

PIPELINE Y NAMING

ID DE LOS MIEMBROS

Duarte Martínez Vizoso	MVD
Ángel Candal Casas	CCA
Roi Sánchez Domínguez	DSR
Laura Pérez Zaera	ZPL
Ángela García García	GGA
Mario Cabo Penas	PCM
Ángel García Yáñez	YGA

Todos los archivos deben tener el ID de la persona que lo ha hecho, para que pueda ser fácil acudir a la persona si hay algún cambio que realizar.

NOMBRE DE LOS PERSONAJES

Como los personajes recorren varios departamentos, se va a establecer un nombre para cada uno de ellos y así estar de acuerdo.

- galacticCow
- mechaChicken
- catBall
- axo

ESTRUCTURA DE ARCHIVOS EN GOOGLE DRIVE

- **00_Administracion** (aquí van recursos de producción y marketing)
- **01_DocumentosConcepto** (aquí van ideas para nuevos juegos)
- **02_Recursos** (aquí van paquetes genéricos de contenido)
- **NOMBRE_DE_JUEGO** (cada juego tendrá su carpeta separada)
 - **00_Referencias**
 - **00_Characters** (referencias para personajes)
 - **01_Escenarios** (referencias para escenarios)
 - **02_Props** (referencias para props)
 - **03_Atrezzo** (referencias para decoraciones)
 - **02_Moodboard**
 - **01_GDD**
 - **00_DocumentoConcepto** (información básica sobre el proyecto)
 - **01_Gameplay** (información sobre las mecánicas del juego)
 - **02_Narrative** (información sobre la narrativa del juego)
 - **03_Characters** (información sobre los personajes del juego)
 - **04_Level** (información sobre el diseño de los niveles)
 - **05_UI** (información sobre la interfaz de usuario)
 - **06_Audio** (información sobre el diseño sonoro)
 - **02_ConceptArt**
 - **00_ColorPalettes**

- **01_GameplayPreview** (aquí va el como se va a ver el juego)
- **02_Characters** (aquí va el arte conceptual de los personajes)
- **03_Props** (aquí va el arte conceptual de los ítems interactivables)
- **04_Atrezzo** (aquí va el arte conceptual de los ítems decorativos)
- **03_Assets**
 - **00_Characters** (aquí van los personajes)
 - **01_Props** (aquí van los ítems con los que Momo interactúa)
 - **02_Atrezzo** (aquí van los ítems decorativos)
- **04_UI**
 - **00_Font** (aquí van fuentes de texto)
 - **01_Ingame** (aquí van recursos de la interfaz ingame)
 - **02_MainMenu** (aquí van recursos del menú principal)
 - **03_PauseMenu** (aquí van recursos del menú de pausa)
 - **04_SettingsMenu** (aquí van los recursos del menú de opciones)
 - **05_TutoLevelSelct** (aquí van recursos del menú de selección de tutoriales)
 - **06_ArcadeLevelSelect** (aquí van recursos del menú de selección de nivel arcade)
 - **07_Tutorials** (aquí van los dialogos y elementos de los tutoriales)
 - **08_LevelStart** (aquí van elementos de las pantallas de inicio de nivel)
 - **09_LevelEnd** (aquí van elementos de las pantallas de final de nivel)
 - **99_Other** (aquí van recursos de interfaz genéricos o que no cuadran en otra categoría)
- **05_Audio**
 - **00_SFX** (aquí van los efectos de sonido)
 - **01_Music** (aquí van las canciones)
 - **02_Ambience** (aquí van los ambientes)
- **06_VFX** (aquí van recursos el departamento de efectos visuales)
- **07_Cinematicas** (aquí van las cinemáticas finales y los créditos)
- **97_Memories** (aquí van recursos antiguos del juego)
- **98_Pipeline** (aquí va la información de pipeline del proyecto)
- **99_Versiones** (aquí se almacenan las versiones del juego)

