes encontrar videos tutoriales sobre la función de intercambio de caras en fotos aquí:

<https://www.rightbooth.com/faceswap.html>

Una vez que haya configurado los ajustes de IA, puede usar las funciones de Photo AI en el flujo de su evento de captura de fotografías; consulte la sección: Diseñador de eventos →Estructura del evento →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 comiences a diseñar un nuevo evento, se te pedirá que elijas un idioma para las instrucciones de texto del evento. Una de las opciones será elegir "Predeterminado". Si eliges "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 se hayan diseñado para usar el "Idioma predeterminado". Por lo tanto, si modificas alguna de estas instrucciones o cambias el idioma predeterminado (ver a continuación), debes volver a revisar los archivos de eventos para asegurarte de que la nueva redacción se ajuste correctamente a todas las pantallas de eventos.

Todas las instrucciones de texto predeterminadas que pueden aparecer en sus eventos se muestran en la primera columna de la tabla. La segunda columna de la tabla se puede utilizar para introducir su propia redacción de reemplazo para parte o la totalidad del texto de la columna 1. Esta función es útil si necesita reformular parte o la totalidad del texto predeterminado o incluso traducir todo el 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 del evento predeterminado

Aquí puede elegir el idioma predeterminado para todos los archivos de eventos que cree. Nosotros (Aire Valley Software) seguimos ampliando esta lista y pondremos a disposición más idiomas en futuras actualizaciones del software. Si hay algún idioma que le gustaría ver en la lista, póngase en contacto con nosotros para indicarnos sus requisitos.

**Usar instrucciones de reemplazo:** marque esta casilla de verificación si desea que el programa utilice sus instrucciones de texto de reemplazo en todos los eventos; de lo contrario, el programa utilizará 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 con saltos 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 que hayan sido diseñados para usar el "Idioma predeterminado". Por ejemplo, si su idioma predeterminado es inglés y cambia la instrucción predeterminada: **"Toque la pantalla para comenzar"** por el texto: **"Toque la pantalla para comenzar su 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 de un archivo de evento específico sin afectar a ninguno de los otros eventos, puede utilizar la tabla " **Instrucciones de evento**" en el **Diseñador de eventos** 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. Si cambia este idioma, todas las ventanas, cuadros de diálogo, configuraciones y paneles de control de RightBooth se mostrarán traducidos al idioma que haya elegido.

Si elige un idioma distinto del inglés, la biblioteca multimedia de RightBooth se copiará automáticamente y estará disponible con nombres de carpeta traducidos.

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

Actualmente, puede elegir entre inglés y español. Nosotros (Aire Valley Software) continuaremos ampliando esta lista y pondremos a disposición más idiomas en futuras actualizaciones del software. Si hay algún idioma que le gustaría ver en la lista, comuníquese con nosotros para indicarnos sus requisitos.

## Configuraciones de seguridad

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

**Contraseña para el Asistente, la Configuración y la Ayuda** : marque esta casilla para proteger con contraseña todas las áreas del programa, excepto la función **Reproducir evento** . Cuando se establece 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 ni al Sistema de ayuda.

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

- Puede ser cualquier combinación de caracteres.
- Puede tener cualquier longitud
- Debe ingresarse en ambos cuadros de texto para que se acepte como contraseña correcta.

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

**No** , RightBooth nunca oculta la barra de tareas.

**Sí** – RightBooth siempre oculta la barra de tareas. (predeterminado).

**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 se configuran automáticamente de manera predeterminada para que tengan el mismo tamaño que la pantalla del monitor. Si elige no ocultar la barra de tareas, es posible que

las pantallas de eventos no llenen por completo la pantalla del monitor cuando se muestre la barra de tareas.

**Evitar las teclas Alt-Tab, Ctrl-Esc, Alt-Esc y Win** : marque esta opción para evitar que los usuarios cambien de tarea fuera 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 las demás 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 poder detener un evento en reproducción presionando la tecla 'Esc' en el teclado.

**Botón derecho del mouse** : seleccione esta opción para poder detener un evento en reproducción presionando el botón derecho del mouse.

**Ingresar el código de 4 dígitos** : seleccione esta opción para poder detener un evento en curso ingresando el código de 4 dígitos especificado 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.

**Hacer clic con el mouse o tocar las esquinas** : seleccione esta opción para poder detener un evento en reproducción haciendo clic con el mouse (o tocando la pantalla) en las esquinas de la pantalla en un orden particular. Esto implica cuatro clics o 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 durante el proceso. Si se produce cualquier otro clic/toque en otra parte durante esta secuencia, la secuencia se restablecerá y se deberán ingresar nuevamente los cuatro clics/toques utilizando la secuencia anterior.

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 resultar que la única forma de cerrar el software RightBooth sea apagar el sistema mediante la combinación de teclas Ctrl-Alt-Supr de Windows.

### Cómo eliminar una contraseña olvidada

La contraseña está diseñada para evitar que los usuarios accedan a la configuración de eventos. Debes memorizarla y no guardarla en la computadora.

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

- Cerrar RightBooth
- Ejecutar el Bloc de notas de Windows
- Abra el archivo: 'C:\Users\**su nombre**\AppData\Local\RightBooth\Settings.txt'
- Eliminar la línea: 'printerfontsmoothing=true'
- Guardar 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 se pueden imprimir y entregar a los usuarios de su evento para que puedan acceder a sus eventos, imprimir sus fotos y ver de forma selectiva sus archivos específicos. Cada código de acceso tiene un recuento de uso que se puede modificar. 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 haga 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 los códigos seleccionados en formato de código QR.

**Control deslizante de tamaño de 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 del cambio de tamaño.

Los códigos de acceso se formatearán y organizarán automáticamente en el papel de la impresora para que sea fácil cortar y separar los códigos 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 evento → 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 se envían 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 desea 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 manera 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.

TLS 1.3: marque esta opción para obligar al correo electrónico SSL a utilizar exclusivamente el protocolo TLS 1.3. Si no está marcada, el correo electrónico SSL puede utilizar otros protocolos disponibles.

### **Usar una cuenta de Gmail**

Le recomendamos que utilice una cuenta de Gmail para sus correos electrónicos de RightBooth. En primer lugar, asegúrese de tener una cuenta de Gmail válida y, a continuación, utilice los siguientes valores de 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 la 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 aplicaciones de seguridad**' . La contraseña de la aplicación debe ser para el tipo de aplicación: 'Correo' en el tipo de dispositivo: 'Computadora 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 forzar 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 haya configurado en su cuenta de SendGrid.

**Clave API** : ingrese su clave API de SendGrid.

Para obtener más detalles sobre SendGrid y cómo configurarlo, visite [www.sendgrid.com](http://www.sendgrid.com)

### **Notificaciones por correo electrónico**

Esta función le permite configurar RightBooth para que envíe correos electrónicos de notificación periódicamente durante un evento. Puede recibir notificaciones sobre los recuentos de uso y siempre 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 de RightBooth

**Cuerpo** : ingrese el texto del cuerpo del correo electrónico. El texto predeterminado del cuerpo incluye las siguientes variables de texto y redacción:

Vídeos: {TOTALVIDEOS}  
Fotos: {TOTALPHOTOS}  
Mensajes: {TOTALMESSAGES}  
Espacio en disco: {FREEDISKSPACE}  
Usuario: {NOMBRE} {APELLIDO} {DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO}  
Error: {RECENTERROR}

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.

**Enviar 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 (ver 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 de los destinatarios que aparecen en el cuadro de texto **Para**.

**Tiempo de espera de correo electrónico** : es la cantidad de minutos que RightBooth esperará para que se envíe cada correo electrónico. Rango: entre 1 y 30 minutos (predeterminado: 5 minutos). Si descubre que los correos electrónicos que contienen archivos grandes (por ejemplo, grabaciones de video) no se envían, debe aumentar este valor.

### **Tamaño del medio**

Si ha configurado su evento para permitir que los usuarios reciban sus videos o fotos como archivos adjuntos en un correo electrónico, SMS por teléfono o WhatsApp (ver Diseñador de eventos), es posible que desee compartir archivos de menor resolución para reducir el tamaño del archivo para adjuntarlo al correo electrónico o cargarlo.

### **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.

**Enviar fotos en formato JPEG** : puedes compartir fotos en formato JPEG. Esto ayudará a reducir el tamaño de archivo de las fotos compartidas.

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

Recuerde: cuando envía fotos por correo electrónico, RightBooth envía una copia de las fotos, por lo tanto, estas configuraciones no afectan los archivos de fotos originales.

### Vídeos

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

Nuevamente, RightBooth enviará por correo electrónico una copia de los vídeos, por lo tanto, estas configuraciones no afectan las grabaciones de video originales.

### Se aplica a

Utilice las casillas de verificación correspondientes para elegir aplicar el tamaño de los medios a los distintos servicios multimedia. Si elige no aplicar el tamaño de los medios, se utilizarán las fotos y los vídeos 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 vídeos y fotos
- 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 la miniatura. Los valores pueden variar de 0 (calidad más baja) a 100 (calidad más alta).

### FTP

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

**Activado** : marque esta opción para que la función FTP se inicialice cada vez que RightBooth comience a ejecutarse. Esta opción debe estar marcada si planea usar las funciones FTP (o SFTP).

**SFTP** : marque esta opción si prefiere utilizar el protocolo de transferencia segura de archivos para cargar sus archivos. Para modificar esta configuración, deberá reiniciar RightBooth para que el cambio surta efecto.

**Host** : ingrese la dirección del nombre de su host FTP.

**Carpeta raíz** : ingrese el nombre de la carpeta en el sitio FTP que es la raíz de todas las cargas de archivos (y la creación de carpetas) por parte de RightBooth. La carpeta especificada debe existir en el sitio FTP y debe tener derechos de acceso completos para las acciones de carga FTP. Si deja este campo 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.misitio.com/fotos>**

Debes ingresar lo siguiente en el cuadro de texto de la carpeta raíz:

**misitio.com/fotos/**

**Nombre de usuario** : ingrese el nombre de usuario para 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.

**Subir archivos durante los eventos** : marque esta opción para que se realicen todas las 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 Archivos FTP de Tareas de RightBooth, lo que le permitirá cargar archivos una vez finalizado el evento. Consulte la sección: Tareas.

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

1 = Nombre de host vacío  
2 = Búsqueda de DNS fallida 3 = Tiempo de espera de DNS 4 = Anulado por la aplicación 5 = Falla interna 6 = Tiempo de espera de conexión agotado 7 = Conexión rechazada (o fallida por alguna otra razón)  
100 = Error interno de schannel.  
101 = Error al crear credenciales. 102 = 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 progreso. 301 = Error al iniciar sesión.

### FTP - Intercambio de caras con IA

Estas configuraciones de IA solo son necesarias si ha elegido **no** utilizar el proveedor de intercambio de caras para almacenar imágenes temporales. Consulte la sección **Configuración de IA** y IA de fotos .

**Subcarpeta de trabajo de IA** : ingrese el nombre de la subcarpeta que desea que se use para cargar fotos (tomadas por RightBooth) que serán utilizadas por la función AI Face Swap.

**Directorio de URL de la subcarpeta de trabajo de IA** : ingrese la dirección URL pública de la subcarpeta de trabajo de IA (arriba). Esta es la URL de acceso público que usará el proveedor del servicio de intercambio de rostros de IA para acceder a las fotos tomadas por RightBooth que se carguen durante cualquier flujo de trabajo de intercambio de rostros. Si deja este cuadro de texto en blanco, RightBooth usará el directorio de URL de las imágenes de sus personajes y, por lo tanto, asumirá que está cargando sus fotos de intercambio de rostros en el directorio de URL de las imágenes de sus personajes.

### SMS de teléfono

Si desea permitir que los usuarios de eventos envíen archivos a los 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 SMS Gateway 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 acceso y el proveedor reenviará automáticamente ese correo electrónico como mensaje de texto al número de teléfono móvil que aparece como prefijo en la dirección de correo electrónico. Por

ejemplo, supongamos que su teléfono móvil está en la red de AT&T; podría enviar un correo electrónico a [sunúmero@mms.att.net](mailto:sunúmero@mms.att.net) y su teléfono lo recibiría como mensaje de texto. La idea de RightBooth es ofrecer a sus usuarios una lista de proveedores de servicios de red después de que hayan grabado un vídeo o sacado fotos. El usuario elegirá entonces su proveedor, introducirá su número de teléfono móvil y RightBooth enviará los archivos por correo electrónico a la dirección de acceso del proveedor. El usuario recibirá entonces sus archivos como mensaje de texto en su teléfono.

¿De dónde se obtienen estas direcciones de puerta de enlace? No todos los proveedores ofrecen esta función, pero muchos sí, y es algo muy común en Estados Unidos, Canadá y muchos otros países. Hay información disponible en Internet y también puedes ponerte en contacto con proveedores específicos y solicitarles 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 telefónicos en RightBooth, mire los videos de capacitación sobre redes sociales en:

<https://www.rightbooth.com/training-videos.html>

### **Servidor web local**

Esta sección le permite introducir ajustes relacionados con la aplicación del servidor web local y proporcionar los detalles de su conexión a la red WiFi para los códigos QR WiFi que se utilicen en sus eventos. Para obtener más información sobre todo esto, consulte la sección **Acceso a vídeos y fotos de forma local 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 ser necesario modificar esto.

**Xampp** : seleccione esta opción si ha elegido utilizar (e instalado) Xampp como 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 ser necesario modificar esto.

**Dirección IPv4** : esto le permite especificar mediante qué método se conectará 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 contenido multimedia en las pantallas de su evento.

- **Ethernet.** Marque esta opción si está conectado al enrutador mediante un cable Ethernet.
- **WiFi.** Marque esta opción si está conectado al 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 use 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 de WiFi en las pantallas de su evento, que permiten que los usuarios del mismo se conecten a su red privada.

#### ***Galería web + Página web para descarga de archivos***

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

**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.

**Aviso 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 de descarga** : este texto aparecerá en el botón de descarga que aparece en las páginas web de descarga. Máximo 20 caracteres.

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

**Nº de teléfono**: - Introduzca un número de teléfono a utilizar en el botón Contacto.

**Texto del botón** : este texto aparecerá en el botón de contacto. Máximo 20 caracteres.

**Ordenar por** : elija ordenar y mostrar los archivos de la galería por orden de fecha ascendente o descendente. El orden ascendente mostrará primero los archivos más antiguos. El orden descendente mostrará 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 cómo crear páginas web HTML.

**Videos** : haga clic en este botón para poder definir su propia plantilla HTML para la descarga de vídeos.

**Fotos** : haga clic en este botón para poder definir su propia plantilla HTML para la descarga de fotos.

Nota: Los archivos de plantilla HTML de sus propios videos y fotos están configurados inicialmente para ser una copia de los archivos de plantilla incorporados de RightBooth. Al editar y guardar sus propios archivos de plantilla HTML, simplemente sobrescriba los archivos, no altere la ruta ni los nombres de archivo. 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 del archivo de la foto o el 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 RightBooth Settings.

**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 te permite vincular RightBooth a una cuenta de WhatsApp (a través de la interfaz del navegador web de WhatsApp). Esto permitirá que los usuarios de tus eventos envíen archivos a sus cuentas de WhatsApp a través de la cuenta de WhatsApp de RightBooth vinculada.

### Elija el navegador host

La aplicación web de WhatsApp se aloja en un navegador web en las pantallas de eventos de WhatsApp de RightBooth. Puede elegir entre:

**RightBooth** – WhatsApp Web 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 muestra directamente dentro del diseño de la pantalla. Este navegador ofrece soporte completo para cargar fotos a WhatsApp como archivos de fotos, pero solo admite la carga de 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** : WhatsApp Web se alojará en el navegador web Microsoft Edge. Este navegador se ubicará sobre la pantalla del evento de WhatsApp de RightBooth, ocultando de manera efectiva cualquier otro contenido de la pantalla que hayas colocado, por lo que debes asegurarte de que el navegador no oculte ningún otro contenido en la pantalla del 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** : haz clic en este botón para crear un enlace de WhatsApp para RightBooth. La primera vez que uses esta función, se te mostrará un código QR que deberás escanear con la opción "Dispositivos vinculados" en una aplicación de WhatsApp que se esté ejecutando en un dispositivo móvil. Una vez que el código QR se escanee correctamente desde un dispositivo móvil, RightBooth se vinculará de forma permanente a la cuenta de WhatsApp que se use en el dispositivo móvil.

**Código de país** : ingrese el código de país requerido para el número de teléfono móvil de la cuenta de WhatsApp vinculada. De manera predeterminada, este código también se incluirá cuando los usuarios ingresen el número de teléfono móvil de su cuenta de WhatsApp durante el evento (consulte a continuación). Tenga en cuenta que es posible que pueda dejar esta opción en blanco. Haga clic en el ícono "Ayuda" junto al botón para obtener más información.

**Incluir el cuadro de texto del código de país en la pantalla de evento "Número de WhatsApp"** : marque esta casilla de verificación para mostrar el cuadro de texto del código de país en la pantalla de evento "Número de WhatsApp". Esto permitirá que los usuarios que no residen en el país predeterminado (arriba) ingresen su número de WhatsApp completamente definido.

**Número de móvil** : introduce el número de móvil de la cuenta de WhatsApp vinculada. Esto es necesario para que RightBooth abra automáticamente la cuenta vinculada durante tus eventos.

**Texto del mensaje** : ingrese el texto opcional que desea que se incluya con cada mensaje de WhatsApp enviado por RightBooth.

**Agregar todos los archivos de eventos con una sola acción de arrastrar y soltar** : marque esta opción para permitir que los usuarios arrastren y suelten todos sus archivos en el feed de su cuenta de WhatsApp con una sola acción de arrastrar y soltar. Cuando no está marcada (predeterminada), los archivos se pueden arrastrar de forma individual y selectiva.

## Vincular a una cuenta diferente de WhatsApp

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

## Configuración de inicio/ parada

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

### Configuración

**Usar tema blanco** : RightBooth normalmente se ejecuta con los colores de interfaz de usuario predeterminados: "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 a medida que mueve el mouse sobre ellas.

**Permitir pantallas de eventos transparentes** : marque esta opción para permitir el diseño de pantallas de eventos con fondos transparentes. Cuando se marca, cualquier pantalla de eventos que tenga un fondo transparente mostrará las ventanas subyacentes de otras aplicaciones detrás del contenido de la pantalla de eventos. Esto le brinda la capacidad de superponer el contenido de la pantalla de eventos de RightBooth (por ejemplo, botones, imágenes, etc.) sobre 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 "generación" de páginas web al moverse entre diferentes pantallas de eventos que contienen elementos del navegador web.

**Impedir la reproducción de eventos con la batería encendida** : marque esta opción para evitar la reproducción de eventos cuando el equipo esté funcionando con la batería encendida. En este modo, el equipo debe recibir alimentación del adaptador de red.

### El perro guardián

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

Watchdog es una aplicación independiente que se iniciará automáticamente cuando inicie RightBooth. Watchdog se ejecutará en segundo plano y comprobará periódicamente la aplicación RightBooth para ver si sigue ejecutándose. Si RightBooth deja de ejecutarse por cualquier motivo (salvo si cierra la aplicación manualmente), Watchdog cargará y ejecutará RightBooth automáticamente de nuevo. 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 al superponerlo con un rectángulo negro sólido de pantalla completa. RightBooth se mostrará sobre esta pantalla negra. Si no está marcada, Watchdog no ocultará el escritorio mientras esté en ejecución.

## Actuación

**Vista previa del evento** : marque esta opción para mostrar la ventana de vista previa del evento en la pantalla principal de RightBooth. Si desmarca esta opción, mejorará la velocidad de carga de la aplicación, pero no se verá una vista previa del evento.

**Cambio rápido de pantalla** : marque esta opción para reducir el tiempo que lleva moverse entre las distintas ventanas de RightBooth. Desmarque esta opción si tiene problemas para cambiar entre las ventanas de RightBooth.

**Mejorar el tiempo de inicio de la cámara** : marque esta opción para reducir el tiempo que tarda en iniciarse y detenerse la(s) cámara(s). Desmarque esta opción si tiene problemas con la inicialización de la cámara.

**Mantener la cámara encendida siempre que sea posible** : marque esta opción para forzar que la cámara permanezca encendida y evitar que se inicie y se detenga siempre que sea posible mientras se reproducen sus eventos. Esto puede resultar en un rendimiento más rápido al moverse entre las 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 fotos durante el evento. Si esto es necesario, sucederá automáticamente durante el evento. Marcar esta opción puede evitar que ciertos mensajes superpuestos 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 los retrasos por 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 archivos (fotos y videos) que no se guardan correctamente durante el evento, desmarque esta opción.

**Utilizar una aplicación independiente para los gifs animados** : de forma predeterminada, RightBooth creará los gifs animados por sí mismo. Si tienes problemas con la creación de gifs animados, marca esta opción. La creación de gifs animados la realizará una aplicación independiente en segundo plano.

**Representación de hardware al usar el escritorio extendido** : desmarque esta configuración si observa artefactos de congelamiento cuando se reproducen videos en pantallas de eventos que se muestran en monitores de escritorio extendido.

**Las pantallas adicionales usan el renderizador de pantalla principal** : marque esta configuración si ve artefactos visuales al mostrar pantallas de eventos en monitores de escritorio extendidos.

**Comprobar Internet** : marque esta opción para que RightBooth controle la conexión a Internet. RightBooth mostrará un mensaje de error si se pierde la conexión a Internet. Nota: el uso de esta opción puede provocar demoras al enviar correos electrónicos, subir archivos a través de FTP y llamar al servicio de inteligencia artificial.

**Vista en vivo más rápida** : marque esta configuración para dar la máxima prioridad a la vista en vivo de la cámara que se envía al sistema desde cámaras web y cámaras DSLR.

## Cuando comienza RightBooth

**Tiempo de espera** : marque esta opción para que RightBooth se cargue y espere el tiempo especificado antes de continuar con la ejecución. 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 intenta 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 y comience a reproducir inmediatamente el evento abierto más recientemente, marque esta opción. De esta manera, cada vez que inicie RightBooth, reproducirá automáticamente el evento.

**Mostrar estación de impresión** : si desea que RightBooth muestre la estación de impresión (como se describe en Tareas), marque esta opción.

**Recuperación automática de archivos** : 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 a ejecutar automáticamente una segunda instancia de RightBooth.

#### Placa de relé

**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 la placa de relés elegida. Las placas 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 las placas de relé seleccionadas. Puede utilizar el cuadro de texto junto al botón "Prueba" para ingresar la condición de cada uno de los canales y luego hacer clic en el botón "Prueba" para asegurarse de que la condición elegida se aplique correctamente a las placas.

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 su evento se use e interactúe con él 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 se marca, el evento se reproducirá, pero cada vez que un usuario interactúe con la pantalla, RightBooth mostrará brevemente un mensaje que contiene la fecha y hora en que se puede usar el evento.

## Detener el evento

Puedes elegir detener automáticamente un evento "en 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 la cantidad total de personas que han usado el evento (es decir, la cantidad de interacciones de los usuarios del evento) y luego detenga el evento cuando se alcance la cantidad de usuarios especificada.

**Después de transcurrido el tiempo** : marque esta opción para que RightBooth controle el tiempo total que lleva reproduciéndose el evento y luego detenga el evento una vez que se haya alcanzado la cantidad de minutos especificada. El tiempo de reproducción se establecerá automáticamente en cero cuando se inicie el evento.

**A la 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 al equipo a realizar una de las siguientes acciones cuando se cumple la regla Detener:

**Mostrar la pantalla "Finalizado"** : se mostrará la pantalla Finalizado del evento y no se permitirán más interacciones del usuario. Aún puede salir manualmente del evento a través del método elegido en la configuración de seguridad. Para obtener información sobre la pantalla Finalizado, consulte el Editor de pantallas.

**Reiniciar la aplicación y el evento** : RightBooth se cerrará, se volverá a cargar y se reiniciará el evento. Esto puede resultar útil en situaciones en las que los recursos de la computadora 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 a continuación) y se activará automáticamente si se elige esta regla de detención.

**Cerrar aplicación** : RightBooth se cerrará.

**Reiniciar PC** : la computadora se apagará y se reiniciará.

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

## de carpetas y archivos

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

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

**Añadir subcarpetas con el nombre del evento** : cuando se marca esta opción, RightBooth creará automáticamente una subcarpeta con el mismo nombre que el archivo del evento dentro de la "carpeta para guardar archivos" especificada. Esta subcarpeta se utilizará para guardar los archivos creados por el evento y le ayudará a colocar automáticamente los 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".

**Agregar subcarpetas de fecha** : cuando se marca esta opción, RightBooth creará automáticamente una subcarpeta con el nombre de la fecha actual dentro de la "carpeta para guardar archivos" especificada. Si también marca la opción "subcarpetas de nombre de evento", las subcarpetas de fecha se crearán dentro de las subcarpetas de nombre de evento.

**Cambio** : establezca la hora en la que se creará y utilizará una nueva subcarpeta de fecha cuando se marque la opción "Agregar subcarpetas de fecha" (arriba). Puede establecer esta hora en cualquier momento entre las 00:00 (medianoche) y las 12:00 del mediodía. Esto hará que RB continúe utilizando la subcarpeta de fecha anterior hasta que se alcance la hora especificada del día siguiente. Esto será útil si está ejecutando un evento después de la medianoche y desea que todos los archivos de salida del evento se guarden en la misma subcarpeta de fecha.

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

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

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

**Grabar archivos de vídeo 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 como para hacer frente a la transmisión directa de archivos de RightBooth durante la grabación de vídeo. Si este es el caso, es posible que experimente un rendimiento deficiente del programa al intentar grabar vídeos. Para solucionar este problema, puede desmarcar esta opción . Al desmarcar esta opción, RightBooth utilizará la unidad C: para la transmisión temporal de archivos durante la grabación de vídeo y, luego, el archivo se moverá a la carpeta elegida una vez finalizada.

**Procesar videos en segundo plano** : marque esta opción si desea que los videos grabados se procesen mostrando una pantalla de Ocupado al usuario. Si no está grabando archivos de video directamente en la carpeta de destino (ver arriba), entonces cada video se moverá a la carpeta después de que se complete la grabación. Dependiendo del tamaño del archivo de video y la velocidad del dispositivo de almacenamiento, este proceso puede tardar un tiempo. Cuando esta opción no está marcada, durante el evento se le presentará al usuario la pantalla de Ocupado mientras se mueve el video (ver Editor de pantalla). Si esta opción está marcada, al usuario no se le presentará la pantalla de 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 opción 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 use esta configuración.

Esta configuración también se aplica al copiar videos a la carpeta de almacenamiento en la nube (ver a continuación) 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 archivo incluyen

De forma predeterminada, a todos los archivos grabados se les asignará automáticamente un nombre de archivo que incluirá la fecha y la hora en que se realizaron, el tipo de grabación y un número de sesión. 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**

Sin embargo, puedes modificar este nombre con las siguientes configuraciones:

**Fecha y hora** : cuando se marca, todos los nombres de archivo incluirán la fecha y la hora en que se crearon.

**Tipo de grabación** : cuando se marca esta opción, todos los nombres de archivo incluirán el tipo de grabación. Por ejemplo, las grabaciones de video tendrán la palabra **video** agregada en el nombre del archivo.

**Número de sesión** : cuando se marca esta opción, los archivos de fotos y los archivos de respuestas incluirán el número de la foto actual o la respuesta actual para la sesión actual del usuario. 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 se marca esta opción, todos los nombres de archivo creados durante el evento también incluirán el nombre del 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:

**Cumpleaños de Janes-2020-1-4-12-54-49-video.wmv**

**Nombre de usuario** : si ha seleccionado capturar los nombres de los usuarios durante el evento, cuando se marque esta opción, el nombre de usuario se incluirá en todos los nombres de archivo creados por los usuarios durante el evento. En el ejemplo anterior, si el nombre de usuario actual es John Smith, el nombre de archivo sería:

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

Si se marcan ambas configuraciones anteriores, el nombre de archivo de ejemplo sería:

**Cumpleaños de Janes-2020-1-4-12-54-49-video-john-smith.wmv**

**Nombre aleatorio** : cuando se marca esta opción, todos los nombres de archivo creados durante el evento incluirán 8 caracteres alfanuméricos generados aleatoriamente. Por ejemplo, si esta es la única opción de nombre de archivo marcada, se generarán nombres de archivo como este:

**Incremento de número** : cuando se marca esta opción, todos los nombres de archivo incluirán un número único al final del nombre de archivo, delineado por el carácter '\*'.

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

**Número de instancia** : cuando se marca esta opción, todos los nombres de archivo incluirán el número de instancia actual de RightBooth. Por ejemplo, si el evento se está reproduciendo actualmente en la instancia 2 de RightBooth, cada nombre de archivo incluirá el texto: 'rb2'.

**IMPORTANTE.** Algunas combinaciones de las configuraciones anteriores de "Incluir nombres de archivo" pueden hacer que los archivos de los usuarios más nuevos tengan el mismo nombre de archivo que los archivos de los usuarios anteriores y, por lo tanto, provocarán que algunos archivos se sobrescriban durante el evento. Al cambiar estas configuraciones, 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 los nombres de los usuarios durante el evento, puede desmarcar de manera segura 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 tengan nombres de archivo únicos.

### Copiar archivos a otras unidades y carpetas

Esta sección le permite elegir una o más unidades o carpetas en las que realizar copias de los distintos archivos que se crean durante los eventos de RightBooth. Puede seleccionar hasta diez unidades o 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 usará como una **subcarpeta** dentro de la **carpeta raíz** que se especifica en la configuración de FTP →de redes sociales de RightBooth →. Si deja esta entrada en blanco, RightBooth **solo se dirigirá a la carpeta raíz** . Al cargar archivos, si este nombre de subcarpeta no existe dentro de la carpeta raíz en el sitio FTP (especificado en Configuración), entonces 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 elegir marcar las siguientes opciones:

- **Fotos:** los archivos de fotos tomados durante el evento se copiarán a la carpeta
- **Miniaturas:** los archivos de miniaturas de las fotos capturadas se copiarán en la carpeta. Los archivos de miniaturas se crean como imágenes JPG, con un tamaño máximo 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
- **de texto** 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 correo electrónico.
- **Números de fotos:** esta opción se utiliza junto con las opciones Fotos y Miniaturas (arriba). Si desea copiar fotos específicas o miniaturas de fotos, ingrese los números de las fotos 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 puede ser útil es cuando ha conectado una o más unidades externas a la computadora (como memorias de datos USB) y al final del evento necesita que estas unidades contengan copias de todos los archivos que se han grabado durante el evento.

Otro ejemplo: tienes una carpeta que se va a utilizar como estación de impresión y envío de correo electrónico. Consulta la sección **Creación de una estación de impresión y envío de correo electrónico**.

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

### Integración de almacenamiento en la nube

Con la función "**Copiar archivos a otras unidades y carpetas**" (ver más arriba) puedes configurar RightBooth para que copie automáticamente determinados 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 tu ordenador que actúa como puerta de enlace a tu espacio de almacenamiento en la nube gratuito. Cuando se añaden archivos a esta carpeta, se cargan automáticamente en el almacenamiento en la nube, donde pueden ponerse a disposición 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), consulta la sección: **Carga de archivos de RightBooth a sitios de redes sociales**.

### Carpeta Tareas y Publicaciones

Marque esta opción para permitir que las funciones de Tareas y Publicación de RightBooth funcionen con archivos de eventos ubicados en la carpeta que especifique mediante el botón Cambiar asociado. Si marca esta opción, podrá utilizar RightBooth como estación de impresión y envío de correos electrónicos. Consulte la sección **Creación de una estación de impresión y envío de correos electrónicos**.

Si no está marcada, las funciones Tareas y Publicar funcionarán con los archivos ubicados en la carpeta asociada con el evento abierto actualmente. Por lo general, solo 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 las solicitudes de cambio de eventos que se almacenan en archivos incluidos en la carpeta que especifique mediante el botón . Consulte la sección: **Realizar cambios remotos en eventos de RightBooth**.

## Configuración de registros y errores

Si RightBooth encuentra un error grave durante la reproducción de un evento, capturará el mensaje de error y lo agregará al cuadro de texto en 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 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 elijas en la tabla de instrucciones del evento (ver más arriba). Por ejemplo, puedes proporcionar un número de teléfono de contacto para recibir asistencia técnica.

**Mostrar botón Reiniciar** : marque esta opción para mostrar un botón Reiniciar en la ventana de mensajes de error si se producen errores durante el evento Y ha elegido la opción de mostrar un mensaje de advertencia (consulte más arriba). Cuando esta opción está marcada, el usuario podrá reiniciar el software haciendo clic (o tocando) el botón Reiniciar cuando aparezca en la pantalla. Al hacer clic en el botón, se producirá la siguiente secuencia de eventos:

- Los ajustes de **Inicio de evento** y **Vigilancia** se activarán automáticamente (ver Ajustes **de Inicio y Detención** y Ajustes **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 ser útil si ocurrieron problemas durante un evento que se pueden resolver 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.

**Mensajes de información del registro** : 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 del texto de su registro si alguna vez necesitamos brindarle asistencia técnica.

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

**Depurar** : marque esta opción para que RightBooth genere información de depuración. La información de depuración se escribirá en el archivo: debug.txt. Puede acceder a este archivo yendo a Configuración → Miscelánea y haciendo clic en el botón: "Ubicación de la configuración".

Esta opción solo debe marcarse si necesita generar información para soporte técnico. De lo contrario, deje esta opción sin marcar.

 – Haga clic en este botón para ver el archivo de depuración.

## Errores en la captura de videos y fotografías

Estas configuraciones le permiten elegir qué sucede si falla una grabación de video o la captura de una foto durante el flujo de trabajo del evento.

**Usar marcadores de posición** : marque esta opción para usar el marcador de posición estándar en lugar del video o la foto fallidos. El marcador de posición aparecerá en las pantallas de eventos y en el diseño de impresión de la foto. Desmarque esta opción para ocultar el marcador de posición y no mostrar nada.

**Utilice la "Pantalla de error"** : marque esta opción para mostrar la pantalla de error de evento si una grabación de video o captura de fotos falla por algún motivo. Los errores pueden incluir errores de transferencia de archivos o errores de comunicación de la cámara. Cuando no está marcada (predeterminada), si ocurre un error, RightBooth mostrará un mensaje de advertencia rojo, solicitando al usuario que busque ayuda.

**Reintentar** : esto se puede configurar como:

**No** – RightBooth no intentará corregir el problema.

**Sí** - RightBooth volverá a intentar grabar el video o capturar la foto.

**Transferencia WiFi** : si el error es un error de tiempo de espera de transferencia WiFi, RightBooth volverá a intentar transferir el archivo.

Nota: Las opciones de reintento solo se aplican si está seleccionada la opción "Usar la pantalla de error" (arriba).

**Número de intentos** : ingrese la cantidad de intentos de reintento para cada video o foto fallidos.

**Abandonar sesión**: marque esta opción para que se abandone la sesión actual cuando se produzca un error en la captura de vídeo o foto. Esto hará que la sesión del usuario actual finalice inmediatamente y que el evento vuelva al inicio. Nota: La sesión se abandonará después de que se hayan utilizado las configuraciones de la pantalla de Error y de que todos los reintentos hayan fallado (arriba).

## Configuraciones varias

### Posprocesamiento de video

El posprocesamiento de video se puede aplicar a cada archivo de video luego de que haya terminado de grabarse. Si configura los ajustes de posprocesamiento, se aplicarán a todos los videos grabados con cámaras web y DSLR y causarán una demora luego de que finalice cada grabación, durante la cual se mostrará al usuario la pantalla del evento "Ocupado".

**Cambiar tamaño (valores máximos)** : marque esta opción para cambiar el tamaño de cada video después de grabarlo. La etiqueta muestra los valores de ancho y alto del video actual (An, Al), que se pueden modificar en el panel de configuración de conversión (consulte a continuación). Si el valor de ancho o alto es cero, **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 (después de que finalice la grabación) de modo 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 redimensionamiento especificados. Por ejemplo, si los valores de redimensionamiento son W=800 y H=800 y un archivo de video se graba a 1920x1080 píxeles, entonces se redimensionará a 800x450 píxeles.
- Los videos solo se pueden redimensionar para que sean más pequeños que el tamaño grabado, no más grandes.
- 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 incurrir en 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 video que se encuentra en la mitad de la grabación. Esta miniatura solo se crea y se utiliza cuando sus videos se copian en cualquier carpeta de vigilancia de eventos de Sharing Station de RightBooth. Consulte las secciones sobre Sharing Station.

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

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

**Saturación** : marque esta opción para aplicar el valor de saturación elegido a cada vídeo 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 utilizando 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 los vídeos posprocesados.

**Calidad** : configure este control deslizante para elegir la calidad de video que prefiera. Un valor más bajo creará archivos de video más pequeños con menor calidad. Un valor más alto creará archivos de video más grandes, con mayor calidad y tomará 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 de Calidad y Velocidad para encontrar la combinación óptima para sus requisitos de procesamiento de video.

**Vaciar la memoria caché** : haga clic en este botón para eliminar todos los vídeos, 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 para la mejora de vídeo para su uso en el proceso de mejora de vídeo. Por ejemplo, si incluye un vídeo de Outro, RightBooth convertirá el vídeo de Outro a un formato adecuado para su reutilización y lo almacenará en la memoria caché.

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

### Convertir vídeo a GIF

Estas configuraciones se utilizarán si eliges crear gifs animados a partir de videos grabados por los usuarios de tu evento. Consulta la sección: Diseño de evento →Tipo de evento →Crear animación.

**Velocidad de cuadros** : elija la velocidad de cuadros para el GIF animado. Valor predeterminado: 10 cuadros por segundo. Nota: Cuanto mayor sea la velocidad de cuadros, más grandes serán los archivos.

**Ancho** : elija el ancho en píxeles para el GIF animado. Valor predeterminado: 320. Nota: los valores más altos generan archivos más grandes.

### Posprocesamiento de fotografías

Estas configuraciones le permiten aplicar filtros de fotos de uso común a todas las fotos tomadas con RightBooth. Puede elegir entre:

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

**Prueba** : haga clic en este botón para seleccionar y ver una imagen que pueda usar para probar la configuración de posprocesamiento de sus fotografías.

### Animación fotográfica

Estas configuraciones se utilizarán si eliges crear animaciones a partir de conjuntos de fotografías capturados por los usuarios de tu evento. Consulta la sección: Diseño de evento →Tipo de evento →Crear 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.

**Tamaño de la foto %** : las animaciones se crearán en un porcentaje del tamaño de las fotos capturadas. De manera predeterminada, este valor está establecido en 50 %. Es posible que desees establecer este valor en un valor menor para reducir el tamaño de los archivos de animación.

**Retraso (segundos)** : es el 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 de ocupado** : marque esta opción para mostrar la **pantalla de ocupado** mientras se crean las animaciones. Esto puede resultar útil en computadoras más lentas para brindar información a los usuarios.

### Texto a voz

Estas configuraciones le permiten elegir una voz de Windows y una velocidad de voz para usar con la acción **Hablar de RightBooth** (ver Acciones).

**Voz** : elija una voz de la lista. Nota: Puede agregar más voces al sistema en Configuración de Windows → Hora e idioma → Voz → Agregar voces. Si agrega más voces al sistema, deberá reiniciar RightBooth para verlas en esta lista.

**Velocidad** : elija un valor que afecte la velocidad con la que se pronuncian las palabras. Valor predeterminado: 1.

**Prueba** : ingrese palabras en el cuadro de texto y haga clic en el botón **Probar** para escucharlas pronunciadas por la voz seleccionada.

### Datos de usuario y de 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 formato delimitado por campos, adecuado para importar a cualquier aplicación de hoja de cálculo.

Aquí puedes seleccionar:

**Delimitador de datos** : elija cómo se delimitarán los datos en el archivo de texto. Elija utilizar una **coma** o un **tabulador** como delimitador de datos.

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

**Obtener la 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 se puede mostrar en sus eventos mediante la variable de texto 'WIFISTRENGTH'. Consulte la sección: Variables de texto.

### Reproductor de video

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

**Reproductor de Windows Media** : elija esta opción para utilizar el reproductor de Windows Media estándar. Esta es la opción predeterminada.

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

### Problemas con el reproductor de vídeo

En algunas computadoras, puede encontrar problemas con la reproducción de video en las pantallas de eventos, como que el video no aparezca o muestre artefactos de movimiento, cortes o pixelación. Si tiene problemas con la reproducción de video, intente lo siguiente:

- Utilice un reproductor de vídeo diferente (ver arriba).
- Instale los filtros LAV en su computadora. Para ello, haga clic en el botón 'LAVfilters' para descargar el instalador de LAVFilters en 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 configuración de RightBooth

Las configuraciones de RightBooth se almacenan en el archivo ' **settings.txt** ', que se encuentra en la carpeta de datos del programa RightBooth. Puede copiar este archivo y transferirlo a otras computadoras para replicar las configuraciones de RightBooth que haya elegido. Para ayudarlo a ubicar este archivo de configuración, haga clic en el botón ' **Ubicación de la configuración** ' para abrir la carpeta de configuración en el Explorador de Windows.

Es posible que nosotros (Aire Valley Software) le solicitemos 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 estado 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 se crea la estructura y el diseño del evento que se encuentra abierto. Los cambios realizados en el Diseñador de eventos se aplicarán únicamente al evento que se encuentre abierto, por lo que cada evento puede tener su propia estructura, configuración y diseño.

