

YaseThetablet — MANUAL DE USUARIO

Streaming Console AI · v1.0.10 · Edición 2026

Bienvenido a YaseThetablet, una consola profesional de streaming y producción de contenido multimedia para Windows 10 y superior. Este manual cubre desde la instalación inicial hasta las últimas funciones disponibles.

Sitio web oficial	https://yasethetablet.com
Soporte	contact@yasethetablet.com

Índice

(Generar índice automático en Word: pestaña "Referencias" → "Tabla de contenido". Se actualiza con F9.)

1. INSTALACIÓN

1.1 MICROSOFT STORE (RECOMENDADO)

La forma más simple y segura de instalar YaseThetablet:

1. Abre la Microsoft Store de Windows.
2. Busca "YaseThetablet".
3. Pulsa "Obtener" o "Instalar".
4. Espera a que termine la descarga e instalación (un solo clic).
5. Lánzala desde el menú Inicio.

Ventajas: sin advertencias de SmartScreen, actualizaciones automáticas, sin necesidad de instalar Visual C++ Redistributable manualmente.

1.2 DESCARGA DIRECTA (.exe)

Si prefieres instalarla manualmente o necesitas una versión específica, puedes descargar el instalador desde el sitio oficial (yasethetablet.com), distribuido mediante Firebase Storage:

1. Visita <https://yasethetablet.com> y descarga "YaseThetablet Setup x.y.z.exe".
2. Ejecuta el instalador.
3. Si Windows muestra una advertencia de SmartScreen, pulsa "Más información" y luego "Ejecutar de todos modos".
4. Sigue el asistente: elige carpeta de instalación (recomendado: el destino por defecto en "Archivos de Programa").
5. El instalador incluye Visual C++ Redistributable y se instala automáticamente si hace falta.

6. Al finalizar, encontrarás un acceso directo en el escritorio y en Inicio.

La instalación es per-machine (todos los usuarios de la PC pueden usarla). Al desinstalar, el sistema te preguntará si deseas eliminar también tus datos (escenas, configuración, atajos, etc.) o conservarlos para una reinstalación futura.

1.3 REQUISITOS DEL SISTEMA

Sistema operativo	Windows 10 (versión 19041+) o Windows 11
CPU	Cualquier x64 moderna (4+ núcleos recomendado)
RAM	8 GB mínimo (16 GB recomendado para multi-pista)
GPU	Cualquier compatible con D3D11 (NVIDIA / AMD / Intel) Si tienes GPU dedicada con NVENC/QSV/AMF, mejor rendimiento de codificación.
Disco	~500 MB para la app + espacio libre para grabaciones
Internet	Requerida la primera vez para autenticación. Después puede operar offline hasta 7 días.

1.4 PRIMERA EJECUCIÓN

Al abrir YaseThetablet por primera vez:

1. Aparece la pantalla de bienvenida con dos opciones:

- "Autenticar con Google" → recomendado, da acceso inmediato a Pro 30d
- "Omitir" → continúa en modo Free

1. Si autenticas: se abre una ventana donde inicias sesión con tu cuenta de Google (OAuth estándar). Solo la primera vez.

2. Carga la interfaz principal con todos los paneles. La aplicación recordará tamaño, posición y disposición para la próxima vez.

2. AUTENTICACIÓN, LICENCIA Y SUSCRIPCIÓN

2.1 INICIO DE SESIÓN CON GOOGLE

La autenticación es opcional pero recomendable. Sin ella, la aplicación funciona en modo Free pero NO puedes usar el chat de YouTube embebido (porque necesita tus credenciales para cargarlo).

Para iniciar sesión más tarde: menú Archivo → Acerca de / Suscripción.

2.2 TRIAL PRO DE 30 DÍAS

Todo usuario nuevo recibe automáticamente 30 días gratis del plan Pro al autenticarse. Durante esos 30 días tienes acceso completo sin límites a todas las funciones marcadas como Pro en este manual. El trial se vincula a tu hardware (no a la cuenta), de modo que un mismo equipo solo puede activarlo una vez.

Pasados los 30 días, tu cuenta vuelve automáticamente a Free. No hay cargo sin tu autorización explícita.

2.3 COMPARATIVA FREE vs PRO

Característica	Free	Pro
Streaming RTMP	2 plat.	Ilimitado
Escenas	4 máx.	Ilimitadas
Tarjetas de Consola	1	Ilimitadas
Replays	1/sesión	Ilimitados
Capturas Android	1 disp.	Ilimitadas
Colores de canvas	3	12+
Filtros de audio	Básicos	Todos
Temas	2	Todos (incl. personalizado)
Idiomas	6	9 (todos)
Conexión a OBS (servidor local)	✓	✓
Grabación estándar	✓	✓
Grabación MULTI-PISTA	✗	✓
Constructor de anuncio vertical	✓	✓ (versión básica para todos)

Los límites se verifican en código compilado nativo; no se pueden desactivar editando archivos.

2.4 SUSCRIPCIÓN PRO

Precio	\$4.99 USD / mes
---------------	------------------

Procesador	Paddle Billing (Merchant of Record)
Activación	Inmediata tras pago (sincronización en tiempo real)
Cancelación	En cualquier momento desde tu cuenta Paddle
Reembolso	Política según Paddle (consulta refund.html en el sitio)

Para suscribirte: menú Archivo / Herramientas → "Suscribirse a Pro". Se abre un checkout de Paddle en tu navegador donde ingresas tu tarjeta. Al volver a la app, tu plan ya estará actualizado.

2.5 MODO OFFLINE

Una vez autenticado al menos una vez, YaseThetablet funciona sin internet durante hasta 7 días gracias a un blob firmado criptográficamente almacenado en caché. Pasados los 7 días sin reconectar, la app vuelve a Free hasta que verifique de nuevo. La verificación online ocurre automáticamente cada ~55 minutos cuando hay internet.

3. INTERFAZ PRINCIPAL




3.1 BARRA DE MENÚS




La barra superior contiene los menús principales:




- Archivo: Paneles, Tema, Servidor de Salida, Ajustes Video/Audio, Idioma, Salir.
- Proyecto: Crear/renombrar/eliminar escena, Agregar/eliminar fuente.
- Transmisión: Configurar plataformas, iniciar/detener stream por plataforma, atajos de transmisión.
- Herramientas: Constructor de anuncio vertical (★ nuevo), suscripción.
- Ayuda: Reporte de indicadores, Acerca de la app.

3.2 INDICADORES DE RENDIMIENTO

A la derecha de la barra de menús ves indicadores en tiempo real:

 /  /  CPU:XX% | XX°C Verde = uso normal, amarillo = >80%, rojo = >90% o temperatura alta.

 /  /  RAM: app(MB) | sistema(%) Muestra cuánto consume YaseThetablet y el porcentaje del sistema.

 /  /  GPU: NVD/AMD/INT XX% | XX°C Vendor abreviado + utilización + temperatura. Solo si detecta GPU.

 /  /  VRAM: XX% Solo aparece si tienes GPU dedicada con VRAM separada.

3.3 INDICADORES DE STREAMING ACTIVO

Cuando estás transmitiendo, aparecen iconos por plataforma con métricas reales:

● YouTube ● Twitch ● Facebook ● Kick ● Instagram ● RTMP custom

Cada icono muestra: resolución (4K/2K/HD/SD), FPS reales, bitrate real (kbps) y conteo de drops si los hay. Pasa el mouse encima para ver el tooltip detallado (frames enviados, write time promedio, etc.).

3.4 ESTRUCTURA DE PANELES

La interfaz se divide en paneles que puedes mostrar, ocultar, mover, redimensionar y combinar en grupos:

- Transmisión — el panel principal con el preview, controles de stream y métricas. Siempre visible y no se puede ocultar.
- Proyecto — selector de la escena activa y lista de fuentes de esa escena. Solo lectura y controles de reproducción; las operaciones de crear/renombrar/eliminar se hacen desde el menú principal Proyecto (ver capítulo 6).
- Consola — soundboard de tarjetas con clips de audio/video.
- Conversación — chat embebido (YouTube / Twitch / Kick — uno por panel).
- Noticias — alertas de Stream Intelligence (streamers en vivo, videos nuevos, feeds RSS, tendencias).

Mostrar/ocultar un panel: Menú Archivo → Paneles → marca/desmarca el checkbox del panel. Cuando ocultas un panel, el contenido NO se pierde — solo se quita de pantalla. Al volver a mostrarlo aparece como estaba.

3.5 MOVER, REDIMENSIONAR Y AGRUPAR

Una vez visibles, puedes acomodar los paneles a tu gusto:

REDIMENSIONAR

- Pasa el cursor por el borde entre dos paneles → aparece un marcador.
- Arrastra para mover el borde y cambiar el tamaño relativo.
- Los grupos se redimensionan como una sola pieza.

MOVER UN PANEL

- Pulsa y arrastra el HEADER del panel (la barra superior con su nombre).
- Puedes:
 - Soltarlo en una zona vacía (queda flotante).
 - Soltarlo cerca del borde de otro panel → se ANCLA a ese borde (snap to border): los dos paneles quedan adyacentes y comparten línea divisoria, pero siguen siendo independientes.
 - Soltarlo en el CENTRO de otro panel → forma un GRUPO (ver 3.6).

TAMAÑO DE LA VENTANA

- La aplicación corre en una sola ventana. Puedes maximizarla, redimensionarla o moverla por el escritorio como cualquier otra ventana.
- Si tienes varios monitores, basta con arrastrar la ventana o sus bordes para que ocupe el espacio que prefieras; los paneles internos se reacomodan al nuevo tamaño.

OCULTAR

- Desmarca el checkbox del panel en menú Archivo → Paneles.

3.6 GRUPOS DE PANELES

Un GRUPO es una caja única que contiene varios paneles, con pestañas en la parte inferior para alternar entre ellos. Solo un panel se ve a la vez. Es útil cuando tienes pantalla limitada o quieres mantener juntos paneles relacionados (por ejemplo: chat de YouTube + chat de Twitch).

CREAR UN GRUPO

1. Asegúrate de que ambos paneles están visibles.
2. Arrastra el HEADER de un panel hasta que el cursor caiga ENCIMA DEL CENTRO del otro panel (no en el borde).
3. Verás una zona resaltada que indica "fusionar". Suelta el mouse.
4. Los dos paneles se combinan en un grupo:
 - Header unificado en la parte superior con el nombre del panel activo.
 - Pestañas (tabs) en la parte inferior, una por cada panel del grupo.
 - Click en una pestaña para alternar al panel correspondiente.

