

Pipeline – PvB

Lijst van gebruikte software en pakketten

Lijst van gebruikte software en pakketten

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

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. Een 3D model mag niet een grotere filesize hebben dan 1 MB. Alle art assets worden geupload op Trello, als attachment aan hun bijbehorende kaart.

Images aanleveren:

Een afbeelding, ongeacht het type, wordt aangeleverd als een .png bestand. Als de afbeelding bij een 3D model hoort, zorg dan dat hij als attachment wordt toegevoegd aan hetzelfde kaartje als het 3D model.

Deze regels gelden ook voor UI elementen (bijv. knoppen, achtergronden, etc.) De maximale resolutie voor een image is 2048 x 2048.

Audio aanleveren:

Alle audio wordt aangeleverd als .mp3 met een 128kbps bitrate. Ook de audio wordt geupload op trello, en vastgemaakt aan het correcte kaartje.

Animaties aanleveren:

Een animatie wordt aangeleverd als een .fbx bestand, vastgemaakt aan het Trello kaartje van het originele 3D model.

Specificatie bestandsnamen aanleveren alle assets

Een bestandsnaam moet zich houden aan het volgende formaat:

Naam_Van_Het_Object

of

Naam_van_het_object

Een 3D model heet dus bijv. *Ground_rocks_3.fbx*. Een animatie wordt op dezelfde manier aangeleverd, maar bevat een postfix, plus een @, voor de animatie naam. Bijv. *Ground_rocks_3@Throw.fbx*. Een texture krijgt ook een postfix, maar met het type texture en een _ in plaats van een @. De lijst van mogelijke postfixes voor texture is:

- alb – Albedo map
- met – Metallic map
- nmp – Normal map
- hgt – Height map
- occ – Occlusion map
- em – Emission map
- det – Detail
- dax – Detail Albedo x
- nm2 – Normal map (2)

Zo is de texture naam bijv. *Ground_Rocks_3_alb.png*, of *Player_Torso_nmp.png*, of *Stone_wall_det.png*.