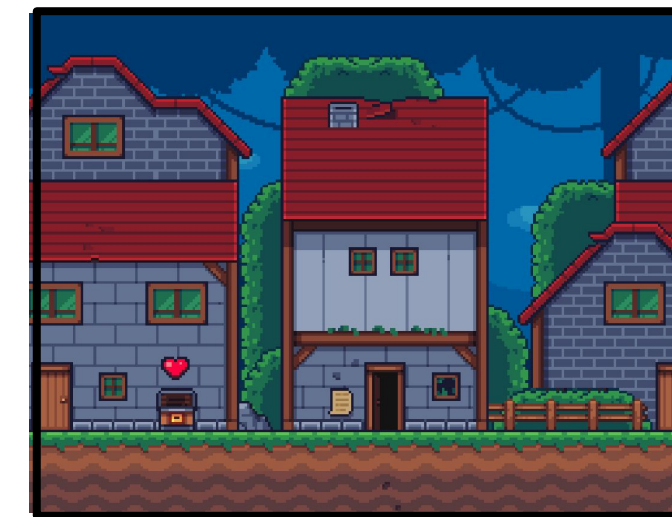
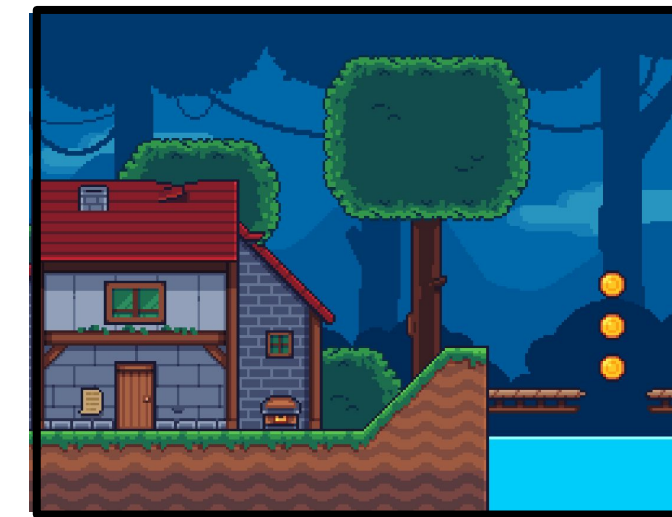