AGREGAR MÁS PANELES A UN GRUPO EXISTENTE

- Arrastra el HEADER de otro panel al centro del grupo. Se añade como una pestaña adicional.

DESHACER UN GRUPO

- Cierra una de las pestañas (botón × en su pestaña). Ese panel sale del grupo y queda flotante en el contenedor principal.
- Cuando el grupo queda con un solo panel adentro, se disuelve automáticamente y el panel restante recupera su forma normal.

LIMITACIONES

- El panel Transmisión no se puede meter en un grupo.
- El tema (Día/Noche/Personalizado) se hereda y aplica a todo el grupo.

4. IDIOMAS Y TEMAS

4.1 IDIOMAS

Menú Archivo → Idioma. Idiomas disponibles:

Free: Español · English · Deutsch · Français · Português (BR) · Русский Pro: 日本語 (Japonés) · 한국어 (Coreano) · Italiano

El cambio es inmediato; toda la interfaz, menús, modales y tooltips se actualizan al instante.

4.2 TEMAS

Menú Archivo → Tema. Opciones:

- Noche: fondo oscuro, acentos amarillos. Predeterminado.
- Día: fondo claro, acentos azules.
- Personalizado: elige una imagen de fondo y un color de acento, con modos de ajuste, recorte o mosaico. (Pro)

Los cambios se previsualizan en vivo; usa Aceptar para guardar o Cancelar para revertir.

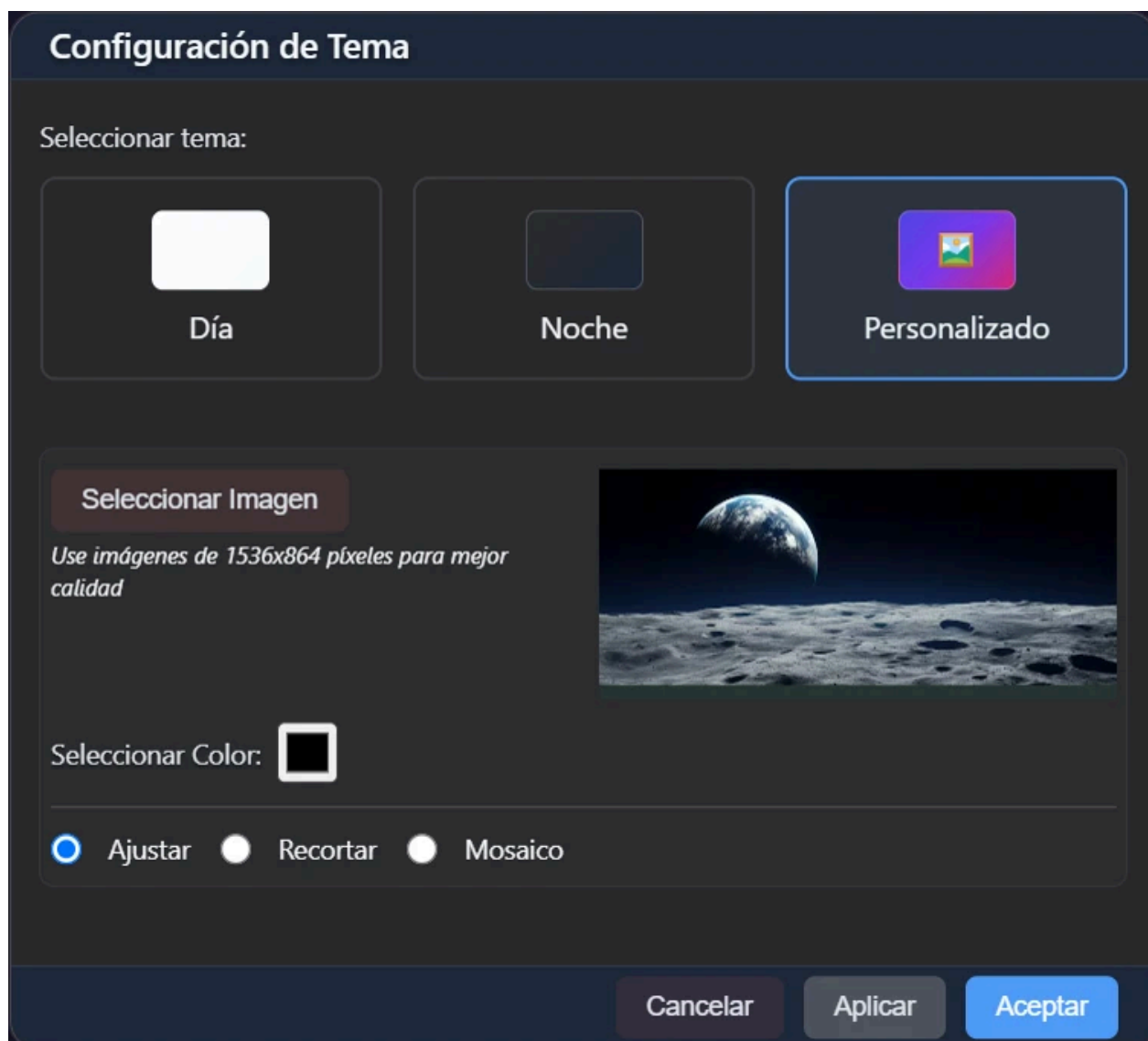


Fig. 1. Modal de selección de tema (Día / Noche / Personalizado).

5. MODALES Y DIÁLOGOS

5.1 COMPORTAMIENTO ESTÁNDAR

Todos los modales de YaseThetablet siguen un mismo patrón:

- ESC → cerrar sin guardar
- Click fuera → cerrar sin guardar
- ENTER → confirmar (botón principal)
- Botón verde / azul → guardar / aceptar
- Botón gris → cancelar

5.2 CATÁLOGO DE MODALES PRINCIPALES

- Configuración de transmisión — plataforma, RTMP, calidad, chat.
- Tema — Noche / Día / Personalizado.
- Configuración de grabación — calidad, bitrate, codec.
- Configuración de audio — micrófono, líneas de entrada.
- Filtros de video / audio — efectos sobre cualquier fuente.
- Atajos de teclado — asignación global de teclas.
- Asistente Android — guía paso a paso para captura mobile.
- Servidor de salida (OBS Link) — exposición HTTP/WS local.
- Configurar replay — duración del buffer, intro/outro.
- Acerca de YaseThetablet — versión, créditos, suscripción.

(Y otros más específicos según contexto.)

5.3 AYUDAS CONTEXTUALES

Junto a campos complejos verás un icono "(?)". Al hacer clic, aparece un popover con texto explicativo y, cuando aplica, una imagen de referencia (por ejemplo, dónde encontrar el ID del chat de YouTube en YouTube Studio). Click fuera o sobre el icono para cerrarlo.

6. ESCENAS Y FUENTES

6.1 CONCEPTOS

- Una ESCENA es un conjunto ordenado de fuentes con sus configuraciones.

- Una FUENTE es un elemento multimedia: cámara, video, captura, audio, dibujo, etc.
- Las fuentes se apilan en CAPAS (z-index): la fuente arriba en la lista queda DELANTE en la composición; la de abajo queda al fondo.

Puedes tener varias escenas y cambiar entre ellas en vivo sin interrumpir el stream — todas las fuentes se pre-activan al cargar el proyecto para que el cambio sea instantáneo.

6.2 SELECTOR DE ESCENA EN EL PANEL PROYECTO

El panel Proyecto NO tiene botones de "+" ni "x" para crear o eliminar escenas/fuentes. Sólo muestra:

- Selector de escena activa (su forma cambia según cuántas escenas tengas):
- 1 escena: un texto con el nombre, sin interacción.
- 2-3 escenas: botones horizontales; la activa queda más clara y en negrita. Click en otro botón → cambia de escena.
- 4 o más escenas: un menú desplegable.
- Lista de fuentes de la escena activa, con sus controles de reproducción (volumen S/M, play/pause, loop, ojito de visibilidad, ⚙ propiedades, 🚀 reconfigurar).

Toda operación de creación, renombrado y eliminación se hace desde el menú principal Proyecto (ver siguientes secciones).

6.3 CREAR, RENOMBRAR, ELIMINAR ESCENAS

Menú Proyecto:

- Crear escena: pide un nombre, crea la escena vacía y la activa.
- Renombrar escena: cambia el nombre de la escena ACTIVA.
- Eliminar escena: elimina la escena activa tras un modal de confirmación. Si era la única escena, la app deja un selector vacío.

Atajo rápido al cambio de escena: si tienes 2 o 3 escenas, los botones del panel Proyecto te permiten alternar con un solo click.

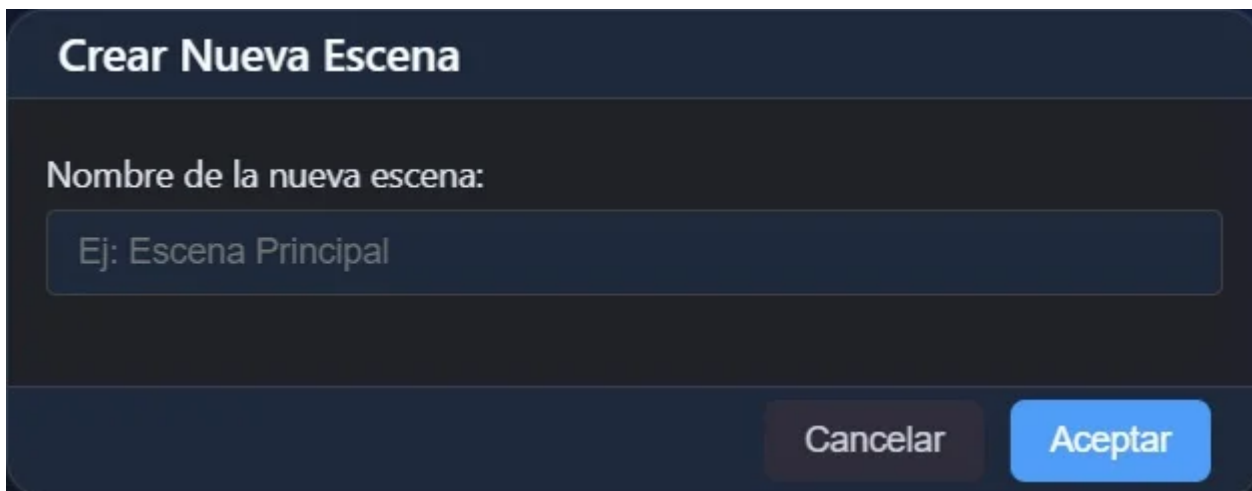


Fig. 2. Modal Crear escena.

