

# Imagine VR Lab – Art Fix Report

## Projekt

Projektové opravy byly jednoduché a udělal jsem je ihned.

## Zbraň

Vše bylo tak nějak v pořádku a vše mi dávalo smysl

Pro Zásobník a místo na zbrani pro zásobník jsem prodloužil a udělal tak aby to dávalo více smysl (Víc zapadl a také měl dané úchytky pro bullets)

## Budova

Veškeré fixy mi nezabraly moc času, a upřímně vzniklé to byly chyby spíše které jsem přehlédl než o kterých bych nevěděl jak nebo proč fixnout. Vše byla pouze zbrkllost.

## Shader

Upřímně jsem nevěděl že musím specificky nastavit HDR pro Emission Colors, takže to byl samozřejmě rychlý fix.

## VFX

Použití Quadu je opravdu lepší, cone byl zbytečný, v PS jsem udělal novou texturu pro quad aby to dávalo stále stejný smysl a upravil trochu nastavení VFX

Projekt - <10min

Zbraň - 2h

Budova – 1h

Shader - <10min

VFX - 20min