Pipeline – PvB

# Lijst van gebruikte software en paketten

Lijst van gebruikte software en paketten

* 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:   
Begint 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 (niet groter dan 1mb?). Maximale texture resolutie is 1024 x 1024. De aangewezen ‘Asset Master’ is Frank van Wattingen.

#### Specificaties aanleveren audio

Audio wordt aangeleverd in mp3 formaat met een bitrate van 128kbps.