6.4 CAMBIAR DE ESCENA ACTIVA

- Con 2-3 escenas: click en el botón de la escena que quieras.
- Con 4+ escenas: usa el menú desplegable del panel Proyecto.

El cambio dispara una transición fluida en el preview y, si estás transmitiendo, en el stream también.

6.5 AGREGAR FUENTES

Las fuentes se añaden a la escena activa desde el menú principal:

Menú Proyecto → Agregar fuente

Se abre el CATÁLOGO DE FUENTES, un modal con todos los tipos disponibles (ver capítulo 7).

Selecciona el tipo, configura las propiedades específicas del modal que aparezca y acepta. La fuente queda añadida a la escena activa y se activa automáticamente:

- Audio (micrófono / archivo / sistema): se conecta al AudioManager.
- Video / cámara / pantalla / ventana: crea capa en el compositor y comienza a renderizarse.
- Lienzo, frames, paneles, etc.: capas según su naturaleza.

Si al activar falla por alguna razón (dispositivo desconectado, archivo movido, etc.), la fuente queda marcada como "necesita configuración" y verás un indicador rojo. Pulsa el botón cohete 🚀 (ver 6.9) para reconfigurarla.

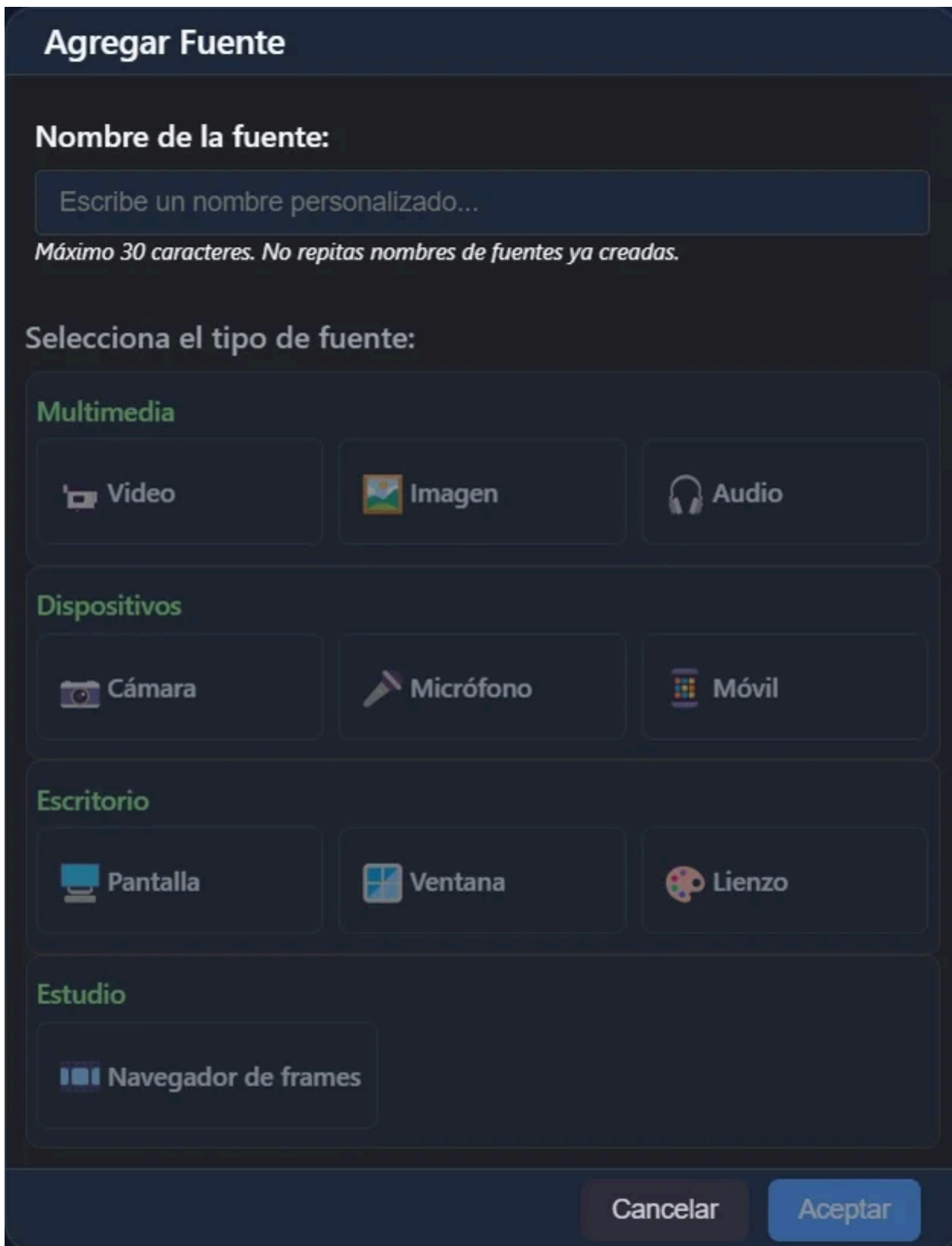


Fig. 3. Catálogo de fuentes (modal Agregar fuente).

6.6 ELIMINAR FUENTES

Dos formas:

- Menú Proyecto → Eliminar fuente: abre un modal con la lista de fuentes de la escena activa para que elijas cuál eliminar. Pide confirmación.
- Click derecho sobre la fuente en el panel Proyecto → Eliminar.



La fuente desaparece de la escena activa; otras escenas no se ven afectadas.

6.7 REORDENAR FUENTES

- Arrastra una fuente arriba o abajo en la lista del panel Proyecto.
- La fuente que queda más arriba se renderiza DELANTE; la de más abajo, al fondo.
- El cambio es instantáneo en el preview.


6.8 MOSTRAR / OCULTAR FUENTES INDIVIDUALES

Cada fuente tiene un icono  en su fila:

-  abierto = visible (se renderiza).
-  cerrado = oculta (no se ve, pero la fuente sigue activa por debajo para que al volver a mostrarla aparezca instantáneamente).

Puedes alternar tantas veces como quieras durante el stream sin penalización.

6.9 RECONFIGURAR UNA FUENTE — BOTÓN COHETE


Cada fuente tiene un botón  que abre el modal de configuración con sus propiedades actuales rellenas. Útil cuando:

- Cambiaste el USB de tu cámara o micrófono → el ID del dispositivo cambió y la fuente quedó "huérfana".
- Movieron el archivo de audio/video y la fuente apunta a una ruta que ya no existe.
- Quieres cambiar la pantalla capturada o la ventana objetivo sin eliminar y volver a crear la fuente desde cero (preserva todos los filtros y ajustes que ya hayas hecho).

En el modal eliges la nueva configuración y aceptas; la fuente se reactiva con los nuevos parámetros.

7. TIPOS DE FUENTES


Cada fuente tiene tres controles habituales (cuando aplica):

- Slider S (naranja) — volumen para el STREAM (lo que oye la audiencia).
- Slider M (verde) — volumen para el MONITOR local. Usa solo si tienes auriculares; con altavoces causa eco.
- Botón  — abre el modal de propiedades / filtros.


7.1 MICRÓFONO

Captura tu voz desde un dispositivo de entrada de audio. Filtros disponibles: ganancia (1-30x), supresión de ruido por IA (RNNoise), puerta de ruido (silencia bajo umbral), pitch shift (± 12 semitonos), efecto Voz (incluye un modo Robot por modulación). Mantén el monitor en 0% salvo que uses auriculares.

7.2 ARCHIVO DE AUDIO

Reproduce MP3, WAV, M4A, FLAC, OGG. Controles: ▶ || ■ y  (loop). Útil para música de fondo, jingles y efectos de sonido. Loop sin clic gracias a sincronización PTS.

7.3 ARCHIVO DE VIDEO

Reproduce MP4, WebM, AVI, MKV con decodificación por hardware (NVDEC). Controles ▶ || ■ . Pre-buffering asíncrono (~135 frames) para que el PLAY no congele la UI. Soporta loop sin gap mediante doble decoder.

7.4 IMAGEN

PNG, JPG, BMP, GIF, WEBP. Las PNG con transparencia respetan el canal alpha. Se renderiza al tamaño original; usa el modal de filtros para escalar, posicionar o aplicar chroma key (verde transparente).

7.5 CAPTURA DE PANTALLA

Captura un monitor completo a 60 FPS usando Windows Graphics Capture (WGC), sin throttle al perder el foco. Soporta audio del sistema opcional. Recomendación: agrega una fuente por pantalla en lugar de capturar todas en un solo bloque.

7.6 CAPTURA DE APLICACIÓN

Captura una ventana específica (Chrome, juego, Discord). Si la ventana se minimiza o se oculta detrás de otra, la captura puede pausarse. La app registra automáticamente una excepción para Chrome/Edge para deshabilitar "window occlusion" (requiere reiniciar el navegador). Soporta audio del proceso vía WASAPI loopback.

7.7 CAPTURA DE DISPOSITIVO (ANDROID)

Streamea la pantalla de tu Android al PC vía USB o WiFi. La conexión por cable es la más estable. Si conectas por WiFi en una red congestionada (y ves FPS bajos, p.ej. 1-8), la app te avisará y sugerirá pasar a USB.

Free: 1 dispositivo. Pro: ilimitados.





7.8 CÁMARA WEB

Cualquier cámara compatible con Media Foundation. Permite cambiar resolución y dispositivo. Si la cámara tiene micrófono integrado, también captura su audio. Mantén el monitor en 0% para evitar

feedback acústico.

7.9 LIENZO (DIBUJO EN VIVO)

Dibujo vectorial en tiempo real renderizado en GPU (Direct2D). Modo:

- Pulsa  para activar edición.
- Click izquierdo + arrastrar = trazo permanente.
- Click derecho + arrastrar = trazo temporal (desaparece al soltar).
- Selector de grosor (1-50 px) y paleta de 12 colores (3 en Free).
- Borrador, undo () , redo () , borrar todo () .
- ✓ confirma y bloquea el lienzo.

Ideal para anotar replays, comentar tutoriales, dibujar tácticas.

7.10 NAVEGADOR DE FRAMES

Navega frame a frame por una secuencia de imágenes (PNG/BMP). Tiene dos sliders: "x100" (centenas) y "x1" (unidades). Útil para análisis deportivo y revisión exacta de replays. Se puede vincular con el sistema de replay para extracción automática.

