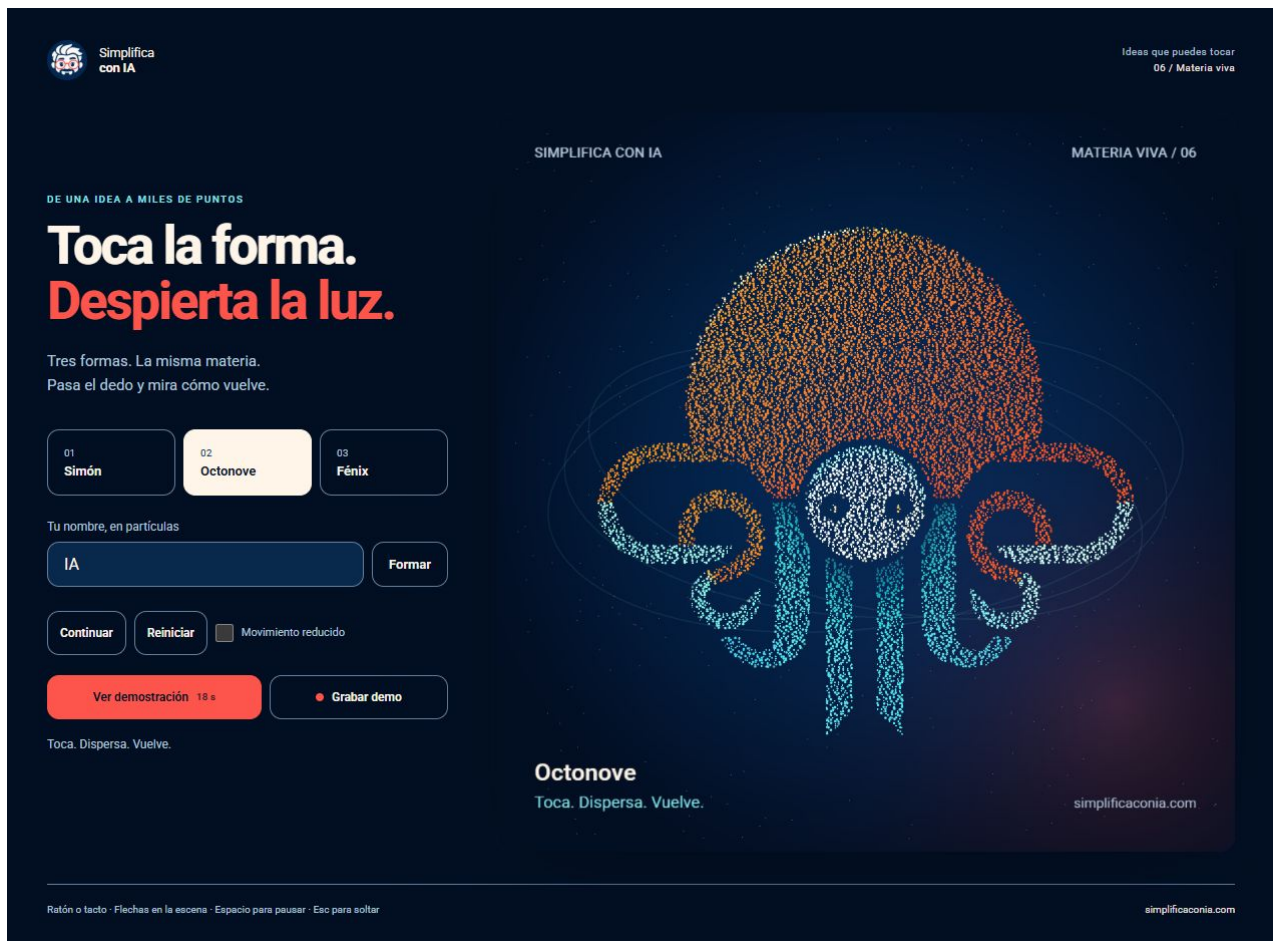


Logo de partículas paso a paso

SIMPLIFICA CON IA · GUÍA PRÁCTICA

Del ejemplo abierto en el navegador a tu copia personalizada. Controles reales, archivos y comprobaciones.



