

Tutorial original creado por Andy Oakley, de la página "Little Shop of Pixels".
Traducido y adaptado por Jarlaxe
([Fuente original](#))

Creando una pantalla de carga para Spectrum - Parte 1

Durante el último par de años he trabajado en varias pantallas de carga de Spectrum y que he querido compartir con vosotros las técnicas que he aprendido por el camino.
Para ello, más abajo he dividido en 6 pasos clave el proceso que os muestro a continuación.

Paso 1: Bocetos.

En esta fase, encuentro que dibujar en el papel es mucho más rápido y fluido que dibujar directamente en el ordenador.
A continuación os muestro unos bocetos dibujados para la pantalla de carga de Gloop Troops 2.
Todo ocurrió en esta etapa. Plasmar las ideas en un papel, (buenas o malas) parecía generar otras nuevas, así que seguí dibujando hasta que di con una imagen que me gustó.



Paso 2: Boceto Acabado.

Una vez que se ha decidido el boceto, la siguiente etapa es realizar una versión detallada del mismo.

Las restricciones de color del Spectrum hacen difícil colorear pequeños detalles, por eso trata de mantener las formas y siluetas de tu dibujo lo más amplias posible.

Un buen consejo es imprimir una cuadrícula de los tiles que forman el tamaño de la pantalla.

Si encima de esta cuadrícula pones un papel vegetal, puedes dibujar sobre el y de esta forma tendrás una guía muy útil.

El dibujo final, se escanea entonces en el ordenador.



Paso 3: La Imagen en Blanco y Negro.

La imagen escaneada, ahora debe convertirse a una imagen en blanco y negro.

Para ello, en primer lugar debes reducir la escala de tu imagen a la resolución correcta de la pantalla del Spectrum, que es de 256 x 192 pixels.

La imagen se convierte ahora en blanco y negro. Photoshop, (o una de las muchas alternativas gratuitas) te permite abrir el diálogo de configuración de brillo y contraste.

El ajuste de contraste se ha de poner en el valor máximo. Esto convertirá todos los píxeles en color negro o blanco y eliminará los tonos grises.

Ahora, deslizando la barra de brillo cambia el grosor de las líneas. La barra se desliza hasta que se alcance el grosor de la línea deseada.

A continuación podéis ver el boceto para Gloop Troops 2 ya convertido.



Paso 4: El Color de Fondo.

El siguiente paso es llenar las zonas del fondo con negro. Yo personalmente tiendo a usar negro sobre cualquier otro color, ya que es más fácil evitar cualquier choque de color o “colour clash” más tarde.



Paso 5: El Color de Fondo.

Ahora la imagen en blanco y negro, la rellenaremos de color. No nos preocuparemos por cualquier posible choque de color en esta fase. Agregar el color es una buena manera de averiguar el aspecto general que tendrá la pantalla de carga cuando la acabemos. La eliminación del “colour clash” la haremos en el siguiente paso.



Paso 6: El Acabado Final

Esta etapa es la más larga. Prepárate para dedicarle unas cuantas horas a partir de ahora, hasta poder ver tu pantalla de carga totalmente acabada. Personalmente considero que esta etapa es la más agradable. Ver como el boceto se transforma lentamente en una pantalla de carga final es muy gratificante.

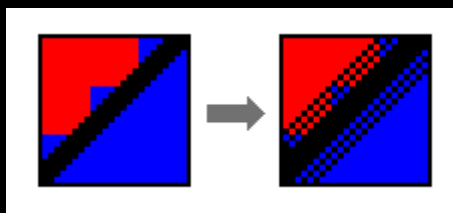
Para el resto de este paso, voy a mostraros por encima algunas técnicas que yo suelo usar.

Tramado Negro

Yo por norma general, uso el color de “paper” negro para la mayoría de los tiles de mis pantallas de carga. Esto puede parecer una limitación, pero es sorprendentemente versátil a la hora de suavizar ese feo “colour clash”.

La siguiente imagen muestra esta técnica en acción. A la izquierda se ve la típica situación en la que dos formas crean el desagradable e inevitable “colour Clash”. No podemos evitar esto, pero si disimularlo!.

