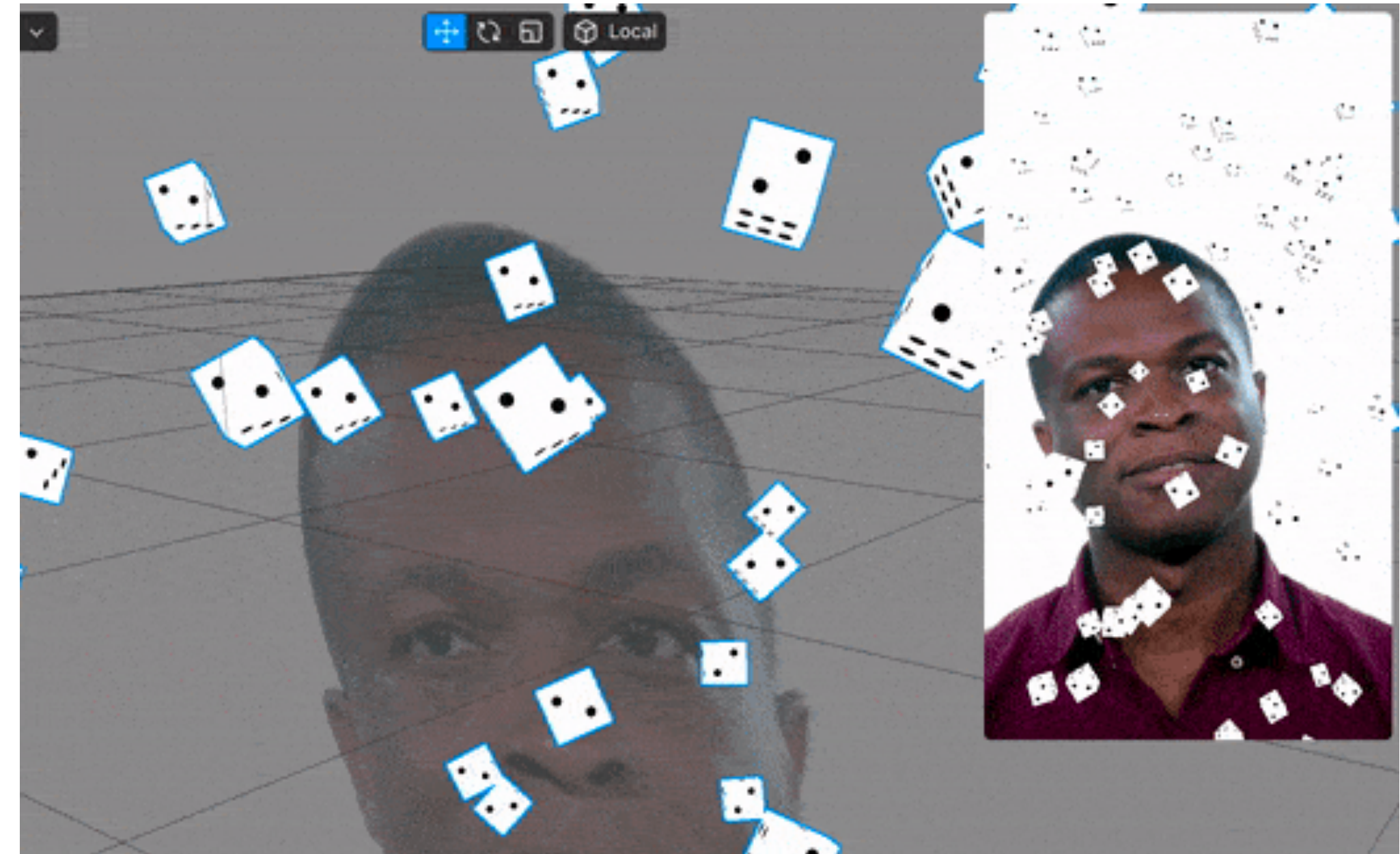


# PARTÍCULAS

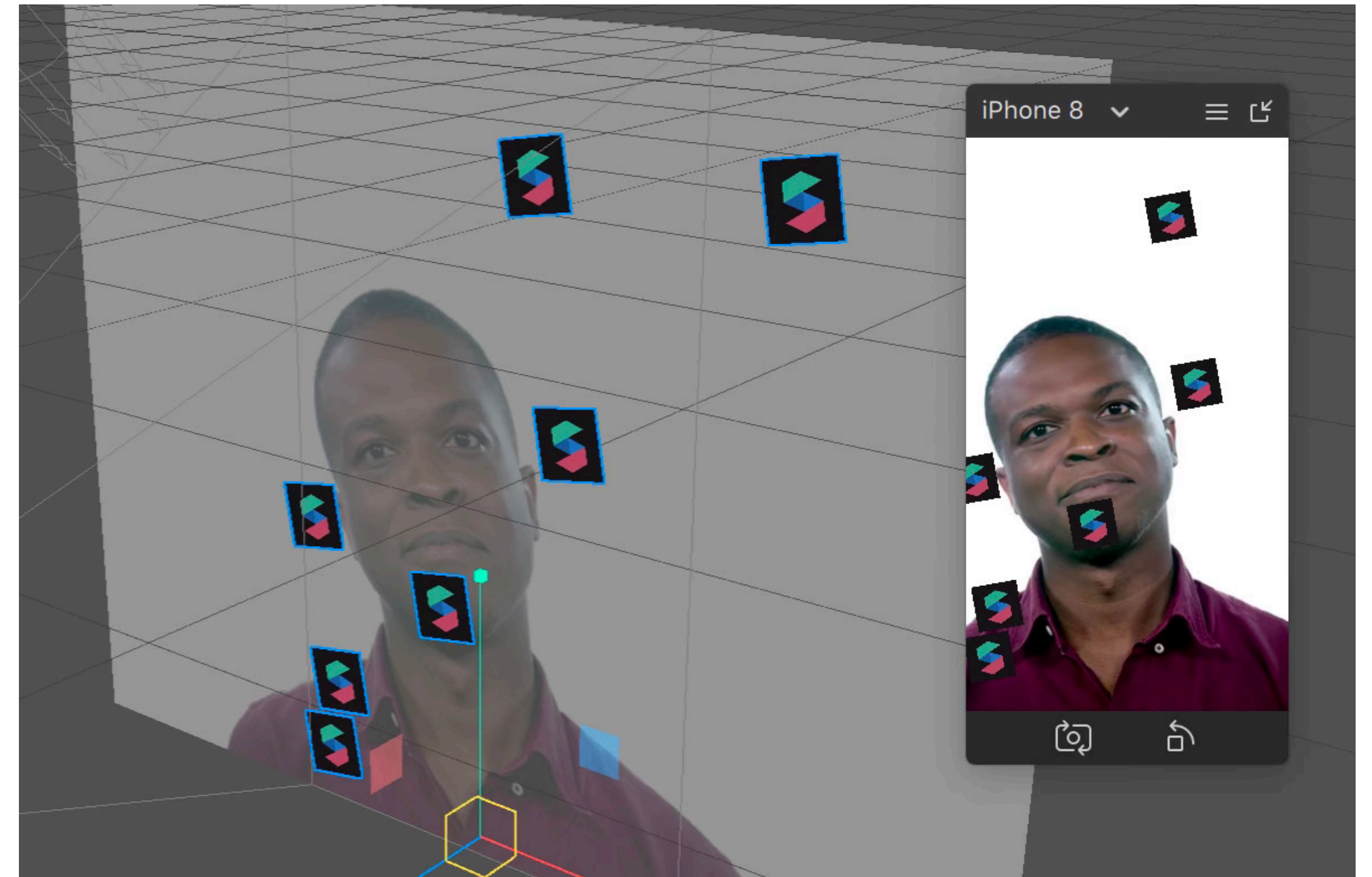
SPARK AR



María Martínez y María Saavedra 4º Gráfico

# PARTÍCULAS

- Mostrar y mover gran cantidad de objetos.
- Todo tipo de experiencias visuales:
  - LLUVIA
  - HUMO
  - CONFETTI
- Se pueden utilizar cualquier tipo de elementos/imágenes para que floten por el ambiente.



# TIPOS DE EMISIÓN DE PARTÍCULAS

- Punto: las partículas se emitirán desde un solo punto.
- Línea: las partículas se emitirán desde puntos a lo largo de una línea.
- Plano: las partículas se emitirán desde puntos dentro de un plano.
- Anillo: las partículas se emitirán desde puntos alrededor de un anillo.

# VELOCIDAD

- Está configurado en 20 partículas por segundo de forma predeterminada. Puede usar la opción de porcentaje para agregar variación.
- Si la tasa de natalidad se cambiara a 70 y 40%, cada segundo se crearían entre 42 y 98 partículas.

# ESPERANZA DE VIDA

- Establezca cuánto tiempo aparecerá cada partícula en el efecto. Está configurado en 0,4 segundos de forma predeterminada, por lo que cada partícula se elimina después de mostrarse durante 0,4 segundos.