[Abrir demo interactiva](#) · [Descargar proyecto editable](#)

Mueves el cursor y una parte del logo se dispersa. Lo apartas y los puntos regresan a su sitio. Así funciona un **logo de partículas interactivo**: una imagen de marca formada por pequeños puntos que reaccionan al ratón o al tacto.

He preparado un proyecto con Simón, el pulpo de Octonove y un fénix que se transforma en galaxia. En esta guía puedes ver el resultado, probar los controles y descargar los archivos para adaptarlos.

Para empezar, usa el ejemplo ya preparado: no necesitas pedir a una IA que lo programe de nuevo.

Después te explico cómo cambiar el nombre y sustituir el logo. Los ajustes de física quedan al final, como opción avanzada. Aquí «partículas» significa puntos de una escena web, no un filtro que se aplica a una foto.

Los prompts completos están al final del artículo, en tres tarjetas listas para copiar. Te sirven para abrir el proyecto con ayuda, crear una variante o personalizarlo.

- **1. Probar**

Abre la demo y reconoce los controles.

- **2. Abrir**

Descarga y extrae el proyecto.

- **3. Personalizar**

Cambia el texto o tu PNG.

- **4. Comprobar**

Prueba interacción, móvil y grabación.

Mira el resultado completo y prueba la demo

En la demo no necesitas registrarte, instalar un editor ni consumir créditos de IA. Se abre en el navegador. Para modificar los archivos sí trabajarás con una copia del proyecto en tu ordenador.

