

# EXPLORANDO EL ARTE AMBIENTAL EN VIDEOJUEGOS

ARTE

ADÉNTRATE EN EL FLUJO DE TRABAJO ESENCIAL QUE DA VIDA A LOS MUNDOS VIRTUALES DE LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS. DESDE LA CONCEPCIÓN INICIAL HASTA LA ILUMINACIÓN FINAL, CADA ETAPA DESEMPEÑA UN PAPEL CRÍTICO EN LA CREACIÓN DE NIVELES IMPRESIONANTES

## EL PIPELINE DE PRODUCCIÓN AMBIENTAL



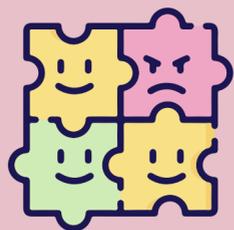
### 1. BRIEFING DEL NIVEL

Inicia con una breve descripción del nivel, ya sea proporcionada por un escritor o que detalla los objetivos del juego.



### 2. KEY ART/MAPAS DE DISEÑO:

Crea pinturas o mapas que definan la dirección del diseño y los detalles visuales. Además se bloquea el diseño del nivel, creando espacios divertidos y jugables.



### 3. FASE DE PROXY

Los modeladores crean activos únicos y modulares, estableciendo las bases para la construcción del mundo virtual.



### 4. CONCEPTOS DE PRODUCCIÓN

Dibujos lineales detallados guían a los modeladores en la creación de activos, proporcionando detalles cruciales.



### 5. ACTIVOS FINALES

Lleva los activos al estado final **manteniendo la cohesión visual**, asegurando que encajen en el mundo del juego.



### 6. PULIDOS DE VESTUARIO / ENTORNO

Agrega detalles, utilería y señalización para mejorar la inmersión del jugador y dar vida al entorno.



### 7. ILUMINACIÓN

La iluminación crea atmósferas y estados de ánimo que influyen en la experiencia del jugador.