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

### Tipo de evento

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

#### Grabación

Este tipo de evento permite a los usuarios realizar una combinación de grabación de videos, captura de fotografías, ingreso de mensajes y respuesta de 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 esta opción para incluir la grabación de vídeo en su evento.

**Tiempo mínimo de grabación** : ingrese el tiempo mínimo de grabación de video (en segundos) en este cuadro de texto. Este es el tiempo que el usuario debe grabar su video antes de que se le permita cancelar la grabación o detener la grabación 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 que se le da a todas las preguntas nuevas (agregadas a la Tabla de preguntas) que requieren una respuesta en video (consulte más adelante). Tenga en cuenta que el tiempo de grabación para cada respuesta en video a una pregunta se puede modificar de forma independiente mediante las Propiedades de cuenta regresiva en el Editor de pantalla (consulte más adelante). Tenga en cuenta también que la duración de una grabación de video de karaoke se rige por la duración del video de música/letra de karaoke elegido (consulte el evento de karaoke).

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

**Crear GIF animados** : marque esta opción para crear GIF animados adicionales 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 larga duración. Se recomienda que mantenga el tiempo de grabación de video en menos de 10 segundos si está convirtiendo los videos en GIF animados. Consulte la configuración de "Convertir video a GIF" en la sección →Varios de Configuración de RightBooth.

#### Foto

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

**Cantidad de fotos del evento** : este cuadro de texto le permite especificar cuántas fotos se tomarán cada vez que un usuario elija tomar fotos durante una sesión de evento. La cantidad mínima de fotos es 1. La cantidad máxima de fotos es 10.

**Anulación del diseño de impresión** : marque esta casilla para permitir que cualquier diseño de impresión (que elija el usuario durante una sesión de evento) defina la cantidad de fotos que se tomarán durante esa sesión. Esto anulará el valor de "Conteo de fotos del evento" para la sesión actual. Si no se elige un archivo de diseño de impresión, la sesión utilizará de manera predeterminada el valor de "Conteo de fotos del evento".

**Grabar la sesión** : marque esta opción si desea que RightBooth grabe un video de cada sesión de captura de fotos. Cuando se marca, se grabará un video de cada usuario mientras se toman las 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 termina después de que se haya tomado la tercera foto. Tenga en cuenta que las mejoras de video y las configuraciones de posprocesamiento de video se aplicarán al video grabado.

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

**Crear animación GIF/WMV** : marque esta opción para crear una animación adicional a partir del conjunto de fotos tomadas por cada usuario. Las animaciones solo se crearán si el recuento de fotos del evento está configurado en más de una foto. Consulte la configuración de Animación en Configuración de RightBooth →Miscelánea

**Boomerang** : marca 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 en orden creciente y otra 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 "Hacer animación" está marcada Y el recuento de fotos del evento está configurado en más de 2 fotos.

#### Mensajes

Marque esta opción para incluir la escritura de mensajes de texto en su evento.

#### Preguntas

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

**Permitir que la entrada de pantalla detenga 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

Marque esta opción para incluir grabaciones de vídeo de karaoke en su evento.

**Permitir que la entrada de pantalla detenga 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.

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

**Copiar archivos de DSLR/GoPro a 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 tiene 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 los 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 necesitará la inclusión de la pantalla "Elegir grabación" en el diseño de su evento, pero si decide incluirla, la pantalla se mostrará antes de que comience cada tipo de grabación. Consulte la 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 deseen reproducir. Para obtener más información sobre los eventos de menú, consulte la sección Flujo de eventos.

Cuando seleccionas este tipo de evento, se mostrará el panel de elementos del menú, donde puedes definir los elementos del menú que se incluirán. La pantalla del menú de eventos también se agregará al editor de pantallas, donde puedes diseñar la apariencia de tu menú.

### **Elementos del menú**

**Total de elementos del menú** : ingrese la cantidad total de elementos del menú que necesita. El valor puede variar 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, un archivo o un evento de RightBooth para cada elemento del menú.

**Argumentos de línea de comandos** : esta lista le permite agregar argumentos de línea de comandos opcionales a las aplicaciones agregadas en la lista de aplicaciones (arriba). Los argumentos de línea de comandos están fuera del alcance de este manual, por lo que si la aplicación elegida requiere argumentos de línea de comandos, debe consultar la documentación de la aplicación específica para obtener más detalles. Tenga en cuenta que los argumentos de línea de comandos no son necesarios para los archivos o los archivos de eventos de 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 utilizar el Editor de pantallas 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 (consulte 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 está reproduciendo. Un evento de información se puede interrumpir utilizando el método de entrada de usuario actual (consulte Entrada de usuario). Cuando se interrumpe un evento de información, RightBooth comenzará a reproducir el evento que haya especificado en Flujo de eventos (consulte más adelante). Si esta opción no está marcada, el usuario puede interactuar con cualquier elemento en las pantallas de eventos que tengan acciones de clic asignadas.

### Carpeta de vigilancia

Este tipo de evento permite configurar RightBooth para que controle una carpeta en busca de archivos de video y fotos creados por otras instancias de RightBooth o por otras aplicaciones. El evento de control de carpeta puede diseñarse para procesar estos videos y/o fotos creados externamente como si los hubiera creado RightBooth.

Cuando se está reproduciendo un evento de carpeta de vigilancia, se esperará a que aparezcan nuevos archivos en la carpeta de vigilancia. Siempre que se coloque un nuevo archivo (se copie o mueva) en la carpeta de vigilancia, RightBooth lo eliminará de la carpeta de vigilancia, procesará el archivo (según lo definido por los parámetros y la configuración 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 del evento. Consulte Estructura del evento.

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

**Los archivos más antiguos primero** : marque esta opción para que los archivos más antiguos en la carpeta de vigilancia se procesen antes que los archivos más nuevos.

**Watch Canon (WiFi)** : marque esta opción para permitir que un evento de Watch folder monitoree una cámara Canon DSLR conectada de forma inalámbrica para detectar nuevos videos y fotos que aparecen en la tarjeta SD de la cámara. Esto permite que la cámara se use manualmente para tomar videos y fotos dentro del alcance WiFi de la computadora del evento Watch folder. Cada vez que el evento Watch folder detecte un nuevo archivo en la tarjeta SD de Canon, el archivo se transferirá automáticamente al evento Watch folder y luego se procesará en consecuencia.

**Tiempo de visualización** : ingrese el tiempo de intervalo de visualización en segundos. Este es el tiempo que transcurre entre comprobaciones sucesivas del contenido de la tarjeta SD de la cámara Canon para detectar la presencia de nuevos archivos.

**Restablecer** : RightBooth mantiene una lista de todos los archivos que ha transferido a la computadora con la función Ver Canon. Esta lista evita que RightBooth transfiera el mismo archivo varias veces desde la cámara. Puede hacer clic en el botón "Restablecer" para eliminar esta lista y luego RightBooth comenzará a transferir todos los archivos nuevamente.

**Conservar los nombres de los archivos de origen** : marque esta opción si desea que los videos y las fotos procesados/de salida tengan los mismos nombres de archivo que los archivos originales colocados en la carpeta de vigilancia. Tenga en cuenta que al marcar esta opción se anularán los ajustes de nombres de archivo de RightBooth que haya elegido (consulte la sección: Ajustes →Carpetas/archivos →Los nombres de archivo incluyen). Si elige esta opción, tenga en cuenta que si algún archivo que aparece en la carpeta de vigilancia tiene el mismo nombre de archivo que un archivo procesado previamente, RightBooth sobrescribirá el archivo procesado previamente con el nuevo archivo en la carpeta de salida.

## Estación de intercambio

Este tipo de evento permite configurar RightBooth como una estación de intercambio de medios. También supervisa una carpeta (la carpeta del servidor web local) para detectar la llegada de videos y fotos. Luego, permitirá a los usuarios explorar los videos y las fotos y escanear los 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 fotos. 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 Sharing Station es hacer clic en el botón "Crear" en la pantalla principal de RightBooth, luego elegir la opción Sharing Station 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 local a videos y fotos con códigos QR**

### *Carpeta del servidor web local*

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

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

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

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

**Reproducir minimizado** : marque esta opción si desea que el evento se minimice en la barra de tareas de Windows cuando se reproduzca. Esto puede resultar útil si el evento se diseñó para un funcionamiento automático (no interactivo), como un evento de carpeta de vigilancia automática que no desea que aparezca en la pantalla mientras está funcionando. Nota: cuando esté minimizado, puede volver a poner el evento en pantalla completa haciendo clic en el icono del evento en la barra de tareas.

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

## Estructura del evento

Cada uno de sus eventos consta de una serie de pantallas y elementos que se presentarán a sus usuarios en un orden determinado. Cada pantalla tiene una función particular que puede querer incluir en su evento. Todas las pantallas seleccionadas estarán disponibles para su diseño y maquetación mediante el Editor de pantallas (consulte 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 casilla 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 agota el tiempo de espera o si algún usuario cancela su sesión. La pantalla de Inicio mostrará de manera predeterminada 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, no se mostrará la pantalla de Inicio y el sistema mostrará la siguiente pantalla para su evento. Según sus opciones de diseño, la siguiente pantalla lógica puede ser la pantalla **de Términos y condiciones** , la pantalla **de Detalles del usuario** , la pantalla **de Elegir grabación** u otra pantalla de su propia creación, consulte Agregar elementos - Pantalla.

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

**Restablecer los estados de visualización/ocultación de elementos** : 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 de esta sección le permiten agregar reglas que especifican cómo los usuarios pueden avanzar más allá de la pantalla 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 determinada cantidad de rostros en la transmisión de la cámara en vivo. Use el cuadro de texto para ingresar una cantidad de rostros del 1 al 4. Por ejemplo, si se configura en 2, cuando dos personas se sienten 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 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 en otros productos periféricos que están diseñados para generar eventos de pulsación de teclas, como Stealth Switch 3. Use el cuadro de texto para ingresar cualquier carácter imprimible (por ejemplo, az, 0-9, \$, %, etc.) que desee usar 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 puede ingresar el siguiente texto para varias otras teclas del teclado:

- **Enter** – La tecla Enter
- **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 la sección →Seguridad de Configuración de RightBooth.

**Código de acceso QR** : marque esta opción si desea que los usuarios de su evento coloquen un código de acceso QR visible (por ejemplo, impreso) frente a la lente de una cámara para poder usar el evento. La cámara puede ser una cámara web o una DSLR, como se especifica en la configuración →de cámaras de RightBooth. Los códigos de acceso QR se pueden generar en la configuración de seguridad de RightBooth →.

**Dirección de correo electrónico con código QR** : marque esta opción si desea que los usuarios de su evento coloquen una dirección de correo electrónico con código QR visible (por ejemplo, impresa) frente a la lente de una cámara para poder utilizar el evento. El código QR puede incluir cualquier dirección de correo electrónico con código QR válida. Nota: Los códigos de direcciones de correo electrónico con código QR se pueden generar utilizando cualquier generador de códigos QR de terceros (busque en Internet "generador de códigos QR").

**Cámara** : utilice esta configuración para permitir que se utilice la cámara **predeterminada** (como se define en Configuración) para escanear el código de acceso QR o para forzar el uso de una **cámara web** para esta función.

Los códigos de acceso QR se pueden generar en Configuración de →Seguridad de RightBooth.

## Términos

Con el Bloc de notas (o similar) puedes escribir tus propios términos y condiciones y guardarlos como un archivo de texto en tu computadora. Luego puedes 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 los usuarios durante el evento. Esto le permite presentarles los términos y condiciones relacionados con el uso del sistema. Los usuarios deberán aceptar sus términos antes de poder continuar más allá de la pantalla de Términos y condiciones.

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

## Pantalla de detalles del usuario

Incluya esta pantalla si desea obtener detalles personales de los usuarios de su evento.

**Nombre , Apellido, Correo electrónico, Teléfono, Fecha de nacimiento** : 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 requerirá que sus usuarios ingresen los detalles seleccionados antes de que se les permita continuar con el evento.

**Opcional** : utilice estas opciones para que uno o más de los datos de usuario seleccionados sean opcionales para el usuario. Si no está marcada, durante el evento los usuarios deberán 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 necesidad de 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), se grabarán los siguientes detalles y se 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, Teléfono, Fecha de nacimiento, Nombre del archivo grabado**

Los datos de los usuarios se guardarán en formato CSV (valores separados por comas), que es adecuado para cargarlos en una aplicación de hojas 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*

**Recopilar detalles del usuario en la pantalla de mensajes: Nombre, Apellido** : cuando se marca cualquiera de estas opciones, se les solicitará a los usuarios que ingresen su nombre (para acompañar su mensaje) durante una sesión de evento de mensajes. Sin embargo, si ya ha incluido 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, lo que le permitirá al usuario elegir una. Esta función es ideal para los usuarios que vuelven a utilizar 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.

**Relleno automático de correo electrónico** : marque esta opción para que RightBooth inserte automáticamente la dirección de correo electrónico del usuario en el cuadro de texto de la pantalla del evento de dirección de correo electrónico cuando se reproduce el evento.

**Relleno automático de teléfono** : marque esta opción para que RightBooth inserte automáticamente el número de teléfono del usuario en el cuadro de texto de la pantalla del evento Número de teléfono cuando se reproduce el evento.

### **Seleccione 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 que los usuarios elijan un tipo de grabación (consulte la sección: Flujo de trabajo para varios tipos de grabación).

Si su evento comprende solo un tipo de grabación (por ejemplo, fotos), 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 "Prepararse".

Si su evento comprende una secuencia de tipos de grabación, esta pantalla también es opcional. Si elige 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 Pantalla verde en sus grabaciones de video:

**No.** La función de pantalla verde no se incluirá en el evento para la 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**.

**Preguntar al usuario** : aparecerá la pantalla "Pantalla verde" en el evento y se mostrarán todos los archivos en la lista de archivos a los usuarios. 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 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 **Pantalla verde** y RightBooth seleccionará automáticamente un archivo de fondo de la lista de **Archivos antes de tomar cada foto**.

**Preguntar al usuario** : aparecerá la pantalla "Pantalla verde" en el evento y se mostrarán todos los archivos en la lista de archivos a los usuarios. Luego se les pedirá que seleccionen un archivo antes de tomar cada foto.

**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 pantalla en vivo.

**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 Pantalla verde durante el evento cuando sus usuarios graben videos o tomen fotos.

Para obtener más detalles, consulte la sección: [Modificar el contenido de un elemento](#) → [Cambiar el contenido de un elemento de la cuadrícula](#).

**Nota:** Las opciones de pantalla verde **no se aplican** cuando se usa 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 video (después de que finalice la grabación) si ha elegido incluir mejoras de video. 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 la 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.

**Preguntar al usuario** : la pantalla 'Superponer imagen' aparecerá en el evento y se les pedirá a los usuarios que elijan una imagen antes de que se grabe cada video.

**Incluir al grabar fotos** : esta configuración le permite elegir cómo incorporar la función de superposición de imágenes en sus capturas de fotos:

**No** : la función de superposición de imágenes no se incluirá en el evento para la 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.

**Preguntar al usuario** : la pantalla 'Superponer imagen' aparecerá en el evento y se les 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 de medios 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 de un elemento →Cambiar el contenido de un elemento de la cuadrícula.

**Nota:** Las opciones de superposición de imágenes **no se aplican** cuando se utiliza una cámara DSLR o GoPro para grabar videos en sus eventos. Si desea superponer una imagen en grabaciones de video DSLR o GoPro, utilice las funciones de Mejora de video.

## Logotipo superpuesto

Las propiedades del logotipo se aplican a todos los elementos de la cámara de su evento. Con las propiedades del logotipo, puede colocar una imagen (como el logotipo de una empresa) sobre todos los archivos de video grabados y las fotos 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 una 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. Elija entre:

**Arriba a la izquierda** : el logotipo está ubicado en la esquina superior izquierda.

**Parte superior** : 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 está ubicado en la esquina inferior izquierda.

**Parte inferior** : el logotipo está centrado a lo largo del borde inferior.

**Abajo a la derecha** : el logotipo está ubicado en la esquina inferior derecha.

**Elegir 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 logotipo como porcentaje del ancho de las grabaciones de video y las capturas de fotos. Por ejemplo, si el tamaño actual del video es de 800 x 600 píxeles, al configurar **Tamaño = 50**, el logotipo tendrá un ancho de 400 píxeles.

**Nota:** Las opciones de superposición de logotipo **no se aplican** cuando se utiliza una cámara DSLR o GoPro para grabar videos en sus eventos. Si desea superponer un logotipo en grabaciones de video DSLR o GoPro, utilice 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, puedes seleccionar opcionalmente con qué tipo de grabación de evento se mostrará. Esto se logra utilizando las propiedades "Mostrar con" para la pantalla "Prepárate" en el Editor de pantalla. Si tomas varias fotos, también puedes elegir opcionalmente qué números de fotos mostrarán esta pantalla utilizando la propiedad "Mostrar con foto". Consulta →Propiedades del Editor de pantalla →Aspecto.

**Iniciar la grabación de videos en la pantalla "Prepararse"** : si marca esta opción, la inicialización de la grabación de video comenzará cuando se muestre la pantalla " **Prepararse** " . Si no está marcada, la inicialización comenzará cuando se muestre la pantalla **Grabar video** (configuración predeterminada). Con algunas cámaras y equipos, es posible que su sistema tarde unos segundos en inicializar la grabación de video, lo que puede provocar que los usuarios empiecen a hablar antes de que se capture el video 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 atrás

**Incluir la pantalla de cuenta regresiva en el evento:** marque esta opción para incluir la pantalla de "Cuenta regresiva" en el evento. Si está marcada, esta pantalla aparecerá antes de que el usuario comience a grabar el evento (por ejemplo, un video o una foto).

Cuando la pantalla "Cuenta regresiva" está incluida en el evento, puede seleccionar opcionalmente con qué tipo de grabación de evento se mostrará. Esto se logra utilizando 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 mostrarán esta pantalla utilizando la propiedad "Mostrar con foto". Consulte →Propiedades del Editor de pantalla →Aspecto.

**Nota:** El valor de la cuenta regresiva se define en el elemento Cuenta regresiva de la pantalla Cuenta regresiva. Consulte la sección: Diseñador de pantalla.

**Valor de cuenta regresiva para cada foto** : si ha elegido mostrar la pantalla de cuenta regresiva para las fotos, de manera predeterminada, a cada foto se le asignará el mismo valor de inicio de cuenta regresiva, tal como se define en el elemento Cuenta regresiva de la pantalla 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 numéricos de inicio de cuenta regresiva (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 asigna una cuenta regresiva de 5 segundos. A la segunda y tercera foto se les asigna una cuenta regresiva de 3 segundos.

Nota: Si hay menos valores de cuenta regresiva en el cuadro de texto que la cantidad de fotos en el evento, a las fotos restantes se les asignará el valor de cuenta regresiva definido en el elemento Cuenta regresiva en la pantalla Cuenta regresiva.

### Tomar fotografía

Esta sección le permite aplicar varias funciones en la pantalla Tomar foto, que se mostrarán cada vez que se tome una foto.

**Retraso en la captura de fotos** : esto le permite agregar un tiempo de retraso en la 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 manera predeterminada, el retraso en la captura es de 0,5 segundos para los eventos de fotos estándar para mostrar brevemente el mensaje de texto "Sonrisa" y es de 1,5 segundos para los eventos de cabina de espejo para permitir mostrar la animación de cabina de espejo "Tomar foto" antes de capturar una foto.

Una razón por la que puede querer 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 archivo de video que se está reproduciendo (o GIF animado). Por ejemplo, puede estar reproduciendo un video que informa al usuario que debe "Sonreír", lo que ocurre a los 3 segundos del video, en cuyo caso debe configurar este retraso de captura de la foto en algo así como 3,5 segundos para forzar que la captura se realice un poco después del mensaje "Sonreír" que aparece dentro del video.

**NOTA** : Si configura el tiempo de demora 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 pantalla, consulte la sección: Propiedades: Propiedades de tiempo de espera.

**Incluir 'efecto de flash de pantalla'** : marque esta opción para que la pantalla parpadee en blanco brevemente cuando se captura cada foto para imitar el flash de la cámara.

**Vista en vivo** : esta configuración le permite elegir qué sucede con el elemento de vista en vivo de la cámara durante el tiempo restante después de que se haya capturado 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 negra.

**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 seleccionar una o más imágenes que se utilizarán como reemplazo de fotografías. RightBooth seleccionará una fotografía al azar de este conjunto cada vez que se requiera un reemplazo de fotografías.

**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 para "Retomar foto"** : marque esta opción para incluir una pantalla para "Retomar foto" en el flujo de eventos. Esta pantalla se colocará inmediatamente después de la pantalla "Tomar foto" en la lista de pantallas. En algunos casos, es posible que no se complete la captura de una foto debido a factores que están fuera del control de RightBooth; por ejemplo, una cámara DSLR puede no 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 haya una falla en la captura de una foto, RightBooth mostrará al usuario la pantalla para "Retomar foto" y luego intentará volver a tomar la foto.

**Número de intentos** : establezca la cantidad 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 fotos que se toman en sus eventos de captura de fotos. Nota: para poder usar la IA en fotografías, primero debe configurar los ajustes de los proveedores de servicios de IA. Consulte la sección: Ajustes de →IA de RightBooth.

### Intercambio de caras

Esta sección te permite incluir el intercambio de rostros en fotos con IA en el flujo de tu evento de captura de fotos. Esto permite colocar un solo rostro en cada foto sobre la imagen de otra persona o personaje.

Las opciones son:

**No** , el intercambio de caras no se incluirá en el evento de captura de fotografías.

**Sí, automáticamente** : el cambio de rostro se realizará automáticamente después de tomar cada foto. RightBooth seleccionará una imagen de personaje de la lista de imágenes proporcionada (ver a continuación).

**Preguntar al usuario** : después de tomar cada foto, se le presentará al usuario la pantalla del evento ' **Intercambio de caras con IA** ', donde se le mostrarán los personajes de la lista de imágenes (abajo) y se le pedirá que elija un personaje para el proceso de intercambio de caras.

**Lista de imágenes** : haga clic en este botón para seleccionar una o más imágenes de personajes de su computadora que se utilizarán para el proceso de intercambio de caras.

### Antecedentes de IA

Esta sección te permite incluir el reemplazo de fondo de fotos con IA en el flujo de tu evento. Puedes elegir entre dos métodos de reemplazo de fondo con IA:

**Imagen** : marque esta opción para que el fondo de la foto sea reemplazado 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 las fotos.

**Descripción de texto** : marque esta opción para que el fondo de la foto sea reemplazado por una imagen generada automáticamente por IA a partir de una descripción de texto proporcionada.

**Descripciones de texto automáticas** : ingrese una o más descripciones de fondo para usarlas cuando la IA de fondo esté configurada en "Sí, automáticamente" (consulte a continuación). Cada línea de texto se usa 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 fotografía son:

**No** – El reemplazo de fondo no estará incluido 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).

**Preguntar 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 les 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 de evento ' Texto de fondo AI' se incluirá** en el evento, donde se les pedirá a los usuarios que ingresen un texto que describa el fondo que desean en su foto, por ejemplo: **'en una playa al atardecer'**

### **Dibujos animados de IA**

Nota: Esta función actualmente la proporciona el proveedor de servicios de inteligencia artificial: cutout.pro.

Esta sección te permite incluir un reemplazo de dibujos animados de IA en el flujo de tu 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 que se tome cada foto.

- **Aleatorio** : marque esta opción para que RightBooth elija aleatoriamente un estilo de caricatura de los estilos incluidos (ver a continuación).

**Preguntar 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 caricatura de los estilos incluidos (ver a continuación).

**Solo cabeza** : marque esta opción para que RightBooth reemplace solo las cabezas de las personas con su equivalente en dibujos animados.

### **Estilos de dibujos animados**

Se ofrece una selección de estilos de dibujos animados. Marque los estilos que desea incluir en el evento. Mueva el mouse sobre los nombres de los estilos para ver el estilo de dibujos animados asociado.

## Filtros de fotografía

Esta sección le permite incluir la función de filtro de fotos en sus eventos de captura de fotos. Al incluir filtros de fotos, los usuarios pueden modificar el aspecto de cada foto después de haberla tomado.

**Incluir filtros de fotos** : marque esta opción para incluir la pantalla "Filtros de fotos" en el caso en que se les solicite a los usuarios elegir 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 fotografía. Con esta opción seleccionada, la pantalla "Elegir filtro" del evento se incluirá en el evento.

**Lista de filtros**: elija los filtros que desea incluir en el evento. Los filtros que elija se mostrarán para su selección en la pantalla "Elegir filtros" y también se utilizarán si se requiere la selección automática.

## Mejoras

En esta sección puedes seleccionar combinaciones de mejoras que se pueden aplicar a los vídeos grabados y a las fotos capturadas. Verás dos pestañas: " **Vídeos** " para acceder a las mejoras de los vídeos y " **Fotos** " para acceder a las mejoras de las fotos.

## Mejoras de video

**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 video y también para elegir un color de reemplazo de pantalla verde opcional en sus videos grabados. Nota: El reemplazo de pantalla verde solo es necesario si ha elegido incluir la mejora de video/imagen de fondo (ver 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 su prueba de mejora de video.

... Haga clic en este botón para seleccionar un color de su archivo de video de referencia que se volverá transparente cuando se incluya un video o una imagen de fondo en sus mejoras de video.

### Elija mejoras de video

Puede elegir incluir cualquier combinación de las siguientes mejoras de vídeo:

**Fotograma de video** : marque esta opción para incluir un fotograma del video de origen que se agregará como una imagen estática al comienzo del video mejorado.

% - Ingrese un número entre 0 y 100 que especifique la posición dentro del video de origen desde donde se tomará la imagen estática. 0 = el inicio del video, 100 = el final del video. Ejemplo: 50 = la imagen se tomará desde la mitad del video de origen

**Segundos** : ingrese un número que especifique durante cuánto tiempo se mostrará la imagen estática al comienzo del video mejorado.

 - **Vídeo o imagen de introducción** : seleccione un archivo de vídeo o de imagen que se añadirá al inicio de la grabación del vídeo mejorado. Si selecciona un archivo de imagen, podrá especificar el tiempo durante el cual aparecerá el archivo de imagen al inicio del vídeo mejorado.

Nota: Si elige incluir la mejora de fondo o las mejoras de superposición (ver a continuación), estas no se aplicarán al video/imagen de introducción.

**Transición** : elija un efecto de transición que se aplicará entre el video de introducción (o imagen) y el video 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 debe seleccionar un color de sus videos grabados, un color que se volverá transparente para que el video (o la imagen) de fondo sea visible en el video mejorado (ver a continuación).

 - **Superponer video** : elija un archivo de video que se agregará y reproducirá sobre el 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 se mostrará sobre el video grabado. Si elige esta opción, debe 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.

 - **Vídeo o imagen de cierre** : elija un archivo de vídeo o de imagen que se añadirá al final de la grabación de vídeo mejorada. Si elige un archivo de imagen, podrá especificar el tiempo durante el cual aparecerá el archivo de imagen al final del vídeo mejorado.

Nota: Si elige incluir la mejora de fondo o las mejoras de superposición (ver arriba), estas no se aplicarán al vídeo (o imagen) de cierre.

**Transición** : elija un efecto de transición que se aplicará entre el vídeo grabado y el vídeo (o imagen) final.

 - **Audio** - Elija un archivo de audio que se agregará al vídeo mejorado. El archivo de audio reemplazará todo el audio de cualquier otro archivo de vídeo usado para crear el vídeo mejorado. Si elige no agregar un archivo de audio, el audio de la grabación de vídeo original (si lo hay) se usará en el vídeo mejorado (pero solo si NO se usa la mejora de segmentos de vídeo). 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 vídeo. El archivo de audio se elegirá de manera secuencial o aleatoria si la opción "**Aleatorio**" está marcada en el panel Lista de archivos.

**Segmentos de vídeo** : marque esta opción e ingrese uno o más segmentos de vídeo opcionales en la tabla, que luego se reproducirán en secuencia en el vídeo mejorado. Cada segmento de vídeo se define de la siguiente manera:

- **< Porcentaje de inicio del segmento** : la posición de inicio dentro del vídeo grabado. Es un número del 0 al 100, donde 0 es el comienzo del vídeo grabado y 100 es el final del vídeo grabado. Ejemplos: 25 es un cuarto del vídeo, 50 es la mitad del vídeo, etc. Se permiten porcentajes fraccionarios.
- **> Porcentaje de detención del segmento** : la posición de detención dentro del vídeo 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 = mitad de velocidad. 2 = el doble de la velocidad normal, etc. Se permiten valores de velocidad fraccionarios.
- **Efecto de segmento** : permite aplicar un efecto de vídeo al segmento. Elija entre la lista de efectos.
- **Color del segmento** : permite cambiar el color del segmento de vídeo. Elija entre la lista de colores.
- **Transición** : elija un efecto de transición que se aplicará entre cada uno de los segmentos de vídeo. Nota: si alguno de los segmentos tiene una duración inferior a un segundo, la transición NO se aplicará a ninguno de los segmentos de vídeo. Los efectos de transición solo se pueden usar 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 finalización del segmento, el segmento se reproducirá en sentido inverso dentro del vídeo mejorado.

Ejemplos de segmentos de vídeo:

<	>	Velocidad	Explicación
0	25	1	Reproducir el primer cuarto del vídeo grabado a la velocidad original de grabación
75	50	5	Reproducir el tercer cuarto del vídeo grabado en reversa a 5 veces la velocidad grabada
90	100	0,25	Reproducir el último 10% del vídeo grabado a un cuarto de la velocidad de grabación

Si no proporciona ningún segmento de vídeo, se utilizará el vídeo grabado completo en el vídeo mejorado.

### Efectos de segmentos de fotografía y flash

Si elige cualquiera de los efectos del segmento Foto, la foto se define de la siguiente manera:

- **< Inicio del segmento** : la posición dentro del video grabado que define el cuadro que se utilizará como foto.
- **>| Detención del segmento** : este valor especifica cuánto tiempo desea que se muestre la foto dentro del video mejorado. El rango válido es de 0,1 a 4 segundos.

Nota: las opciones de Velocidad del segmento y Color no se aplican a los efectos fotográficos.

### Botones de la herramienta Segmento de vídeo

+ Haga clic en este botón para agregar un nuevo segmento a la lista de segmentos

**Papelera** : 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 guardado previamente.

**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 varios archivos de segmentos de vídeo

Si elige utilizar segmentos de vídeo, RightBooth utilizará de forma predeterminada los segmentos de vídeo que estén 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 vídeo para cada vídeo mejorado, marque la opción " **Archivos** " . Esto le permitirá elegir y añadir uno o más archivos de segmentos de vídeo al panel Lista de archivos de segmentos. Si la Lista de archivos contiene más de un archivo de segmento de vídeo, RightBooth elegirá un archivo de segmento diferente de la lista cada vez que se realice una mejora de vídeo, lo que permitirá que cada uno de sus vídeos se mejore con diferentes segmentos de vídeo. El archivo de 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 video mejorado también está sujeto a las configuraciones de posprocesamiento de video de RightBooth que se encuentran en:

**Configuración de RightBooth → Varios → Posprocesamiento de video**



## Mejoras de fotografías

**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 use RightBooth para capturar algunas fotografías y luego, en este panel, elija las fotografías capturadas para probar las mejoras de sus fotografías.

### Elija mejoras de fotos

Puede elegir incluir cualquier combinación de las siguientes mejoras de fotografías:

**Fotograma de video** : marque esta opción para incluir un fotograma 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 fotos 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 durante cuánto tiempo se mostrará la imagen estática al comienzo del archivo de video.

 - **Vídeo o imagen de introducción** : seleccione un archivo de vídeo o de imagen que se añadirá al inicio de la secuencia de fotos. Si selecciona un archivo de imagen, podrá especificar el tiempo durante el que aparecerá el archivo de imagen.

Nota: Si elige incluir las mejoras de superposición (ver a continuación), estas no se aplicarán al video/imagen de introducción.

**Transición** : elija un efecto de transición que se aplicará entre el final del video de introducción (o imagen) y el comienzo de la secuencia de fotos.

 - **Superponer video** : elige 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 se mostrará sobre la secuencia de fotos. Si elige esta opción, debe 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 video final.

 - **Vídeo o imagen de cierre** : seleccione un archivo de vídeo o de imagen que se añadirá al final de la secuencia de fotos. Si selecciona un archivo de imagen, podrá especificar el tiempo durante el que aparecerá el archivo de imagen.

Nota: Si elige incluir las mejoras de superposición (ver arriba), estas no se aplicarán al video (o imagen) de cierre.

**Transición** : elija un efecto de transición que se aplicará entre el final de la secuencia de fotos y el comienzo del video (o imagen) final.

 - **Audio** - Elija un archivo de audio que se agregará al video final. El archivo de audio reemplazará todos los demás archivos de 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 de manera secuencial o aleatoria si la opción "**Aleatorio**" está marcada en el panel Lista de archivos.

### Efecto Ken Burns

Marque esta opción para crear una secuencia de fotografías con efecto Ken Burns.

**Desvanecer** : marque esta opción para agregar un efecto de desvanecimiento entre cada foto de la secuencia.

**Velocidad** : ingrese 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 de fotos durante el evento de juego.

### Opciones comunes para mejoras de vídeo y fotografía

**Volver a codificar**: marque esta opción si va a incluir videos con velocidades de cuadro 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 recodificar videos de 120 fps o incluso reproducir secciones con una velocidad de cuadro incorrecta. Esta opción evita el problema al volver a codificar el video final a una velocidad optimizada de 30 fps. 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 que lleva 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 que lleva. Para obtener más información, consulte: Configuración de RightBooth → Miscelánea → Configuración de conversión

### Una palabra sobre los tiempos de procesamiento de las mejoras

El tiempo que lleva mejorar un vídeo depende de muchos factores: entre ellos, la duración del vídeo de origen, la velocidad de fotogramas, el tamaño de fotogramas, la configuración de conversión y la elección de mejoras y segmentos. Utilice la función **de prueba** para comprobar qué mejoras tardan más tiempo 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 una vez finalizados.

**Videos** : marque esta opción para que el usuario pueda ver cada vídeo grabado una vez realizada la grabación. Si esta opción no está marcada, no se mostrarán los vídeos grabados al usuario y el sistema avanzará a la siguiente pantalla de evento, como la pantalla de agradecimiento.

**Fotos** : marque esta opción para que se muestren todas las fotos al usuario después de tomarlas. Si esta opción no está marcada, no se mostrarán las fotos al usuario y el sistema avanzará a la siguiente pantalla de evento.

**Mensajes** : marque esta opción para que se muestren todos los mensajes al usuario después de que los haya ingresado. Si esta opción no está marcada, no se mostrarán los mensajes al usuario y el sistema avanzará a la siguiente pantalla de eventos.

**Respuestas** : marque esta opción para que se muestren al usuario las respuestas de cada mensaje o video grabado. Cuando esta opción no está marcada, no se mostrarán las respuestas al usuario y el sistema avanzará a la siguiente pantalla de evento.

**Videos de karaoke** : marque esta opción para que el usuario pueda reproducir cada vídeo de karaoke grabado después de que se haya realizado la grabación. Cuando esta opción no está marcada, los vídeos grabados no se mostrarán al usuario y el sistema avanzará a la siguiente pantalla de eventos.

**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. Si marca la opción correspondiente al archivo elegido, aparecerán los botones **Rehacer** y **Conservar** en las pantallas **de presentación** durante el evento. Esto permitirá al usuario volver a crear su último video, foto o mensaje si no está satisfecho con el resultado.

**Número de intentos**: ingrese la cantidad de veces que un usuario puede rehacer un archivo en particular. El rango válido es de 1 a 10.

### Archivos de correo electrónico

Esta sección permite enviar fotos, mensajes y archivos de vídeo (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 la opción **Preguntar al usuario** (a continuación) si esta opción está configurada.

**Sí, automáticamente** : los videos se enviarán automáticamente por correo electrónico sin ofrecerle al usuario esa 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, mediante la función de correo electrónico disponible en Tareas. Consulte Tareas. Esta función también permitirá enviar videos por correo electrónico desde una estación de correo electrónico de RightBooth. Consulte la sección: **Creación e impresión y estación de correo electrónico**.

**Preguntar 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.

**Cantidad de solicitudes** : ingrese la cantidad de veces que se le permitirá al usuario 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, se le seguirá ofreciendo al usuario 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 .

### **Enviar fotos por correo electrónico**

Esta sección le permite elegir cómo enviar fotos por correo electrónico durante el evento.

**No** , no se enviarán fotos por correo electrónico. Aún puedes ofrecer la opción de **preguntar al usuario** (a continuación) si esta opción está configurada.

**Sí, automáticamente** : las fotos se enviarán automáticamente por correo electrónico sin ofrecerle al usuario esa 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, mediante la función de correo electrónico disponible en Tareas. Consulte Tareas. Esta función también permitirá enviar fotografías por correo electrónico desde una estación de correo electrónico de RightBooth. Consulte la sección: **Creación e impresión y estación de correo electrónico**.

**Preguntar al usuario** : se le preguntará al usuario si desea enviar sus fotos por correo electrónico. Esta opción agregará la pantalla **de opciones de fotos** al evento.

**Cantidad de solicitudes** : ingrese la cantidad de veces que se le permitirá al usuario la opción de enviar sus fotos por correo electrónico en la pantalla **Opciones de fotos** . Rango permitido: 0 a 99. Si el valor se establece en 0, se le seguirá ofreciendo al usuario la opción de enviar fotos por correo electrónico hasta que elija la opción **Finalizado** en la pantalla **Opciones de fotos** . 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 foto en el correo electrónico.

**Incluir la sesión de video** : marque esta opción para incluir la sesión de video en el correo electrónico. Consulte Tipo de evento →Fotos →Grabar la sesión.

**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** , no se enviarán mensajes por correo electrónico. Aún puedes ofrecer la **opción de preguntar al usuario** (a continuación) si esta opción está configurada.

**Sí, automáticamente** : los mensajes se enviarán por correo electrónico automáticamente sin ofrecerle al usuario esta opción.

**Más tarde** : los archivos de mensajes de correo electrónico se crearán y guardarán en la carpeta de eventos actual durante el evento. Estos archivos se pueden enviar por correo electrónico más tarde (por ejemplo, una vez finalizado el evento) mediante la función de correo electrónico disponible en Tareas. Consulte Tareas. Esta función también permitirá enviar archivos de mensajes por correo electrónico desde una estación de correo electrónico de RightBooth. Consulte la sección: **Creación e impresión y estación de correo electrónico**.

**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.

**Cantidad de solicitudes** : ingrese la cantidad de veces que se le permitirá al usuario la opción de enviar su mensaje por correo electrónico en la pantalla **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 **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 **de Dirección de correo electrónico** se agregará al evento y se mostrará a cada usuario solicitándole que ingrese una dirección de correo electrónico antes de poder enviar cualquier archivo por correo electrónico.

#### **Nota 2:**

Si decide 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 que en algunas situaciones puede que los correos electrónicos con archivos adjuntos de video no se entreguen correctamente. Consulte Configuración →Redes sociales →Tamaño de los archivos multimedia.

#### **Archivos para enviar SMS al teléfono**

Estas configuraciones permiten enviar fotos, mensajes y archivos de vídeo (creados por los usuarios durante el evento) a un teléfono móvil a través de la dirección de correo electrónico de la puerta de enlace SMS de un proveedor de servicios móviles.

#### **Videos a SMS de teléfono**

En esta sección podrás elegir cómo enviar vídeos durante el evento.

**No** , los videos no se enviarán automáticamente durante el evento. Aún puedes ofrecer la opción **Preguntar al usuario** (abajo) 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, mediante la función de correo electrónico disponible en Tareas. Consulte Tareas. Esta función también permitirá enviar videos desde una estación de correo electrónico de RightBooth. Consulte la sección: **Creación e impresión y estación de correo electrónico**.

**Preguntar al usuario** : el usuario podrá elegir enviar su video a un teléfono. Esta opción agregará la pantalla **de opciones de video** al evento.

**Cantidad de solicitudes** : ingrese la cantidad de veces que se le permitirá al usuario 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, se le seguirá ofreciendo al usuario la opción de enviar su video hasta que elija la opción **Finalizado** en la pantalla **de opciones de video** . Consulte Editor de pantalla .

#### **Fotos para enviar por SMS al teléfono**

En esta sección podrás elegir cómo enviar fotos durante el evento.

**No** , no se enviarán fotos. Aún puedes ofrecer la opción de **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, mediante la función de correo electrónico disponible en Tareas. Consulte Tareas. Esta función también permitirá enviar fotos por correo electrónico desde una estación de correo electrónico de RightBooth. Consulte la sección: **Creación e impresión y estación de correo electrónico**.

**Preguntar al usuario** : el usuario podrá elegir enviar sus fotos a un teléfono. Esta opción agregará la pantalla **de opciones de fotos** al evento.

**Cantidad de solicitudes** : ingrese la cantidad de veces que se le permitirá al usuario enviar sus fotos en la pantalla **Opciones de fotos** . Rango permitido: 0 a 99. Si el valor se establece en 0, se le seguirá ofreciendo al usuario la opción de enviar fotos hasta que elija la opción **Finalizado** en la pantalla **Opciones de fotos** . 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 la foto en los archivos que se envían al teléfono.

**Incluir la sesión de video** : marque esta opción para incluir la sesión de video en los archivos que se envían al teléfono. Consulte Tipo de evento →Fotos →Grabar la sesión.