7.11 CAPTURA DE PANEL

Convierte cualquier panel web (chat, donaciones, noticias, estadísticas) en una capa de video que aparece en el preview/stream. Cada panel consume ~50-80 MB; recomendado 1-2 simultáneos.


7.12 CAPTURA NÍTIDA PIXEL A PIXEL

YaseThetablet usa Windows Graphics Capture (WGC) para capturar ventanas. WGC entrega cada frame en el tamaño físico actual de la ventana capturada. Si ese tamaño no coincide con el slot asignado en el compositor, el motor aplica una interpolación que puede suavizar la imagen.

Regla de oro

La ventana capturada debe tener una resolución MAYOR O IGUAL a la resolución de salida del stream. Downscale (achique) = calidad aceptable. Upscale (ampliación) = posible pérdida de nitidez.

Para obtener captura pixel-perfect:

- Maximiza la ventana antes de agregarla como fuente.
- Ajusta la resolución del stream (Ajustes → Resolución de salida) para que coincida con el tamaño de la ventana.
- Evita capturar ventanas pequeñas en un slot de pantalla completa.
- Si el badge  aparece junto al nombre de la fuente, indica que hay upscale activo; sigue los pasos anteriores para corregirlo.

Escenario	Resultado esperado
Ventana = resolución del compositor (p. ej. ambos 1920 × 1080)	Nítido (pixel-perfect)
Ventana mayor que el compositor (downscale)	Nítido o muy bueno
Ventana menor que el compositor (upscale)	Posible suavizado / blur
Captura de pantalla completa	Siempre nítido

Nota: la variabilidad es normal. Apps DPI-aware (Chrome, VS Code) reportan su tamaño físico real; apps DPI-unaware pueden reportar dimensiones lógicas. Esta es una limitación de la API de Windows, no de la app.

8. FILTROS

8.1 FILTROS DE VIDEO

Rediseño 2026: el modal de filtros pasó de 13 botones a una LISTA DE FILAS. Los filtros simples (brillo, contraste, opacidad, etc.) muestran su control en línea siempre visible; los filtros complejos (chroma key, sombras, recorte) despliegan su panel al tocar la fila. El motor no cambió: los filtros se aplican en TIEMPO REAL en la GPU (compositor nativo D3D11 con shaders) a 60 FPS mientras mueves los deslizadores, sin el límite de 30 FPS ni el throttling de la versión anterior basada en Canvas.

Aplicables a casi todas las fuentes visuales (ventana  → Filtros):

- Posición (X, Y) y Tamaño (ancho, alto)
- Rotación en 3 ejes (Z, X, Y)
- Brillo / Contraste / Saturación / Matiz
- Opacidad (0-100 %)
- Desenfoque (blur)
- Recorte (crop) por borde
- Chroma key (elimina un color de fondo, p. ej. pantalla verde)

Cambios visibles en vivo; "Limpiar todo" restaura valores originales.

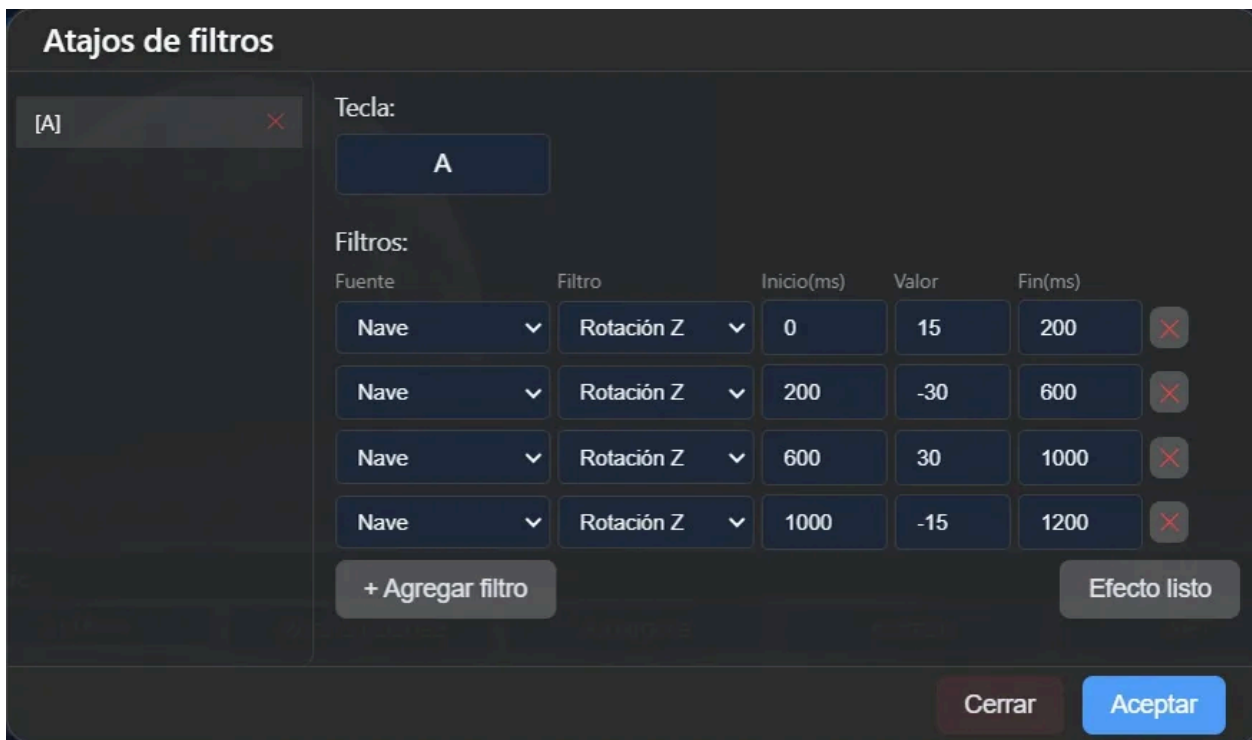


Fig. 4. Modal de efectos / filtros de video.

8.2 FILTROS DE AUDIO

Aplicables al micrófono y a líneas de entrada (botón  → Efectos avanzados):

- Ganancia (1-30×): amplifica entradas débiles.
- RNNoise: supresión por IA (Mozilla). Activado por defecto; desactiva si percibes la voz comprimida.
- Puerta de ruido: silencia cuando la señal está bajo un umbral.
- Pitch Shift (-12 a +12 semitonos): cambia el tono.
- Voz: efectos como modo Robot (ring modulation).

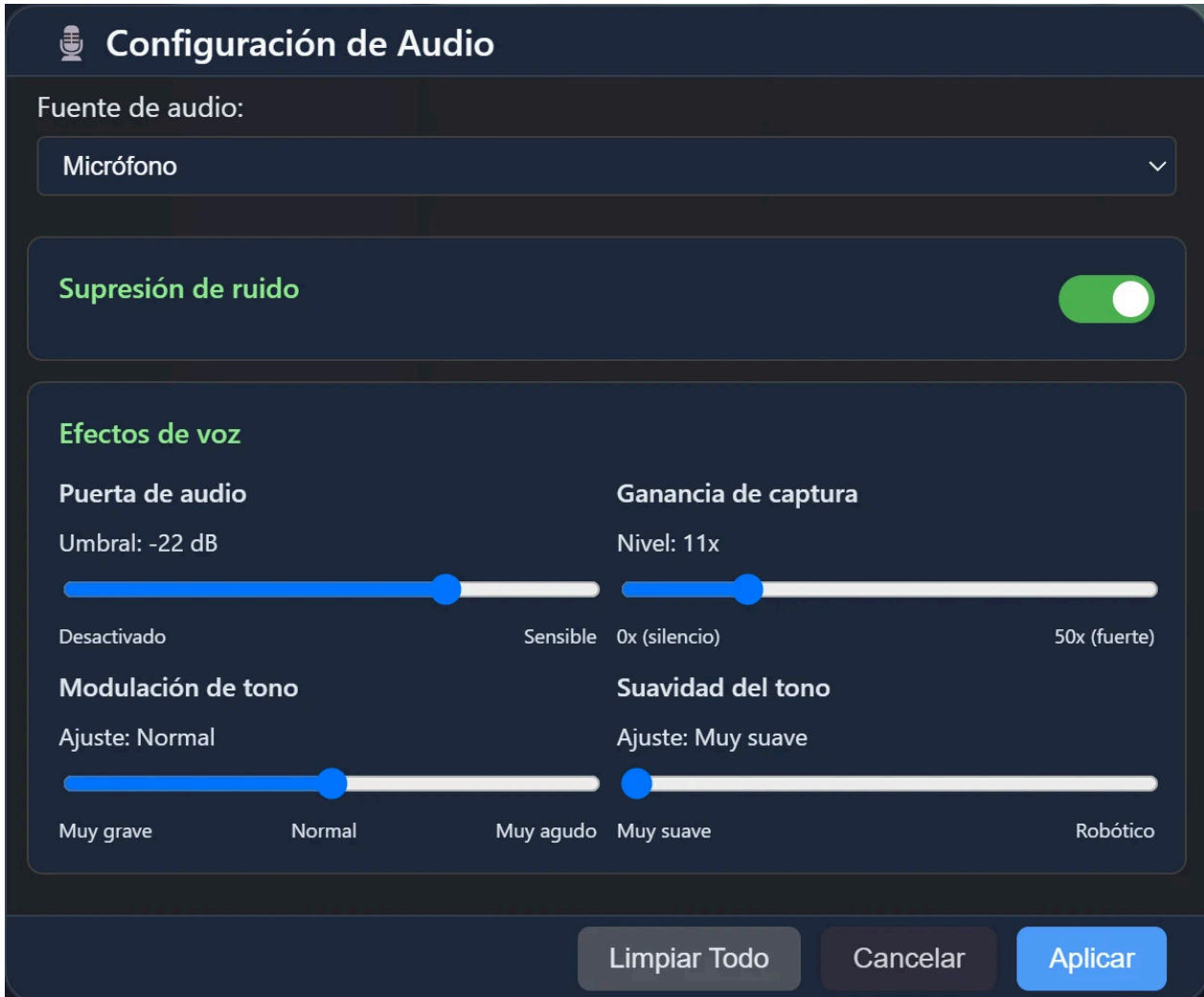


Fig. 5. Modal de filtros de audio (efecto Voz / Robot).

9. STREAMING EN VIVO

9.1 PLATAFORMAS SOPORTADAS

YouTube · Twitch · Facebook · Kick · Instagram · RTMP custom · OBS Link

Free: hasta 2 plataformas simultáneas. Pro: sin límite.

