

T120B167 ŽAIDIMŲ EFEKTŲ PROGRAMAVIMO PAGRINDAI

# KURSINIS PROJEKTAS

Atliko:

IFZm-1 Ernestas Kuprys

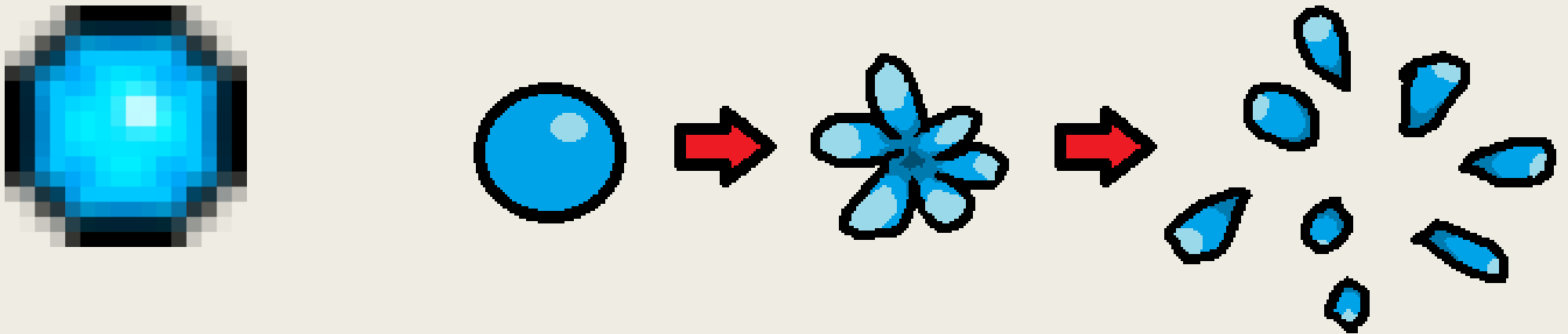
# Užduotis

Šiame darbe bus siekiama suprojektuoti 5 skirtingus grafinius efektus pasinaudojant Godot žaidimų varikliu. Kiekvienas efektas bus skirtingo pobūdžio:

- Dalelių efektai
- Tekstūrų efektai
- Deformacijų efektai
- Post-procesing efektai
- Meniniai efektai

# 1. Dalelių efektas: kulkos sproginimas

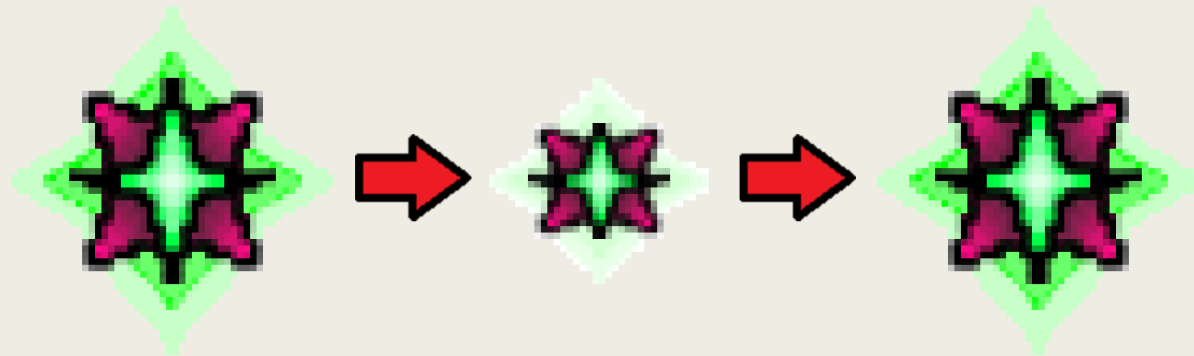
- Veikėjo šautai kulikai susidūrus su kliūtimi, ji turi sprogti į daugelį dalelių ir išnykti.



## 2. Tekstūrų efektas: sodrumo pokytis

- Žaidėjui panaudojus „Dash“ gebėjimą, veikėjo modelis praras visą spalvų sodrumą. Šis sodrumas palaipsniui grįš atgal per laiko tarpą, kurį gebėjimo „cooldown“ užtruks.





### 3. DEFORMACIJŲ EFEKTAS: DYDŽIO POKYTIS

Iš nugalėtų priešų  
atsiradę „power up“  
blizgės bei periodiškai  
didės ir mažės.

## 4. POST-PROCESSING EFEKTAS: VIGNETTE

Žaidėjui, patyrusiam pakankamai žalos, bus pritaikytas „Vignette“ efektas, nurodantis pavojų bei kad veikėjo gyvybės yra arti mirties.





## 5. MENINIS EFEKTAS: DEZINTEGRACIJA

Priešams mirus bus atvaizduotas dezintegracijos efektas. Priešo tekstūra bus sunaikinama į dulkes.