**No incluir las fotos** : marque esta opción para excluir las fotos individuales de los archivos que se envían al teléfono.

### **Mensajes a teléfono SMS**

Esta configuración le permite elegir cómo enviar mensajes durante el evento.

**No** , no se enviarán mensajes. Aún puedes ofrecer la **opción de preguntar al usuario** (abajo) 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 de eventos actual durante el evento. Estos archivos se pueden enviar más tarde (por ejemplo, una vez finalizado el evento) mediante la función de correo electrónico disponible en Tareas. Consulte Tareas. Esta función también permitirá enviar archivos de mensajes por correo electrónico desde una estación de correo electrónico de RightBooth. Consulte la sección: **Creación e impresión y estación de correo electrónico**.

**Preguntar al usuario** : el usuario podrá elegir enviar su mensaje a un teléfono. Esta opción agregará la pantalla **de opciones de video** al evento.

**Cantidad de solicitudes** : ingrese la cantidad de veces que se le permitirá al usuario elegir si desea enviar su mensaje en la pantalla **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 hasta que elija la opción **Finalizado** en la pantalla **Opciones de mensaje** . Consulte Editor de pantalla .

**Nota:** si elige enviar videos, tenga en cuenta que algunas redes establecen un límite en el tamaño de los archivos que se pueden enviar, por lo que en algunas situaciones es posible que los archivos de video no se envíen correctamente. Consulte Configuración →Redes sociales →Tamaño de los archivos.

## Archivos a WhatsApp

Esta sección permite enviar archivos de fotos y vídeos (creados por los usuarios durante el evento) a una cuenta de WhatsApp.

### Vídeos para WhatsApp

En esta sección podrás elegir cómo enviar vídeos durante el evento.

**No** , los videos no se enviarán automáticamente durante el evento. Aún puedes ofrecer la opción **Preguntar al usuario** (abajo) si esta opción está configurada.

**Sí, automáticamente** : los videos se enviarán automáticamente sin ofrecerle al usuario la opción.

**Preguntar 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.

**Cantidad de solicitudes** : ingrese la cantidad de veces que se le permitirá al usuario elegir enviar su video en la pantalla de **opciones de video** . Rango permitido: 0 a 99. Si el valor se establece en 0, se le seguirá ofreciendo al usuario la opción de enviar su video hasta que elija la opción **Finalizado** en la pantalla **de opciones de video** . Consulte Editor de pantalla .

### Fotos para WhatsApp

En esta sección podrás elegir cómo enviar fotos durante el evento.

**No** , no se enviarán fotos. Aún puedes ofrecer la opción de **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 fotos** al evento.

**Cantidad de solicitudes** : ingrese la cantidad de veces que se le permitirá al usuario enviar sus fotos en la pantalla **Opciones de fotos** . Rango permitido: 0 a 99. Si el valor se establece en 0, se le seguirá ofreciendo al usuario la opción de enviar fotos hasta que elija la opción **Finalizado** en la pantalla **Opciones de fotos** . 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 foto en los archivos que están disponibles para enviar a WhatsApp.

**Incluir la sesión de video** : marque esta opción para incluir la sesión de video en los archivos que se ponen a disposición para enviar a WhatsApp. Consulte Tipo de evento →Fotos →Grabar la sesión.

**No incluir las fotos** : marque esta opción para excluir las fotos individuales de los archivos que están disponibles para enviar a WhatsApp.

**Guardar números** : marque esta opción para guardar todos los números ingresados por los usuarios del evento en el archivo **WhatsApp.txt** dentro de la carpeta de salida elegida.

## Imprimir fotografías

En esta sección, puede elegir si desea permitir que sus usuarios impriman sus fotos. Si elige permitir la impresión de fotos, durante el evento, la impresión de fotos se realizará después de que cada usuario haya tomado su foto (o fotos). Las fotos se organizarán e imprimirán de acuerdo con el diseño de la disposición de impresión (consulte Disposición de impresión).

**No** : marque esta opción si no desea que los usuarios impriman fotografías. Puede ofrecer la opción **Preguntar al usuario** (abajo) si esta opción está configurada.

**Sí, automáticamente** : marque esta opción si desea que las fotos se impriman automáticamente después de que cada usuario haya tomado sus fotos.

**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** : marca esta opción si quieres que tus usuarios tengan la opción de imprimir sus fotos. Esta opción agregará la pantalla **de opciones de fotos** al evento. Consulta el Editor de pantalla .

**Preguntar recuento** : ingrese la cantidad de veces que se le permitirá al usuario elegir imprimir sus fotos en la pantalla **Opciones de fotos** . Rango permitido: 0 a 99. Si el valor se establece en 0, se le seguirá ofreciendo al usuario la opción de imprimir fotos hasta que elija la opción **Terminado** en la pantalla **Opciones de fotos** . 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 de impresión desean imprimir después de haber elegido imprimir sus fotos en la pantalla Opciones de fotos. Esta pantalla mostrará una serie de opciones de "Imprimir copias" para el usuario, según lo definido en 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).

**Total de opciones** : ingrese la cantidad total de opciones de "Imprimir copias" que presentará a sus usuarios en la pantalla Imprimir copias (arriba). Rango de 1 a 10.

**Número de copias para cada opción** : esta lista le permite definir la cantidad de copias impresas que desea asignar a cada opción en la pantalla Imprimir copias. Haga clic en cada elemento de la lista para especificar la cantidad de copias requeridas. El rango es de 1 a 99.

Nota: Si selecciona **Imprimir fotos: Sí** y también marca **Preguntar al usuario** , entonces durante el evento, las fotos de cada usuario se imprimirán automáticamente y luego se les mostrará la pantalla **Imprimir fotos** que les permitirá elegir hacer 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 poder imprimir sus fotos. Los códigos de acceso se pueden crear e imprimir en Configuración → de seguridad de RightBooth.

**Guardar el diseño de impresión como un archivo de imagen** – Marque esta opción para guardar el diseño de impresión de la foto 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 fotos. Tenga en cuenta que esta función solo funcionará si ha diseñado un diseño de impresión para el evento. Tenga en cuenta también 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 puedan ver e imprimir después del evento mediante la función Tareas de eventos de RightBooth (consulte Tareas de eventos: **Diseños de impresión** ). Nota: Si selecciona esta opción, RightBooth guardará automáticamente los archivos de imagen de 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 correos electrónicos**.

**Valor máximo para la acción 'Imprimir más copias'**: use 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.

**Cantidad máxima de impresiones** : marque esta opción para que RightBooth impida que se realicen más impresiones cuando la cantidad de impresiones actual haya alcanzado este valor (consulte la siguiente opción). En este punto, si los usuarios intentan realizar alguna impresión, se les mostrará un mensaje de advertencia que les indicará que esta función ha alcanzado su cantidad máxima de uso y que no se realizarán más impresiones.

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

Nota: El valor máximo de impresión se aplica únicamente al archivo de evento actual y anula el valor máximo de impresión que se puede especificar en Configuración. Consulte la sección: Configuración de →impresoras.

## Gracias

**Incluir la pantalla de agradecimiento**: marque esta opción para que la pantalla **de agradecimiento** se muestre a los usuarios después de que hayan grabado un archivo de evento. Cuando la pantalla de agradecimiento se incluye en el evento, puede seleccionar opcionalmente con qué tipo de grabación de evento se mostrará. Esto se logra utilizando las propiedades de "Mostrar con" para la pantalla de agradecimiento en el Editor de pantalla. Consulte →Propiedades del Editor de pantalla →Aspecto.

**Opción para volver a iniciar** : si ha seleccionado incluir la pantalla Detalles del usuario, puede optar por incluir el mensaje de "Volver a iniciar" en la pantalla "Gracias". De este modo, cuando se esté reproduciendo un evento de grabación de varios tipos, si el usuario elige "Volver a iniciar", se evitará la necesidad de ingresar los detalles del usuario una segunda vez. Marque esta opción para que la pantalla **Gracias** también muestre el mensaje "**¿Volver a iniciar?**" y los botones **Sí/No** . Esta configuración solo se aplica si ha elegido incluir la pantalla Detalles del usuario en su evento. Si marca "Opción para volver a iniciar", si el usuario elige "Sí", podrá volver a utilizar el evento sin tener que visitar la pantalla Inicio o volver a ingresar sus detalles 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 pantallas.

Primero, asegúrese de tener sus monitores conectados a una tarjeta gráfica de múltiples cabezales en su PC y de haberlos organizado como en una configuración de escritorio extendida (consulte la configuración de pantalla de Windows para obtener instrucciones).

Ahora puedes elegir qué pantallas de eventos de RightBooth quieres mostrar en cada uno de tus monitores.

**Pantallas del monitor 1. 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 del evento principal estén configuradas para mostrarse en el monitor de pantalla táctil.

**Redimensionable** : seleccione esta opción para poder 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 está seleccionada, la ventana del evento siempre permanecerá en pantalla completa (predeterminada).

**Posición** : elija en qué área del monitor desea que se ubique el evento. Predeterminado: Maximizado: el evento llenará completamente el monitor.

**Monitorizar 2 pantallas** : marca esta opción para utilizar un segundo monitor en tu evento RightBooth. La opción Monitorizar 2 estará disponible dentro del Editor de pantallas para fines de edición, y las pantallas de tu evento "Monitorizar 2" aparecerán en el segundo monitor cuando se esté reproduciendo el evento.

**Pantallas del monitor 2. En pantalla** : ingrese el número del monitor en el que desea mostrar las pantallas de eventos del "Monitor 2".

**Pantallas emparejadas con el Monitor 1** : marque esta opción para permitir que cualquier pantalla de evento en el Monitor 2 que tenga el mismo nombre que una pantalla de evento del Monitor 1 se muestre siempre que se muestre la pantalla de evento del Monitor 1. Consulte "Emparejamiento de pantallas de varios monitores" (a continuación).

**Pantalla de video en progreso** : marque esta opción para incluir la pantalla de **video en progreso** en el segundo monitor.

**Pantalla Foto en progreso** : marque esta opción para incluir la pantalla **Foto en progreso** en el segundo monitor.

**Pantalla de impresión en progreso** : marque esta opción para incluir la pantalla de **impresión en progreso** en el segundo monitor.

**Pantallas de Monitor 3** : marque esta opción para usar un segundo monitor en su evento RightBooth. La opción Monitor 3 estará disponible dentro del Editor de pantallas para fines de edición, y las pantallas de su evento "Monitor 3" aparecerán en el tercer monitor cuando se esté reproduciendo el evento.

**Pantallas del monitor 3. En pantalla** : ingrese el número del monitor en el que desea mostrar las pantallas de eventos del "Monitor 3".

**Pantallas emparejadas con el Monitor 1** : marque esta opción para permitir que cualquier pantalla de evento en el Monitor 3 que tenga el mismo nombre que una pantalla de evento del Monitor 1 se muestre siempre que se muestre la pantalla de evento del Monitor 1. Consulte "Emparejamiento de pantallas de varios monitores" (a continuación).

**de video en progreso** : marque esta opción para incluir la pantalla de **video en progreso** en el tercer monitor.

**Pantalla Foto en progreso** : marque esta opción para incluir la pantalla **Foto en progreso** en el tercer monitor.

**Pantalla de impresión en progreso** : marque esta opción para incluir la pantalla de **impresión en progreso** en el tercer monitor.

**Monitorizar 4 pantallas** : marca esta opción para utilizar un segundo monitor en tu evento RightBooth. La opción Monitorizar 4 estará disponible dentro del Editor de pantallas para fines de edición, y las pantallas de tu evento "Monitorizar 4" aparecerán en el cuarto monitor cuando se esté reproduciendo el evento.

**Pantallas del monitor 4. En pantalla** : ingrese el número del monitor en el que desea mostrar las pantallas de eventos del "Monitor 4".

**Pantallas emparejadas con el Monitor 1** : marque esta opción para permitir que cualquier pantalla de evento en el Monitor 4 que tenga el mismo nombre que una pantalla de evento del Monitor 1 se muestre siempre que se muestre la pantalla de evento del Monitor 1. Consulte "Emparejamiento de pantallas de varios monitores" (a continuación).

**Pantalla de video en progreso** : marque esta opción para incluir la pantalla de **video en progreso** en el cuarto monitor.

**Pantalla Foto en progreso** : marque esta opción para incluir la pantalla **Foto en progreso** en el cuarto monitor.

**Pantalla de impresión en progreso** : marque esta opción para incluir la pantalla de **impresión en progreso** en el cuarto monitor.

#### Emparejamiento de múltiples pantallas de monitor

Siempre que agregue una pantalla a una lista de pantallas de eventos de Monitor extendido (Monitores 2, 3 o 4), si le da a la pantalla el mismo nombre que a una pantalla en el Monitor 1, el nombre de la pantalla del Monitor extendido se agregará automáticamente con el número de la pantalla.

Por ejemplo, si añades la pantalla ' **Mostrar foto** ' a la lista de pantallas del Monitor 2, automáticamente se llamará ' **Mostrar foto (2)** '. Ahora, para que se produzca el emparejamiento de pantallas, si marcas la opción: 'Pantallas emparejadas con el Monitor 1', cuando se esté reproduciendo el evento, cada vez que aparezca la pantalla del evento ' **Mostrar foto** ' en el Monitor 1, aparecerá automáticamente la pantalla del evento ' **Mostrar foto (2)** ' en el Monitor 2.

#### Misceláneas

**Incluir botones en las pantallas de eventos** : 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 solo verá los mensajes de texto de selección y no los botones.

**Incluir la pantalla de 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 cancelación. Esta pantalla le preguntará al usuario si está seguro de que desea cancelar y le permitirá 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 cancelación.

Si la pantalla de confirmación de cancelación no está incluida en el evento, cada vez que un usuario haga clic en cualquier botón Cancelar, la sesión se cancelará inmediatamente sin solicitarle confirmación al usuario.

**Mostrar tiempo de espera al cargar el próximo evento** : algunos archivos de eventos pueden tardar mucho tiempo en abrirse si contienen muchas imágenes y videos en las pantallas de eventos. Marque esta opción para que RightBooth muestre un ícono de espera al usuario mientras carga un evento que requiere mucho tiempo.

**El video de la 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 reiniciarse 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 usando el mismo archivo de audio en pantallas de eventos consecutivas y desea que el audio continúe reproduciéndose sin reiniciarse a medida que pasa de una pantalla a otra.

**Número máximo de veces que se puede mostrar cada pantalla de "Opciones" a cada usuario** : ingrese la cantidad en el cuadro de texto. Ejemplo: está proporcionando las opciones de impresión de fotografías y de envío de fotografías por correo electrónico en la pantalla de evento "Opciones de fotografías", pero solo desea permitir que cada usuario use una de las opciones, no ambas. Para ello, ingrese "1" en este cuadro de texto. Luego, la pantalla "Opciones de fotografías" solo aparecerá una vez por usuario, lo que les permitirá elegir solo una de las opciones. Esta función también se aplica a las pantallas de evento "Opciones de video" y "Opciones de mensajes". Nota: si ingresa "0" en este cuadro de texto, se ignorará esta función.

**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 las cámaras web números 2, 3 y/o 4 y fusionándolas con la cámara web número 1 en tiempo real. Cuando se marca esta opción, el evento mostrará PIP en la cámara web 1 durante todo el evento. Tenga en cuenta que para usar 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 las cámaras web, no a las cámaras DSLR.

**Flechas de selección de diseño:** use las teclas de flecha hacia arriba y hacia abajo para elegir la combinación de diseño PIP que prefiera. Tenga en cuenta que los diferentes diseños requieren más cámaras web que otros, hasta un máximo de 4 cámaras web. Tenga en cuenta también que el diseño que elija también obedecerá a la configuración de rotación de la cámara web que aplique a todas las cámaras web en la configuración de video de RightBooth.

**Color detrás de las pantallas de eventos** : elige un color que se mostrará detrás de las pantallas de eventos. Este color llenará la pantalla y se verá si agregas una transición de pantalla de eventos que reduzca el tamaño de la pantalla de eventos durante la animación de transición.

#### **Comandos de grabación de video**

Utilice estas configuraciones para permitir que varias instancias de RightBooth graben videos simultáneamente usando múltiples cámaras.

**Ignorar** : RightBooth ignorará los comandos de grabación de video, valor predeterminado.

**Enviar** : RightBooth enviará comandos de inicio y detención de grabación de video a todas las demás instancias en ejecución de RightBooth.

**Recibir** : RightBooth escuchará y reaccionará a los comandos de grabación de video enviados desde otras instancias de RightBooth.

Consulte el siguiente artículo del blog para obtener una explicación completa sobre cómo utilizar correctamente esta función:

<https://www.rightbooth.com/blog/record-multiple-videos-simultaneamente>

## Texto del evento

La tabla de texto de eventos le permite ver y/o modificar instrucciones de texto específicas para el evento actualmente abierto.

La primera columna de la tabla muestra las instrucciones de texto que se utilizarán durante el evento. Este texto se mostrará en el idioma seleccionado actualmente en el cuadro combinado Idioma del evento, consulte a continuación.

Sin embargo, si desea modificar alguna de las instrucciones de texto específicamente para el evento actualmente abierto, simplemente ingrese el texto reformulado en el cuadro de texto correspondiente en la columna **Texto de reemplazo**.

Tenga en cuenta que cualquier texto que introduzca en esta tabla se aplicará únicamente al archivo de evento abierto en ese momento y estos cambios también se guardarán con el archivo de evento. Los cambios en esta tabla no afectarán el texto de ninguno de los otros archivos de evento.

También puede modificar estas instrucciones de texto específicas directamente dentro del Editor de pantalla al editar elementos de etiqueta de pantalla (consulte la sección: **Edición de elementos de etiqueta**).

## El lenguaje 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 lo configura en "Predeterminado", el archivo de evento tomará las instrucciones de texto del "Idioma de evento predeterminado" en la Configuración de RightBooth. Si lo configura en un idioma específico, el archivo de evento mantendrá las instrucciones en el idioma elegido y no se verá afectado por los cambios en el idioma de evento predeterminado en la Configuración.

## Preguntas sobre el evento

El panel Preguntas le permite crear un conjunto de preguntas que se presentarán a sus usuarios durante un evento de preguntas.

Cuando creas un nuevo evento, la tabla de preguntas estará vacía. Puedes hacer clic en el botón **+** para agregar filas a la tabla. Cada fila de la tabla representa una sola pregunta que aparecerá a tus usuarios durante el evento.

Cada pregunta está definida por propiedades en las siguientes columnas de la tabla:

**ID:** esta columna muestra el ID de cada pregunta. Se trata de un valor numérico que se garantiza que es único para cada pregunta en el archivo de eventos. 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.

**Vídeo de la pregunta** : si desea reproducir un vídeo de cualquier pregunta, haga clic en la celda correspondiente para seleccionar un archivo de vídeo grabado de 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.

**Vídeo** : 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 especificada y el archivo de video 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** : Se mostrarán botones de opción 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 estará compuesta por una serie de respuestas que se mostrarán al usuario, de 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 aparece en la cuadrícula de preguntas se mostrará al usuario después de que haya seleccionado la respuesta.
- **Terminado** : no se mostrarán más preguntas al usuario después de que haya seleccionado la pregunta de respuesta.
- **ID de la pregunta** : la pregunta con la ID correspondiente se mostrará al usuario después de que haya seleccionado la respuesta.

**Respuesta correcta** : al ingresar respuestas en el panel del editor de respuestas múltiples, también puede elegir que la pregunta sea puntuable marcando la casilla de verificación debajo de la columna "Correcta" que corresponde a la respuesta correcta. Tenga en cuenta que especificar una respuesta correcta es opcional.

**Omitir** : marque esta casilla para que la pregunta asociada sea opcional. Durante el evento en el que se muestra una pregunta opcional al usuario, también se mostrará el botón o etiqueta **Omitir** , lo que le permitirá al usuario omitir la pregunta sin responderla.

**Rama** : haga clic aquí para seleccionar una regla de rama para la pregunta. Las configuraciones de rama pueden ser una de las siguientes:

- **Siguiente** : la siguiente pregunta que aparece en la cuadrícula de preguntas se mostrará al usuario después de que haya respondido la pregunta.
- **Terminado** : no se mostrarán más preguntas al usuario después de que haya ingresado la pregunta.
- **ID de la pregunta** : la pregunta con la ID correspondiente se mostrará al usuario después de que haya respondido la pregunta.

Esta opción no se aplica al Tipo de respuesta: Múltiple, ya que tiene su propia configuración de rama Múltiple (ver arriba).

En cada uno de tus eventos puedes 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 el que normalmente se presentarán al usuario durante el evento. Sin embargo, si utiliza con cuidado las preguntas de opción múltiple y las opciones de ramificación, puede crear rutas únicas a través del conjunto de preguntas que se generarán como resultado de las respuestas proporcionadas por cada usuario. También puede optar por mostrar las preguntas en un orden aleatorio (consulte a continuación).

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 Preguntas:

+ Haga clic en este botón para agregar más preguntas a la tabla. Esto mostrará el panel de ingreso de preguntas donde puede escribir una o más preguntas para agregarlas a la tabla. Nota: Cada pregunta en 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 de la tabla la pregunta o preguntas seleccionadas actualmente. Para seleccionar una o más preguntas, haga clic con el mouse en la celda de la columna de la tabla situada más a la izquierda de la pregunta y se seleccionará toda la fila (resaltada en azul), lo que permitirá su eliminación posterior. Para seleccionar más de una pregunta, haga clic y arrastre el mouse en la columna de la tabla situada más a la izquierda.

↑ ↓ – Estos botones le permiten cambiar el orden de las preguntas en la tabla. Primero seleccione una o más filas como se describe arriba, luego haga clic en el botón de flecha correspondiente para mover las preguntas seleccionadas actualmente hacia arriba o hacia abajo en la tabla.

**Orden aleatorio** : marque esta casilla para que las preguntas se muestren a cada usuario en un orden aleatorio único. Si está marcada, cuando se reproduzca el evento, se seleccionará la primera pregunta al azar de todo el conjunto de preguntas de la tabla. Luego, si la condición de la rama para la respuesta elegida es "Siguiente", se elegirá la siguiente pregunta al azar. Ninguna pregunta se mostrará más de una vez a cada usuario.

**Cantidad** : ingrese la cantidad de preguntas que desea que se muestren a cada usuario. Este valor puede ser particularmente útil en combinación con la configuración de Orden aleatorio, donde desea mostrar un subconjunto diferente de preguntas a cada usuario. Nota: si ingresa "0", se ignorará el valor de Cantidad.

Véase 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. Las configuraciones de esta sección se utilizan en combinación con las configuraciones 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 ingrese en la pantalla Detalles del usuario (o la pantalla "Dirección de correo electrónico") durante el evento.

**Para** : utiliza este cuadro de texto para introducir una o más direcciones de correo electrónico a las que deseas que se envíen todos los vídeos, fotos y mensajes. Las direcciones que añades en este cuadro son independientes (y adicionales) de la opción "Enviar a la dirección de correo electrónico del usuario" y te permiten enviar automáticamente archivos de los usuarios a otras direcciones de correo electrónico. Cada dirección de correo electrónico debe añadirse en una línea independiente en el cuadro de texto.

A modo de ejemplo, en una recepción de boda, además de que cada usuario reciba sus propias fotos, los novios pueden querer recibir todas las fotos tomadas por todos los usuarios, por lo que en este ejemplo deberá ingresar las direcciones de correo electrónico de los novios 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 función potente que te permite vincular eventos sin problemas mientras se están reproduciendo. Algunas de las cosas que puedes hacer con 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
- crea un menú para ejecutar otras aplicaciones o abrir otros archivos en tu computadora.

Cada evento contiene las siguientes reglas de flujo de eventos...

### Al finalizar, comience...

Elige qué evento quieres que comience a reproducirse después de que un usuario complete el evento actual. Normalmente, 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** . Puedes elegir cualquiera de las opciones de flujo del evento (ver a continuación).

### Al cancelar o interrumpir, iniciar...

Elige qué evento quieres que comience a reproducirse cuando un usuario cancele o interrumpa el evento actual. Puedes elegir cualquiera de las opciones de flujo de eventos (ver a continuación).

### En el tiempo de espera, iniciar...

Seleccione qué evento comenzar a reproducirse cuando alguna pantalla del evento actual (que requiere la intervención 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 (consulte 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 los menús

Si elige ejecutar otras aplicaciones o abrir otros archivos desde un menú de Rightbooth, 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 de 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 vigilancia externa para permitir que cualquier otra aplicación (que tenga capacidades de carpeta de vigilancia) procese los videos y/o fotos y los devuelva a su evento para continuar con el flujo del evento. Cuando esta función está activada, inmediatamente después de que se graba cada video o se toma una foto, RightBooth copiará el archivo en la carpeta de vigilancia externa especificada. Luego, el evento esperará un período de tiempo específico, durante el cual monitoreará la carpeta de vigilancia de retorno especificada para la llegada del video o la 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 los vídeos 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 vigilar la misma carpeta externa.

**Carpeta de control de retorno** : elija una carpeta en su computadora que RightBooth controlará 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 retorno.

**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 marcada, RightBooth hará una pausa 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 de eventos se producirán las acciones de copia de archivos.

### Vídeos

Elija entre:

**Después de la creación** : los videos y los 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 y las conversiones de archivos.

**Pantalla "Mostrar"** : los videos y los videos de karaoke se copiarán o cargarán cuando aparezca la pantalla "Mostrar video" (o cuando aparezca la pantalla "Mostrar karaoke"). Si selecciona esta opción pero no incluye la pantalla "Mostrar video" en su evento, **no se** realizarán acciones de copia de archivos en los videos. Además, consulte "Consideración" a continuación.

**Pantalla 'Opciones'** : los videos y los videos de karaoke se copiarán o cargarán cuando aparezca la pantalla 'Opciones de video'. Si selecciona esta opción pero no incluye la pantalla de Opciones de video en su evento, **no se** realizarán acciones de copia de archivos en los videos.

**Una vez finalizado** : los videos y los videos de karaoke se copiarán o cargarán cuando el usuario actual haya terminado su sesión de grabación de video actual. Esto sucederá cuando el flujo del evento avance más allá de las pantallas de opciones de video en la lista de pantallas del Editor de pantalla.

### Conversión de archivos de vídeo: consideraciones

Considere la siguiente configuración de diseño de evento:

- 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
- Estás convirtiendo tus videos grabados al formato MP4 (ver Configuración →Varios)

Con esta configuración, el vídeo no se convertirá hasta que el flujo de eventos avance más allá de la pantalla "Mostrar vídeo", por lo que debe evitar seleccionar las opciones de copia de archivo: "Después de crear" o "Mostrar pantalla"; de lo contrario, RightBooth copiará el archivo de vídeo en su formato de grabación original (por ejemplo, WMV). Por lo tanto, con esta configuración, seleccione la opción de copia de archivo "Pantalla de opciones" o "Después de completar" para garantizar que RightBooth copie los archivos MP4.

### Fotografías y miniaturas

Elija entre:

**Después de crearlas** : las fotos se copiarán o cargarán inmediatamente después de que se haya tomado cada foto.

**Pantalla "Mostrar"** : las fotos se copiarán o cargarán cuando aparezca la pantalla "Mostrar foto". Si selecciona esta opción pero no incluye la pantalla "Mostrar foto" en su evento, **no se** realizarán acciones de copia de archivos en las fotos.

**Pantalla "Opciones"** : las fotos se copiarán o cargarán cuando aparezca la pantalla "Opciones de fotos". Si selecciona esta opción pero no incluye la pantalla Opciones de fotos en su evento, **no se** realizarán acciones de copia de archivos en las fotos.

**Una vez finalizada la sesión** , las fotos se copiarán o cargarán cuando el usuario actual haya terminado la sesión de captura de fotos actual. Esto sucederá cuando el flujo del evento pase la pantalla de opciones de fotos en la lista de pantallas del Editor de pantalla.

## Huellas dactilares

Elija entre:

**Después de la creación** : 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 selecciona alguna de estas opciones pero no incluye la pantalla de opciones de fotografía en su evento, **no se** realizarán acciones de copia de archivos en los diseños de impresión.

**Una vez finalizado** , los diseños de impresión se copiarán o cargarán cuando el usuario actual haya terminado su sesión de captura de fotos actual. Esto sucederá cuando el flujo del evento avance más allá de la pantalla de opciones de fotos en la lista de pantallas del Editor de pantalla.

**Reemplazar las acciones de Copiar archivo (en la configuración de Carpeta de RightBooth) con acciones de Copiar archivo específicas del evento** : marque esta casilla para poder 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 o carpetas diferentes para copiar archivos de este evento.

Al marcar esta opción, efectivamente anula cualquier acción general de copia de archivo (definida en Configuración de carpetas/archivos de RightBooth) para este archivo de evento.

Cuando no está marcada, RightBooth utilizará las acciones generales de copia de archivos en Configuración de carpetas/archivos de RightBooth.

Si marca esta casilla de verificación pero posteriormente no agrega ninguna acción de copia de archivo, RightBooth no realizará ninguna copia de archivo mientras se reproduce este evento.

Consulte también la sección: Configuración →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. Este nombre de 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 este nombre de 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 elegir marcar las siguientes opciones:

- **Fotos:** las fotos capturadas durante el evento se copiarán a la carpeta
- **Miniaturas:** las miniaturas de las fotos capturadas se copiarán en la carpeta. Los archivos de miniaturas se crean como imágenes JPG, con un tamaño máximo de 160 x 120 píxeles.
- **Impresiones:** los diseños de impresión de fotografías generados se copiarán a la carpeta
- **Videos:** los vídeos grabados se copiarán a la carpeta
- **de texto** 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 correo electrónico.
- **Números de fotos:** esta opción se utiliza junto con las opciones Fotos y Miniaturas (arriba). Si desea copiar fotos específicas o miniaturas de fotos, ingrese los números de las fotos 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 puede ser útil es cuando ha conectado una o más unidades externas a la computadora (como memorias de datos USB) y necesita que estas unidades contengan copias de todos los archivos que se han grabado durante el evento.

Otro ejemplo: tienes una carpeta que se va a utilizar como estación de impresión y envío de correo electrónico. Consulta la sección **Creación de una estación de impresión y envío de correo electrónico**.

## Cámara/impresora para eventos

### Cámara que se utilizará para grabar vídeos.

Utilice esta configuración para elegir qué cámara se utilizará para grabar videos cuando se reproduzca este evento específico.

**Según lo especificado en la configuración de RightBooth** : marque esta opción para utilizar 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 utilice la cámara web para grabar videos.

**Cámara DSLR** : marque esta opción para forzar que este evento utilice la cámara DSLR para grabar videos.

**Cámara GoPro** : marque esta opción para forzar que este evento utilice 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 recorte se deben ingresar 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 recorte se deben ingresar en los cuadros de texto W y H adjuntos.

**Recortar videos de GoPro** : marque esta opción para aplicar un recorte específico del evento a los videos grabados con la cámara GoPro en este evento. Los valores de recorte se deben ingresar en los cuadros de texto W y H adjuntos.

**IMPORTANTE:** si las configuraciones de recorte anteriores están habilitadas, se utilizarán estos valores de recorte en lugar de cualquier valor de recorte definido en la configuración principal de RightBooth.

### Cámara que se utilizará para tomar fotografías.

Utilice esta configuración para elegir qué cámara se utilizará para tomar fotografías cuando se reproduzca este evento.

**Según lo especificado 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 predeterminada.

**Cámara web** : marque esta opción para forzar a este evento a utilizar la cámara web para tomar fotografías.

**Cámara DSLR** : marque esta opción para forzar que este evento utilice la cámara DSLR para tomar fotografías.

**Cámara GoPro** : marque esta opción para forzar que este evento utilice 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 recorte se deben ingresar en los cuadros de texto W y H adjuntos.

**Recortar fotos DSLR** : marque esta opción para aplicar un recorte específico del evento a las fotos tomadas con la cámara DSLR en este evento. Los valores de recorte se deben ingresar en los cuadros de texto W y H adjuntos.

**Recortar fotos GoPro** : marca esta opción para aplicar un recorte específico del evento a las fotos tomadas con la cámara GoPro en este evento. Los valores de recorte se deben ingresar en los cuadros de texto W y H adjuntos.

**IMPORTANTE:** si las configuraciones de recorte anteriores están habilitadas, se utilizarán estos valores de recorte en lugar de cualquier valor de recorte definido en la configuración principal de RightBooth.

### **Impresora a utilizar**

Utilice esta configuración para elegir qué impresora se utilizará para imprimir fotos cuando se reproduzca este evento.

**Desde Configuración** : marque esta opción para utilizar la impresora especificada en la configuración de impresora de RightBooth. Esta es la opción predeterminada.

**Elegir una impresora** : marque esta opción para poder elegir una impresora específica de la lista de impresoras.

## **Anulación de la configuración de la cámara y la impresora de RightBooth para eventos individuales**

Cada vez que se crea un nuevo evento, sus opciones de Cámara e Impresora de eventos se configuran automáticamente para usar los dispositivos especificados en Configuración.

Por este motivo, normalmente no necesitarás modificar las opciones de cámara/impresora de eventos en ninguno de tus eventos. Sin embargo, si, por ejemplo, quieres que el diseño de un evento en particular siempre use la cámara web, entonces marca la opción "Cámara web" de la cámara de eventos para obligar al evento a usar siempre la cámara web independientemente de la configuración de tu cámara en la configuración de RightBooth.

## **El editor de pantalla**

Se puede acceder al Editor de pantallas desde el botón Editar pantallas en la ventana principal de RightBooth y le permite diseñar la apariencia y el diseño de todas las pantallas y elementos de pantalla del evento que haya incluido en el evento. También le permite diseñar el diseño de la 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 el nombre de cualquier pantalla de la lista para ver el contenido de esa pantalla. Luego puede diseñar y presentar todos los elementos de la pantalla, incluida la cámara, las etiquetas de texto, las imágenes, el video, etc.

## La lista de pantallas

Esta es una lista de pantallas que están disponibles según las opciones que elija 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 el funcionamiento correcto que no podrá eliminar.

### Comenzar

Muestra la vista previa en vivo de la cámara y un mensaje introductorio.

### Navegador de medios

Esta pantalla se incluye automáticamente cuando el tipo de evento se configura como "Sharing Station". Muestra miniaturas de todos los videos y fotos contenidos en la carpeta Watch de Sharing Station. El navegador actualizará automáticamente su contenido cada vez que aparezcan nuevos archivos en la carpeta Watch.

### Términos y condiciones

Muestra el texto de sus términos y condiciones junto con un botón Aceptar y Cancelar.

### Datos del usuario

Muestra cuadros de texto de nombre y dirección de correo electrónico y el teclado en pantalla para permitir que los usuarios ingresen sus datos en el sistema.

### Menú de eventos

Muestra las opciones de eventos (y botones) del Diseñador de eventos, cuando el tipo de evento está configurado como 'Menú'

### Elija grabación

Muestra las opciones de grabación (y los botones) que puede elegir el usuario. Las opciones de 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 funcionará como una pantalla de información para el tipo de grabación.

### Elija 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.

### Elija superposición

Muestra las imágenes superpuestas que los usuarios pueden seleccionar al incluir la función de superposición de imágenes "Preguntar al usuario", 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 de "Prepárate".

### Cuenta atrás

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 pregunta 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 cámara.

## Grabar vídeo

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 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 cámara en vivo y el elemento de etiqueta 'Sonrisa'.

## Elija el filtro

Muestra la foto más reciente junto con un conjunto de filtros de fotos que los usuarios pueden seleccionar al incluir la función de filtro de fotos "Preguntar al usuario", junto con un botón Aceptar.

## Escribe mensaje

Muestra un elemento de entrada de texto y un teclado en pantalla para permitir que los usuarios ingresen su mensaje.

## Mostrar video

Muestra un elemento de video que reproduce el video grabado más recientemente. Si la opción "Rehacer video" está configurada en el diseñador de eventos, esta pantalla también muestra los botones Rehacer y Conservar.

## Mostrar foto

Muestra un elemento de imagen que contiene la foto tomada más recientemente y las imágenes en miniatura de todas las demás fotos del conjunto de fotos. 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 Conservar.

## Mostrar respuesta

Muestra la respuesta de texto o video grabada más recientemente en un evento de pregunta. Si la opción "Rehacer respuestas de preguntas" está configurada en el diseñador de eventos, esta pantalla también muestra los botones Rehacer y Conservar.

## Mostrar karaoke

Muestra un elemento de video que reproduce el último video de karaoke grabado. Si la opción "Rehacer karaoke" está configurada en el diseñador de eventos, esta pantalla también muestra los botones Rehacer y Conservar.

## Impresión

Muestra una imagen de impresora cada vez que se realiza la impresión de una fotografía.

## Diseño de impresión

Muestra el diseño de la impresión de fotografías actual para fines de diseño. Esta pantalla no aparece cuando se está reproduciendo el evento.

### Opciones de video

Muestra cualquier opción de video que haya elegido en el Diseñador de eventos para permitir que los usuarios hagan su elección.

### Opciones de fotografía

Muestra las opciones de fotografía que haya elegido en el Diseñador de eventos para permitir que los usuarios elijan. 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, puede simplemente eliminar este elemento de la pantalla Opciones de fotografía en el Editor de pantalla.

### Opciones de mensaje

Muestra cualquier opción de mensaje que haya elegido en el Diseñador de eventos para permitir que los usuarios hagan su elección.

### Copias impresas

Muestra las opciones de copias de impresión que ha elegido en Event Designer para permitir que los usuarios elijan cuántas copias de impresión realizar al imprimir sus fotos.

### Dirección de correo electrónico

Muestra el cuadro de ingreso de texto de la dirección de correo electrónico y el teclado en pantalla para permitir que los usuarios ingresen su dirección de correo electrónico cuando lo requiera el software.

### Envío de correo electrónico

Muestra una imagen de correo electrónico cada vez que se envía un correo electrónico.

### Número de teléfono

Muestra la lista de proveedores de servicios móviles (tomada de Configuración de redes sociales), el cuadro de ingreso de texto del número de teléfono/móvil y el elemento del Teclado en pantalla.

### Enviar al teléfono

Muestra una imagen de 'enviando al teléfono' cada vez que se envían archivos a un teléfono móvil.

### Número de WhatsApp

Muestra el cuadro de ingreso de texto del número de teléfono/móvil y el elemento del teclado en pantalla para permitir que los usuarios ingresen el número de teléfono móvil de su cuenta de WhatsApp.

### Enviar a WhatsApp

Muestra la ventana de WhatsApp en la que los usuarios pueden arrastrar sus videos y fotos de RightBooth para cargarlos a su cuenta de WhatsApp.

### Gracias

Muestra un elemento con la etiqueta "Gracias" al final de la sesión de evento de cada usuario. También mostrará los botones "Sí/No" para "Volver" si es necesario.

### Cancelar

Muestra el elemento de etiqueta "Cancelar confirmación" 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 el Diseñador de eventos.

### Ocupado

Muestra un elemento de etiqueta "Ocupado" y una animación cada vez que RightBooth está realizando 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.

## Bloqueado

Muestra la pantalla bloqueada cuando el evento está bloqueado y está esperando que se cumpla la condición de inicio. Consulte Configuración de inicio/detención.

## Finalizado

Muestra la pantalla "Finalizado" cada vez que se cumple una condición de detención de un evento. Consulte Configuración de inicio/detención.

## La pantalla del monitor adicional muestra una lista

Las siguientes pantallas se mostrarán en un segundo, tercer o cuarto monitor y solo se aplicarán si el evento incluye los monitores adicionales en el Diseñador de eventos.

## Empezar n

Esta es la primera pantalla que se mostrará al inicio del evento. Por ejemplo, la pantalla 'Inicio 2' se mostrará en el segundo monitor.

## Vídeo en progreso

Esta pantalla se mostrará siempre que RightBooth esté grabando un video, cuando la opción "Video en progreso" esté seleccionada en el Diseñador de eventos. Esto es útil si desea asegurarse de que no se esté produciendo ninguna actividad que requiera un uso intensivo del procesador en el segundo (o tercer) monitor (como reproducir un elemento de video) durante la grabación del video.

## Foto en proceso

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 proceso

Esta pantalla se mostrará cada vez que se esté imprimiendo una foto en RightBooth, cuando aparezca el mensaje "Impresión en progreso".

## Opciones de la caja de herramientas del editor de pantalla

La caja de herramientas del Editor de pantalla ofrece las siguientes opciones:

**Tema** : haz clic en este botón para abrir la carpeta de fondos en la biblioteca multimedia, donde puedes seleccionar un tema que se aplicará a todas las pantallas de tu evento. Cada tema aplicará un fondo, un color de texto y un estilo de botón a todas las pantallas de tu evento.

**Cargar** – Haga clic en este botón para cargar un archivo guardado previamente:

- Diseño de diseño de impresión, mientras visualiza la pantalla de diseño de impresión
- Diseño de pantalla, mientras se visualiza cualquiera de las otras pantallas de eventos.
- Conjunto de elementos. Los elementos que hayas elegido se añadirán 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 actualmente seleccionado 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...

- Se conectan monitores adicionales a la computadora
- Se habilitan monitores adicionales en RightBooth Event Designer →Estructura del evento →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 trabaja en una pantalla del Monitor 2 solo se aplicarán a las pantallas del Monitor 2.