ESTRUCTURA DE ARCHIVOS EN UNREAL ENGINE

- **Content**
 - **03_Assets**
 - **00_Characters** (aquí van Blueprints de los personajes)
 - **01_Props** (aquí van Blueprints de ítems interactivables)
 - **02_Atrezzo** (aquí van los ítems decorativos)
 - **04_UI**
 - **00_Font** (aquí van fuentes de texto)
 - **01_Ingame** (aquí van recursos de la interfaz ingame)
 - **02_MainMenu** (aquí van recursos del menú principal)
 - **03_PauseMenu** (aquí van recursos del menú de pausa)
 - **04_SettingsMenu** (aquí van los recursos del menú de opciones)
 - **05_TutoLevelSelect** (aquí van recursos del menú de selección de tutoriales)

- **06_ArcadeLevelSelect** (aquí van recursos del menú de selección de nivel arcade)
- **07_LevelStart** (aquí van recursos del menú de pre-game)
- **08_LevelEnd** (aquí van recursos del menú post-game)
- **09_Tutorials** (aquí van recursos los tutoriales)
- **99_Other** (aquí van recursos de interfaz genéricos o que no cuadran en otra categoría)
- **05_Audio**
 - **00_SFX** (aquí van los efectos de sonido)
 - **01_Music** (aquí van las canciones)
 - **02_Ambience** (aquí van los ambientes)
- **06_VFX**
- **07_Cinematicas** (aquí van los recursos de las cinemáticas finales y los créditos)

TRELLO

Trello será la herramienta para asignar tareas y comprobar el estado del desarrollo

Existirá un canal por cada departamento, y en cada canal habrá 3 columnas:

BLOCKED	TO-DO	IN PROGRESS	REVIEW
Tareas que no se pueden comenzar porque dependen de que otro departamento complete una tarea.	Tareas pendientes	Tareas que están asignados a una persona.	Tareas completadas que hay que revisar si funcionan correctamente.

Las tareas irán pasando de una columna a otra (de izquierda a derecha) hasta que finalmente serán archivadas cuando termina la revisión.

Mover cosas desde la columna de BLOCKED a la de TO-DO será responsabilidad del Departamento de Producción.

DISCORD

El Discord estará dividido por proyectos

- **NOMBRE_PROYECTO**
 - **notif_prod:** Notificaciones y Avisos del departamento de producción
 - **notif_design:** Notificaciones y Avisos del departamento de diseño
 - **notif_art:** Notificaciones y Avisos del departamento de arte
 - **notif_ui:** Notificaciones y Avisos del departamento de interfaces
 - **notif_3d:** Notificaciones y Avisos del departamento de modelado3D
 - **notif_shading:** Notificaciones y Avisos del departamento de shading
 - **notif_rig:** Notificaciones y Avisos del departamento de rigging
 - **notif_anim:** Notificaciones y Avisos del departamento de animación
 - **notif_audio:** Notificaciones y Avisos del departamento de audio
 - **notif_program:** Notificaciones y Avisos del departamento de programación

- **pasar-cosas-rapido:** Canal para pasar documentos rápidamente *(esto no excluye que deban subirse al Google Drive)*
- **links:** Canal para pasar referencias, tutoriales, etc.
- **Reuniones:** Canal de voz para reuniones cortas
- **Co-work:** Canal de voz para estar trabajando

SISTEMA DE NOTIFICACIONES

Los canales de texto que comienzan por notif_ están destinados para avisar de cuando un miembro de cierto departamento se asigna una tarea, modifica o sube algo a Google Drive.

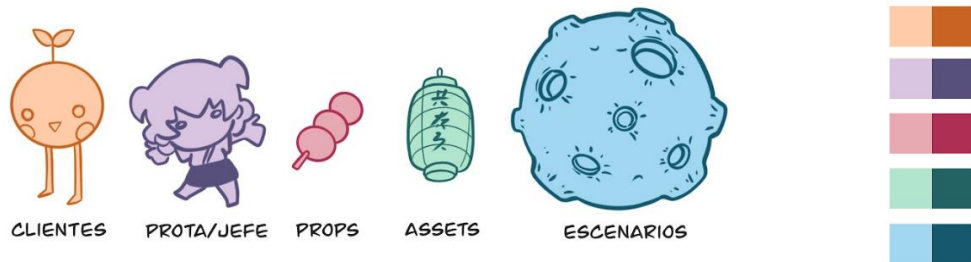
El mensaje usado a través estos canales debe ser claro y conciso, ya que este sistema no deja de ser solo un apoyo al Trello y al Google Drive.

