



LEVELUP
GAME DEV HUB

Bootcamp Diseño de Entornos 3D para videojuegos

Introducción a Pipelines & Exportación de Assets



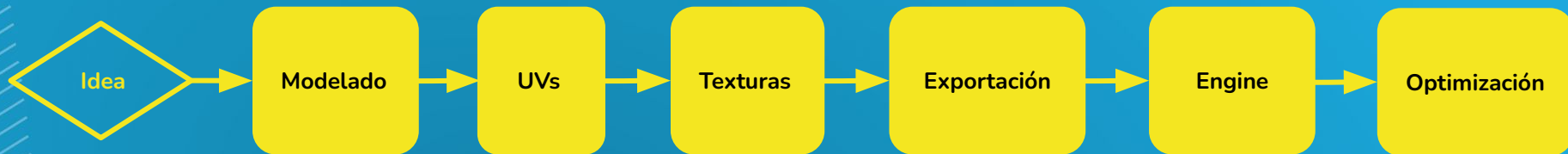
LEVELUP
GAME DEV HUB

Introducción a Pipelines & Exportación de Assets

Bootcamp Diseño de Entornos 3D para videojuegos

¿QUÉ ES UN PIPELINE?

- Un pipeline es el flujo de trabajo que sigue un asset desde su creación hasta su integración en el videojuego.



INPUT vs OUTPUT

INPUT

Lo que recibimos:

- Concepts
- Blockouts
- Referencias
- Assets base

OUTPUT

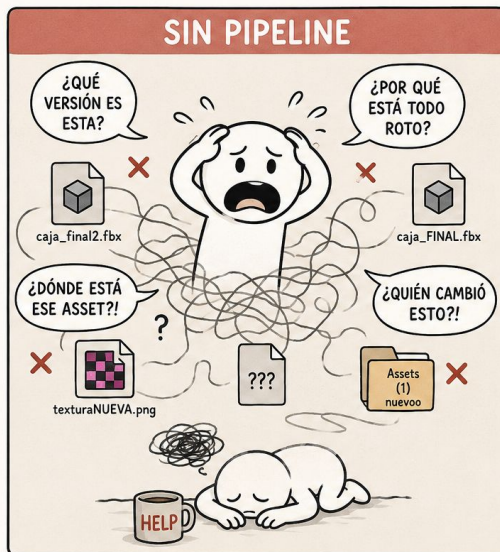
Lo que entregamos:

- Meshes
- Texturas
- Prefabs
- Assets optimizados

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE UN PIPELINE?

- Organización
- Consistencia
- Trabajo en equipo
- Optimización
- Evitar errores
- Escalabilidad del proyecto

CUANDO NO HAY PIPELINE...



CAOS, ESTRÉS Y CAFÉ FRÍO ☹️

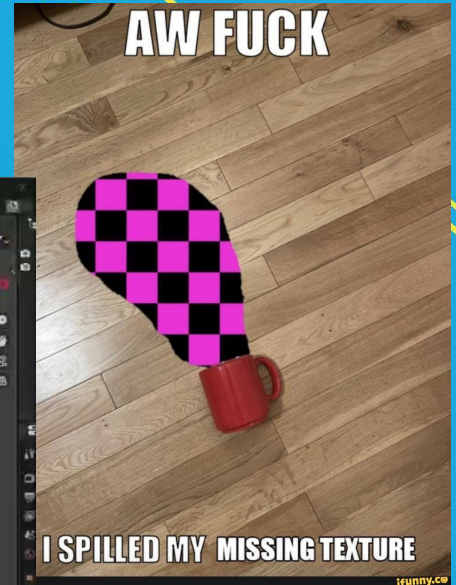
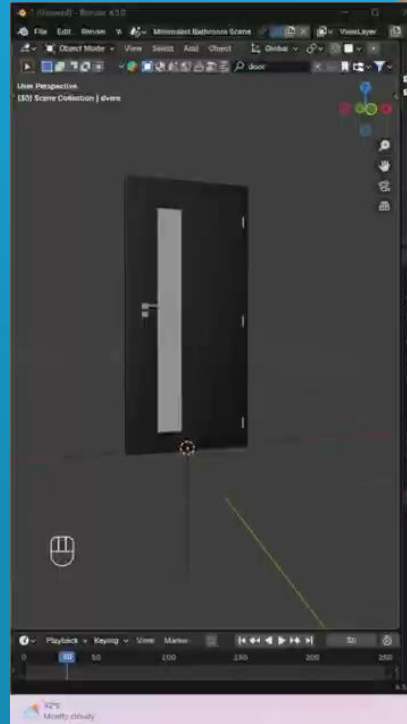


ORDEN, TIEMPO Y CAFÉ CALIENTE 😎

ERRORES COMUNES

Errores que **TODOS** hemos cometido

- Escalas incorrectas
- Pivots mal colocados
- Nombres caóticos
- Texturas “missing”
- Transforms sin freeze
- Normals invertidas



ORGANIZACIÓN DE ASSETS

/Assets

/meshes

/Textures

/Materials

/Exports

GOOD

- SM_WoodCrate_A
- T_RockWall_N
- M_GroundMud

OUTPUT

- cajaFINALfinal2
- rock_good_definitive
- asdf

FORMATOS DE EXPORTACIÓN

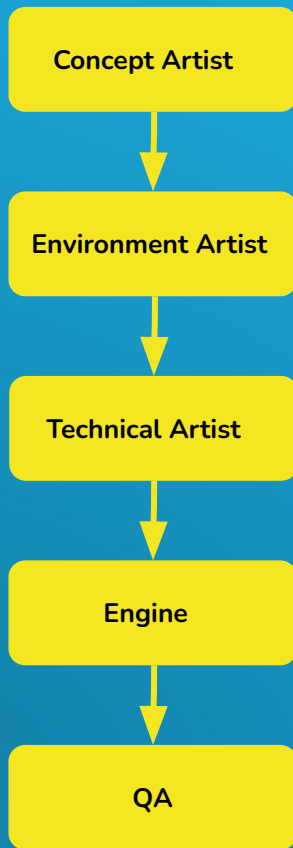
<u>FORMATO</u>	<u>USO</u>
FBX	Meshes y animaciones
OBJ	Geometría simple
PNG/TGA	Texturas
EXR	HDR/lighting

EXPORTACIÓN CORRECTA

Checklist antes de entregar

- ✓• Escala correcta
- ✓• Pivot correcto
- ✓• Freeze transforms
- ✓• UVs revisadas
- ✓• Naming limpio
- ✓• Texturas conectadas

PIPELINE REAL



Consejos

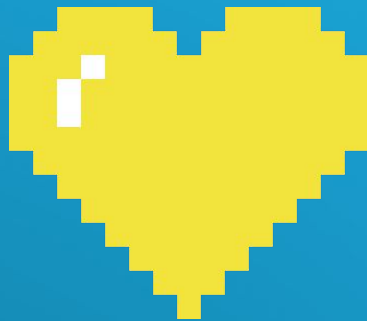
- No dejéis todos los exports para el final
- Nombrad bien desde el principio
- Un proyecto limpio os salvará horas de trabajo
- Lo perfecto no siempre es producción-ready
- A veces es mejor volver a empezar
- La práctica hace al maestro

PREGUNTAS

Espacio para que preguntéis todas vuestras dudas



LEVELUP
GAME DEV HUB



¡Muchas gracias!