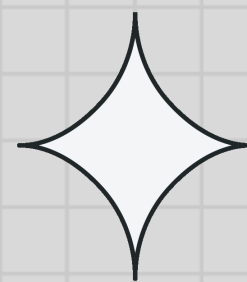
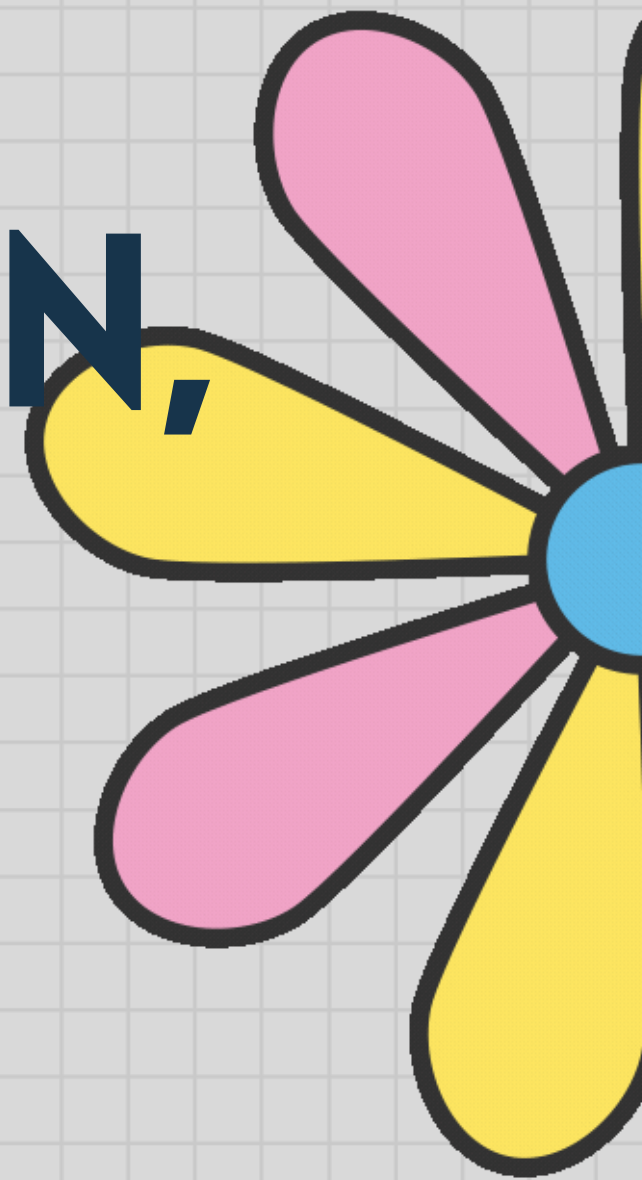


