

NeoParticleAnimator

Guía Rápida · Plugin para VisualNEO Win

Instalación

Copie **NeoParticleAnimator.nbp** en la carpeta de plugins de VisualNEO Win y reinicie VNW. Aparecerán cuatro nuevas acciones en el editor de acciones.

Las Cuatro Acciones

Acción	Parámetros	Propósito
NeoParticle_Play	Rectángulo, Preset, Intensidad, Color	Reproducción rápida. Elija un preset, establezca intensidad 0-100, opcionalmente sobrescriba el color.
NeoParticle_PlayAdvanced	Rectángulo, Preset, Intensidad, Opciones	Control total. Las opciones son una cadena clave=valor;clave=valor.
NeoParticle_Stop	Rectángulo	Detiene un emisor. Dejándolo en blanco detiene todos.
NeoParticle_StopAll	(ninguno)	Detiene de forma forzada todos los emisores. Úselo en manejadores de cierre.

Uso Básico

Coloque un objeto **Rectángulo** en su página donde quiera que aparezcan las partículas. El rectángulo define el área de emisión. Luego llame a una acción con el nombre de ese rectángulo:

```
NeoParticle_Play "Rectangle1" "Sparkle" "50" ""
```

Eso es todo. Las chispas se animarán dentro de Rectangle1 hasta que llame a **NeoParticle_Stop** "Rectangle1".

Presets Disponibles

Sparkle	Fire	Rain	Snow
Confetti	MagicDust	Explosion	LightRays
Beams	Glow	Stars	LightBeams
GodRays	Laser	Bubbles	PulseWave
Aurora	Shimmer	AuroraBorealis	

Los nombres de los presets no distinguen mayúsculas y minúsculas. Cada uno tiene valores ajustados para su tipo de efecto. Ajuste la apariencia con los deslizadores del cuadro de diálogo o con opciones en PlayAdvanced.

El Cuadro de Diálogo Avanzado

Haga doble clic en cualquier acción **NeoParticle_PlayAdvanced** para abrir el cuadro de diálogo de configuración. La vista previa en vivo muestra los cambios en tiempo real. Controles principales:

Preset: elige el efecto base.

Color: sobrescribe los colores inicial y final con selectores RGB.

Velocidad / Tamaño / Vida / Densidad / Parpadeo: multiplicadores de los valores por defecto del preset.

Difuminado (Feather): suaviza los bordes (0 = rectángulo nítido, 1 = máximo desvanecimiento).

Borde de Conicidad: qué lado es estrecho (Arriba / Abajo / Izquierda / Derecha).

Modo: Continuo, Ráfaga (Burst), u otros modos de comportamiento.

Intensidad: 0-100, escala la tasa de generación.

Dirección: ángulo y dispersión del movimiento.

Desmarque la casilla "Preset" junto a un deslizador para habilitarlo.

Conicidad (Taper): forma trapezoidal de generación (0 = rectángulo, 1 = triángulo).

Área de Emisión: dónde aparecen las partículas (Completa, Centro, Borde Superior, etc.).

Opacidad: transparencia general del efecto.

Consejos y Patrones Comunes

Varios emisores en una página

Coloque un Rectángulo separado para cada efecto y llame a `NeoParticle_PlayAdvanced` en cada uno. El plugin usa internamente un solo temporizador compartido, así que decenas de emisores pueden ejecutarse simultáneamente sin problemas de recursos.

Detener todo de forma limpia

En páginas de salida o transiciones de escena, llame a **`NeoParticle_StopAll`** sin parámetros. Esta acción elimina todos los temporizadores, destruye todas las ventanas de superposición, libera todos los recursos GDI y vacía la cola de mensajes de Windows para garantizar un cierre limpio.

Obtener la forma de rectángulo deseada

El plugin dibuja dentro de los límites del rectángulo. Para efectos trapezoidales (reflejos de luna, chorros de fuente, conos de luz), use el deslizador **Conicidad** y elija qué borde es estrecho con **Borde de Conicidad**. Para bordes suaves que se mezclen con el entorno, aumente **Difuminado** a unos 0.2-0.4.

Use el tono de color correcto

Los colores del efecto afectan fuertemente a la credibilidad:

Luz de luna sobre agua:	240,245,255 a 170,195,240 (plateado frío)
Reflejo de luna cálida:	255,240,200 a 180,160,120 (crema cálida)
Fuego / antorcha:	255,220,80 a 200,50,0 (amarillo a rojo intenso)
Rayos de sol por la ventana:	255,245,210 a 220,220,200 (oro cálido)
Aurora boreal:	100,255,180 a 200,100,255 (verde a magenta)

Ejemplos Rápidos

Brillo de luz de luna sobre agua

```
NeoParticle_PlayAdvanced "Reflejo" "Shimmer" "60" "colorStart=255,240,200;colorEnd=180,160,120;direction=270,10;feather=0.30;taper=0.70;taperEdge=Top"
```

Nieve cayendo a pantalla completa

```
NeoParticle_PlayAdvanced "RectNieve" "Snow" "70" "emitArea=0.5,0.0,1.1,0.0;direction=90,30"
```

Llama de fuego

```
NeoParticle_PlayAdvanced "RectFuego" "Fire" "70" "feather=0.15"
```

Cortina de aurora boreal

```
NeoParticle_PlayAdvanced "RectAurora" "AuroraBorealis" "70" "feather=0.20;taper=0.40;taperEdge=Bottom"
```

Haces de luz por ventana

```
NeoParticle_PlayAdvanced "Haces" "LightBeams" "60" "direction=270,8"
```

Estallido de confeti

```
NeoParticle_PlayAdvanced "Estallido" "Confetti" "80" "mode=Burst:200"
```

Solución de Problemas

No aparece nada

Verifique la ortografía del nombre del rectángulo. Aumente la Intensidad. Pruebe Opacidad = 100. Abra el cuadro de diálogo y observe la vista previa para confirmar que la configuración sea válida.

El efecto se corta en los bordes del rectángulo

Aumente Difuminado a 0.2-0.4 para suavizar los bordes. O agrande el Rectángulo para dar más espacio a las partículas.

Demasiado escaso o demasiado denso

Ajuste el deslizador Densidad. El rango de 0.5x a 5x es normal. Valores más altos pueden saturar la imagen.

Las partículas aparecen solo en un área pequeña

Establezca Conicidad a 0 (desactivado), o verifique que Área de Emisión sea "Completa" y no "Punto Central".

El color se ve mal después de sobrescribir

Si colorStart y colorEnd están muy separados con un punto medio incorrecto, agregue colorMid=none para desactivar cualquier gradiente de 3 paradas heredado del preset.

VNW no cierra después de ejecutar

Agregue NeoParticle_StopAll a su manejador de salida. Esta acción garantiza que se liberen todos los temporizadores y ventanas antes de cerrar VNW.