El departamento de producción se encargará de revisar el correcto funcionamiento de las notificaciones y corregir lo que sea necesario

DEPARTAMENTO DE ARTE

Entregas de ARTE CONCEPTUAL:

- Formato: A4 o 4:3
- Copia con fondo blanco + Copia con fondo transparente
- Recomendable incluir anotaciones
- Opciones:
 - Color plano
 - Color + Sombras
 - Lineart



Entregas de MODEL SHEETS:

- Vistas predeterminadas por diseño
- Solo lineart (separando por colores los elementos principales)

DEPARTAMENTO DE MODELADO

Los modelos se exportarán en los formatos .obj (para texturizado) y .fbx (para motor)

Formato del nombre:

SM_ID_nombreItem_vxx

DEPARTAMENTO DE SHADING

Técnica: Textura hand-painted

Las texturas se construirán mediante la combinación de

- COLORES BASE (pastel, inspirados en las paletas de colores establecidas)
- LINEART (para detalles y marcar formas)
- TEXTURA (capas sobre el color base en que usando pinceles con textura, por ejemplo de acuarela, o salpicaduras, le damos un efecto más interesante, sin pasarse de realista)

Paletas de colores establecidas:

- General:



- Props:



- Momo:



- Customers:



Color del lineart: Hex#362f31 (aunque se pueden usar líneas blancas o más negras para partes oscuras)

Si se usan mapas de normales: Este paso se hará PRIMERO, usando el high poly en el programa de textura painting para tener referencia de los relieves.

Mapas que se van a usar: BaseColor/Albedo + Roughness [+ Metallic]

Resolución: 2K (2048x2048) salvo excepciones:

- Suelo de la luna: 4k

Formato de nombre:

- **BaseColor/Albedo:** *T_ID_nombreltem_color_vxx*
- **Metalness:** *T_ID_nombreltem_metal_vxx*
- **Roughness:** *T_ID_nombreltem_rough_vxx*

DEPARTAMENTO DE RIGGING

Formato del nombre:

Rig_ID_nombreltem_vxx

DEPARTAMENTO DE ANIMACIÓN

Formato del nombre:

AS_ID_nombreltem_nombreAnimacion_vxx

nombreAnimacion	DESCRIPCIÓN	PERSONAJE/ITEM
IDLE	Quieto	All
IDLEWithCustomer	Quieto mientras lleva a un cliente	Momo
seatIDLE	Está dentro de una terma	Cientes
run	Correr	Momo
runWithCustomer	Correr mientras lleva a un cliente	Momo
float	Bajar de la nave	Cientes
death	Se terminó el contador de tiempo en la terma	Cientes

DEPARTAMENTO DE UI

Formato del nombre

UI_ID_nombreUI_nombreElemento_extra.vxx

nombreUI:

- mainMenu
- pauseMenu
- ingameUI

nombreElemento:

- Button (ej. playButton): Botón interactuable
- Feedback (ej. dashFeedback): Elemento que informa sobre un aspecto del gameplay
 - Si hay varios elementos que cumplen una misma función:

customerColorFeedback_green

- Window (ej. pauseWindow): Imagen de fondo sobre la que se sitúan los botones del menú de pausa.

DEPARTAMENTO DE AUDIO

Todos los audios se van a utilizar en formato .wav

Formato del nombre para canciones:

SONG_ID_nombreCancion_vxx

Formato del nombre para efectos:

SFX_ID_itemEmisor_nombreEfecto_vxx

Formato del nombre para ambientes:

AMB_ID_nombreAmbiente_vxx