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 interactuables)
    - **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 interactuables)
    - **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 de 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

Imagen que contiene Forma

Descripción generada automáticamenteGráfico, Diagrama, Gráfico de burbujas

Descripción generada automáticamente

Entregas de MODEL SHEETS:

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

DEPARTAMENTO DE MODELADO

Los modelos se exportaran 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:

Un dibujo de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza baja

* Props:

Un dibujo de una caricatura

Descripción generada automáticamente con confianza baja

* Momo:

Imagen que contiene dibujo

Descripción generada automáticamente

* Customers:

Dibujo de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**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\_nombreItem\_color\_vxx*
* **Metalness:** *T\_ID\_nombreItem\_metal\_vxx*
* **Roughness:** *T\_ID\_nombreItem\_rough\_vxx*

DEPARTAMENTO DE RIGGING

Formato del nombre:

*Rig\_ID\_nombreItem\_vxx*

DEPARTAMENTO DE ANIMACIÓN

Formato del nombre:

*AS\_ID\_nombreItem\_nombreAnimacion\_vxx*

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

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*