



ACTIVIDAD



PROYECTILES



he



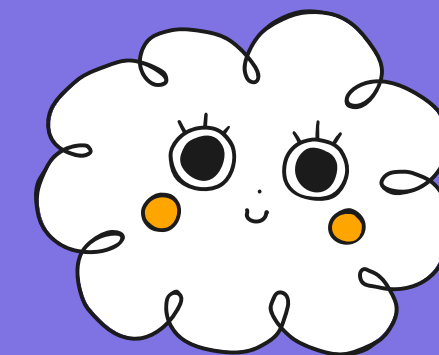
...



SERGIO PEÑALOZA

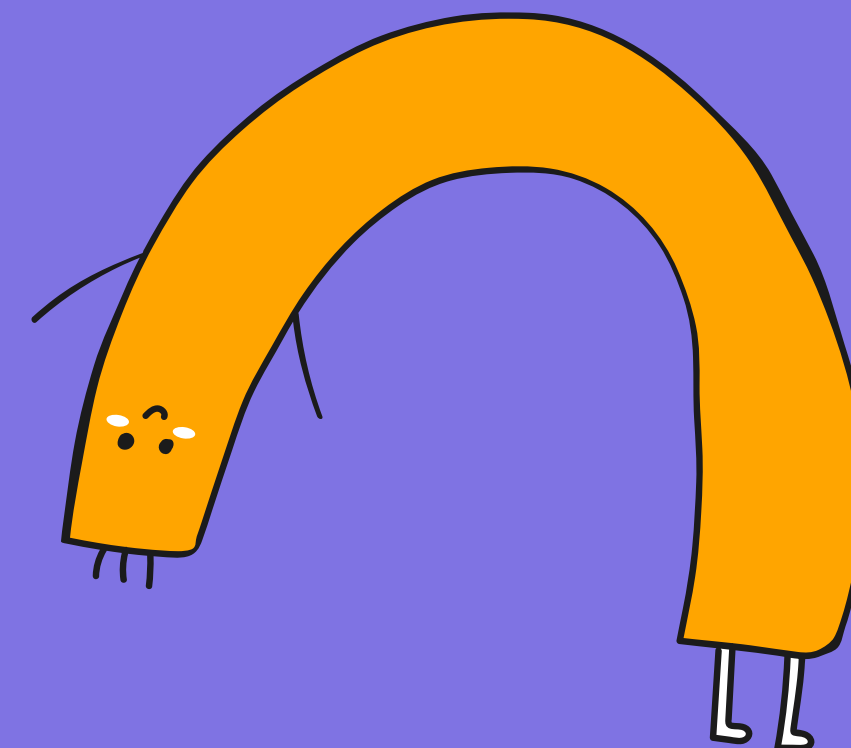


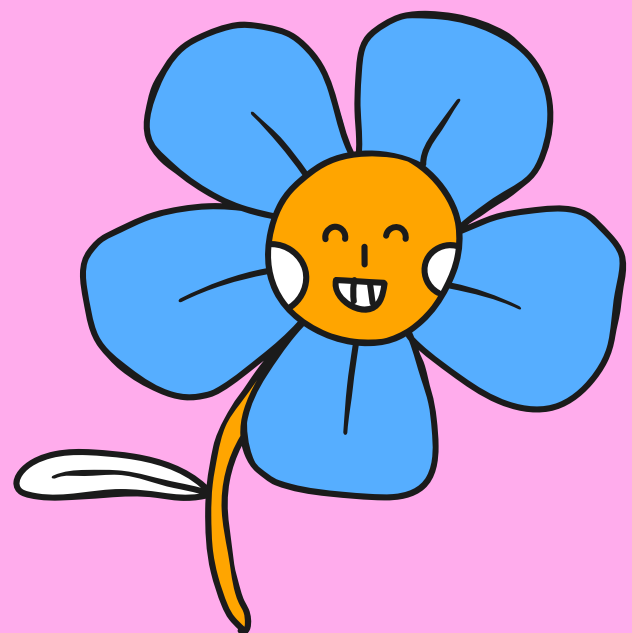
ENUNCIADO



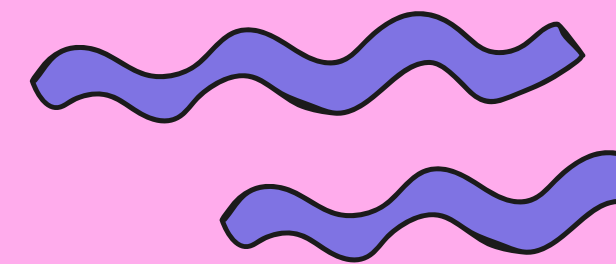
En el game design document de un video juego se han definido 2 