Juan Abadía

[juan.abadia@gmail.com](mailto:juan.abadia@gmail.com)

El objetivo es crear un juego. Generar un binario. El ejecutable está acompañado de una serie de datos (donde está el player, la malla, etc.).

AVISO: el rendimiento no puede ser un problema. Debemos conocer todas las partes.

Un dibujo de un pizarrón blanco

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**Cooking**: coge los datos raw y los adapta para que vayan lo más rápido en la plataforma destino (IOS / PS4 / PC / SWITCH / XBOX).

El objetivo es que el arte que llega tenga calidad.

Asset: cualquier recurso que necesita el juego.

**Es muy importante que el ciclo de iteración sea corto**. Si arranco y tengo que esperar mucho para probar algo, pierdo mucho tiempo.

Un pizarrón con un texto en blanco

Descripción generada automáticamente

Imagen en blanco y negro

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Aquí el unreal no nos dice que hay 8 vertices. Hay como 24.

Max dice que hay 6 caras, pero unreal te dice que hay 12 triangulos.

Cuando pinto un triangulo para una cara, tendrá distinta normal (aunque tenga distinta normal).

Imagen que contiene nieve, firmar, alambre, colgando

Descripción generada automáticamente

Sin embargo, será un mismo vertice para las caras de la izquierda F1 y F2. Un vertice viene definido por:

* Posición
* UV
* Normal

**Textura**

Grid 🡪 Texels. En una textura de 8x8 tengo 64 texels

4 canales (gris, RGB, RG, RGBA). Asumimos que hay 4

Cada canal de cada texel ocupa 1 byte

Cuadradas, potencias de 2