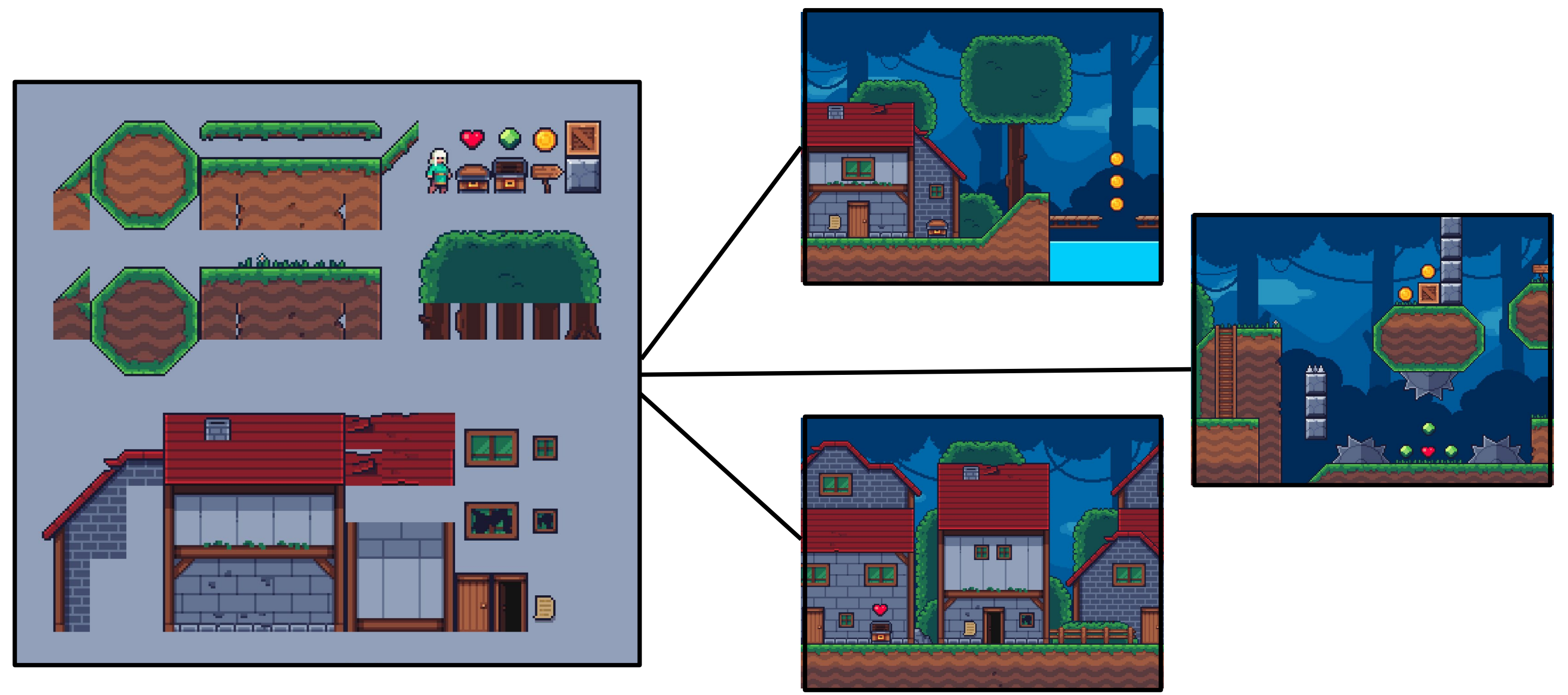


PLANIFICACIÓN PREVIA



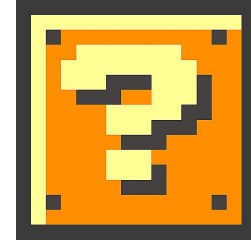


TILEMAPS (ESCENARIOS)

