

Curso de
**Introducción
al Pixel Art con
Aseprite**

Josué Hernández Díaz



Introducción al pixel art



Introducción al pixel art

¿Qué es? ¿Por qué usarlo?
Tipos y estilos de pixel art

¿Por qué usar pixel art?

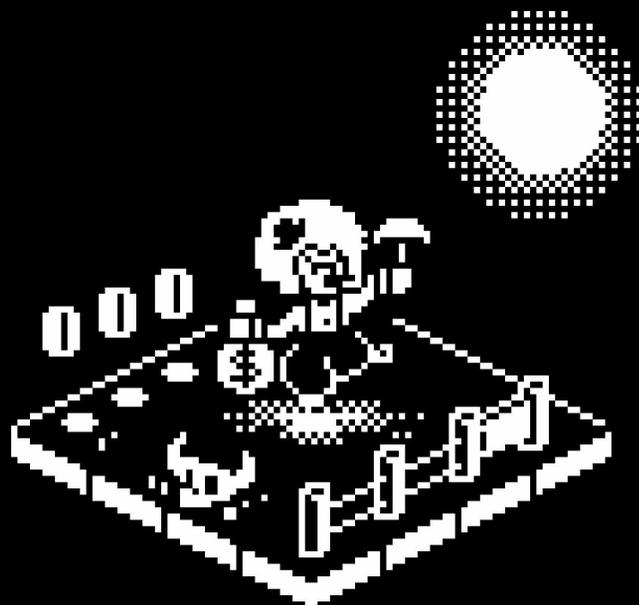
- Accesibilidad de software y hardware.
- No requiere mucho conocimiento de dibujo y animación para comenzar.
- Hay una gran diversidad de estilos.
- Hay muchas referencias gráficas en línea de donde inspirarte.

Estilos de pixel art





C-PHER



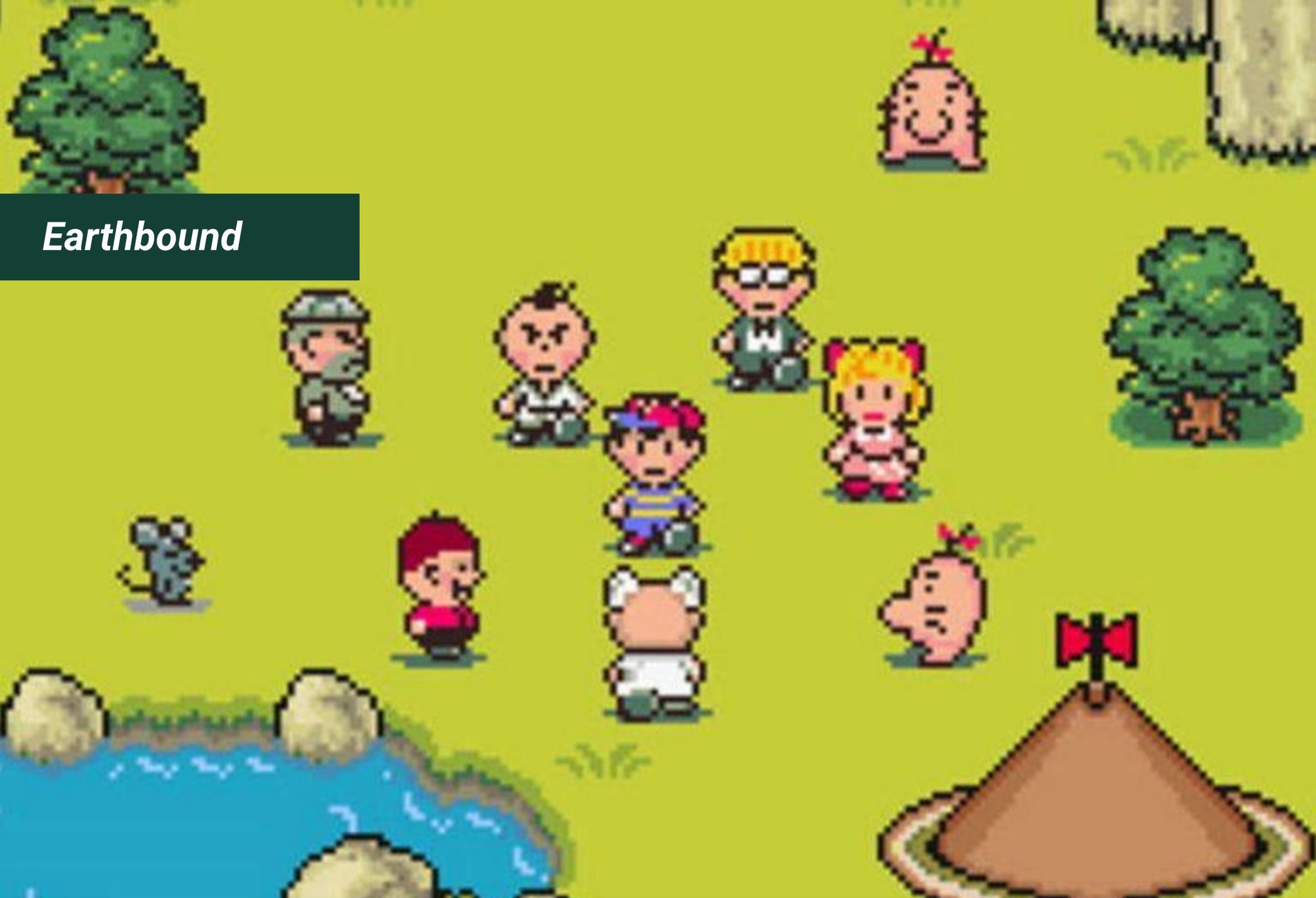
A screenshot from the game Neon City Riders. The scene is a top-down view of a city street. In the upper right, a large, green, spiky boss named King Crusher is shown. He has a white chest and a blue crown-like structure on his head. He is surrounded by yellow and green energy effects. In the lower left, a smaller version of King Crusher is shown in profile, with a red eye and a purple pipe extending from his mouth. A green speech bubble originates from this smaller version. The background shows a city street with buildings, a control panel with various buttons and screens, and a health bar with four red hearts in the top left corner. The text 'Neon City Riders' is overlaid in a dark green box on the left side.

Neon City Riders

King Crusher

I'M GONNA LOCK YOU IN A CAGE AS
THE FILTHY VERMIN YOU ARE!

Earthbound



HEAPON

A UI element in the top left corner. It features a red health bar at the top, a green icon of a handgun below it, and the word "HEAPON" in a pixelated font. Underneath the name is a small grid of icons representing different weapons or items.

Mercenary Kings



Flinthook





Lilo & Stitch in 16-bit | Disney

356.810 visualizaciones • 16 oct 2021

👍 7517 🗨 NO ME GUSTA ➦ COMPARTIR ✂ CLIP ➦ GUARDAR ...