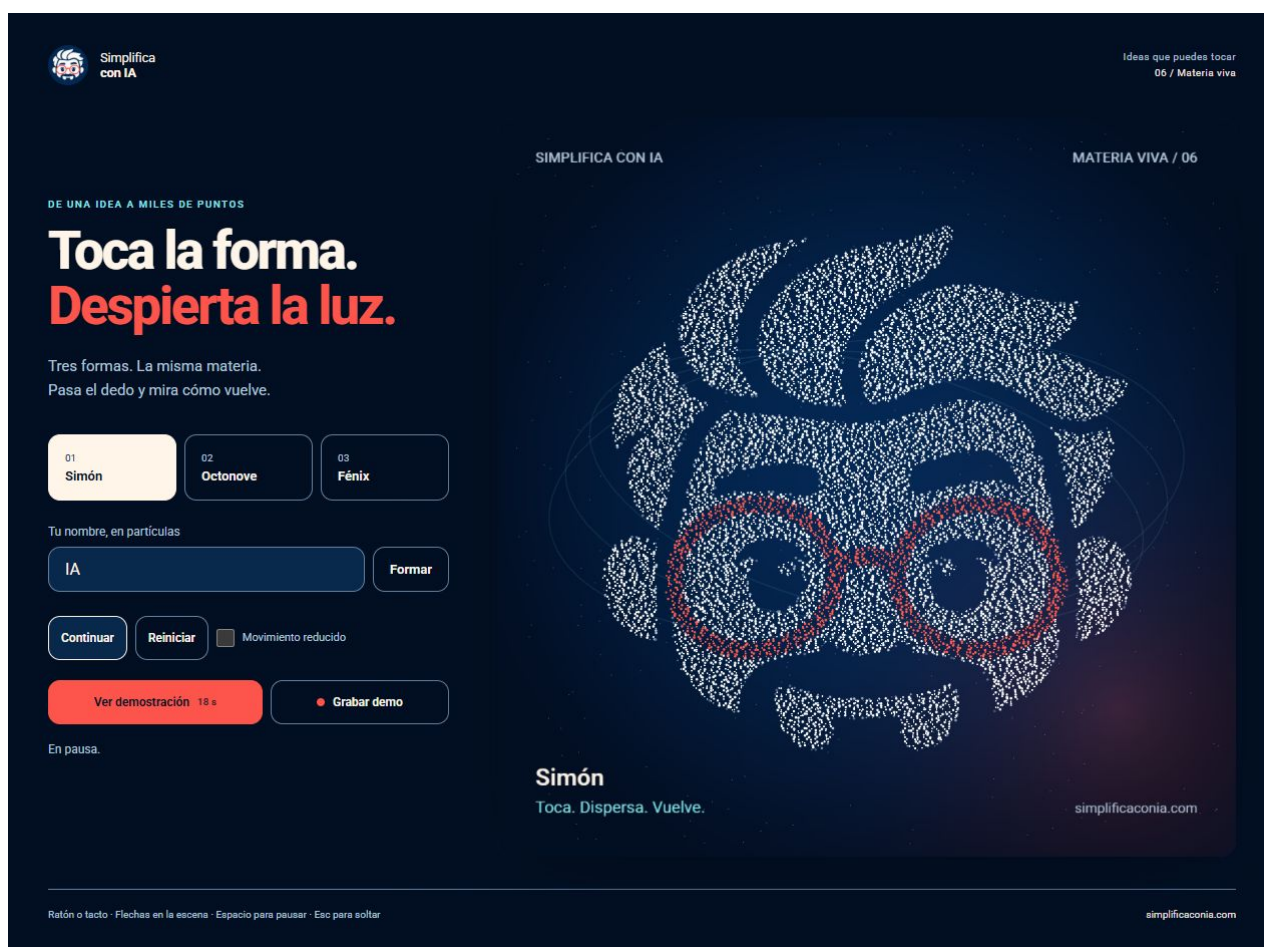
Qué necesitas antes de empezar

- **Para explorar:** un navegador con gráficos WebGL, como una versión actual de Chrome, Edge o Firefox. Si un dispositivo no consigue iniciar la escena, consulta las soluciones del final.
- **Para personalizar el proyecto:** un ordenador, el ZIP de esta guía y un editor de archivos. La ruta que explico usa **Visual Studio Code** y **Live Server, de Ritwick Dey**, para abrir la web en local. No necesitas comprar un dominio ni contratar alojamiento para esta prueba.
- **Para poner tu marca:** un PNG con fondo transparente que sea tuyo o tengas permiso para usar. Los dos logos incluidos sirven para seguir el ejemplo; sustituirlos por tu marca es un paso separado.
- **Para pedir cambios a una IA:** un asistente de programación que pueda trabajar con carpetas o recibir los archivos. Su acceso y sus límites dependen del servicio que uses; no hace falta contratarlo para explorar la demo.

Un **servidor local** es un programa que permite al navegador leer correctamente los archivos de esta web desde tu propio ordenador. Una dirección como **http://127.0.0.1:5500/** apunta a tu equipo; no significa que ya hayas publicado nada en Internet.

Paso 1. Reconoce los controles en el ejemplo

- Pulsa **Abrir la demo interactiva**. Al terminar de cargar debes ver el logo de Simón, el texto «Toca la forma. Despierta la luz.» y los controles.
- Elige **Octonove**. La misma escena pasa al pulpo. El botón seleccionado queda resaltado. Con **Fénix** cambias a la tercera formación, que evoluciona hacia una galaxia mientras el movimiento está activo.
- Pasa el ratón sobre el dibujo y sácalo del lienzo. Los puntos cercanos se apartan y vuelven a formar el logo. En una pantalla táctil, toca y arrastra dentro de la escena; levanta el dedo para soltarla.
- Si no reacciona, mira el botón de pausa: cuando pone **Continuar**, púlsalo. Desmarca **Movimiento reducido** solo si quieres ver la animación. Con esa opción activa el ejemplo muestra estados estáticos.



Puedes explorar con teclado: entra en la escena con **Tab**, usa las **flechas** para mover el punto de interacción y **Esc** para soltarlo. La barra espaciadora pausa o reanuda cuando el lienzo tiene el foco. **Reiniciar** devuelve la demo al estado inicial.

