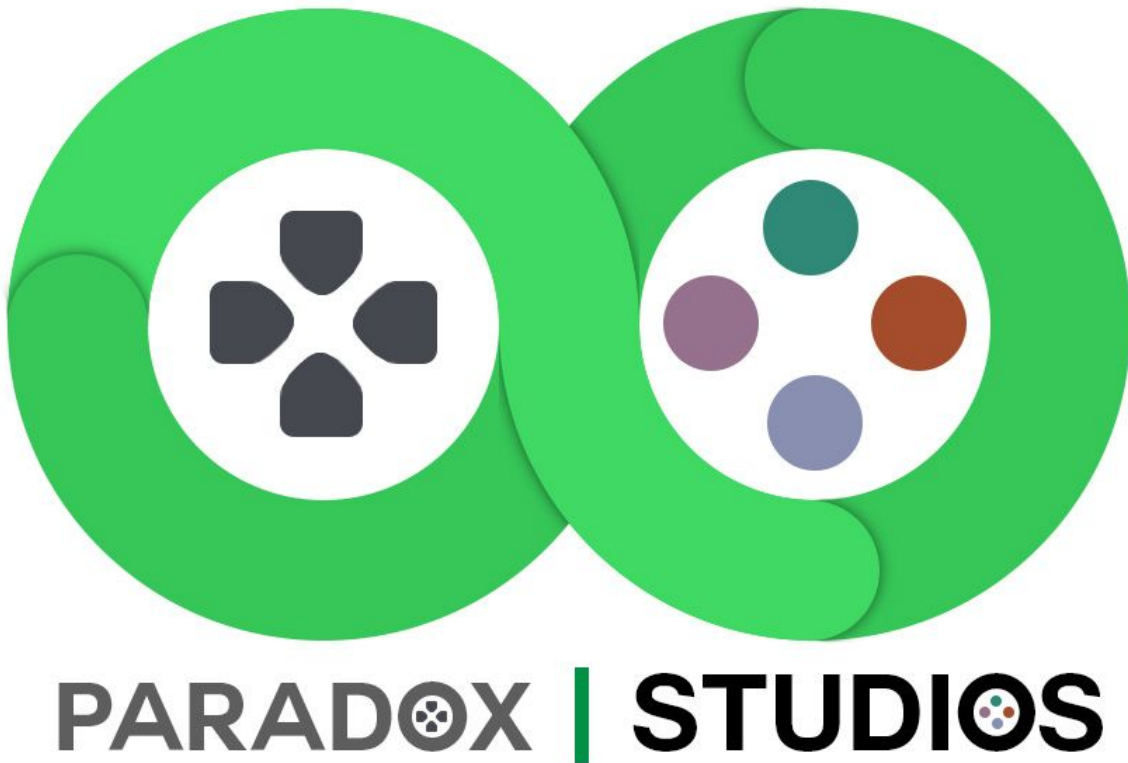


Informe del cartel del juego



Paradox Studios:

Moltó Ferré, Enrique

Muñoz Periñán, José Luis

Pérez Cristo, Rubén

Rebollo Berná, Antonio

Zamora Pastor, Julio

THE LAST BULLET



El cartel se compone de varias partes, en primer lugar, la galaxia que se ve en la parte superior y de fondo en la parte inferior está hecha completamente por nosotros usando texturas de internet para los planetas y las nebulosas.



Para las estrellas se ha usado un fondo negro con una capa a la que se le ha aplicado un ruido gaussiano y se ha usado el ajuste “Niveles” para que solo se vean unas pocas estrellas. Para las estrellas más grandes se ha usado en otra capa la herramienta “Pincel” y modificado el resplandor exterior de las mismas.

Para las nebulosas se ha usado una imagen de unas nubes y se les ha aplicado una desaturación, se ha cambiado el modo de la capa a “Trama” y el ajuste “Niveles” y se ha bajado el porcentaje de opacidad de la capa. Para cada nebulosa se ha realizado este proceso, pero para la nebulosa de la izquierda, la más pronunciada, se ha tenido que girar la imagen y manipular con una máscara de capa para arreglar la imagen y que no se vieran bordes.

Para los colores de las nebulosas se han usado dos capas en modo “Superponer”, las cuales han sido pintadas con diferentes colores con la herramienta “Pincel”.

Para los planetas se ha cogido una textura de Internet y se ha cortado un círculo en la misma, después se ha usado el filtro de distorsión “Esferizar”, se le ha añadido un resplandor exterior e interior. Por último se ha añadido una capa oscura con ruido para la sombra del planeta.

También se han realizado otros ajustes menores a la escena, como un aumento al brillo general de la imagen.

Para las letras primero hicimos unas letras en 3D con Photoshop, pero no nos gusto el resultado:



Se usó el espacio de trabajo 3D para estas letras, junto con diversas máscaras y dos texturas de Internet para la parte superior e inferior de las letras, pero no nos convenció el resultado y hicimos una versión diferente y sin 3D.



Para hacer las letras se cogió un texto y tras cortarlo y modificarlo letra a letra se usó una máscara de capa con una imagen de Internet para conseguir ese efecto en las letras.

Después, en el cartel final, el título se modificó separando las palabras y añadiendo una sombra y un resplandor exterior.

Para la ciudad se escogió una imagen de una ciudad en Internet y se recortó y modificó para que tuviera una espiral espacial.

Esta es la imagen inicial:



Esta es la imagen final:



Se añadió la espiral de Internet, se desdibujaron los bordes de la imagen y se modificó la opacidad de la capa.

En la versión final del cartel se añadieron capas auxiliares para que se viera el fondo espacial en el cielo de la ciudad.

También tenemos otros diseños del cartel que no nos gustaron del todo:



LAST BULLET



PARADOX STUDIOS

LAST BULLET



PARADOX STUDIOS

LAST BULLET

