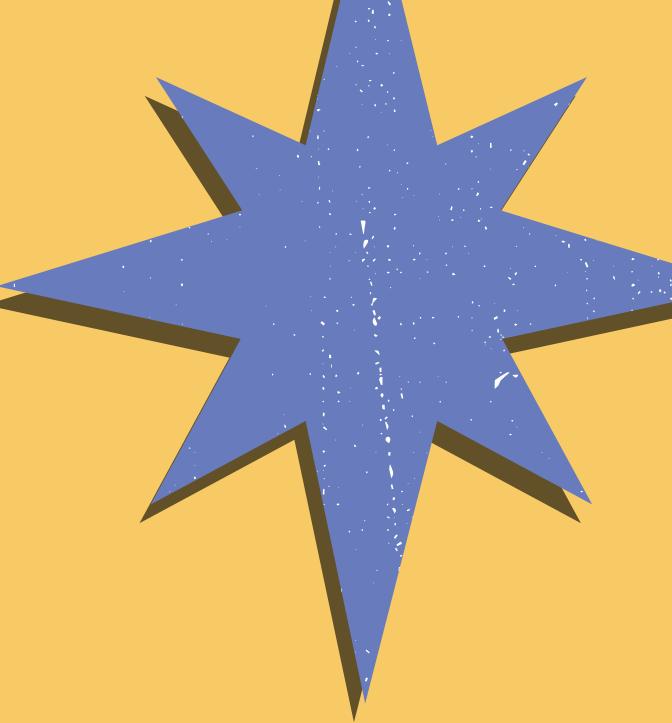
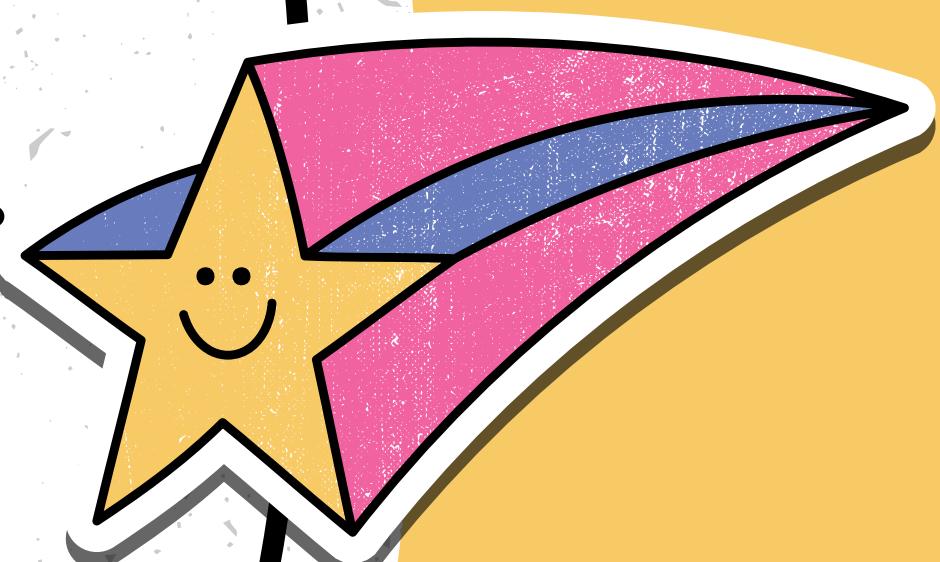
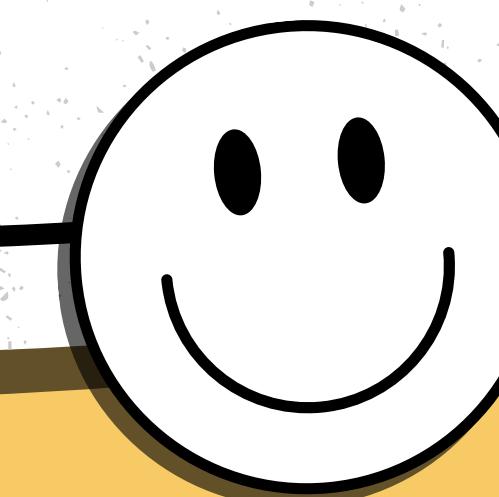
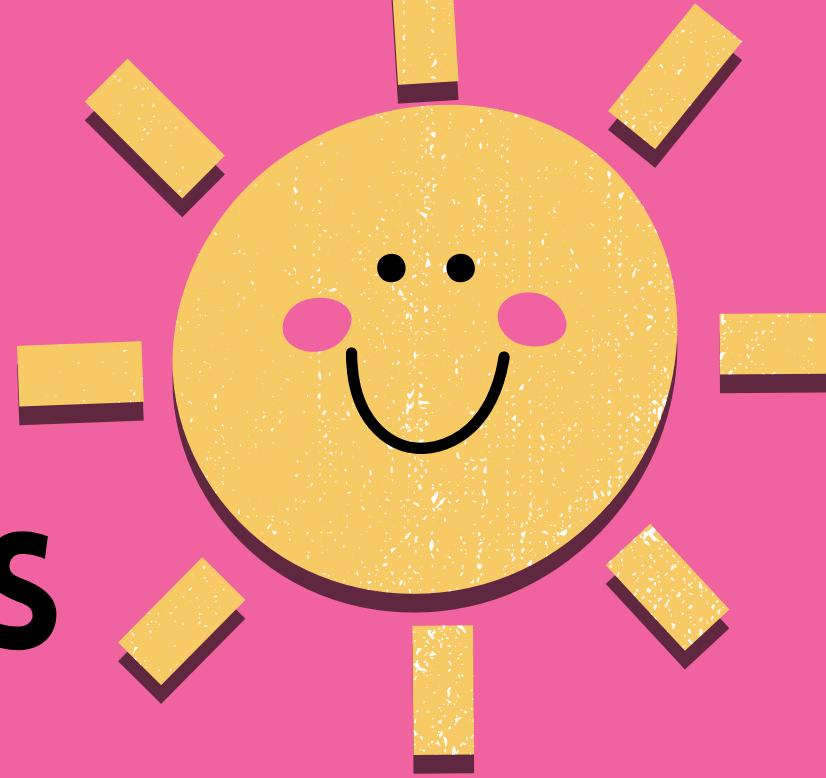


