*Animación Videojuego*

1 Índice:

2 Introducción:

2.1 Nombre del TFG

2.2 Idea inicial

2.3 Sinopsis

2.4 Género

2.5 Contenido TFG (Qué se desarrolla en el TFG)

2.6 Equipo TFG

2.7 Objetivos TFG

3 El Proyecto:

3.0 Introducción a la idea de desarrollo del proyecto

3.1 DAFO

3.2 Calendario

3.3 Equipo

3.4 Pipeline

3.5 Workflow

3.6 Medios Técnicos

3.7 Plan de marketing

3.8 Plan de financiación

3.9 Con el TFG se conseguirá…

4 Desarrollo del TFG:

4.1 Guion literario / Documento narrative (conclusiones apartado final)

4.2 Escaleta / Diseño de la jugabilidad (conclusiones apartado final)

4.3 Story / Diseño de niveles (Quests) (conclusiones apartado final)

4.4 Animática / Desarrollo visual (conclusiones apartado final)

4.5 Concept Art:

4.5.1 Color Scripts (conclusiones apartado final)

4.5.2 Personajes (conclusiones apartado final)

4.5.3 Props (conclusiones apartado final)

4.5.4 Sets

4.5.5 Cabecera y créditos / Interface

4.5.6 Conclusiones

4.6 Sonido

4.6.1 Banda Sonora (conclusiones apartado final)

4.6.2 Efectos de sonido (ambinetación) (conclusiones apartado final)

4.7 Concluciones fase de desarrollo

5 Preproducción:

5.1 Modelado: (conclusiones apartado final)

5.2 Rigging: (conclusiones apartado final)

5.3 Shading: (conclusiones apartado final)

5.4 Cloth & hair: (conclusiones apartado final)

5.5 Conclusionesfase de Preproducción

6 Producción:

6.1 Animación y cache / Animación e implementación en Unreal (conclusiones apartado final)

6.2 Lighting (conclusiones apartado final)

6.3 Rendering / Programación (conclusiones apartado final)

6.4 Compositing / Testing (conclusiones apartado final)

6.5 Conclusiones fase de Producción

7 Conclusiones generales

8 Bibliografía

9 Anexos

Guion literario / Documento narrativo

Story / Documento de diseño

Animática (2D, layout, animación) / Desarrollo visual (2D, Bloking, Beta…)

El libro del arte de…

ShowReel del equipo

Making Off

Diario