# PARCIAL VFX ANIMACIÓN, VALOR Y FLIPBOOKS

Sergio Felipe Peñaloza





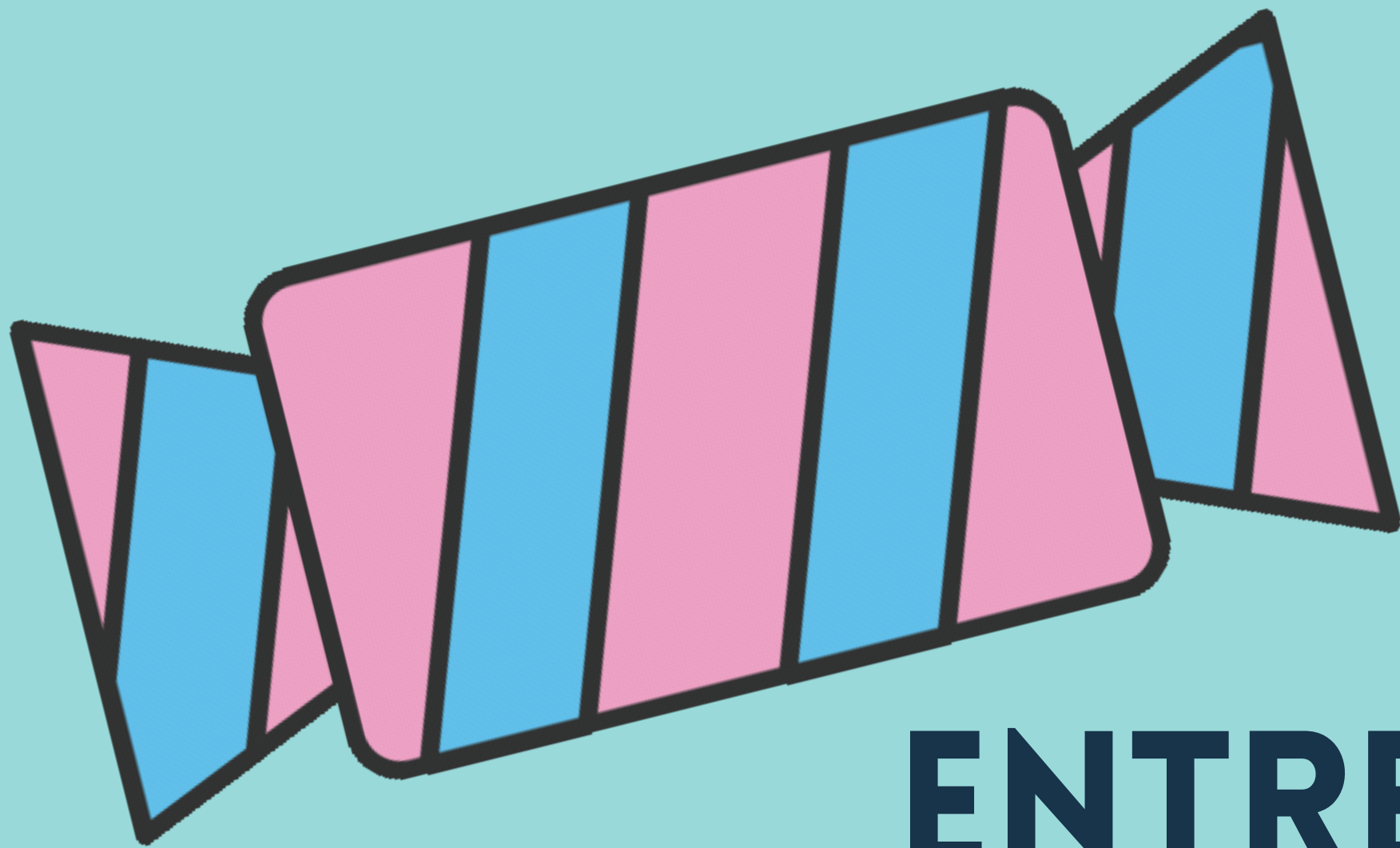
# ENUNCIADO

El Game designer de “Magical visions LLC” ha decidido que es momento de mejorar el prototipo del juego “Geo Blasters 2: the geoduck invasion”, para lo cual le ha pedido a usted (el VFX artist) que cree un efecto visual para la siguiente mecánica:

“Perthra, el personaje principal, puede crear un área de efecto circular en el piso de 2 metros de radio. Al pasar 0.5 segundos, un geiser de polvo ubicado en la misma área de efecto se levantará a una altura de 2 metros y se disipará máximo en 0.2 segundos, dejando un vestigio del área afectada por un tiempo adicional de 1 segundo”.

Los animadores han entregado los archivos correspondientes de animación y usted deberá coordinar dicha animación con el efecto visual.





