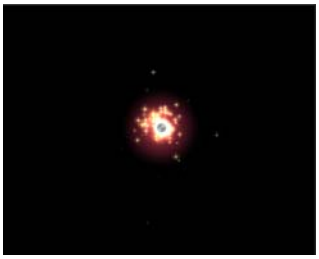
Crear Superemisores en Particle Illusion

Hola amigos.
Quiero hablarles, en esta ocasión, sobre las características que conciernen a una entidad no tratada antes en el foro: **los superemisores**.
Conociendo la función de los emisores en Particle Illusion podríamos deducir que la palabra **superemisor**, al contar con *super* (encima de / preeminencia) como elemento compositivo, designaría una nueva forma que sería capaz de superar, en cierta medida, las capacidades básicas del emisor.

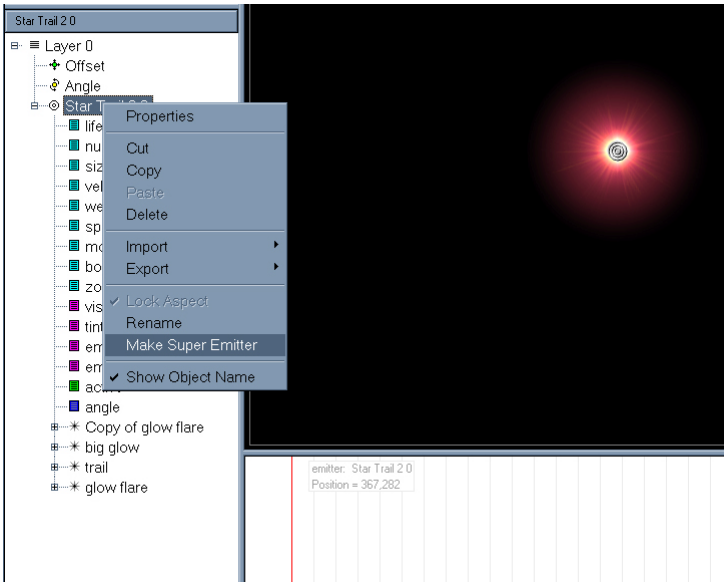
Los superemisores son emisores principales que generan emisores secundarios; esta característica permite crear efectos en cadena ofreciendo estructuras variadas e intrincadas, demostrando una mayor complejidad tanto en su construcción como en el resultado visual.
Un emisor simple o común puede encerrar uno o más tipos de partículas. Cada figura de partícula está sometida a una configuración (la cual podemos modificar) que determina su dinámica en el escenario. Si accedemos a la ventana que muestra las propiedades de los emisores es posible observar las figuras de las partículas; aunque en algunos casos sólo veamos **una**, los ajustes necesarios harán que esta única figura de partícula se reproduzca y combine dando lugar al pretendido efecto o impresión visual.

Tomando parte del enunciado anterior (lo escrito en negritas en el encabezamineto) es factible crear una analogía y acercarnos más a la naturaleza de los superemisores: **"Un superemisor alberga uno o más tipos de emisores. Las propiedades de cada uno de éstos determinan su aspecto, dinámica y la manera que, de él, fluyen las partículas en el espacio"**. De la misma manera que un emisor puede constar de cierta cantidad de tipos de partículas un superemisor puede, también, estar formado por más de un tipo de emisores.

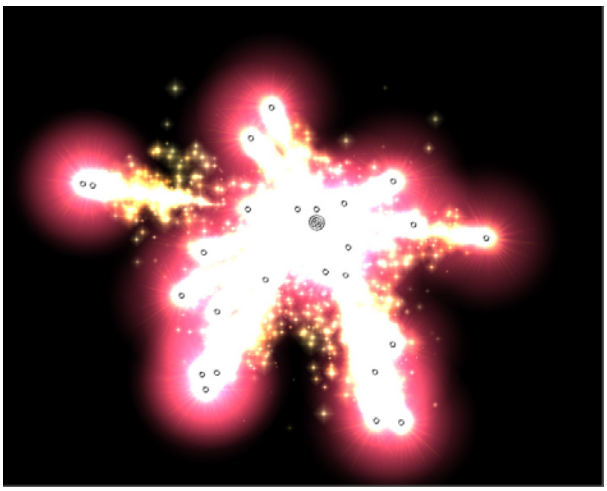
A modo de ampliación realicemos la siguiente prueba:



1- Abrimos P.I. y "plantamos" un emisor en el escenario.