WALL-E in 16-Bit | Pixar Remix

2.522.251 visualizaciones • 22 abr 2020

👍 37.166 🗨 NO ME GUSTA ➦ COMPARTIR ✂ CLIP ➦ GUARDAR ...

Animaciones para cortos animados Disney y Pixar.



Gráficos hechos
para colección de
ropa @margaretyya



PROXIMAMENTE
SOKIO X BEIBI MEIKOP

Publicidad para
marca de Skincare
@beibimeikop



*Publicidad para
colección de Moda
@Ivankavalos*

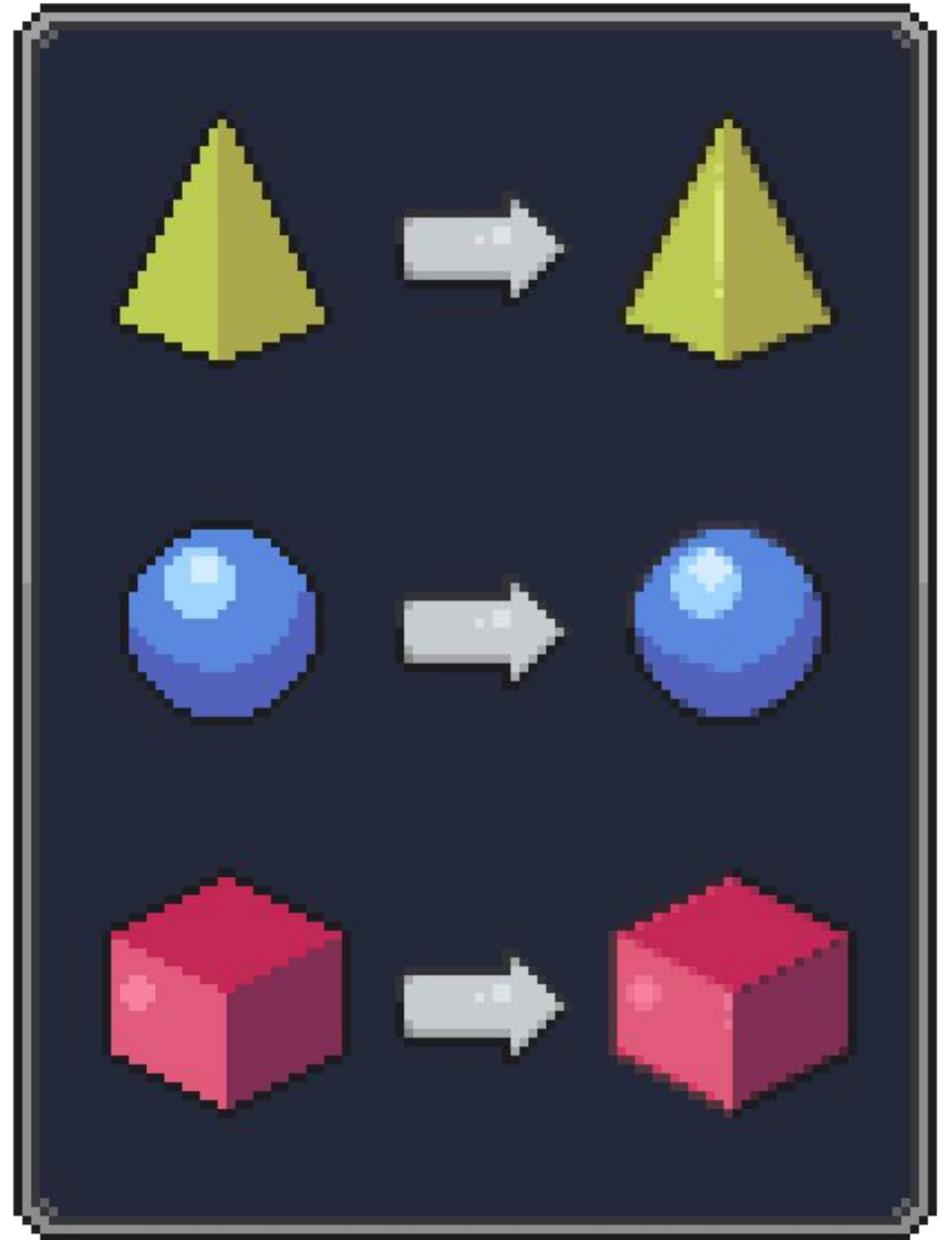


Conceptos básicos en pixel art

Anti-aliasing, pixel
perfect y dithering

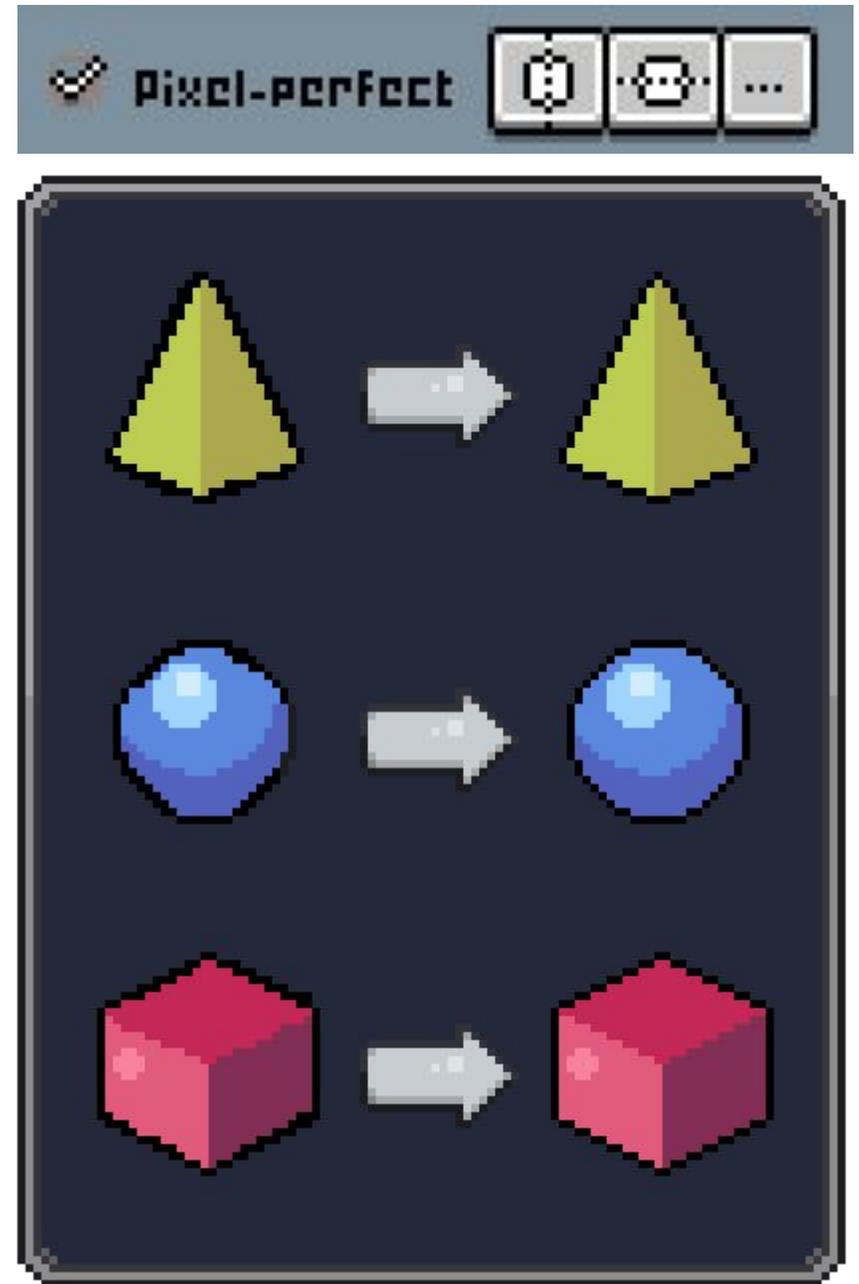
Anti-aliasing

Se utiliza para suavizar trazos y rellenos utilizando un color intermedio como transición.



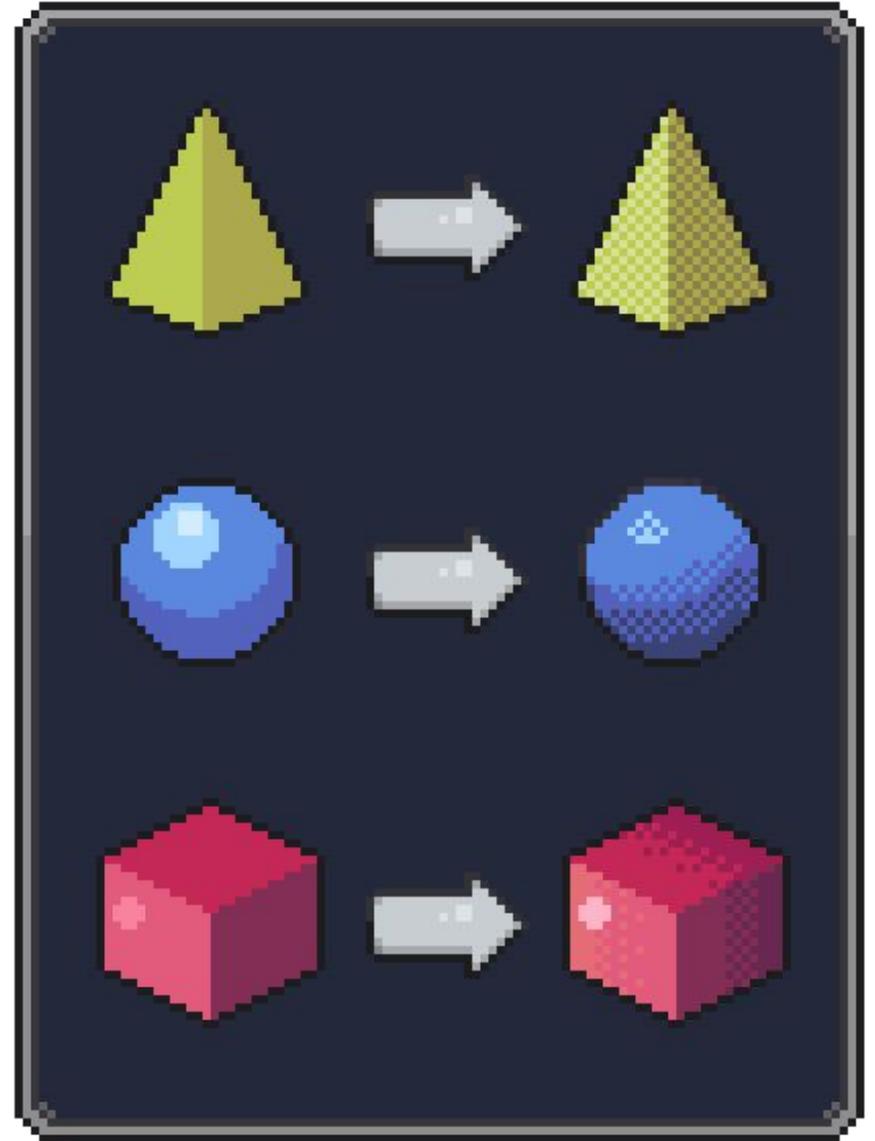
Pixel perfect

Sirve para evitar pixeles dobles en nuestros sprites que pueden deformar las figuras.



Dithering

Ayuda a crear transiciones de color y generar diversidad de tonalidades cuando trabajas con paletas limitadas.





Introducción a Aseprite



Descubriendo Aseprite

¿Qué es Aseprite?
Beneficios de usarlo

¿Qué es Aseprite?

- Programa para realizar animaciones y sprites 2D.
- Uso específicamente para pixel art.



Beneficios de usar Aseprite

- Contiene solo las herramientas básicas para diseño y animación.
- Tiene un diseño muy simple y fácil de utilizar.
- Solo se realiza un pago y lo puedes usar en múltiples equipos y para siempre.

Beneficios de usar Aseprite

- Bajo costo.
- Implementación de scripts.