Comprobación antes de seguir: puedes cambiar entre las tres formaciones y el logo vuelve a ser reconocible después de retirar la interacción. El vídeo del artículo no responde al cursor: esa función está en la demo.

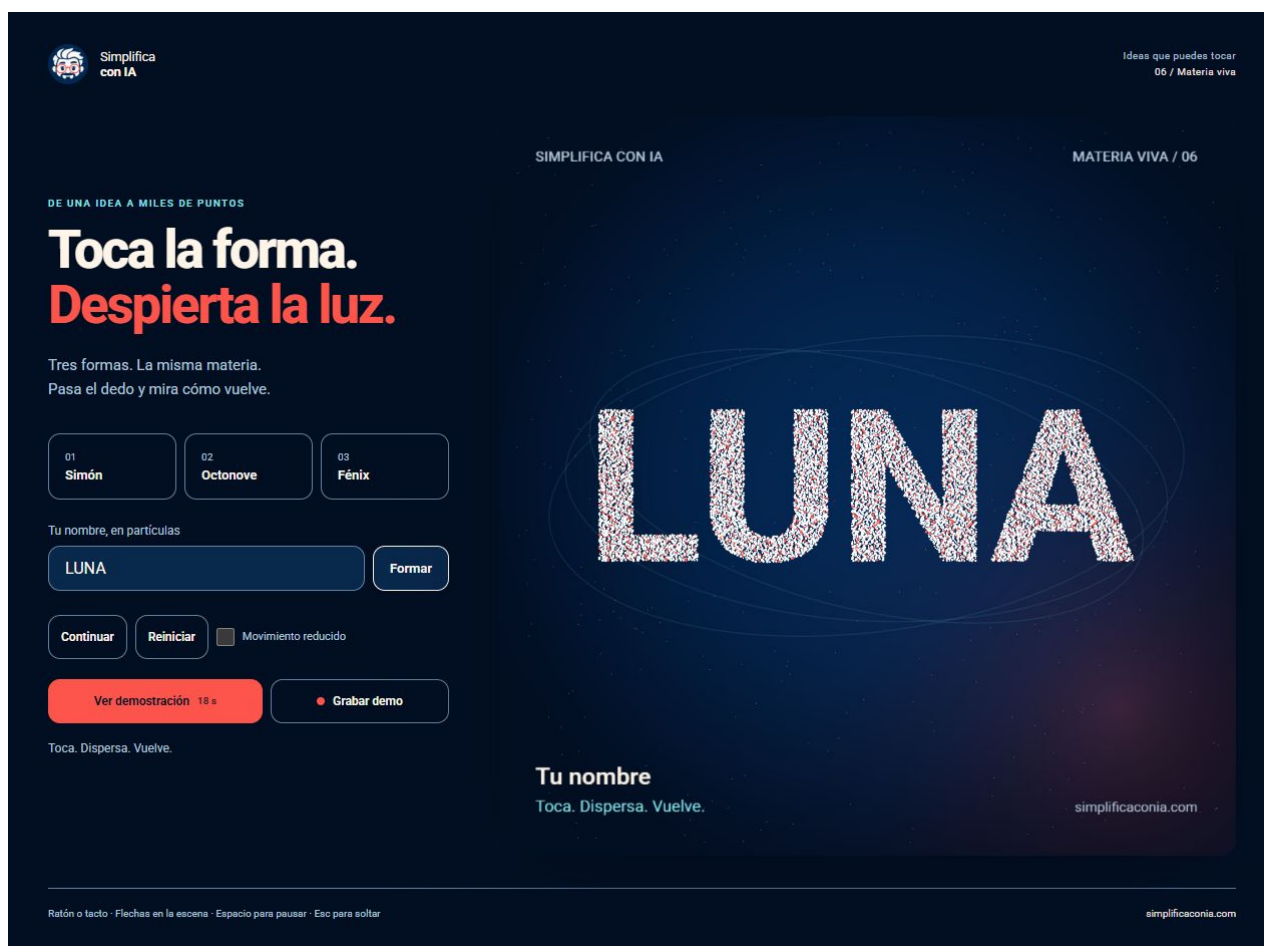
Paso 2. Descarga y abre tu copia del proyecto