9.2 CONFIGURAR Y CONECTAR

1. Menú Transmisión → Configurar plataforma → elige una.
2. Pega tu Stream Key / clave RTMP (la obtienes del dashboard de cada plataforma).
3. Define resolución, FPS y bitrate (sugerencia: 1080p60 a 6000 kbps para YouTube; 1080p60 a 6000 kbps para Twitch con bitrate range adecuado).
4. Acepta y arma tu escena.

9.3 INICIAR / DETENER / MONITOREAR

- Botón "Iniciar Streaming" en el panel Transmisión.
- Una vez en vivo, los indicadores en la barra muestran FPS reales, bitrate real, resolución, drops y latencia por plataforma.
- Botón "Detener" para finalizar.

Si una plataforma falla (red, clave inválida, etc.), su indicador se pone en rojo. Detén y revisa la configuración.

9.4 ESTADO IDLE vs STREAMING

- IDLE: el compositor compone el preview a 30 FPS, no codifica ni envía. CPU/GPU mínimos. Es el estado ideal para preparar escenas.
- STREAMING: composición a 60 FPS, codificación H.264 e envío RTMP. Las métricas en vivo aparecen en la barra superior.

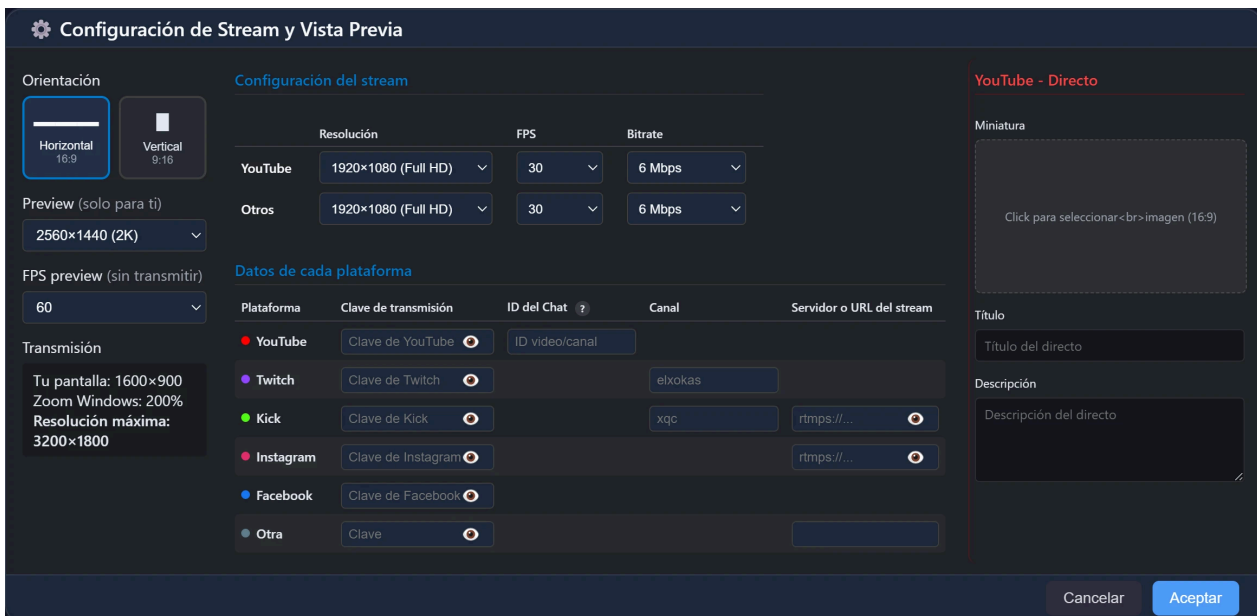


Fig. 6. Configuración de transmisión y plataformas.

9.5 CIRCUITO CERRADO (señal a televisores de la red local) ★ NUEVO

Circuito cerrado es la séptima «plataforma» de transmisión: en lugar de salir a internet, difunde tu señal compuesta (video + audio en vivo) a varios televisores de TU MISMA RED (WiFi o LAN). Ideal para restaurantes, tiendas o locales de varios pisos donde todas las pantallas deben mostrar lo mismo, sin depender de YouTube, Twitch ni internet.

Cómo usarlo:


- Menú de plataformas → activa «Circuito cerrado». La app descubre automáticamente los televisores Samsung de la red (DLNA/UPnP) y los muestra en un modal con un interruptor por TV.

- Enciende el interruptor del televisor o televisores que quieras; reciben la señal en vivo al instante.
- Modo manual (cualquier TV o reproductor): abre el navegador o VLC del televisor en la URL local que indica la app (reproductor HLS), sin necesidad de DLNA.

Nota: todo ocurre dentro de tu red, sin salir a internet. En la instalación por .exe, el instalador abre solo el puerto necesario en el Firewall de Windows. La versión de la Microsoft Store (MSIX) aún no aplica esa regla automáticamente; si un televisor no recibe la señal, revisa el Firewall.

10. SERVIDOR DE SALIDA LOCAL (OBS / Streamlabs link)

Permite usar YaseThetablet como FUENTE para OBS, Streamlabs u otra app:

1. Menú Archivo → Servidor de Salida.
2. Pulsa "▶ Iniciar". Aparece la URL local (http://localhost:9876/).
3. Copia la URL con el botón .
4. En OBS: Fuentes → Navegador → pega la URL, define ancho/alto.
5. Marca "Controlar audio" si quieres el audio compuesto incluido.
6. Pulsa "■ Detener" cuando termines.

Video: JPEG 30 FPS por WebSocket. Audio: PCM 48 kHz estéreo. Detección automática de desconexión.

11. GRABACIÓN

11.1 GRABACIÓN ESTÁNDAR

Graba la composición final como un único archivo MP4 (video) o M4A (audio).

1. Configura calidad y carpeta destino en menú → Configuración de grabación.
2. Inicia/detén con el botón Grabar del panel Transmisión.
3. El archivo recibe un timestamp automático: 20260427-153000.mp4.

11.2 GRABACIÓN MULTI-PISTA (PRO)

Graba CADA fuente en archivos separados, sincronizados al milisegundo. Ideal para edición posterior: ajusta cámara, gameplay, música y voces de forma independiente.

1. Menú → Grabación Multi-Pista.
2. La app muestra cuántas pistas soporta tu GPU.
3. Selecciona las fuentes (checkboxes).
4. Elige encoder: NVENC (NVIDIA), QSV (Intel), AMF (AMD) o x264 (CPU).
5. Inicia. Cada fuente genera su propio archivo:

20260427-153000-Camera.mp4, 20260427-153000-YouTube.mp4, etc.

1. Detén cuando termines.

Más espacio en disco, máxima flexibilidad de edición.

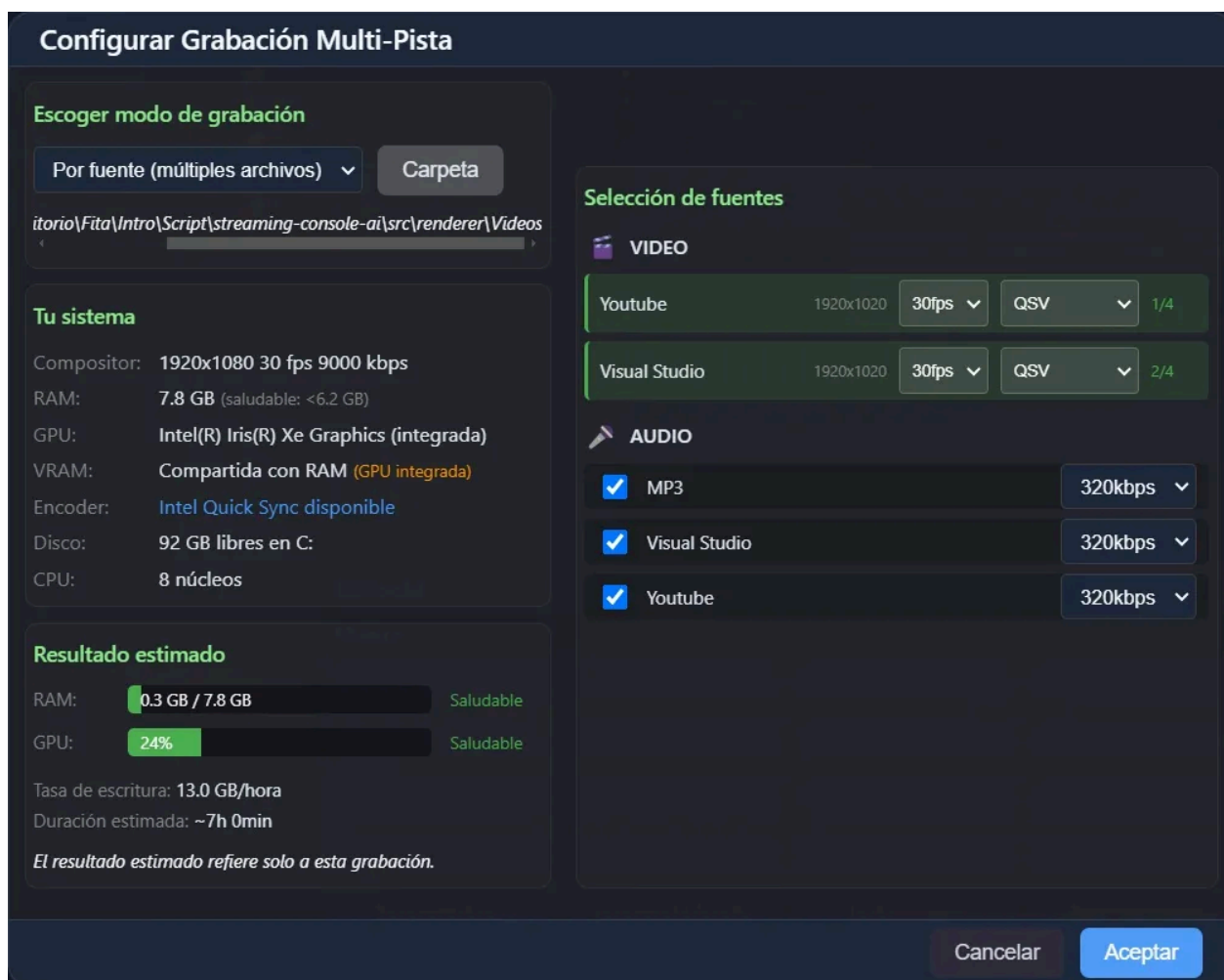


Fig. 7. Modal de grabación multi-pista (capas de fuentes).