PARTICLE SYSTEMS

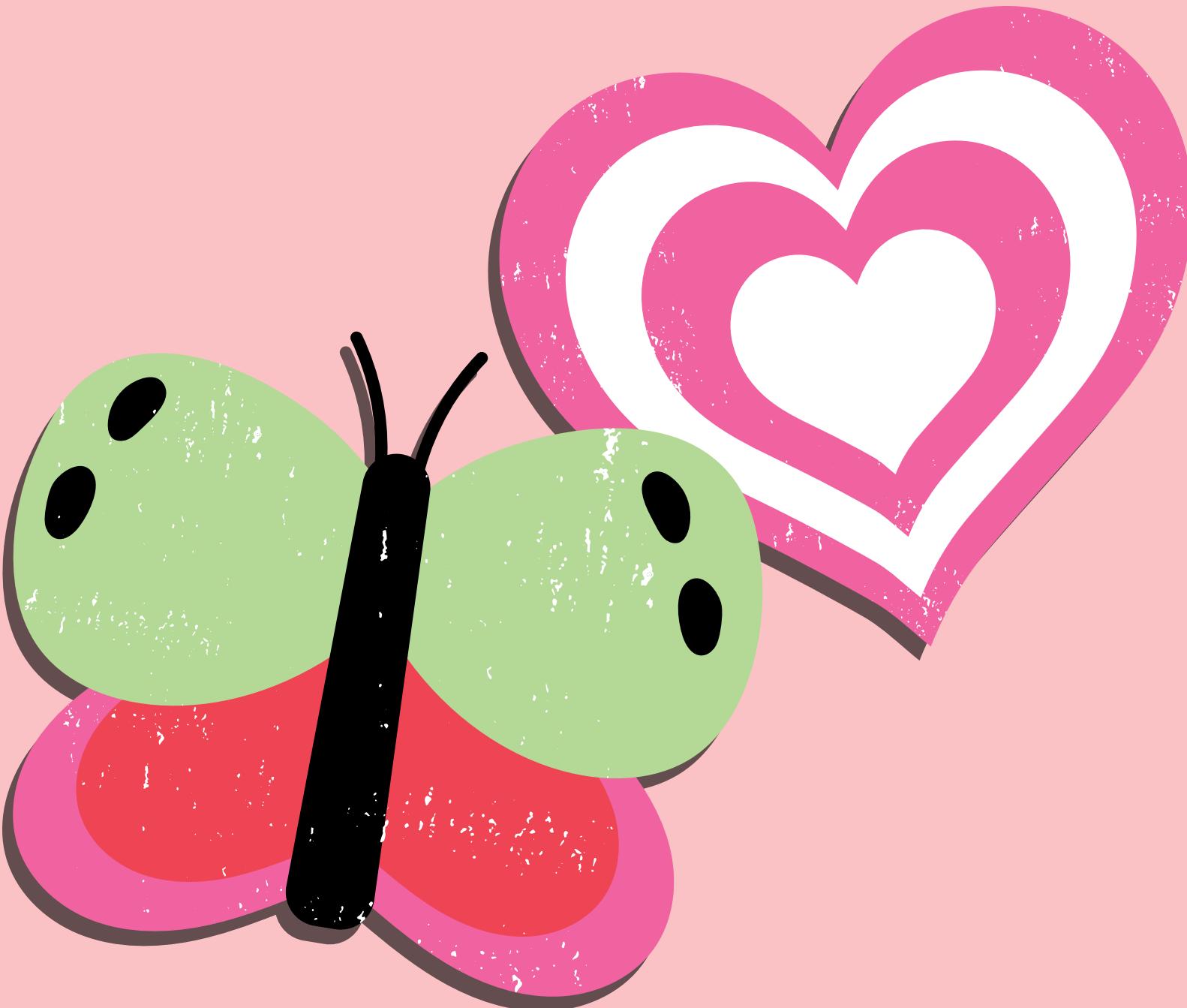
Sergio Peñaloza



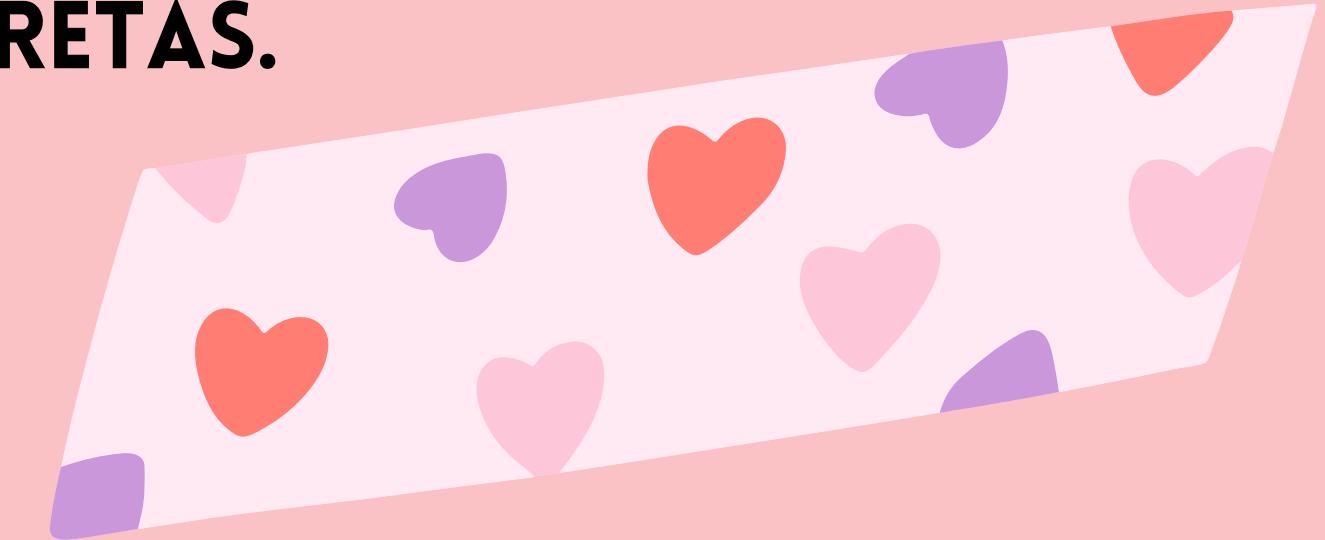


**UN SISTEMA DE PARTÍCULAS
ES UN MÉTODO PARA
MODELAR OBJETOS QUE
CARECEN DE UNA FORMA
DEFINIDA COMO FUEGO,
NUBES, HUMO Y LIQUIDOS.**





DURANTE UN LAPSO DE TIEMPO, EL MOVIMIENTO Y LA CONSTANTE ADICIÓN PARTÍCULAS PRIMITIVAS (POR LO GENERAL QUADS) LOGRAN REPRESENTAR UN VOLUMEN DINÁMICO QUE DE OTRA MANERA NO ES POSIBLE DE ALCANZAR COMPUTACIONALMENTE CON TÉCNICAS TRADICIONALES COMO EL RENDERIZADO DE SUPERFICIES O MALLAS DISCRETAS.