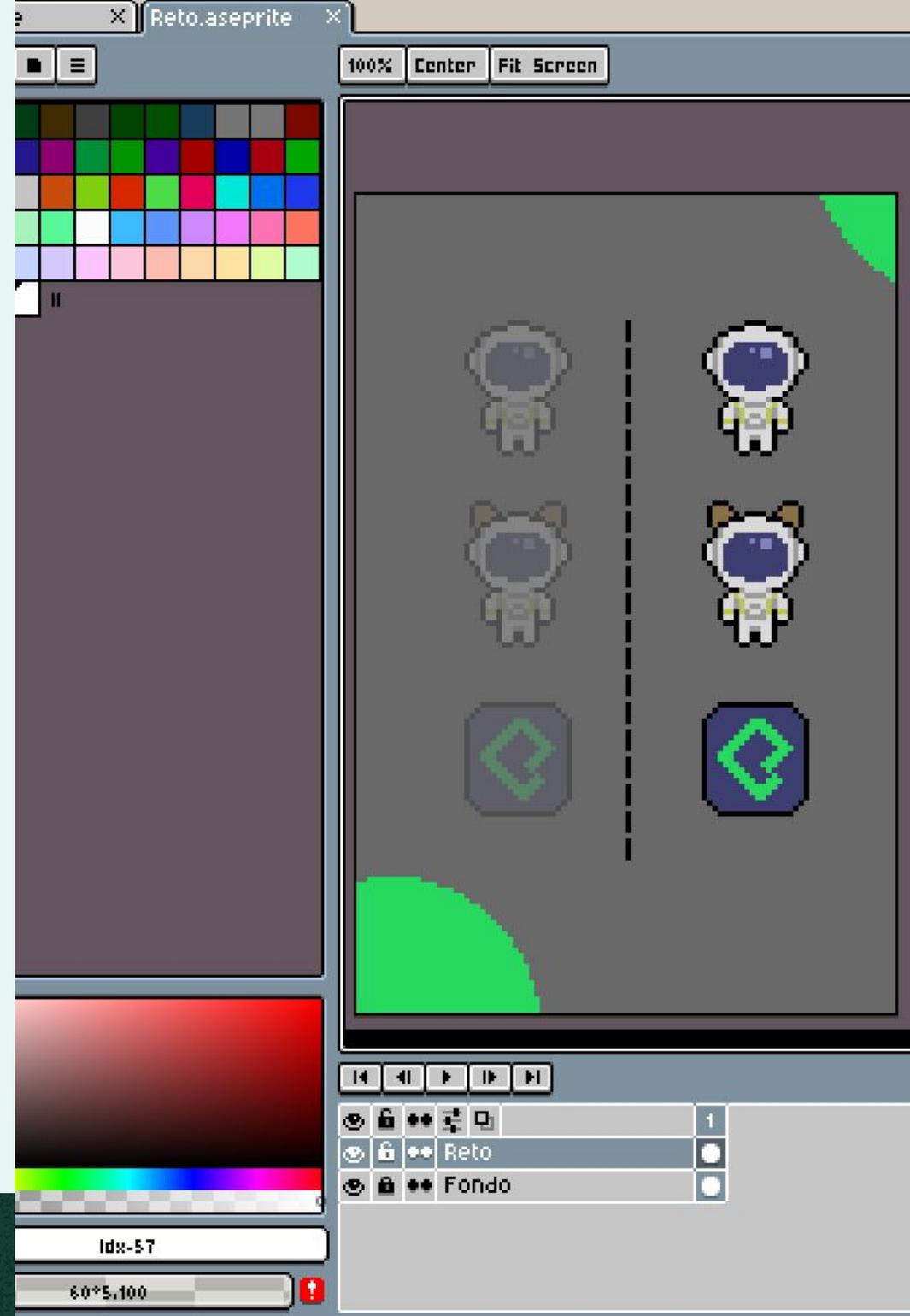


Herramientas básicas de Aseprite

Brocha, borrador, gotero, lupa,
mover, formas y rellenar

Reto

1. Selecciona la capa de nombre Reto.
2. Usa las herramientas de gotero, brocha y borrador para pintar encima de los sprites de la izquierda usando como referencia los de la columna derecha.





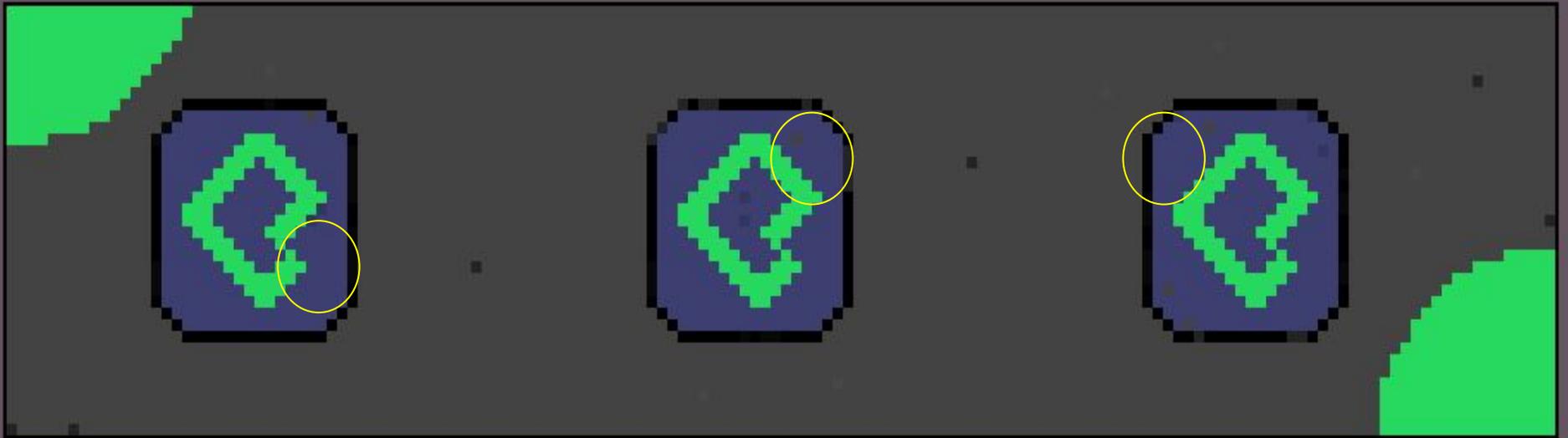
Herramienta de selección

Modos distintos de selección
y menú de selección

Reto

Utiliza la herramienta de varita mágica para encontrar los píxeles de distinto color y unificar los colores en la capa de Fondo y en la de Reto.

