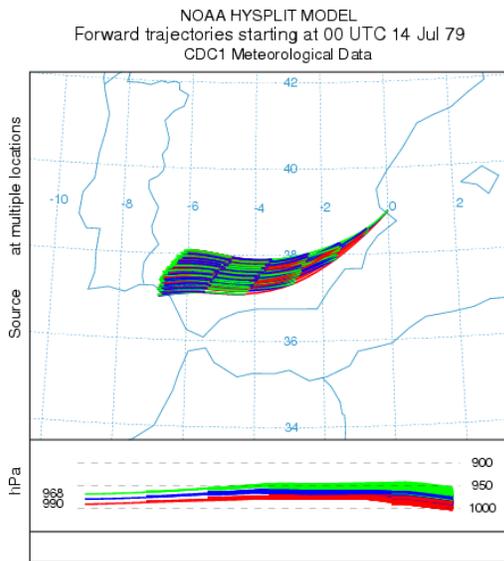
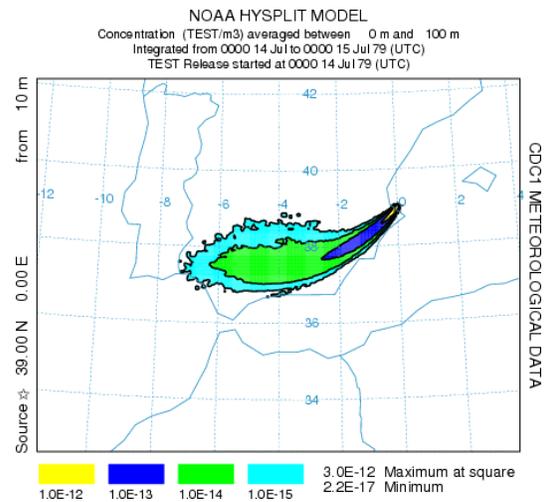


## Trayectorias versus Concentraciones

Un “puff” que sigue una trayectoria simple no puede representar adecuadamente el crecimiento de una nube de contaminación cuando el campo de vientos varía en el tiempo y el espacio. En estas situaciones, un “puff” simple debe dividirse en un número de “puffs” diferentes o se debe realizar una simulación usando muchas partículas de contaminación. En el gráfico de la izquierda las trayectorias se calculan cada 4 horas a 10, 100 y 200 metros sobre el nivel del suelo (AGL) para representar el transporte dentro de la capa límite, mientras que sobre la derecha se utilizaron 2500 partículas para simular un penacho de contaminación.



[control](#) & [setup.cfg](#)



[control](#) & [setup.cfg](#)

**Partícula:** Este elemento (particular) es un punto de masa de contaminante. Se emite un número fijo de partículas. Estas se mueven debido a la influencia del viento y poseen una componente media y otra aleatoria. Nunca crecen ni se dividen.

**Puff:** Este elemento es una bocanada cilíndrica tridimensional que tiene una distribución de concentración vertical y horizontalmente definidas. Los “Puffs” crecen horizontal y verticalmente de acuerdo a las reglas de dispersión y se dividen si su tamaño es muy grande.

**Híbrido:** Este elemento corresponde a un objeto bidimensional (masa plana, espesor vertical nulo) el cual posee una distribución horizontal de tipo “puff”. Para simular la distribución vertical se utiliza un número fijo de estos elementos que funcionan como partículas. En la dimensión horizontal estos elementos crecen de acuerdo a las reglas de dispersión y se dividen si su tamaño es muy grande.