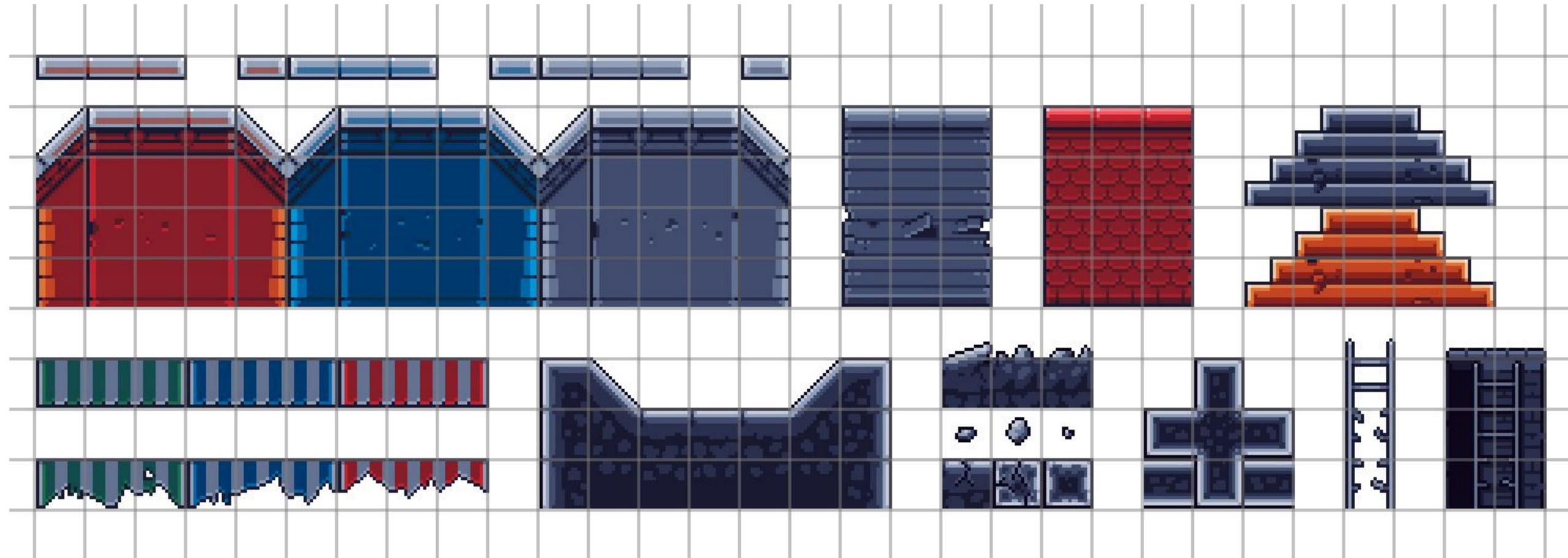


TILESET DEFINICIÓN

Es un conjunto de texturas reunidas en una misma imagen.

Estas texturas son las **piezas gráficas que compondrán nuestro videojuego**: suelos, paredes, escaleras, tejados, etc.



