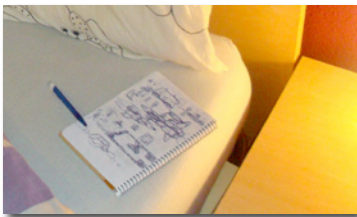


# HACIENDO SPRITES

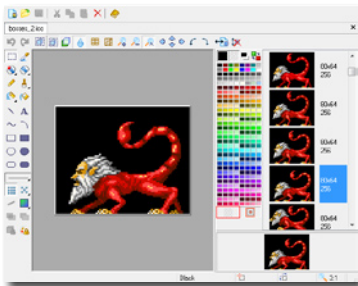
## HE DECIDIDO UTILIZAR EL MIDBOSS EN EL QUE ESTABA TRABAJANDO PARA EXPLICAR MI PROCESO DE CREACIÓN DE SPRITES.

Este documento existe porque varias personas me han preguntado con curiosidad sobre el tema. No debe entenderse como una guía, es sólo mi método personal, que mantengo desde hace un tiempo porque encaja bien conmigo y mi forma de trabajar.

### SÓLO NECESITO DOS COSAS:



Una libreta de cuadritos, que es la espina dorsal de mis juegos. Por las noches la utilizo para anotar ideas, hacer bocetos y planificar tareas.



Un pequeño editor de iconos de windows, que por su sencillez resulta de lo más útil para montar secuencias de sprites y probar animaciones.

Una vez terminados los sprites, corto y pego cada uno de ellos en el proyecto del juego dentro de Game Maker.



Lo primero es la idea. Cuando una idea cobra fuerza hago varios dibujos de lo mismo en mi libreta y empiezo a pensar en cómo podría funcionar en el juego.

Si todo parece encajar, elijo el dibujo que más me gusta y voy con la libreta al ordenador (1).



Ya en el editor de iconos, hago un boceto rápido con líneas finas. Luego relleno las superficies de color, definiendo distintas zonas (2).

Comparo este boceto con el personaje principal y otros sprites del juego para ver que el tamaño y proporción son coherentes.



Refino un poco las formas y rellenos, y creo un segundo plano con las partes del sprite que quedan más al fondo (3).

Ya en este punto suelo montar el objeto en el proyecto de Game Maker para ver que tal va quedando ingame.



Si luce bien, lo siguiente es añadir las sombras (4).

En este caso, al ser un juego tipo arcade, utilizo unos 5 colores para definir el volumen de cada parte, por lo que añado 2 colores oscuros al color base que ya tenía de antes.



Luego añado 2 colores claros para hacer los brillos, con lo que quedan listos los 5 colores que definen el volumen (5). Aprovecho para revisar las sombras y mejorarlas.



Por último, ajusto los colores con pequeñas variantes de tono, en este caso virando el rojo oscuro a marrón (6). Estos ajustes ayudan a romper un poco la monocromía en las zonas grandes con el mismo color.

Luego miro el aspecto final ingame durante un rato, y voy haciendo algunas mejoras para que todo encaje bien (como uñas en los pies).