

NeoOverlay & NeoWin Animator

Guía del Usuario — Versión 2.0

Por Anthony LaTorre

Instalación

1. Compile cada archivo **.pb** como **DLL compartida de 32 bits** en PureBasic 6.21 (x86)
2. Renombre cada **.dll** a **.nbp**
3. En VisualNEO Win: **Options** → **Install Plug-Ins** → seleccione cada archivo **.nbp**

Primeros Pasos

Coloque un **Rectángulo** en su página. Configure la transparencia en **Hollow** y Visible = True. Este rectángulo será el contenedor de su overlay.

Cargar un PNG sobre el Rectángulo:

```
NeoOverlay_LayerCreate "MiRect" "[PubDir]MiImagen.png" "Original" "0" "0" "255" "No Tint"
```

Animarlo a través de la pantalla:

```
neoAnimate "MiRect" "" "500,400" "1500" "EaseInOut" "Line" "" "60" "ParentClient"
```

Eso es todo — el overlay se mueve con el Rectángulo automáticamente.

Comandos de NeoOverlay

Crear / Actualizar una Capa

```
NeoOverlay_LayerCreate "NombreRect" "RutaPNG" "ModoLayout" "OffsetX" "OffsetY" "Opacidad" "PresetTinte"
```

- **ModoLayout** — Original, Stretch, Fit, Fill o Tile
- **Opacidad** — 0 (invisible) a 255 (completamente opaco)
- **PresetTinte** — No Tint, Warm Sunset, Cool Night, Sepia Old Photo, Red Danger, Blue Ice, Purple Magic, y más

Mostrar / Ocultar

```
NeoOverlay_LayerShowHide "NombreRect" "1" ; mostrar  
NeoOverlay_LayerShowHide "NombreRect" "0" ; ocultar
```

Cambiar Opacidad

```
NeoOverlay_LayerSetOpacity "NombreRect" "128"
```

Cambiar Tinte

```
NeoOverlay_LayerSetTint "NombreRect" "Blue Ice" "" "" "" ""
```

Para tinte personalizado:

```
NeoOverlay_LayerSetTint "NombreRect" "Custom" "255" "0" "0" "128"
```

Croma Key (Pantalla Verde)

```
NeoOverlay_LayerScreenKey "NombreRect" "0" "255" "0" "40"
```

Mezclar Dos Capas

```
NeoOverlay_BlendLink "RectSuperior" "Multiply" "RectSalida" "-1"
```

Modos: Normal, Multiply, Screen, Overlay, SoftLight, HardLight, Difference, Exclusion

Eliminar Mezcla

```
NeoOverlay_BlendUnlink "RectSalida"
```

Destruir Capa

```
NeoOverlay_LayerDestroy "NombreRect"
```

Pausar / Reanudar Todos los Overlays

```
NeoOverlay_Pause "1" ; pausar  
NeoOverlay_Pause "0" ; reanudar
```

Comandos de NeoWin Animator

Animar un Objeto

```
neoAnimate "Objetivo" "DesdeXY" "HastaXY" "DuracionMs" "Suavizado" "TipoRuta"  
"DatosRuta" "FPS" "ModoCoord"
```

- **Objetivo** — Nombre de cualquier objeto de VisualNEO
- **DesdeXY** — Posición inicial "X,Y" (dejar vacío para usar la posición actual)
- **HastaXY** — Posición final "X,Y"
- **DuracionMs** — Duración de la animación en milisegundos
- **Suavizado** — Linear, EaseIn, EaseOut o EaseInOut
- **TipoRuta** — Line (recta), QuadBezier (arco curvo), o CubicBezier (curva S)
- **DatosRuta** — QuadBezier: "X,Y" un punto de control. CubicBezier: "X1,Y1,X2,Y2" dos puntos de control.
- **FPS** — Cuadros por segundo (predeterminado 60)

- **ModoCoord** — ParentClient (relativo a la página) o Screen (absoluto)

Agregar Efectos

Llame inmediatamente después de **neoAnimate** para el mismo objetivo:

```
neoAnimateEx "Objetivo" "Retraso" "Repeticiones" "PingPong" "AlCompletar" "Opacidad"
"Escala" "Rotación"
```

- **Retraso** — Milisegundos de espera antes de iniciar
- **Repeticiones** — -1 = infinito, 0 = una vez, N = N veces
- **PingPong** — 1 = invertir cada ciclo, 0 = reiniciar desde el principio
- **AlCompletar** — Nombre de subrutina de VisualNEO a llamar al terminar
- **Opacidad** — "desde,hasta" ej. "0,255" para aparecer gradualmente (requiere capa NeoOverlay)
- **Escala** — "desde,hasta" ej. "0.5,1.0" para crecer de la mitad al tamaño completo
- **Rotación** — "desde,hasta" grados ej. "0,360" para un giro completo (requiere capa NeoOverlay)

Deje cualquier campo vacío para omitir ese efecto.