proyectiles elementales: Hielo y Eléctrico. Como VFX artist, usted deberá de crear 1 de los 2 proyectiles definidos con sus respectivas partes fundamentales:

1. Centro
2. Estela
3. Efectos complementarios
4. Impacto



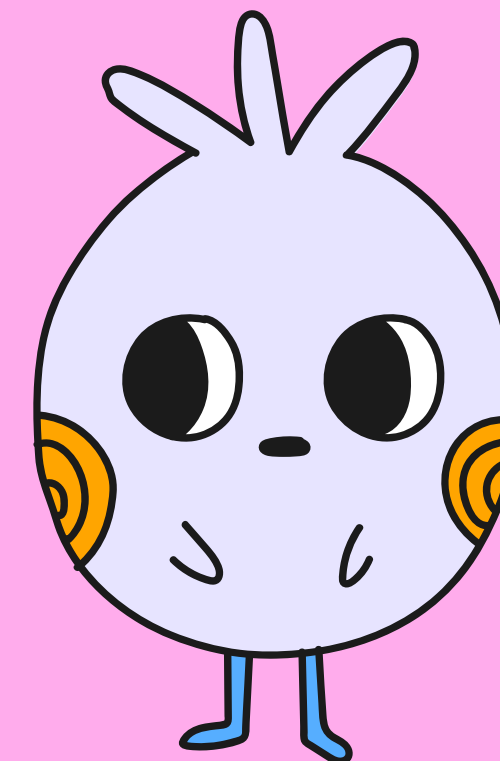
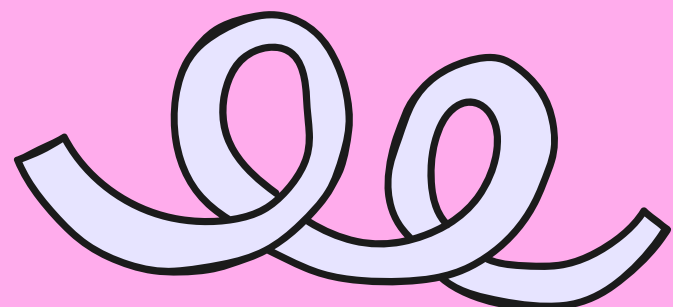


