



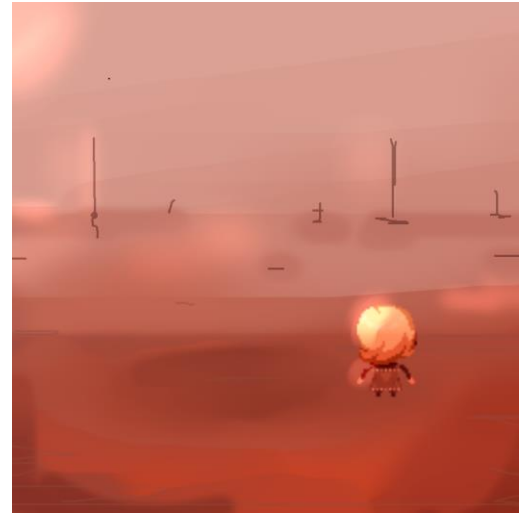
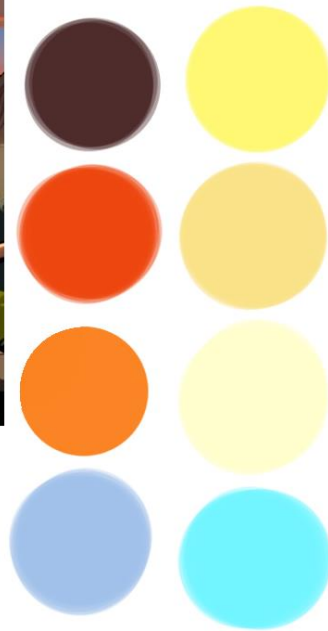
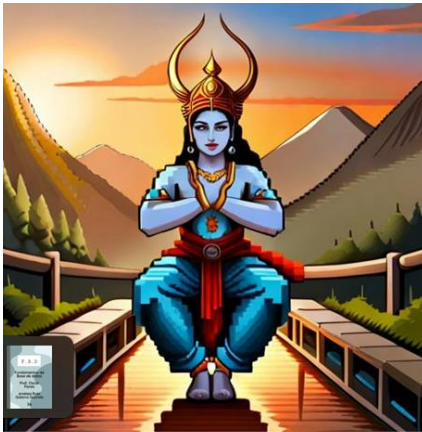
Programacion Visual 3A

PROF. JOSUE GUTIERREZ

**Rubí Galaviz
Eduardo Celaya
Luis Angel Gonzales
Kitaro Jemmen Herrera**

Universidad Politecnica de Durango

- **PALETA DE COLORES**



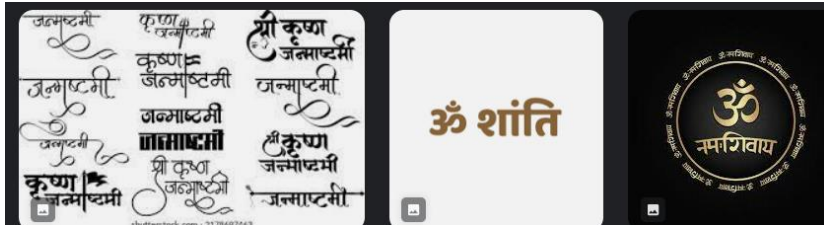
Decidimos utilizar una paleta de colores cálida de modo que se reflejen las tonalidades de colores para el juego, contrastando con el lineart del personaje y los colores junto con luz y sombra, a pesar de que tenemos la intención de que sea en pixeles, buscamos que se vea lo más detallado posible.

A su vez queremos utilizar colores rojizos para los escenarios dependiendo del nivel en el juego, siento parte de la inspiración en el infierno de Dante, pasando a cambiar de posición en iluminación, así como colores del personaje reflejando que el entorno afecta como se percibe.



- **TIPOGRAFÍA (FUENTE)**

Para el apartado de tipografías decidimos utilizar fuentes inspiradas en caligrafía a las del hindú, pasando de letras con símbolos diferentes o con similitud al arábico.



Y debido a que la mayoría son entrecruzadas y puede ser difícil de distinguir en textos pequeños usaremos la llamada **Caligo** para títulos y textos distinguibles sin perder la forma que tiene al querer hacerla tipo 8 bit.

CALIGO

Asura vs Devata

Menú

Con el segundo lugar tiene la fuente de nombre **Solander**, la cual utilizaremos para textos pequeños y botones.

SOLANDER

PATRIA ABI STUDIO