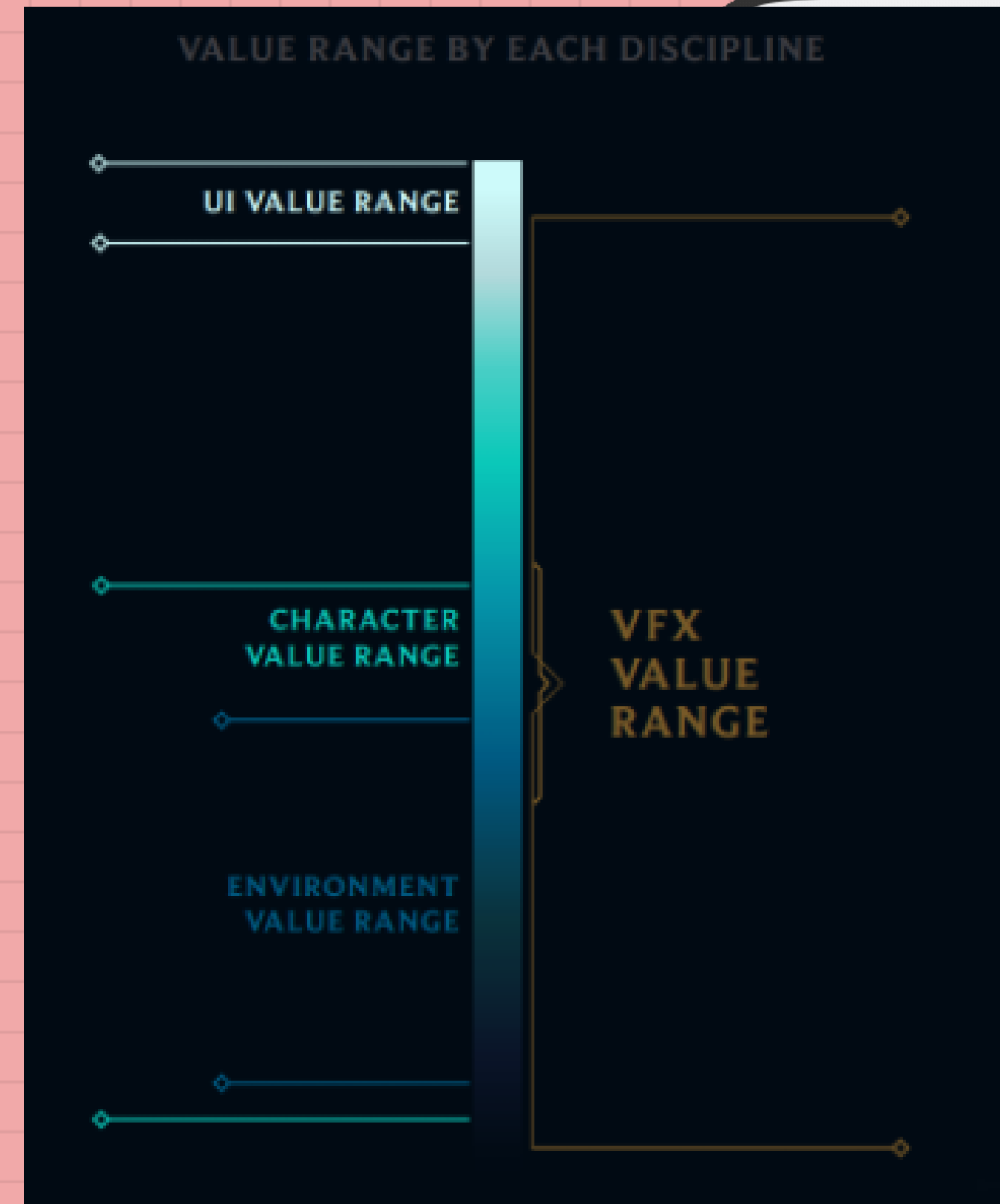
# ENTREGABLES



# ENTREGABLES (PRE PRODUCCION)

(PNG) Escala de valores con los siguientes espectros definidos (imagen de ejemplo):