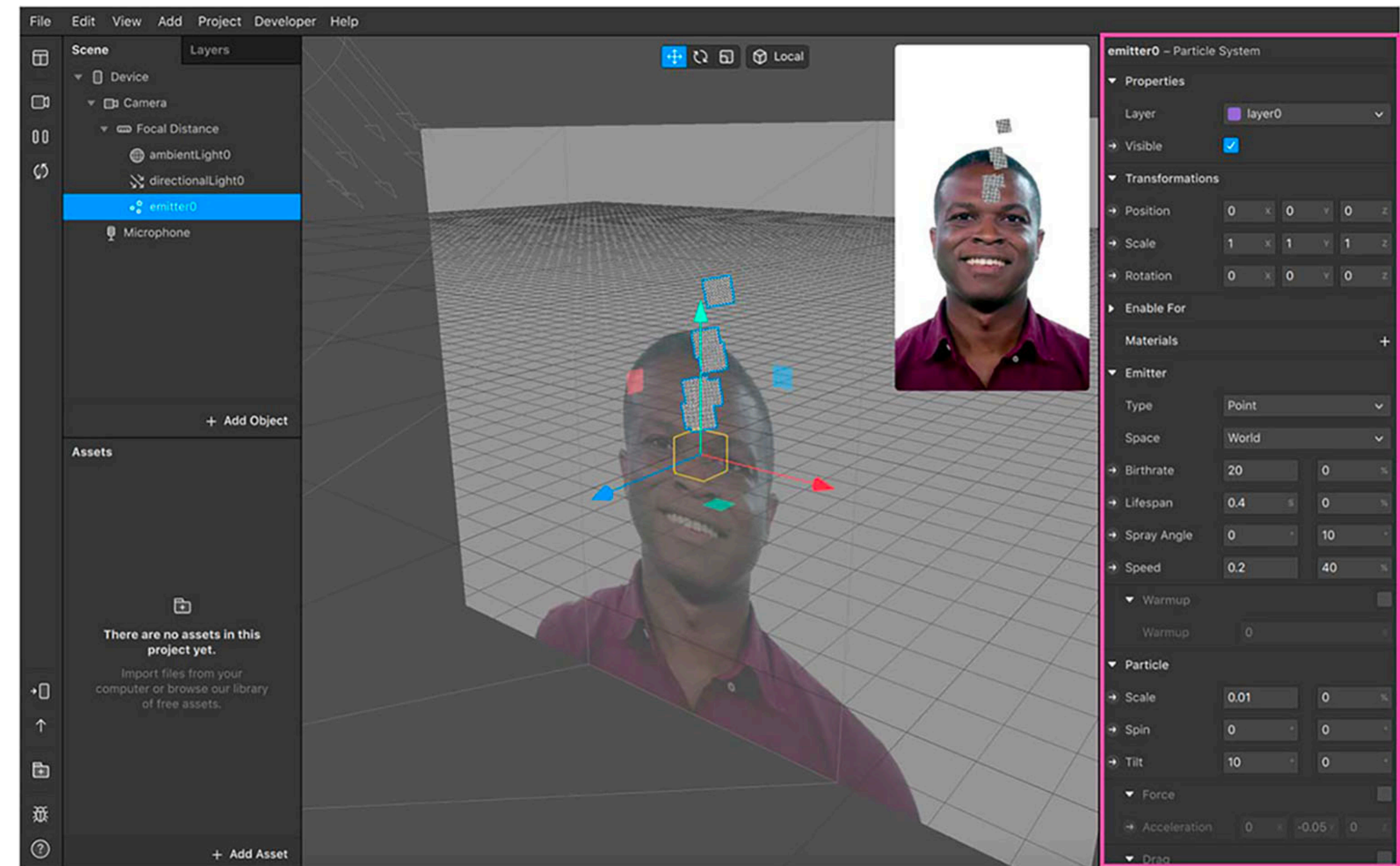
# GIRAR

- Establezca un ángulo para que las partículas giren. Está configurado en 0 de forma predeterminada, lo que significa que no hay giro después de ser emitido.



