

SnapBits FX: **Simple 2D** **Particles**

Index/Índice

Overview/Descripción general.....	2
Features/Características.....	3
Important things/Cosas importantes.....	4-5
Particles.....	6-20
Templates/Plantillas.....	7
Main/Principales.....	8
Explosion/Explosiones.....	9
InFrontOfTheScreen/Sobre la pantalla.....	10
Fountains/Fuentes.....	11
FireWorks/Fuegos Artificiales.....	12
Auras/Auras.....	13
Falling/Descendente.....	14
Wind/Torbellino.....	15
Circles/Circulos.....	16
Tails/Rastros.....	17
Atmosphere/Atmosferico.....	18
UI/Interfaz.....	16
Others/Otros.....	17
Set Up/Configuración.....	21-22

💡 Overview/Descripción general

SnapBits FX is a 2D particle pack featuring various types of particles organized into groups, created with the goal of providing a low-cost and easy-to-understand solution for particle creation.

It includes around 250 particles, 28 sprites, and 7 animations — all with template versions so you can edit them as you like, understand how they work, and explore practical ways to use them.

Everything in this pack is free to use, and you can do whatever you want with it — whether that's editing, deleting, using them in video games, or anything else you can think of.

They're based on Unity's basic particle system, and all it takes is a simple "play" to start using them.

SnapBits FX se trata de un paquete de partículas 2D de distintos tipos y separadas por grupos, hecho con la finalidad de brindar una solución barata y fácil de comprender a la creación de partículas.

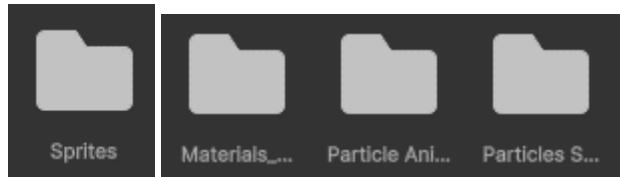
En total son unas 250 partículas, 28 sprites y 7 animaciones, todas con una versión de plantilla para poder editarlas a tu gusto y entender cómo es que funcionan y formas prácticas de emplearlas.

Todo dentro de este paquete queda de uso libre y puedes hacer lo que quieras con este, ya sea editarlas, borrarlas, utilizarlas para videojuegos o lo que se te ocurra. Se basan en el sistema básico de Unity y solo basta con un simple "play" para poder usarlos.

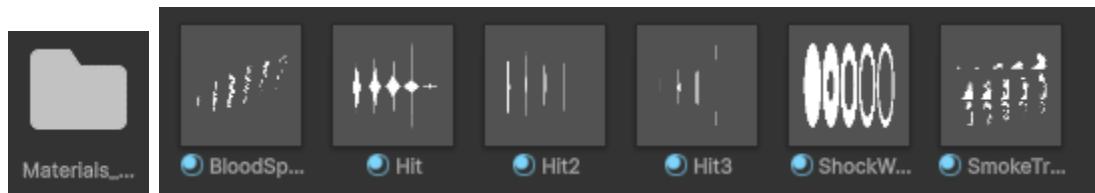
✨Features/Características

Folders/Carpetas

- SnapBits FX > Sprites:



- SnapBits FX > Sprites > Materials_Materiales



- SnapBits FX > Sprites > Particle Animations Sprites_Particulas de animacion



- SnapBits FX > Sprites > Particles Sprites de particulas



Important things/Cosas importantes

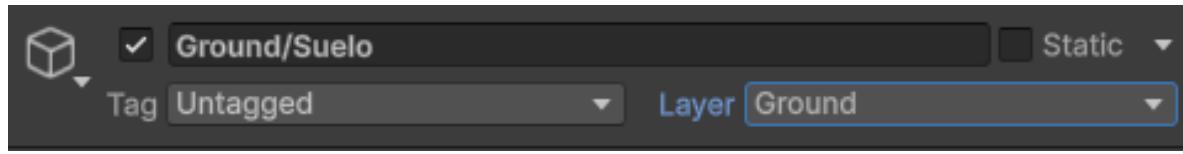
Prerequisites/Prerrequisitos

- **Unity 6.1 (6000.1.2f1).** Since these are based on Unity's particle system, you only need a version not too far before or after this one, as this is the version the pack was created and edited in.

Unity 6.1 (6000.1.2f1). Al ser derivados del sistema de partículas de unity, solo haría falta tener una versión no muy antes ni mucho después de esta, ya que fue donde se editó este paquete.

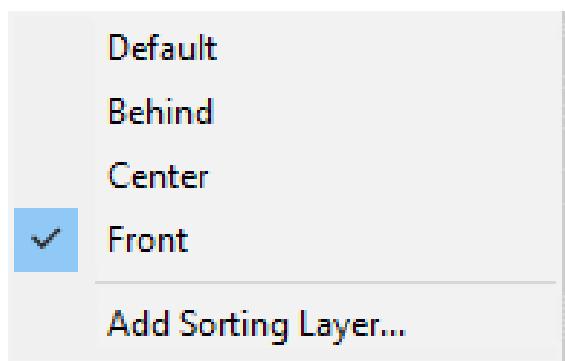
Layer

- The “**Ground**” object uses a layer called “**Ground**”, which controls some particles that interact with the ground through collisions. It’s important not to delete this layer, and if it’s missing, you should add it (the project won’t break or anything like that, but its original functionality won’t be present). That said, it’s optional — so you’re free to do whatever you want.
- El objeto “**Suelo**” utiliza un layer llamado “**Ground**”, este controla algunas partículas que tienen colisión con el suelo, lo es importante no eliminar este layer y si no cuenta con él, agregarlo (el proyecto no se romperá ni nada de eso, pero su funcionalidad original no estará presente). De todas formas es opcional así que puedes hacer lo que quieras.