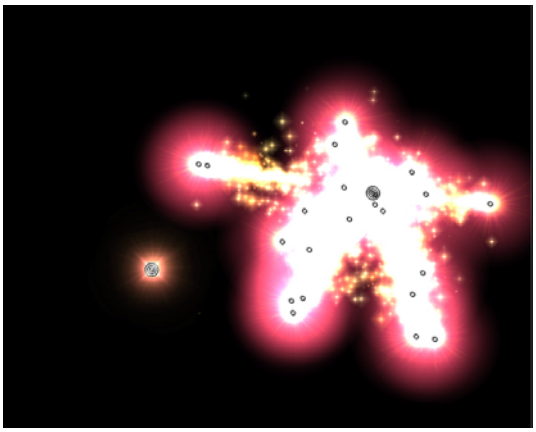


2- En la ventana de jerarquía (a la izquierda) se ha extendido un detalle estableciendo sus propiedades. Antepuesto al nombre dado al emisor vemos el símbolo que lo caracteriza: un círculo que encierra otro más pequeño.
Si oprimimos el botón derecho del mouse sobre este espacio notaremos, inscripta en la nueva ventana desplegada, la opción: "*Make Super Emitter*"; haz click sobre ésta y advertirás cómo el pequeño círculo interior, antes mencionado, se ha tornado de color rojo. Esto significa que has creado un superemisor basándote en el emisor primitivo.

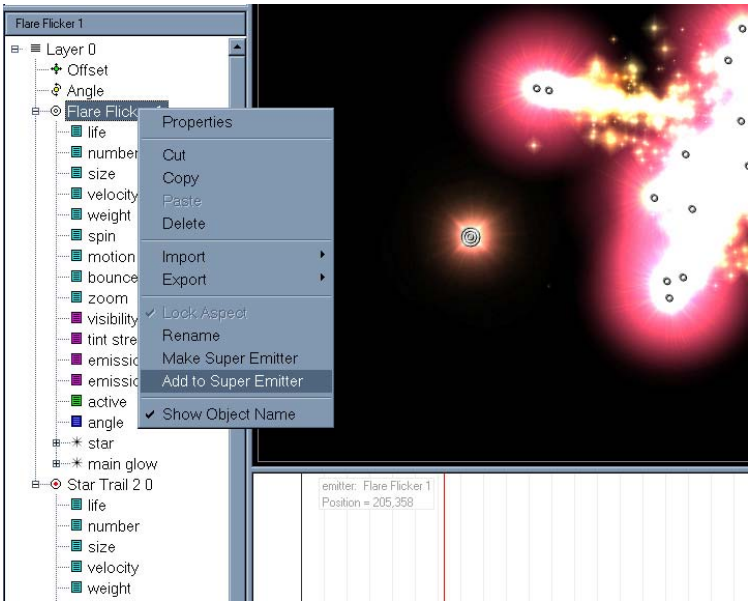


Cuando reproduzcas el resultado notarás en qué medida ha cambiado el original. Ahora las emisiones se desplazan hacia múltiples direcciones dentro del escenario y, al detenerlas, verás el previo principal salpicado con pequeños "círculos" que parten desde el centro del supermisor. También la lista de atributos se ha ampliado; más abajo se repite el nombre del emisor original, aunque éste no está acompañado por la misma representación que lleva el superemisor, carece del centro rojo; en sus propiedades hallarás muchos factores variables conocidos, pero con el prefijo "f" (free emitter), lo que alteremos en una cualidad "f" no cambiará la actividad de las partículas sino la de los emisores.

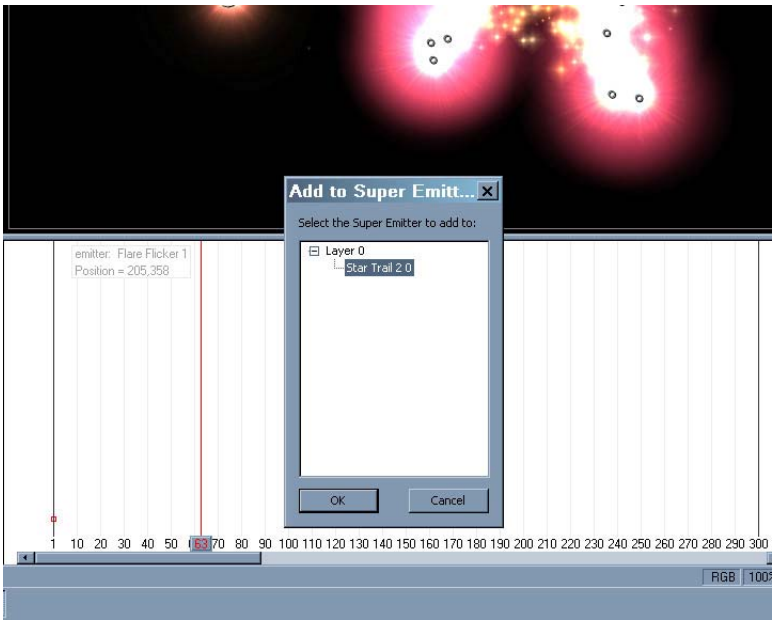
Pero la cosa no concluye aún. El ejemplo que he volcado contiene un solo tipo de emisor pero podemos añadir otros siguiendo los próximos pasos:



