

# PARTICLE SYSTEMS

En 1982, William T. Reeves, investigador de Lucas-film Ltd., estaba trabajando en la película Star Trek II: The Wrath of Khan. Gran parte de la película gira en torno al dispositivo Génesis, un torpedo que cuando se dispara contra un planeta sin vida y estéril tiene la capacidad de reorganizar la materia y crear un mundo habitable para la colonización. Durante la secuencia, una pared de fuego ondea sobre el planeta . El término sistema de partículas, una técnica increíblemente común y útil en gráficos por computadora, fue acuñado en la creación de este efecto en particular.

Hemos definido un sistema de partículas como una colección de objetos independientes, a menudo representados por una forma simple o un punto. ¿Por qué importa esto? Ciertamente, la perspectiva de modelar algunos de los fenómenos que enumeramos (¡explosiones!) Es atractiva y potencialmente útil. Pero en realidad, hay una razón aún mejor para que nos preocupemos por los sistemas de partículas.



**LIVE ALCODE**