Sorting Layer

- The **Sorting layer** is responsible for displaying objects in a specific order based on their position. It's used to show elements layered on top of each other, so it's very important for the correct visual display of the particles. Try not to delete or modify them, but you're free to do so if you want. (If they're missing, you can add them yourself — Unity will automatically recognize and update them.)
- La **Sorting layer** se encarga de mostrar las cosas en un orden en específico según su posición, se usan para mostrarlos una encima de otra, por lo que es muy importante para la correcta visualización de las partículas, trata de no eliminarlas o modificarlas, pero eres libre de hacerlo si quieras (si no se encuentran, agrégalas tú mismo, unity automáticamente las interpreta y las actualiza).



♥Particleseditor

Explanation/Explicación

- There are 250 particles in total, divided into subfolders or groups, where each group shares a common theme. This means that all particles within a group follow a specific concept, but differ in their individual types. Below is a breakdown of the groups:
- Hay 250 partículas en total repartidas/divididas en subcarpetas o grupos, donde se relacionan entre sí por una misma temática, lo que se significa que todas en un grupo tienen un tema en especial, pero se diferencian por su tipo en específico; a continuación los presento:

- ▶  Templates/Plantillas
- ▶  Main/Principales
- ▶  Explosions/Explosiones
- ▶  InFrontOfTheScreen/Sobre la pantalla
- ▶  Fountains/Fuentes
- ▶  FireWorks/Fuegos Artificiales
- ▶  Auras/Auras
- ▶  Falling/Descendente
- ▶  Wind/Torbellino
- ▶  Circles
- ▶  Tails/Rastros
- ▶  Atmosphere/Atmosferico
- ▶  UI/Interfaz
- ▶  Others/Otros

Templates/Plantillas

Explanation/Explicación

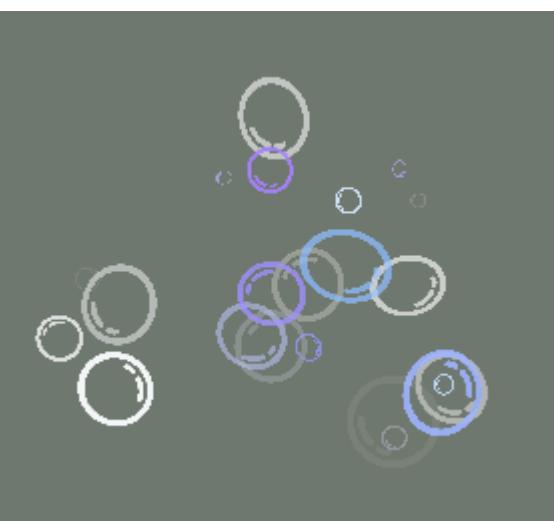
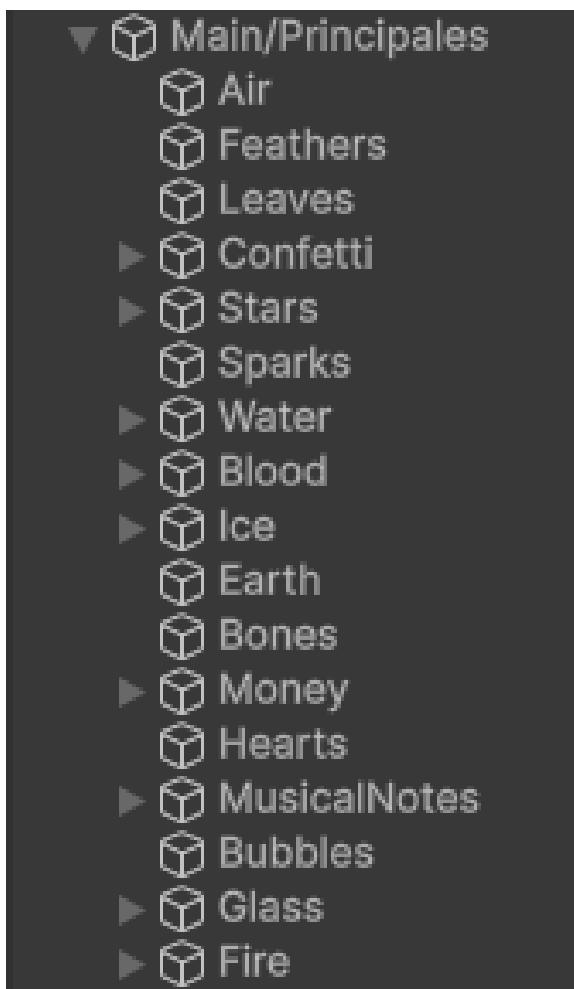
- The **templates** serve as the basic foundation for particles in other groups. They are blank and have simpler parameters to make customization easier.
- Las **plantillas** funcionan como la parte básica de las partículas de otros grupos, están en blanco y con parámetros menos complejos para facilitar su personalización.