**Zoom** : aumenta o disminuye el tamaño de la pantalla para editar. Puedes hacer zoom en la pantalla para tener un control más preciso sobre la posición de los elementos. Cuando la pantalla no cabe en el monitor de tu computadora, aparecerán barras de desplazamiento verticales y horizontales que te permitirán desplazarte por la pantalla. El tamaño mínimo de zoom es 0,1. El tamaño máximo de zoom es 10. Siempre que el mouse esté posicionado sobre la pantalla, también puedes usar la rueda de desplazamiento del mouse para cambiar el valor de zoom.

**Opacidad de la caja de herramientas** : use esto para alterar la opacidad de todas las cajas de herramientas del Editor de pantalla para permitir una mayor visibilidad de la pantalla del evento subyacente.

**Retroceder** : haga clic en este botón para mover el elemento seleccionado más atrás en el orden de visualización de elementos. Cada clic en el botón moverá el elemento una posición hacia atrás 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 de elementos. Cada clic en el botón moverá el elemento hacia adelante una posición en el orden de visualización hasta que finalmente se muestre sobre todos los demás elementos en la pantalla.

Tenga en cuenta que cualquier elemento puede colocarse encima de cualquier otro elemento, por ejemplo, puede colocar texto e imágenes en elementos de video y cámara.

**Deshacer** : haz clic aquí para deshacer las modificaciones de la pantalla. La mayoría de las acciones se pueden deshacer, como mover y cambiar el tamaño de los elementos y modificar sus propiedades. Cada pantalla mantiene su propio historial de deshacer y rehacer independiente e ilimitado.

**Rehacer** : haga clic aquí para rehacer sus operaciones de deshacer.

**Papelera** : haga clic aquí para eliminar los elementos de pantalla seleccionados actualmente. También puede usar la Papelera para eliminar pantallas que haya agregado manualmente al evento si no hay elementos de pantalla seleccionados actualmente (consulte Agregar pantalla).

**Cortar** : haz clic aquí para cortar los elementos seleccionados actualmente de la pantalla. También puedes usar esta opción para cortar pantallas que hayas agregado manualmente al evento si no hay elementos de pantalla seleccionados actualmente.

**Copiar** : haga clic aquí para copiar los elementos de la pantalla seleccionados actualmente. También puede utilizar esta opción para copiar pantallas que haya agregado manualmente al evento si no hay elementos de pantalla seleccionados actualmente.

**IMPORTANTE.** Al usar las funciones Cortar y Copiar, los elementos se colocarán en el portapapeles privado de RightBooth. NO se colocarán 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 un evento diferente. Los elementos se pegarán en la misma ubicación desde la que se cortaron o copiaron. También puede pegar una pantalla previamente copiada en el mismo evento o en un

evento diferente, en cuyo caso se le solicitará que nombre la pantalla pegada antes de agregarla a la lista de pantallas.

Tenga en cuenta que esta función solo pega elementos del portapapeles privado de RightBooth. No pega elementos del portapapeles de Windows. Para pegar imágenes del portapapeles de Windows, consulte la sección: **Copiar imágenes de otras aplicaciones a las 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. Consulte **Propiedades** .

**Formateador** : haga clic aquí para mostrar u ocultar la caja de herramientas del formateador de elementos. Consulte **Formateo de elementos**.

**Transiciones** : haga clic aquí para habilitar o deshabilitar cualquier transición de pantalla mientras edita las pantallas de sus eventos.

**Información sobre herramientas de elementos** : haz clic aquí para mostrar u ocultar la información sobre herramientas que aparecerá cuando pases el ratón sobre varios elementos en la pantalla de eventos. La información sobre herramientas mostrará la ruta y el nombre de archivo de los elementos, como archivos de imagen y vídeo.

**Probar navegador** : cuando no está marcada, los elementos del navegador en la pantalla de eventos se pueden mover, cambiar de tamaño 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 se puede usar para probar las funciones de arrastrar y soltar en la página web.

## Pregunta



**Avanzador de preguntas y respuestas** : haga clic en este control hacia arriba o hacia abajo para recorrer las preguntas definidas en la tabla de preguntas del Diseñador de eventos (consulte más arriba). 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 en su evento y esté viendo la pantalla de preguntas o respuestas en el Editor de pantallas. Para obtener más información, consulte la sección sobre **Diseño de pantallas de preguntas** (más adelante).

**Vídeo** : esta opción le permite ver y editar el diseño de una pantalla de respuesta en vídeo.

**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.

## Mover y cambiar el tamaño de los 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 cambiar el tamaño de 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 cualquier cuadro de tamaño para cambiar el tamaño del elemento. Haga clic y arrastre el círculo de rotación para rotar el elemento.

Cuando cambia el tamaño de un elemento de etiqueta de texto, el contenido del texto se ajustará al 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 manteniendo presionada la tecla Ctrl o la tecla Shift del teclado y luego haciendo clic con el mouse en cada elemento de la pantalla para agregarlo a la selección. Mientras hace esto, puede deseleccionar 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; al cambiar el tamaño o rotar un elemento, se cambiará el tamaño y rotarán todos los elementos seleccionados. También puede cambiar las propiedades de todos los elementos seleccionados utilizando la caja de herramientas Propiedades (ver más adelante).

También puede seleccionar más de un elemento de la pantalla arrastrando un rectángulo de marquesina 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 intersecte con los elementos que desea seleccionar.

También puede utilizar las teclas de flecha del teclado para mover los elementos seleccionados hacia arriba, abajo, izquierda y derecha en incrementos de 1 píxel, o en 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 lugar del fondo de la pantalla.

## Agregar elementos a las pantallas

Haga clic en la casilla de verificación **Agregar elementos** en el cuadro de herramientas del Editor de pantalla para mostrar el **cuadro de herramientas Agregar elementos**. Este cuadro 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.

### Pantalla

Haga clic aquí para agregar una nueva pantalla en blanco a su evento. Se le solicitará 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. A su nueva pantalla se le pueden agregar elementos (videos, texto, contenido del navegador web, etc.) y diseñarlos para que se adapten a sus requisitos.

Puede utilizar los botones de flecha Arriba/Abajo en la Caja de herramientas principal para mover su pantalla hacia arriba o hacia abajo en la lista de pantallas. De manera 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 dictará cuándo se mostrará durante el evento. Por ejemplo, mover la pantalla hacia abajo en la lista para que se coloque antes de la pantalla de agradecimiento hará que la pantalla se muestre antes de la pantalla de agradecimiento cuando juegue el evento. También puede hacer que sus pantallas sean condicionales.

### Pantallas condicionales

La lista de pantallas contiene una línea separadora como la siguiente: \_\_\_\_\_

Las pantallas que aparecen en la lista sobre esta línea forman parte del flujo normal de eventos, por ejemplo: Inicio →Prepararse →Grabar →Mostrar →Gracias.

Las pantallas que aparecen debajo de esta línea solo se mostrarán en circunstancias especiales durante el evento. Por ejemplo, la pantalla Ocupado solo aparecerá cuando se esté produciendo una "actividad que consume mucho tiempo", como cuando se transfieren archivos de vídeo desde una cámara DSLR.

### **Pantallas aleatorias**

Como se mencionó anteriormente, puede agregar sus propias pantallas nuevas al evento y ubicarlas dentro del flujo normal del evento sobre la línea separadora. Pero también puede moverlas debajo de la línea separadora, donde pueden considerarse pantallas que se muestran aleatoriamente. Lo explicaremos a modo de ejemplo.

Supongamos que tenemos un evento muy simple que permite a cada usuario grabar un vídeo. La lista de la pantalla de eventos se ve así:

```
Comenzar
Prepararse
Cuenta atrás
Grabar vídeo
Gracias
-----
Ocupado
Error
Finalizado
```

Digamos que ahora queremos mostrar una pantalla publicitaria 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
Anuncio
Prepararse
Cuenta atrás
Grabar vídeo
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 tres anuncios al azar después de la pantalla de Inicio. Crea dos pantallas más y nómbralas Anuncio n.º 2 y Anuncio n.º 3 y muévelas a cualquier lugar debajo de la línea de separación de la siguiente manera:

```
Comenzar
Anuncio
Prepararse
Cuenta atrás
Grabar vídeo
Gracias
-----
Anuncio #2
Anuncio #3
Ocupado
Error
Finalizado
```

Ahora, cada vez que comience el evento, 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 anuncios adicionales también tienen el

carácter "#" incluido inmediatamente después de su nombre, y las pantallas se ubican debajo de la línea separadora.

Puede utilizar esta función de denominación en más de un lugar. Aquí mostramos un anuncio aleatorio después de la pantalla de Inicio y luego otro anuncio aleatorio antes de la pantalla de Agradecimiento:

Comenzar  
**Anuncio**  
Prepararse  
Cuenta atrás  
Grabar vídeo  
**Anuncio**  
Gracias

---

**Anuncio #2**  
**Anuncio #3**  
Ocupado  
Error  
Finalizado

Y finalmente aquí hay otro ejemplo donde usamos dos conjuntos de pantallas aleatorias, un conjunto para el anuncio aleatorio y otro conjunto para mostrar un **mensaje aleatorio** después de que el usuario haya grabado su video:

Comenzar  
Anuncio  
Prepararse  
Cuenta atrás  
Grabar vídeo  
**Mensaje**  
Gracias

---

Anuncio #2  
Anuncio #3  
**Mensaje#Hola**  
**Mensaje #18**  
**Mensaje#Boo**  
Ocupado  
Error  
Finalizado

Puntos a tener en cuenta:

- 1) Sólo puedes crear pantallas aleatorias a partir de tus propias pantallas recién agregadas.
- 2) Al nombrar sus pantallas aleatorias, puede utilizar cualquier carácter después del carácter '#' (como se muestra en el último ejemplo anterior).

## Botón

Puede agregar botones a las pantallas cuando desee incluir diversas acciones de clic que normalmente no están disponibles de manera predeterminada. Consulte Acción de clic.

## Cámara

Un elemento de cámara se utiliza para mostrar la transmisión en vivo actual de la cámara web o la 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 de una cámara web específica (1 a 4) o de la cámara DSLR. Para mostrar la transmisión en vivo de la cámara web 2, 3 o 4, es necesario 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 de cámaras DSLR Canon compatibles; consulte Configuración de DSLR de RightBooth.

## Reloj

Un elemento de reloj mostrará la hora actual.

## Cuenta atrás

Un elemento de cuenta regresiva se utiliza para mostrar una cuenta regresiva numérica a los usuarios. Este elemento se agrega automáticamente a las pantallas Cuenta regresiva y Grabar video, pero puede agregar este elemento a otras pantallas.

## Bloc de dibujo

Un elemento de bloc 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 bloc de dibujo se guardará como una imagen en la carpeta de eventos al final de cada sesión de evento y se borrará automáticamente para el inicio de la siguiente sesión de evento. También puede incluir el elemento de bloc de dibujo en sus diseños de impresión de fotografías para que los dibujos de sus usuarios se incluyan cuando se impriman las fotografías. Puede agregar 1 elemento de bloc de dibujo por pantalla.

Todas las imágenes grabadas en su bloc de dibujo se guardarán automáticamente en la carpeta de almacenamiento elegida en formato PNG y se les asignará un nombre de archivo que incluye la fecha y la hora en que se crearon; por ejemplo, la siguiente imagen del bloc de dibujo se creó 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 hay un elemento de cámara 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 usar con el elemento Panel de dibujo (consulte más adelante). Puede agregar 1 elemento de herramienta de dibujo por pantalla. **Consulte Herramientas de dibujo** para obtener más información.

## Accesorios para la cara

Se puede agregar un elemento de accesorio facial 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 para agregar accesorios a los rostros en fotos capturadas. Un elemento de accesorio facial es esencialmente una cuadrícula de imágenes interactiva que puede contener cualquier cantidad de imágenes de accesorios faciales organizadas en un diseño de fila y columna. Cuando se agrega inicialmente a una pantalla, el elemento de accesorio facial estará vacío de accesorios, pero luego puede completarlo haciendo doble clic en el elemento de accesorio facial (en la pantalla del evento) y luego eligiendo accesorios de la biblioteca de medios de RightBooth. Luego, cuando se reproduce el evento, puede tocar o hacer clic en los accesorios para que aparezcan automáticamente en los rostros en la transmisión o la foto. Puede agregar 1 elemento de accesorio facial por pantalla.

## Juego

Se puede agregar un elemento de juego a cualquier pantalla. La biblioteca multimedia de RightBooth contiene una serie de enlaces a juegos interactivos en línea diseñados para la entrada con mouse o 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. El juego se agregará a la pantalla de eventos en un elemento del navegador web del tamaño correcto. Cuando esté en el Editor de

pantalla, se puede cambiar el tamaño y la posición del juego. Cuando se esté ejecutando el evento, también se puede jugar al juego cuando aparezca en la pantalla. Nota: Debe tener una conexión a Internet válida para poder ver y jugar los juegos interactivos.

### **Imagen**

Un elemento de imagen se utiliza para mostrar un archivo de imagen, un GIF animado reciente (o WMV), una foto reciente, una contribución reciente en un bloc de dibujo, un diseño de impresión de una foto reciente o un código QR. Los archivos de imagen pueden provenir de cualquier lugar de su computadora o de la biblioteca multimedia de RightBooth.

### **Secuencia de imágenes**

Un elemento de secuencia de imágenes se utiliza para mostrar una secuencia animada de imágenes o gifs animados desde su computadora.

### **Teclado**

El elemento de 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 de teclado puede ser útil en pantallas en las que haya elegido incluir un elemento de Navegador web y esté reproduciendo su evento usando una pantalla táctil. Esto permitirá que el teclado en pantalla se use para ingresar caracteres en cualquier campo de ingreso de texto que aparezca en 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 determinadas pantallas, puede eliminarlo de las pantallas seleccionadas mediante el Editor de pantalla. Puede agregar un elemento del 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 datos numéricos en cualquier cuadro de texto y en cualquier elemento del navegador web. Puede agregar 1 elemento de teclado por pantalla.

### **Etiqueta**

Un elemento de etiqueta se utiliza para mostrar instrucciones de texto y mensajes de usuario.

### **Secuencia de etiquetas**

Un elemento de secuencia de etiquetas se utiliza para mostrar una secuencia animada de elementos de texto.

### **Controlador de medios**

Se puede agregar un elemento de controlador de medios a cualquier pantalla de evento y proporciona una variedad de funciones para controlar videos (ya sea elementos de video o elementos de secuencia de video) que se encuentran en la misma pantalla. También puede controlar el archivo de audio que se está reproduciendo actualmente (ya sea el audio de la pantalla o un archivo de audio iniciado con la acción "Reproducir audio"). De manera predeterminada, el controlador de medios dirigirá sus funciones al primer video que se agregue a la pantalla, el segundo controlador de medios dirigirá sus funciones al segundo video que se agregue a la pantalla.

Si desea que un elemento de controlador de medios controle un video específico, agregue un nombre al elemento de video requerido (o elemento de secuencia de video) usando la propiedad Nombre, luego especifique este mismo nombre en la propiedad 'Medios' del controlador de medios (distingue entre mayúsculas y minúsculas).

Si desea que un elemento controlador de medios controle el archivo de audio que se está reproduciendo actualmente, marque el ícono Altavoz en la parte superior del panel Propiedades del controlador (en el editor de pantalla).

## Diseños de impresión

El elemento de diseños de impresión se puede agregar a cualquier pantalla para permitir que el usuario elija un diseño de impresión para usar en la impresión de fotografías. El elemento de diseños de impresión es básicamente 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 diseños 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

Un elemento de código QR se puede utilizar para mostrar un código QR que represente cualquier texto que ingrese como contenido en el cuadro de entrada de edición de texto del elemento.

Cuando se agrega por primera vez a una pantalla, se le solicitará 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**. El código QR generado será el contenido del texto más el nombre del archivo de la foto del evento actual.
- **Texto + Foto 1 – 10**. El código QR generado será el contenido del texto más el nombre del archivo de una de las fotos capturadas más recientemente (1 a 10)
- **Texto + Diseño de impresión** . El código QR generado será el contenido del texto más el nombre del archivo del diseño de impresión creado más recientemente.
- **Texto + GIF** . El código QR generado será el contenido del texto más el nombre del archivo del GIF animado creado más recientemente.
- **Texto + Vídeo** . El código QR generado será el contenido del texto más el nombre del archivo del último vídeo o karaoke grabado.
- **Conectarse a WiFi** : esto generará un código QR de WiFi usando los parámetros ingresados en la configuración de RightBooth →Redes sociales →Servidor web local, que permite 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 permite a los usuarios con un dispositivo móvil escanear el código para acceder a la página web de la galería de la estación de intercambio: 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 permite a los usuarios con un dispositivo móvil escanear el código para acceder a la página web de la galería de la estación de intercambio: rbgallery.php se modificó para mostrar solo fotos y videos que sean aplicables al código de acceso ingresado actualmente (si corresponde). Esta función requiere que la aplicación del servidor web local se esté ejecutando en la computadora.
- **Elemento de secuencia de texto +** : el código QR generado será el contenido de texto más el nombre de archivo del video o la foto actual que se muestra en un elemento de secuencia de video (o elemento de secuencia de fotos) en la pantalla del evento. Tenga en cuenta que el

elemento de código QR se actualizará automáticamente cada vez que el elemento de secuencia muestre otro video (o foto).

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 archivo de los archivos que se cargan en carpetas de los sitios web. 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 de una sola foto y lo ha configurado para cargar fotos en **[mysite.com/photos](https://www.mysite.com/photos)** , puede agregar un elemento de código QR a la pantalla **Mostrar fotos** y configurar **<https://www.mysite.com/photos>** como el contenido del texto del código QR y elegir **Foto 1** como el 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 códigos que representan la ruta y el nombre de los archivos disponibles en la carpeta del servidor web local. Los usuarios pueden escanear estos códigos con sus teléfonos móviles para acceder 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 video se utiliza para reproducir un archivo de video. Puede ser un archivo de video específico de su computadora, de la biblioteca de medios o un archivo de video reciente grabado por los usuarios de su evento. Nota: use estos elementos con moderación, ya que consumen mucha CPU, y trate de evitar usarlos en la pantalla "Grabar video".

### Secuencia de video

Un elemento de secuencia de video se utiliza para mostrar una secuencia animada de elementos de video. Nota: utilice los elementos de secuencia de video con moderación, ya que consumen mucha CPU, y trate de evitar usar uno en la pantalla **Grabar video** .

### Medidor de volumen

Se puede agregar un elemento de medidor de volumen a la pantalla **Grabar video** para mostrar a los usuarios el nivel de volumen de entrada de audio actual durante cada grabación de video con cámara web. Nota: Este elemento actualmente solo se aplica a grabaciones de video con cámara web.

### Navegador web

Un elemento del navegador web se utiliza 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](http://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 el cuadro de herramientas Propiedades en el Editor de pantalla (consulte más adelante).

Cada navegador puede configurarse para que sea pasivo (no se permite la interacción del usuario) o interactivo, de modo que los usuarios puedan hacer clic o tocarlo para navegar por la web. En el modo interactivo, también aceptará la entrada escrita desde un teclado físico o el teclado en pantalla de RightBooth. Consulte la sección **Propiedades del navegador web** para obtener más información.

RightBooth utiliza el navegador web de código abierto Chromium, a partir del cual se desarrolló 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. Para ello, deberá crear 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\documento.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 del navegador web RightBooth de una de las pantallas de su evento, lo que a su vez hará que el navegador web muestre el archivo document.pdf cada vez que se muestre la pantalla durante el evento. Para acceder a los 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

Se utiliza un elemento de secuencia del navegador web para mostrar una secuencia animada de elementos del navegador web. Nota: utilice este elemento con moderación, ya que consumen mucha CPU. Evite utilizar alguno en la pantalla "Grabar video".

### Elementos añadidos automáticamente

Los siguientes elementos se agregan automáticamente a varias pantallas cuando son necesarios.

#### Cuadro 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 elegir en varias pantallas durante el evento, entre ellas: "Grabar video", "Cancelar" y "Siguiente". Cada elemento de botón está acompañado por un elemento de etiqueta que describe la acción que realizará el botón cuando el usuario lo seleccione. 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 la pantalla cuando el modo de entrada de usuario está configurado en "Una sola tecla del teclado" o "Botón USB" (consulte Configuración). El elemento de flecha es un par de imágenes de flechas que apuntarán a cada opción de la pantalla por turno, lo que permitirá a los usuarios presionar la única tecla del teclado o el único botón USB cuando las flechas apunten a la opción requerida.

#### de texto y cuadrícula de imágenes

Los elementos de cuadrícula se utilizan para mostrar un conjunto de nombres de archivos o imágenes entre los que el usuario puede elegir durante el evento. Una cuadrícula de texto se utiliza para mostrar los nombres de los archivos de video de karaoke. Una cuadrícula de imágenes se utiliza para mostrar las opciones de fondo de pantalla verde, opciones de superposición de imágenes, opciones de filtros de fotos y 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 un elemento de una 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 muestre la pantalla "Elegir karaoke", la cuadrícula mostrará los primeros 10 archivos de la 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 nuevamente los archivos del 1 al 10.

### La visión de los medios

El elemento de vista de medios aparecerá automáticamente en la pantalla del explorador de medios. Mostrará miniaturas de los videos y las fotos que se encuentran en la carpeta Ver de Sharing Station y le permitirá seleccionar uno de los archivos para verlos 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 el cuadro de herramientas Propiedades, que se puede visualizar haciendo clic en la **casilla de verificación Propiedades** en el cuadro de herramientas **Editor de pantalla** . Cuando se muestra el cuadro de herramientas Propiedades, 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 distintas casillas de verificación, botones de opción y listas. Aquí describimos todas las propiedades disponibles e indicamos a qué elementos se aplican.

### Nombre

Haga clic en este botón para introducir un nombre opcional para el elemento. La propiedad de nombre se puede utilizar con varias acciones y funciones de RightBooth.

### Contenido

Haga clic en este botón para acceder a las propiedades de contenido de varios elementos.

## Propiedades de la acción

Las propiedades de acción se pueden aplicar a los elementos de las pantallas de eventos y también a las pantallas en sí. 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 utilizando las pestañas que se muestran en la sección Acción del panel Propiedades. Cuando se le ha asignado a un elemento una acción de Hacer clic o una acción de Mostrar, esto se indicará con un asterisco "\*" que aparecerá en la pestaña de acción correspondiente.

### Haga clic en Acción

Cuando se le asigna una acción de clic a un elemento (o pantalla), la acción se realizará cuando se haga clic o se toque el elemento (o pantalla) durante el evento. Puede elegir 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 siguiente pantalla del evento.

**Atrás** : RightBooth regresará 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.

**Saltar** : RightBooth mostrará la siguiente pantalla de 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 solicitarles que ingresen sus datos de usuario.

**Más** : RightBooth mostrará el siguiente contenido del 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 de evento, siempre que 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 según lo especificado 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, tal 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 manera de restablecer el evento cuando se usa 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 restablece 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 conteo de fotos se restablece a 1.

Tenga en cuenta que RightBooth restablecerá automáticamente un evento una vez que se haya completado la secuencia de eventos y al regresar a la pantalla de Inicio. Sin embargo, si proporciona una acción de Mostrar pantalla para permitir que los usuarios regresen al inicio del evento antes de que se complete el proceso normal del evento, puede usar este parámetro para forzar el restablecimiento del evento.

**/resetp** – Esto restablecerá la foto actual al estado en el que se encontraba cuando 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 de eventos) modificó posteriormente la foto actual mediante una acción "Ejecutar programa" (por ejemplo, ejecutando una gota de Photoshop en la foto) y ahora desea que el usuario regrese a una pantalla que muestre 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 sellos.

**/redo** – Esto hace que RightBooth restablezca el número de captura de fotos actual a 1 si el evento está involucrado actualmente en el proceso de captura de fotos, lo que permite que se vuelvan a tomar todas las fotos. RightBooth restablecerá automáticamente el número de captura de fotos a 1 al final de la secuencia de eventos, lo que permite que el próximo usuario capture un nuevo conjunto de fotos. 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 de Mostrar pantalla y llevar al usuario de regreso al inicio del proceso de captura de fotos, como a la pantalla Prepararse 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 se debe utilizar al crear una acción "Mostrar pantalla" que moverá el flujo del evento desde una pantalla que aparece después de la pantalla "Tomar foto" a una pantalla que aparece antes de la pantalla "Tomar foto", lo que garantiza que RightBooth mantenga el número correcto de recuento de fotos actual.

Ejemplos de parámetros de la pantalla de visualización:

**Iniciar/reiniciar** Lleva el evento de regreso a la pantalla de Inicio y restablece la sesión del evento.

**Cuenta regresiva/rehacer** Lleva el evento nuevamente a la pantalla de 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, 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 desde una lista desplegable.

**Minimizar** : esto hará que la ventana del evento se minimice en la barra de tareas de Windows mientras se reproduce.

**Detener** : esta opción detendrá la reproducción del evento y regresará a la ventana principal de RightBooth. Nota: si el método de Detención de evento está configurado en "código de 4 dígitos" (consulte Configuración de →seguridad), será necesario ingresar este código para detener el evento.

**Salir** : 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 del evento para permitir a los usuarios reimprimir diseños de fotos directamente desde un evento en reproducción.

**Reordenar fotos** : esta acción cambiará el orden de las fotos colocadas en el diseño de impresión. Por ejemplo, si el diseño de impresión contiene un marcador de posición de foto grande y dos pequeños, esta acción permitirá a los 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 fotos.

**Establecer canales de relé** : establece los canales de una placa de relé USB conectada con 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, secuencia de comandos 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 se encuentra en la carpeta 'c:\test'

**c:\prueba\myapp.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 la línea de comandos

Si desea proporcionar parámetros de línea de comandos como parte de las acciones del programa Ejecutar, 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 comandos '01' a myapp.exe, escriba la siguiente acción:

**"c:\test\myapp.exe" 01**

Si hay uno o más caracteres de espacio en la ruta o en el nombre de la aplicación, también debe encerrar el comando entre comillas dobles. En este ejemplo, la aplicación se encuentra en la carpeta: **Archivos de programa (x86)\Example\** que contiene un carácter de espacio, por lo que debe encerrarlo entre comillas:

***“c:\archivos de programa (x86)\ejemplo\myapp.exe”***

Si hay parámetros de línea de comandos que contienen espacios, puede encerrarlos entre comillas dobles. Ejemplo:

***“c:\archivos de programa (x86)\ejemplo\myapp.exe” 01 “mi segundo parámetro” 27***

#### Parámetros de RightBooth

Los siguientes parámetros se pueden incluir en los parámetros de la línea de comando de cualquier acción del programa Ejecutar (arriba).

**rb:photo** – Si agrega este parámetro, RightBooth reemplazará este parámetro con la ruta y el nombre de archivo de la foto tomada más recientemente. Esto le permite pasar la foto actual como un parámetro de línea de comando al programa especificado.

**rb:wait** – Si se agrega este parámetro, RightBooth esperará hasta que el programa en ejecución se haya detenido y cerrado. Tenga en cuenta que si utiliza este parámetro, RightBooth dejará de responder mientras el programa en ejecución continúa ejecutándose, por lo que debe usarlo con precaución.

**rb:next** : si se agrega este parámetro, RightBooth avanzará a la siguiente pantalla de evento al mismo tiempo que se ejecuta el programa especificado. Si se utiliza este parámetro en combinación con el parámetro rb:wait, RightBooth solo avanzará a la siguiente pantalla después de que se detenga el programa en ejecución.

Ejemplos:

***“c:\test\myapp.exe” rb:wait*** – Ejecuta la aplicación myapp.exe y espera hasta que finalice antes de que los usuarios puedan interactuar con RightBooth nuevamente.

***“c:\test\myapp.exe” rb:next*** – Ejecuta la aplicación myapp.exe y permite que RightBooth avance inmediatamente a la siguiente pantalla para la interacción del usuario.

***“c:\test\myapp.exe” rb:wait rb:next*** – Ejecuta la aplicación myapp.exe y espera hasta que finalice antes de que los usuarios puedan interactuar con la siguiente pantalla de 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 libremente y utilizar 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 de impresión de fotografías en 1 cada vez que se seleccione la acción. Si la pantalla de eventos tiene un elemento de etiqueta que contiene la variable de texto {COPIAS DE IMPRESIÓN ACTUALES}, la etiqueta mostrará automáticamente el nuevo valor de copia de impresión. Consulte la sección **Variables de texto** para obtener más detalles.

**Imprimir menos copias** : esta acción permitirá al usuario reducir la cantidad de copias de impresión de fotografías en 1 cada vez que se seleccione la acción. Si la pantalla de eventos tiene un elemento de etiqueta que contiene la variable de texto {COPIAS DE IMPRESIÓN ACTUALES}, la etiqueta mostrará automáticamente el nuevo valor de copia de impresión. 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 en particular cuando el usuario haga clic o toque un elemento en la pantalla. Esta función también le permitirá hacer que otras aplicaciones respondan si han instalado una función de teclas 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, puede hacer que esto suceda durante un evento de RightBooth asignando la acción **de pulsación de 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 asociada a un elemento de etiqueta y la acción no contiene ningún texto de acción, el contenido de texto del elemento de etiqueta se enviará a la entrada del teclado de Windows.

Acciones de Snap Camera

**Activar cámara Snap** : esta acción activará la lente de la cámara Snap actual para que se muestre en el elemento de cámara web RightBooth.

**Desactivar cámara Snap** : esta acción apagará la lente de la cámara Snap actual para que no se muestren lentes de la cámara Snap en el elemento de cámara web RightBooth.

**Activar/desactivar cámara Snap** : esta acción activará y desactivará la lente actual de la cámara Snap desde el elemento de cámara web RightBooth.

**Snap Camera +1** : esta acción mostrará el próximo efecto de lente favorito (del conjunto de lentes que haya definido en Snap Camera) dentro del elemento de cámara web RightBooth.

**Snap Camera -1** : esta acción mostrará el efecto de lente favorito anterior (del conjunto de lentes que haya definido en Snap Camera) dentro del elemento de cámara web RightBooth.

**IMPORTANTE:** Para garantizar que las acciones de Snap Camera de RightBooth puedan activar y desactivar los lentes correctamente, debes asegurarte de que Snap Camera no muestre ningún lente antes de comenzar a reproducir tu evento de RightBooth.

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

Acciones del escritorio virtual de Windows

**Siguiente escritorio** : esta acción le indicará a Windows la siguiente combinación de teclas: **Ctrl – Tecla Windows – Flecha derecha** . Esto hará que Windows cambie al siguiente escritorio virtual, si lo hay.

**Escritorio anterior** : esta acción le pedirá a Windows que presione la siguiente combinación de teclas: **Ctrl – Tecla Windows – Flecha izquierda** . Esto hará que Windows cambie al escritorio virtual anterior, si lo hubiera.

Cambiar a otro escritorio virtual puede ser 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 que se está reproduciendo se ocultará después de que se produzca la acción, por lo tanto, si desea proporcionar un medio para que los usuarios regresen al escritorio del evento que se está reproduciendo, también puede ejecutar la aplicación DesktopSwitch (instalada junto con RightBooth) en el otro escritorio virtual:

**C:\Archivos de programa (x86)\RightBooth\DesktopSwitch.exe**

Al ejecutarse, la aplicación DesktopSwitch permanecerá visible sobre todas las demás aplicaciones del escritorio y mostrará una flecha que, al hacer clic (o tocarla), cambiará el sistema al escritorio que contiene el evento RightBooth que se está reproduciendo actualmente. Al hacer clic con el botón derecho en la aplicación DesktopSwitch, se mostrarán 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 la barra de subtítulos** : permite alternar el estado de visibilidad de la barra de subtítulos de DesktopSwitch. Esto puede resultar útil para mover y cambiar el tamaño de la aplicación DesktopSwitch a una posición adecuada en el escritorio y luego ocultar la barra de subtítulos para evitar que los usuarios muevan o cierren la aplicación.

**Número de WhatsApp** : le permite ingresar el número de teléfono de una 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 utiliza 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 se produce esta acción, RightBooth le solicitará al usuario que conecte un dispositivo Android a un cable USB y esperará a que se conecte el dispositivo. Si se conecta un dispositivo y se lo reconoce correctamente, 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.

**Obtener video por WiFi** : esta acción hará que RightBooth vuelva a transferir el video grabado más recientemente a través de un enlace WiFi. Después de una grabación de video a través de WiFi (cámaras DSLR o GoPro), si el archivo de video no se transfiere a la PC, puede agregar esta acción a un botón en una pantalla posterior para hacer que RightBooth regrese al proceso de transferencia de archivos para repetir la transferencia.

**Actualizar navegador** : esta acción hará que el navegador web que se encuentre en la pantalla del evento actual vuelva a cargar la página web que se encuentra alojada en ese momento. Esto puede resultar útil si el navegador web no logra conectarse a una página web en el primer intento, por ejemplo, en la pantalla del evento "Archivos a WhatsApp".

**Hablar** : esta acción hará que RightBooth diga el texto que se ingresa en el cuadro de texto del parámetro de acción correspondiente cuando se reproduce el evento (es decir, no durante la edición). RightBooth usará la voz del sistema que seleccione en Configuración → Miscelánea.

Si esta acción se agrega a un elemento de Etiqueta (o a un elemento de Secuencia de Etiquetas) y deja el cuadro de texto del parámetro de acción vacío, RightBooth leerá el texto que se muestra actualmente en el elemento.

Esta acción puede ser una acción de "Hacer clic", lo que significa que el texto solo se leerá si se hace clic o se toca el elemento, o una acción de "Mostrar", lo que significa que el texto solo se leerá en el momento en que se muestre el elemento. Esto puede ser útil si desea hacer anuncios vocales cuando se muestran pantallas de eventos particulares.

**Reproducir audio** : esta acción reproducirá el archivo de audio seleccionado durante la reproducción del evento. Solo se puede reproducir un archivo de audio a la vez. La reproducción de un archivo de audio se detendrá si el usuario navega a otra pantalla de evento.

#### Otras acciones de elementos

Todas las acciones de "Otro elemento" le permiten modificar 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 incluye los nombres de otros elementos que desea modificar. Puede agregar varios nombres de elementos separados por comas.

**Mostrar elementos** : permite introducir los nombres de otros elementos que se mostrarán cuando se active esta acción. Cuando se selecciona esta opción, se mostrarán todos los elementos que no estén visibles en ese momento y que tengan un nombre de elemento coincidente.

**Ocultar elementos** : permite introducir los nombres de otros elementos que se ocultarán cuando se active esta acción. Cuando se selecciona esta opción, se ocultarán todos los elementos que estén visibles en ese momento y que tengan un nombre de elemento coincidente.

**Mostrar/ocultar elementos** : permite introducir los nombres de otros elementos cuyo estado visible se alternará cuando se active esta acción. Cuando se selecciona, se ocultarán todos los elementos que estén visibles en ese momento y que tengan un nombre de elemento coincidente, y se mostrarán todos los elementos que estén ocultos en ese momento. Si se selecciona esta acción sucesivamente, se alternará el estado de visibilidad de todos los elementos coincidentes.

**Elementos de secuencia siguientes** : le permite ingresar los nombres de los elementos de secuencia que mostrarán el siguiente elemento en la secuencia cuando se active esta acción.

#### Propiedad clave

Esto le permite asignar una tecla de función del teclado (F1 – F12) a la acción de clic de cualquier elemento de pantalla definido por el usuario. Luego, durante el modo Reproducir, si la pantalla muestra un elemento definido por el usuario, al presionar la tecla de función asociada se realizará la acción del elemento. Puede usar la propiedad Tecla para asegurarse de que RightBooth siempre realizará acciones de teclas de función (si están definidas) independientemente del modo de Entrada de usuario que se elija

en Configuración, lo que significa que puede mezclar entradas de pantalla táctil/mouse con entradas de teclas de función si el diseño de su hardware requiere esta combinación de modos de entrada de 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 la acción "Hacer clic", a cada elemento y pantalla se le puede asignar una acción "Mostrar" secundaria. Esta acción se llevará a cabo cada vez que se muestre el elemento o la pantalla durante el evento. Las acciones "Mostrar" pueden ser un subconjunto específico de las acciones "Hacer clic". Las acciones que no estén permitidas aparecerán en gris.

### Propiedades animadas

A menos que se indique lo contrario, las propiedades animadas se aplican a todos los elementos, incluidas las transiciones de pantalla.

**Tipo de animación** : seleccione el tipo de animación que desea que tenga el elemento. En el caso de los elementos de pantalla, secuencia y 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.

**In** : modifica el "tamaño de entrada" del contenido. Algunas animaciones utilizan la propiedad In para modificar el tamaño del contenido entrante durante la animación. Por ejemplo, con la animación Shrink/Grow, esta propiedad te permitirá elegir qué tan pequeño debe ser el contenido entrante al inicio. Los valores pueden variar de 0 a 1. 0 = más pequeño, 1 = más grande.

**Out** - Modifica el "tamaño de salida" del contenido. Algunas animaciones utilizan la propiedad Out para modificar el tamaño del contenido de salida durante la animación. Por ejemplo, con la animación Shrink/Grow, esta propiedad te permitirá elegir qué tan pequeño quieres que sea el contenido de salida. 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 en la secuencia. Valor en segundos. No se aplica a transiciones de pantalla.

Con elementos de secuencia de video, establecer el valor de Pausa en 0 hará que el video actual se reproduzca hasta el final antes de que se produzca la animación y se reproduzca el siguiente video en la secuencia.

**Fundido de entrada** : modifica el valor de "opacidad de entrada" del contenido. Cuando está marcada, el contenido entrante pasará de invisible a completamente visible a lo largo de la animación.

**Desvanecer** : modifica el valor de "opacidad de salida" del contenido. Cuando está marcada, el contenido saliente se desvanecerá de visible a completamente invisible durante el transcurso de la animación.

### Propiedades de apariencia

**Voltear X** : voltea (o refleja) el elemento en dirección horizontal.

Se aplica a todos los objetos. En el caso de la pantalla, esta propiedad se aplica a la imagen de la pantalla y al fondo de vídeo.

**Voltear Y** : voltea (o invierte) el elemento en dirección vertical.

Se aplica a todos los elementos. En el caso de la pantalla, esta propiedad se aplica a la imagen de la pantalla y al fondo de vídeo.

**Opacidad** : modifica el grado de opacidad del elemento, es decir, cuánto se puede ver a través del elemento. El valor varía de 0 (invisible) a 1 (totalmente visible).

Se aplica a todos los elementos. En el caso de la pantalla, esta propiedad se aplica a la imagen de la pantalla y al fondo de vídeo.

**Desvanecimiento** : agrega un efecto de desvanecimiento al elemento. Algunos efectos de desvanecimiento también le permitirán aplicar un valor de desvanecimiento al efecto. El valor de desvanecimiento puede variar de 0 (desvanecimiento mínimo) a 100 (desvanecimiento máximo).

Se aplica a todos los elementos. En el caso de la pantalla, esta propiedad se aplica a la imagen de la pantalla y al fondo de vídeo.

**Filtro** : agrega un filtro de imagen a un elemento de imagen o a la imagen de fondo de la pantalla. Puedes seleccionar los siguientes filtros:

- Original: la imagen no tiene ningún filtro aplicado.
- Escala de grises: la imagen se convierte a 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 a tonos de 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 dibujada a mano con lápiz negro (o de color) sobre fondo blanco.
- Relieve: la foto se muestra con un efecto de relieve gris.
- Pintura al óleo: la fotografía está diseñada para que parezca pintada al óleo.
- Dibujo animado: la foto está diseñada para que parezca un dibujo animado simple y en color.
- Helada ligera / Helada fuerte: la foto se muestra con un efecto de escarcha.
- Mosaico pequeño / Mosaico grande: la foto se muestra con un efecto de mosaico cuadrado.
- Eliminar rojo/verde/azul: la foto se muestra con el color puro elegido convertido en transparente. Ejemplo de color puro: Verde R=0, G=255, B=0. Nota: Este filtro solo se puede aplicar a archivos de imagen PNG de 32 bits.

Tenga en cuenta que algunos de los filtros de imagen pueden requerir mucho tiempo para su aplicación (especialmente la pintura al óleo y los 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 sobre la demora. Las demoras de los filtros se pueden minimizar reduciendo el tamaño del archivo de imagen que elija 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 que se tomen durante el evento. Para ello, debe incluir la pantalla Filtros de fotos; consulte **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 esta casilla 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 resaltado de cada uno. Cuando están resaltados (gris claro):

- El elemento de pantalla (o pantalla) seleccionado se mostrará cuando se produzca 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, todas las pantallas definidas por el usuario y las pantallas predefinidas específicas: Cuenta regresiva, Prepárese y Gracias.

**Mostrar con foto :** ingrese uno o más números en el cuadro de texto, separados por comas o espacios. Cuando se esté reproduciendo el evento y se esté tomando 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, configurar 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. Configurar la propiedad en **2,3** hará que el elemento se oculte para la primera foto, pero se muestre para la segunda y la tercera.

Nota: Deje esta propiedad vacía (el valor predeterminado) para permitir que se muestre el elemento asociado al tomar todas las fotos.

Se aplica a todos los elementos de pantalla, a las pantallas definidas por el usuario y a las siguientes pantallas:

Elegir pantalla verde, Elegir superposición, Imagen de fondo AI, Texto de fondo AI, Dibujos animados AI, Elegir filtro, Prepárate, Cuenta regresiva, Mostrar foto

**Mostrar con pantalla :** esta opción solo está disponible con elementos que se encuentran en pantallas de eventos del monitor extendido. Si desea que el elemento solo aparezca cuando se muestra una pantalla específica en el monitor principal, 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 de color para elegir el color de resaltado.