12. PREVIEW DE TRANSMISIÓN

El panel de Transmisión muestra el preview en vivo: exactamente lo que va a ver tu audiencia. Renderizado en GPU a 60 FPS por el compositor nativo; pixel-perfect (sin lag respecto a lo codificado).

Si no hay fuentes visibles, verás un placeholder transparente. Cualquier ajuste de filtros o capas se refleja al instante.

La configuración del preview y de la transmisión se cambia en el modal «Configuración de Transmisión y Vista Previa» (menú → Configuración de transmisión): orientación (horizontal/vertical), resolución, FPS del proyecto (lo que se transmite y graba) y FPS del preview (solo para ti, cuando NO estás transmitiendo; puede subir hasta 60 para verte más fluido).

★ NUEVO: mientras estás transmitiendo, en directo o grabando, este modal queda BLOQUEADO. Si lo abres, aparece un aviso (solo con el botón Aceptar) que recuerda que el compositor no debe estar «hablando con nadie de fuera» para cambiar estos ajustes; al aceptar se cierra todo. Detén la salida y vuelve a abrirlo. Así se evita cambiar resolución o FPS en caliente, que rompería la señal.

13. SISTEMA DE REPLAY AUTOMÁTICO

El replay graba en buffer continuo los últimos 5 o 10 segundos de una fuente. Cuando lo activas, guarda como MP4 y lo reproduce inmediatamente, opcionalmente con videos de intro/outro.

1. Panel Proyecto → fuente → "Configurar Replay".
2. Activa "Replay habilitado", elige duración (5/10 s) y carpeta de salida.
3. Botón [● Captura] = empieza a llenar el buffer.
4. Botón [▶ Replay] = reproduce el buffer y guarda el MP4.
5. Opcionalmente, agrega videos de intro y outro con chroma key.

Free: 1 replay por sesión. Pro: ilimitados.

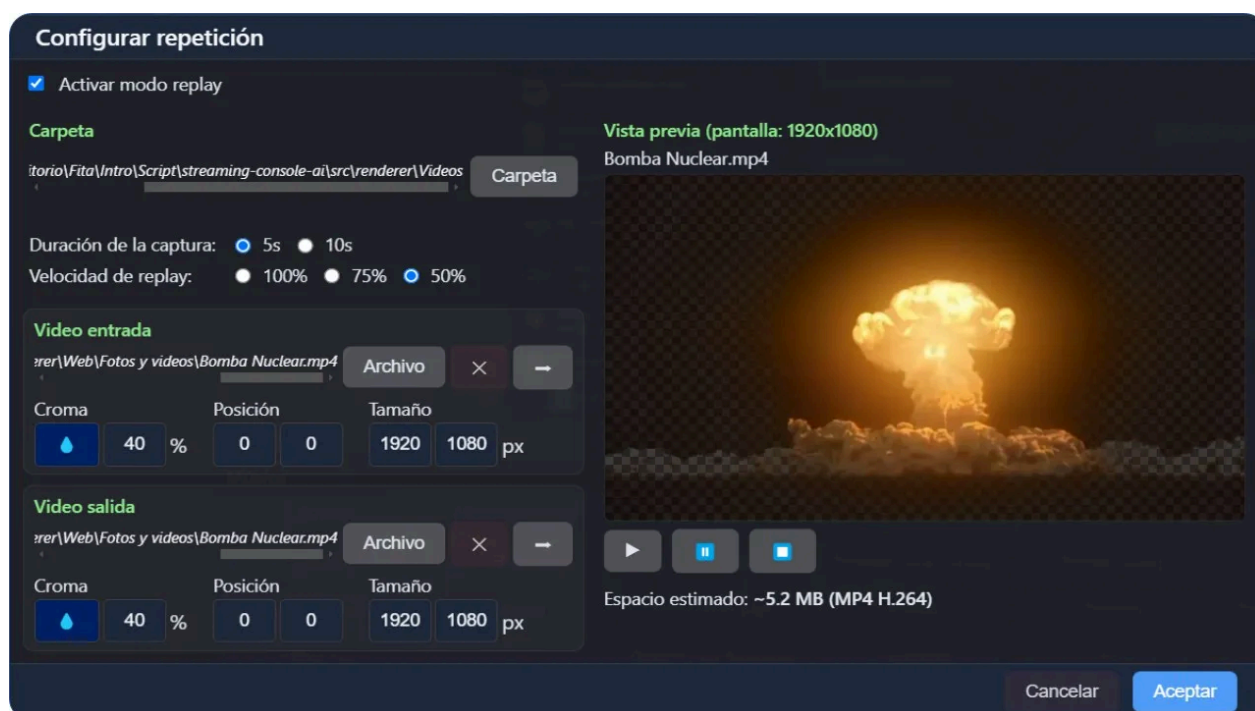


Fig. 8. Modal Configurar replay.

14. CONSOLA (SOUNDBOARD)

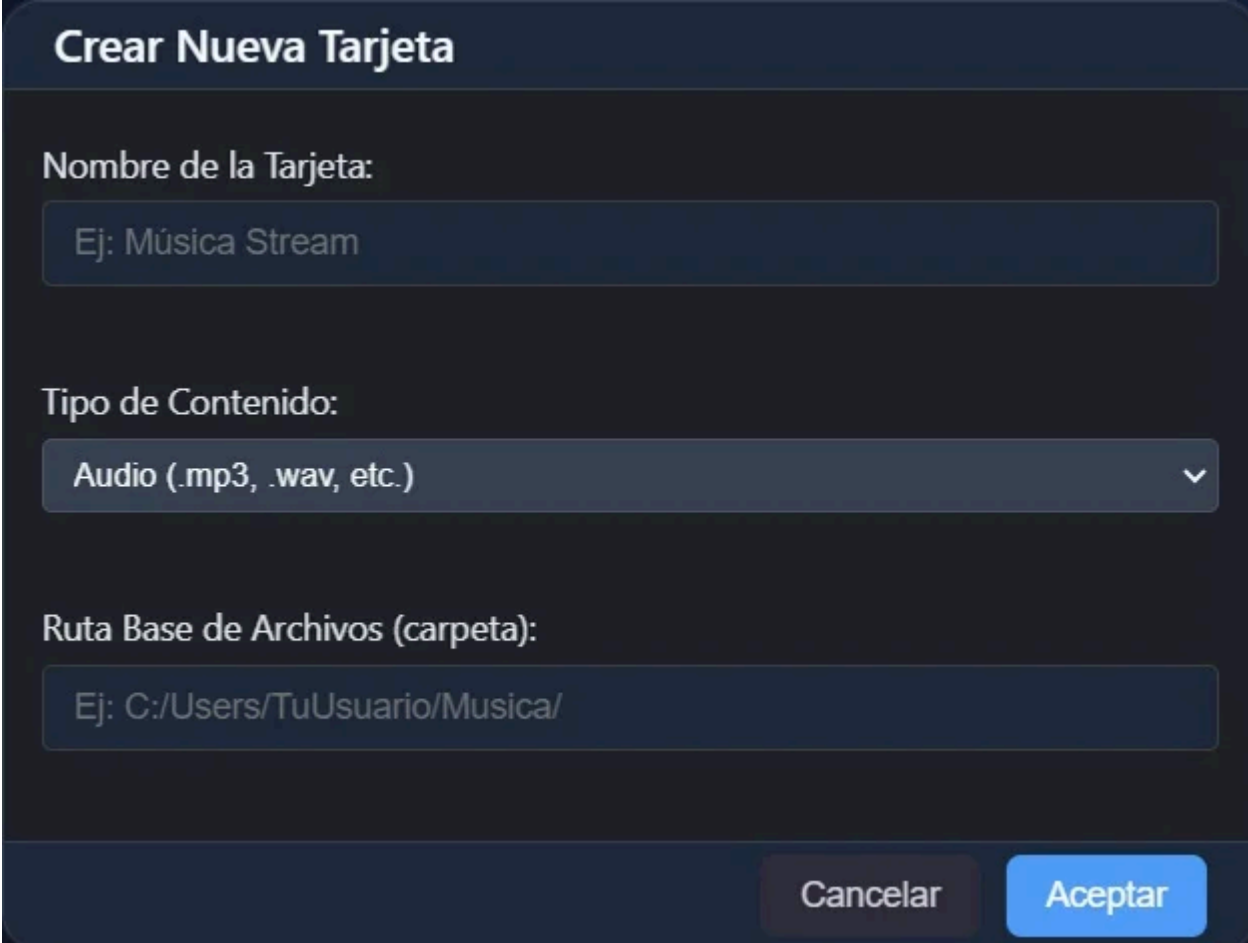
14.1 TARJETAS Y CLIPS

Una TARJETA agrupa CLIPS (audio o video) en botones. Disparas un clip con un click o un atajo de teclado. Útil para efectos durante stream, jingles, intros, cambios de escena con sonido.

Crear tarjeta:

1. Panel Consola → "Nueva Tarjeta".
2. Nombre, tipo (Audio / Video), carpeta base con los clips.
3. Si ya existe una fuente con ese nombre, la consola se vincula automáticamente.
4. Configura ancho (1-6 columnas), colores, tamaño de botones.

Free: 1 tarjeta. Pro: ilimitadas.



The image shows a dark-themed modal window titled "Crear Nueva Tarjeta". It contains three input fields and two buttons. The first field is "Nombre de la Tarjeta:" with a placeholder "Ej: Música Stream". The second is "Tipo de Contenido:" with a dropdown menu showing "Audio (.mp3, .wav, etc.)". The third is "Ruta Base de Archivos (carpeta):" with a placeholder "Ej: C:/Users/TuUsuario/Musica/". At the bottom right are "Cancelar" and "Aceptar" buttons.

Fig. 9. Modal Crear tarjeta de consola.

