

Pipeline – PvB

Lijst van gebruikte software en pakketten

Lijst van gebruikte software en pakketten

- Unity3D
- Adobe Photoshop CS6
- Autodesk Maya 2015
- Quixel Suite
- Microsoft Visual Studio 2013
- Microsoft Office/Word
- Software Ideas Modeler

Development pipeline

Procedures en regels

Procedure voor het maken van een 3D model:

Beginnt in Maya. Werken in Photoshop/Quixel voor textures en/of maps. Eindresultaat doorleveren aan programmers.

Artstijl en consistentie:

Art assets worden ontworpen/gemaakt volgens de 'Art Guide' beschikbaar in de documentatie folder.

Specificaties aanleveren art

3D models aanleveren:

Het model wordt aangeleverd in .fbx formaat. Maximale texture resolutie is 1024 x 1024. De aangewezen 'Asset Master' is Frank van Wattingen.