Detener Animación

```
neoStopAnimate "Objetivo" "0"      ; detener donde está, restaurar tamaño/rotación
original
neoStopAnimate "Objetivo" "1"      ; saltar a la posición final
```

Recetas Comunes

Lanzamiento en Arco (Tiro de Baloncesto)

```
NeoOverlay_LayerCreate "ImageRec" "[PubDir]Basketball.png" "Fit" "0" "0" "255" "No
Tint"
neoAnimate "ImageRec" "" "500,400" "1500" "EaseInOut" "QuadBezier" "400,-550" "60"
"ParentClient"
```

Consejo: El punto de control "400,-550" tira del arco hacia arriba. Y más negativo = arco más alto.

Tiro con Giro y Reducción

```
neoAnimate "ImageRec" "" "500,400" "1500" "EaseInOut" "QuadBezier" "400,-550" "60"
"ParentClient"
neoAnimateEx "ImageRec" "0" "0" "0" "" "" "1.0,0.5" "0,1440"
```

Se reduce a la mitad con 4 rotaciones completas — parece que se aleja volando.

Aparecer Gradualmente desde Fuera de Pantalla

```
neoAnimate "ImageRec" "-192,400" "500,400" "2000" "EaseOut" "Line" "" "60"
"ParentClient"
neoAnimateEx "ImageRec" "0" "0" "0" "" "0,255" "" ""
```

Rebote Infinito (PingPong)

```
neoAnimate "ImageRec" "100,100" "100,500" "800" "EaseInOut" "Line" "" "60"  
"ParentClient"  
neoAnimateEx "ImageRec" "0" "-1" "1" "" "" "" ""
```

Detener con: `neoStopAnimate "ImageRec" "0"`

Desplazamiento Lento por la Pantalla

```
neoAnimate "Button3" "" "1024,200" "5000" "Linear" "Line" "" "60" "ParentClient"
```

Entrada con Retraso y Callback

```
neoAnimate "ImageRec" "-192,624" "400,300" "2000" "EaseOut" "QuadBezier" "350,-450"  
"60" "ParentClient"  
neoAnimateEx "ImageRec" "500" "0" "0" "AllLlegar" "0,255" "0.3,1.0" "0,360"
```

Espera 500ms, luego aparece gradualmente + escala + gira. Llama a la subrutina "AllLlegar" al terminar.

Trayectoria en S (CubicBezier)

```
neoAnimate "ImageRec" "100,400" "900,400" "2000" "EaseInOut" "CubicBezier"  
"300,100,700,700" "60" "ParentClient"
```

Dos puntos de control crean una trayectoria en forma de S. El primer punto (300,100) tira hacia arriba cerca del inicio, el segundo (700,700) tira hacia abajo cerca del final.

Restablecer a la Posición Inicial

```
neoStopAnimate "ImageRec" "0"  
neoAnimate "ImageRec" "-192,624" "-192,624" "1" "Linear" "Line" "" "60"  
"ParentClient"
```

La duración de 1ms lo hace instantáneo. El tamaño y rotación originales se restauran automáticamente.

Consejos

- **Configuración del Rectángulo** — Configure la transparencia en `Hollow` y `Visible = True` antes de crear overlays.
- **60 FPS es ideal** — Valores más altos no mejoran la fluidez debido a la precisión de los temporizadores de Windows.
- **El suavizado importa** — `EaseInOut` da la sensación más natural para la mayoría de las animaciones.
- **Punto de control QuadBezier** — Es el punto hacia donde se curva el arco, no un punto por donde pasa el objeto. Y más negativo = arco más alto. Mueva X para controlar dónde ocurre el pico.
- **Puntos de control CubicBezier** — Dos puntos de control: el primero tira de la curva cerca del inicio, el segundo cerca del final. Use para curvas S, giros y trayectorias complejas. Formato: "X1,Y1,X2,Y2".
- **La escala se restaura automáticamente** — Cuando llama a `neoAnimate` con posición inicial explícita, el Rectángulo vuelve a su tamaño original.

- **Cualquier objeto puede animarse** — neoAnimate funciona con Botones, Texto, Imágenes — no solo Rectángulos. Pero solo los Rectángulos con capas NeoOverlay soportan efectos de Opacidad y Rotación.
- **Gratuito** — Ambos plugins son de uso y distribución libre.