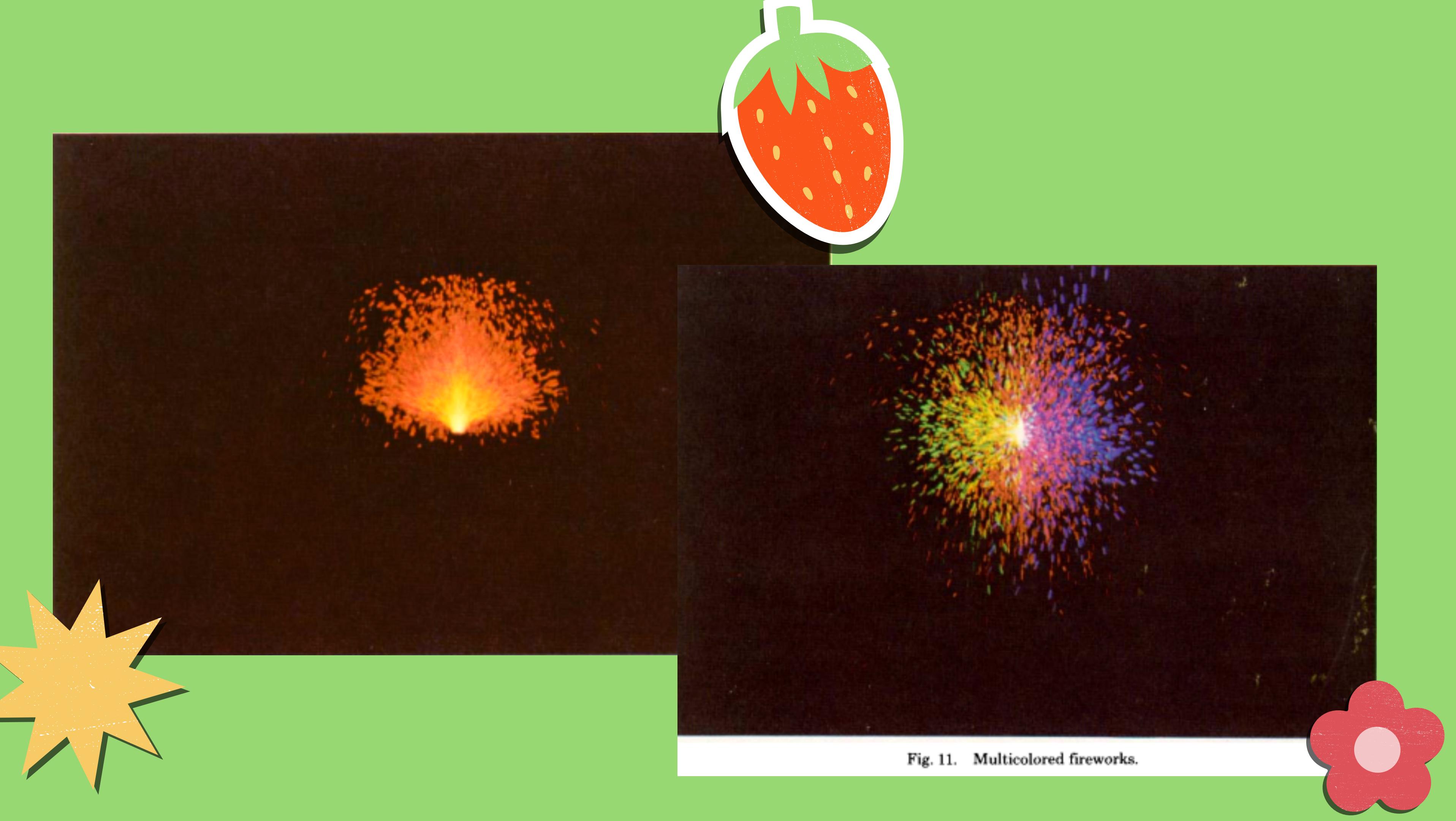