Reto





Menú de capa

Explorando el menú de capas

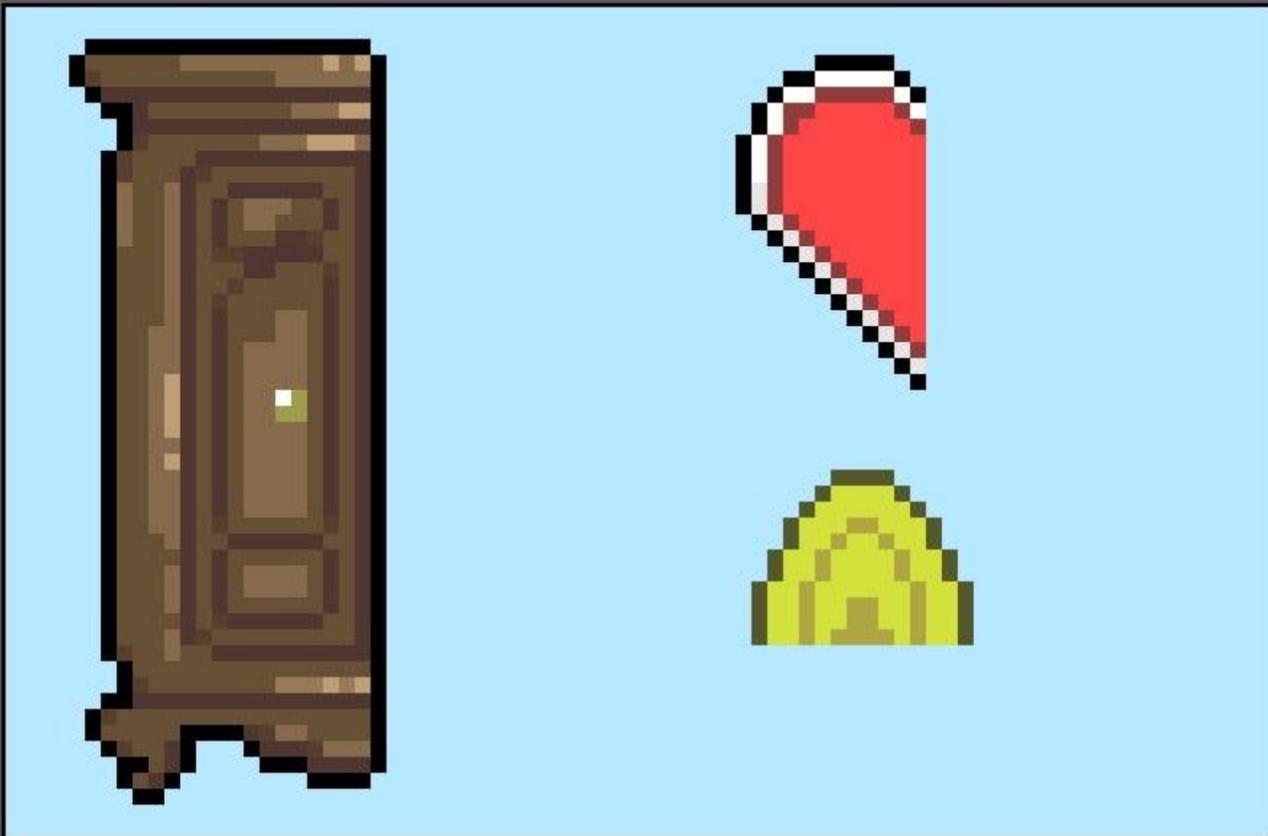


Menú de edición

Pegado especial, rotar,
reflejar y transformar

Reto

Refleja los elementos que hay en el canvas para crear sus versiones completas.





Menú de edición II

Reemplazar color, ajustes,
convolution matrix

Reto

- Usando *reemplazo de color*, limpia el sprite y unifica los colores del contorno.
- Una vez que esté limpio, crea algunas variaciones de color del sprite.





Hablemos sobre el color



Modos de color

RGBA, grayscale e indexed

Modos de color en Aseprite



Estos son los 3 modos de color disponibles en Aseprite.

Modos de color

Modo RGBA

Cada color es independiente y se forma de la mezcla de rojo, verde, azul y alpha.



Modos de color

Modo grayscale

Es igual que el RGBA solo que en escala de grises.



Modos de color

Modo indexado

Los colores de los píxeles están ligados a la paleta de color que tengas en tu archivo.





Paletas de color de Aseprite

Crear paletas de color
para modo indexado

Reto

- Crea 3 variaciones de color usando modo indexado.
- Utilizando una paleta de Aseprite.
- Utilizando una paleta que tú hayas creado.
- Con una paleta extraída de una imagen.





■ Tips para crear sprites profesionales

■

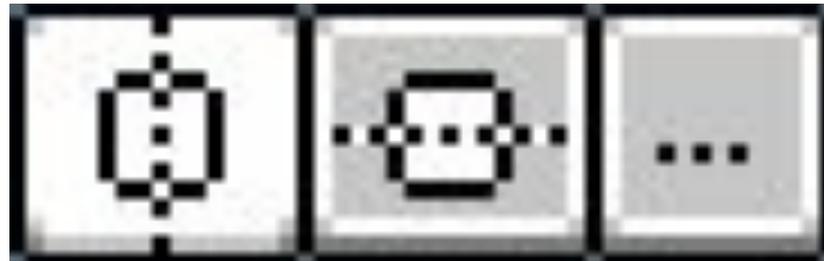


Simetría en Aseprite

Herramientas de simetría

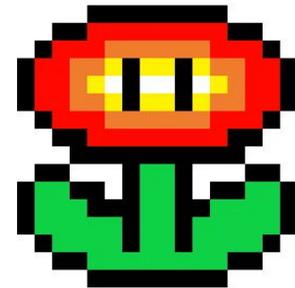
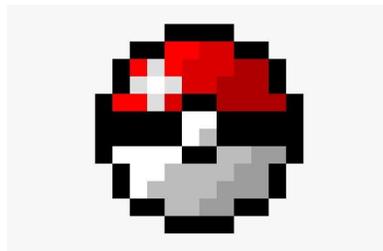
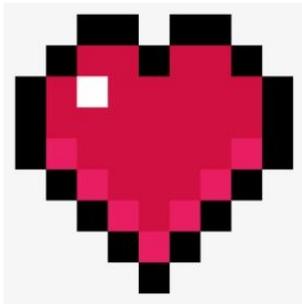
Beneficios de usar sprites simétricos

1. Son una manera fácil y rápida de crear personajes.
2. Nos podemos apoyar de la herramienta de simetría, lo que reduce el trabajo.