Personaje  
Environment  
VFX  
UI

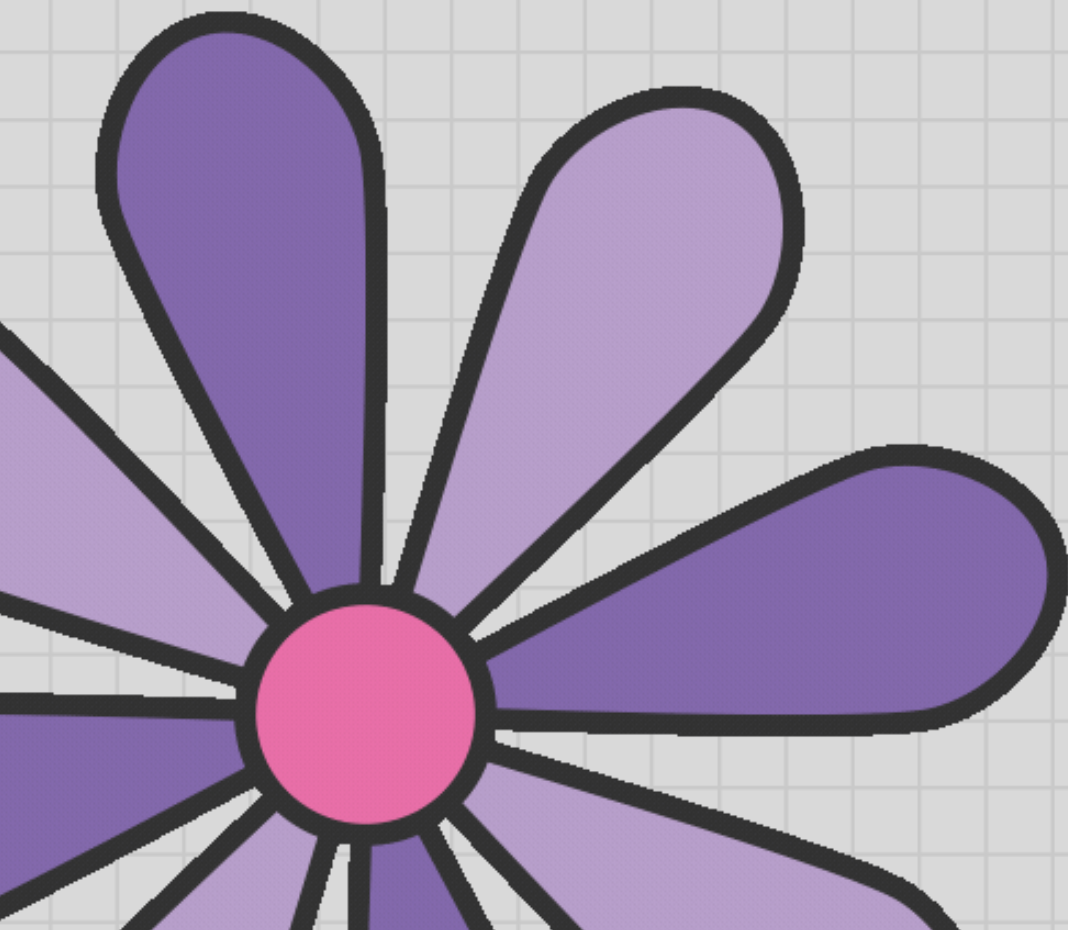




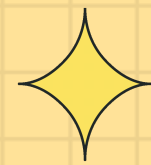
# ENTREGABLES (PRE PRODUCCION)



- (txt) requerimientos de vfx:
  - Identificación de los tiempos de interés en las etapas del efecto (anticipación, acción principal, disipación) extraídos del texto anterior
  - Identificación de los tiempos de interés en la animación