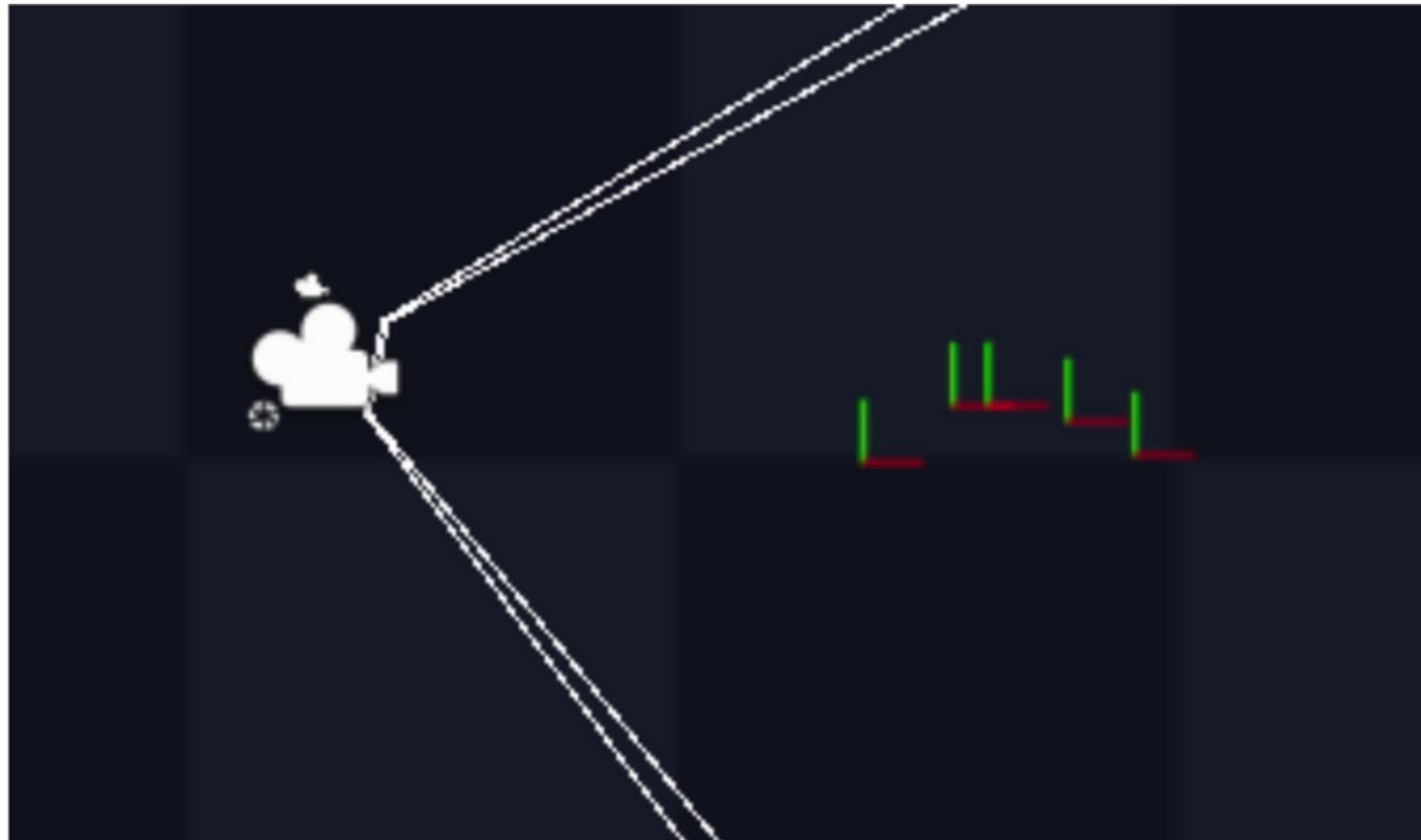
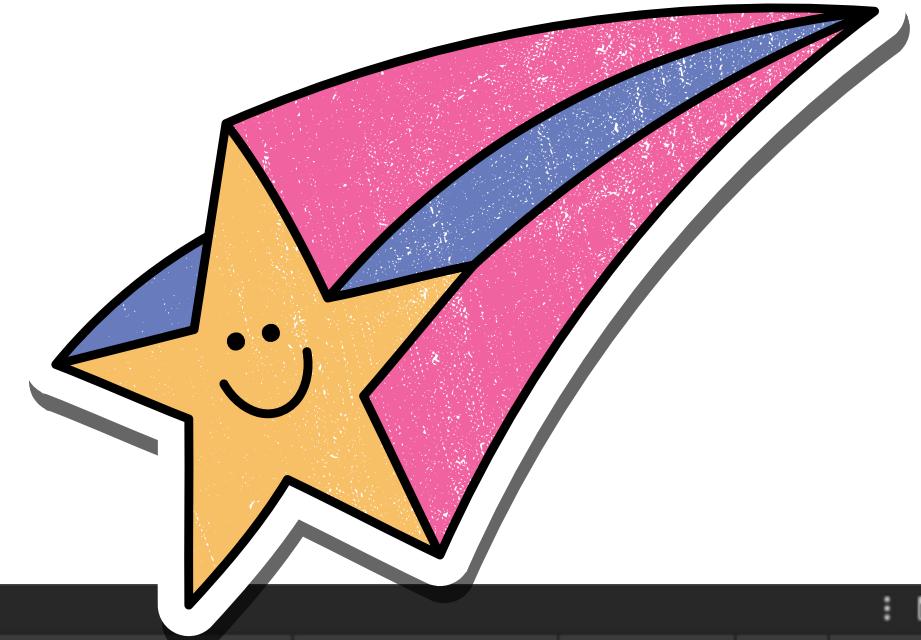
