

# Fondos.

## Descripción general.

- El diseño para los primeros planos tendrán una elevada influencia de los que se pueden ver en el juego "[Backbone, Dystopian Noir Adventure](#)".
- A continuación se muestran una serie de captura de pantallas para que sirvan como inspiración.
- No es necesario diseñar la misma cantidad de edificios que se muestran en estas capturas, un listado similar a este sería suficiente para empezar:
  - Edificio tipo Hotel/Rascacielos con varias columnas de ventanas y un gran portal central (con esto rellenamos bastante escenario).
  - Una tienda con un toldo/cartelería y escaparate con gran cristalera que se puede reutilizar para tienda de diversos usos simplemente cambiando los rótulos de la cartelería.
  - Restaurante tipo Diner (como el [DobleRR de Twin Peaks](#)).
  - Edificio de viviendas más pequeño que el hotel. Tres columnas de ventanas con portal central. Cualquiera de los edificios de las [calles Crosby y Howard de Manhattan](#), pueden valer, son muy de este estilo.

## Capturas de pantalla



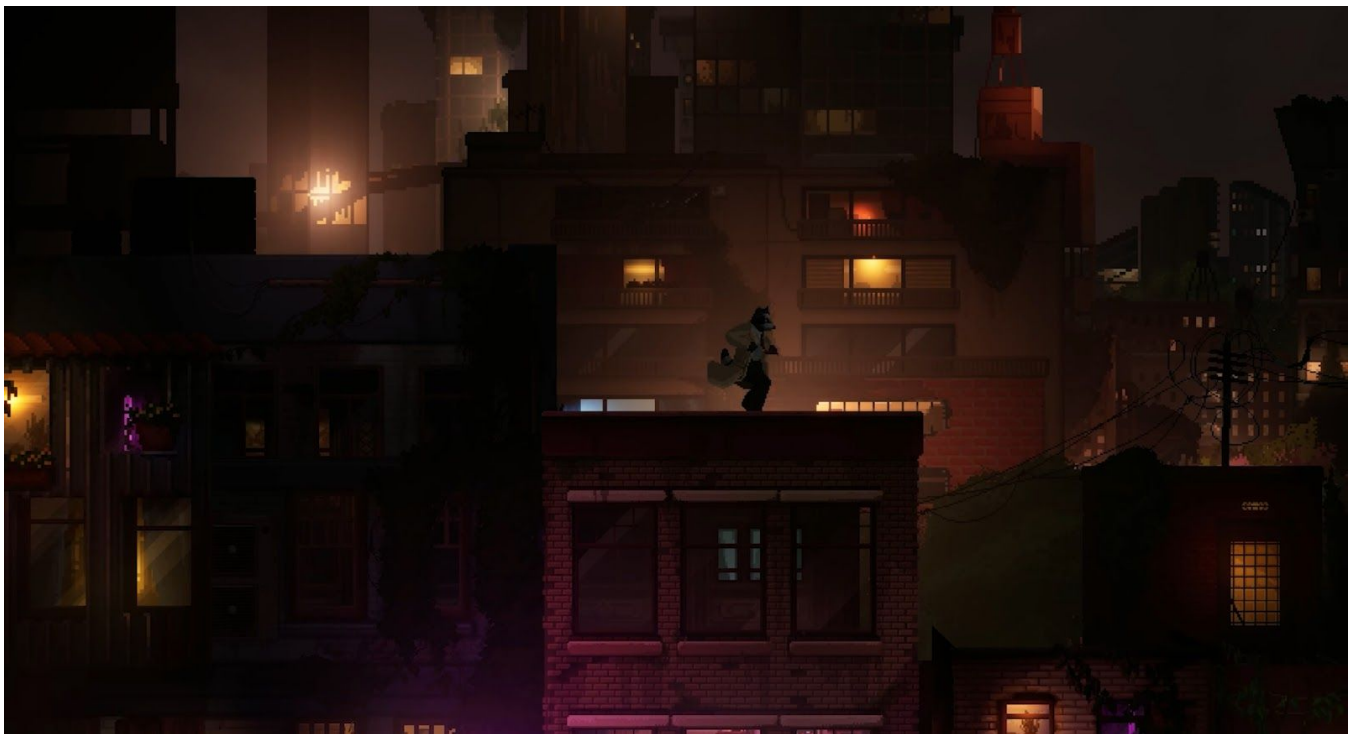
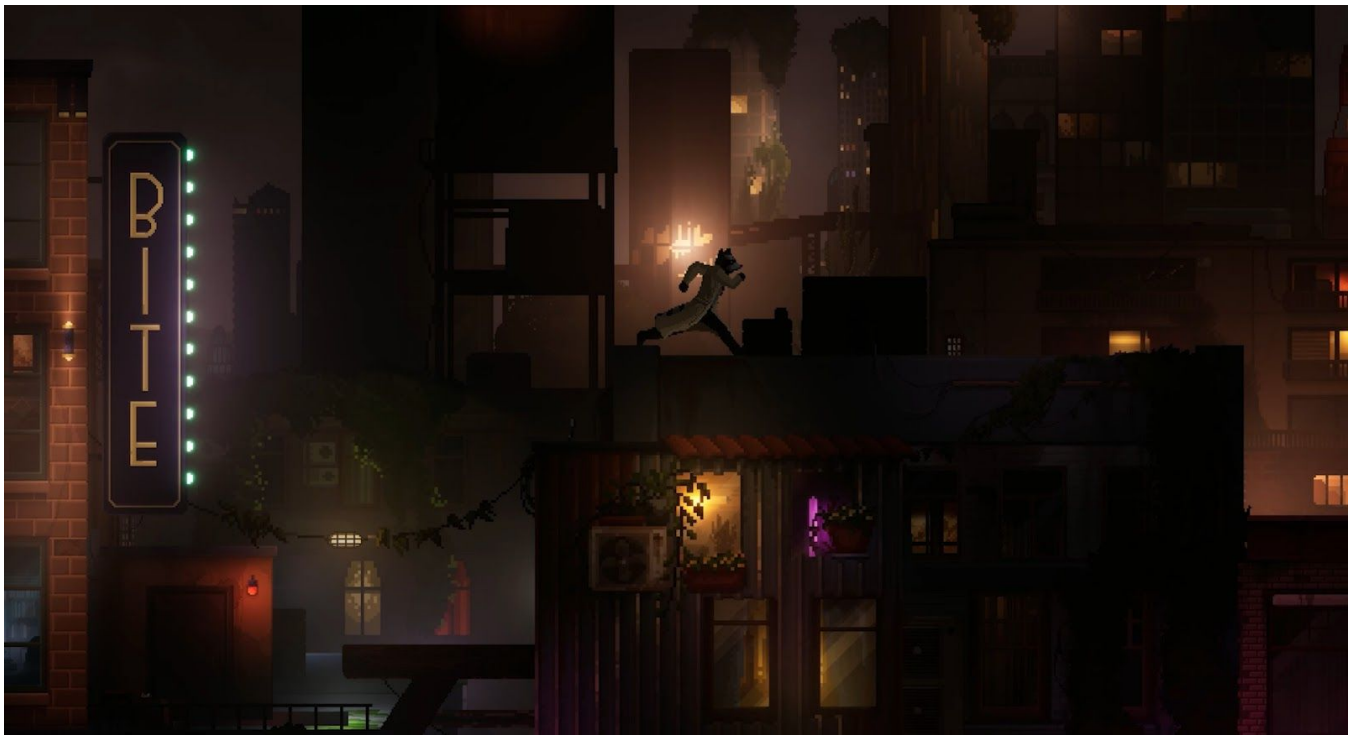












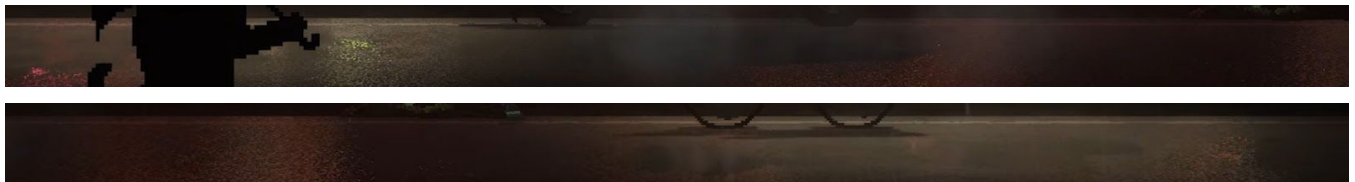
# Especificaciones sobre los fondos

## Calzada

- La calzada es el elemento que está en primer plano.
- La calzada será un diseño que se repetirá usando las funcionalidades de Unity.
- Por ejemplo, si dividimos este escenario por secciones:



- La sección de la calzada, que afectos de montaje sería independiente del resto, y contendría tanto el diseño de la calzada como del bordillo de la acera.



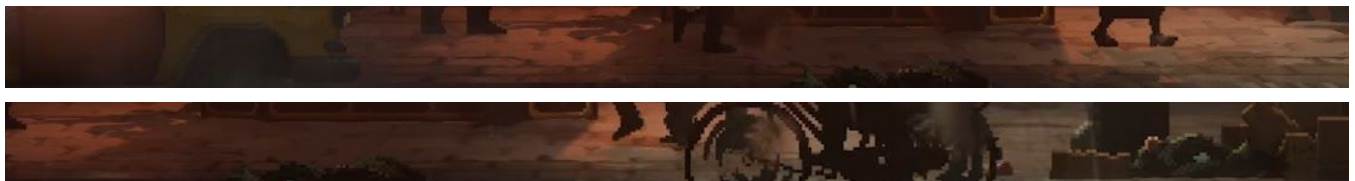
- Jugando con la iluminación de los edificios, crearemos sensación de movimiento sobre estas capas.

## Acera

- La acera es la zona por la que se va a desplazar el héroe, está en segundo plano.
- La acera será un diseño que se repetirá usando las funcionalidades de Unity.
- Por ejemplo, si dividimos este escenario por secciones:



- La sección de la acera, que afectos de montaje sería independiente del resto, muestra toda la superficie de la acera:





## Fachadas

- Las Fachadas de los edificios están en tercer plano
- Revisar el listado de edificios posibles para diseñar mencionados más arriba.
- Siguiendo los ejemplos, si dividimos este escenario por secciones:



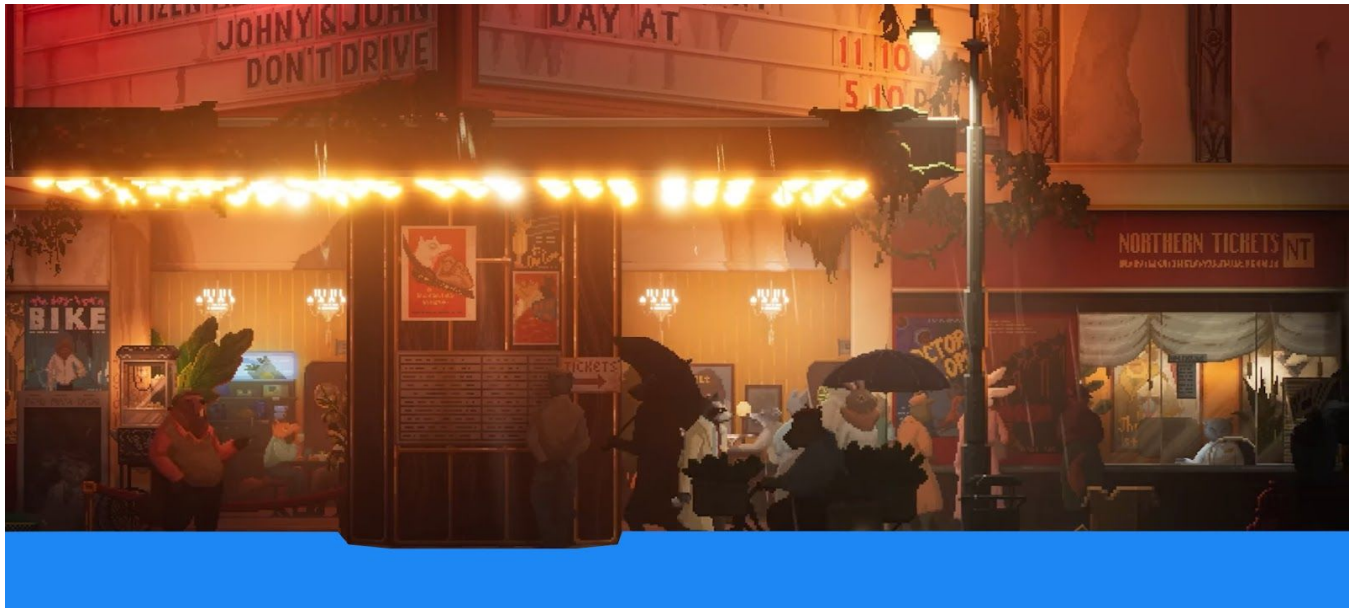
- La sección de las fachadas, que afectos de montaje sería independiente del resto, muestra toda la superficie de las fachadas de los edificios:







- Para crear profundidad, hay elementos de ciertos edificios que se superponen con la acera. Por ejemplo, el cine:



## Cielos, planos finales, etc...

- No es necesario diseñar un cielo de fondo. Podemos suplirlo con un callejón que una dos edificios, como en este ejemplo:



- En zonas como estas en las que se ve el cielo, ponemos nubes y oscurecemos el cielo y andando, no hay que diseñar nada más.