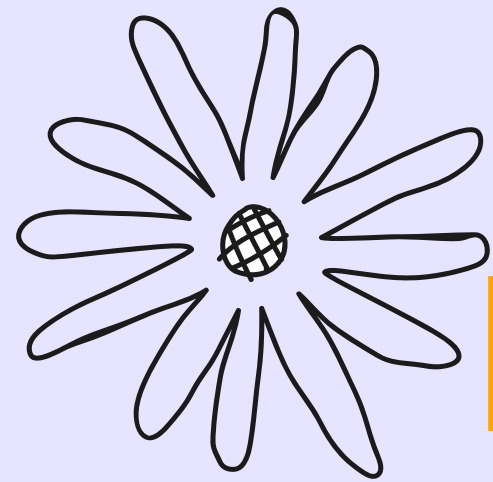
REQUERIMIENTOS EXTRA



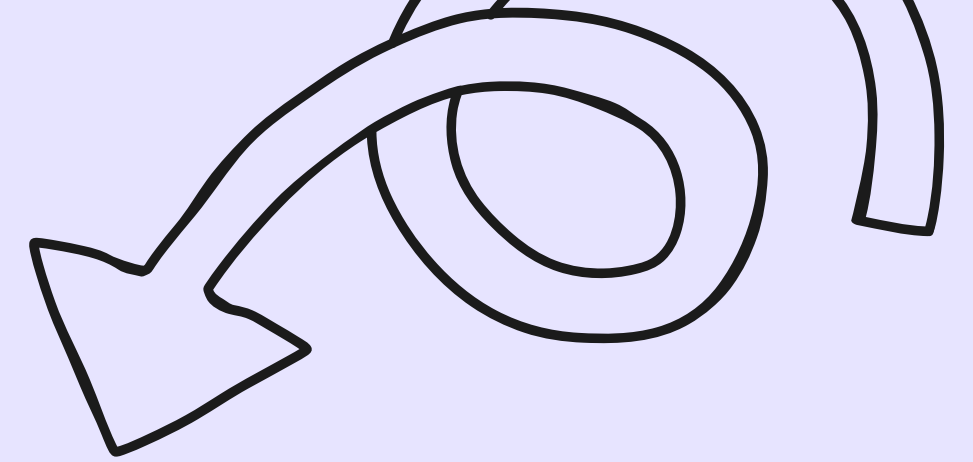
El efecto mínimo debe contener 2 de las siguientes técnicas:

1. Flipbooks
2. Trails (pueden ser ribbons)
3. Noise
4. Luces

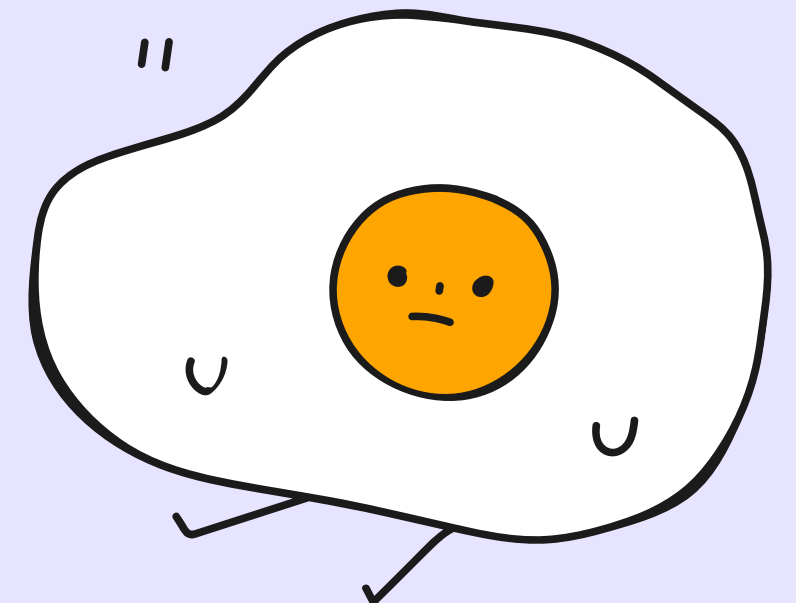
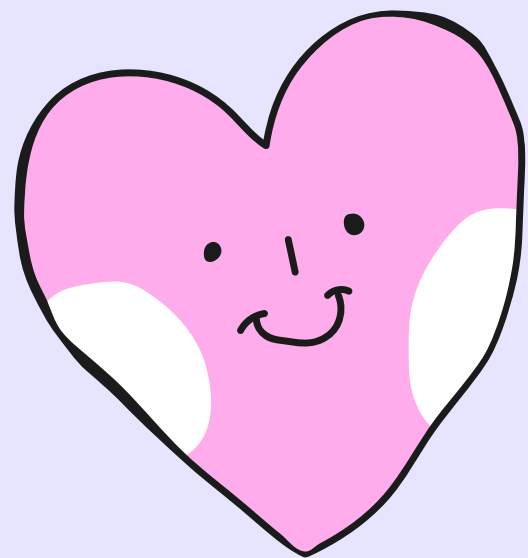
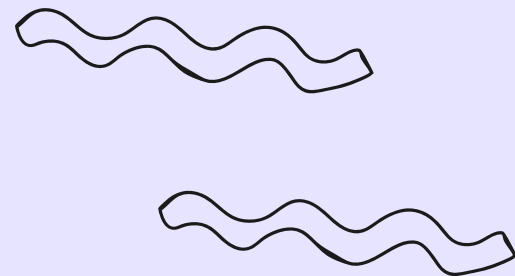