- En **Descargas**, pulsa **Descargar proyecto editable**. El archivo se llama **proyecto-logo-particulas-v6.zip**.
- Extrae el ZIP a una carpeta. En Windows puedes hacer clic derecho y elegir **Extraer todo**; en macOS, abre el ZIP para descomprimirlo. Trabaja con la carpeta extraída, no desde la vista comprimida.
- En Visual Studio Code, entra en **Archivo** → **Abrir carpeta** (File → Open Folder) y selecciona la subcarpeta **particulas**, donde está **index.html**.
- Abre **Extensiones**, busca **Live Server** y comprueba que el autor sea **Ritwick Dey** antes de instalarla. No necesitas otra extensión con un nombre parecido.
- En el explorador lateral del editor, haz clic derecho sobre **index.html** y elige **Open with Live Server** («Abrir con Live Server»). Esta acción y el control **Go Live** están documentados en la **ficha de la extensión**.
- Se abrirá el navegador con una dirección local. Conserva la dirección que te haya dado el servidor: el puerto puede variar. Debes ver la misma demo que has probado en el paso anterior.

Abre una terminal dentro de **particulas**. En Windows, con Python disponible mediante su lanzador, ejecuta **py -m http.server 8000 --bind 127.0.0.1**. En macOS/Linux, usa **python3 -m http.server 8000 --bind 127.0.0.1**. Entra después en **http://127.0.0.1:8000/index.html**. Mantén la terminal abierta y pulsa **Ctrl+C** para cerrar el servidor al terminar. Si no encuentra Python, sigue la ruta principal; no son dos instalaciones obligatorias. La **documentación de Python** explica este servidor de pruebas.

Paso 3. Escribe un nombre sin tocar código

- En la demo, busca el campo **Tu nombre, en partículas**.
- Borra «IA» y escribe, por ejemplo, **LUNA**.
- Pulsa **Formar**. Los puntos pasan a dibujar esas letras.
- Usa un nombre corto: el proyecto conserva un máximo de **diez caracteres**. Si escribes más, recorta el texto. Para volver a un logo, pulsa **Simón** u **Octonove**.

