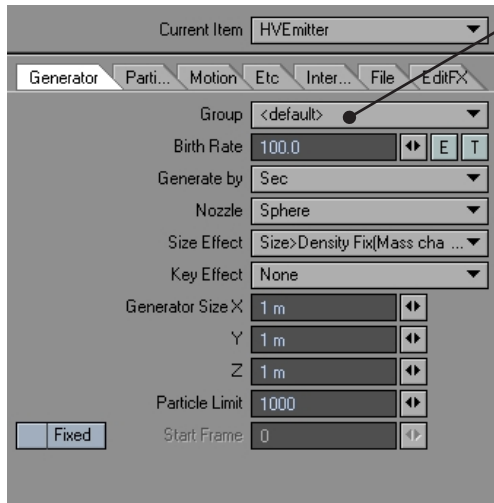


# PARTICULAS

## EMISORES DE PARTICULAS FX BROWSER HVEMITER.

Tambien se puede emplear partigon emitter que la unica diferencia es que se ve en el render y se le pueden asignar colores en sufrace



**GROUP.:** PERMITE CLASIFICAR EN GRUPOS LAS PARTICULAS.

**BIRTH RATE.:** Numero de partoculas que genera.

**GENERATED BY.:** En que modo se generan si por segundo o frame. viento cuando muera otro emisor

**NOZZLE.:** Se refiere a la forma del emisor .

**SIZE EFFECT.:** Determina como afecta el cambio de tamaño al emisor de particulas.

**key effect.:** Hace que las particulas se generen en un keyframe determinado.

**GENERATOR SIZE:** Tamaño del emisor

**PARTICLE LIMIT.:** Numero total de particulas que genera

**START FRAME.:** en el frame que quieres que empiecen las particulas



**PARTICLE WEIGHT.:** Peso de la particula

**PARTICLE SIZE.:** tamaño de la particula

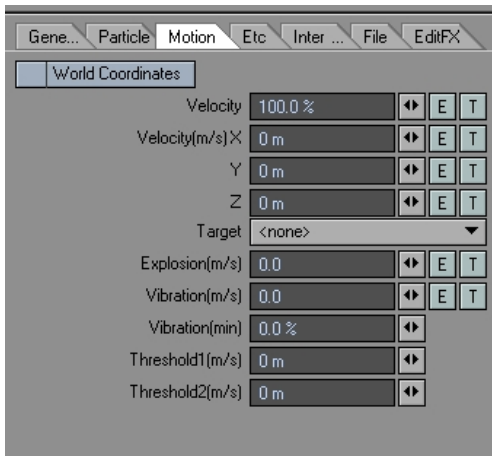
**PARTICLE RESISTENCE.:** Resistencia de la particula al aire

**LIFE TIME.:** Vida de la particula

**FIXED RANDOM.:** Mismo calculo

**SHOW ID.:** Muestra un numero

**SHOW SIZE.:** Muestra el tamaño de la particula



**VELOCITY.:** Velocidad de la particula

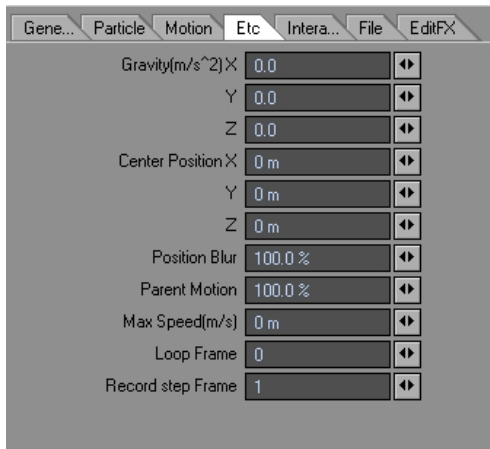
**TARGET.:** Utiliza un objeto como vector de movimiento