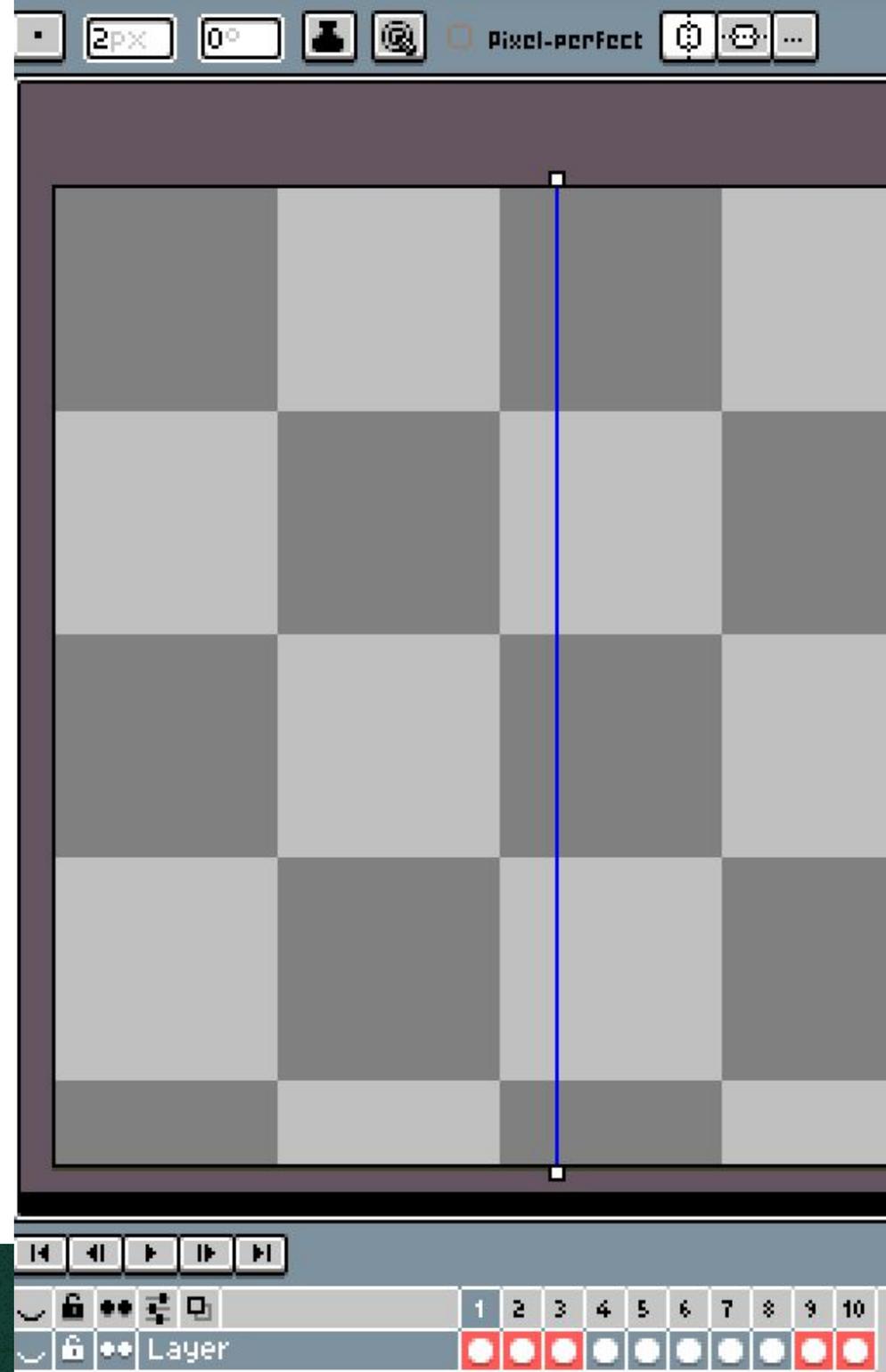
Beneficios de usar sprites simétricos

3. La simetría puede aplicar no solo con personajes, sino con una infinidad de cosas como: árboles, monedas, corazones, animales, etc.



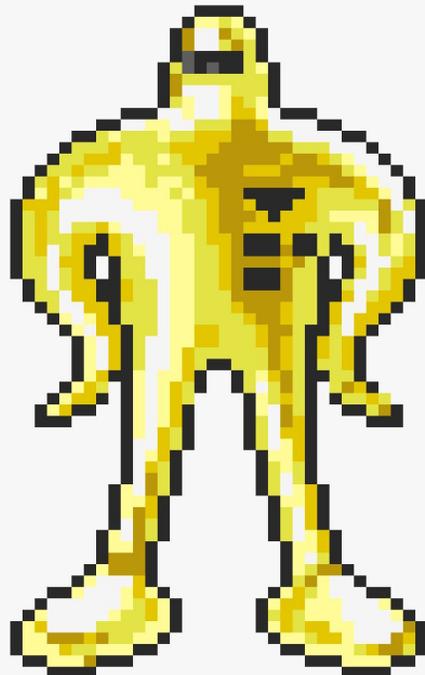
Herramienta de simetría

- Puedes activar simetría horizontal, vertical o las dos al mismo tiempo para lograr distintos resultados.
- Puedes ajustar el centro de tu herramienta de simetría si es necesario.



Reto

¿Puedes pensar en algunos sprites que utilicen los principios de la simetría? Te dejo algunos ejemplos. ¡Compártelos en los comentarios!





Creación de tiles

¿Qué son? ¿Cuáles son los beneficios de usarlos?

¿Qué son los tiles?



¿Para qué sirve un tileset?

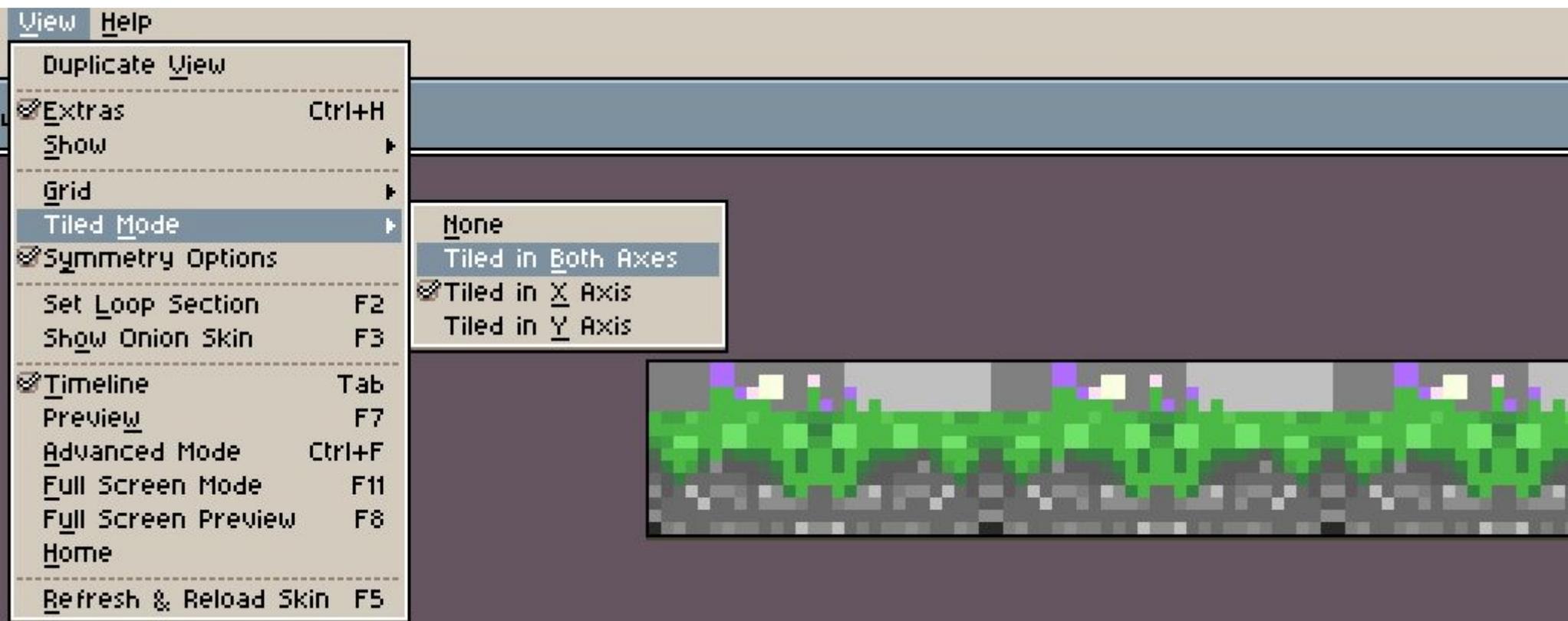
- Ayudan a mejorar el rendimiento de tu juego.
- Ayudan a organizar assets.
- Facilitan la creación de fondos mediante la mezcla y repetición de elementos.



Modo Tile en Aseprite

¿Qué es? ¿Cómo usarlo?