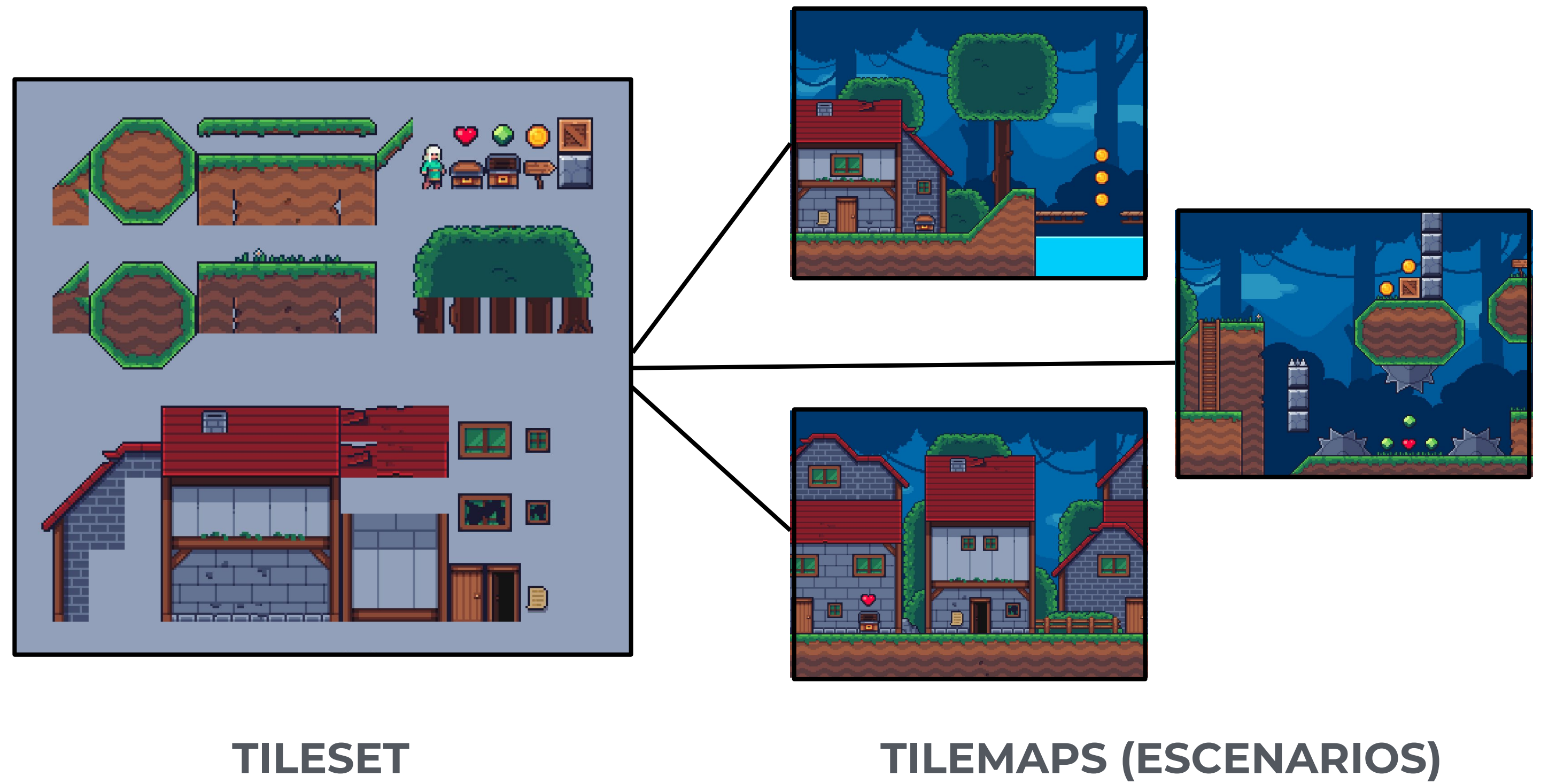


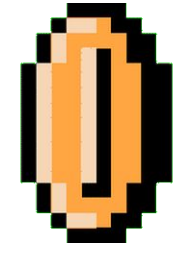
TILESET

TILEMAPS (ESCENARIOS)



¿Cómo se planifica la creación de un *tileset*?





¿Cómo se planifica la creación de un *tileset*?

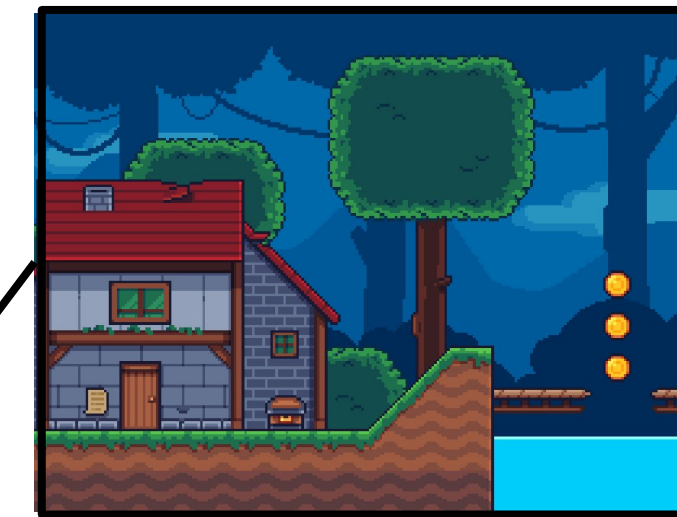
Realizando un boceto con la técnica *blocking*.