1- Ya tienes el superemisor, creado en los puntos anteriores, ubicado dentro del escenario.
2- Selecciona un nuevo emisor (puede ser diferente al que dió origen al superemisor mencionado) y súmalo, también, al escenario.

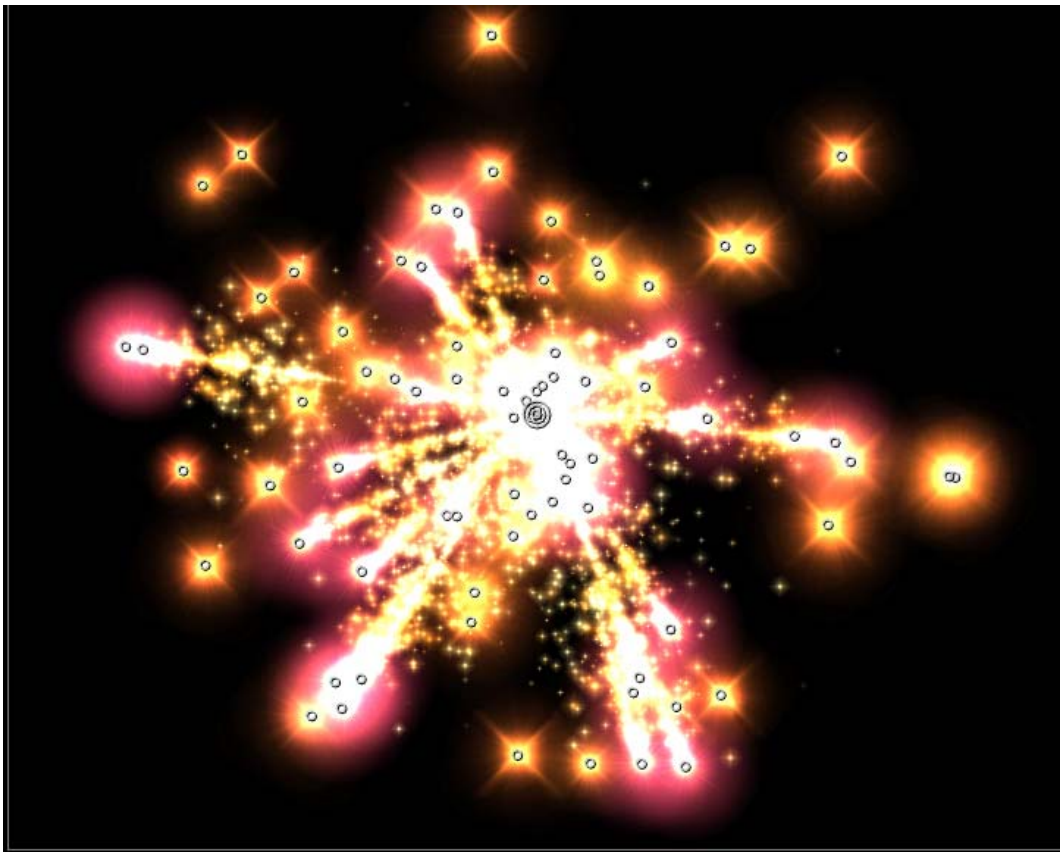


3- Pósate sobre su nombre (ubicado en la ventana de jerarquía) y con botón derecho del mouse aplica: "A*dd to Super Emitter*".



4- Una nueva ventana abierta: "*Select the Super Emitter to add to*" muestra el nombre del superemisor, justo debajo de "layer"; márcalo y *Ok*.

Ahora puedes apreciar cómo la magia de Particle Illusion (con tu ayuda) ha sumado este nuevo emisor a la estructura del superemisor; el resultado es: *un superemisor compuesto por dos tipos de emisores libres*.



Soy consciente de que las explicaciones expresadas aquí no abarcan la totalidad del tema. He querido que este texto representara una introducción al tema de los superemisores.
Es mi deseo que lo comentado pueda ser de utilidad a los compañeros que, en cualquier ocasión, deseen profundizar en el mundo de Particle Illusion.
Saludos.
Ariel García.