ENTREGABLES

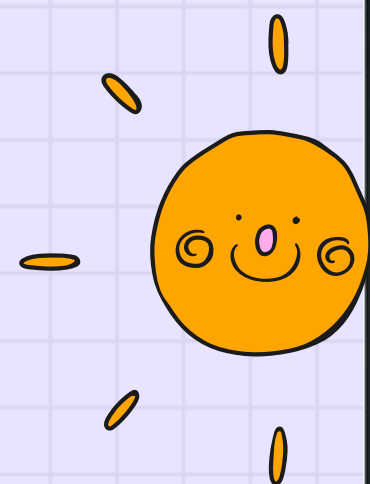
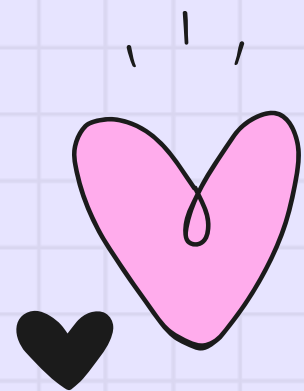


- 1..unitypackage con todos los elementos necesarios para reproducir el efecto + instrucciones de cómo reproducirlo y/o configurarlo para su uso.
- 2.PDF con los siguientes ítems
 - a.Pantallazo del proyectil + efecto de impacto en escala de grises con el espectro de valores indicado
 - b.Pantallazo del proyectil + efecto de impacto a color explicando la paleta de colores utilizada

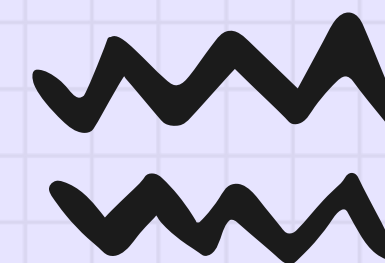
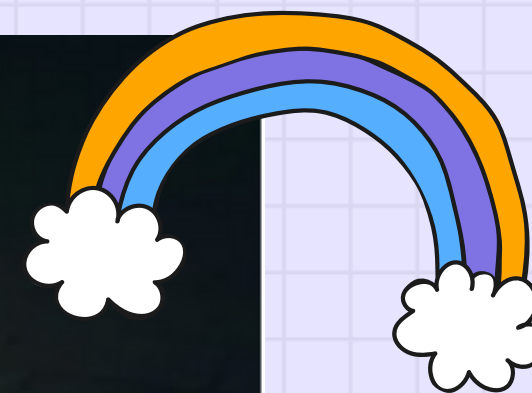


EJEMPLO PUNTO 2





WIND



EJEMPLO PUNTO 3

ENTREGABLES

La entrega se realizará a través de **Google Drive**, En la carpeta correspondiente a cada estudiante con el nombre
Entrega3_NombreEstudiante_2022_GrupoDeEstudiante.unitypackage.
Entrega3_NombreEstudiante_2022_GrupoDeEstudiante.pdf

Fecha de entrega: Miercoles 9 de marzo 2022

Nota: un .unitypackage con archivos innecesarios será penalizado o devuelto en caso de ocupas demasiado espacio