TILESET DEFINICIÓN

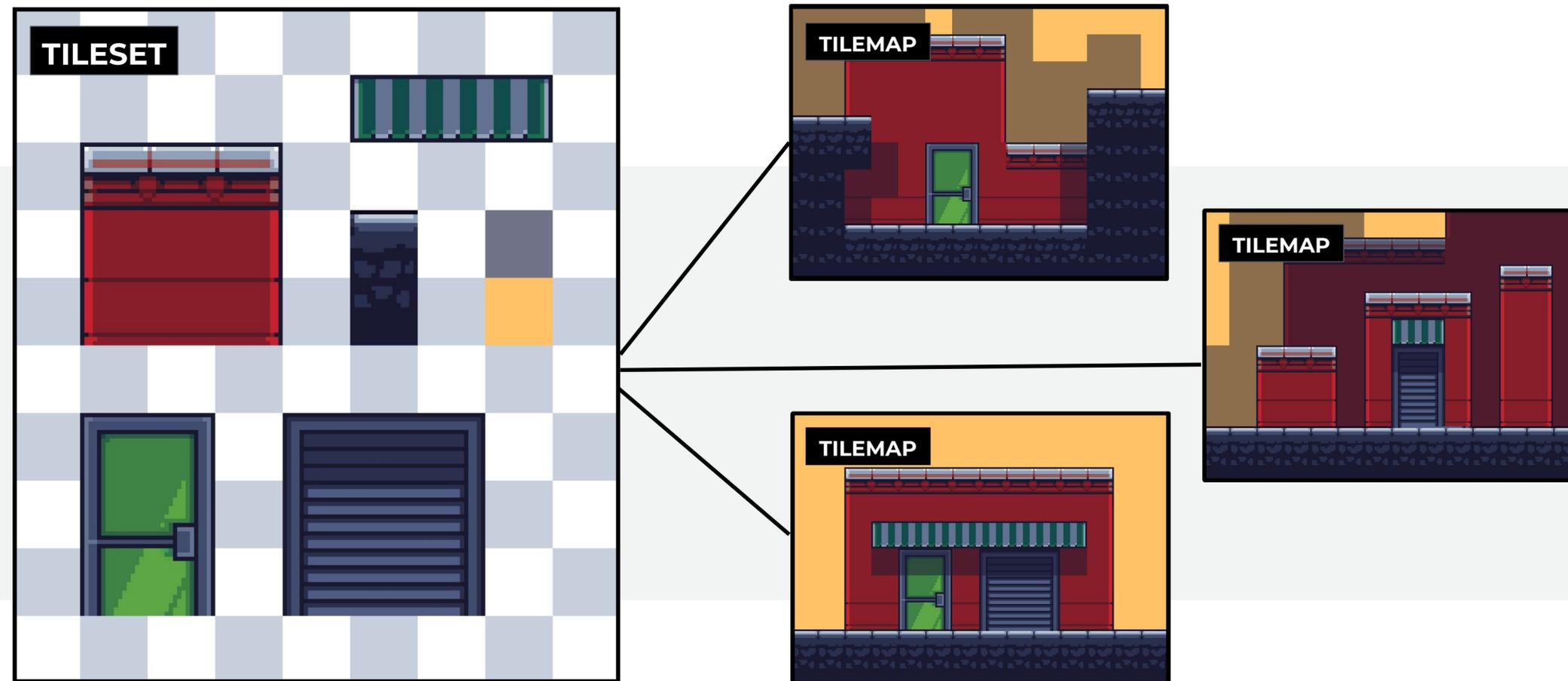
Para crear un *tileset*, usamos una cuadrícula constituida por cuadros de un mismo tamaño. En este caso, de 16x16px. **A cada cuadro de esta cuadrícula lo llamamos *tile*.** Por eso, cuando tenemos todas nuestras texturas pintadas en estos *tiles*, decimos que tenemos un ***tileset*: un conjunto de *tiles*.**