Tile Mode en Aseprite





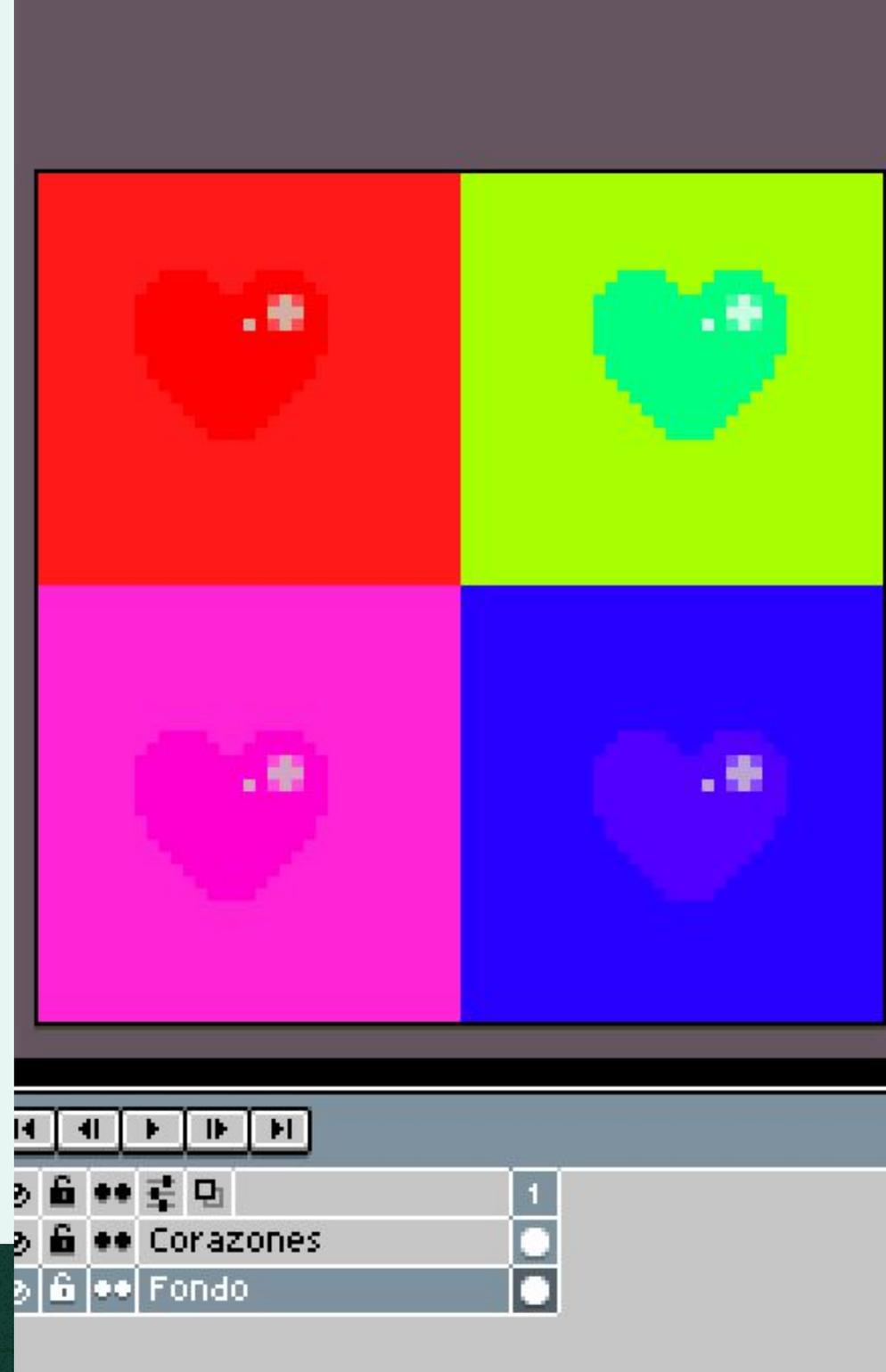
Contornos

¿Cómo crear contornos en
Aseprite?

Reto

Utiliza la herramienta de contorno (*Outline*), para que los elementos destaquen del fondo.

Puedes utilizar un contorno sólido, de color o mezclar.





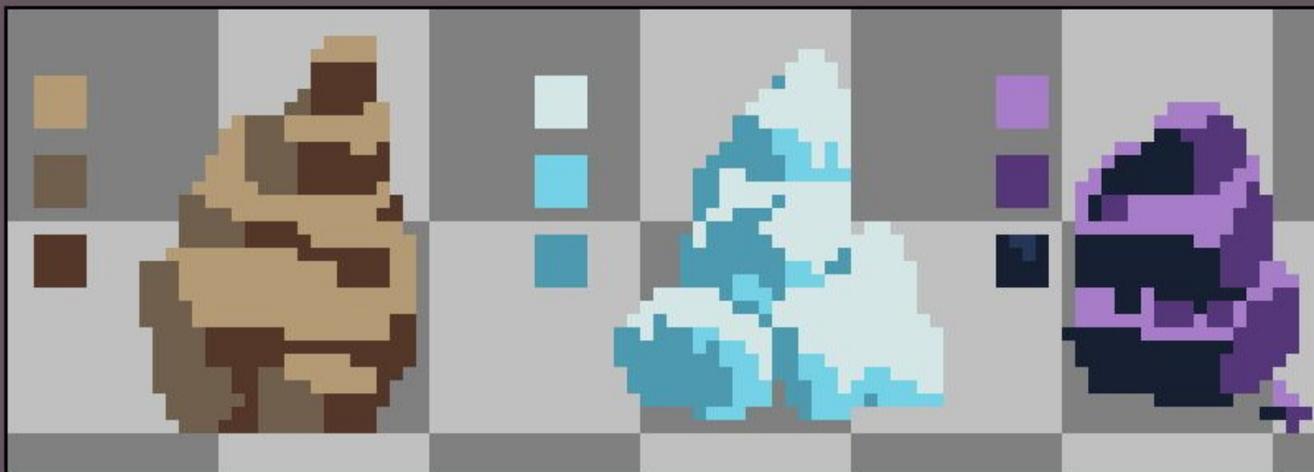
Creación de brochas personalizadas

Usos de brochas personalizadas

- Puedes usarlas con la herramienta de bote de pintura para crear texturas de repetición.
- Puedes utilizarla para generar tramados.
- El cambio de color también afecta a tu brocha.

Reto

- Crea 3 tipos distintos de piedras haciendo una brocha personalizada.
- Juega con los colores para crear distintas texturas de piedra.





Gradientes y dithering

Herramienta de
gradientes y dithering

Gradientes

- En pixel art los gradientes usualmente se separan en bloques de color.
- Dependiendo del tamaño de tu sprite, el gradiente puede ser muy suave o muy marcado.

