

Pipeline del **videojuego**

Para el desarrollo de un videojuego, hay varias etapas por las que debe pasar el desarrollo del mismo: preproducción, producción, postproducción, pruebas y lanzamiento. Veamos de qué tratan las dos primeras fases.



PREPRODUCCIÓN

En la preproducción, se crea la idea, la historia, se desarrollan las características de los personajes, se analizan referentes visuales, también se busca una línea gráfica a desarrollar y se incluye el storyboard. Es importante también tener en cuenta la paleta de colores y la línea gráfica; finalmente se desarrollan las artes conceptuales, tanto de los personajes como de los escenarios que se implementan en el videojuego.

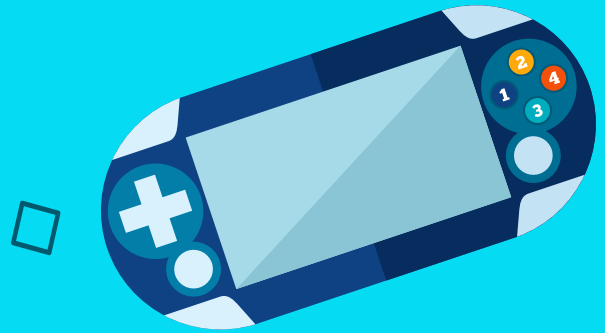
PRODUCCIÓN

Durante el desarrollo de la producción, y a partir del arte conceptual se realizan los personajes en 3D, estos se realizan en lowpoly, posterior a ellos se crean las UV del objeto modelado. Si se desea tener una calidad de juego con alto estándar se procede al esculpido para la realización de high poly, pero este paso se puede omitir, si la idea del videojuego lo permite. Posterior a ello se crean las texturas para el objeto 3D. También se incluyen los materiales que van a ser parte del modelo.



Desarrollo

A partir del objeto ya modelado y texturizado, se crea el Rigg de los personajes, NPC, es decir se le asignan huesos, que permitirán que el personaje pueda mover sus extremidades. La animación es fundamental para crear las diferentes instancias de los personajes, como por ejemplo, el descanso o momento de relajamiento del personaje, el ciclo de caminado, de salto, agacharse, atacar con un arma, entre otras.



Desarrollo

En esta etapa se crean todas las piezas gráficas y objetos con lo que se puede y no se puede interactuar, incluidos vehículos, casas, árboles, montañas, NPC o enemigos, entre otros. Cuando se tienen todos estos elementos diseñados, se importan en el software de desarrollo del videojuego, como es el caso de Unity 3D; para empezar a realizar la composición de los niveles del juego y los scripts, que son los que finalmente le darán vida a los personajes que se moverán en el mundo 3D.

Desarrollo

El script permitirá asignarles a los personajes acciones que pueden ser activadas por decisión del jugador, pero también se crearán funciones a los NPC, para que ataquen o ayuden al personaje principal.

El diseño de UX y la creación de código son también importantes para generar el acceso al juego, donde se pueden escoger los niveles de dificultad del juego, apagar o encender el audio y otras configuraciones que se deseen asignar.