TILESETS & TILEMAPS

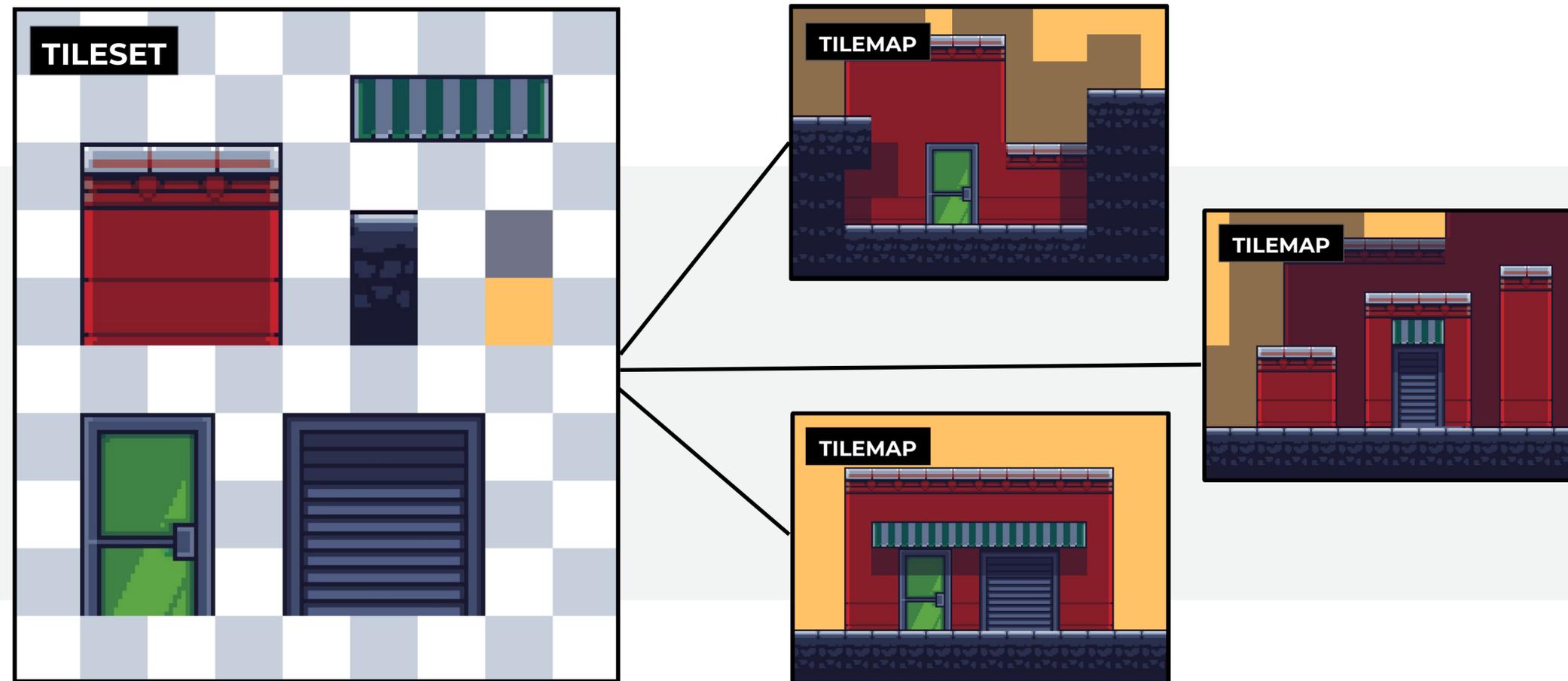
Este escenario lo hemos creado **reorganizando, conectando y repitiendo** las piezas de nuestro *tileset*.

¿Por qué en vez de escenario lo he llamado *tilemap*? Porque en videojuego es común llamar a los escenarios mapas. Por este motivo, **a los escenarios creados a partir de *tilesets*, los llamamos *tilemaps*.**



TILESETS & TILEMAPS

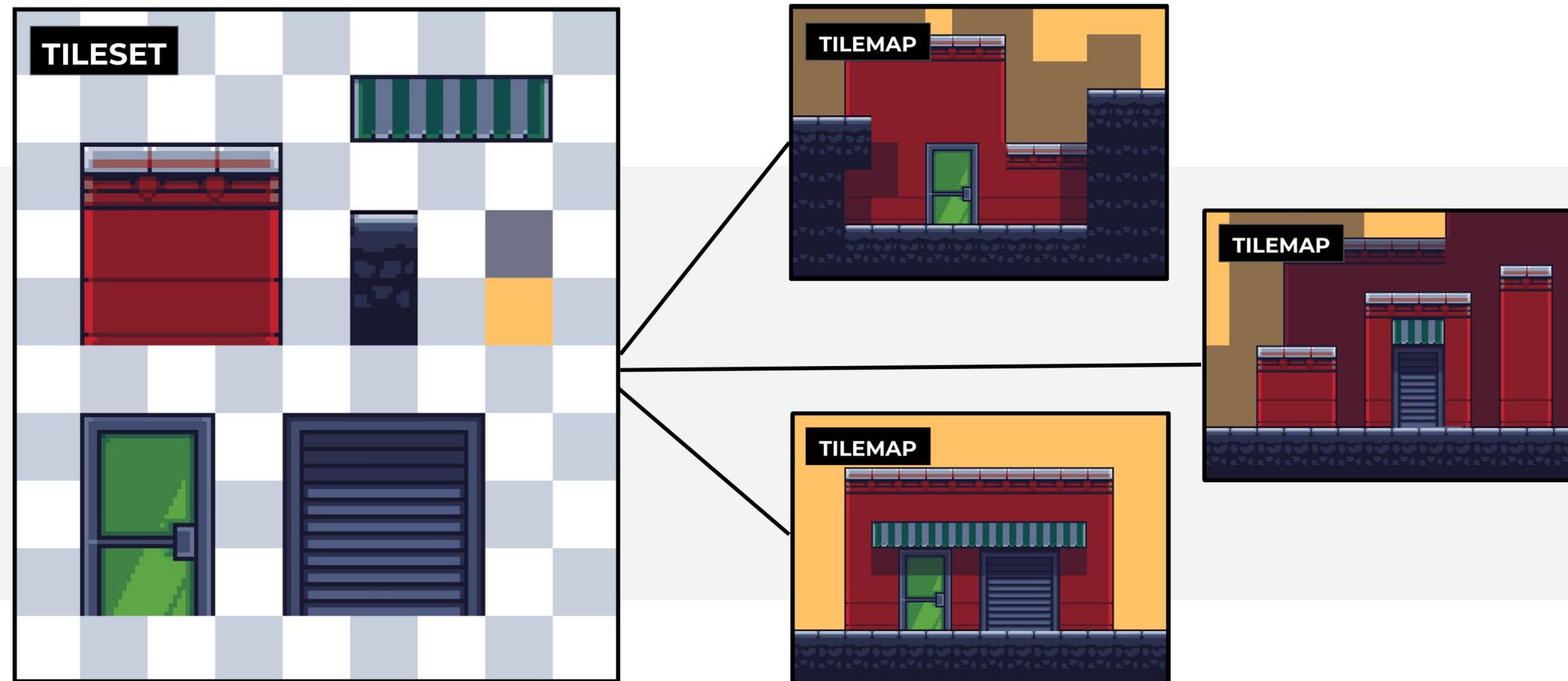
Es importante comprender que **con un mismo *tileset*, podemos crear un sinfín de *tilemaps*.** Mientras mejor diseñado esté el tileset, más posibilidades de creación tendremos.