**PARTICLE WEIGHT.:** Peso de la particula

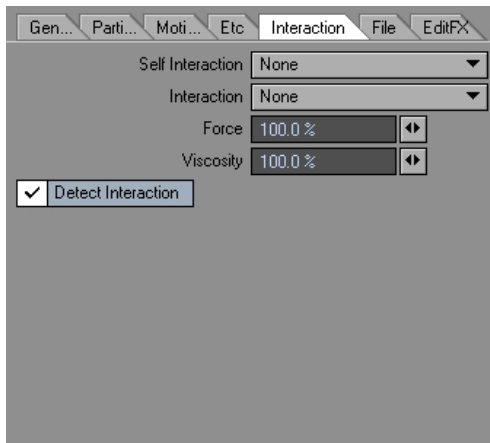
**EXPLOSSION.:** Particulas en todas direcciones

**VIBRATION .:** temblor de la particula

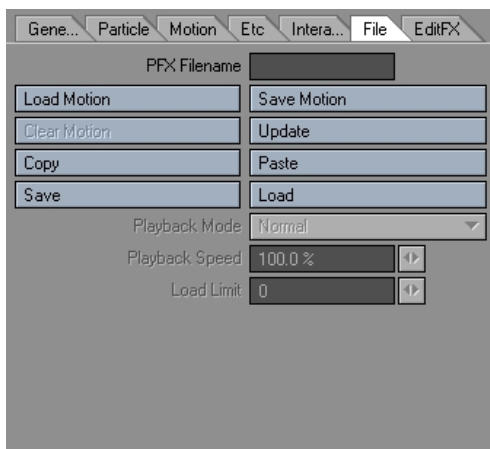
**THRESHOLD.:** Vibracion a partir del valor 2



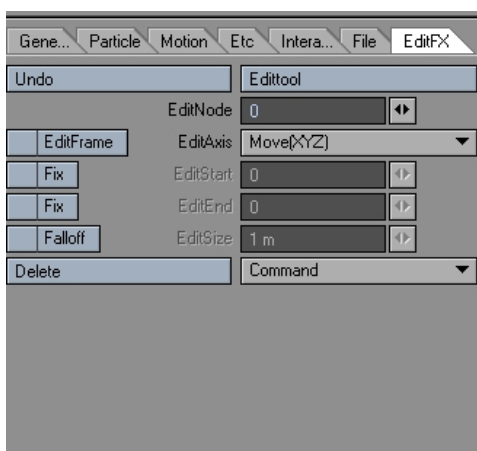
**GRAVITY.:** Efecto de gravedad segun eje  
**CENTER POSITION.:** Define el centro de la emision  
**POSITIOB BLUR.:** Define centro aleatorio de la emision  
**PAREN MOTION.:** Controla la cantidad de movimiento del emisor si se mueve el emisor con el parametro cero se generaran en el punto cero del emisor  
**MAX SPEED.:** Regula la velocidad maxima de la partucula  
**LOOP FRAME.:** Realiza un bucle en la regeneracion de fotogramas dados



**SELF INTERACTION.:** Interactuan particulas unas con otras  
**PUSH** empujan **BOUNCE** rebotan **DRAG** arrastran **CROWD** van en grupo  
**INTERACTION.:** Como actua con otro emisor  
**FORCE:** fuerza de la interaccion  
**VISCOSITY.:** resistencia de las particulas a la interaccion  
**DETECT INTERACCION.:** Para que haya interaccion tiene que estar activado



**CARGA ELIMINA Y SALVA MOVIMIENTOS DESDE LOAD SAVE ETC...**  
**PLAYBACK MODE.:** Cuando trabajamos con un archivo de movimiento y queremos determinar la velocidad de sus parametros  
**NORMAL** velocidad normal **KEY** hace que el emiso empiece cada vez que encuentra un keyframe **PARTICLES END** Y **NOZZLE** es para decirle que cuando acabe un emisor que empiece otro etc  
**PLAY BACK SPEED** velocidad de reproduccion



**NOS PERMITE MODIFICAR TRAYECTORIAS DE CADA PARTICULA**  
**EDIT TOOL.:** Trayectoria de la partucula  
**UNDO.:** Desace edit tool  
**EDIT NODE.:** Numero de nodo en modo edicion  
**EDIT fFRAME.:** Numero de FRAME que va a ser editado  
**EDIT NODE.:** Numero de nodo en modo edicion  
**EDIT AXIS.:** Eje que va a ser editado al activar esta opcion podemos escoger un rango para suavizar la edicion  
**EN EDIT SIZE DEFINE EL VALOR DE LA INFLUENCIA**