▼  Templates/Plantillas	►  FireWorksType1(Template)
 Fireflies(Template)	 FireWorksType2 (Template)
 SmokeTrail(Template)	 Aura(Template)
 SmokeRing(Template)	 Aura2(Template)
 SnowStorm (Template)	 Falling(Template)
 Rain(Template)	 Slash(Template)
 Snow(Template)	 CircularSlash(Template)
 Wind(Template)	 Wind(Template)
 Bugs(Template)	 Circle(Template)
 RaiseDust(Template)	 Tail(Template)
 RaiseGround(Template)	 SimpleDrops(Template)
 RaiseGroundInARow(Template)	 OrbsType1(Template)
 Cloud(Template)	 OrbsType2(Template)
 Loading(Template)	 Hit(Template)
 Loading2(Template)	 Hit2(Template)
 PopUpText(Template)	 Hit3(Template)
 MiniExplosion(Template)	 ShockWave
 SimpleExplosion(Template)	 ShockWave2
 HitExplosion(Template)	 Charge
 ExplosionInFrontOfTheScreen(Template)	 BigRing(Template)
 ParticleInFrontOfTheScreen(Template)	 Drops(Template)
 FountainType1(Template)	 ElectricLightning(Template)
 FountainType2(Template)	

★Main/Principales

Explanation/Explicación

- The **main** particles act as the “core elements” on which the rest of the particles in each group are based. Each group has at least one of these **main** particles that defines the behavior of its specific theme.
- Las partículas **principales** funcionan como si fuesen los “elementos” en los que se basaran el resto de las partículas de los otros grupos, cada grupo tiene al menos una de estas partículas **principales** con el comportamiento de

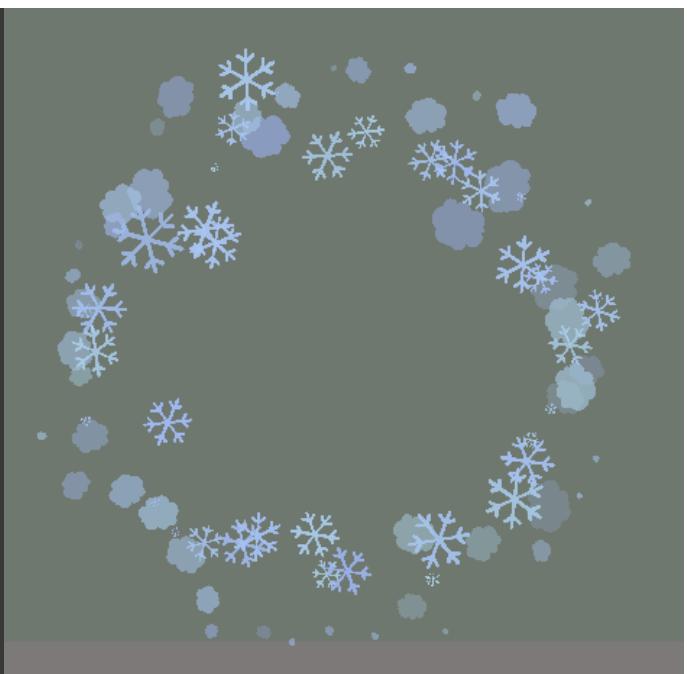


*Explosion/Explosiones

Explanation/Explicación

- **Explosion** particles are derived from the main particles. They originate from a central point and are launched outward in all directions in a circular shape, following their own theme and material types, as well as how they interact, making them unique compared to the others.
- Las partículas de **Explosiones** derivan de las partículas **principales**. Tienen una base en la que salen disparadas en todas las direcciones con forma de círculo respetando su propia temática y sus tipos de materiales y cómo interactúan, siendo únicas respecto a las otras.

- ▼  **Explosion/Explosiones**
 -  **HeartsExplosion**
 -  **FireExplosion**
 -  **AirExplosion**
 -  **WaterExplosion**
 -  **BubblesExplosion**
 -  **BloodExplosion**
 -  **GlassExplosion**
 -  **IceExplosion**
 -  **EarthExplosion**
 -  **MoneyExplosion**
 -  **StarsExplosion**
 -  **MusicalNotesExplosion**
 -  **BoneExplosion**
 -  **FeathersExplosion**
 -  **LeavesExplosion**
 -  **ConfettiExplosion**
 -  **SparksExplosion**