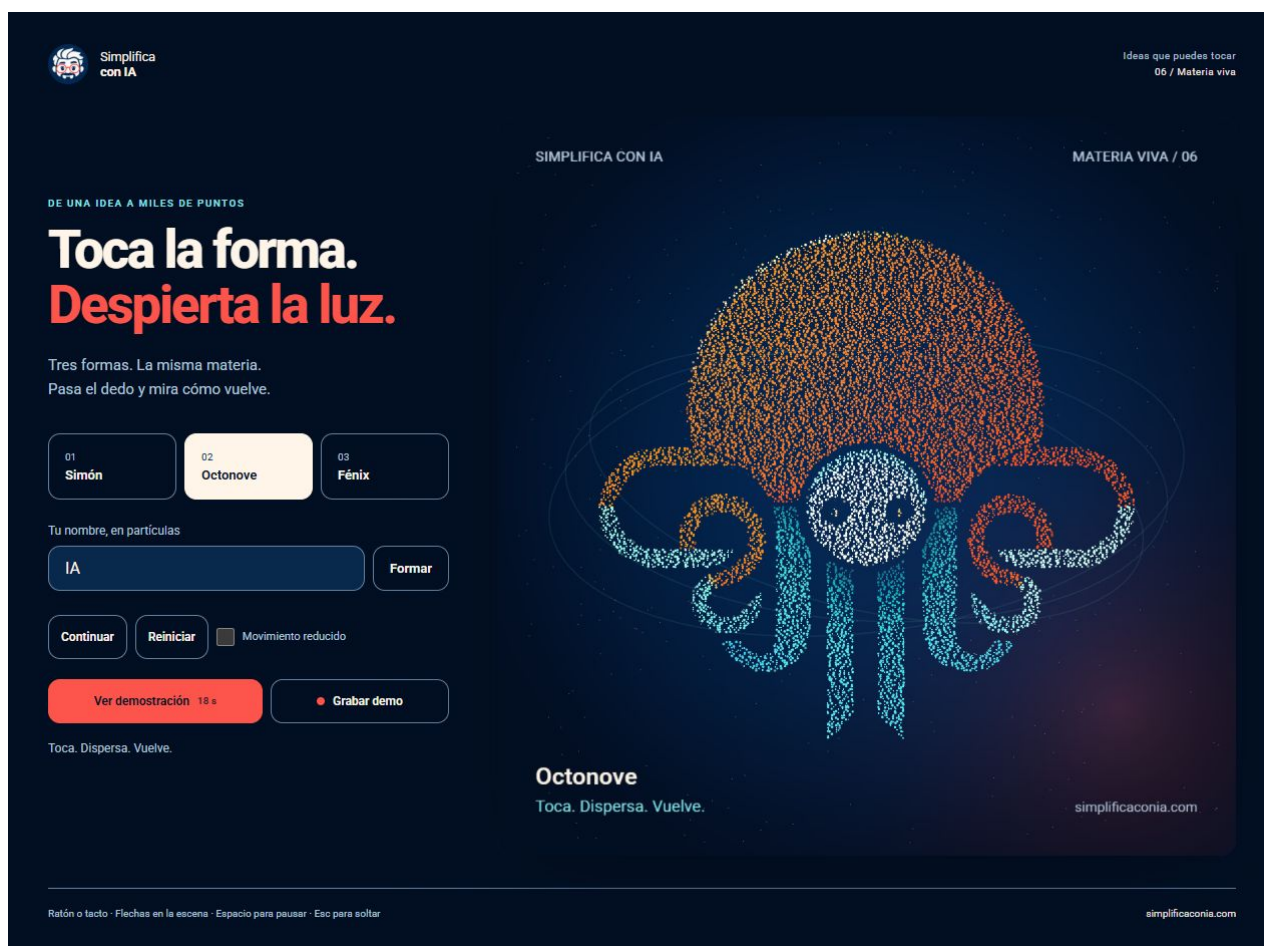


Este campo solo cambia la formación de partículas. **No cambia el título, el logo pequeño de la cabecera ni los textos de toda la página.** Para adaptar esos elementos a tu marca tendrás que editar `index.html` o pedir ese cambio al asistente.

Paso 4. Sustituye el logo por tu PNG

Hazlo primero en tu copia local. La demo pública sirve para explorar; sus controles no tienen un botón para subir tu archivo.

- Abre **particulas/assets**. Guarda una copia de **simplifica-original.png** fuera de esa carpeta para poder volver atrás.
- Prepara tu logo como PNG transparente. No basta con que el fondo parezca blanco: debe existir transparencia real. Abre el archivo antes de usarlo y comprueba que no está vacío.
- Para la primera prueba, llama a tu archivo exactamente **simplifica-original.png** y sustituye el que está en **assets**. No cambies la extensión de un JPG para convertirlo en PNG.
- Recarga la dirección local y selecciona **Simón**. Esa formación ahora debe dibujar tu archivo. El nombre del botón seguirá siendo Simón hasta que edites su etiqueta.
- Comprueba la silueta sin mover el ratón. Después prueba la dispersión y el regreso. Si conservas el nombre de archivo, el icono pequeño que usa esa misma imagen también cambiará.



Si prefieres conservar los archivos originales, añade **mi-logo.png** a **assets** y pide al asistente el cambio con la tarjeta **Prompt de personalización** del final. Debe actualizar la ruta usada por **loadLogo** en **particulas.js**; no hace falta modificar el muestreador para cambiar solo el archivo.

