

## Capitán Trueno.

### Muestras de bocetos, notas y mapa del

#### Bocetos:

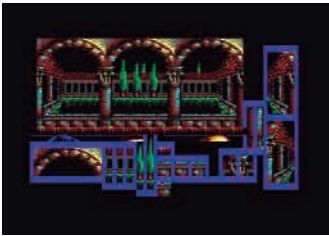
- Diseño de personajes.
- Animación.

#### Mapa:

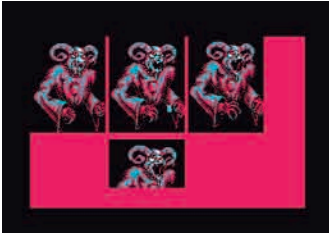
- Se trata de un mapa que pasé a limpio del original con las claves de entrada/salida de cada zona.

#### Notas:

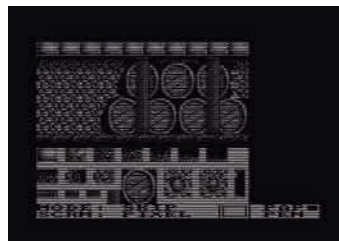
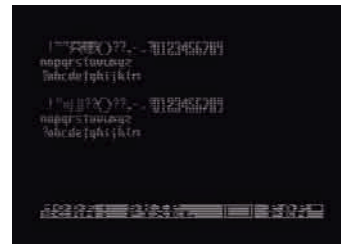
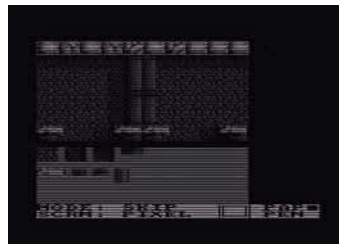
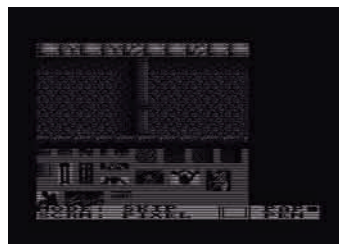
- Composición con las notas e historia del videojuego, literatura etc.



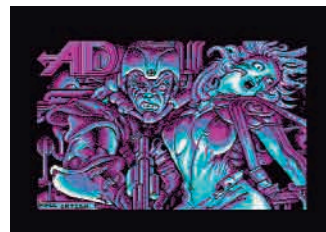
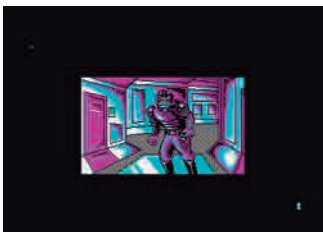
Pantallas con grafismo de fondo de Capitan Trueno para Amstrad.



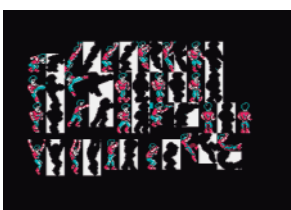
Pantallas con grafismo de Capitan Trueno para PC.



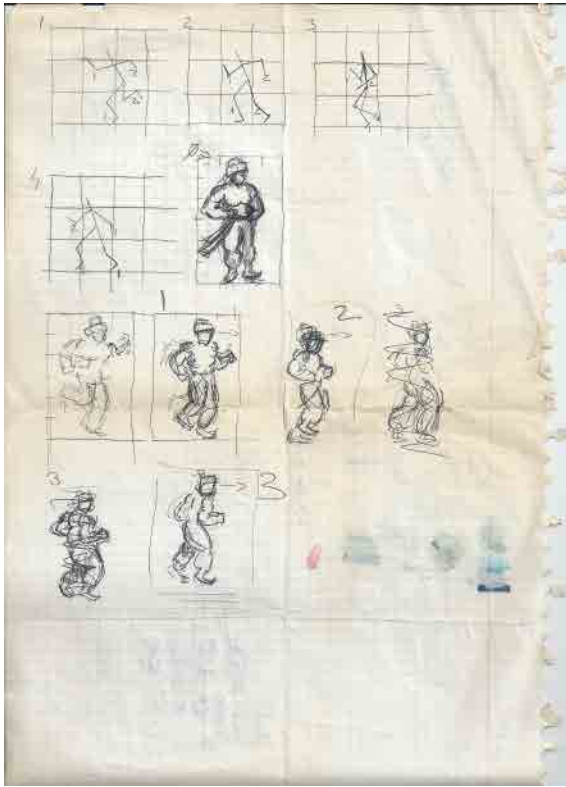
Pantallas con grafismo de fondo de Capitan Trueno para Spectrum.



Pantallas con grafismo de Megacorp PC



Pantallas con grafismo de Freddy Hardest PC



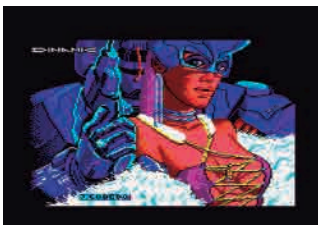
Alhambra Tales.

Boceto inicial a boli, de la dinámica de la animación.

Clip explicatorio del funcionamiento de la versión 'Dinamic' de Screen Designer.



Que tiempos, el Amstrad y la mesa camilla. Y también heme aquí con mis personajes.



¿Quieres sentirte como un grafista original de Dinamic?

Para ello liberamos la versión oficial de Dinamic, de screen designer, con un detallado manual que te permitirá definir los sprites y animaciones que necesites.

También otro disco con 2 utilidades, programadas por mí en ensamblador:

MAS - para calcular máscaras de spectrum o de gráficos en mode 1.

M0M1: convierte gráficos de mode0 a gráficos de mode 1 con trama. Eso sí hay que falsear ciertos colores de la paleta empleada originalmente para que m0m1 los interprete correctamente.