## Propiedades de audio

Las propiedades de audio se aplican únicamente a los elementos de pantalla.

**Audio :** activa o desactiva el audio de la pantalla.

**Prueba -** Reproduce el archivo de audio elegido.

**Archivo :** se mostrará el panel "**Definir archivo**", donde podrá ingresar la ruta y el nombre del archivo de audio que desea reproducir. Además, puede editar manualmente el cuadro de texto de la ruta y el nombre del archivo para incluir una o más de las variables de texto de RightBooth, que se reemplazarán por el texto correspondiente cuando se reproduzca el evento. En el cuadro de diálogo "Definir archivo", también

puede especificar un " Archivo de audio de respaldo". Este audio se reproducirá cuando no se pueda encontrar el "Archivo de audio definido".

**Nota:** Si desea eliminar el nombre de archivo especificado actualmente de las propiedades de audio de la pantalla, haga clic en el botón "Archivo" y desmarque los cuadros de texto del archivo de audio en el panel "Definir archivo". Esto puede ser necesario si el audio continúa reproduciéndose debido a la opción de diseño de evento: "El audio de la pantalla continúa reproduciéndose cuando se usa en pantallas consecutivas".

**Volumen** - Modifica 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: 0,01 a 30. Ejemplo: 0,5 = media velocidad, 1 = velocidad normal, 2 = el doble de la velocidad normal.

**Repetir** : marque esta opción para que el audio se repita la reproducción en un bucle.

**Retraso** : ingrese la cantidad de segundos de retraso que desea antes de que se reproduzca la repetición del audio.

## Propiedades de fondo

Estas propiedades le permiten agregar un estilo de fondo a sus elementos y alterar el estilo de fondo de la pantalla.

**Fondo** : activa o desactiva el fondo del elemento. No está disponible para Pantalla, ya que el fondo está activado de forma permanente.

Los siguientes tipos de fondo están disponibles para su selección:

**Un color** : aplica un fondo de un solo color al elemento, definido por Color1.

**Gradiente** : aplica un fondo de color degradado al elemento, definido por Color1 y Color2.

**Imagen**  - Añade una imagen como fondo del artículo.

**Vídeo**  : agrega un vídeo de fondo. Se aplica solo a la pantalla.

**Color1** : elija un solo color para el fondo **de un solo color** .

**Color2** : elige el segundo color para el fondo **degradado** .

**Gradiente Tipo** : Cuando el fondo es de tipo: Degradado, esta lista le permite elegir el tipo de degradado a aplicar al fondo.

**Ajuste** : elija la forma en que la imagen de fondo elegida se ajustará al 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 se centrará en la pantalla sin aplicar ningún cambio de escala. Si la imagen es más pequeña que la pantalla, el área no cubierta se rellenará con el color de fondo actual.

**Ajustar tamaño** : la imagen elegida se escalará proporcionalmente hasta que su ancho o altura coincida con el ancho o la altura del fondo del elemento. Esto puede provocar que parte del fondo Colour1 del elemento siga visible.

**Tamaño para rellenar** : la imagen elegida se escalará proporcionalmente hasta que llene por completo el área de fondo de los elementos. Esto puede provocar que parte de la imagen quede recortada y no se muestre.

**Estirar hasta llenar** : la imagen elegida se estirará hasta llenar por completo 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 fronteras

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 se expresan en píxeles.

Los siguientes tipos de borde están disponibles para seleccionar:

**Un color** : aplica un borde de un solo color al elemento, definido por Color1.

**Degradado** : aplica un borde de color degradado al elemento, definido por Color1 y Color2.

**Imagen** : agrega una imagen como borde del elemento.

**Color1** : elija un solo color para el borde **de un color** .

**Color2** : elige el segundo color para el borde **degradado** .

**Gradiente Tipo** - Cuando el borde es de tipo: **Degradado** , esta lista le permite elegir el tipo de degradado que se aplicará al borde.

**Clip** : 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, se verán las partes recortadas del contenido que se extiendan fuera del borde del elemento. 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 de texto dentro de un elemento de texto o etiqueta. De forma predeterminada, el contenido de texto se coloca en el centro dentro de los elementos de etiqueta, pero estas opciones también le permiten colocarlo en la parte superior izquierda, superior central, superior derecha, izquierda, central, derecha, inferior izquierda, inferior central o inferior derecha. Con elementos de texto, el contenido de texto se coloca de forma predeterminada en la parte superior izquierda y solo es posible usar 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 Recortar, por lo que es posible darle esquinas redondeadas a cualquier elemento. Los valores se expresan en píxeles. Un valor de 0 da como resultado esquinas rectas.

**Margen** : modifica la distancia entre el contenido de un elemento y su borde. Los valores se expresan 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 de medios, donde puedes elegir una imagen de botón diferente para el elemento. Si seleccionas un botón de la carpeta de botones de la biblioteca de medios, el botón seleccionado se resaltará o animará cuando se haga clic en él o se lo toque. Si

seleccionas una imagen de otra parte de tu computadora, puedes hacer que esta imagen se anime o 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 eliges la imagen c:\pictures\mybutton.png como la imagen de tu botón. Si también tienes otra imagen llamada c:\pictures\mybuttond.png, esta imagen aparecerá siempre que interactúes 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 una de las siguientes opciones:

- **Predeterminado** : el elemento de la cámara mostrará la transmisión en vivo de la cámara correspondiente.
  - Si ha diseñado su evento para grabar videos de cámara web o capturar fotos de cámara web, entonces el elemento de cámara mostrará la transmisión en vivo de la Cámara web 1.
  - Si ha diseñado su evento para grabar vídeos DSLR o capturar fotografías DSLR y ha elegido la opción Canon en la configuración DSLR de RightBooth, entonces el elemento de cámara mostrará la transmisión en vivo de su cámara Canon.
  - Si ha diseñado su evento para grabar videos DSLR o capturar fotos DSLR y ha elegido la opción Nikon/Otros en la configuración DSLR de RightBooth, entonces el elemento de la cámara mostrará la transmisión en vivo de la cámara web 1. Nota: actualmente solo es posible mostrar la transmisión en vivo de las cámaras DSLR de Canon en RightBooth.
- **Cámara web 1 a 4** : el elemento de cámara mostrará la transmisión en vivo de la cámara web asociada. Consulta Configuración de video para obtener más detalles sobre cómo configurar más de una cámara web en tus eventos.

**DSLR** : el elemento de cámara mostrará la transmisión en vivo desde una cámara DSLR de Canon.

### 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** : activa o desactiva la visualización de los 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** : establezca el número de conteo para el elemento de la cuenta regresiva. Cada elemento de la cuenta regresiva puede tener su propio valor de conteo, lo que le permite especificar un valor de conteo diferente para cada pantalla de respuesta de 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, entonces la pantalla se agotará cuando cualquiera de los elementos de la cuenta regresiva complete su conteo.

↑ - Marque esta opción para hacer que el elemento de Cuenta regresiva cuente hacia adelante 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 de los segundos (cuando es 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 Herramientas de dibujo se aplican al elemento Caja de herramientas de Herramientas de dibujo.

**Diseño** : configure esta opción 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** : use esto para establecer el color de los íconos de las herramientas de dibujo en pantalla.

**Bolígrafos** : marque esta opción para incluir las herramientas de bolígrafo en la caja de herramientas. Use 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.

**Colores** : marque esta opción para incluir los selectores de colores 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 de GIF (animados)

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: 0,01 a 30. Ejemplo: 0,5 = mitad de velocidad, 1 = velocidad normal, 2 = el doble de la velocidad normal.

**Ocultar al final** : marque esta opción para ocultar el GIF una vez que haya terminado de reproducirse. Desmarque esta opción para que el GIF muestre el último fotograma una vez que haya terminado de reproducirse.

**Repetir** : marque esta opción para que el gif animado se repita la reproducción en bucle.

**Retraso** : ingrese la cantidad de segundos de retraso que desea que transcurran antes de que se reproduzca nuevamente el GIF animado. Esto se puede usar en combinación con **Repetir** y **Ocultar al final** para que el GIF se reproduzca y luego se oculte durante un período de tiempo antes de volver a reproducirse.

### Propiedades de la cuadrícula

Todas las propiedades de la cuadrícula se aplican a los elementos de la cuadrícula de imagen y de etiqueta. 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 necesarias al mostrar el contenido de la cuadrícula.

**Columnas** : ingrese el número de columnas necesarias al mostrar el contenido de la cuadrícula.

**Espacio** : ingrese la cantidad de espacio entre los elementos de la cuadrícula. Valor en píxeles

**Imagen**  - Muestra la carpeta Bordes y Marcos en la Biblioteca de medios, donde puedes seleccionar una imagen para usar como marco para cada elemento de contenido en la cuadrícula.

**Marco** - Activa o desactiva la imagen del marco

**Grosor del marco** : modifica 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** : estira el contenido de la imagen para que se ajuste al tamaño 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. Siempre que haga clic en un elemento de contenido de cuadrícula, el rectángulo del selector de cuadrícula se colocará 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 del teclado numérico)

**Botones** : marque esta opción para mostrar los botones detrás de todo el texto del teclado. Desmarque esta opción para mostrar solo el texto.

**Espacio** : use esto para modificar el espacio entre todos los botones.

**Redonda** : marque esta opción para mostrar botones redondos o contornos redondos. Desmarque esta opción para mostrar botones cuadrados o contornos.

**Contorno** : marque esta opción para utilizar el estilo de botón de contorno. Desmarque esta opción para utilizar el estilo de botón sólido.

### Ubicación / Tamaño de las propiedades

**Haga clic en Alternar**: haga clic en este botón para alternar el estado de clic de los elementos seleccionados actualmente.

Cuando un elemento tiene la función Clic habilitada (el icono del mouse se muestra en el botón), el elemento aceptará un clic del mouse (o un toque) mientras se reproduce el evento. Esto significa que el elemento procesará cualquier acción de clic que se le configure.

Cuando un elemento no tiene la función Clic habilitada (el icono del ratón se muestra en el botón con una 'x'), el elemento ignorará el clic (o toque) del ratón mientras se reproduce el evento. En su lugar, el elemento pasará el clic (o toque) del ratón a cualquier otro elemento que se encuentre detrás de él.

Predeterminado: el clic está habilitado.

**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 se pueden cambiar sus propiedades, pero no se pueden mover, cambiar de tamaño ni rotar, ya sea por contacto directo o mediante los rectángulos de selección del recuadro.

**X e Y** : modifican la ubicación del elemento en la pantalla. X es la posición del borde izquierdo del elemento con respecto al borde izquierdo de la pantalla e Y es la posición del borde superior del elemento con respecto al borde superior de la pantalla, ambas medidas en píxeles. Puedes mover elementos para que queden parcialmente 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** : modifican el tamaño del elemento. W es el ancho del elemento y H es la altura del elemento medida en píxeles. Puedes 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 que, independientemente de su tamaño, las pantallas de eventos siempre se escalarán para que quepan en el monitor durante el evento. Lo ideal es que todas las pantallas de eventos 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 se puede aumentar o disminuir. Cuando escalas un elemento, se escalan todos los aspectos del elemento, incluidos el texto, la imagen, el borde y la sombra. Nota: Los elementos con la propiedad Stamp marcada tendrán que tener una escala de 1.

Se aplica a todos los elementos excepto Pantalla.

**Ángulo** : modifica el ángulo del elemento. El valor se expresa en grados y aumenta 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 ejemplo, una cámara DSLR sostenida a 90 grados para capturar fotos de retratos podría guardar la foto con los metadatos de rotación establecidos en 90 grados o 270 grados, según la forma en la que se sostenga la cámara y también según si la cámara está configurada para guardar los metadatos de rotación en la foto capturada. Marque esta opción para que RightBooth incluya cualquier ángulo de metadatos de rotación al mostrar una foto en una pantalla de eventos.

Se aplica a elementos de Imagen y Secuencia de imágenes.

### **¿Puede mover la propiedad?**

Se aplica a todos los elementos excepto 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 volverá a su posición original en la pantalla cada vez que se muestre la pantalla del evento.

### **Propiedad del sello**

Se aplica a todos los elementos excepto Pantalla.

Un elemento cuya propiedad de Sello esté marcada se agregará automáticamente (superpondrá) a una foto capturada si:

- a) el elemento se coloca sobre un elemento de la cámara en cualquier pantalla de evento antes de que se tome la foto, o
- b) El elemento se coloca sobre la fotografía después de haberla tomado y se muestra al usuario.

Al diseñar pantallas en el Diseñador de pantallas, si los elementos de Sello se posicionan sobre cualquier elemento de 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 pantallas, si los elementos de Sello se posicionan 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.

Como alternativa, en el Diseñador de pantalla, los elementos de sello que también tienen marcada la propiedad "Puede moverse" 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 arrastrar opcionalmente los elementos "Agregar a la foto" sobre el elemento de la cámara (o el elemento 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 con un artículo" sus fotos durante el evento.

Además al jugar el evento:

- El elemento del Bloc de dibujo puede aceptar elementos estampados que se arrastren sobre él. Estos elementos se incluirán en la imagen del Bloc de dibujo junto con cualquier trazo de tinta realizado 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 se agregarán a la imagen de impresión de fotografías.
- Cualquier elemento de imagen (en cualquier pantalla) que muestre el diseño de impresión de la foto puede aceptar elementos estampados que se arrastren sobre él. Estos elementos se agregarán a la imagen de impresión de la foto.

**IMPORTANTE** : si planea agregar sellos a una fotografía, cámara, bloc de dibujo o elemento de diseño de impresión, el elemento DEBE estar sin girar (es decir, debe tener un ángulo de 0 grados); de lo contrario, los elementos del sello no se agregarán en las posiciones correctas.

No se puede alterar el valor de la propiedad Escala de los elementos de sello, se fijará en 1 (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 Eliminar fondo (consulte la sección Eliminar fondo).

### Propiedades del controlador de medios

**Icono de altavoz** : de forma predeterminada, un elemento de controlador de medios controlará un elemento de video o secuencia de video en la pantalla de eventos. De manera alternativa, si desea que un controlador de medios controle cualquier audio que se esté reproduciendo, marque la casilla de verificación del icono de altavoz.

**Medios** : si desea que un elemento del controlador de medios controle un video específico, agregue un nombre al elemento de video requerido (o elemento de secuencia de video) usando la propiedad Nombre del elemento de video, luego especifique este mismo nombre en la propiedad 'Medios' del controlador de medios (distingue entre mayúsculas y minúsculas).

### Propiedades de la pantalla

**Código de acceso** : si agrega un código de acceso a una pantalla, esto evitará que se muestre la pantalla (mientras se reproduce el evento) hasta que se ingrese el código de acceso correcto en el panel emergente de códigos de acceso, que aparecerá automáticamente. El código de acceso debe ser un código numérico de hasta 6 dígitos.

### Propiedades de la sombra

Las propiedades de sombra se aplican a todos los elementos excepto a la 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 se expresa en grados y aumenta en el sentido de las agujas del reloj.

**Profundidad** : modifica la profundidad de la sombra. Es la distancia entre el elemento y la sombra medida en píxeles.

**Desenfocar** : modifica el efecto de desenfoco de la sombra. Un valor más alto crea una sombra más borrosa.

### Propiedades del texto

Las propiedades de texto se aplican a los elementos Etiqueta, Secuencia de etiquetas, Cuadrícula de etiquetas y Cuenta regresiva. Las propiedades de texto también se aplican a todas las teclas del teclado del elemento de 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.

### Propiedades del contorno del texto

Las propiedades del esquema se aplican a los elementos de Etiqueta, Secuencia de etiquetas y Cuenta regresiva

**Contorno** : marque esta opción para aplicar un contorno a todos los caracteres del texto.

**Color** : haga clic en el selector de color para elegir un color para el contorno.

**Ancho** : elija un ancho para el contorno.

### Propiedades del espacio lineal

Se aplica a los elementos de etiqueta y secuencia de etiquetas.

**Habilitar** : marque esta casilla de verificación para permitirle establecer un espacio entre líneas específico. Cuando no esté habilitado, RightBooth utilizará el espacio entre líneas predeterminado para la fuente del texto.

**Espacio entre líneas** : utilice esta opción para configurar el espacio entre líneas. Este valor solo se aplica si la casilla de verificación Habilitar está marcada.

### Colores de etiquetas y cuenta regresiva

Están disponibles los siguientes tipos de colores de fuente:

**Un color** : marque el primer botón de opción para aplicar un solo color al texto, definido por el cuadro Color1.

**Gradiente** : marque el segundo botón de opción para aplicar un color degradado al texto, definido por los cuadros Color1 y Color2.

**Color1** : seleccione un solo color para el texto **de un color** .

**Color2** : elige el segundo color para el texto **degradado** .

**Tipo de degradado** : cuando el tipo de color (arriba) se establece en **Degradado** , esta lista le permite elegir el tipo de degradado que se aplicará al texto.

### Colores del texto del teclado

Con el elemento de 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 y cuándo se apagará después de un período en el que no haya habido interacción del usuario con el evento. 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 se apagará; 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 se apague, se mostrará de forma permanente a menos que un usuario seleccione el botón Aceptar o Cancelar.

**Tiempo de visualización** : la pantalla se mostrará durante la cantidad de segundos ingresada en el cuadro de texto  .

**Vídeo en pantalla** : la pantalla se apagará una vez que haya terminado de reproducirse un vídeo de fondo. Si la pantalla no tiene un vídeo de fondo, nunca se apagará.

**Audio en pantalla** : la pantalla se apagará una vez que haya terminado de reproducirse el audio. Si no hay elementos de audio en la pantalla, la pantalla nunca se apagará.

**En el elemento de vídeo** : la pantalla se apagará cuando termine de reproducirse un elemento de vídeo. 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 cuando termine de reproducirse el primer elemento de vídeo. Nota: Esto también se aplica al primer vídeo en un elemento de secuencia de vídeo.

**En cuenta regresiva** : la pantalla se apagará cuando finalice la reproducción de un elemento de cuenta regresiva. Si no hay elementos de cuenta regresiva en la pantalla, la pantalla nunca se apagará. Si hay más de un elemento de cuenta regresiva en la pantalla, la pantalla se apagará cuando finalice la reproducción del primer elemento de cuenta regresiva.

**En la animación GIF** : la pantalla se apagará cuando 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 cuando se complete el primer GIF animado. Nota: Esto también se aplica al primer GIF animado en un elemento de secuencia de imágenes (si hay alguno incluido dentro de la secuencia).

 - La cantidad de tiempo que se mostrará la pantalla durante el evento, cuando el tipo de tiempo de espera se establece en **Tiempo de visualización**

 - Este cuadro de texto muestra lo que sucederá si se agota el tiempo de espera de la pantalla. Consulte la siguiente sección.

**Cancelar** : incluye un botón Cancelar en la pantalla. Durante el evento, al seleccionar un botón Cancelar, el sistema pasará al evento especificado en la sección "**Al cancelar**" del **Flujo de eventos** (consulte el

Diseñador de eventos). Si ha elegido incluir la pantalla de confirmación de cancelación, al hacer clic en el botón Cancelar se mostrará la pantalla de confirmación de cancelación.

**Atrás** : incluye un botón Atrás en la pantalla. Durante el evento, al seleccionar un botón Atrás, el usuario volverá 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 botones Atrás sucesivos, el usuario volverá a las pantallas anteriores.

**Siguiente** : incluye un botón Siguiente en la pantalla. Durante el evento, al seleccionar un botón Siguiente, el usuario pasará 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 en sí para continuar, es decir, deberá seleccionar el botón Siguiente para continuar.
- Si incluye el botón Siguiente en una pantalla de preguntas de opciones múltiples, esto permite al usuario cambiar su respuesta si es necesario, antes de seleccionar el botón Siguiente para continuar.

**Aceptar**: se puede incluir opcionalmente un botón Aceptar en varias pantallas, incluidas las pantallas Elegir superposición, Elegir pantalla verde y Elegir karaoke. Esto está disponible a través de una opción "Aceptar" en el cuadro de herramientas 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 ciertas pantallas.

### ***¿Qué sucede después de que se apaga una pantalla?***

Los eventos de RightBooth comprenden una serie de pantallas de eventos predefinidas. Si se agota el tiempo de espera de alguna de las siguientes pantallas predefinidas, RightBooth avanzará y mostrará la siguiente pantalla lógica del 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 "Prepararse" caduque, RightBooth mostrará la pantalla "Cuenta regresiva".

Si se agota el tiempo de espera de cualquier pantalla que no sea la mencionada anteriormente, RightBooth cargará y reproducirá el evento que se haya 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 manera 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. Por ejemplo, si un usuario abandona el sistema mientras está ingresando su nombre en la pantalla de detalles del usuario, cuando se agote el tiempo de espera de la pantalla de detalles del usuario, RightBooth volverá a mostrar la pantalla de inicio nuevamente.

### ***Modificación de la pantalla de tiempo de espera en pantallas definidas por el usuario***

De manera predeterminada, cada pantalla definida por el usuario que se agregue al evento se configurará para que se muestre en la " **Próxima pantalla**" del evento, es decir, la pantalla que se encuentra a continuación en la lista de pantallas. Puede modificar este comportamiento haciendo clic en el →cuadro de

texto e ingresando el nombre de la pantalla del evento que desea mostrar después de que se muestre la 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 "Próxima pantalla" en la lista de eventos. Si no hay más pantallas en la lista de eventos, RightBooth comenzará a reproducir el evento definido en: "Inicio al finalizar" dentro de la sección Flujo de eventos del Diseñador de eventos (consulte la sección: Flujo de eventos).

Nota 2: Puede ingresar el parámetro reservado: **/flow** en el →cuadro de texto para forzar que la pantalla definida por el usuario expire en 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 crea un nuevo evento, las pantallas de eventos recibirán varios valores de tiempo de espera predeterminados que luego podrá modificar para adaptarlos a sus necesidades.

Algunos ejemplos incluyen:

- Pantalla de inicio: 60 segundos
- Pantalla de preparación: 2 segundos
- Tomar pantalla de fotografía: 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 la cuenta regresiva respectivamente. Las transiciones de pantalla se producirán siempre 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 lo tanto, una transición diferente.

Si prefiere no ver 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 seguirán ocurriendo cuando reproduzca el evento.

### Propiedades del video

Todas las propiedades de video se aplican a los fondos de video de pantalla y a los elementos de video.

**Velocidad** : modifica la velocidad de reproducción del vídeo. Rango de valores: 0,01 a 30. Ejemplo: 0,5 = mitad de la velocidad, 1 = velocidad normal, 2 = el doble de la velocidad normal.

**Vol** - Modifica el volumen de la pista de audio del video. Rango de valores de 0 a 1. 0 = sin audio. 1 = volumen completo.

**Ocultar al final** : marque esta opción para ocultar el video una vez que haya terminado de reproducirse. Desmarque esta opción para que el video muestre el último fotograma una vez que haya terminado de reproducirse.

**Repetir** : marque esta opción para que el video se repita la reproducción en bucle.

**Retraso** : ingrese la cantidad de segundos de retraso que desea que transcurran antes de que se reproduzca nuevamente el 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 volver a reproducirse.

Reproducir: marque esta opción para comenzar a reproducir el video tan pronto como se muestre el elemento de video.

Reproducir / Pausa: marque esta opción para permitir que el usuario alterne el estado de reproducción/pausa del video haciendo clic/tocando repetidamente el elemento del video.

### **Combinaciones de reproducción y pausa**

- Reproducir **marcado** , Reproducir/Pausar **sin marcar** : el video se reproducirá automáticamente y no se podrá pausar de forma interactiva. Esta es la configuración predeterminada para todos los videos.
- Reproducir **marcado** , Reproducir/Pausa **marcado** : el video se reproducirá automáticamente y se puede reproducir/pausar de forma interactiva.
- Reproducir **sin marcar** , Reproducir/Pausar **marcado** : el video se mostrará inicialmente en pausa y se podrá reproducir/pausar de forma interactiva.
- Reproducir **sin marcar** , Reproducir/Pausa **sin marcar** : el video se mostrará en pausa y no se podrá alterar de forma interactiva, mostrando efectivamente una imagen fija permanente.

**Eliminador de fondo** : marque esta opción para eliminar todos los píxeles verdes (o negros) 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 fotos cuando el vídeo se configura como un elemento de sello (consulte la propiedad Sello).

IMPORTANTE: Los elementos de video que estén configurados como elementos de sello solo se agregarán a las grabaciones de video si la opción Eliminar 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 video.

**No** : elija esta opción si no desea que ningún píxel del video se vuelva transparente. Esto puede resultar útil si desea utilizar el video como un elemento de sello de fotograma completo dentro de sus capturas de fotos o grabaciones de video, es decir, si no desea eliminar ningún color del video.

**Umbral** : ajuste esta configuración para obtener la mejor coincidencia para el verde (o negro) en el video.

**Velocidad de cuadros** : ajuste esta opción para modificar la cantidad de procesamiento de CPU necesaria para la función de eliminación de fondo. Una velocidad de cuadros más baja reducirá el requisito de CPU. Rango válido: 1 – 30.

**Combinación 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 solo 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 marcada, RightBooth solo comprobará si hay un período de silencio una vez que se detecte el primer nivel de audio después de que comience la grabación. Si no está marcada, RightBooth comprobará inmediatamente si hay 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 a 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 a una de las siguientes opciones:

**Web** : se le permite 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** : se le permite navegar en cualquier lugar de la página web definida en la propiedad de contenido del navegador web.

### URL de sitios web permitidos y bloqueados

Si desea controlar aún más qué sitios se pueden visitar en general, puede crear dos archivos de texto que contengan una lista de URL, con formato de una URL por línea.

**Urlblock.txt** : este archivo debe contener todas las URL que no desea que los usuarios visiten.

**UrlAllow.txt** : este archivo debe contener todas las URL que permite a los usuarios visitar.

Estos archivos deben guardarse en la carpeta de datos de la aplicación local del usuario actual para RightBooth.

Por ejemplo:

**C:\Users\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 dos 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 procederá al paso 2. Si el archivo existe y se encuentra una coincidencia, se impedirá la navegación; de lo contrario, continuará con 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.txt.

**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. Puede utilizarse para ingresar direcciones URL de sitios web con el teclado físico o el teclado en pantalla. Al presionar la tecla Enter, el navegador navegará hasta la dirección URL ingresada.

**Entrada del usuario** : marque esta opción para permitir que el elemento del navegador web acepte la entrada del usuario desde el mouse y el teclado. Si 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 las barras de desplazamiento si el contenido de la página web se extiende más allá de los bordes derecho e inferior de la ventana del elemento del navegador web. Si no está marcada, no se mostrarán las barras de desplazamiento.

**Recortar** : marque esta opción para aplicar valores de recorte a los bordes del navegador web. Esto le permite quitar partes de la página web del navegador de la vista. Todos los valores de recorte se expresan en píxeles.

**L** – Ingrese un valor que define la cantidad de recorte que se aplicará al borde izquierdo de la página web.

**T** – Ingrese un valor que define la cantidad de recorte que se aplicará al borde superior de la página web.

**R** – Ingrese un valor que define 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 de un 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.

### Edición del texto de la 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 etiqueta fijos 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 moviéndolas fuera del área visible de la pantalla en el Editor de pantalla. Las etiquetas definidas por el usuario son aquellas que se agregan manualmente a la pantalla mediante la caja de herramientas Agregar elemento y se pueden eliminar, copiar y pegar según sea necesario.

### Cómo los elementos de etiqueta fija obtienen su contenido de texto

Los elementos de etiqueta fija toman su contenido de texto de entradas predefinidas en la tabla Instrucciones de eventos (consulte Diseñador de eventos). Cada elemento de etiqueta fija tiene un enlace interno a una fila específica en la tabla Instrucciones de eventos. El software primero busca la fila asociada en la tabla Instrucciones de eventos. Si ha proporcionado texto de reemplazo en la segunda fila de la columna asociada de esta tabla, el elemento de etiqueta fija utilizará esta entrada para su contenido. Sin embargo, si esta entrada está vacía, entonces el elemento de etiqueta utilizará el texto de la entrada de fila en la primera columna, que a su vez se toma de la tabla Instrucciones de eventos predeterminadas en Configuración (consulte Configuración de RightBooth). Con 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 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 de 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 de texto de instrucciones de evento predeterminado en Configuración y, por lo tanto, no afectarán a ninguno de sus otros archivos de evento.

Si modifica cualquier contenido de texto de etiqueta, debe asegurarse de que el contenido reformulado represente con precisión el contexto que se muestra en el Editor de texto.

Dado que las etiquetas fijas toman su contenido de la tabla de 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 de instrucciones de eventos de ninguna manera y no cambiarán si decide cambiar el idioma del archivo de eventos.

Las etiquetas de texto pueden contener (y a menudo lo hacen) variables de texto, en cualquier combinación. Para obtener más información, consulte la sección **Uso de variables de texto** (más adelante).

## Cambiar el contenido de un elemento de imagen

Cuando selecciona un elemento de imagen, se muestra un botón **Contenido** en el cuadro de herramientas Propiedades. Haga clic en él para ir a la Biblioteca de medios de imágenes, donde puede elegir una imagen para el contenido del elemento. También puede hacer doble clic en un elemento de imagen para cambiar su contenido.

Con un elemento de imagen también puede seleccionar el tipo de contenido que se mostrará. El selector de tipo de contenido aparecerá en la parte superior de la caja de herramientas Propiedades de imagen. Puede elegir entre los siguientes tipos:

**Archivo de imagen** : muestra un archivo de imagen que elijas de la Biblioteca de medios de imágenes o de cualquier otro lugar de tu computadora.

**Última foto** : muestra la foto tomada más recientemente. Este contenido cambiará cada vez que se tome una nueva foto durante el evento. Además, este contenido cambiará cada vez que se le aplique un nuevo efecto durante el flujo del evento; por ejemplo, si el usuario selecciona un personaje con cambio de cara, la última foto capturada mostrará la imagen resultante del cambio de cara.

**Foto 1 - 10** : muestra la foto correspondiente al número x de las fotos tomadas más recientemente. El contenido cambiará cada vez que se tome un nuevo conjunto de fotos durante el evento. Su contenido también mostrará los efectos que se les hayan aplicado durante el flujo del evento. Estos elementos de imagen actúan como marcadores de posición de fotos durante el evento. Se incluyen automáticamente en la pantalla Mostrar foto y en la pantalla Diseño de impresión. Si cambia la cantidad de fotos en su evento (consulte →Tipo de evento del Diseñador de eventos), debe agregar o eliminar marcadores de posición de fotos en estas pantallas según corresponda. Para obtener más información, consulte: **Diseño de impresión: agregar y eliminar fotos**

**Diseño de impresión** : muestra el diseño de impresión de fotografías que incluye las fotografías tomadas más recientemente. Este diseño cambiará cada vez que se tome un nuevo conjunto de fotografías durante el evento.

**Último bloc de dibujo** : muestra el contenido del bloc de dibujo creado más recientemente. Esto puede resultar útil cuando desea incluir el contenido del bloc de dibujo en un diseño de impresión de fotografías.

**Última animación** : muestra el archivo gif animado creado más recientemente, que contiene el conjunto de fotos tomadas por el usuario actual. Ver Diseñador de eventos →Tipo de evento →Crear animación GIF/WMV.

**Código QR** : muestra un código QR del texto que se ingresa con 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** : muestra la imagen en miniatura del video que se seleccionó más recientemente de la cuadrícula de vista de medios en la pantalla de eventos del explorador de medios

**Definir archivo** : cuando elija esta opción, podrá hacer clic en el botón " **Contenido**" para mostrar el cuadro de diálogo " **Definir archivo**" . Allí podrá ingresar la ruta y el nombre de archivo de la imagen que desea mostrar. Además, puede editar manualmente el cuadro de texto de ruta y nombre de archivo para incluir una o más de las variables de texto de RightBooth, que se reemplazarán por el texto correspondiente cuando se reproduzca el evento. En el cuadro de

diálogo "Definir archivo" también puede especificar un "Archivo de imagen de respaldo". Esta imagen se mostrará cuando no se pueda encontrar el "Archivo de imagen definido".

**Imagen de intercambio de caras** : muestra la imagen de intercambio de caras que se eligió durante el flujo de trabajo del evento.

## GIF animado

Los elementos de imagen brindan soporte para usar archivos GIF animados como contenido y la Biblioteca de medios de imágenes contiene una amplia gama de GIF animados que puedes incluir en tus eventos.

## Cambiar el contenido de un elemento de vídeo

Cuando selecciona un elemento de video, se muestra un botón **Contenido** en la caja de herramientas Propiedades de video. Haga clic en él para ir a la carpeta Videos en su computadora, donde puede elegir un video para el contenido del elemento. También puede hacer doble clic en un elemento de video para cambiar su contenido.

Con un elemento de vídeo también puedes seleccionar el tipo de contenido que se mostrará. El selector de tipo de contenido aparecerá en la parte superior de la caja de herramientas Propiedades de vídeo. 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 vídeo, o después de que se mejore el archivo o si el usuario decide volver a grabar el vídeo.

**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 vídeo anterior se actualizará cada vez que el próximo usuario comience a grabar un vídeo, pero tenga en cuenta que el elemento de vídeo no se actualizará para mostrar el vídeo anterior hasta que se vuelva a reproducir o se actualice debido a un cambio de pantalla de evento o a un tiempo de espera de pantalla.

**Karaoke actual** : el elemento de video reproducirá el archivo de video de karaoke elegido más recientemente, seleccionado en la pantalla de evento "Elegir karaoke".

**Definir archivo** : cuando elija esta opción, podrá hacer clic en el botón "**Contenido**" para mostrar el cuadro de diálogo "**Definir archivo**". Allí podrá ingresar la ruta y el nombre del archivo del video que desea reproducir. Además, puede editar manualmente el cuadro de texto de la ruta y el nombre del archivo para incluir una o más de las variables de texto de RightBooth, que se reemplazarán por el texto correspondiente cuando se reproduzca el evento. En el cuadro de diálogo "Definir archivo" también puede especificar un "Archivo de video de respaldo". Este video se reproducirá cuando no se pueda encontrar el "Archivo de video definido".

## Cambiar el contenido de un elemento del navegador web

Cuando selecciona un elemento del navegador web, se muestra un botón **Contenido en el cuadro de herramientas Propiedades del navegador web**. Haga clic en él para mostrar el Editor de texto, donde puede ingresar cualquier URL de sitio web válida (por ejemplo, [www.rightbooth.com](http://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 interactuar con el navegador para navegar a otros sitios y páginas web (si está permitido). 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 vídeo, secuencia de etiquetas o secuencia de navegador, se muestra un botón **Contenido** en la caja de herramientas Propiedades de secuencia. Haga clic en él 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 imágenes de:

**lista de archivos** : seleccione esta opción para que el elemento de secuencia de imágenes muestre imágenes de la lista de archivos de imagen que agregue a la lista de archivos.

**Evento** : seleccione esta opción para que el elemento de secuencia de imágenes muestre fotos capturadas por los usuarios durante el evento.

**Carpeta**: seleccione esta opción para que el elemento de secuencia de imágenes muestre los archivos de imagen que se encuentran en la carpeta de Windows elegida.

**Incluir diseños de impresión** : cuando haya elegido mostrar imágenes del **evento** o de una **carpeta** , también puede elegir cómo gestionar las imágenes de diseño de impresión que también estén presentes en la carpeta elegida. Elija entre:

**No** – No incluya ninguna imagen de diseño de impresión en la secuencia.

**Sí** : incluye todas las imágenes de diseño de impresión en la secuencia (valor predeterminado).

**Exclusivo** : incluya solo imágenes de diseño de impresión en la secuencia.

### Archivos de secuencia de vídeo

Mostrar videos de:

**lista de archivos** : seleccione esta opción para hacer que el elemento de secuencia de video reproduzca videos de la lista de archivos de video que agregue a la lista de archivos.

**Evento** : seleccione esta opción para hacer que el elemento de secuencia de video reproduzca videos grabados por los usuarios durante el evento.

**Carpeta**: seleccione esta opción para hacer que el elemento de secuencia de video reproduzca archivos de video que se encuentran en la carpeta de Windows elegida.

### Archivos de secuencia de etiquetas

Mostrar texto de:

**lista de archivos** : seleccione esta opción para que el elemento de secuencia de etiquetas muestre el texto tomado de cada archivo en la lista de archivos de texto que agrega a la lista de archivos.

**Evento** : seleccione esta opción 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 esta opción para hacer que el elemento de secuencia de etiquetas muestre texto tomado de archivos de texto ubicados 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 los 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 hacer que el elemento de secuencia del navegador muestre las páginas web de las URL de páginas web que ingrese en el cuadro de texto.

### Opciones de secuencia

**Orden aleatorio** : marque esta opción para que los elementos de la secuencia se muestren en un orden aleatorio. Si 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 en un orden ordenado (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 solo a los elementos de secuencia de video.

**Mostrar solo 1** : marque esta opción para mostrar solo 1 elemento de la lista cada vez que se muestre la pantalla.

**Restablecer lista para iniciar** : marque esta opción para que la secuencia se restablezca y muestre el primer elemento de la lista cada vez que se muestre la pantalla de eventos o cuando cambie la cantidad de archivos en la carpeta asociada. Esto puede resultar útil si está utilizando el elemento de secuencia para vigilar una carpeta en busca de la llegada de videos o fotos recién grabados.

**Nota:** Si marca: 'Mostrar solo 1' y desmarca: 'Restablecer lista al inicio', entonces el primer elemento de la lista se mostrará cuando se muestre la pantalla por primera vez, el segundo elemento se mostrará cuando se muestre la pantalla a continuación, luego el tercer elemento cuando se muestre la pantalla a continuación, etc.

**Agregar** : haga clic para agregar archivos a la lista de archivos. Esto le permitirá buscar archivos en su computadora.

**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 de archivos.

**Editar** : marque esta casilla de verificación para poder editar el contenido de la lista de archivos. Al editar la lista de archivos, también puede escribir manualmente las referencias de archivo. También puede agregar cualquier variable de texto relacionada con el contenido del archivo de eventos. Por ejemplo:

Ingresa las siguientes variables de texto en una lista de archivos de secuencia de imágenes:

```
{NOMBREDEARCHIVOWAPFAREVISTAACtual}  
{NOMBREDEARCHIVODEFOTOGRAFÍADERUTAACtual}
```

Esto hará que el elemento de secuencia de imágenes muestre repetidamente el archivo de personaje con intercambio de caras seleccionado más recientemente, seguido por el archivo de fotografía con intercambio de caras más reciente.

Nota: Al editar la lista de archivos, debe asegurarse de que cada línea contenga solo una referencia de archivo.

## Cambiar el contenido de un 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 cuadrícula. Haga clic en él para ir a la ventana Archivos, donde puede elegir una lista de archivos para incluir 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 serán utilizados por RightBooth para la selección automática de archivos cuando sea apropiado.

Las siguientes opciones estarán disponibles para superposiciones, pantalla verde y cuadrículas 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 las superposiciones y las 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 del evento →Elegir pantalla y Diseñador de eventos →Estructura del evento →Elegir superposición.

**Orden aleatorio** : marque esta opción para que RightBooth seleccione elementos de la lista de archivos de forma aleatoria cada vez que se requiera una imagen superpuesta o una imagen de pantalla verde durante el evento. Si desmarca esta opción, RightBooth elegirá el siguiente elemento de la lista de forma secuencial cada vez que se requiera una imagen durante el evento.

**Igual para todas las fotos** : marque esta opción para que la imagen de superposición o pantalla verde elegida se use para todas las fotos tomadas en un evento de captura de fotos, por lo que si el evento está diseñado para tomar 3 fotos, las 3 fotos usarán la misma imagen de superposición o pantalla verde (seleccionada automáticamente). Si desmarca esta opción, RightBooth elegirá una imagen diferente para cada foto tomada y, según la configuración anterior, la imagen se seleccionará al azar o de manera secuencial.

## Cambiar el contenido del elemento de vista de medios

Cuando selecciona una cuadrícula de vista de medios, se muestra un botón **Contenido** en la parte superior de la caja de herramientas Propiedades. Haga clic en él para acceder a un panel donde puede cambiar las siguientes propiedades:

**Mostrar videos** : seleccione esta casilla de verificación para incluir miniaturas de videos en la vista.

**Mostrar fotos** : seleccione esta casilla de verificación para incluir miniaturas de fotos en la vista.

**Mostrar nombres de archivos** : seleccione esta casilla de verificación para incluir nombres de archivos en la vista.

**Ordenar por** : elija si desea que los archivos se muestren en orden de fecha ascendente o descendente.

**Restablecer vista** : utilice esta configuración para especificar qué miniaturas mostrará la vista de medios cada vez que se visite la pantalla de eventos del explorador de medios. Elija entre:

- **No** : la vista siempre mostrará el contenido visto más recientemente, es decir, las miniaturas que se mostraban cuando se utilizó anteriormente el elemento de vista de Medios.
- **Sí** : la vista siempre se restablecerá para mostrar el inicio del contenido. Esta es la configuración predeterminada.
- **Sesión de evento** : la vista se restablecerá para mostrar el inicio del contenido después de que se haya completado cada sesión de evento, es decir, después de que la sesión se complete y regrese al inicio del flujo del evento.

## Formateo de elementos

Haga clic en la casilla de verificación 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 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 la altura de todas las pantallas de su evento para que coincidan con el ancho y la altura 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 altura de una de las pantallas de su evento y 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 de fondo de la pantalla actual y aplicarlas a todas las pantallas.