En esta versión los detalles muy oscuros pueden perder presencia porque el muestreo filtra píxeles con poca luminosidad. Si tu logo es casi negro, prepara una variante clara para fondo oscuro o pide al asistente que adapte ese filtro conservando los huecos. No arregles el problema añadiendo un rectángulo blanco detrás: también se convertiría en puntos.

Cómo usar los tres prompts con tu asistente de programación

Al final tienes tres tarjetas con objetivos distintos. No hace falta pegarlas todas a la vez:

- **Prompt de arranque:** úsalo después de abrir la carpeta **particulas** con tu asistente. Pídele abrir el ejemplo existente, no reconstruirlo. Debe darte una dirección local y mantener las dependencias incluidas.
- **Prompt para copiar:** úsalo si quieres encargar una nueva versión del efecto. Adjunta tu PNG y explica qué controles quieres conservar. Revisa el resultado: el mismo encargo puede producir una implementación diferente.

- **Prompt de personalización:** úsalo sobre el proyecto ya abierto y añade tu PNG autorizado como contexto. Sustituye la referencia genérica del prompt por el nombre real de tu archivo. Pide también cambiar las etiquetas visibles que todavía mencionen las marcas de ejemplo.

En un asistente de chat que no pueda abrir tu disco, adjunta los archivos pertinentes: **index.html**, **particulas.js** y tu logo. Si necesitas cambiar el comportamiento, añade **particle-physics.js**. Explica qué archivo debe devolverte y conserva la copia anterior antes de sustituirlo. No subas contraseñas ni archivos privados ajenos al ejemplo.

Ajustes opcionales: dónde está cada parámetro

Si el resultado ya te gusta, puedes saltarte esta parte. **La demo no incluye deslizadores de física:** estos valores se cambian en los archivos o con ayuda del asistente.

Radio: `radius = 1.05`, en `particulas.js` (puntero y teclado).

Empuje: `strength = 1.8`, en `particulas.js` (puntero y teclado).

Muelle: `this.spring = 30`, en `particle-physics.js`.

Amortiguación: `this.damping = 7.2`, en `particle-physics.js`.

Cambia un único valor, guarda el archivo y recarga. Repite el mismo gesto sobre la misma formación para comparar. Conserva los puntos decimales en JavaScript: **1.05**, no **1,05**. Si no sabes editarlo, indica al asistente el efecto que buscas y el archivo de la tabla.

Cómo guardar una demostración en vídeo

- Vuelve a una formación inicial con **Reiniciar**.
- Pulsa **Ver demostración · 18 s** si solo quieres reproducir la secuencia. Ese botón no descarga un vídeo.
- Para exportar, pulsa **Grabar demo**. Mantén esa pestaña abierta y visible durante la grabación. Cambiar de pestaña puede interrumpirla.
- Al terminar, usa **Descargar vídeo** si aparece. Reproduce el archivo descargado y comprueba que contiene la secuencia completa.

El formato depende del navegador: puede ser **WebM** o **MP4**. No prometas MP4 ni cambies una extensión a mano para convertirlo. La grabación procede del lienzo: no incluye por sí sola una voz, una pista musical ni todos los controles de la página. Antes de usarla en una plataforma que exija MP4, exporta o convierte el vídeo con un editor compatible.

Errores frecuentes y cómo resolverlos

- **Sale una pantalla vacía o «No se pudo iniciar la escena».** Comprueba que has extraído el ZIP y que la dirección comienza por **http://**, no por **file:///**. Conserva juntos **vendor**, **assets** y los archivos JavaScript. Revisa también si el navegador puede ejecutar WebGL.