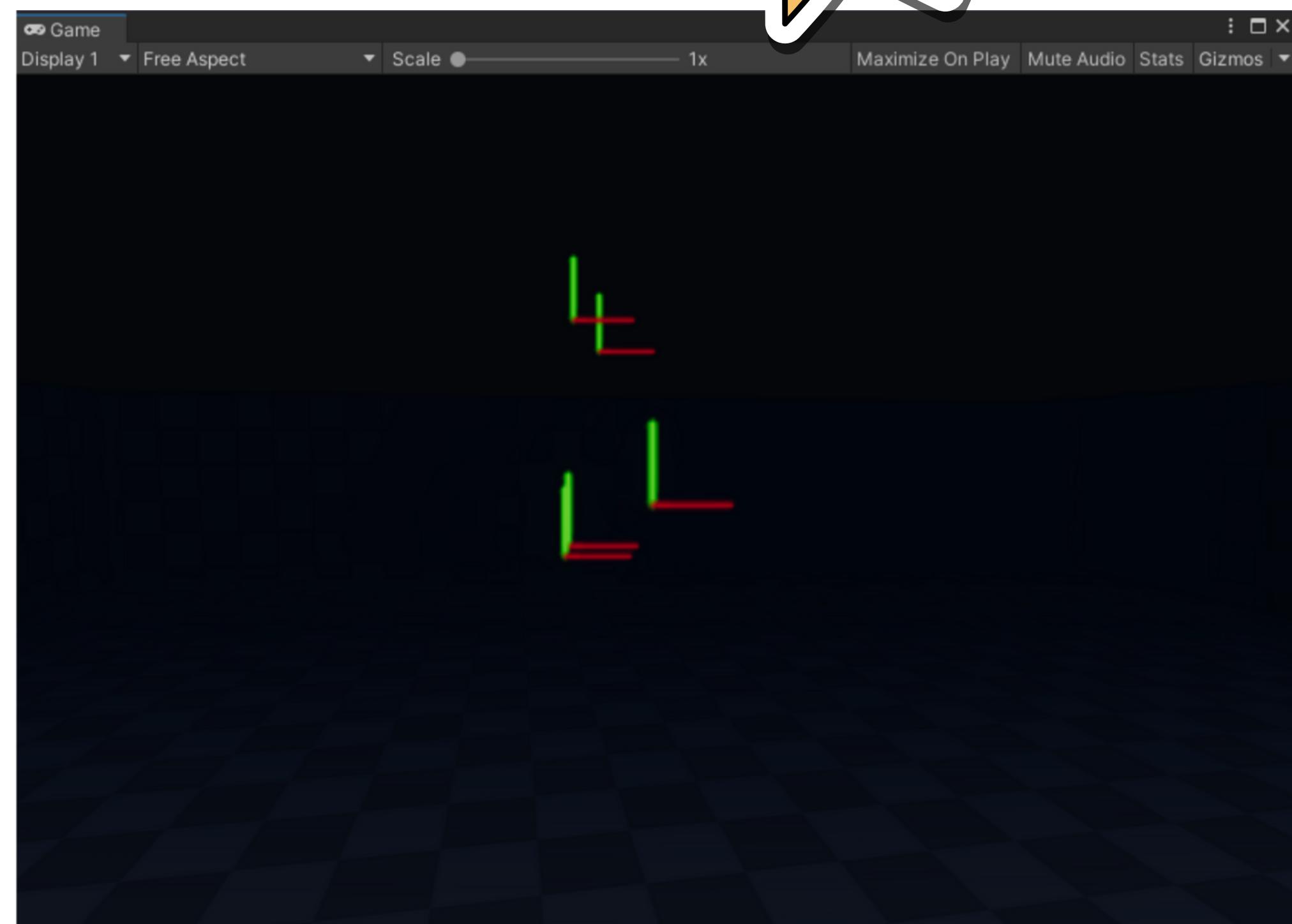


