



Pixel Art: Escenarios, personajes y concepts

Masterclass

Sábado 30 de Junio · 10:00-14:00h





Parte I. Escenarios, perspectivas y exportación

En esta primera parte aprenderás a planificar de forma eficiente todo lo necesario para que la creación de escenarios sea lo más productiva posible. Estos conocimientos serán aplicables a cualquier tipo de videojuego pixel art. Abarcaremos las diferentes técnicas y perspectivas usadas en la creación de fondos, así como el desarrollo propiamente dicho de un escenario de principio a fin, destacando consejos, errores comunes y proceso de exportación.

Parte II. Personajes, concepts y sprites

Trata sobre la creación de personajes y cómo se trabaja con ellos en el ámbito de los videojuegos pixel. Abarcaremos desde el simple concept a lápiz a su creación y adaptación en pixelart según los requisitos del proyecto en el que estemos trabajando. Hablaremos sobre los distintos programas que tenemos a disposición y diferentes workflows que se suelen seguir en el día a día para la creación e implementación de sprites en un proyecto.

Requisitos

Conocimientos básicos de dibujo de personajes y escenarios.
Nociones de Photoshop, [Pyxel Edit o Aseprite].

Parte I



1. Conceptos Básicos Previos

- 1.A) Espacio y herramientas de trabajo en Photoshop.
- 1.B) Tipos de perspectivas en pixel art.
- 1.B) Bocetaje pensando en gameplay.

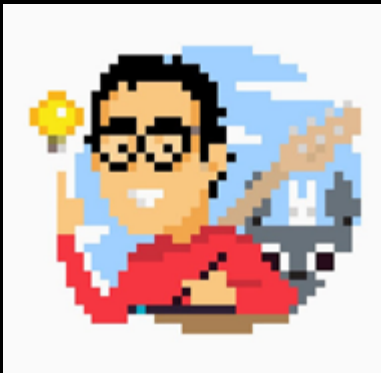
2. Creación de fondos Pixel Art

- 2.A) Paleta de color.
- 2.B) Capas de profundidad: contraste, saturación, trazos.
- 2.C) Creación por bloques.
- 2.D) Técnicas de iluminación: luces y sombras.
- 2.E) Texturizado y detalles.

3. Exportación

- 3.A) Preparación para la exportación.
- 3.B) Programas para recortar y generar sprites.
- 3.C) Formatos.

Impartida por Daniel Benítez Gómez



Artista especializado en la creación de escenarios e interfaces 2D, con experiencia en el mundo audiovisual y la publicidad. Co-fundador y Director de Arte de Fourattic, estudio sevillado desarrollador

de Crossing Souls, videojuego publicado por Devolver Digital. Actualmente trabaja como Freelance Artist para Imagos Softworks (Starr Mazer), entre otros proyectos.

Parte II



1) Creación de personajes pixelart

- 1.A) Conceptos básicos en la creación de personajes, del lápiz al píxel.
- 1.B) Softwares y optimización de sprites.
- 1.C) Preparación del grid y spritesheet de trabajo. Requerimientos del proyecto.
- 1.D) Optimización, desarrollo, métodos y errores comunes.

2) De crear un personaje a dar vida a un personaje

- 2.A) Conceptos básicos de animación.
- 2.B) Optimización, y técnicas de animación aplicadas al pixelart.
- 2.C) Variación de técnicas dependiendo del proyecto.

3) Exportación y preparación de sprites

- 3.A) Workflow de preparación de sprites y técnicas de exportación.

Impartida por Juan Gabriel Jaén



Artista especializado en la creación de personajes y la animación 2D/3D, con experiencia en el mundo de la animación e ilustración y más recientemente en el mundo de los videojuegos píxel. Co-fundador, Artista

y Animador de Fourattic. Actualmente trabaja como Freelance Artist para Imagos Softworks (Starr Mazer), entre otros proyectos.

Inscripción



Precio: 50€

Plazas limitadas. Reserva la tuya en:

Whatsapp: 647 627 051

Correo: info@aulaarcade.com

Internet: <http://bit.ly/SevillaPixelArt>



Aula Arcade

Escuela especializada en videojuegos

María Auxiliadora 14 · Planta 1ª · Módulo 6 · Sevilla
647627051 | info@aulaarcade.com