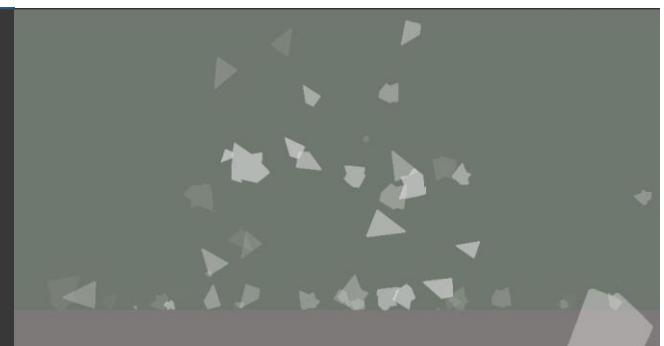


◆ InFrontOfTheScreen/Sobre la pantalla

Explanation/Explicación

- **InFrontOfTheScreen** particles are derived from the **main** particles. There are three types (a single main particle can have more than one type). The first type is very similar to **explosion** particles, but now some particles reach the screen, creating a depth effect. The second variant consists of particle transitions across the screen, ideal for fun visual effects in your game. The last type involves extended particles spread across the entire screen, which help enhance the sense of depth.
- Las partículas de **sobre la pantalla** derivan de las partículas **principales**. Existen tres tipos (varias partículas principales pueden tener más de un tipo) la primera es casi igual que las partículas de **explosiones**, pero ahora algunas partículas llegan hasta la pantalla y le da un efecto de profundidad, la segunda variante consta de una transición de partículas sobre la pantalla, ideal para efectos divertidos en tu juego, la última consta de partículas extendidas sobre toda la pantalla que ayudan a dar efecto de profundidad.

```
▼ ◻ InFrontOfTheScreen/Sobre la pantalla
  ► ◻ MoneyExplosionInFrontOfTheScreen
  ► ◻ BonesExplosionInFrontOfTheScreen
  ► ◻ StarsExplosionInFrontOfTheScreen
  ► ◻ HeartsExplosionInFrontOfTheScreen
  ► ◻ MusicalNotesExplosionInFrontOfTheScreen
  ► ◻ EarthExplosionInFrontOfTheScreen
  ► ◻ GlassExplosionInFrontOfTheScreen
  ► ◻ FeathersExplosionInFrontOfTheScreen
  ► ◻ LeavesExplosionInFrontOfTheScreen
  ► ◻ ConfettiExplosionInFrontOfTheScreen
    ◻ BubbleTransition(InFrontOfTheScreen)
    ◻ AirTransition(InFrontOfTheScreen)
    ◻ WaterTransition(InFrontOfTheScreen)
    ◻ IceTransition(InFrontOfTheScreen)
    ◻ BloodTransition(InFrontOfTheScreen)
  ► ◻ GlassScreen
    ◻ BloodScreen
    ◻ FireScreen
  ◻ SparksInFrontOfTheScreen
```

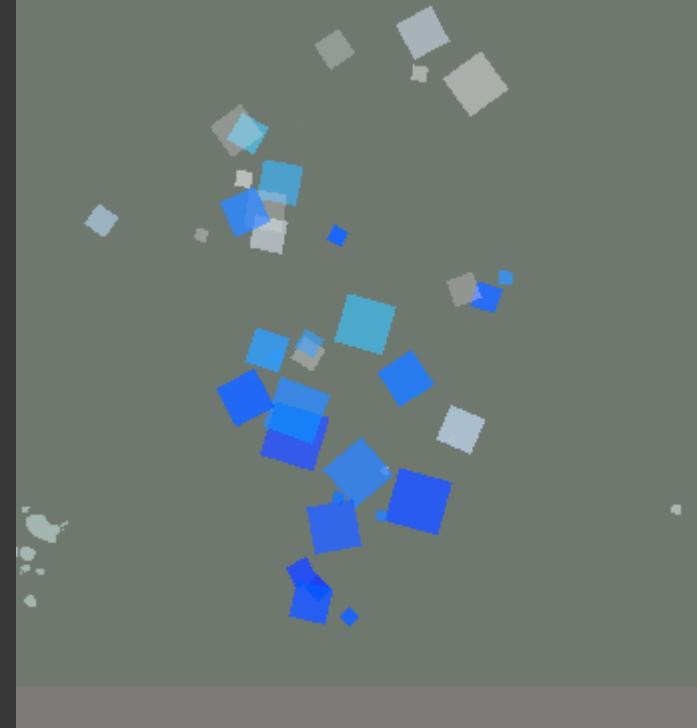


Fountains/Fuentes

Explanation/Explicación

- **Fountain particles** are derived from the **main** particles. **Fountains** behave like a cone-shaped burst of particles, similar to a geyser. However, there is another type where the fountain is oriented to the left, causing the particles to be emitted in a dripping-like pattern.
- Las partículas de **fuentes** derivan de las partículas **principales**. Las **fuentes** se comportan como un levantamiento de las partículas en forma de cono como si fuese un géiser, pero existe otro tipo, que es que la fuente está orientada a la izquierda y ahora las partículas se emiten en una forma de gotera.

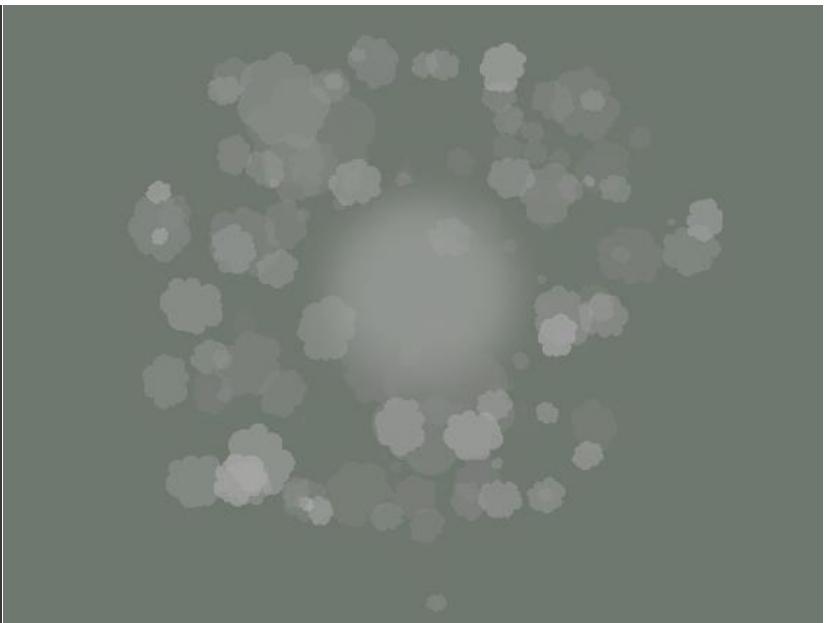
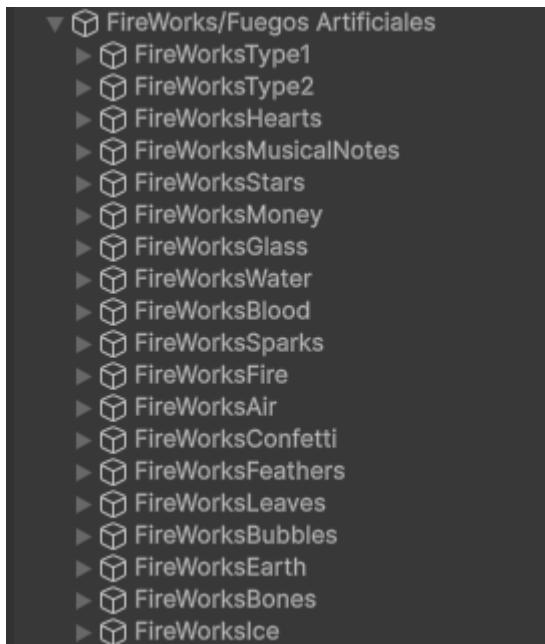
▼	 Fountains/Fuentes
▶	 ConfettiFountain
▶	 FeathersFountain
▶	 LeavesFountain
▶	 BloodFountain
▶	 WaterFountain
▶	 AirFountain
▶	 IceFountain
▶	 MoneyFountain
▶	 BonesFountain
▶	 EarthFountain
▶	 HeartsFountain
▶	 StarsFountain
▶	 GlasssFountain
▶	 SparksFountain
▶	 BubblesFountain
▶	 MusicalNotesFountainType2
▶	 WaterFountainType2
▶	 AirFountainType2
▶	 FireFountainType2
▶	 BloodFountainType2
▶	 ConfettiFountainType2
▶	 FeathersFountainType2
▶	 LeavesFountainType2
▶	 MoneyFountainType2
▶	GlassFountainType2