TILESETS & TILEMAPS

Es importante comprender que **con un mismo *tileset*, podemos crear un sinfín de *tilemaps*.** Mientras mejor diseñado esté el tileset, más posibilidades de creación tendremos.

Por eso un *tileset* es tan sumamente útil e importante. Es un archivo clave, al que acudiremos una y otra vez en el desarrollo de un videojuego.



TILESETS & TILEMAPS

Además, un *tileset* nos ayuda a **reducir los tiempos de desarrollo**, ya que no tendremos que pintar nuestros escenarios desde cero como si de un lienzo se tratara.

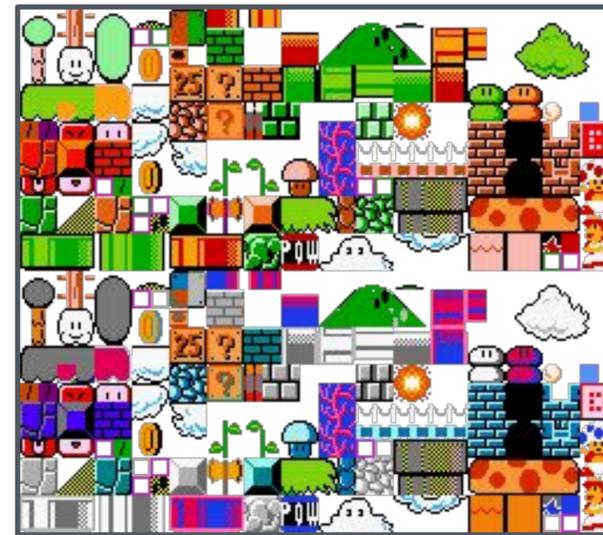
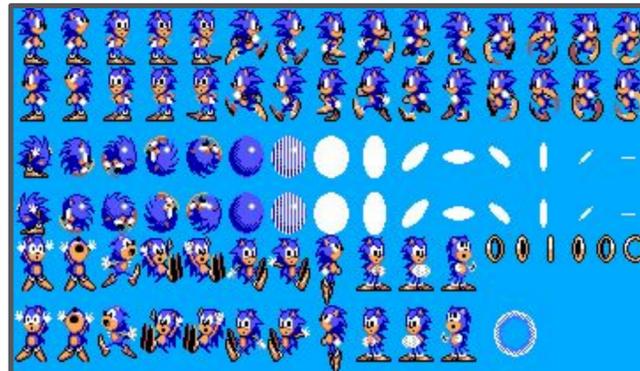
Al construir de forma modular nuestros escenarios aumentaremos nuestra velocidad produciendo.