BLOCKING



TILESET



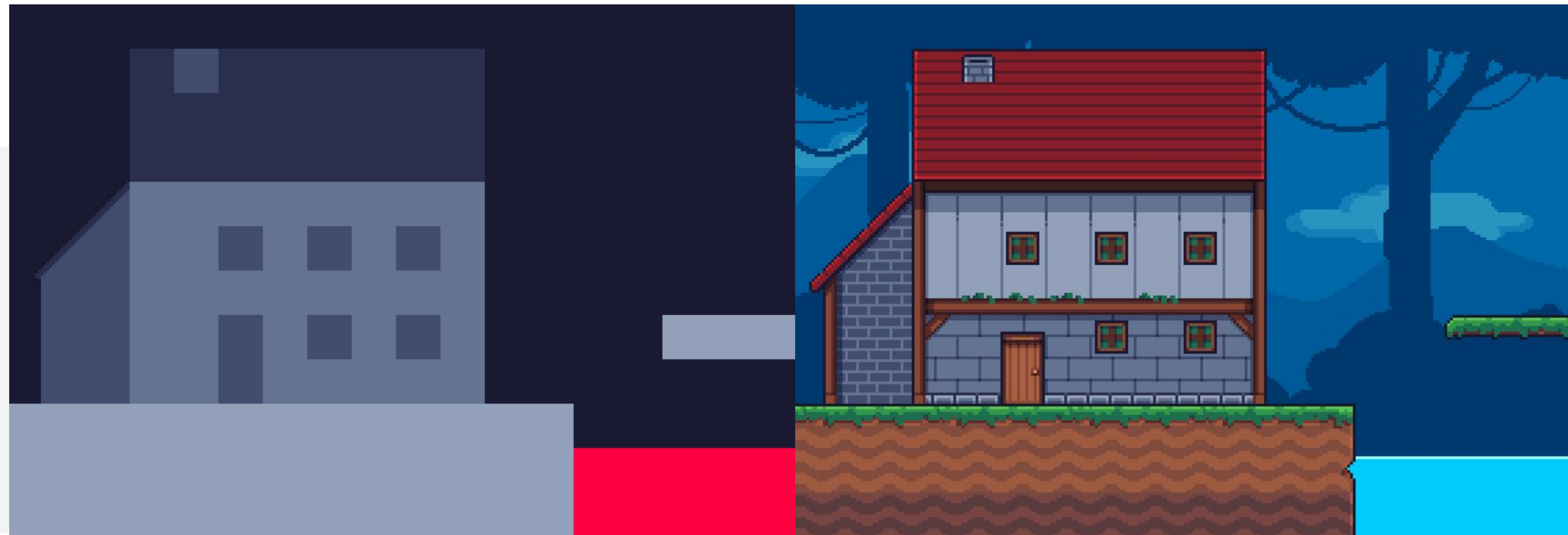
TILEMAPS (ESCENARIOS)



BLOCKING DEFINICIÓN

El *blocking* consiste en crear **un esbozo de nuestro escenario usando bloques sin detalles ni texturas**. Esto es similar a cuando bocetamos a lápiz un dibujo que luego pasaremos a detallar, añadiendo colores, perfilando las líneas, etc.