## Formato de elementos

Explicaremos el formato de un artículo mediante un ejemplo...

Supongamos que ha modificado el estilo de un botón en una de las pantallas de eventos modificando la imagen, el icono, el tamaño o las propiedades de sombra del botón. Ahora desea que todos los botones del evento tengan el mismo tamaño y estilo. Puede hacerlo de la siguiente manera:

- Asegúrese de que el botón que ha modificado esté seleccionado en la pantalla.
- En la caja de herramientas del Formateador, haga clic en el botón: **mismo tamaño en: 'todas las pantallas'**.
- Ahora regresa a la pantalla donde modificaste el botón original y selecciónalo nuevamente.
- En la caja de herramientas del Formateador, haga clic en el botón para **el mismo diseño en: 'todas las pantallas'**.

Ahora verá que todos los botones en todas las pantallas tendrán el mismo tamaño y diseño que el botón modificado originalmente.

Al formatear, es importante recordar primero seleccionar 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 siguientes descripciones, 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 a los elementos de cámara.

**Los mismos elementos tienen el mismo tamaño en: 'esta pantalla'** - Haga clic aquí para hacer que los mismos elementos en la pantalla actual se redimensionen para que coincidan con el tamaño del elemento seleccionado.

**Los mismos elementos tienen el mismo tamaño en: 'todas las pantallas'** : haga clic aquí para que los mismos elementos en todas las pantallas se redimensionen 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 tengan 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 tengan 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** , luego haga clic en este botón para que los mismos elementos en la pantalla actual tengan 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** , luego haga clic en este botón para que los mismos elementos en todas las pantallas tengan 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** , 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** , 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** , luego haga clic en este botón para que los mismos elementos en la pantalla actual tengan 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 tengan 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 las 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 todos los elementos se volteen.

## Alineación de elementos de la pantalla

Puede alinear cualquiera o todos los elementos de una pantalla. Primero seleccione al menos un elemento de la pantalla y 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 la parte central de la pantalla.

**Alinear a la izquierda** : alinea el borde izquierdo de todos los elementos seleccionados.

**Alinear el medio X** : 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 todos los elementos seleccionados verticalmente.

**Alinear parte inferior** : 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** – Copiar los elementos de pantalla seleccionados actualmente.

**Ctrl-X** – Cortar los elementos de pantalla seleccionados actualmente.

**Ctrl-V** – Pegar los elementos de pantalla copiados previamente.

Nota: Las acciones Cortar, Copiar y Pegar también están disponibles haciendo clic derecho con el mouse sobre el elemento o la pantalla para acceder al menú emergente.

**Del** : elimina los elementos de pantalla seleccionados actualmente. Ten en cuenta que algunos elementos de pantalla son necesarios en varias pantallas y, por lo tanto, no se pueden eliminar.

**Tecla Shift + clic izquierdo del ratón o**

**Tecla Alt + clic izquierdo del ratón o**

**Tecla Ctrl + clic izquierdo del mouse** : agrega (o elimina) el elemento de pantalla seleccionado a (o de) la selección actual.

**F1** – Mostrar el archivo de ayuda.

**F4** – Alternar el estado de visibilidad del Cuadro de herramientas Propiedades.

**Alt F4** – Cerrar el editor de pantalla.

## Agrupar elementos juntos

Puede seleccionar uno o más elementos en la pantalla y luego agruparlos para que se comporten como un solo elemento. Para ello, utilice el ratón para arrastrar un rectángulo de selección alrededor de los

elementos que desea agrupar, luego haga clic derecho con el ratón en uno de los elementos seleccionados y elija " **Agrupar elementos**" en el menú emergente. Los elementos se moverán y cambiarán de tamaño 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 archivo JPG o PNG. Cuando se guarda la imagen de la pantalla, todos los elementos de la pantalla del evento elegido también se capturan y se guardan dentro de la imagen. Por lo tanto, esta función es útil si desea utilizar el Editor de pantalla como una herramienta de diseño gráfico para crear sus propios diseños de imágenes compuestos por varios elementos ubicados en la pantalla.

Para capturar una pantalla de evento, muestre la pantalla elegida en el Editor de pantalla y 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 de 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 de RightBooth.

## Creando múltiples pantallas

Es posible que desee crear muchas copias de una pantalla definida por el usuario como punto de partida para realizar cambios de diseño, donde cada copia sea idéntica a la pantalla original. Para ello, muestre la pantalla elegida en el Editor de pantallas y, a continuación, haga clic con el botón derecho en el fondo de la pantalla (no haga clic con el botón derecho en un elemento de la pantalla). A continuación, 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, cada una de las cuales representa el nombre de una nueva pantalla. A continuación, haga clic en Aceptar para crear automáticamente nuevas pantallas en el evento.

## Creación de 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 seleccione:

**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 desde 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 pantallas de RightBooth, haga clic derecho con el mouse en cualquier pantalla del evento y elija la opción "Crear/Pegar imagen del portapapeles" en el menú emergente. Luego, se le solicitará que guarde la imagen del portapapeles en la biblioteca de imágenes de RightBooth dentro de la carpeta "General". Una vez que se guarde 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 de medios con un nombre de archivo único. Esto evitará la posibilidad de sobrescribir una imagen existente que podría estar ya en uso en otro lugar (por ejemplo, dentro de otro archivo de evento).

Tenga en cuenta que una vez que se haya agregado una imagen del portapapeles a una pantalla de evento, si luego desea agregarla a pantallas de eventos adicionales, debe usar las funciones internas Copiar/Pegar de RightBooth (disponibles en la Caja de herramientas del editor de pantalla) en lugar de repetir el proceso para pegar desde el portapapeles de Windows.

## Diseño de pantallas de preguntas y respuestas

Se puede acceder a todas las preguntas de un evento desde la pantalla de preguntas (en la lista de pantallas de la caja de herramientas del diseñador) y cada pregunta puede tener su propio diseño de pantalla y disposición. De manera similar, se puede acceder a todas las respuestas de un evento desde la pantalla de respuestas (en la lista de pantallas de la caja de herramientas del diseñador) y cada respuesta puede tener su propio diseño de pantalla, disposición 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 que aparece un selector de preguntas en la Caja de herramientas del editor de pantallas:  que aparece siempre que edite las pantallas de preguntas o respuestas. Puede utilizar este selector para navegar por su conjunto de preguntas y respuestas, lo que le permitirá acceder al diseño y la 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 pregunta. Si el tipo de pregunta actual es **Video** , la pantalla Pregunta mostrará el elemento de reproductor de video. Y si el tipo de pregunta actual es **Ambos** , se mostrarán el elemento de etiqueta de pregunta Y el elemento de reproductor de video . Si el Tipo de respuesta para la pregunta actual es **Preguntar** , la pantalla de 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 pregunta actual también mostrará todo el texto de respuesta de opción múltiple y los botones para permitir que el usuario haga 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 de Respuesta mostrará los elementos necesarios para ingresar una respuesta de texto. Si el tipo de respuesta actual es **Video** , la pantalla de Respuesta mostrará los elementos necesarios para grabar una respuesta de 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 de 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 utilizando 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 vídeo también se mostrará en la tabla de preguntas en el Diseñador de eventos (ver anteriormente).

## El diseñador de maquetación 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 fotos numerados que puede cambiar de tamaño y ubicar en el diseño de impresión. Hay un marcador de posición para cada una de las fotos que haya definido en su evento.

El Diseñador le permite una total flexibilidad en la forma en que organiza sus marcadores de posición de fotografías y también puede agregar sus propios elementos de etiquetas e imágenes para mejorar aún más el diseño del diseño de impresión. La caja de herramientas Propiedades se puede utilizar para diseñar sus elementos de fondo, fotografía, imagen y etiquetas, 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 con 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 a continuación).

**Cargar** : haga clic en este botón para elegir un archivo de diseño de impresión predefinido de la biblioteca de medios de RightBooth.

**Guardar** : haga clic en este botón para guardar su diseño de impresión actual en la biblioteca de medios de RightBooth.

**Impresión de prueba** : haga clic aquí para imprimir una página de prueba del diseño actual.

## Organizador de diseño de impresión

Esto proporciona una forma rápida y sencilla de organizar sus fotos en la página de la impresora en una cuadrícula utilizando las siguientes opciones:

**Filas** : modifica el número de filas en la cuadrícula.

**Columnas** : modifica el número de columnas en la cuadrícula.

**Fila Ordenar** : marque esta opción para organizar las fotos en la cuadrícula comenzando desde la esquina superior izquierda hasta la esquina superior derecha y avanzando hacia abajo por la pantalla. Desmarque esta opción para organizar las fotos en la cuadrícula comenzando desde la esquina superior izquierda hasta la esquina inferior derecha y avanzando hacia abajo por la pantalla.

**Espacio** : modifica el espacio entre cada foto. El valor se expresa en píxeles.

**Margen** : modifica el margen que rodea la imagen de la foto. El valor se expresa en píxeles. Ten en cuenta que este margen se aplica a las fotos tal como están ubicadas 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 la foto se tratará como una sola imagen compuesta cuando finalmente se imprima, por lo que estos márgenes son los que aparecen en la imagen compuesta. Los márgenes de la impresora se pueden configurar mediante el software que viene con la impresora.

**Grande Foto 1** : seleccione esta opción para agregar una primera foto grande en una de las posiciones: izquierda, derecha, superior o inferior de la cuadrícula. Si elige tener una primera foto grande, la foto n.º 1 no formará parte del diseño de la cuadrícula, sino que se colocará junto a la cuadrícula, que luego contendrá las fotos 2 en adelante.

**Duplicado Diseño** : seleccione esta opción para duplicar el diseño elegido en la pantalla, ya sea de forma horizontal o vertical. 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 del diseño de impresión

Haga clic en la casilla de verificación Propiedades en el cuadro de herramientas del Editor de pantalla para mostrar el cuadro de herramientas Propiedades. Nota: si hace clic en cualquier parte 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 el diseño de su diseño de impresión. Puede elegir entre una lista de tamaños de papel de impresora comúnmente utilizados o puede establecer un tamaño personalizado (en pulgadas). Tenga en cuenta que su elección del tamaño del diseño es independiente de su elección del tamaño del papel de impresora (consulte a continuación). El punto a recordar es que si desea que su diseño llene completamente el 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 alto). Si no hay un tamaño de diseño común en esta lista que coincida exactamente con la relación de aspecto del papel de impresora que desea utilizar, puede seleccionar **Personalizado** en la lista y luego modificar las propiedades An. y Al. (abajo) para que coincidan con la relación de aspecto de su papel (ver abajo).

Nota: Si el diseño y el papel no tienen la misma relación de aspecto, RightBooth imprimirá el diseño en el papel con el tamaño que mejor se ajuste a la imagen, en posición central. Esto puede implicar una impresión automática en horizontal o vertical (ver a continuación).

**Yo & H** – Estos valores le permiten ingresar su propio tamaño personalizado para el diseño de su diseño de impresión. Tenga en cuenta que estos valores de ancho y alto deben estar en pulgadas. Si desea que su diseño ocupe todo el papel, asegúrese de que estén configurados con el mismo tamaño que el papel. Por ejemplo, si el tamaño del papel de su impresora es de 4,13 x 6,15 pulgadas, ingrese 4,13 en ancho y 6,15 en alto.

**Intercambiar** : marque esta opción para intercambiar el ancho y la altura del tamaño de diseño elegido. Por ejemplo, si ha elegido el tamaño de diseño: '8,3 x 11,7 A4', el tamaño sin intercambiar será W = 8,3, H = 11,7 y el tamaño intercambiado será W = 11,7, H = 8,3 (pulgadas). Tenga en cuenta que si intercambia 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 intercambiados 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 de papel de la impresora** : esta opción le permite elegir el tamaño de papel en el que desea imprimir su diseño. El cuadro combinado muestra todos los tamaños de papel que ofrece su impresora actual (consulte: Configuración - Impresoras). De manera predeterminada, RightBooth imprimirá sus diseños en el papel predeterminado de su impresora (tal como se define en la aplicación de configuración

de su impresora). Sin embargo, si su impresora ofrece más de un tamaño de papel, como varias bandejas de papel con diferentes tamaños o una función de guillotina para cortar papel de 4 x 6 pulgadas en dos tiras de 2 x 6 pulgadas, es posible que desee configurar su diseño para que se adapte a un tamaño de papel específico en su impresora.

**Copias predeterminadas** : marque esta opción para especificar la cantidad de copias del diseño que se imprimirán cuando se elija imprimirlo durante el evento. Este valor anulará cualquier valor de "Imprimir copias" elegido previamente 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 que coincida con el de 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 recuento 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 fotografía 1', 'Captura de fotografía 2', etc. Esto permite que los elementos de imagen actúen como marcadores de posición de fotografías y mostrarán correctamente las fotografías capturadas más recientemente cada vez que se utilice el evento. Si más adelante decide modificar la cantidad de fotografías en su evento, también deberá modificar manualmente los marcadores de posición de 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 de medios 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 como " **Captura de fotografía 5** ". Si reduce la cantidad de fotografías en su evento, también debe eliminar los elementos de imagen redundantes de la pantalla Diseño de impresión.

### Cómo agregar nuevos elementos al diseño de impresión

Haga clic en la casilla de verificación Agregar elementos en el cuadro de herramientas del Editor de pantalla para mostrar el cuadro 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 configurar su propiedad de contenido en: **Panel de dibujo más reciente** (consulte más arriba). Esto permitirá que el contenido del panel de dibujo creado más recientemente se incluya e imprima con las fotos.



## 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 videos, imágenes y secuencias de texto a una audiencia diferente mientras los usuarios graban videos y fotos en el monitor principal. Por ejemplo, su monitor principal puede estar ubicado dentro de una cabina con un segundo monitor fuera de la cabina que muestre una presentación de diapositivas atractiva para los transeúntes.

Para utilizar las funciones de varios monitores, los monitores deben estar configurados para ofrecer un escritorio de Windows extendido. Los detalles sobre cómo hacerlo están fuera del alcance de este manual, pero puede encontrar información completa en la configuración de pantalla de Windows.

Cuando tenga más de un monitor conectado y que funcione como un escritorio extendido, active la función **de monitores múltiples** en RightBooth, que se encuentra en la pestaña Estructura de eventos del Diseñador de eventos. Con esta función activada, visite el Editor de pantalla para obtener acceso a las funciones de diseño de pantalla de monitor adicionales.

### Selector de monitor

Si el Editor de pantalla detecta correctamente los monitores adicionales y ha habilitado varios monitores en el Diseñador de eventos, el **cuadro combinado Selector de monitor** se mostrará en la parte superior de la Caja de herramientas del Editor de pantalla. Si no ve el Selector de monitor, deberá cerrar RightBooth y verificar la configuración de pantalla de Windows.

Si ahora selecciona **2** en el selector de Monitor, toda la interfaz del Editor de pantalla se trasladará 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 reproduzca el evento. Si también ha elegido incluir el **Monitor 2 En** las pantallas de progreso (ver Estructura del evento 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 del Monitor 3 y 4, donde se pueden diseñar las pantallas del Monitor 3 y 4.

Ahora puedes usar el selector de Monitor para alternar entre las pantallas de edición de eventos en cada uno de tus monitores.

### Cómo agregar pantallas y elementos a sus monitores adicionales

Puede utilizar la caja de herramientas Agregar elementos para agregar una nueva pantalla a las listas de pantallas de los monitores 2, 3 y 4. Puede agregar tantas pantallas a las listas de pantallas de monitores adicionales como necesite.

Puede agregar cualquiera de los elementos de la caja de herramientas Agregar elementos en cualquiera de las pantallas de los monitores 2, 3 y 4. Por ejemplo, puede agregar elementos de texto, imagen, video y secuencia de navegador que se pueden configurar para mostrar secuencias de material que los usuarios están grabando en el monitor 1. Todas las características de diseño y propiedades de elementos están disponibles para las pantallas de monitores adicionales y tenga en cuenta que las transiciones de pantalla actualmente no son compatibles con las pantallas de monitores adicionales.

## Pantalla de video en progreso

Cuando se incluye esta pantalla opcional para cualquiera (o todas) las pantallas de monitor adicionales (consulte Diseñador de eventos), se mostrará en el monitor asociado siempre que un usuario esté grabando un video en el Monitor 1. Es posible que desee incluir esta pantalla para mejorar el rendimiento de la grabación de video en el Monitor 1. Si incluye esta pantalla, es posible que desee mantenerla libre de elementos de pantalla que consumen mucho procesador, como elementos de video y secuencia, ya que esto ayudará a que su computadora se concentre en la tarea de grabar video en el Monitor 1.

Sin embargo, si su equipo es lo suficientemente potente para soportarlo, puede agregar un elemento de cámara a esta pantalla para mostrar el proceso de grabación de video en acción.

## Pantalla de fotografía en progreso

Cuando esta pantalla opcional se incluye para cualquiera (o todas) las pantallas de monitor adicionales (ver Diseñador de eventos), se mostrará en el monitor asociado siempre que un usuario tome 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 puedes optar por agregar un elemento de cámara a esta pantalla para poder ver a los usuarios preparándose para tomar sus fotos.

## Pantalla de impresión en proceso

Cuando esta pantalla opcional se incluye para cualquiera (o todas) las pantallas de monitor adicionales (ver Diseñador de eventos), se mostrará en el monitor asociado cada vez que se imprima un diseño de fotografía.

Si agrega un elemento de imagen a esta pantalla y establece su propiedad Contenido en **Diseño de impresión**, la imagen mostrará el último diseño de impresión a medida que se imprime.

Cuando finalice el proceso de grabación de video, captura de fotos o impresión de fotos actual, 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 se reproduce un evento que contiene varias pantallas de monitor, estas pantallas se mostrarán automáticamente de forma independiente de las pantallas que se muestran en el primer monitor. A medida que se agote el tiempo de espera de cada pantalla de monitor múltiple, se pasará a mostrar la siguiente pantalla en la lista de monitores. Cuando se hayan mostrado todas las pantallas de monitor múltiple, RightBooth las volverá a mostrar.

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 deba agregar pantallas de monitor adicionales a todos los archivos de eventos que desee mostrar.

## Diferentes resoluciones de pantalla del monitor

Para obtener mejores resultados, los monitores adicionales deben configurarse (usando la configuración de pantalla de Windows) de modo 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 de **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 que sean iguales a la resolución de pantalla de su monitor adicional. Si no lo hace, es posible que las pantallas de su monitor adicional no se muestren correctamente.

## Consideraciones de rendimiento

Tenga en cuenta que la visualización de pantallas en monitores adicionales puede afectar el rendimiento de las pantallas en el primer monitor. Por este motivo, le recomendamos que incluya siempre las pantallas "en proceso". También le recomendamos que minimice el uso de elementos de pantalla que consumen mucho procesador, como elementos de vídeo y secuencias.

## 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 vídeo de 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 vídeo" 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 mostrarse en los Monitores 2, 3 y 4, incluidas las pantallas "En curso". También puede elegir realizar una multidifusión simultánea de las pantallas del monitor 1 en todos los demás monitores.

Para obtener más información sobre la multidifusión, consulte la sección **Propiedades de pantalla** .

## Emparejamiento de pantallas de eventos en varios monitores

El emparejamiento de pantallas le permite hacer que las pantallas de eventos aparezcan automáticamente en los monitores 2, 3 y/o 4 siempre que se muestren pantallas de eventos específicos en el Monitor 1.

Cuando agrega una nueva pantalla de evento a los monitores 2, 3 o 4, puede darle el mismo nombre que cualquier pantalla de evento en el Monitor 1. Si hace esto, el nombre de la pantalla se agregará automáticamente con el número de monitor que se muestra entre paréntesis.

Por ejemplo, si agrega una nueva pantalla de evento en el Monitor 3 y la nombra: " **Gracias**", la pantalla de evento se agregará automáticamente con el nombre: " **Gracias (3)** " en la lista de pantallas del Monitor 3.

Continuando con este ejemplo, si habilita **el emparejamiento de pantalla del Monitor 3** (ver sección **Estructura del evento →Múltiples monitores** ), cuando se reproduce el evento, cada vez que el Monitor 1 muestre la pantalla de evento Gracias, el monitor 3 mostrará automáticamente la pantalla de evento 'Gracias (3)'.

## Ejecución de varias instancias de RightBooth

Puede ejecutar hasta 4 instancias de RightBooth en la misma computadora. Simplemente inicie RightBooth haciendo doble clic en el ícono del escritorio y, mientras se está ejecutando, vuelva a iniciar RightBooth haciendo doble clic en el ícono del escritorio nuevamente. Ahora encontrará 2 instancias de RightBooth, y la segunda instancia está 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 utilizar esta función para ejecutar distintos eventos de RightBooth en distintos 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 encuentra 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 conversión de vídeos

Puede resultarle útil convertir todos los vídeos de eventos grabados al formato MP4 o MOV. Esta sección mostrará una lista de todos los vídeos 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 a formato MOV o MP4.

**Configuración de conversión** : haga clic en este botón para aplicar la configuración de conversión de video. Consulte la sección: **Configuración de conversión de video** .

**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 los 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 vídeo originales no se verán afectados por el proceso de conversión.

## Tarea de impresión de fotografías

Este panel mostrará una lista de todas las fotos (o diseños de impresión de fotos) que fueron creadas por los usuarios del evento cargado actualmente o de la carpeta Tareas y publicación especificada actualmente. Puede seleccionar, ver e imprimir cada foto o diseño. Esto es útil si necesita imprimir en algún momento después de que haya finalizado un evento o si está utilizando RightBooth como estación de impresión.

Nota: Si desea imprimir los diseños de las fotos, esta función requiere que haya configurado previamente la opción "**Guardar en tareas de evento**" antes de reproducir el archivo de su evento. Consulte la sección: Estructura del evento: **Imprimir fotos** .

**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 publicaciones especificada actualmente (ver Configuración →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 publicaciones especificada actualmente (consulte Configuración →Carpetas/Archivos).

**Miniaturas** : marque esta casilla 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 en cualquier miniatura para mostrar una imagen más grande del elemento seleccionado, lista para imprimir.

Tenga en cuenta que cuando se encuentra en modo Miniatura, puede hacer clic derecho en cualquier imagen en miniatura para cambiar la cantidad de columnas que se utilizarán para mostrar las miniaturas. Puede elegir un valor entre 1 y 4.

**Copias** : especifique el número 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. 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 enviar archivos por correo electrónico

En este panel se mostrarán todos los archivos de correo electrónico que se crearon durante el evento. A continuación, puede seleccionar uno o más archivos de correo electrónico de la lista y enviarlos a los usuarios del evento asociado como un proceso por lotes.

Se crearán archivos de correo electrónico si elige la opción "**Más tarde**" para videos, fotos o mensajes dentro de la sección Archivos de correo electrónico →de la Estructura del evento 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 han creado durante el evento.

**Correos electrónicos “Por hacer”** : 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 por correo electrónico archivos (que haya seleccionado en la lista) a los usuarios destinatarios como un proceso por lotes.

**Direcciones de correo electrónico** : haga clic en este botón para abrir un archivo de texto que contiene todas las direcciones de correo electrónico de la lista de tareas.

**Eliminar** : haga clic en este botón para eliminar cualquier correo electrónico seleccionado de la lista.

## Tarea Crear un vídeo a partir de fotos

Este panel te permitirá crear un video a partir de todas las fotos tomadas durante el evento. También es una excelente manera de crear un video con lapso de tiempo a partir de un conjunto de imágenes fijas 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 photos.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 una de las siguientes opciones:

**Ancho** : ingrese el ancho requerido del video en píxeles. Puede dejarse en 0.

**Altura** : introduzca la altura requerida del vídeo en píxeles. Puede dejarse en 0.

**Tiempo de visualización de la imagen en segundos** : ingrese la cantidad de tiempo que desea que se muestre cada foto cuando se ejecuta el video.

Ejemplo 1: Si configuramos esto en 4, cada foto se muestre durante 4 segundos.

Ejemplo 2: Si establece esto en 0,04, se mostrarán 25 fotos por segundo en el video resultante, lo que puede resultar útil si está creando un video de lapso de tiempo.

**Calidad** : configure este control deslizante para elegir la calidad de video que prefiera. Un valor más bajo creará archivos de video más pequeños con menor calidad. Un valor más alto creará videos con archivos de video más grandes y de mayor calidad.

## Tarea de archivos FTP

En este panel se mostrarán todos los archivos de eventos que se crearon durante el evento y que se designaron para ser cargados a una cuenta FTP. Puede seleccionar uno o más archivos de la lista y luego cargarlos a la cuenta (definida en la configuración de redes sociales) como un proceso por lotes.

Subir 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 pueden usar para dibujar en:

- la transmisión de la cámara en vivo en pantalla (mostrada por el elemento de cámara).
- la fotografía tomada más recientemente después de haber sido capturada.
- El bloc de dibujo.

Esta función es útil si desea que sus usuarios agreguen nombres, mensajes o dibujos a grabaciones de video, fotos o al 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 Bloc de dibujo.

- Si se agregan herramientas de dibujo a las pantallas que aparecen antes de la pantalla "Grabar video" (como la pantalla de Inicio o la pantalla de 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 se capturarán 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 de Inicio o la pantalla de Opciones), entonces puede dibujar sobre la ventana en vivo antes de capturar fotos. Los dibujos se agregarán a la imagen de la foto después de tomarla.
- Si se agregan las herramientas de dibujo a la pantalla "Grabar video", entonces puede dibujar sobre la ventana de video en vivo mientras se realiza una grabación de video\*. Luego, los dibujos se capturarán en el archivo de video en tiempo real durante la grabación\*.
- Si se agregan las herramientas de dibujo a cualquier pantalla que muestre el elemento de imagen de fotografía tomada más recientemente (como la pantalla Mostrar fotografía), entonces puede dibujar en la fotografía y hacer que los dibujos se agreguen automáticamente a la imagen de la fotografía.
- Si se agregan las herramientas de dibujo 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 permiten dibujar sobre grabaciones de vídeo realizadas con una cámara DSLR.

Para agregar las herramientas de dibujo:

En el Editor de pantallas, seleccione una pantalla de la Lista de pantallas. A continuación, 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 Flip 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 un lápiz, un color y un ancho de línea predeterminados (consulte la sección Editor de pantalla - **Propiedades** ).



## Uso de las herramientas de dibujo

Cuando se esté reproduciendo el evento, las herramientas de dibujo aparecerán en cada pantalla en la que las hayas añadido. Luego, puedes usar las herramientas para dibujar en los elementos descritos anteriormente (si están disponibles en la pantalla). Si hay dos o más elementos de cámara en la pantalla, puedes dibujar en cualquiera de ellos y todos los dibujos se mostrarán automáticamente en todos los elementos de cámara.

Todos los dibujos agregados al elemento de la cámara se guardarán en los archivos de video grabados o en los archivos de fotos capturadas.

Todos los dibujos agregados al bloc de dibujo se guardarán en un archivo de imagen después de cada sesión de evento.

Al final de cada sesión de evento, todos los dibujos se eliminarán automáticamente de la vista de la cámara y del panel de dibujo, lo que permitirá que el próximo usuario comience a dibujar desde cero.

Las herramientas de dibujo solo están activas mientras se reproduce el evento. Cuando esté diseñando sus pantallas, puede mover y cambiar el tamaño de las herramientas al lugar requerido en el Editor de pantallas, 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** : permite dibujar líneas semitransparentes con el mouse o la pantalla táctil, en el color y el ancho de línea actuales. Esta herramienta funciona como un marcador (o resaltador) estándar.

**Herramienta Deshacer** : permite deshacer la última línea dibujada. Puede hacer clic en esta herramienta varias veces para eliminar más de una línea. También puede deshacer un uso reciente de la herramienta Papelera y devolver todas las líneas eliminadas anteriormente a la ventana de video.

**Herramienta Bin** : le permite eliminar todas las líneas dibujadas para limpiar 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 cuáles serán las predeterminadas mediante las **Propiedades de la herramienta de dibujo** (ver anteriormente).

## Control de equipos periféricos con una placa de relé USB

Mediante 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 luz 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 proporciona soporte para dos tipos de placas de relé USB: placas USB HID y placas Denkovi.

### Placas USB HID

Estas placas no requieren configuración. Simplemente conéctelas a un puerto USB libre y estará listo para comenzar a controlarlas en RightBooth. Hay muchas placas HID USB en el mercado y son muy rentables. Pero recuerde que el relé HID debe ser del tipo "programable" de lo contrario, RightBooth no las detectará. Ingrese " **relé HID USB 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](https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul_noapp=true)

Tenga en cuenta que RightBooth le permite conectar y controlar más de una placa HID USB.

### Tableros Denkovi

Las placas Denkovi requieren que se instale un controlador de dispositivo Denkovi en su computadora antes de poder usarlas en RightBooth. RightBooth solo puede controlar una placa 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 de la versión 1 de Denkovi. Están diseñadas 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 trabajar 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.

A continuación, conecte la placa Denkovi a un puerto USB libre. Windows realizará automáticamente las siguientes acciones:

- Identifique la placa como un dispositivo FIFO USB FT245R
- Busque un controlador de dispositivo en Windows Update
- Descargue el controlador del dispositivo (0,9 Mb) desde el sitio web de Microsoft
- Instalar dos controladores de dispositivo:
  - Convertidor serial USB

- Puerto serie USB (COM3)

Si este proceso es exitoso, verá un cuadro de diálogo de Windows que indica "Su dispositivo está listo para usarse".

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 --> sección 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 a la placa de relés elegida. Para obtener más información sobre cómo hacerlo, 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](http://www.rightbooth.com/how-to.html)

- Ejecuta RightBooth.
- En Configuración de RightBooth -> Iniciar/Detener, marque la opción:
  - ' **Comenzar Placa de relés Denkovi** ' o
  - '**Iniciar placa de relé USB HID**'
- Si está utilizando una placa denkovi, deberá ingresar el número de canales para su placa de relé en el cuadro de texto **Canales** .

Probando la placa

Utilice el cuadro de texto junto al botón de prueba para establecer una condición de conmutación 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 relé de 4 canales es **0000** (todos apagados). Otros ejemplos: **1000** : el primer interruptor está encendido, los otros 3 están apagados. **1101** : el primer, segundo y cuarto interruptores están encendidos.

## Controlar el tablero durante el evento

Para controlar los canales de relé tienes dos opciones.

- 1) Puede hacer que los canales cambien cada vez que se muestre una pantalla de evento seleccionada utilizando 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 que el usuario cambie 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**' , luego seleccione: '**Establecer canales de retransmisión** ' de la lista de acciones.
- En el cuadro de texto **Acción** , ingrese ' **1000** '

Luego puedes hacer lo mismo en la pantalla de agradecimiento, pero 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 de evento elegida.
- Mostrar 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** - Apagar los canales 1 y 2, encender los canales 3 y 4.

Los caracteres que puedes utilizar para los comandos de canal son:

- 0** – apagar un canal
- 1** – cambiar un canal
- T** - cambia un canal al estado opuesto de su estado actual. Por lo tanto: si está encendido, se apagará y viceversa.
- U** - dejar el canal inalterado

Otros ejemplos de acciones del canal:

- 1010** – Activar 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** - Activa o desactiva los canales 1 y 2. Desactiva los canales 3 y 4

### Control de múltiples placas de relé HID USB

RightBooth puede controlar más de una placa de relé HID USB siempre que cada placa informe un identificador de modelo diferente a RightBooth. Por lo general, encontrará que una placa de relé de 1 canal tiene un identificador diferente al de una placa de 2 canales o de 3 canales, etc. Por lo tanto, si desea utilizar más de una placa HID USB en RightBooth, asegúrese de que cada placa que utilice tenga una cantidad diferente de canales.

Tenga en cuenta que RightBooth solo detectará y funcionará con placas de relé HID "programables", por lo que debe asegurarse de obtener placas programables al realizar la compra. En el momento de redactar este artículo, este es un proveedor típico de relés HID programables:

[https://www.ebay.co.uk/itm/152464651505?ul\\_noapp=true](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, se mostrará en el panel el identificador del modelo de cada placa.

Para controlar cada placa debes ingresar el identificador del modelo seguido de uno o más caracteres de espacio y luego las condiciones de conmutación requeridas (como se describe arriba).

Para explicar cómo controlar las placas, supongamos que tiene una placa de relé de 1 canal y una placa de relé 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 relé del canal 1.

**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 la placa de relé de 1 canal y alterne ambos canales en la placa de relé de 2 canales.

Tenga en cuenta que también se pueden usar varios comandos de cambio de placa en las acciones de evento RightBooth.

## Comandos de acción adicionales para placas de relé HID USB

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 demoras (períodos de espera) utilizando el comando W (Esperar):

**W** – Esperar 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 caracteres de espacio.

También puedes utilizar el comando R (Repetir):

**R** – Repite todos los comandos que se han enviado 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 placas individuales

#### **11 W 1500 01 W 2000 00**

Encienda inmediatamente el canal 1 y 2, luego espere 1,5 segundos, luego apague el canal 1, luego espere otros 2 segundos y finalmente apague el canal 2.

#### **1W500 0W500 R**

Encienda el canal 1 durante medio segundo y luego apáguelo durante medio segundo. Luego repita. Esto hará que el interruptor se encienda y apague cada segundo indefinidamente. Esta acción continuará hasta que la placa reciba otro comando de acción.

### Ejemplos de tableros múltiples

#### **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 placa como este, todas las placas actúan de forma independiente y en paralelo entre sí. Por lo tanto, en el ejemplo anterior, todos los canales de ambas placas se encienden al principio, 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 hace que efectivamente 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 excepto que ambas placas repiten sus acciones.

## Cómo usar 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 un 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 de su PC ya esté conectada a la cámara y esté impidiendo que RightBooth la use. Una de esas aplicaciones es Canon EOS Utility, que a veces se abre automáticamente y toma el control de su cámara. Es posible que EOS Utility aparezca en la barra de tareas de Windows y, de ser así, debe cerrarla antes de ejecutar RightBooth.

### El proceso de captura de vídeo y fotografía

Esta sección explica qué sucede durante un evento cuando RightBooth está configurado para usar una cámara DSLR.

Cada vez que se va a realizar una grabación de vídeo, RightBooth envía un comando "Iniciar grabación" a la cámara DSLR para que comience a grabar un vídeo en su medio de almacenamiento interno. Cuando finaliza la grabación de vídeo, RightBooth envía un comando "Detener grabación" a la cámara DSLR. A continuación, la cámara transferirá (copiará) el archivo de vídeo 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 vídeo, después de lo cual RightBooth continuará con la siguiente pantalla de evento.

El proceso es el mismo cuando se capturan fotos, ya que RightBooth envía un 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 de la cámara a la computadora, RightBooth continuará con la siguiente pantalla de evento.

### Configuración

**IMPORTANTE:** Cuando utilice su cámara con RightBooth, asegúrese de que la batería de la cámara esté cargada o de que la cámara esté conectada a una fuente de alimentación permanente. Tenga en cuenta que si la batería de la cámara se agota, RightBooth puede comportarse de manera inesperada o parecer que se bloquea 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 fotos óptima mediante el menú de la cámara. Asegúrese de que todos los parámetros de fotos y videos necesarios (por ejemplo, exposición, enfoque, apertura, 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 enfoca el sujeto. Tenga en cuenta que el tiempo de espera de la pantalla Tomar foto está configurado en 2 segundos de manera predeterminada. Si desea usar el Enfoque

automático y su cámara tarda más de 2 segundos en enfocar, siempre puede aumentar el valor del tiempo de espera de la pantalla Tomar foto según corresponda.

### 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, Automático o Automático (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**.
- **IMPORTANTE:** El modo TV puede tardar mucho tiempo en generar fotos. Prueba a usar el modo Av.
- Si su modelo Canon tiene un interruptor de modo en vivo, configúrelo en Cámara (no Película). Esto permitirá que RightBooth cambie el modo entre grabación de video y captura de fotos según sea necesario. Esto también garantizará que la imagen de Live View que aparece en RightBooth coincida exactamente con las grabaciones de video y las capturas de fotos.
- Es posible que necesite aplicar la función Balance de blancos personalizado de Canon (en el menú integrado de la cámara) tanto en los modos de captura de fotografías como de grabación de video para evitar que la configuración del balance de blancos se aplique incorrectamente en RightBooth.

### Cámaras Nikon

- Coloque el dial de modo principal en el modo que desee.
- Si solo desea tomar fotografías durante el evento, configure el interruptor del modo Live de Nikon en la posición Foto. Esto garantizará que la imagen de vista 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 Live View que aparece en RightBooth coincidirá exactamente con las grabaciones de video, pero (según su modelo) puede no coincidir exactamente con las capturas de fotografías.

### Modos de archivo de la 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 un mejor rendimiento, seleccione un tamaño de captura de fotografías con una resolución más baja. 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 la DSLR de RightBooth

Lea la sección **Configuración DSLR** para obtener detalles sobre cómo seleccionar una cámara Canon o Nikon y cómo habilitar la interacción de 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 hacerlo.

## compatibles Conexión por 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 de los fabricantes y se afirma que todas las cámaras mencionadas son totalmente compatibles.

Le recomendamos que pruebe su modelo con RightBooth y nos cuente 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

Cámaras 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 Mark III

EOS R6 Mark II, EOS R8, EOS R7, EOS R10, EOS R50, EOS R100, PowerShot Zoom

### 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 configuraciones de su cámara y configuraciones DSLR de RightBooth antes de contactarnos. Pruebe lo siguiente:

- Modificar el dial de modo principal de la cámara
- Modificar el interruptor de vista en vivo de la cámara (si está disponible)
- utilizando el enfoque manual (no automático)
- Asegurándose de tener suficiente espacio libre en la tarjeta SD
- reduciendo el tamaño y la calidad de la captura de fotografías y el tamaño y la calidad de la grabación de vídeo.

## Cómo usar una cámara DSLR de Canon conectada de forma inalámbrica

Muchos de los pasos que se muestran en esta sección se relacionan con el modelo de cámara Canon EOS M50 Mark II. Si está utilizando un modelo de cámara Canon inalámbrica diferente, los pasos (y las imágenes del menú) pueden diferir levemente de los que se muestran.

Nota: normalmente solo necesitarás realizar los pasos de configuración una vez.

### Obtenga la última API de control de cámara de Canon

Lo primero que debes hacer es activar la función Camera Control API (CCAPI) en tu 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 la CCAPI es obteniendo las herramientas de desarrollo de CCAPI que contienen una aplicación (la herramienta de activación de CCAPI) que luego puedes usar para activar la CCAPI en tu cámara. Para obtener esta herramienta debes:

- Regístrese y únase al Programa gratuito para desarrolladores de Canon mediante el Portal para desarrolladores de Canon. Canon ofrece varios sitios web de portales para desarrolladores dirigidos a varias regiones del mundo, por lo que debe elegir el portal específico para su región. En el momento de redactar este artículo, estos sitios web son:

Europa: <https://developers.canon-europe.com/s/>

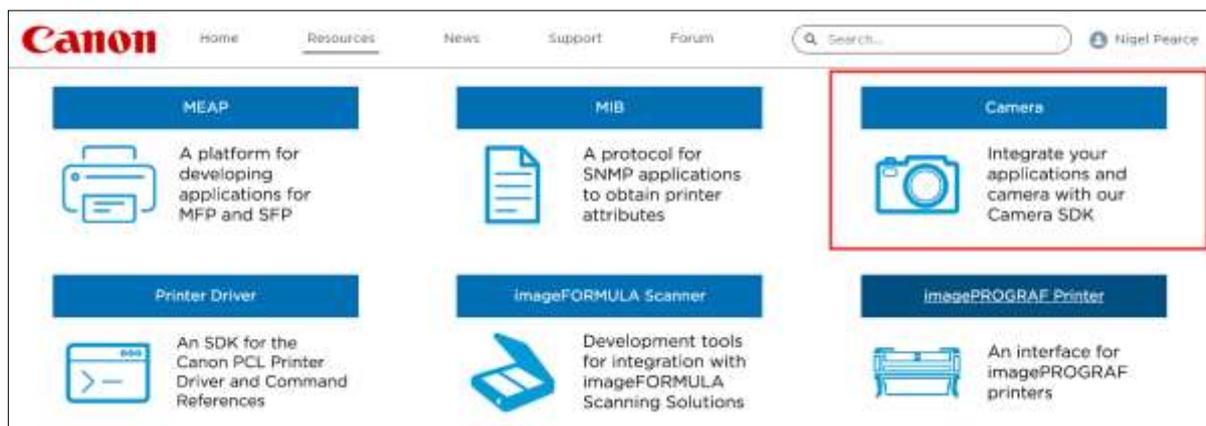
Unidos : <https://developercommunity.usa.canon.com>

Asia: <https://asia.canon/en/campaign/developerresources/camera>

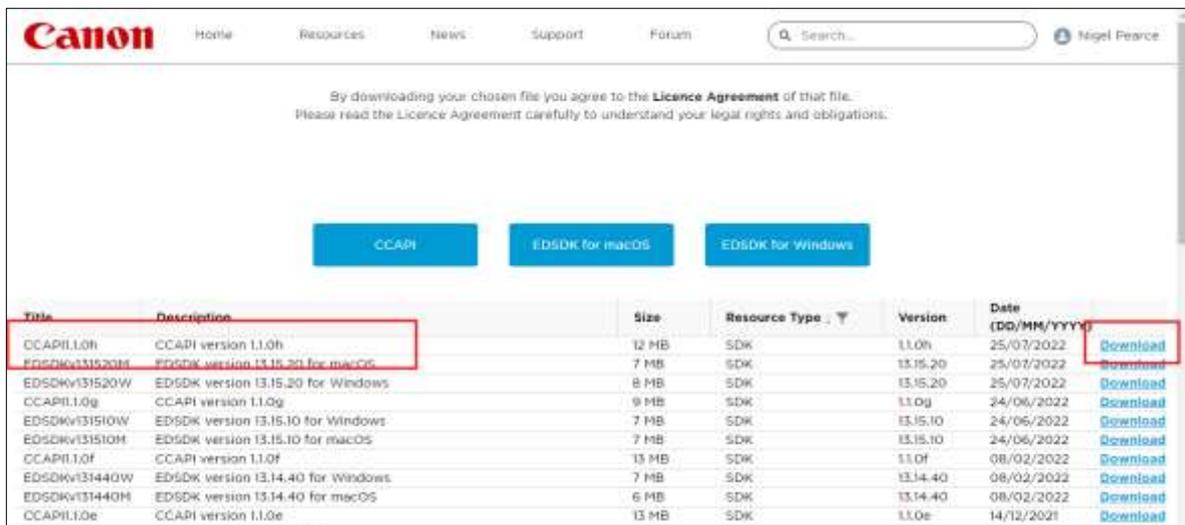
Oriente Medio: <https://en.canon-me.com/business/imaging-solutions/sdk/>

Nota: Puede haber otras regiones.