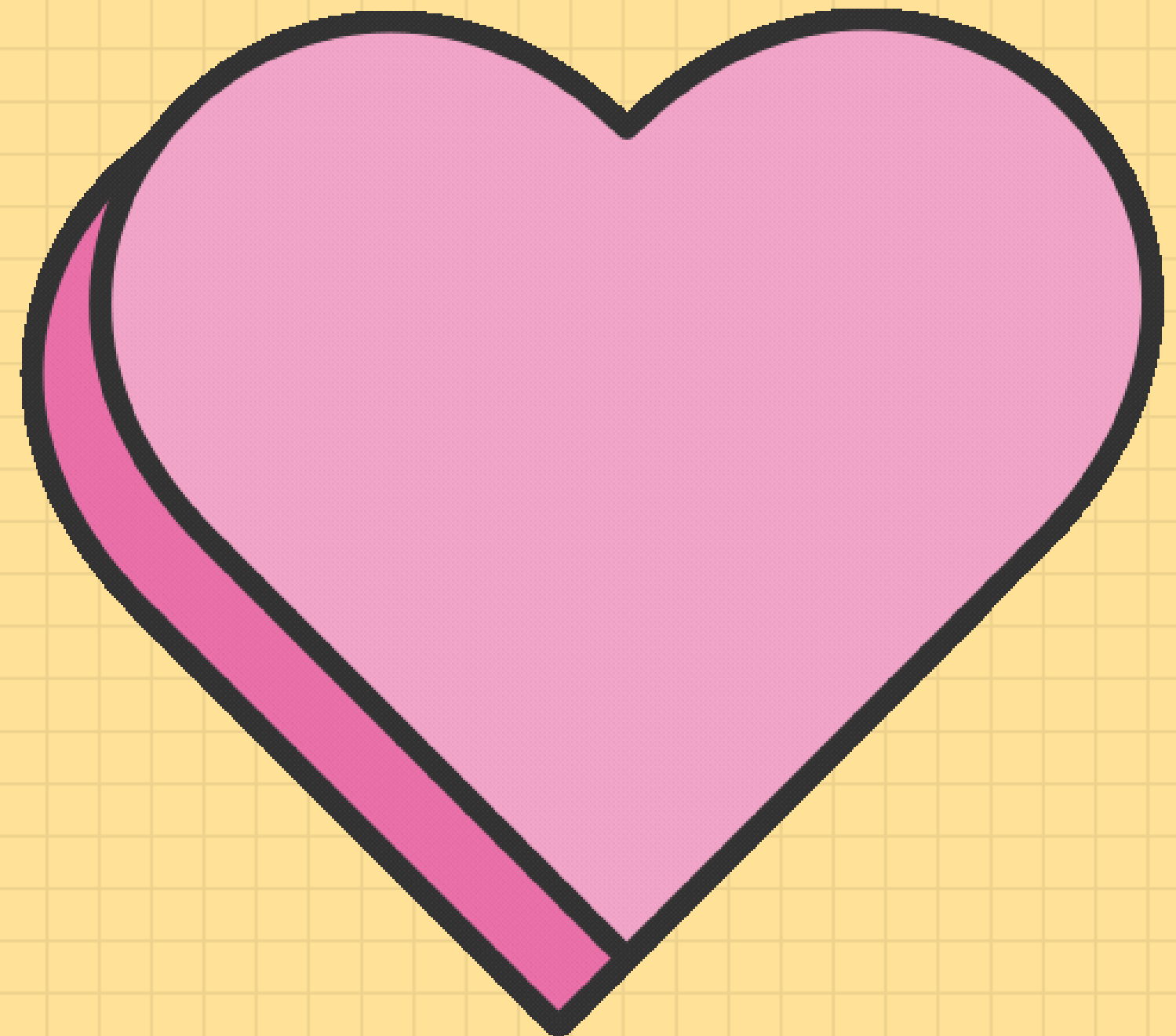
# ENTREGABLES (PRODUCCION)