FireWorks/Fuegos Artificiales

Explanation/Explicación

- **Fireworks** particles derive from the **main** particles. First a particle rises to the top and then explodes in several mini particles with the help of the sub-emitter (call a child particle after the first finishes emitting) that give that illusion to the flashes they leave.
- Las partículas de **fuegos artificiales** derivan de las partículas **principales**. Primero una partícula se eleva a lo alto y después explota en varias mini partículas con ayuda del sub-emitter(llama a una partícula hijo después de que la primera termine de emitirse) que dan esa ilusión a los destellos que dejan.



☁️ Auras

Explanation/Explicación

- **Aura** particles are derived from the **main** particles. They rise upward and gradually fade out. They have an adaptable shape and stay within a defined range, making them ideal for placing above other objects or for simulating portals.
- Las partículas de **Auras** derivan de las partículas **principales**. Estas se elevan hacia arriba y van desapareciendo, tienen una forma adaptable y no salen de ese rango; Ideal para que se sitúen por encima de otros objetos o como para simular portales.

▼ ⚒ Auras/Auras

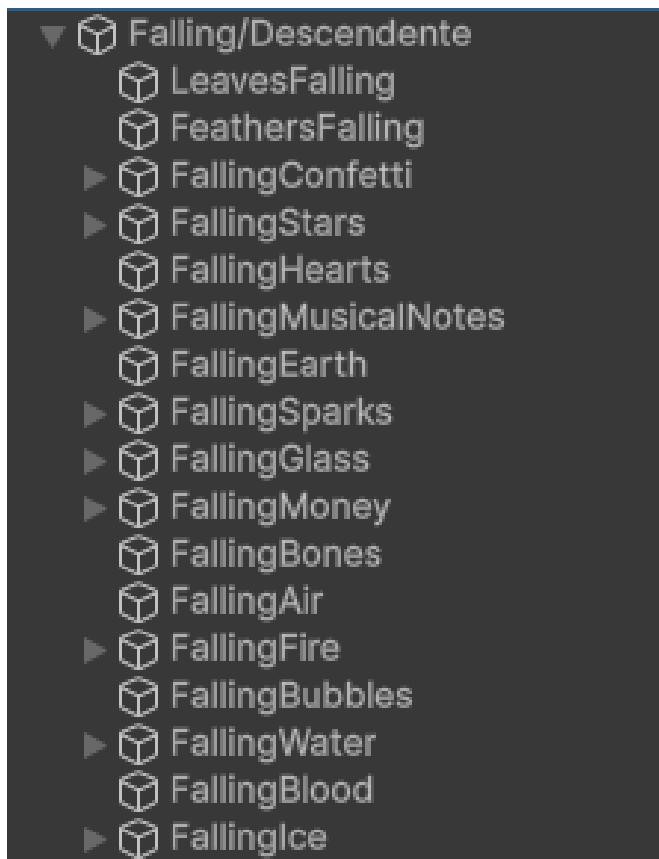
- ▶ ⚒ StarsAura
- ▶ ⚒ AirAura
- ▶ ⚒ BubblesAura
- ▶ ⚒ SparksAura
- ▶ ⚒ WaterAura
- ▶ ⚒ BloodAura
- ▶ ⚒ IceAura
- ▶ ⚒ FeathersAura
- ▶ ⚒ FireAura
- ▶ ⚒ LeavesAura
- ▶ ⚒ ConfettiAura
- ▶ ⚒ MoneyAura
- ▶ ⚒ EarthAura
- ▶ ⚒ BonesAura
- ▶ ⚒ MusicalNotesAura
- ▶ ⚒ GlassAura
- ▶ ⚒ HeartsAura