- **El logo no cambia.** Confirma nombre y extensión del PNG, revisa que lo has puesto en la carpeta que está sirviendo el editor y recarga. Si cambiaste el nombre, actualiza también su ruta.
- **Las partículas no responden.** Sal de la demostración automática, pulsa **Continuar** si está pausada y comprueba **Movimiento reducido**. No desactives esa preferencia de forma general para otras personas.
- **El texto se corta.** El límite del ejemplo es diez caracteres. Usa un nombre más corto; el campo no sirve para un eslogan largo.
- **No aparece la descarga o la grabación se interrumpe.** Mantén visible la pestaña y prueba un navegador compatible con grabación de lienzo. Si el botón no está disponible, conserva el vídeo de muestra para consultar el efecto y utiliza otro grabador o editor cuando prepares tu versión.

Qué falta para ponerlo en tu web

El proyecto descargable es una web de ejemplo, no un plugin de WordPress. Para publicarlo necesitas un alojamiento que sirva HTML, CSS, imágenes y módulos JavaScript, manteniendo sus rutas. **No pegues todo el proyecto en un bloque de texto del editor.**

Para WordPress, una integración posible es alojar la demo estática e incrustarla con un iframe, es decir, una ventana de esa página dentro de otra. Antes de ponerla en la cabecera, pide a quien mantenga la web que revise altura móvil, accesibilidad, carga y convivencia con el menú. Conserva el título, el texto y el botón importante fuera del lienzo.

Comprueba la URL final en escritorio y móvil: controles que se pueden tocar, forma reconocible, preferencia de movimiento reducido y ningún recurso que solo exista en **127.0.0.1**. El servidor local de pruebas no sustituye un alojamiento público.

Descarga el proyecto editable y la guía

Los mismos archivos que ves en las capturas

El ZIP conserva el ejemplo de partículas y añade las instrucciones revisadas. El PDF resume la ruta, los controles, los ajustes y las comprobaciones para tenerlos al lado mientras trabajas.

Para continuar, tienes la **guía para crear una landing page con IA**, la de **webs 3D con IA** y la **biblioteca de guías PDF**. La **documentación de Three.js** es la referencia técnica si quieres profundizar.

¿Necesitas ayuda para pedir los cambios?

La carta **El Vibe Coder** de Invokard te ayuda a plantear una aplicación a la IA, avanzar por pasos y revisar el resultado. Es **gratis**, como las 55 cartas de Invokard.

Explora las 55 cartas gratuitas de Invokard

¿Quieres los prompts exactos para seguir el proceso?

Justo debajo están las tres tarjetas: **arranque**, **creación** y **personalización**. Pulsa **Copiar Prompt** en la fase que necesites y pégalo en tu asistente con los archivos indicados. Las fichas gratuitas de esta guía se pueden leer como visitante; registrarte te permite guardar recursos. No necesitas puntos ni una membresía para instalar las cartas gratuitas de Invokard.

Prompts para tener junto al proyecto

Prompt de arranque · Partículas

Arranca un servidor local para este proyecto y dame la dirección. Localiza index.html, particle-shapes.js y particle-physics.js. Conserva las dependencias locales y explícame dónde cambiar el logo y los parámetros de interacción.

Prompt para copiar · Partículas

Crea una cabecera interactiva con Three.js y 12.000 partículas individuales. Muestrea la forma y el color de un logo PNG con transparencia. Guarda una posición de origen por partícula y una velocidad propia. Aplica repulsión local según la distancia al cursor, amortiguación y un muelle que la devuelva a su origen. Mantén las zonas alejadas del cursor estables. Añade entrada táctil, flechas, pausa y movimiento reducido.

Incluye tres formaciones: mi logo, un segundo logo autorizado y un fénix original que se transforme en una galaxia. Usa la misma población de puntos para las transiciones. Permite escribir un nombre de hasta diez caracteres. Fondo azul noche, partículas con color legible y controles sencillos. Entrega el proyecto completo con dependencias locales y una demostración de 18 segundos.

Prompt de personalización · Partículas

Sustituye la formación principal por [ARCHIVO PNG]. Conserva sus proporciones y colores, respeta el canal alfa y distribuye los puntos por su silueta. Mantén las otras formaciones, las transiciones y los controles del proyecto.