# Unity Particulas

General:

Duration: La duración de las partículas.

Looping: hace que se repita todo el rato la animación de las partículas.

Prewarm: hace que ya este en pantalla las partículas como si llevaran rato funcionando.

Start LifeTime: Tiempo de vida de cada paarticula.

Start Speed: La velocidad inicial de las partículas.

GravityModifier: 1 se ve afectado por la gravedad, 0 no.

Renderer:

CastShadows: Si está activo produce sombras según el tipo que lo pongamos. Si está en Off no produce sombras.

Recieve Shadows: Si se marca reciben sobras, si no, no.

Size over LifeTime: Se configura para cambiar el tamaño según el tiempo de vida de la particula.

Rotation over LifeTime: Se configura para rotar la particula según el tiempo de vida.

Script de partículas:

Para reproducir unas partículas se usa la función Play() sobre el componente ParticleSystem