Falling/Descendente

Explanation/Explicación

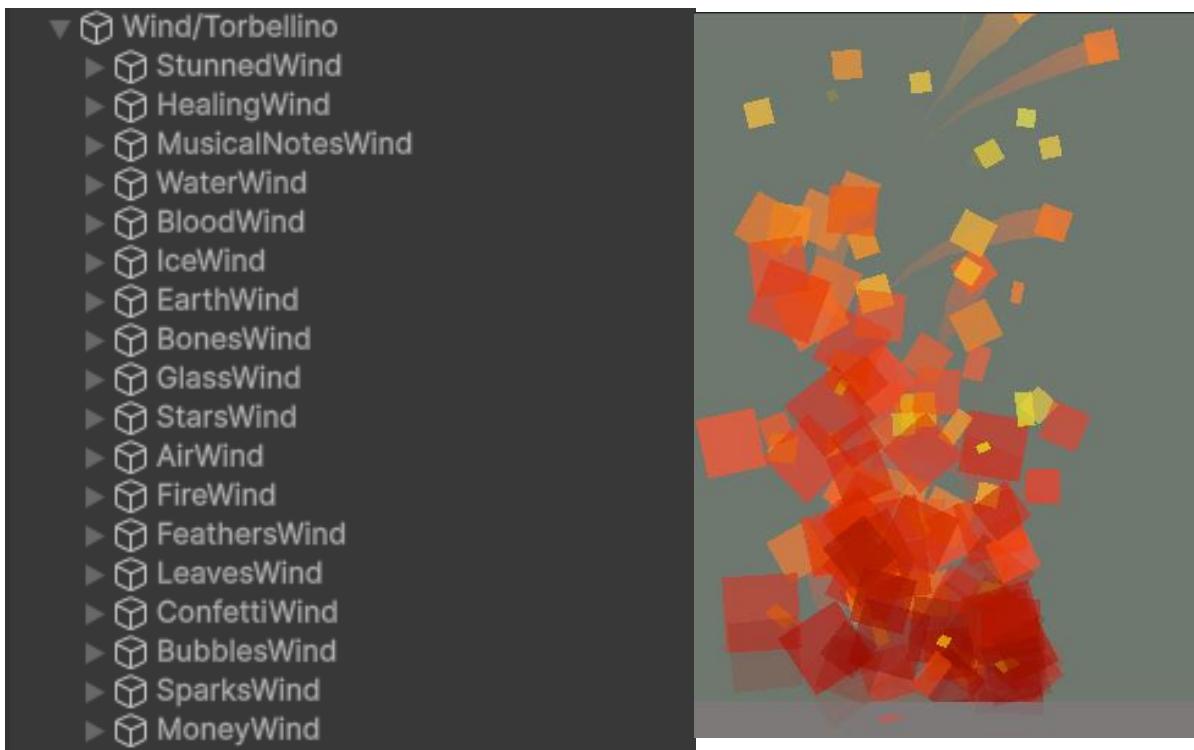
- **Descending** particles are derived from the **main** particles. They fall downward and gradually fade out. They have an adaptable shape and stay within a defined range, some even bounce off the ground. They're ideal for placing above other objects or for simulating gravity.
- Las partículas **Descendentes** derivan de las partículas **principales**. Estas se caen hacia abajo y van desapareciendo, tienen una forma adaptable y no salen de ese rango, algunas incluso rebotan en el suelo; ideal para que se sitúen por encima de otros objetos o como para simular la gravedad.



Wind/Torbellino

Explanation/Explicación

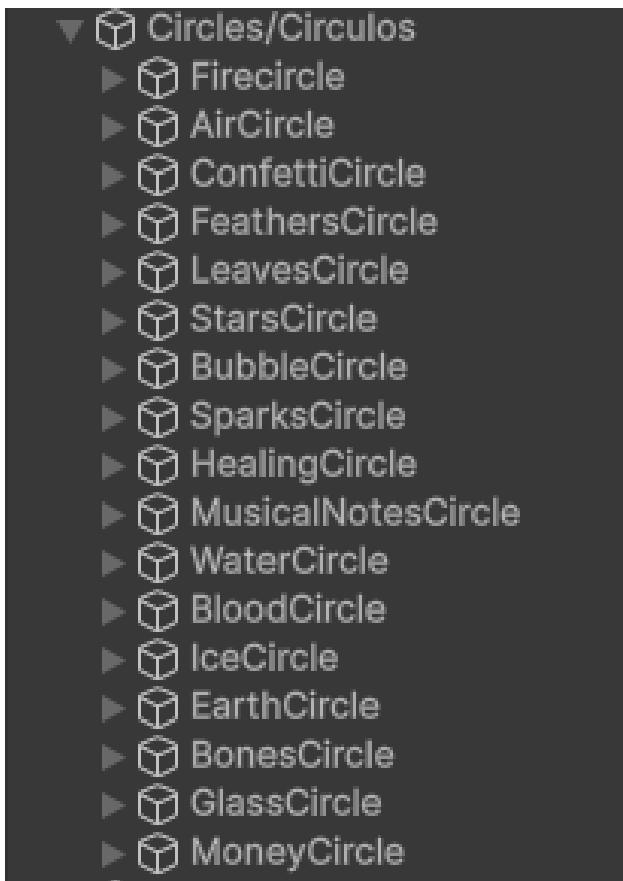
- **Wind** particles are derived from the **main** particles. They spin upward in a whirlwind-like motion and gradually fade out. They have an adaptable shape and stay within a defined range, some even have multiple layers in front of or behind them. They can help you represent disasters, dust clouds, or interesting effects like stunned.
- Las partículas de **torbellino** derivan de las partículas **principales**. Estas giran de abajo hacia arriba en forma de un torbellino y van desapareciendo, tienen una forma adaptable y no salen de ese rango, algunas incluso tienen varias capas detrás o delante de ellas. Te podrían ayudar a representar desastres y nubes de polvo o efectos curiosos como uno de mareo.