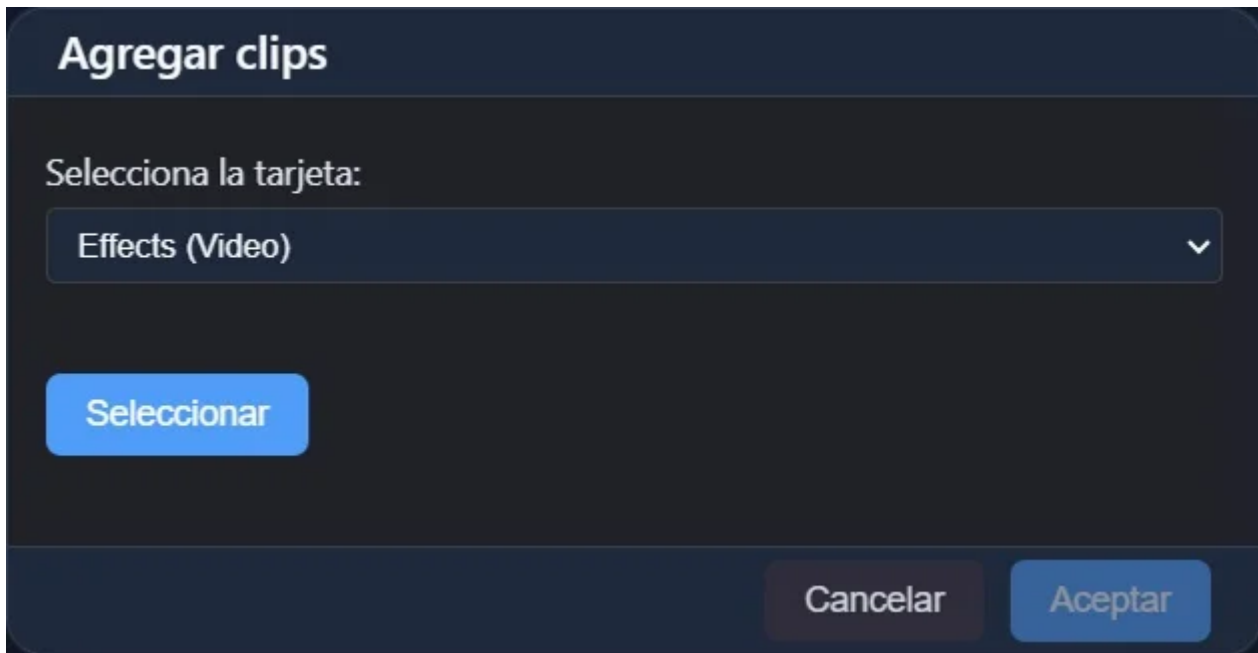


Fig. 10. Modal Agregar clips a una tarjeta.

14.2 MODOS DE REPRODUCCIÓN

- Individual: cada clip suena solo cuando lo pulsas. Click sobre el clip reproduciéndose lo detiene.
- Aleatorio: al terminar un clip, salta a otro al azar evitando los últimos 3 reproducidos.
- Secuencial: reproduce uno tras otro en orden, en bucle. Click manual actualiza el índice para continuar desde ahí.

En aleatorio o secuencial, los botones manuales (play/pause/stop/loop) se deshabilitan automáticamente: la consola toma el control exclusivo.

15. CAPTURA DE FRAMES (Frame Extractor)

Extrae TODOS los fotogramas de un video como imágenes individuales:

1. Menú → Herramientas → Capturar Frames.
 2. Selecciona el video (MP4, MKV, AVI, MOV, WebM...).
 3. Selecciona carpeta destino.
 4. Elige formato:
 - PNG: comprimido (~50-70 % menos espacio).
 - BMP: sin comprimir, más rápido pero pesa mucho.
1. La app estima el espacio en disco antes de empezar.
 2. Botón "Iniciar Captura". Barra de progreso en vivo. Puedes cancelar.

Nombres generados: frame_000001_pts_000.000.png (secuencial + timestamp).

16. ACERCAMIENTO DINÁMICO ★ NUEVO

Herramienta de zoom dinámico que activas con una tecla configurable durante la transmisión, para acercar un punto concreto del compositor (un gráfico, una diapositiva, una foto) sin abrir propiedades ni reorganizar capas. Ubicación: Menú principal → Herramientas → Acercamiento dinámico.

Modos y uso

- HOLD: hace zoom mientras mantienes la tecla pulsada y vuelve a vista completa al soltarla. TOGGLE: una pulsación acerca, otra aleja.
- La tecla se intercepta con un hook de teclado nativo, así que funciona AUNQUE YaseThetablet no tenga el foco (por ejemplo mientras controlas PowerPoint): pones el cursor sobre la zona y pulsas la tecla.
- El zoom se compone dentro de la señal (se ve en el stream y en tu preview), con una animación suave de entrada y salida. Un indicador en la barra avisa cuando está activo.

Configúralo en su modal: elige la tecla, el modo (HOLD/TOGGLE) y el nivel de acercamiento. Es un diferenciador: OBS, Streamlabs o vMix no traen zoom dinámico integrado a este nivel.

17. ATAJOS DE TECLADO GLOBALES

YaseThetablet incluye un hook nativo de teclado que intercepta combinaciones a nivel de sistema operativo, incluso cuando otra app tiene el foco.

Soporta:

- Modificadores SOLOS (CTRL, SHIFT, ALT) — algo único, otros programas no suelen permitirlo.
- Combinaciones: CTRL+K, SHIFT+F1, CTRL+SHIFT+G, etc.
- Letras (A-Z), números (0-9), F1-F24, NUM0-NUM9 y operadores numpad, puntuación, ESPACIO, ENTER, DELETE...

Asignación: en el modal de Atajos (en panel Consola) define una tecla y una secuencia de acciones con delays individuales. Ejemplo:

CTRL → clip1 (delay 0 ms) → clip2 (500 ms) → clip3 (1000 ms).

Si vuelves a pulsar la tecla durante la secuencia, se cancela y reinicia desde el principio (todas las acciones pendientes se descartan, los clips ya sonando se detienen).

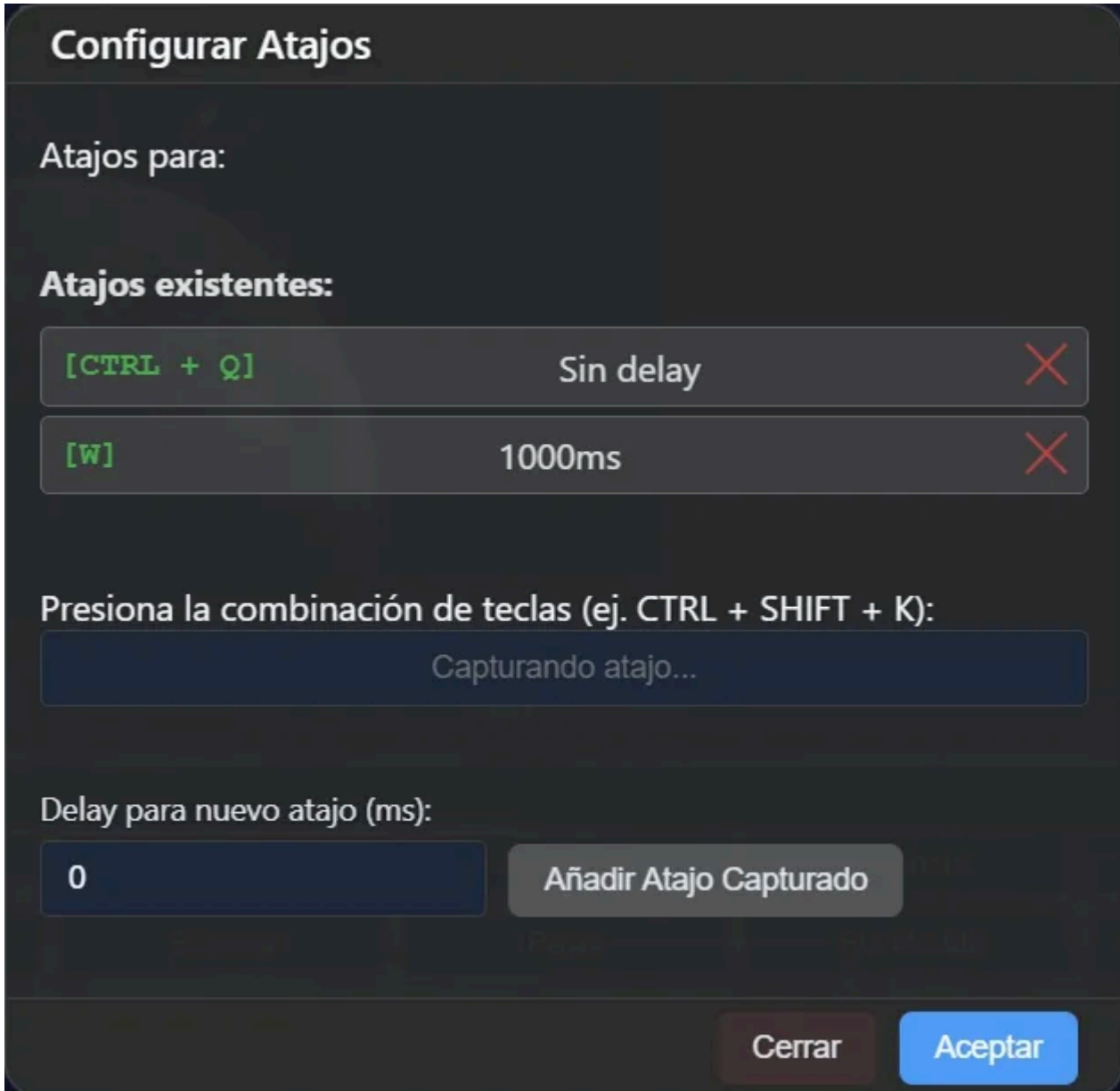


Fig. 11. Modal de atajos de teclado globales.

18. CHATS EN VIVO INTEGRADOS (YouTube, Twitch, Kick)

Paneles dedicados que muestran el chat de tu transmisión sin abrir un navegador externo:

- YouTube: chat completo con input y emojis (requiere login con Google).
- Twitch: chat embebido con tema oscuro.
- Kick: chat público popout (no requiere login).

Cómo usar:

1. Activa el panel correspondiente desde el menú Archivo → Paneles.
2. Pulsa "Conectar" en el placeholder.
3. Inicia sesión cuando se abra la ventana de la plataforma.


4. El chat aparece en el panel.

Facebook e Instagram: solo streaming, sin panel de chat integrado.

19. PANEL DE NOTICIAS (Stream Intelligence)

Panel informativo (NO una fuente) que muestra alertas en tiempo real:

- Streamers que iniciaron live en Twitch.
- Videos nuevos de canales de YouTube que sigues.
- Tweets que coinciden con keywords (X/Twitter — requiere API key paga).
- Feeds RSS personalizados.
- Tendencias por país.

Configuración: botón  del panel. Filtros por tipo de fuente. Las noticias se marcan automáticamente como leídas cuando se ven. Botón "Mostrar en stream" superpone la noticia como overlay temporal en el preview.

