

SXFX DUST CLOUD

Technical Reference Manual / Manual de Referencia Técnica

🇬🇧 ENGLISH

1. Global Simulation

Time Scale

Controls the overall speed of the simulation. 0.0 freezes time, 0.5 is normal speed, 1.0 is hyper-fast (10x).

Interaction: Affects the speed of ALL movements, forces, and behaviors (Travel, Curl, Gravity).

Count

Sets the number of active particles (1 to 50,000).

Life

Determines how long a particle lives before respawning.

Interaction: Setting to MAX (1.0) activates **Immortal Mode**. Particles never die, useful for continuous flow.

Gravity

Vertical force. 0.5 is neutral. Values <0.5 pull up, >0.5 pull down.

If **Travel Z** is inactive, particles bounce off floor/ceiling.

2. Behaviors

Random

Increases intentisy of chaotic, random movement.

Attract

Pulls all particles towards the center.

Orbit

Creates a noise-based swirling field for organic flow.

Wave

Adds sine-wave motion to vertical velocity (controlled by Amp & Freq).

3. HIPNOTYC (Effects)

Curl Turn

Master control for rotation and flow. Center (0.5) is stopped.

Auto-Winding: Turning right inverts the coil so particles always spiral INWARD.

Curl Scale & Arms

Controls size/strength of the galaxy and number of spiral arms (1-6).

4. Travel

Travel X / Y

Continuous panning through the cloud.

Travel Z

Radical zoom effect (Tunneling).

Seamless Loop: Active Zoom changes respawn logic from "Bounce" to "Random Spawn" for infinite flying.

5. Visuals & Mask

Shape & Color Mode

Switch between shapes (Dot/Ring) and coloring modes (Palette, Gradient, Random16).

Mask (Power & Threshold)

Uses input source brightness to hide/reveal particles.

🇪🇸 ESPAÑOL

1. Simulación Global

Time Scale (Escala de Tiempo)

Controla la velocidad global. 0.0 congela, 0.5 es normal, 1.0 es muy rápido (10x).

Afectación: Modifica la velocidad de TODOS los movimientos y fuerzas.

Count (Cantidad)

Número de partículas activas (1 a 50,000).

Life (Vida)

Tiempo antes de reaparecer.

Afectación: Al MÁXIMO (1.0) activa **Modo Inmortal**. Las partículas nunca mueren, ideal para Travel.

Gravity (Gravedad)

Fuerza vertical. 0.5 es neutro. <0.5 sube, >0.5 baja.

Si **Travel Z** está apagado, las partículas rebotan en suelo/techo.

2. Behaviors (Comportamientos)

Random

Aumenta la intensidad del movimiento caótico.

Attract

Atrae todas las partículas hacia el centro.

Orbit

Crea un campo de remolinos para movimiento orgánico.

Wave

Añade movimiento sinusoidal vertical (Controlado por Amp y Freq).

3. HIPNOTYC (Efectos)

Curl Turn

Control maestro de rotación. Centro (0.5) es stop.

Auto-Bobinado: Girar a la derecha invierte la espiral para que siempre fluya hacia ADENTRO.

Curl Scale & Arms

Tamaño/fuerza de la galaxia y número de brazos (1-6).

4. Travel (Cámara)

Travel X / Y

Paneo continuo a través de la nube.

Travel Z

Efecto de zoom radical (Túnel).

Bucle Infinito: Al activarse, cambia el respawn de "Rebote" a "Aparición Aleatoria" para viaje infinito.

5. Visuals & Mask

Shape & Color Mode

Cambia la forma (Punto/Anillo) y modo de color (Paleta, Gradiente, Random16).

Mask (Power & Threshold)

Usa el brillo de la entrada para ocultar/revelar partículas.