- Una vez que te hayas unido al Programa para desarrolladores de Canon, deberás solicitar acceso a los SDK de la cámara. Esta captura de pantalla se ha extraído del Portal europeo:



- Una vez que Canon le haya otorgado acceso a los SDK de la cámara (recibirá un correo electrónico de confirmación), podrá acceder y descargar la última CCAPI desde el Portal para desarrolladores:

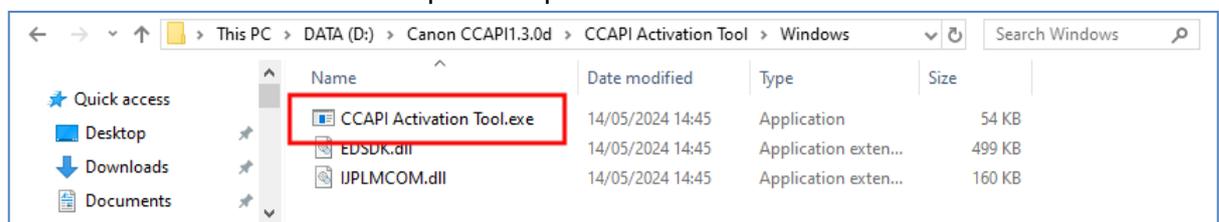


- Descargue y guarde las carpetas y archivos CCAPI en su computadora.

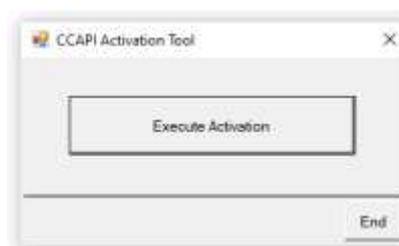
## Activar la API de control de cámara (CCAPI) en la cámara

Una vez que haya obtenido los últimos archivos CCAPI 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.
- Encienda la cámara.
- Asegúrese de que Windows reconozca la cámara.
- Asegúrese de que el PC esté conectado a Internet.
- Asegúrese de que RightBooth NO esté ejecutándose.
- Ejecute la 'Herramienta de activación CCAPI', que encontrará en la subcarpeta de Windows de CCAPI como se muestra en esta captura de pantalla:



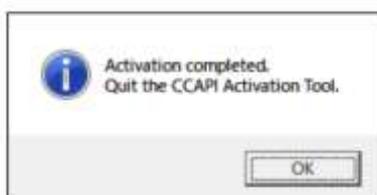
- Cuando se esté ejecutando la herramienta de activación CCAPI, haga clic en el botón " **Ejecutar activación** " :



- Acepte los términos y condiciones y haga clic en Siguiente:



- Si todo está bien, el proceso de activación de CCAPI se completará:



- Su cámara ahora tendrá la 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.

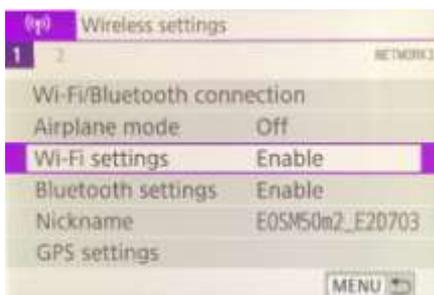
## Crear una conexión Wi-Fi para la cámara

Ahora puede utilizar la opción API de control de cámara en su cámara para crear una conexión WiFi entre su cámara y su computadora. Esto se hace de la siguiente manera:

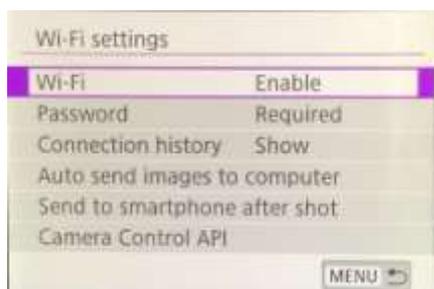
- Asegúrese de que su cámara **NO esté conectado** al PC. Ya no es necesario utilizar un cable USB.
- Encienda su cámara y acceda a su menú integrado.
- En el menú de su cámara, seleccione '**Configuración inalámbrica**' ...



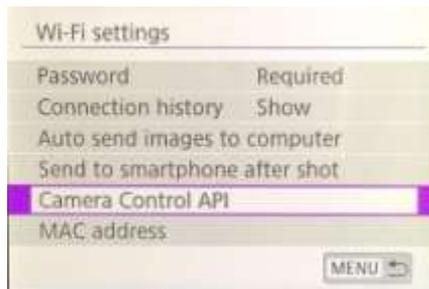
- En el submenú, seleccione '**Configuración de Wi-Fi**' ...



- En el submenú, habilite el WiFi...

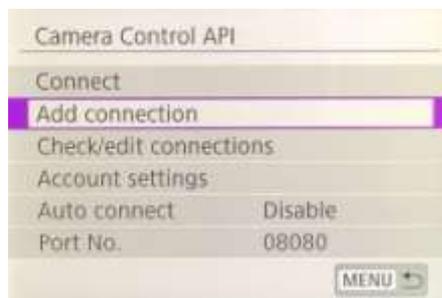


- Seleccione la nueva opción: '**API de control de cámara**'. Tenga en cuenta que esta opción de menú solo aparecerá si ha activado correctamente la API CCAPI (como se describe en las secciones anteriores)...

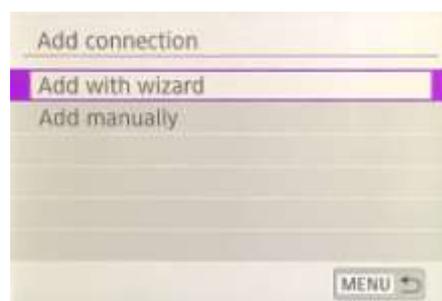


Nota: En algunos modelos Canon, como la EOS R50, la opción API de control de cámara puede encontrarse en el submenú: **Conexión avanzada**. Además, en el submenú API de control de cámara puede haber dos opciones de conexión de puerto: HTTP y HTTPS. Si este es el caso, debe desactivar la opción HTTPS (en el menú) para forzar que la opción HTTP se convierta en el único método de conexión disponible en la cámara.

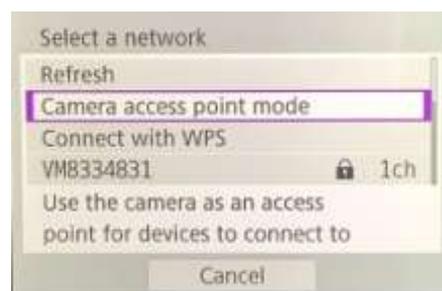
- En el submenú, elija "**Agregar conexión**"...



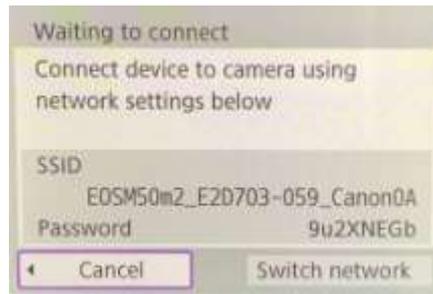
- En el submenú, seleccione "**Agregar con asistente**"...



- En el submenú, seleccione '**Modo de punto de acceso de la cámara**'...



La cámara ahora transmitirá 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 red WiFi de la cámara, 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**

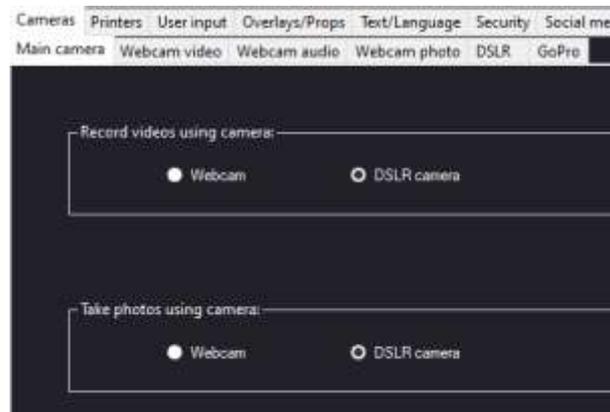
Anote esta dirección, ya que es posible que necesite consultarla más adelante en RightBooth. Tenga en cuenta que esta dirección seguirá siendo la misma entre todas las sesiones de cámara posteriores.

**IMPORTANTE:** Si esta dirección es una dirección **https** , debe desactivar el modo HTTPS en la cámara (como se describió anteriormente).

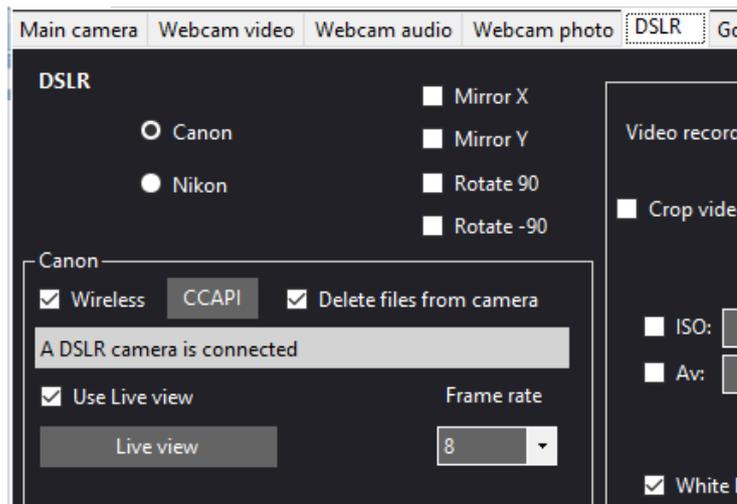
## Acceda a la API de control de cámara y verifique la configuración de conexión de RightBooth

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...

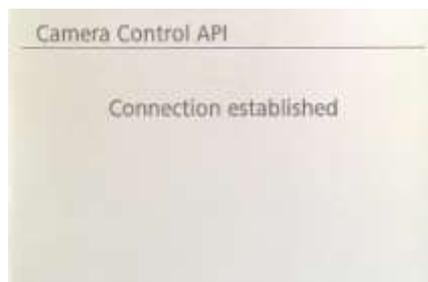
- Ejecuta RightBooth.
- En la pantalla principal, haga clic en el botón " **Configuración** " .
- En la **pestaña →Cámara principal** , seleccione la opción ' **Cámara DSLR**' tanto para videos como para fotos:



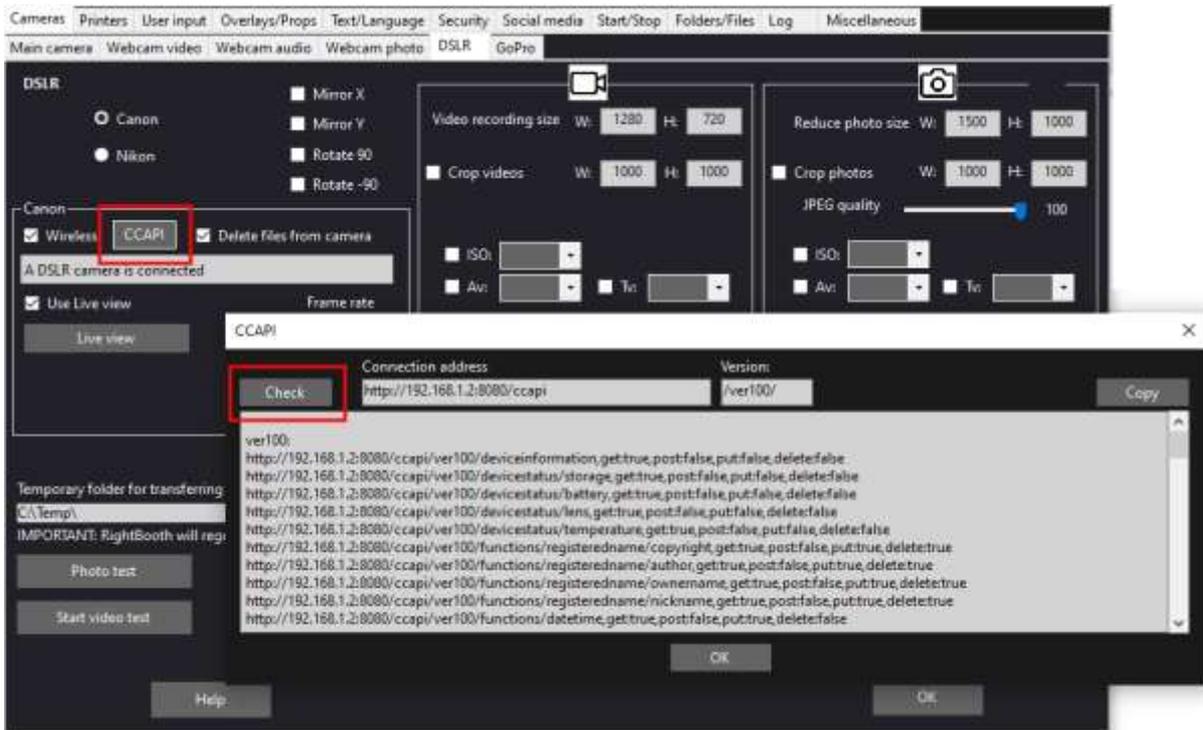
- A continuación, vaya a la sección **Cámaras →DSLR** . Marque la opción " **Canon** " y también la casilla " **Inalámbrica** " :



- 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 no coincide, escriba la dirección correcta en el cuadro de texto.
- Haga clic en el botón " **Verificar** " .
- RightBooth mostrará una lista de comandos disponibles en la cámara:



Ahora todo está configurado correctamente para usar su cámara inalámbrica en RightBooth.

## Configuración necesaria antes de cada sesión de cámara

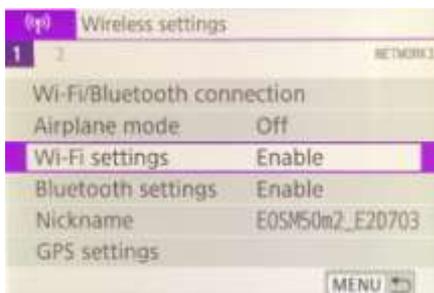
Estos pasos son necesarios cada vez que encienda su PC o su cámara y vaya a utilizar la cámara para una sesión inalámbrica en RightBooth.

Nota: Esta sección asume que ya ha realizado la configuración única en las Secciones 1.1 a 1.4 (arriba).

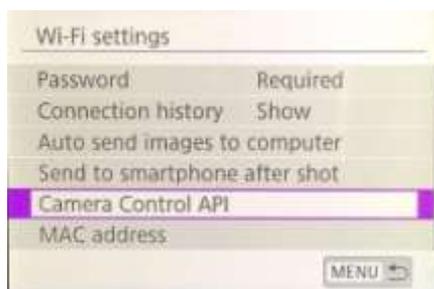
- Asegúrese de que la cámara **NO esté conectada** a la PC. No utilice un cable USB.
- Encienda la PC.
- Encienda su cámara y acceda a su menú integrado.
- En el menú de la cámara, seleccione "**Configuración inalámbrica**"...



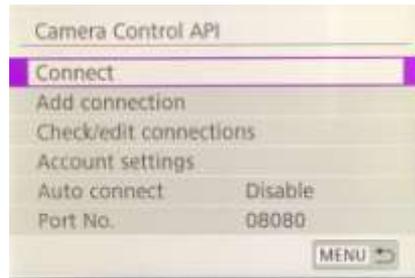
- En el submenú, seleccione "**Configuración de Wi-Fi**"...



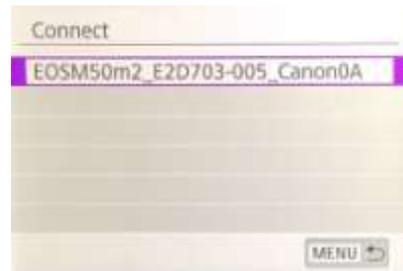
- En el submenú, seleccione: '**API de control de cámara**'...



- En el submenú, elija: '**Conectar**'...



- En el submenú, verás la conexión WiFi configurada previamente (tal como se creó en la Sección 1.3). Selecciona esta conexión...



La cámara ahora transmitirá su red WiFi.

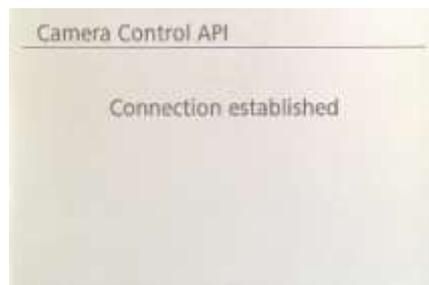
- En su computadora, abra el panel de conexiones de red desde la barra de tareas de Windows y conéctese a la red WiFi de la cámara. No debería ser necesario que vuelva a ingresar la contraseña...



Una vez conectada, la cámara volverá a mostrar la dirección de conexión para el control de cámara A PI...



- Mientras la cámara espera una conexión, ejecute RightBooth. Cuando RightBooth comience a ejecutarse, se conectará automáticamente con la cámara y esta mostrará el mensaje " **Conexión establecida** " :



Nota: Esta conexión automática 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 grabación de videos y captura de fotografías de RightBooth.

## Resumen: Configuración diaria

- Encienda su PC
- Enciende tu cámara
- En el menú Cámara, elija la red WiFi CCAPI guardada
- La cámara ahora transmite su red WiFi CCAPI
- En el panel Redes de PC, conéctese a la red WiFi CCAPI
- Corre hacia la derechaBooth
- 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 con la conexión al WiFi de la cámara?

Pruebe lo siguiente:

- Asegúrese de que su cámara esté ejecutando el firmware más reciente.
- Asegúrese de que su cámara tenga la batería bien cargada.
- Asegúrese de estar utilizando una tarjeta SD compatible en su cámara.

- Formatee la tarjeta SD para que no contenga ningún archivo .
- Apague la cámara, retire la batería, espere un momento, vuelva a insertar la batería y enciéndala nuevamente.
- Establezca 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 de Firewall.
- Asegúrate de que no haya otras aplicaciones ejecutándose que intenten cambiar automáticamente a una red WiFi diferente. Por ejemplo, si tienes un navegador web en ejecución (como Google Chrome) y tienes una cuenta de Gmail abierta en una pestaña del navegador, Gmail intentará cambiar tu PC para usar una red que tenga acceso a Internet, lo que luego causará problemas con la conexión WiFi de tu cámara.
- En la configuración de DSLR de RightBooth, aumente el **tiempo de espera para fotos a 8 segundos** y aumente **el tiempo de espera para videos a 400** .

## Cómo usar una cámara GoPro con RightBooth

Se puede utilizar una cámara GoPro con RightBooth en varias configuraciones diferentes.

Puede encontrar detalles completos y documentación sobre las opciones disponibles en el sitio web de RightBooth aquí:

<https://www.rightbooth.com/gopro-options.html>

## Cómo usar un iPhone o un teléfono Android como cámara web inalámbrica en RightBooth

Es posible conectar un iPhone o un teléfono Android a la computadora a través de WiFi y que aparezca en RightBooth como una cámara web. Esto le permite grabar videos y fotos directamente desde la cámara del teléfono. Puede encontrar detalles completos sobre cómo hacerlo en esta página web:

<https://www.rightbooth.com/blog/use-a-mobile-phone-camera-as-a-wireless-webcam-in-rightbooth>

## Uso conjunto de una cámara web, una DSLR y/o una cámara GoPro

Es posible utilizar una cámara web, una DSLR y una cámara GoPro juntas en tus eventos. Por ejemplo, puedes utilizar una cámara web para grabar videos y una cámara DSLR para tomar fotos (o viceversa).

Utilice la configuración de la cámara principal (consulte Configuración de RightBooth) y/o la configuración de la cámara del evento (consulte Diseñador de eventos) para poder especificar la cámara que se utilizará para la grabación de video y la cámara que se utilizará para tomar fotografías.

## Cómo agregar archivos a la biblioteca multimedia

La biblioteca multimedia de 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 utilizarlo en sus eventos, incluidos fondos, videos, sonidos e imágenes. También puede crear nuevas subcarpetas para almacenar su material en cualquiera de las carpetas de la biblioteca multimedia.

## Añadiendo fondos

Agrega tus propios fondos en 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 fotos 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 una resolución mayor que la de HD (1920 x 1080). Esto ayudará a reducir el uso de la memoria y el procesador de la computadora durante sus eventos. Por este motivo, todos los archivos de fondo que se envían con la biblioteca multimedia de RightBooth se han diseñado para tener una resolución de 960 x 640 píxeles, lo que proporciona un buen equilibrio entre la calidad de la imagen, la relación de aspecto de la pantalla del monitor, el tamaño del archivo y los requisitos de memoria.

## Temas de fondo

A los archivos de la carpeta Fondos se les pueden asignar nombres de archivo que definan un tema de RightBooth. Un tema incluye una imagen de fondo, un color de texto, un estilo de botón y un conjunto de iconos de botón. Los nombres de archivo de fondo temático se definen de la siguiente manera:

**NOMBRE # COLOR\_DE\_TEXTO # NOMBRE\_DE\_BOTÓN # CARPETA\_DE\_ICONOS #**

dónde...

- **NOMBRE** puede ser cualquier combinación de caracteres válidos
- **TEXT\_COLOUR** es el color que se utilizará en todos los mensajes de texto del evento.
- **BUTTON\_NAME** es el nombre del botón a utilizar de 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 fondos temáticos.

## Agregar imágenes

Puedes agregar tus propias imágenes en cualquiera de las carpetas en esta ubicación:

### ***Biblioteca RightBooth7\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 se creen de manera que no sean más grandes que 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 y el procesador de la computadora 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 que contienen) están reservadas para imágenes que se utilizarán como temas, fondos de pantalla y botones de RightBooth. Consulte la sección anterior.

#### ***Superficie de dibujo***

Esta carpeta es necesaria al elegir imágenes de fondo para el elemento Bloc de dibujo.

#### ***Emojis***

Esta carpeta es necesaria para completar el elemento del teclado en pantalla con imágenes emoji.

#### ***Superposiciones***

La subcarpeta **Overlays** está reservada para imágenes que se utilizarán con la función de superposición de fotos y videos 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 **Props** está reservada para imágenes que se utilizarán para superponer sobre rostros detectados 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 apoyo no tenga más de 300 x 300 píxeles, ya que esto ayudará a mantener bajos los requisitos de memoria. La forma en que se nombran los archivos en la carpeta también es importante. Los archivos deben tener la siguiente convención de nomenclatura:

***NÚMERO\_DE\_CAPA # NOMBRE\_DE\_CATEGORÍA # NÚMERO\_DE\_CATEGORÍA.PNG***

dónde:

- **LAYER\_NUMBER** es un número que representa el orden de superposición de las capas de las imágenes cuando se colocan sobre las caras detectadas. Un elemento con un número de capa bajo se colocará antes que un elemento con un número de capa más alto. Por ejemplo, el archivo de elemento **050#glasses.png** se colocará encima del archivo **000#face.png** , es decir, los elementos de las gafas aparecerán encima de los elementos de las caras.
- **CATEGORY\_NAME** te permite agrupar tus accesorios en categorías. Los rostros detectados pueden tener un accesorio 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 los rostros detectados, 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, al elegir otro accesorio **de sombrero**, los sombreros se intercambiarán en los rostros detectados.

- **CATEGORY\_NUMBER** es un número que permite definir más de un archivo prop dentro de cada nombre de categoría. Por ejemplo: 050#glasses#1.png, 050#glasses#2.png, 050#glasses#3.png, etc.

Cada archivo de imagen de accesorio en esta carpeta está acompañado de un archivo de texto que contiene datos que definen dónde se posicionará el accesorio en relación con las caras detectadas en la transmisión en vivo.

## Agregar videos

Puedes agregar tus propios videos en cualquiera de las carpetas en esta ubicación:

### ***Biblioteca RightBooth7\Videos***

La subcarpeta \ **Karaoke** está reservada para los videos que se utilizarán con la función de karaoke de RightBooth, y cualquier video de karaoke que obtenga debe guardarse en esta subcarpeta.

Los vídeos pueden estar en cualquiera de los siguientes formatos de archivo: **AVI, MPV, MP4, WMV**

## Agregar sonidos

Puedes agregar tus propios sonidos en 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 ello, coloque los archivos .WAV que haya elegido 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 Countdown, asegurándose de que el nombre de la subcarpeta comience con la palabra **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 de botón no seleccionado



Imagen del botón seleccionado

Observa cómo la imagen seleccionada hace que el botón parezca presionado. Puedes diseñar las imágenes de los botones como quieras; la imagen no seleccionada puede ser la misma que la seleccionada, o puedes hacer que parezca resaltada o presionada, como en el ejemplo anterior.

Una vez que hayas diseñado las dos imágenes, debes 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 de los botones debe ser PNG. Si desea que su botón parezca "**presionado**", debe diseñar la imagen hacia abajo de modo que se mueva solo en la dirección Y hacia abajo.

Debe darle a sus imágenes de botones un nombre de archivo que RightBooth pueda usar para ayudar a posicionar cualquier ícono que pueda colocarse en él 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 los íconos de los botones aparezcan en ellos durante el evento:

**BUTTON\_NAME # ICON\_CENTRE\_Y\_UNPRESSED # ICON\_WIDTH # ICON\_CENTRE\_Y\_EXTRA\_PRESSED # .PNG**

where...

- **BUTTON\_NAME** puede ser cualquier combinación de caracteres válidos
- **ICON\_CENTER\_Y\_UNPRESSED** es la posición central donde se colocará el ícono del botón en la imagen del botón como un porcentaje de la altura del botón, medida desde la parte superior del botón.
- **ICON\_WIDTH** es el ancho (y alto) del ícono 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 icono del botón se ubicará a **un 40 %** de la altura del botón. Nota: los iconos siempre se ubican en el centro del ancho del botón.
- El ancho y la altura del icono es **el 50%** del ancho del botón.
- cuando el botón se muestra presionado, el icono se mostrará un **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 icono cambie de posición cuando se presiona el botón, configure el último parámetro en 0, por ejemplo, vea el botón: **B1#50#60#0#.png**

Recuerde que ambas imágenes de botones deben tener el mismo nombre de archivo, lo cual es posible porque están en carpetas diferentes.

### Nuevos íconos de botones

Si desea diseñar y usar su propio conjunto de íconos de botones dentro de RightBooth, debe crear un nuevo conjunto de archivos PNG de íconos y colocarlos en una nueva subcarpeta dentro de la carpeta de la biblioteca de íconos 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 la altura de la imagen del icono DEBEN ser cuadrados, por ejemplo, 150 x 150 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 eventos 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, conocidos como "idiomas de eventos" y usted 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. Normalmente, está configurado en inglés, pero si trabaja principalmente en un idioma diferente, puede cambiarlo a su idioma preferido. Consulte la sección Configuración: instrucciones de eventos 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 de evento mostrará instrucciones en el idioma actualmente seleccionado 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 se cambiará para que coincida.

Si elige un idioma específico de esta lista, las instrucciones en el archivo de eventos siempre se mostrarán en el idioma elegido y no se alterarán si cambia el idioma predeterminado en la configuración.

Si su idioma no está en la lista, puede traducir fácilmente todas las instrucciones del evento en la configuración de RightBooth al idioma que prefiera. También puede comunicarse con nosotros para solicitar el idioma y lo agregaremos por usted.

Se habilitarán más idiomas para eventos en futuras actualizaciones del software RightBooth.

Si cambia de opinión acerca del idioma del evento elegido después de haber creado el archivo de 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 y las instrucciones de los eventos, consulte Instrucciones de eventos en las secciones: Configuración y Diseñador de eventos.

## Uso de variables de texto

RightBooth le proporciona un conjunto de **variables de texto** (o palabras clave predefinidas) que se pueden incluir en las instrucciones de eventos, en las tablas de instrucciones, en el contenido de los elementos de las etiquetas (en cualquier pantalla de eventos, incluido el diseño de impresión) y en el cuerpo del texto de cualquier correo electrónico enviado 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 se encierran entre un par de llaves: **{ }** también conocidas como corchetes. Para que RightBooth reconozca una variable de texto, **DEBE** estar entre llaves y no entre ningún otro tipo de corchete.

## Ejemplo de variable de texto

Aquí hay una variable de texto típica: **{FIRSTNAME}**

Si incluye esta variable en cualquier parte del contenido de un elemento de etiqueta (en cualquier pantalla de evento) o en el texto de un campo de cuerpo de correo electrónico, cuando se esté reproduciendo su evento, esta variable se reemplazará por el nombre del usuario actual (tal como se ingresó en la pantalla Detalles del usuario). 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 su contenido de 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 la siguiente manera:

**Gracias John por tu aportación.**

Aquí está el conjunto completo de variables de texto que están disponibles para su uso, junto con sus significados y sus reemplazos.

### **{TECLA ÚNICA}**

Reemplazado por el nombre de la tecla única del teclado elegida en la configuración de entrada del usuario. Es útil cuando desea informar a los usuarios qué tecla presionar cuando ha configurado RightBooth para que acepte la entrada del usuario desde una sola tecla del teclado. El siguiente ejemplo supone que la tecla única del teclado se ha definido como la tecla **Espacio** .

Contenido del elemento de etiqueta: Presione la tecla {SINGLEKEY} para continuar  
El elemento de etiqueta muestra: Presione la tecla Espacio para continuar

### **{TECLA DE ACCIÓN}**

Reemplazado por el nombre de la tecla de acción asociada con las distintas acciones de eventos que se enumeran en la configuración de Entrada de usuario. Esta variable solo 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 a la grabación de videos.

Etiquetar el contenido del elemento: Presione {TECLA DE ACCIÓN} para grabar un video  
El elemento de etiqueta muestra: Presione F1 para grabar un video

### **{FOTO ACTUAL}**

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:

Etiqueta del contenido del elemento: Esta es la foto número {CURRENTPHOTO}

El elemento de la etiqueta muestra: Esta es la foto número 2

### **{CONTEO DE FOTOS}**

Reemplazado por el número de fotografías definido en la pestaña **Tipo** del Diseñador de eventos.

El siguiente ejemplo supone que el evento permite que cada usuario tome cuatro fotos y que el usuario está a punto de tomar su tercera foto:

Contenido del elemento de etiqueta: Prepárate para tomar la foto {CURRENTPHOTO} de {PHOTOCOUNT}

El elemento de la etiqueta muestra: Prepárese para tomar la foto 3 de 4

### **{PREGUNTA ACTUAL}**

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

### **{CONTADOR DE PREGUNTAS}**

Reemplazado por el número de preguntas definidas para el evento (ver la pestaña Preguntas 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

### **{VÍDEOS TOTALES}**

Se reemplaza por la cantidad total de archivos de video que contiene la carpeta de eventos para el evento que se está reproduciendo actualmente. En el siguiente ejemplo se supone que se han grabado 12 archivos de video.

Etiqueta del contenido del elemento: Total de vídeos grabados hasta el momento: {TOTALVIDEOS}

El elemento de etiqueta muestra: Total de videos grabados hasta ahora: 12

### **{TOTALFOTOS}**

Se reemplaza por la cantidad total de archivos de fotos que contiene la carpeta de eventos correspondiente al evento que se está reproduciendo actualmente. En el siguiente ejemplo se supone que se capturaron 23 archivos de fotos.

Etiqueta del contenido del artículo: Total de fotos tomadas: {TOTALPHOTOS}

El elemento de la etiqueta muestra: Total de fotos tomadas: 23

### **{MENSAJES TOTALES}**

Se reemplaza por la cantidad total de archivos de mensajes que contiene la carpeta de eventos para el evento que se está reproduciendo actualmente. En el siguiente ejemplo se supone que se han creado 4 mensajes.

Contenido del elemento de etiqueta: Total de mensajes: {TOTALMESSAGES}

El elemento de etiqueta muestra: Total de mensajes: 4

## **{TAMAÑO TOTAL DEL ARCHIVO}**

Se reemplaza por el tamaño total de todos los archivos grabados (videos, fotos y mensajes) en la carpeta de eventos que se está reproduciendo actualmente. El siguiente ejemplo supone que hay 4,25 gigabytes de archivos

Contenido del elemento de etiqueta: Hay {TOTALFILESIZE} archivos registrados hasta el momento  
El elemento de etiqueta muestra: Hay 4,25 Gb de archivos grabados hasta el momento

## **{ESPACIO DE DISCO LIBRE}**

Se reemplaza por el espacio libre restante en el disco duro donde se guardan los archivos de eventos. El siguiente ejemplo supone que hay 37 gigabytes de espacio en el disco.

Contenido del elemento de etiqueta: Espacio libre en disco: {FREEDISKSPACE}  
El elemento de la etiqueta muestra: Espacio libre en disco: 37 Gb

## **{USUARIOS PERMITIDOS}**

Se reemplaza por la cantidad total de usuarios definida en las configuraciones de inicio y detención. En el siguiente ejemplo, se supone que la cantidad total de usuarios es 150.

Etiquetar el contenido del elemento: Este sistema permite contribuciones de {ALLOWEDUSERS} usuarios  
El elemento de etiqueta muestra: Este sistema permite contribuciones de 150 usuarios

## **{USERCOUNT}**

Se reemplaza por la cantidad actual de usuarios que han utilizado el evento desde que comenzó a reproducirse. En el siguiente ejemplo, se supone que 39 usuarios han utilizado el evento.

Contenido del elemento de etiqueta: Usted es el usuario número {USERCOUNT} de {ALLOWEDUSERS}  
El elemento de etiqueta muestra: Usted es el usuario número 39 de 150

## **{USUARIOS RESTANTES}**

Se reemplaza por el valor de la cantidad ALLOWEDUSERS - USERCOUNT para mostrar cuántos usuarios permitidos quedan. Siguiendo con los ejemplos anteriores:

Contenido del elemento de etiqueta: Otros {USERSREMAINING} usuarios pueden usar este sistema  
El elemento de etiqueta muestra: Otros 111 usuarios pueden utilizar este sistema

## **{PARA EL VIENTO AÑO}**

Se reemplaza por el año de finalización definido en las configuraciones de inicio y finalización. Vea un ejemplo más abajo.

## **{PARAR EL MES DEL EVENTO}**

Se reemplaza por el mes de finalización definido en las configuraciones de inicio y finalización. Vea un ejemplo más abajo.

## **{DÍA DEL EVENTO DETENIDO}**

Se reemplaza por el día de finalización definido en las configuraciones de inicio y finalización. Vea un ejemplo más abajo.

## **{DETENTE LA VENTA HORAS}**

Se reemplaza por la hora de finalización definida en la configuración de Inicio y Finalización. Vea un ejemplo más abajo.

## **{PARE UN MINUTO DE EVENTO}**

Reemplazado por el minuto de parada definido en las configuraciones de Inicio y Detención.

Etiquetar el contenido del elemento: Este evento finalizará a las  
{STOPEVENTHOUR}:{STOPEVENTMINUTE} el  
{STOPEVENTDAY}/{STOPEVENTMONTH}/{STOPEVENTYEAR}  
La etiqueta del elemento muestra: Este evento finalizará a las 11:30 el 27/03/2020

## **{TIEMPO DE EVENTO PERMITIDO}**

Se reemplaza por el número de "Tiempo transcurrido" definido en las configuraciones de Inicio y Detención. El siguiente ejemplo asume un valor de 120.

Etiquetar el contenido del elemento: Este evento continuará durante un total de {ALLOWEDEVENTTIME} minutos  
El elemento de etiqueta muestra: Este evento continuará durante un total de 120 minutos

## **{TIEMPO DEL EVENTO EN CURSO}**

Se reemplaza por el tiempo total que el evento ha estado en ejecución. El siguiente ejemplo supone que el evento ha estado ejecutándose durante 45 minutos.

Etiquetar el contenido del elemento: Este evento ha estado activo durante {EVENTTIMERUNNING} minutos  
El elemento de etiqueta muestra: Este evento ha estado activo durante 45 minutos

## **{TIEMPO DEL EVENTO RESTANTE}**

Se reemplaza por el valor ALLOWEDEVENTTIME - EVENTTIMERUNNING para mostrar cuántos usuarios permitidos quedan. Siguiendo con los ejemplos anteriores:

Etiqueta el contenido del elemento: Este evento se reproducirá durante otros {EVENTTIMEREMAINING} minutos  
El elemento de etiqueta muestra: Este evento se reproducirá durante otros 75 minutos.

## **{NOMBRE DE PILA}**

Reemplazado por el nombre del usuario del evento actual (el nombre que se ingresa en la pantalla Detalles del usuario). Ejemplo de nombre John:

Etiqueta del contenido del elemento: Gracias {FIRSTNAME} por tu contribución  
El elemento de la etiqueta muestra: Gracias John por tu contribución.

## **{APELLIDO}**

Reemplazado por el apellido del usuario del evento actual (el nombre que se ingresa en la pantalla Detalles del usuario). Ejemplo de nombre Smith:

Contenido del elemento de etiqueta: El nombre de usuario actual es {FIRSTNAME} {LASTNAME}  
El elemento de etiqueta muestra: El nombre de usuario actual es John Smith

## **{DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO}**

Se reemplaza por la dirección de correo electrónico del usuario del evento actual (la dirección que se ingresa en la pantalla Detalles del usuario). Ejemplo de nombre `jsmith@gmail.com`:

Etiquetar el contenido del elemento: La dirección de correo electrónico de `{FIRSTNAME}` `{LASTNAME}` es `{EMAILADDRESS}`

La etiqueta del artículo muestra: La dirección de correo electrónico de John Smith es [jsmith@gmail.com](mailto:jsmith@gmail.com)

### **{RECENTERROR}**

Reemplazado por el mensaje de error más reciente que se produjo 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 etiqueta muestra: Se produjo el siguiente error: La cámara web no se inicializó

### **{NOMBREDEARCHIVODEDISPOSICIÓNIMPRESIÓN}**

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. Consulte también: `(PATHPRINTLAYOUTFILENAME)`

### **{HORARIO ACTUAL}**

Reemplazado por el número de hora actual de la computadora.

### **{MINUTO ACTUAL}**

Reemplazado por el número de minutos actual de la computadora.

### **{SEGUNDO ACTUAL}**

Reemplazado por el segundo número actual de la computadora.

### **{NOMBRE DEL DÍA ACTUAL}**

Reemplazado por el nombre del día actual de la computadora, por ejemplo, lunes

### **{NUMERODIAACTUAL}**

Reemplazado por el número del día del mes actual de la computadora.

### **{NOMBRE DEL MES ACTUAL}**

Reemplazado por el nombre del mes actual de la computadora, por ejemplo, octubre

### **{NUMEROMESACTUAL}**

Reemplazado por el número del mes actual de la computadora.

### **{NÚMERO DEL AÑO ACTUAL}**

Reemplazado por el número del año actual de la computadora.

### **{VIDEO PERMITIDO HACERLO}**

Reemplazado por el número de video Rehacer del Diseñador de eventos.

**{PERMITIDO FOTOREDO}**

Reemplazado por el número de foto Rehacer del Diseñador de eventos.

### **{MENSAJE PERMITIDO HACER}**

Reemplazado por el número de mensaje Rehacer del Diseñador de eventos.

### **{RESPUESTA PERMITIDA HACER}**

Reemplazado por el número de respuesta de Rehacer del Diseñador de eventos.

### **{KARAOKEREDO PERMITIDO}**

Reemplazado por el número de karaoke Redo del Diseñador de eventos.

Etiquetar el contenido del elemento: Puedes volver a grabar este karaoke hasta

{ALLOWEDKARAOKEREDO} veces

El elemento de etiqueta muestra: Puedes volver a grabar este karaoke hasta 4 veces

### **{REPRODUCCIÓN ACTUAL}**

Se reemplaza por la cantidad de veces que se repitió la grabación actual. Este valor se aplica a todos los tipos de grabación.

Etiquetar el contenido del elemento: Has respondido a esta pregunta {CURRENTREDO} veces

El elemento de la etiqueta muestra: Has respondido a esta pregunta 3 veces

### **{REDORESTANTE}**

Se reemplaza por la cantidad de veces que quedan para rehacer la grabación actual. Este valor se aplica a todos los tipos de grabación.