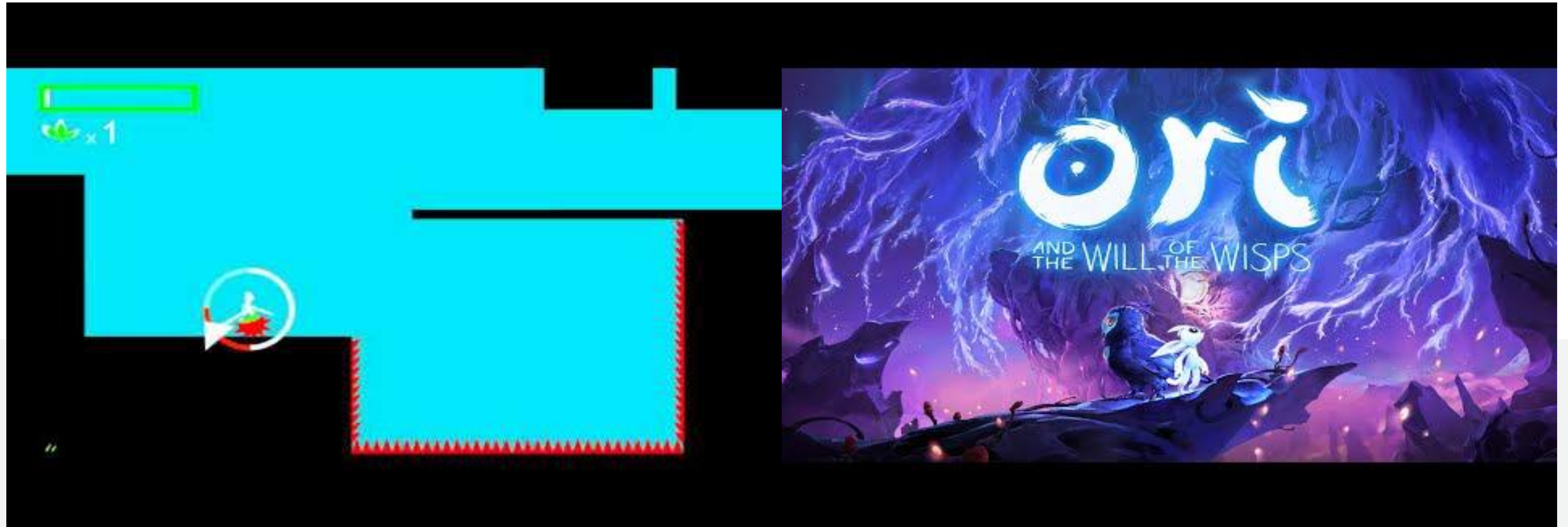
Es un proceso que, aunque no es demasiado conocido (debido a que no “luce”), debemos perfeccionar si queremos desarrollar juegos. Todas las grandes producciones pasan por su fase de blocking en mayor o menor medida.



BLOCKING DEFINICIÓN

El *blocking* consiste en crear **un esbozo de nuestro escenario usando bloques sin detalles ni texturas**. Esto es similar a cuando bocetamos a lápiz un dibujo que luego pasaremos a detallar, añadiendo colores, perfilando las líneas, etc.

Es un proceso que, aunque no es demasiado conocido (debido a que no “luce”), debemos perfeccionar si queremos desarrollar juegos. Todas las grandes producciones pasan por su fase de blocking en mayor o menor medida.



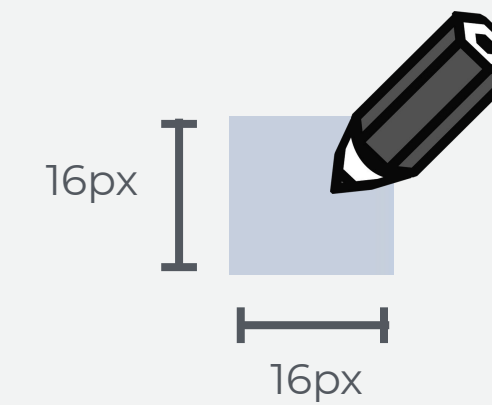
PROTOTIPO
(Usando *blocking*)

JUEGO FINAL

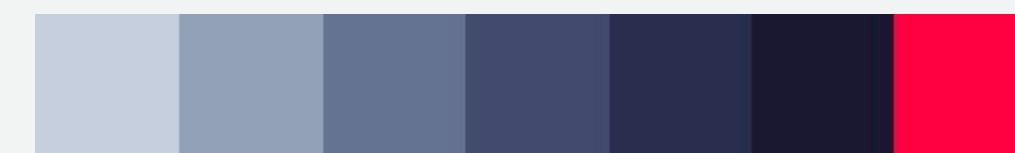
Blocking en pixel art

Para realizar nuestro *blocking* en pixel art, sencillamente tendremos que **reducir al máximo nuestras herramientas**:

- Nuestro lápiz principal será un tile de un color plano (16x16px)



- Nuestra paleta de color será monocromática, excepto un color rojo añadido para definir “peligros”.



Dicho esto, pintaremos en nuestro *blocking* todos los elementos que queramos para nuestro futuro escenario: **suelos, plataformas, casas, ítems, accesorios, peligros, etc...**

Recomiendo que, al menos, estos elementos aparezcan una vez en nuestro *blocking*. Así no nos olvidamos de ellos cuando pasemos a pixelar nuestro tileset.



Referencias e imágenes de inspiración



DOMĚSTIKA

DOMESTIKA.ORG