Fig. 11. Multicolored fireworks.

BILLBOARDS

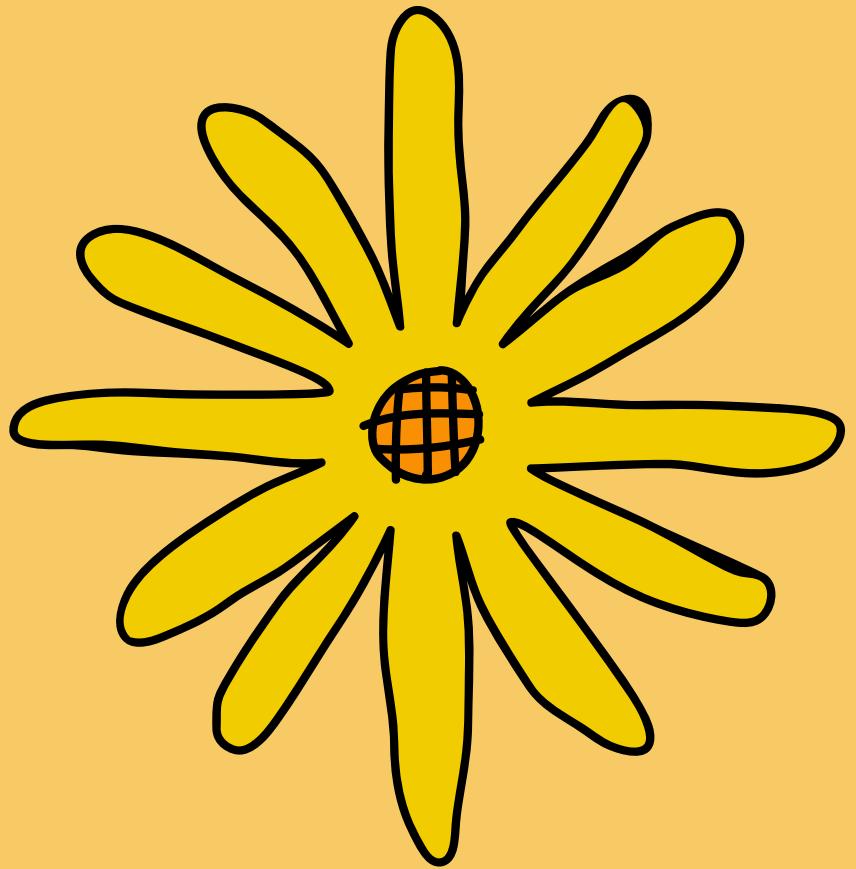


C O O L





**“BILLBOARD” ES UNA
TÉCNICA DE RENDER QUE
CONSISTE EN DIBUJAR
GEOMETRÍA QUE SIEMPRE
VA A MIRAR HACIA LA
CÁMARA, CURIOSAMENTE
ESTA GEOMETRÍA SIEMPRE
ESTARÁ EN FRENTE DE
TODAS LAS CÁMARAS “AL
MISMO TIEMPO”.**







Source Mesh

Impostor

BIBLIOGRAFÍA

**HTTPS://WWW.LRI.FR/~MBL/ENS/IG2/DEVOIR2/FILES/DOCS/FUZZ
YPARTICLES.PDF**

HTTPS://SHADERBITS.COM/BLOG/OCTAHEDRAL-IMPOSTORS