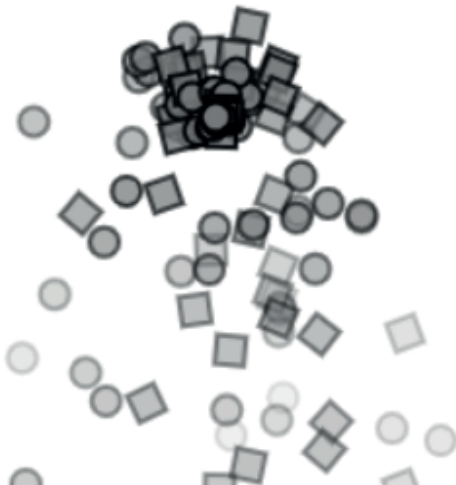
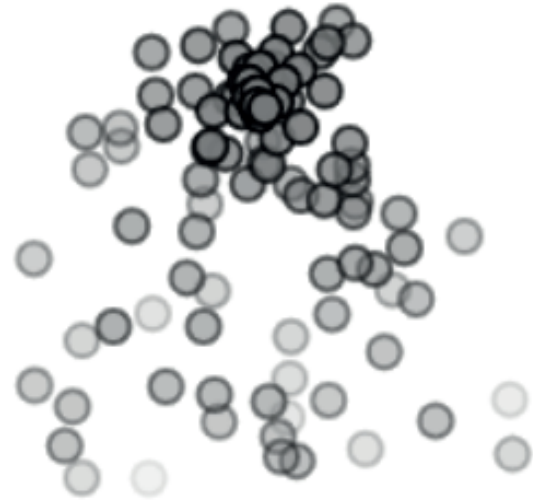


sistema de partículas

Definimos el sistema de partículas como una colección independiente de objetos que pueden ser representados con simples objetos o un punto. Un sistema de partículas no ha de ser de un solo tipo de partícula. Por lo general, el sistema de partículas sigue las leyes de la gravedad, pero eso no significa que no podamos darle las características que deseemos.



En livecoding una partícula tiene ubicación, velocidad y aceleración. También se puede modificar su comportamiento, cambiar su color e incluso la forma. Todo esto lo engloba el emisor, el cual puede ser un simple estallido de partículas, una corriente continua de estas o ambos. A medida que aparecen nuevas partículas de nuestro emisor, necesitamos que las partículas viejas mueran.



lifealcode