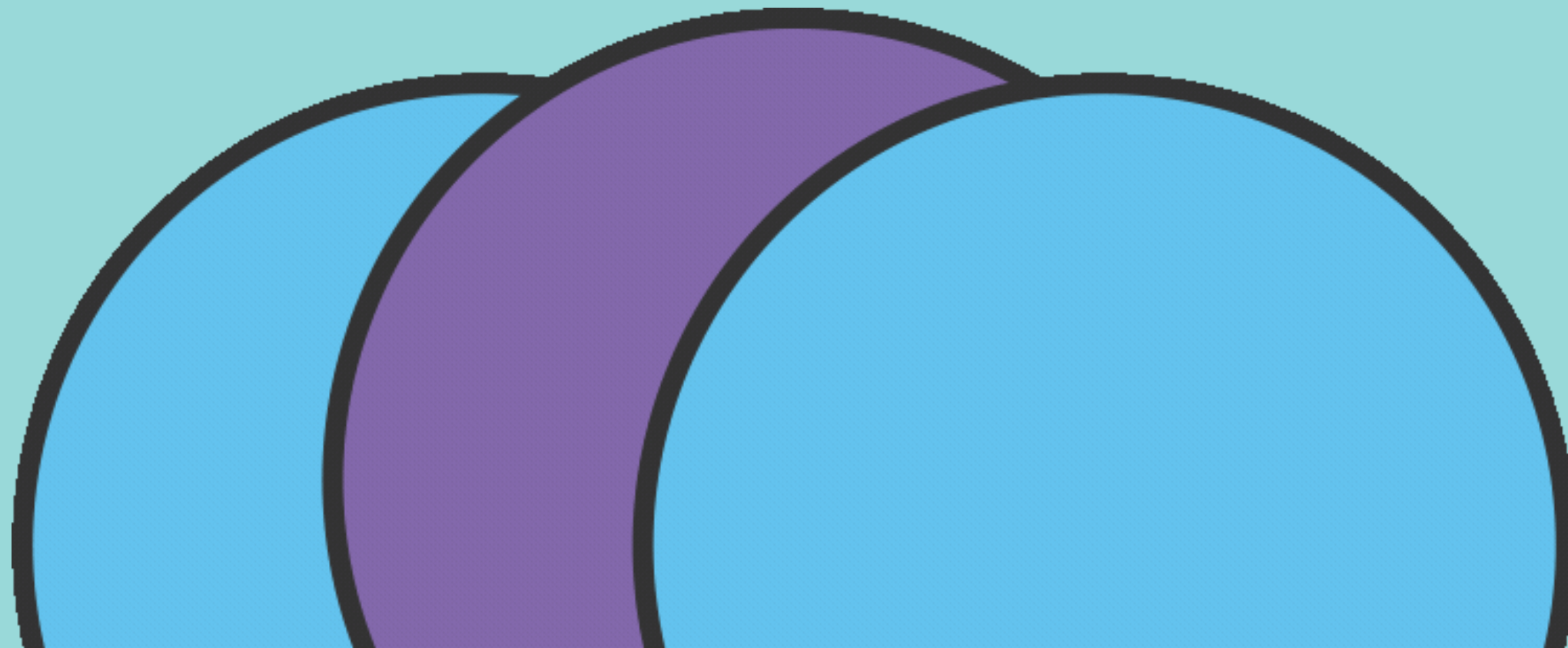
- Unitypackage con todos los elementos necesarios para reproducir el efecto en la versión 2020.3.16

Se debe descargar el FBX que contiene el personaje animado para realizar el ejercicio.

Fecha de entrega: Lunes 14 de marzo de 2022 en la carpeta de drive



# REQUERIMIENTOS



# REQUERIMIENTOS (VFX)

Efecto de anticipación que se reproduce sobre el jugador

Efecto de anticipación que se reproduce en el área donde el geiser hace efecto

Efecto de acción principal

Efecto de disipación

Nota: algunos efectos previamente descritos pueden hacer parte de un mismo sistema de partículas pero deben entenderse conceptualmente como efectos distintos