Frecuencia de actualización aproximada:

- Twitch: ~60 segundos
- YouTube: ~5 minutos (cuota diaria de 10 000 unidades)
- RSS: según feed
- X: solo si proporcionas API key (\$100/mes Twitter API v2)

20. CONSTRUCTOR DE ANUNCIO VERTICAL ★ NUEVO

Genera videos verticales 1080×1920 (formato TikTok / Reels / Shorts) para anunciar tu canal o producto. La feature es FREE y se compone de tres secciones independientes: Intro, Cuerpo y Outro.

ABRIR Menú Herramientas → "Constructor de anuncio vertical".

ESTRUCTURA DEL MODAL Cuatro pestañas: Intro · Cuerpo · Outro · Salida

20.1 PESTAÑA INTRO

- Imagen (PNG/JPG/WEBP) — se anima con un zoom desde pequeño hasta llenar la pantalla.
- Sonido opcional (MP3/M4A/WAV/MPEG) — efecto disparador al inicio.
- Chroma key opcional: si tu imagen tiene fondo verde u otro color, lo elimina. Configura color, tolerancia y suavizado.
- Tiempos: segundo de inicio y fin de la sección.

20.2 PESTAÑA CUERPO

- Video de fondo (MP4/MOV) — se escala vertical y recorta a 1080×1920.
- Música de fondo (MP3/M4A/WAV) con segundo de inicio en el archivo y volumen (1.0 = normal). Fade-in al iniciar el cuerpo, fade-out al iniciar el outro.
- 10 textos de 2 líneas cada uno. Se distribuyen uniformemente en el rango temporal del cuerpo. Cada texto fade-in/out automático.
- Tiempos: segundo de inicio y fin.

20.3 PESTAÑA OUTRO

- Imagen del personaje / cierre (PNG con transparencia recomendada) — entra por la derecha.
- Sonidos: uno o varios, mezclados (p. ej. risa + electricidad).
- Chroma key opcional, igual que en intro.
- URL principal (línea grande): tu sitio web o landing.
- Lista de contactos / redes sociales: tantos contactos como quieras, uno por línea (youtube.com/@tuusuario, tiktok.com/@tuusuario, etc.).
- Tiempos: segundo de inicio y fin.

20.4 PESTAÑA SALIDA

- Carpeta destino (botón "Elegir carpeta...").
- Nombre del archivo (con o sin extensión .mp4).
- Resolución (default 1080×1920) y FPS (default 30).

20.5 FLUJO DE GENERACIÓN

1. Llena las cuatro pestañas. Todo lo que escribas se guarda automáticamente: si reinicias la app, recuperas tu última configuración.
2. Pulsa el botón verde "► Generar video" en la barra inferior.
3. Si el archivo destino ya existe, la app pregunta si sobrescribir.
4. La barra de progreso avanza mientras se compone el video. Al terminar, verás un reproductor con tu video, y un botón "Mostrar en carpeta" para abrir la ubicación en el Explorador de Windows.
5. Si quieres una versión en otro idioma o con otros textos, edita el cuerpo y vuelve a generar; cambia el nombre del archivo si no quieres sobrescribir el anterior.

20.6 REGLAS DE TIEMPOS

- $\text{intro.start} < \text{cuerpo.start} < \text{outro.start}$
- Mínimo 1 segundo entre los inicios de secciones.
- Las secciones no pueden traslaparse: $\text{intro.end} \leq \text{cuerpo.start}$ y $\text{cuerpo.end} \leq \text{outro.start}$.

Si la validación falla, recibirás un mensaje claro indicando qué corregir.

21. PERSISTENCIA Y REINICIO LIMPIO

YaseThetabket guarda automáticamente todo tu trabajo en una base de datos SQLite local: escenas, fuentes, tarjetas de la consola, configuración de ventana, tema, idioma, filtros de audio, atajos, colores personalizados, estado del constructor de anuncio.

Esto significa:

- Si Windows se reinicia, si se va la luz o la app crashea, no pierdes nada.
- Al volver a abrir, encontrarás exactamente la disposición y el estado que tenías.
- La aplicación se reinicia LIMPIO en cada sesión (proceso nuevo) pero restaura el estado desde la base de datos.

Ubicación de los datos:

- Versión Microsoft Store: almacenamiento sandboxed de MSIX.
- Versión .exe directa: %APPDATA%\yasethetabket\

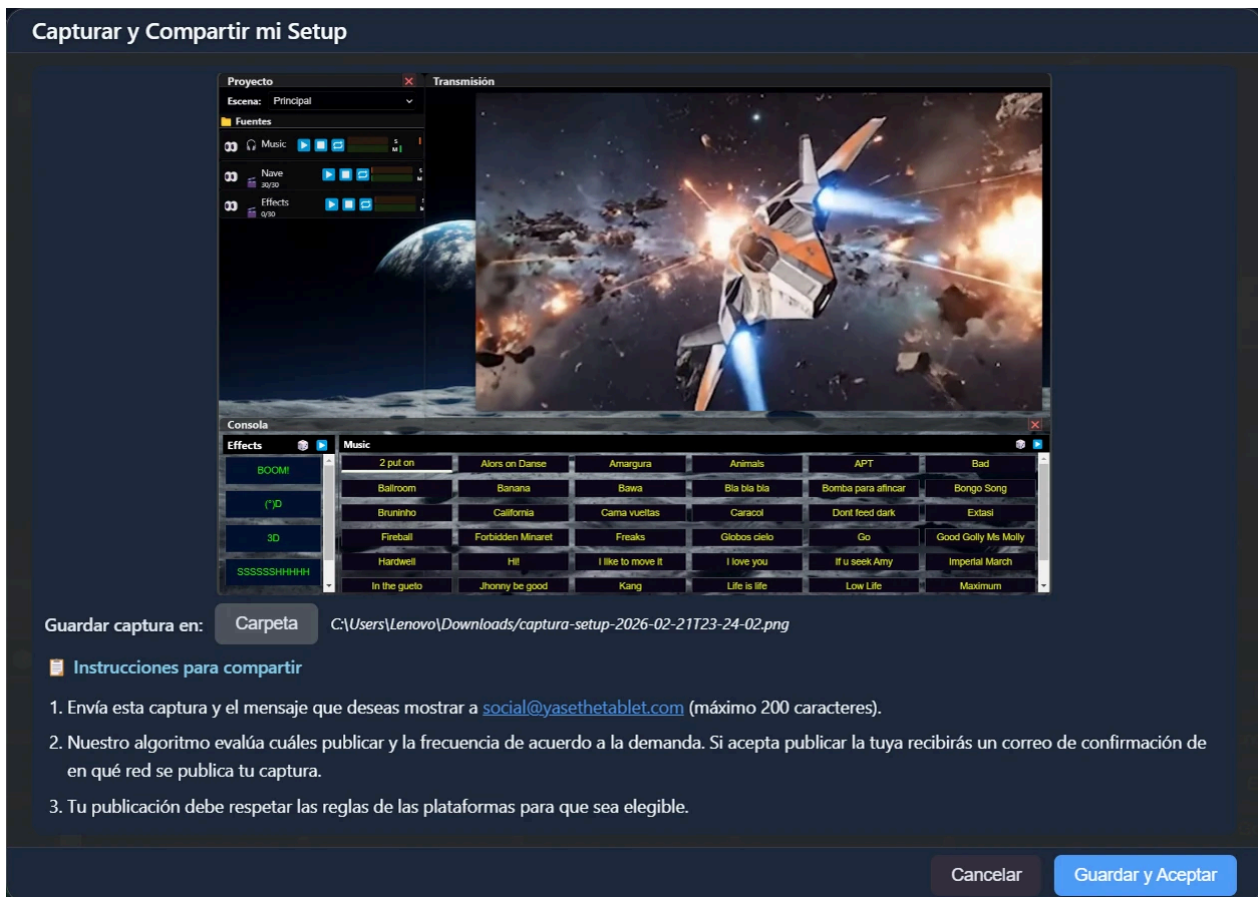


Fig. 12. Modal Compartir configuración (exportar setup).

22. LIMITACIONES CONOCIDAS Y PRÓXIMAS FUNCIONES

ESTADO AL 2026-04-27 (versiones 1.0.3 / 1.0.4)

Limitaciones conocidas:

- Captura Android por WiFi en redes congestionadas → se manifiesta como 1-8 FPS. Solución: usar cable USB.
- Audio acelerado (2×) en captura Android — RESUELTO en 1.0.3.
- Versión no mostrada en "Acerca de" — RESUELTO en 1.0.4.
- Iconos faltantes en accesos directos del escritorio — RESUELTO en 1.0.4.

En preparación:

- Detector automático de WiFi congestionada en captura Android (alerta sugiriendo USB).
- Analytics de streaming en cliente (sesiones registradas en panel admin).
- Versiones avanzadas (Pro) del Constructor de Anuncio Vertical con más plantillas, edición por texto individual, y multi-output simultáneo.

23. SOPORTE Y SITIO WEB

Sitio oficial: <https://yasethetablet.com> Email: contact@yasethetablet.com

Secciones del sitio:

- Inicio — demos interactivas en 9 idiomas.
- Precios ([pricing.html](#)) — comparativa Free vs Pro.
- Guía de Inicio ([getting-started.html](#)) — 8 pasos: descarga, login, escena, personalización, transmisión, replay, tema, compartir.
- Testimonios ([testimonials.html](#)) — opiniones de la comunidad.
- Mejoras ([mejoras.html](#)) — historial de cambios sugeridos por la comunidad. Incluye formulario para reportar sugerencias.
- Términos ([terms.html](#))
- Privacidad ([privacy.html](#))
- Reembolsos ([refund.html](#))

----- Última revisión del manual:
2026-04-27 Documento mantenido junto al resto de la documentación técnica en "YaseThetablet anexos\Documentación". -----

Índice de figuras

Listado de las imágenes incluidas en este manual, en orden de aparición.

Figura	Sección	Descripción

Fig. 1	4.2	Modal de selección de tema (Día / Noche / Personalizado).
Fig. 2	6.3	Modal Crear escena.
Fig. 3	6.5	Catálogo de fuentes (modal Agregar fuente).
Fig. 4	8.1	Modal de efectos / filtros de video.
Fig. 5	8.2	Modal de filtros de audio (efecto Voz / Robot).
Fig. 6	9	Configuración de transmisión y plataformas.
Fig. 7	11.2	Modal de grabación multi-pista (capas de fuentes).
Fig. 8	13	Modal Configurar replay.
Fig. 9	14.1	Modal Crear tarjeta de consola.
Fig. 10	14.1	Modal Agregar clips a una tarjeta.
Fig. 11	16	Modal de atajos de teclado globales.
Fig. 12	20	Modal Compartir configuración (exportar setup).