Etiqueta del contenido del elemento: Puedes volver a grabar tu video otras {REDOREMAINING} veces

El elemento de etiqueta muestra: Puedes volver a grabar tu video otras 2 veces

### **{PERMITIR IMPRESIÓN DE FOTOGRAFÍA PEDIR CUENTA}**

Reemplazado por el número " Preguntar al usuario " de la sección " Imprimir fotos " de la " Estructura del evento ". Ver Diseñador de eventos.

### **{PERMITIR QUE QUEDE IMPRESIÓN DE FOTOGRAFÍA}**

Reemplazado por el número de impresiones de fotografías permitidas restantes para cada usuario.

### **{PERMITIRCONTADORDECORREOELECTRÓNICODEVIDEO}**

Reemplazado por el número " Preguntar al usuario " de la sección " Archivos de correo electrónico " de la " Estructura del evento ". Consulte Diseñador de eventos.

### **{PERMITIR QUE EL CORREO ELECTRÓNICO CON VIDEO PERMANEZCA}**

Reemplazado por la cantidad de correos electrónicos de video permitidos restantes para cada usuario.

### **{PERMITIR RECuento DE CORREOS ELECTRÓNICOS CON FOTOS}**

Reemplazado por el número " Preguntar al usuario " de la sección " Archivos de correo electrónico " de la " Estructura del evento ". Consulte Diseñador de eventos.

### **{PERMITIR QUE EL CORREO ELECTRÓNICO CON FOTO PERMANEZCA}**

Reemplazado por la cantidad de correos electrónicos con fotografías permitidos restantes para cada usuario.

### **{PERMITIRCONTADORDEEMAILASCOGERMENSAJE}**

Reemplazado por el número " **Preguntar al usuario** " de la sección " **Archivos de correo electrónico** " de la " **Estructura del evento** ". Consulte Diseñador de eventos.

### **{PERMITIR QUE EL CORREO ELECTRÓNICO DE MENSAJE ESTÉ RESTANTE}**

Reemplazado por la cantidad de correos electrónicos permitidos restantes para cada usuario.

### **{PERMITIRPEDIRVIDEÓFONOCONTAR}**

Reemplazado por el número " **Preguntar al usuario** " de la sección " **Archivos a SMS de teléfono** " de la " **Estructura del evento** ". Ver Diseñador de eventos.

### **{PERMITIR PREGUNTAS DE VIDEORESTANTE}**

Reemplazado por la cantidad de videos "Enviar a teléfono" permitidos restantes para cada usuario.

### **{PERMITIRCONTARFOTOFONÍA}**

Reemplazado por el número " **Preguntar al usuario** " de la sección " **Archivos a SMS de teléfono** " de la " **Estructura del evento** ". Ver Diseñador de eventos.

### **{PERMITIR PREGUNTAS DE FOTOGRAFÍA RESTANTE}**

Reemplazado por la cantidad de fotos 'Enviar al teléfono' permitidas restantes para cada usuario.

### **{PERMITIRCONTARMENSAJETELEFÓNICO}**

Reemplazado por el número " **Preguntar al usuario** " de la sección " **Archivos a SMS de teléfono** " de la " **Estructura del evento** ". Ver Diseñador de eventos.

### **{PERMITIR PREGUNTAS DE MENSAJE TELEFÓNICO RESTANTE}**

Reemplazado por la cantidad de mensajes 'Enviar a teléfono' permitidos restantes para cada usuario.

### **{NOMBRES DE ARCHIVOS DE FOTOS}**

Se reemplaza por los nombres de archivo de todas las fotos tomadas por el usuario actual . Los nombres de archivo están delimitados por comas.

### **{NOMBREDEARCHIVOFOTOgráficoox}**

Reemplazar por el nombre de archivo de una foto tomada por el usuario actual . Reemplazar 'x' por 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. Ver también: (PATHPHOTOFILENAME<sub>x</sub>)

### **{NOMBREDEARCHIVODEVIDEO}**

Reemplazado por el nombre del archivo del video grabado por el usuario actual . Véase también: {PATHVIDEOFILENAME}



### **{ NOMBRE DEL ARCHIVO GIF }**

Reemplazado por el nombre del archivo del gif animado creado por el usuario actual . Véase también: (PATHGIFFILENAME)

### **{COPIAS IMPRESAS ACTUALES}**

Se reemplaza por la cantidad de copias de impresión de fotografías establecidas 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 clic: "Imprimir más copias" o "Imprimir menos copias". Consulte **Propiedades de acción** .

### **{MÁXIMO NÚMERO DE IMPRESIONES}**

Reemplazado por el valor máximo de recuento de impresiones que puede definir en la configuración de impresora RightBooth.

### **{CURRENTPRINTCOUNT}**

Se reemplaza por el valor actual del recuento de impresiones, como se muestra en la configuración de la impresora RightBooth. Este valor se incrementará cada vez que se realice una impresión durante el evento. A diferencia de {APPPRINTCOUNT} (ver más adelante), este valor no se restablece cada vez que se ejecuta la aplicación.

### **{NÚMERO DE IMPRESIONES RESTANTES}**

Se reemplaza por el número de impresiones permitidas restantes y es el valor de MAXIMUMPRINTCOUNT - CURRENTPRINTCOUNT.

### **{CONTADOR DE VÍDEOS DE LA APLICACIÓN}**

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.

### **{CONTADOR DE FOTOS DE LA APLICACIÓN}**

Se reemplaza por la cantidad total de fotos tomadas desde que se ejecutó la aplicación RightBooth. Este valor se restablecerá cada vez que ejecute la aplicación.

### **{CUENTAAPLICACIÓNGIF}**

Se reemplaza por la cantidad total de gifs animados creados desde que se ejecutó la aplicación RightBooth. Este valor se restablecerá cada vez que ejecute la aplicación.

### **{CONTADOR DE MENSAJES DE APLICACIÓN}**

Se reemplaza por la cantidad total de mensajes creados desde que se ejecutó la aplicación RightBooth. Este valor se restablecerá cada vez que ejecute la aplicación.

### **{CONTADOR DE RESPUESTAS DE LA APLICACIÓN}**

Se reemplaza por la cantidad total de respuestas proporcionadas desde que se ejecutó la aplicación RightBooth. Este valor se restablecerá cada vez que ejecute la aplicación.

### **{CONTADOR DE APPKARAOKE}**

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.

## **{CONTADOR DE IMPRESIONES DE APLICACIONES}**

Se reemplaza por la cantidad total de impresiones de fotografías realizadas desde que se ejecutó la aplicación RightBooth. Este valor se restablecerá cada vez que ejecute la aplicación.

## **{IP DEL SERVIDOR WEB}**

Reemplazado por la dirección IPv4 del servidor que se especifica en Configuración de RightBooth →Redes sociales →Servidor web local .

## **{RAIZ DEL SERVIDOR WEB}**

Reemplazado por la carpeta raíz del servidor que se especifica en Configuración de RightBooth →Redes sociales →Servidor web local .

## **{FECHA DE MEDIO}**

Reemplazado por la fecha de creación del archivo elegido en el elemento Vista de medios en la pantalla del navegador de medios .

## **{TIEMPO DE MEDIOS}**

Reemplazado por la hora de creación del archivo elegido en el elemento Vista de medios en la pantalla del navegador de medios .

## **{NOMBREDEARCHIVODEEVENTO}**

Reemplazado por el nombre de archivo del evento que se está ejecutando actualmente.

## **{BATERÍA DE PCB}**

Se reemplaza por el nivel de batería de la computadora portátil o tableta. El valor es de 0 a 100.

## **{BATERÍA DE CANON}**

Se reemplaza por el nivel de batería de la cámara Canon conectada actualmente . El valor es de 0 a 100.

## **{BATERÍA GOPRO}**

Se reemplaza por el nivel de batería de la cámara GoPro conectada actualmente . El valor es de 0 a 100.

## **{FUERZA WIFI}**

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 aparecerá como '??'. Esta variable solo funcionará si ha elegido la opción 'Obtener intensidad de señal WiFi' en →la sección Miscelánea de Configuración de RightBooth.

## **{PERMITIRCONTARVIDEOQUÉAPPASK}**

Reemplazado por el número de video " **Preguntar al usuario** " de la sección " **Archivos a WhatsApp** " de la " **Estructura del evento** ". Ver Diseñador de eventos.

### **{PERMITIR QUE QUEDE VÍDEO EN LA APLICACIÓN}**

Reemplazado por la cantidad de envíos de videos de WhatsApp permitidos restantes para cada usuario.

### **{PERMITIRCONTARFOTOQUÉAPPASK}**

Reemplazado por el número de foto de ' **Preguntar al usuario** ' de la sección ' **Archivos a WhatsApp** ' de la ' **Estructura del evento** '. Ver Diseñador de eventos.

### **{PERMITIR QUE QUEDE FOTOGRAFÍA EN APLICACIÓN}**

Reemplazado por la cantidad de envíos de fotos de WhatsApp permitidos restantes para cada usuario.

### **{RUTANOMBREDEARCHIVODEVIDEO}**

Reemplazado por la ruta completa y el nombre del archivo del video grabado por el usuario actual .

### **{NOMBREDEARCHIVODEFOTOGRAFÍADERUTAACTUAL}**

Reemplazado por la ruta completa y el nombre de archivo de la foto capturada actualmente en la sesión del evento.

### **{PATHPHOTOFILENAME<sub>x</sub>}**

Reemplazar por la ruta completa y el nombre de archivo de una foto tomada por el usuario actual . Reemplazar 'x' por el número de la foto. Por ejemplo, la variable {PATHPHOTOFILENAME<sub>3</sub>} 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.

### **{PATHPRINTLAYOUTNOMBREARCHIVO}**

Reemplazado por la ruta completa y el nombre del archivo de diseño de impresión actual.

### **{RUTA\_DEL\_ARCHIVO\_DE\_ARCHIVO}**

Reemplazado por la ruta completa y el nombre del archivo del gif animado creado por el usuario actual .

### **{GOPROWIFI}**

Reemplazado por la palabra 'OK' si el GoPro WiFi está funcionando correctamente, de lo contrario muestra '??'.

### **{NOMBREDEARCHIVOWAPFAREVISTAACTUAL}**

Reemplazado por la ruta completa y el nombre de archivo de la imagen de intercambio de cara seleccionada actualmente en la sesión del evento.

### **{PATHFACESWAPFILENAME<sub>x</sub>}**

Reemplazar por la ruta completa y el nombre de archivo de una imagen de intercambio de rostros seleccionada por el usuario actual . Reemplazar 'x' con el número de la foto. Por ejemplo, la variable {PATHFACESWAPFILENAME<sub>3</sub>} será reemplazada por la ruta y el nombre de archivo de la tercera imagen de intercambio de rostros seleccionada por el usuario actual. El rango válido para x es de 1 a 10.

### **{NOMBREDEARCHIVODEFOTO DE LA PÁGINA ACTUAL O INICIAL}**

Reemplazado por la ruta completa y el nombre de archivo de la foto original más reciente, sin modificaciones, capturada con la cámara, antes de aplicarle efectos o mejoras . Nota: para que esta variable de texto sea válida, debe marcar la configuración de la cámara correspondiente: "Conservar archivos originales" (consulte Configuración de la cámara).

### **{RUTA ORIGINAL NOMBRE DEL ARCHIVO DE LA FOTOx}**

Reemplazar por la ruta completa y el nombre de archivo de una foto original sin modificaciones capturada con la cámara por el usuario actual . Reemplazar "x" por el número de la foto.

Por ejemplo, la variable {ORIGINALPATHPHOTOFILENAME3} se reemplazará por la ruta y el nombre de archivo de la tercera foto original capturada por el usuario actual. El rango válido para x es de 1 a 10.

## Cómo obtener las mejores grabaciones de vídeo con cámara web en su ordenador

Si utiliza una cámara web para grabar videos, RightBooth está diseñado para tomar la señal en vivo de la cámara web y grabarla directamente en su disco duro en tiempo real. Este proceso requiere una gran cantidad de recursos de su computadora y la calidad de los archivos de video grabados depende de muchos factores, algunos de los cuales se pueden modificar en la configuración de video de la cámara web de RightBooth y la configuración de audio de la cámara web.

### Configuraciones de video sugeridas

Le recomendamos que primero intente grabar su video utilizando las configuraciones iniciales del dispositivo de video y audio RightBooth, que están predefinidas 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**

Se han elegido estas configuraciones para ofrecer un buen equilibrio entre el rendimiento del equipo y la calidad del video. Con estas configuraciones, utilice la prueba de grabación de video para grabar algunos videos y verificar lo siguiente:

- Durante tus grabaciones, ¿la ventana de vista previa del video permanece fluida y no se pausa 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?
- ¿Existe un porcentaje bajo de cuadros 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 de las preguntas es No, entonces es posible que haya excedido las capacidades de su computadora y deba reducir la calidad de grabación de video.

Tenga en cuenta estas preguntas mientras le explicamos los cambios que se pueden realizar en la configuración de video y audio, y mientras experimenta con estas configuraciones, asegúrese de activar la opción: "**Mostrar mensaje de advertencia si se producen errores durante el evento**". Esto le informará sobre cualquier problema que surja al grabar un video durante el evento.

## Formato de grabación

RightBooth actualmente 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, pueden requerir más potencia de procesamiento para producirse.
- Dependiendo del códec AVI que elija (ver a continuación), grabar AVI puede producir una mejor calidad que WMV.

### Formato WMV

El formato WMV es un formato de vídeo comprimido. Comience grabando en formato WMV utilizando la configuración WMV 9 y una tasa de bits de vídeo de 6000. Si tiene problemas, intente grabar con la configuración WMV 8.

Si descubre que RightBooth funciona bien al grabar videos WMV con estas configuraciones, intente aumentar la tasa de bits del video para lograr una mejor calidad WMV. Intente también aumentar el tamaño de la grabación y los valores de cuadros por segundo.

Si RightBooth funciona bien al grabar archivos WMV, es posible que desees intentar cambiar a 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 la grabación y la velocidad de cuadros.

Si tiene dificultades para lograr grabaciones de video AVI fluidas, puede intentar seleccionar compresión de video y audio.

Primero seleccione Flujo de datos: comprimido. Luego podrá seleccionar un compresor de video y audio.

### Cómo 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 vídeos AVI. Cada compresor de vídeo funciona de forma diferente y proporciona distintos niveles de rendimiento, compresión y calidad. Por lo tanto, deberá experimentar hasta encontrar el compresor que le proporcione resultados satisfactorios con su equipo.

Intente seleccionar cada compresor por turno y luego intente grabar algunos archivos de video para ver qué sucede. Además, con cada compresor, pruebe distintos tamaños de grabación de video y frecuencias de cuadros.

Hemos comprobado que el **codificador de vídeo DV** funciona bien en muchas máquinas, pero tenga en cuenta que el codificador de vídeo DV siempre crea archivos con un tamaño fijo de 720 x 480 píxeles, por lo que este compresor redimensiona la entrada de vídeo a medida que graba en el disco. Por este motivo, es posible que el vídeo resultante se estire ligeramente, por lo que, al utilizar este compresor, debe intentar configurar un tamaño de grabación de vídeo que se asemeje lo más posible a 720 x 480 píxeles.

También puedes probar a utilizar el compresor **Microsoft Video 1**. Se trata de un compresor de larga trayectoria que ofrece una calidad de grabación razonable sin imponer ninguna restricción en el tamaño de la grabación.

La mejor calidad de vídeo se obtiene sin compresión ( **flujo de datos = sin comprimir** ). Esto crea un vídeo de alta calidad (de nuevo sin restricción de tamaño), pero los archivos que genera pueden ser extremadamente grandes. Por este motivo, es posible que su ordenador tenga dificultades para crear archivos AVI sin comprimir debido a las exigencias que se imponen a la CPU y al disco duro. Pero pruébelo y, si su equipo es lo suficientemente potente, obtendrá excelentes resultados.

### Cómo elegir un compresor de audio AVI

La elección de un compresor de audio puede afectar el rendimiento de la computadora y la calidad del archivo.

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 mencionados normalmente comprimen los datos de audio de diversas 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 **Hertz** , **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 grabación del video. De manera predeterminada, RightBooth grabará videos con una resolución de 640 x 480 píxeles. Esto significa que el video tiene 640 píxeles de ancho por 480 píxeles de alto.

Los tamaños de grabación de video disponibles en la configuración dependen de las capacidades de su cámara web. Las cámaras web que están 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. Verifique constantemente el rendimiento de la PC y la calidad del archivo de video. De esta manera, puede determinar el tamaño máximo de grabación que su computadora puede 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 genera un mayor uso de los 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 12 bits.

### Cuadros por segundo (también conocido como: Velocidad de cuadros)

La configuración de 'cuadros por segundo' solo se aplica cuando selecciona el formato de grabación AVI.

Si reduce la velocidad de cuadros, reducirá los requisitos de procesamiento de la computadora, lo que puede permitirle aumentar el tamaño de la grabación de video sin afectar el rendimiento de la computadora, pero tenga en cuenta que muchas cámaras web están optimizadas para grabar videos a 30 cuadros por segundo, por lo que reducir la velocidad de cuadros puede no siempre ayudar.

También puede resultar útil configurar la velocidad de cuadros en un valor que sea divisor de 30 para mejorar el rendimiento; por ejemplo, intente configurar la velocidad de cuadros 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 generar 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. Consulte 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 un video usando una cámara web, en la configuración de RightBooth normalmente seleccionarías el micrófono de la cámara web para grabar el audio.

Sin embargo, algunos micrófonos de 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 de las computadoras (si no todas) tienen tarjetas de sonido integradas y, por lo general, 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 hay una respuesta sencilla para encontrar la configuración óptima de grabación de video y audio sin experimentar. Recuerde comenzar con configuraciones de grabación de baja calidad y baja resolución y, gradualmente, ir aumentando la calidad y la resolución hasta llegar a la configuración óptima para su equipo.

## Cómo usar Snap Camera en RightBooth

Snap Camera es una aplicación de Snap Inc. que te permite aplicar efectos de lente a las cámaras web en vivo, como los que se encuentran en la popular aplicación SnapChat. Estos efectos se pueden hacer aparecer cuando se reproduce el evento RightBooth, lo que permite a los usuarios seleccionarlos y aplicarlos a sus capturas de fotos y grabaciones de video de RightBooth. A continuación, te indicamos cómo:

Descargue e instale Snap Camera. Puede encontrar más detalles en el siguiente videotutorial:

<https://youtu.be/WvD9d1-iVUw>

## Configurar los ajustes de la cámara Snap

Ejecute Snap Camera. En la configuración de Snap Camera:

- Elige tu cámara web
- Establezca la tecla de acceso rápido 'Activar/desactivar lente' en 'Num + 0'

## Elige las lentes de tu cámara Snap

Ahora elija sus lentes Snap Camera favoritas y configure sus teclas de acceso rápido en Número + 1, Número + 2, Número + 3, etc. Tenga en cuenta que RightBooth puede controlar hasta 9 lentes Snap Camera (es decir, tecla de acceso rápido máxima Número + 9).

IMPORTANTE. Mantenga la aplicación Snap Camera en funcionamiento para permitir que funcione dentro de RightBooth.

## Configuración de RightBooth para la cámara Snap

- En Configuración de video de RightBooth, elija la cámara web: **Snap Camera Dispositivo virtual**
- En la configuración de "Superposiciones y accesorios" de RightBooth, configure el valor **Total de lentes de Snap Camera** en la cantidad de lentes favoritas que haya definido en la aplicación Snap Camera.

## Cómo añadir la interacción de Snap Camera a RightBooth

Abra el evento RightBooth en el que desea utilizar las lentes Snap Camera.

En → la Estructura del evento de Diseño de evento → Inicio, marque la opción: **Restablecer Snap Camera**. Al hacer esto, hará que las lentes de Snap Camera se eliminen de la cámara web cada vez que el evento muestre la pantalla de Inicio. Esto es útil para permitirle borrar la actividad de Snap Camera 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 que los usuarios muestren, oculten y seleccionen cualquiera de sus lentes favoritos definidos. Para obtener más información sobre las acciones de Snap Camera disponibles en RightBooth, consulte la sección: Propiedades de la acción, Acción de clic.

Tenga en cuenta que puede optar por agregar acciones de lente de Snap Camera en cualquier pantalla del evento, lo que le brinda mucha flexibilidad de diseño. Algunos ejemplos de las cosas que puede hacer son:

- Permitir a los usuarios seleccionar una lente Snap Camera antes de capturar cada foto de RightBooth.
- Permitir a los usuarios seleccionar una lente Snap Camera antes de que se grabe cada video de RightBooth.
- Permitir a los usuarios cambiar las lentes de Snap Camera mientras se graba un video de RightBooth.

**REGLAS IMPORTANTES:**

- 1) Siempre inicie la aplicación Snap Camera antes de iniciar la aplicación RightBooth.
- 2) Asegúrese siempre de que Snap Camera esté funcionando 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 desarrolla su evento.

## Acceder a vídeos y fotos localmente con códigos QR

Todos lo habéis visto... Los invitados utilizan una cabina de fotos para hacerse una foto (o grabar un vídeo), después se les muestran un par de códigos QR, apuntan sus 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. En otras ocasiones, los usuarios pueden visitar una segunda computadora/monitor (comúnmente denominada estación de uso compartido) para ver y acceder a sus grabaciones, independientemente de la computadora de grabación de la cabina.

### Opciones de configuración

RightBooth le ofrece cuatro configuraciones para permitir a los usuarios acceder a sus videos 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 esto, 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 mediante códigos QR

Esto le permite brindarles a los usuarios de su computadora de grabación una oportunidad única de descargar sus videos y fotos a su dispositivo móvil (mediante el escaneo de código QR) inmediatamente después de grabar sus archivos.

#### 2 - Proporcione un evento de estación de intercambio de medios RightBooth en la misma computadora que su evento de grabación de videos y fotos

Esto permite a los usuarios regresar a su computadora de grabación en cualquier momento y luego puede brindarles acceso a un evento de Sharing Station para que puedan buscar sus videos y fotos, y descargarlos a su dispositivo móvil mediante el escaneo de códigos QR.

#### 3 - Proporcionar un evento de estación de intercambio de medios RightBooth en una segunda computadora en red

Esto le permite configurar una segunda computadora que actúa como una estación de uso compartido de medios dedicada para sus usuarios, independiente de (pero conectada en red a) su computadora de grabación. Los usuarios pueden visitar la estación de uso compartido, buscar sus videos y fotos y descargarlos a su dispositivo móvil mediante el escaneo de un código QR.

#### 4 - Ejecute una estación de uso compartido 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 uno reproduciendo un archivo de evento diferente al mismo tiempo.

Las cuatro configuraciones se explican detalladamente en tutoriales en PDF paso a paso que están disponibles para ver y descargar desde esta página web:

<https://www.rightbooth.com/shar-eqr-.html>

## Uso del sitio web de la Galería local para buscar y descargar videos 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 incluye una página web: **rbgallery.php** , que se guarda en la carpeta del servidor web local del evento de la estación de intercambio. 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 seleccionado. Las páginas web de la Galería se mantienen constantemente mientras se lleva a cabo el evento de la estación de intercambio y la Galería se puede ver y utilizar independientemente del evento de la estación de intercambio en sí.

### Proporcionar un código QR al sitio web de la Galería

Si desea mostrar a los usuarios un código QR que puedan escanear para acceder al sitio web de la Galería...

- Agregue un elemento de código QR de RightBooth a cualquiera de las pantallas de eventos de su estación compartida.
  - 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 las fotos de los usuarios y enviar por correo electrónico los videos, fotos y mensajes de los usuarios. Esto normalmente ocurre en una sola computadora, mientras se reproduce el evento y después de que cada usuario haya terminado de usar el sistema. Pero puede resultar 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 hace responsable de imprimir fotos y/o enviar archivos por correo electrónico de forma independiente de la primera computadora.

### Descripción general

Necesitará dos computadoras, ambas con RightBooth instalado. La computadora 1 reproducirá el evento. La computadora 2 imprimirá fotos y/o enviará archivos por correo electrónico. Ambas computadoras necesitarán acceso a una carpeta compartida donde se ubicarán los videos, fotos y mensajes del evento. Hay varias formas de lograr esto, entre ellas:

- Conectar las dos computadoras a una red (la misma red) y configurarlas para que ambas 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 en la nube remota, como una carpeta de Google Drive, OneDrive o DropBox.

Hay numerosos artículos en Internet que describen cómo lograr compartir carpetas y conectividad entre dos computadoras.

## Configuración de 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 de usuario + Correos electrónicos

Si su evento está configurado para crear diseños de impresión, para evitar que la Computadora 1 realice cualquier impresión de fotografías:

- Mire en RightBooth Event Designer →Estructura del evento →Imprimir fotos
- Conjunto: **Imprimir fotos tomadas durante el evento** en el **No**.
- Desmarcar: **Preguntar al usuario**
- Marcar: **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 realice cualquier envío de correos electrónicos:

- Establecer: **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 de eventos** a: **Más tarde**
- Asegúrese de que todas las opciones **de Preguntar al usuario no estén marcadas**

Ahora, cuando se reproduce el evento, los archivos de usuario y las instrucciones de envío por correo electrónico se copiarán a su carpeta compartida, para permitir que la computadora 2 los procese.

### En la computadora 2

En →las carpetas/archivos de configuración de RightBooth:

- Marcar: **Establecer tareas y publicar carpeta**
- 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 lo copiará 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 supervisará ahora la carpeta compartida en busca de nuevos archivos de usuario creados en la computadora 1. Los nuevos diseños de impresión de fotografías o archivos de correo electrónico aparecerán en la ventana Tareas tan pronto como aparezcan en la carpeta compartida. Luego, podrá imprimir o enviar por correo electrónico los archivos a su discreción.



## Controlar eventos mediante comandos de voz

Puede configurar RightBooth para que acepte comandos hablados para controlar el evento que se está reproduciendo. Para activar los comandos de voz, en la configuración de entrada de usuario de RightBooth marque la opción: Voz. Luego, además del método de entrada de usuario elegido (por ejemplo, mouse o pantalla táctil), también se habilitarán los comandos de voz 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 en la que desee controlar el comando de voz, agregue uno o más elementos de etiqueta. Escriba la palabra o frase en los elementos de etiqueta que desea que se utilicen como comando de voz. Luego, agregue una acción de clic adecuada en el elemento de etiqueta.

Por ejemplo, si desea que RightBooth avance desde la pantalla de Inicio a la siguiente pantalla en el evento diciendo "Comenzar ahora":

- Agregue un elemento de etiqueta en la pantalla Inicio.
- Introduzca el texto: 'Empiece ahora' como contenido del elemento de etiqueta.
- Muestra las propiedades del elemento de etiqueta y establece su acción de clic en 'Siguiente pantalla'.

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. Algunos ejemplos incluyen:

Pantalla 'Elegir grabación': 'Grabar un vídeo', 'Tomar una foto', 'Grabar un karaoke', etc.

Pantallas 'Opciones de video' 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 propias palabras o frases preferidas como comandos de voz.

Al decir 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>

## Cómo acceder a las funciones de RightBooth al ejecutar otras aplicaciones

Es posible visualizar 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 la capacidad de utilizar RightBooth para tomar una foto o grabar un video en cualquier momento durante la presentación. Con la función de fondo transparente de RightBooth puede visualizar botones de la pantalla de eventos de forma permanente sobre la presentación de PowerPoint, lo que le permitirá acceder a las funciones de RightBooth sin tener que salir (o cambiar de tarea) de la presentación de PowerPoint.

Para 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

Necesitará reiniciar RightBooth para que se apliquen estas configuraciones. Ahora necesita proporcionar un fondo transparente a una (o más) de las pantallas de su evento. Supongamos que tiene un evento que permite a los usuarios elegir grabar un video o tomar una foto. El evento tiene una pantalla de Inicio que se editará para tener 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 verá que las aplicaciones subyacentes están visibles y es posible 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 de Inicio se mostrará sobre cualquier otra aplicación en ejecución o sobre el escritorio y, si hace clic en el contenido de la pantalla de Inicio, se mostrarán las pantallas del evento RightBooth subsiguientes de manera normal. 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 incluye un **Empaquetador de eventos** que le ofrece una manera sencilla de distribuir sus archivos de eventos a otras computadoras o a otros usuarios que estén ejecutando RightBooth.

El Empaquetador de eventos tomará un archivo de evento existente, junto con todos los archivos de contenido a los que 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 propósitos:

- Transfiriendo sus eventos más contenido a otra de sus computadoras que ejecute RightBooth.
- Realizar copias de seguridad de tus eventos más contenidos.
- Distribuir sus eventos y contenidos (de forma gratuita o comercial) a otros usuarios de RightBooth. Consulte la exención 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, elija si desea 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 usted es libre de elegir cualquier otra ubicación, incluso 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 sus archivos de contenido referenciados: imágenes, videos, animaciones, sonido, archivos html y de texto.
- Si el archivo de evento empaquetado contiene referencias a otros archivos de evento, entonces los otros archivos de evento también se agregarán al mismo paquete junto con todos sus archivos de contenido y eventos referenciados.
- Este proceso continúa hasta que se hayan agregado al paquete todos los archivos de eventos a los que se hace referencia. 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 de menú de eventos** y en cualquier **acción "Reproducir evento"** que se haya definido en cualquier elemento de la pantalla de eventos o en cualquier pantalla de eventos.

**RECUERDE:** Un paquete puede contener varios archivos de eventos y una gran cantidad de contenido, por lo que puede terminar siendo un archivo muy grande.

## Instalación de un paquete

**Nota:** Los paquetes se pueden instalar usando cualquier edición de RightBooth.

- Ejecuta 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.

Al instalar un paquete en un equipo de destino (o incluso en el equipo de origen):

- Todos los archivos de eventos del paquete se descomprimirán y se colocarán dentro de la carpeta de eventos del usuario actual: **documents\rightbooth7\**
- Todos los archivos de contenido referenciados (imágenes, vídeos, animaciones, sonido, archivos html y de texto) se colocarán en la **biblioteca multimedia de RightBooth**, normalmente **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library** .
- Si un archivo referenciado se originó en la biblioteca multimedia RightBooth en la computadora de origen, se colocará en la **misma carpeta** en la biblioteca multimedia RightBooth en la computadora de destino.
- Si un archivo referenciado se originó en cualquier otra carpeta en la computadora de origen, se colocará en la biblioteca multimedia de RightBooth en la subcarpeta: **Paquete\nombre\_del\_paquete\** . donde **nombre\_del\_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. Si lo hace, es posible 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 los archivos de eventos. Por lo tanto, después de instalar el paquete, debe visitar la configuración de RightBooth y verificar la relevancia de las cámaras, impresoras y carpetas/archivos.

He aquí un ejemplo para explicar lo que sucede:

- Tienes un archivo de evento llamado **videorecorder**
- Este archivo de evento incluye la imagen: **c:\images\myphoto.jpg**
- Crea un paquete a partir de este archivo de evento y llámalo **videorecorderpack**

Cuando se instala este paquete:

- El archivo de eventos **de la videogradora** se descomprime del archivo videorecorderpack y se coloca en la carpeta de destino: **documents\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 grabador de video instalado se modifica en la computadora de destino, de modo que todas las referencias de archivos de contenido dentro del archivo de eventos apuntan a las nuevas ubicaciones de 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 este motivo, si planea distribuir su paquete a otros usuarios de RightBooth, debe considerar dar a los archivos de eventos incluidos nombres bastante únicos antes de crear un paquete que los contenga. También debe darle a su archivo de 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). Por lo tanto, si planea probar el instalador del paquete en la misma computadora, es posible que desee hacer una copia de seguridad de sus archivos de eventos originales antes de instalar el paquete. O mejor aún, siempre pruebe su instalador de paquetes en una computadora diferente.

## Sugerencias para las mejores prácticas

Si planea distribuir un paquete a otros usuarios de RightBooth, puede ser recomendable:

- Nombre sus archivos de eventos y su archivo de paquete con nombres bastante únicos para reducir la posibilidad de sobrescribir los archivos de eventos y 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 de medios de RightBooth y coloque todas sus imágenes, videos, animaciones, sonido, archivos html y de texto dentro de las subcarpetas únicas, es decir, todos los archivos de contenido personal que desea usar dentro de los diseños de sus eventos.
- Luego, al diseñar sus archivos de eventos, en lugar de incluir archivos de lugares y carpetas aleatorios en su computadora, siempre planifique incluir TODOS los archivos de contenido referenciados de la Biblioteca de medios de RightBooth.

### He aquí un ejemplo:

Digamos que tienes una empresa de suministro de soportes fotográficos, **Snaporama** (¡nombre inventado!) y planeas distribuir tus paquetes RightBooth a otros usuarios. Aquí tienes algunas sugerencias para organizar tu enfoque único en el embalaje:

- Cree la carpeta: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Images\Snaporama** . Coloque todos sus archivos de imagen (es decir, los que planea utilizar 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 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 usar más subcarpetas dentro de esta carpeta si lo desea.
- Cree la carpeta: **C:\Users\Public\Documents\RightBooth7 Library\Snaporama** . Coloque dentro de esta carpeta cualquier otro archivo que planea utilizar en sus eventos. 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 eventos, asegúrese de que tengan nombres de archivo únicos. En nuestro ejemplo, podría optar por incluir el nombre de su empresa en los nombres de archivo de los eventos. Por ejemplo, supongamos que crea un paquete que contiene dos eventos: un evento de cuestionario y un evento de captura de fotografías; podría nombrar los archivos de eventos: **Snaporama-questionnaire.rbe** y **Snaporama-photo-capture.rbe**
- Cuando guarde el archivo del paquete, asegúrese de que tenga un nombre de archivo único. 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 sobrescribir cualquier archivo en la Biblioteca multimedia en la computadora del destinatario.

## Descargo de responsabilidad

Si planea distribuir sus diseños de eventos 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 usted posee, que está libre de derechos de autor o que tiene el permiso del creador del contenido para ser

distribuido libremente. Se le solicitará que acepte asumir la total responsabilidad de sus paquetes antes de crearlos y Aire Valley Software no será responsable ni responderá por 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, debes crear un dispositivo vinculado a WhatsApp para RightBooth (ver 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 eventos "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>

## Cómo subir archivos de RightBooth a sitios de redes sociales

Al utilizar la configuración de "Copiar archivos" de RightBooth y las herramientas de automatización de servicios web externas, es posible publicar archivos creados por RightBooth en sitios de redes sociales como Facebook y YouTube para que los asistentes al evento puedan verlos de inmediato mediante 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 de RightBooth en una cuenta de Facebook.

### Paso 1: Obtenga algún almacenamiento en la nube

En la actualidad, existen numerosas 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 de forma pública a través de varios navegadores y aplicaciones web. En el momento de redactar este artículo, DropBox ( [www.dropbox.com](http://www.dropbox.com) ) ofrece 2 GB de almacenamiento gratuito, Google Drive ( [www.drive.google.com](http://www.drive.google.com) ) 15 GB y Microsoft Onedrive ( [www.onedrive.live.com](http://www.onedrive.live.com) ) 15 GB.

Simplemente crea una cuenta con uno (o más) de estos proveedores para obtener tu almacenamiento en la nube gratuito y asegúrate de instalar la aplicación cliente del proveedor. Esto creará una carpeta local en tu disco duro que se sincronizará con tu carpeta de almacenamiento en la nube. Luego, cualquier archivo que copies en tu carpeta de almacenamiento en la nube local se cargará automáticamente en la carpeta de almacenamiento en la nube asociada.

### Paso 2: Configurar RightBooth para el almacenamiento en la nube

Puede configurar RightBooth para que cada vez que se cree un nuevo archivo de evento, se agregue una copia del mismo a la carpeta de almacenamiento en la nube local y luego se cargue automáticamente a la ubicación de almacenamiento en la nube asociada en la Web. Consulte la sección **Configuración de la carpeta de salida** para obtener información sobre 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 varios servicios web gratuitos disponibles que le permiten conectar diferentes servicios web entre sí para realizar diversas tareas, como copiar archivos de una carpeta de almacenamiento en la nube a una cuenta de Facebook o YouTube.

Uno de estos servicios es IFTTT ( [www.ifttt.com](http://www.ifttt.com) ), una abreviatura de **If This Then That (Si esto entonces eso)** . Cree una cuenta gratuita de IFTTT y, luego, utilizando la sencilla interfaz proporcionada en el sitio

de IFTTT, cree una receta personal para copiar archivos desde la carpeta de almacenamiento en la nube que haya elegido a la carpeta de Fotos de una cuenta de Facebook elegida.

El resultado final será un simple proceso de automatización 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 nube pública de DropBox
- copiados a la carpeta Fotos de la cuenta de Facebook designada, donde podrán ser vistos por los asistentes a tu evento.

## 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>

## Cómo realizar cambios remotos en los eventos de RightBooth

El uso de las funciones de Cambios remotos en RightBooth permite que la aplicación controle 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 video nuevos o actualizados, que se le pueden indicar a RightBooth que muestre dentro del archivo de evento que se está reproduciendo.

De esta forma, la función de cambios remotos te ofrece un sistema flexible para actualizar tus 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 podrás cambiar tus eventos de reproducción desde una ubicación remota.

Explicaremos cómo hacerlo mediante un ejemplo.

Tienes un negocio de alquiler de salones para fiestas y tienes varios salones en diferentes ubicaciones en todo el país que se pueden reservar para eventos como cumpleaños y aniversarios. En cada una de tus ubicaciones tienes RightBooth funcionando 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.

Te gusta personalizar más los eventos de RightBooth, por lo que siempre editas el evento para incluir el nombre y una foto del anfitrión de la fiesta. Por ejemplo, para una reserva en particular en una de tus ubicaciones, tienes un archivo de evento llamado "anfitrión". En este archivo de evento, editas la pantalla de inicio agregando un elemento de etiqueta que dice:

**'¡Bienvenidos a la fiesta de jubilación de John!'**

Además, incluye una foto de John en la pantalla de Inicio contenida dentro de un elemento de imagen.

La semana siguiente, la misma ubicación está reservada para el 40.º cumpleaños de Jill. Ahora, descubres que tienes que visitar físicamente tu 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 forma más sencilla de realizar estos cambios sin tener que viajar a tus ubicaciones, utilizando la función de cambios remotos de RightBooth.

Continuando con nuestro ejemplo, en su ubicación de host, realice lo siguiente:

- Configurar RightBooth para cambios remotos
- Visite la sección Carpetas/Archivos de la 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.

## Configurar el archivo de eventos del host para realizar cambios remotos

- Abra el archivo de evento del host.
- En RightBooth, vaya a la sección Diseño de eventos y observe la pestaña Tipo de evento. Allí, marque la opción: Permitir cambios remotos. Esto permitirá que el archivo de evento elegido acepte cambios remotos.

## Nombrar los elementos de la pantalla que se van a cambiar

Siguiendo con nuestro ejemplo, en la pantalla de Inicio del evento del anfitrión, seleccione el elemento de etiqueta que contiene el mensaje personal. Muestre la caja de herramientas de Propiedades y agregue un nombre para el elemento de etiqueta utilizando la propiedad Nombre. En este ejemplo, nombraremos el elemento de etiqueta: '**mensaje-de-evento**' .

Nuevamente en la pantalla de Inicio, seleccione el elemento de imagen que contiene el elemento de imagen personal y asígnele un nombre. Esta vez lo llamaremos: '**event-image**' .

Su sistema ahora está listo para aceptar cambios remotos.

## Realizar una actualización remota

Desde tu ubicación de origen, ahora deseas 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. 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=jBienvenidos a la fiesta del 40 cumpleaños de Jill!  
Imagen del evento=jill.png
```

Ahora guarde este archivo en su carpeta de almacenamiento en la nube local usando el nombre de archivo reservado: **rb6changes.txt** .

Luego, este archivo llegará a su sistema remoto, nuevamente cortesía del software de servicio en la nube 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 nombrado en el evento. Y debido a que RightBooth regresa periódicamente (o se desconecta) a la pantalla de inicio

durante la sesión de reproducción, continuará modificando el contenido del evento cada vez que modifique el archivo rb6changes.txt.

Si tiene varias ubicaciones remotas y desea modificar el contenido de distintos eventos en cada una de ellas, para evitar confusiones, simplemente configure RightBooth en cada ubicación para que controle una subcarpeta diferente en su carpeta de almacenamiento en la nube compartida. De esa manera, cada carpeta puede tener su propio archivo rb6change.txt.

## Cómo especificar un nombre de carpeta de eventos

Es posible que desee modificar la carpeta en la que el evento RightBooth remoto guardará todas las fotos y los videos de los usuarios. Para ello, debe agregar otra línea al archivo rb6change.txt con la frase clave:

**nombre de carpeta de eventos**

seguido del nombre de la carpeta requerida. Siguiendo con nuestro ejemplo, podrías agregar algo como esto:

*nombre-carpeta-evento=jills40birthday*

Ahora todas las fotos y vídeos de Jill se guardarán en una carpeta separada en su sistema remoto y no se mezclarán con los archivos de John.

Nota: No olvide utilizar el carácter '=' en todas las 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 apto para grabar en DVD, incluida la creación de un menú de DVD interactivo. A continuación, se indican algunas que puede tener en cuenta:

### **MAGIX Edición de películas Pro**

<https://www.magix.com/es/video/movie-edit-pro/>

### **Estilizador de DVD**

<http://www.dvdstyler.org/es/>

### **Autor de DVD WinX**

<https://www.winxdvd.com/dvd-author/>

### **Película en DVD**

<http://www.dvdflick.net>

**Editor de vídeo VideoPad – NCH Software**

<http://www.nchsoftware.com/videopad/>