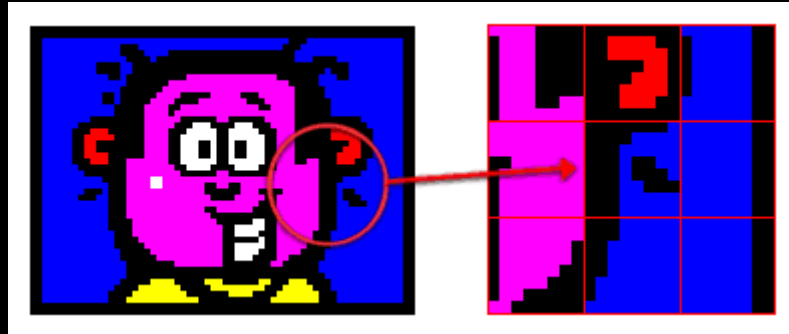
La imagen de la derecha muestra el uso del tramado negro para ocultar el choque entre los dos colores.



Líneas Gruesas

Otra técnica es hacer los contornos alrededor de las formas bastante gruesas. Las líneas más gruesas permiten que el color del papel negro haga de límite entre dos colores diferentes.

La imagen siguiente muestra este truco en acción.



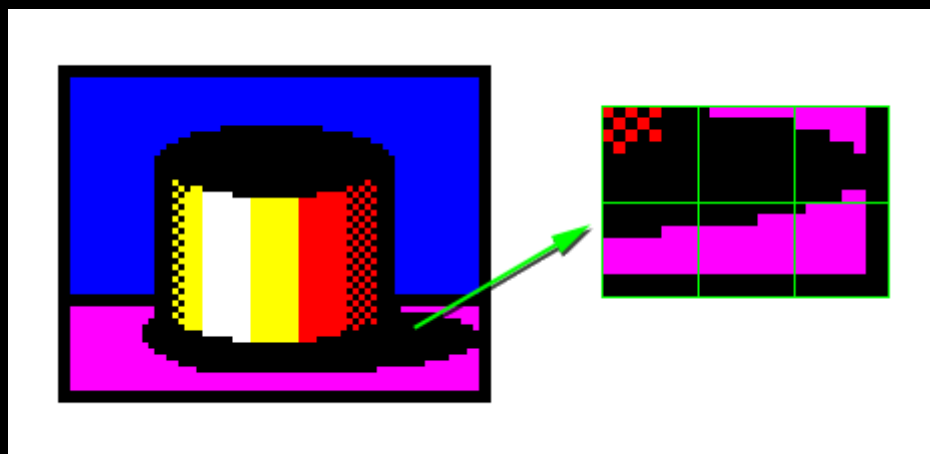
Sombreado

Una alternativa a las líneas gruesas es el sombreado.

Las sombras son geniales, ya que pueden ser del mismo color que el fondo y actuar como un buen "atenuador" entre las diferentes formas de la pantalla de carga.

Si lo que buscas es una pantalla de carga con un fondo de color que no sea negro, entonces es una buena técnica a utilizar.

La siguiente imagen muestra un ejemplo.



Mover las Cosas de Sitio!

A veces, hay ocasiones en las que parece que no existen técnica alguna que pueda ocultar el “colour clash”.

En estos casos, la única opción real es rediseñar esa zona.

La mayoría de las veces sólo es cuestión de mover una pieza de la imagen alrededor hasta que se ajuste mejor a la cuadrícula.

La clave aquí es no querer trasladar tu dibujo original pie de la letra punto por punto, y estar preparados para rediseñar las áreas a trabajar para adecuarlas mejor a la limitaciones del Spectrum.

Escoger Colores que Combinen.

Cuando apliques color a los detalles más pequeños de tu imagen, trata de hacerlo con colores que no desentonen entre ellos. Por ejemplo, amarillo y cian funcionan bien con el blanco.

Esto no debe dictar la paleta que tienes que utilizar en tu imagen, sino que podría ser algo que desees tener en cuenta para ciertos casos.

Mostrar Cuadrícula.

En la fase final del desarrollo de tu pantalla de carga, ayuda el tener una cuadrícula (establecida en 8 x 8 píxeles) delante de tu imagen a modo de guía. Esta herramienta es muy útil para delimitar los bloques de los tiles, y de esta forma acotar la zona donde usar los dos colores que quieras utilizar.

Conclusión.

A continuación os dejo una animación en la que se muestran las diferentes etapas que realicé en la pantalla de carga de Gloop Troops 2 hasta llegar a la imagen final.

Haz “clic” en este enlace para ver la animación

Espero que te haya podido ser de utilidad alguno de los consejos de este tutorial. En el próximo entraré en más detalle de cómo hacer una pantalla de carga usando ZXPaint.

Y por último, un poco de inspiración, aquí abajo tenéis un enlace a unas imágenes fantásticas de Spectrum.

<http://zxspectrum48.i-demo.pl/zxgallery.html>

Andy Oakley