O Circles/Círculos

Explanation/Explicación

- **Circle** particles are derived from the **main** particles. They rotate around their own axis, as if orbiting. They have a fixed shape and stay within a defined range, some even have multiple layers behind them. They're useful for representing rings and halos.
- Las partículas de **Círculo** derivan de las partículas **principales**. Estas giran en su propio eje, como si estuvieran orbitando, tienen una forma fija y no salen de ese rango, algunas incluso tienen varias capas detrás de ellas. Te ayudan a representar aros y anillos.



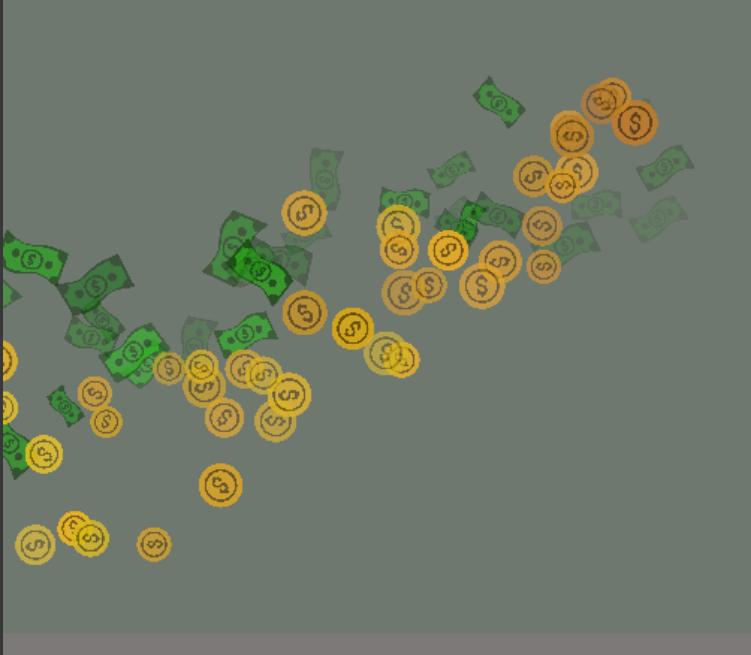
★ Tails/Rastros

Explanation/Explicación

- **Trail** particles are derived from the **main** particles. They leave trails behind their parent particles as they move along their transform. They don't have a fixed shape, so they don't stay within a defined range, but rather where they were created
- Las partículas de **rastros** derivan de las partículas **principales**. Estas dejan rastros de sus partículas madre conforme se mueven por su transform, no tienen una forma fija, por lo tanto no se mantienen en un rango, sino donde fueron creadas.

▼  Tails/Rastros

-  [SparkleTail](#)
-  [StarsTail](#)
-  [FireTail](#)
-  [AirTail](#)
-  [HeartsTail](#)
-  [MusicalNotesTail](#)
-  [ConfettiTail](#)
-  [FeathersTail](#)
-  [LeavesTail](#)
-  [BubbleTail](#)
-  [BoneTail](#)
-  [EarthTail](#)
-  [GlassTail](#)
-  [MoneyTail](#)
-  [WaterTail](#)
-  [BloodTail](#)
-  [IceTail](#)
-  [SparksTail](#)



*Atmosphere/Atmosferico

Explanation/Explicación

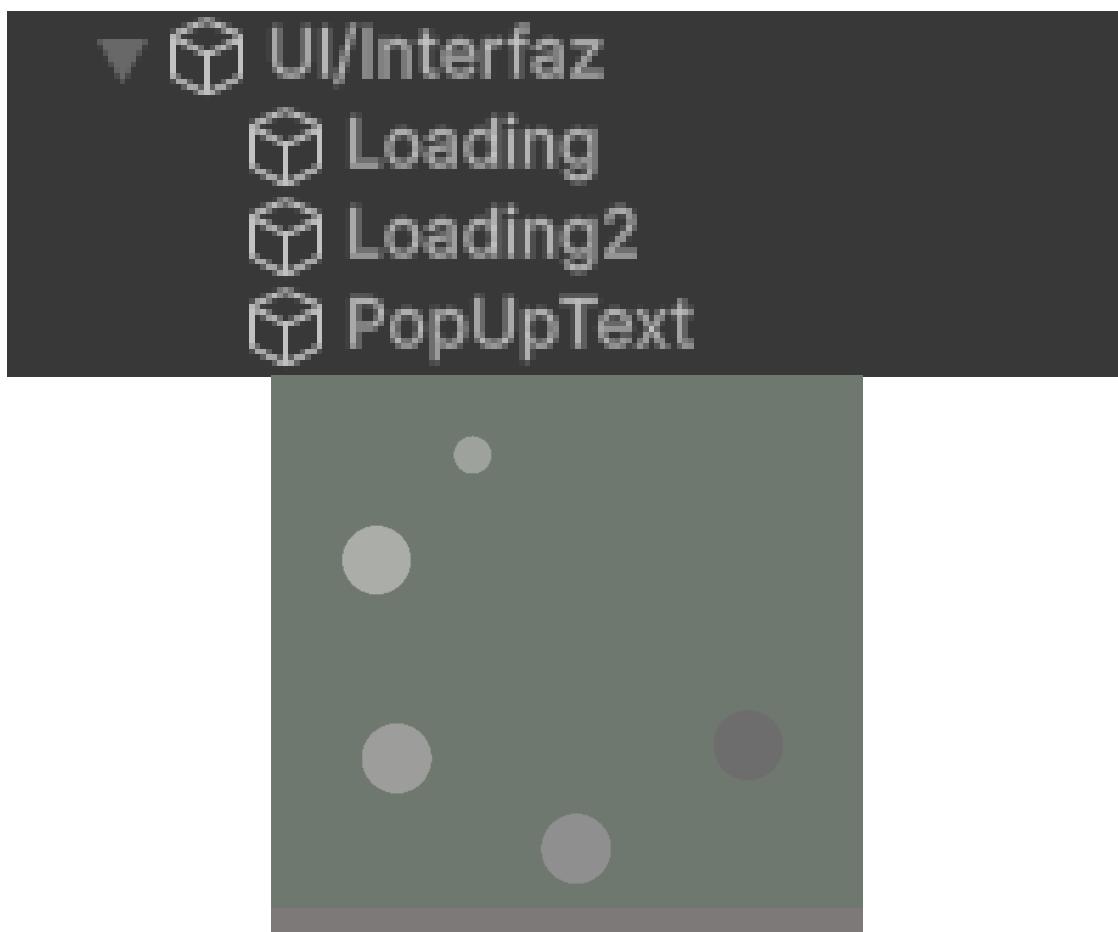
- **Atmospheric particles** are not derived from any other particle. They vary greatly even though they belong to the same type, and only a few are directly related to each other. However, they all share the purpose of serving as environmental effects for your project.
- Las partículas **atmosféricas** no derivan de ninguna partícula. Estas varían mucho a pesar de ser del mismo tipo y solo pocas se relacionan entre sí, sin embargo todas comparten el propósito de servir como ambiente para tu proyecto.