TILESETS & TILEMAPS

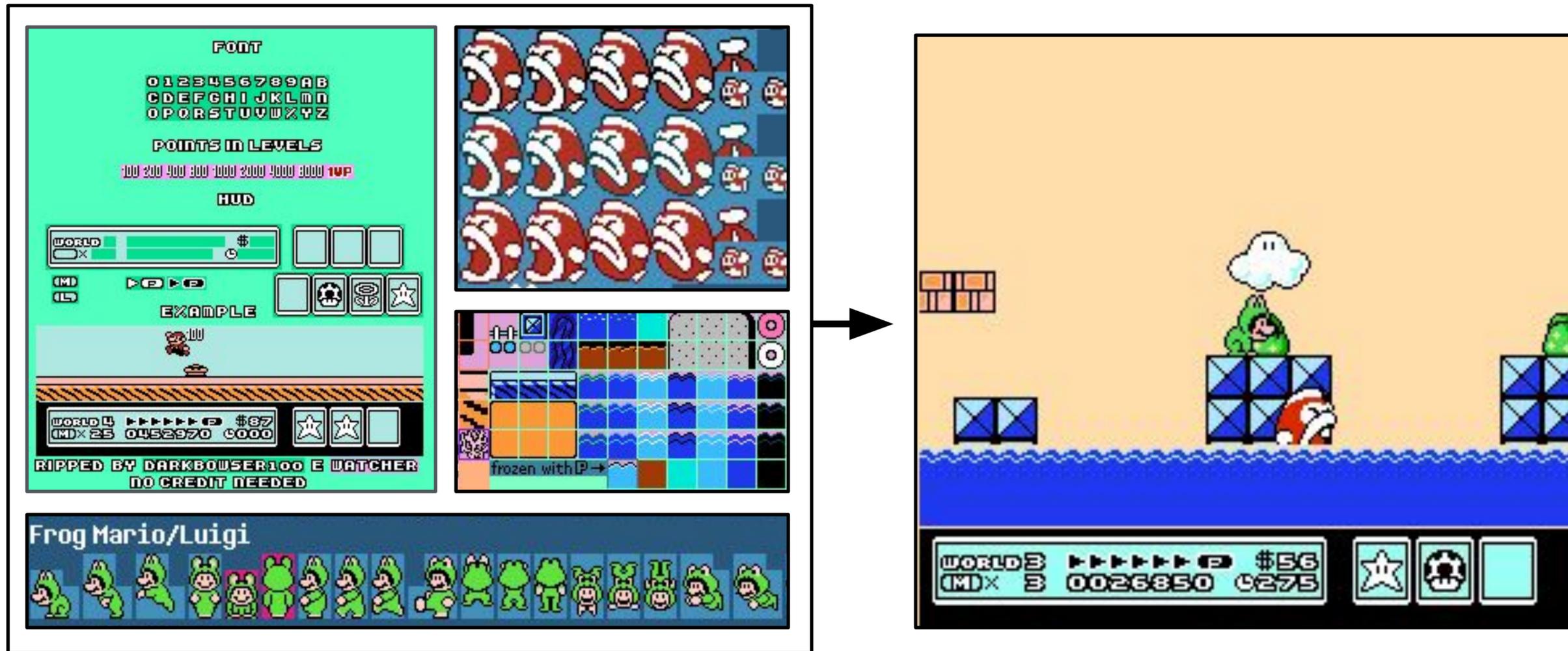
Para dejarlo todavía más claro, aquí tenemos un símil muy comprensible usando la marca LEGO:

Un *tileset* sería nuestra caja con piezas de LEGO, y los *tilemaps* serían todas las creaciones que hacemos con ellas.



Ejemplos de Tilesets

Aunque un *tileset* necesite atender a ciertas reglas de producción para ser usados, no todos los *tilesets* lucen iguales.



Tilesets y Tilemap de Super Mario Bros 3 (SNES)

Los tilesets pueden contener todas las piezas gráficas de un videojuego, pero no tienen por qué estar aunadas en un mismo .png.

DOMĚSTIKA

DOMESTIKA.ORG