# FUERZA

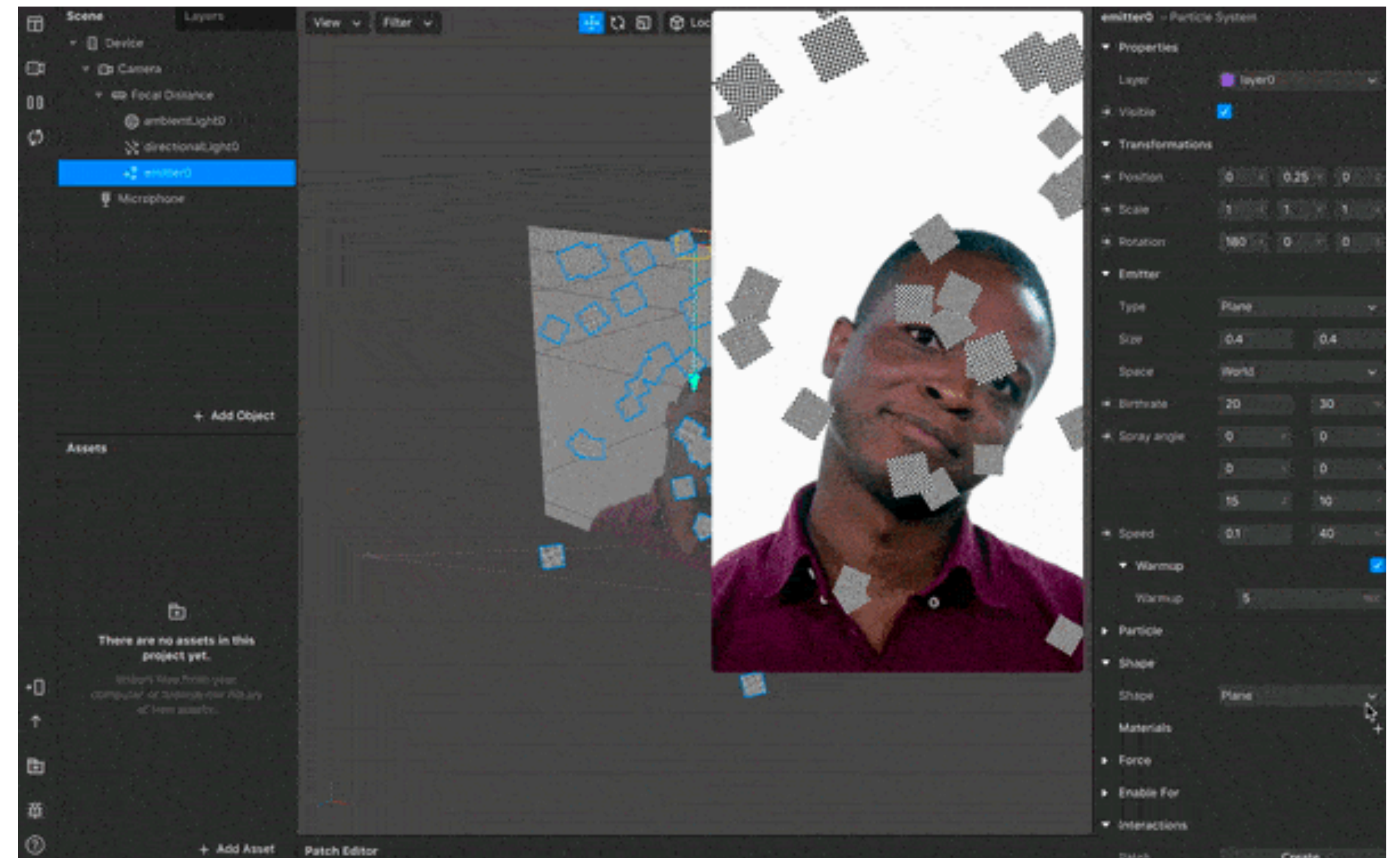
- Al marcar las casillas junto a Fuerza y Arrastre, las partículas parecerán que están cayendo de forma más natural, como si se les aplicara gravedad.
- Puede configurar las partículas para que se muevan con fuerza en una dirección determinada, ajustando los valores junto a Aceleración.





# PARTÍCULAS 3D

- Puede agregar formas 3D como esferas y estrellas a sistemas de partículas en Spark AR Studio.
- Plano: la configuración predeterminada.
- Cubo: puede cambiar el ancho, la altura y la profundidad.
- Esfera: puede cambiar el radio.
- Torus: puede cambiar el radio interior y exterior.
- Cilindro: puede cambiar la base del radio y la altura.
- Estrella: se puede editar el número de puntos, el radio interior, el radio exterior y la profundidad.
- Pirámide basada en un triángulo: se pueden editar el radio y la altura de la base.



Así es como se ve el archivo de referencia de textura para el cubo