100UI/Interfaz

Explanation/Explicación

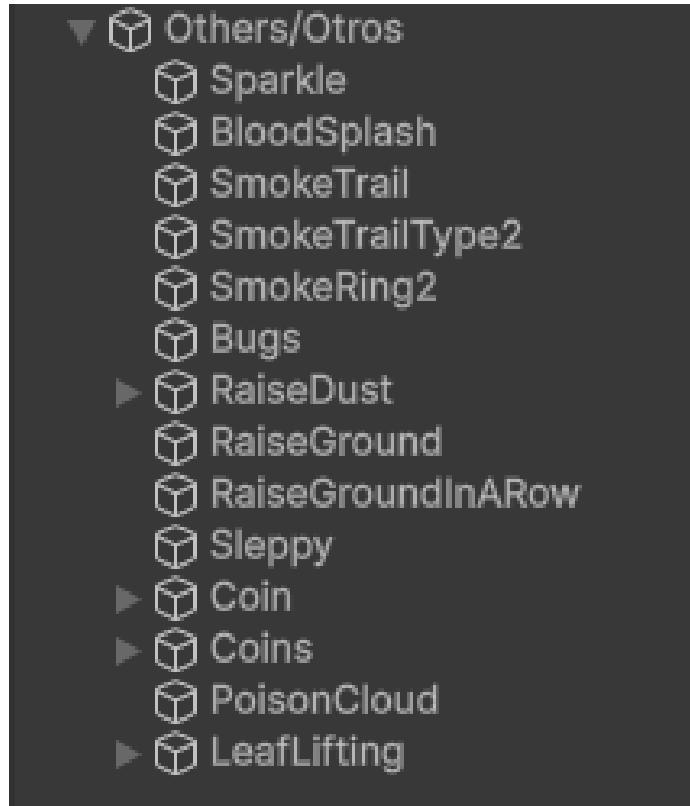
- **Interface** particles are not derived from any other particle. They are all different from each other and include loading and score particles, simulating a loading animation and a PopUpText to represent scoring.
- Las partículas de **interfaz** no derivan de ninguna partícula. Estas son diferentes entre sí e incluyen partículas de carga y puntaje, simulan una animación de carga y un PopUpText para representar puntaje.



Others/Otros

Explanation/Explicación

- **Other** particles are not derived from any other particle. These are particles that, for some reason, didn't fit into the other categories. They vary greatly from one another, but that doesn't mean they're less important. In fact, their uniqueness and variety make them useful for solving specific problems.
- Las **otras** partículas no derivan de ninguna partícula. Estas son algunas que por alguna razón no pudieron quedar dentro de los otros tipos. Varían mucho entre ellas pero esto no quiere decir que sean menos importantes, al ser tan variadas y únicas pueden resolver problemas específicos.



⌚Set Up/Configuración

Setting up these particles is not difficult at all. All you need to do is create a function in your script that can be called from anywhere in your code, and link a variable to the particle you want to use in the Inspector:

Configurar estas partículas no es nada difícil, lo único que tienes que hacer es crear una función en tu **script** que se pueda llamar en cualquier parte del código y asociar una **variable** a la partícula que quieras usar en el inspector:

1. Create variable:/Crear variable:

```
[SerializeField]private ParticleSystem Particle;
```

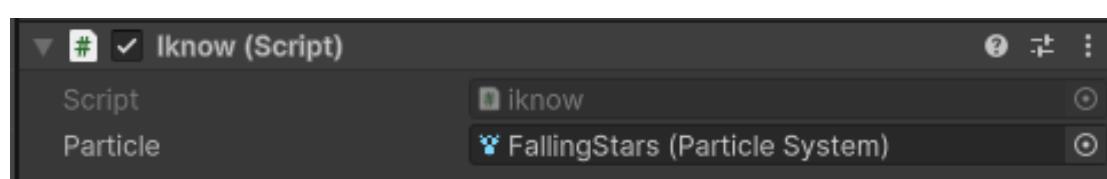
2. Create function:/Crear función:

```
public void CallParticle()
{
    Particle.Play();
}
```

3. Call the function:/Llamar a la función:

```
void Start()
{
    CallParticle();
}
```

4. Assign variable:/Asociar variable:



5. Result:/Resultado:

