

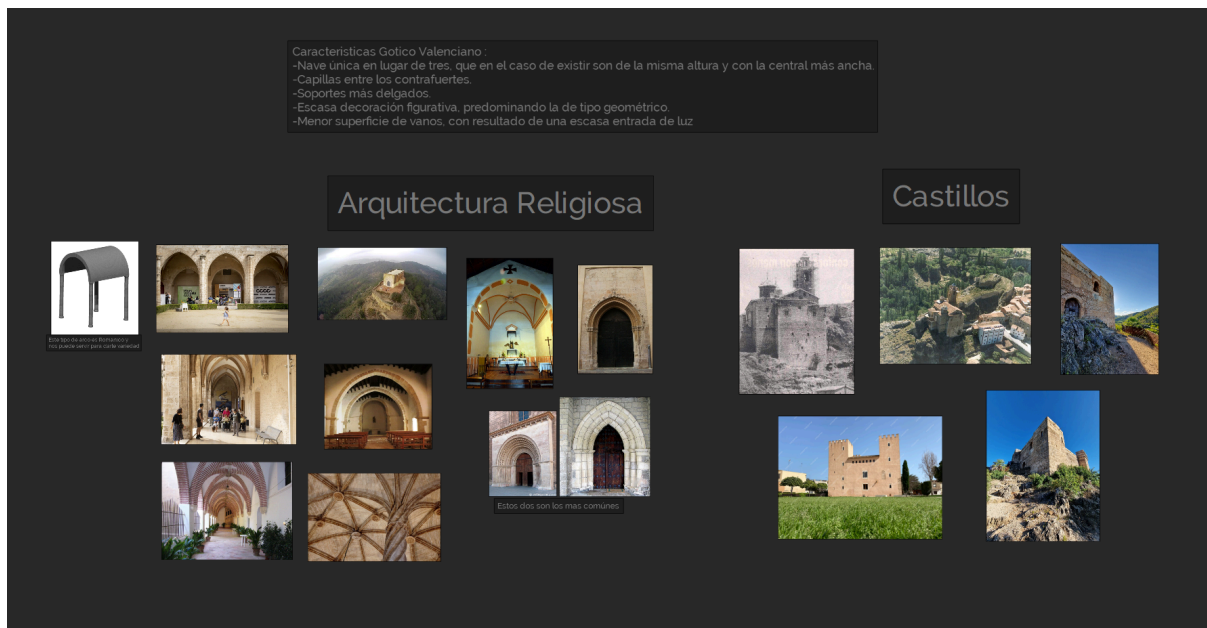
# BIBLIA DE ESTILO

1- Definir necesidades y limitaciones, definir lo que queremos hacer y definir lo que podemos o sabemos hacer

- necesidades y limitaciones
  - Cámara 1r persona
  - Horror
  - Medieval
- Qué queremos hacer:
  - Realismo
  - Sensación tensa e inquietante
- Qué podemos hacer
  - miniaturas y conceptos con escalas de grises
  - renders de volúmenes rápidos en 3D
  - Pipeline de prop y entorno en 3D

2- Según guión o trasfondo del juego, y dentro de la zona de confort establecida antes, ¿qué diseños va a tener el juego?

- entornos
  - moodboard (referencias de fuera del estudio) de entornos



- concepts propios de entornos
  - pase de boceto
  - escala de grises
  - ambiente
- personajes
  - moodboard de personajes

- concepts propios de personajes
- props
  - moodboard de props
  - concepts propios de props
    - silueta
    - variaciones
    - texturas

3- Una vez definido el diseño de todos los elementos se procede a definir el estilo visual



un par de cosillas