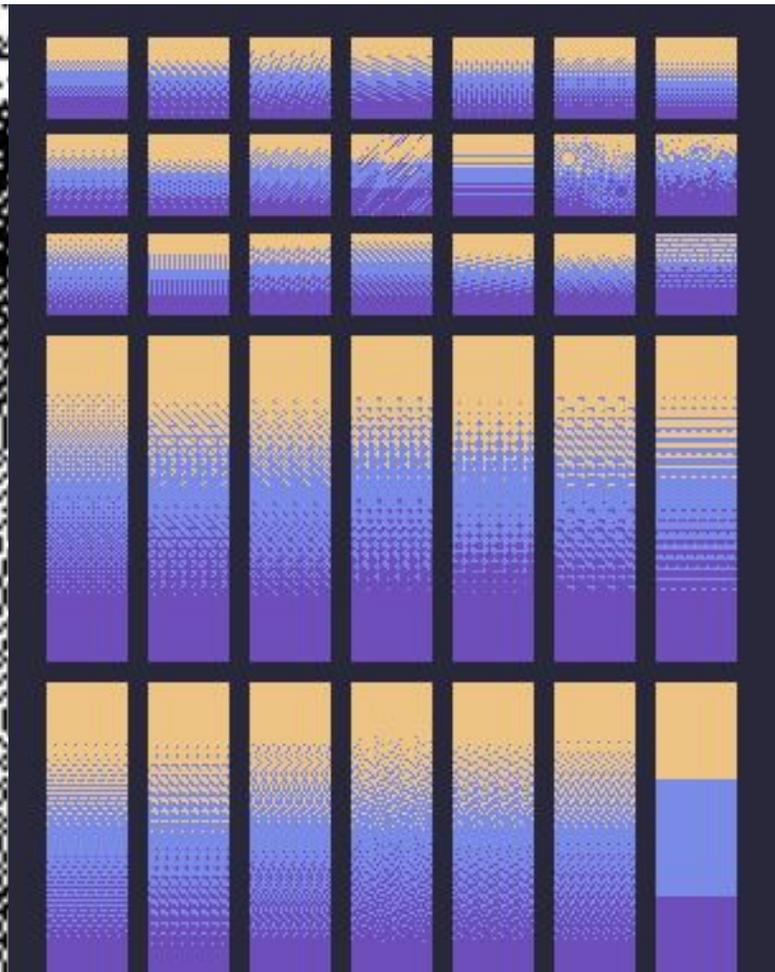
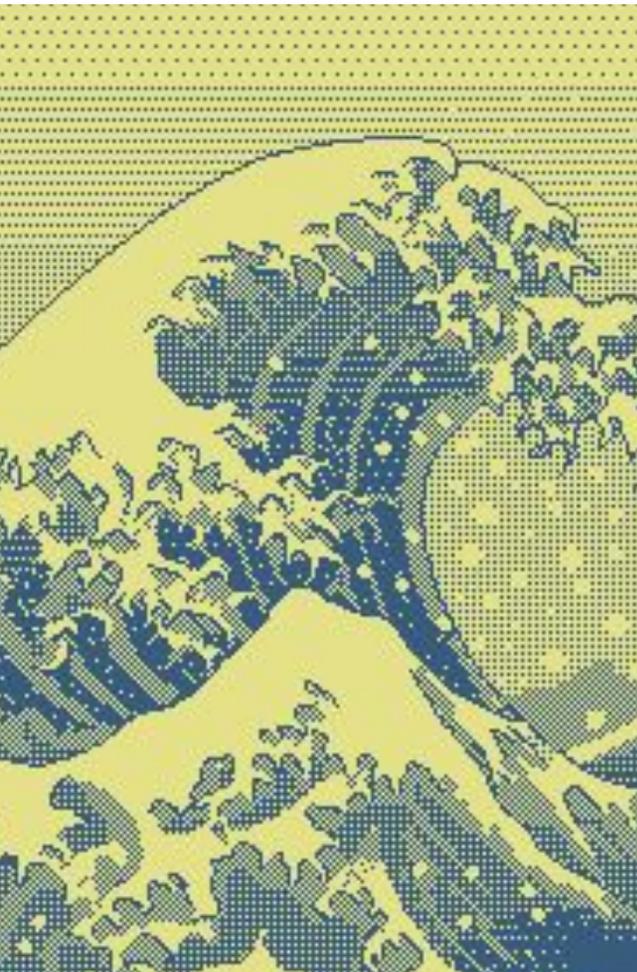


Dithering

- El dithering puede ayudar a suavizar esos gradientes muy marcados cuando no hay espacio para añadir muchos colores.
- Puede crear la ilusión de tonos más oscuros o más claros o incluso colores distintos dependiendo de los colores que utilices.



Dithering





Exportación de archivos

Exportación de archivos
y sprite sheets



Introducción a la animación



Línea de tiempo: cuadros

¿Cómo usar los cuadros en la
línea de tiempo de Aseprite?

Cuadros (Frames)

Los cuadros son los dibujos individuales que forman una animación en Aseprite. Están representados por círculos en tu línea de tiempo.





Línea de tiempo: herramientas de apoyo

Piel de cebolla y etiquetas

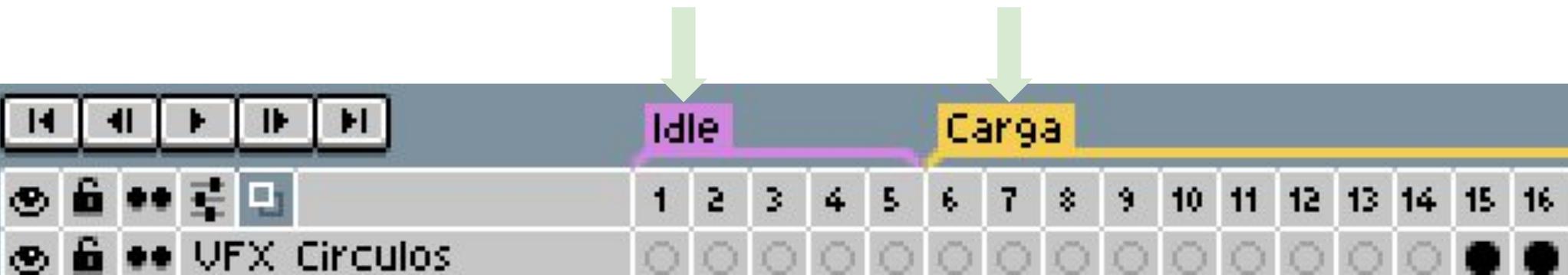
Piel de cebolla

Es una técnica en animación 2D mediante la cual podemos ver múltiples cuadros de animación en un solo cuadro.



Etiquetas

- Su utilidad es ayudarte a organizar tu línea de tiempo separando animaciones en partes y asignándoles un nombre.
- Ayudan a concentrarte en pequeñas partes de tu animación cuando trabajes en animaciones muy largas.





Proyecto: crea tu avatar