



Laboratorio di Videogiochi

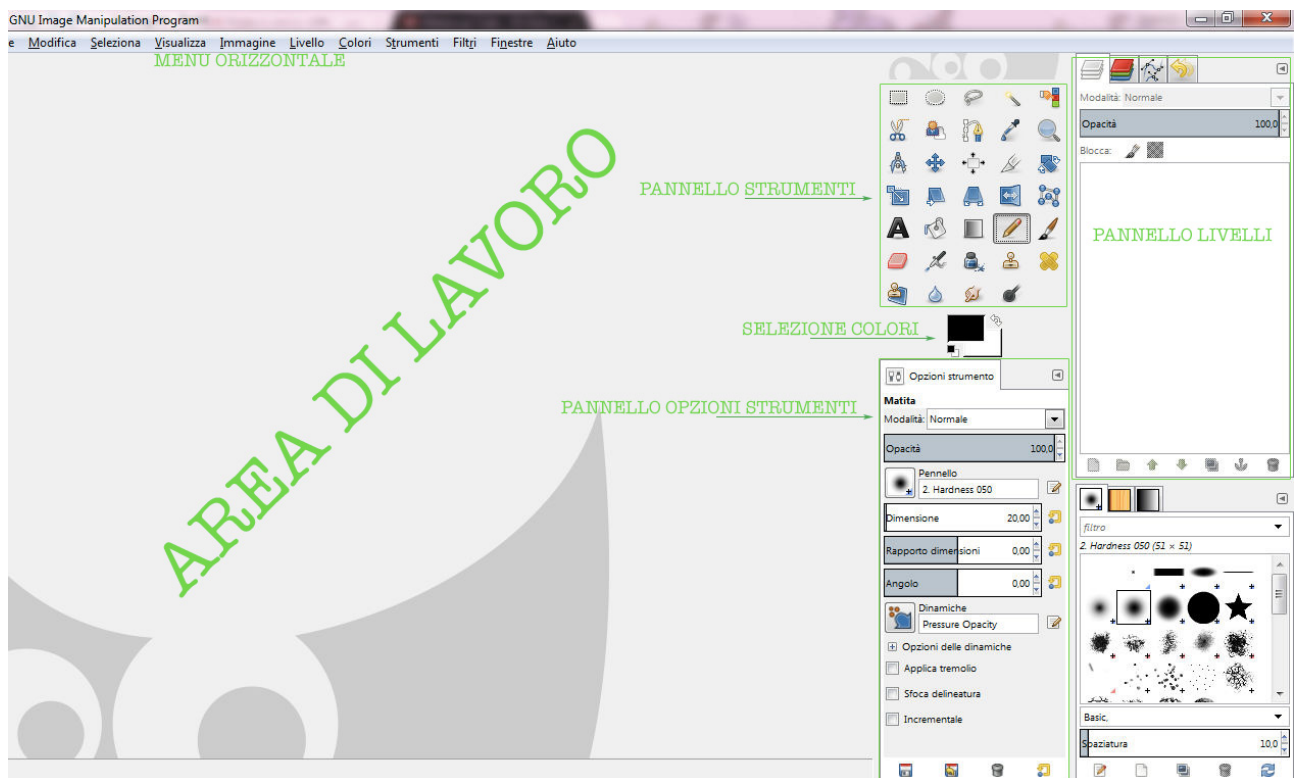
Pixel Art con GIMP (parte I)
Lezione del 15/01/2015

A cura di
Leonora Cappellini
Tommaso Mongelli

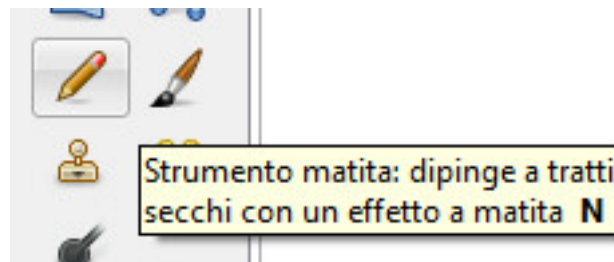
<http://hmr.di.unipi.it/LabVG>



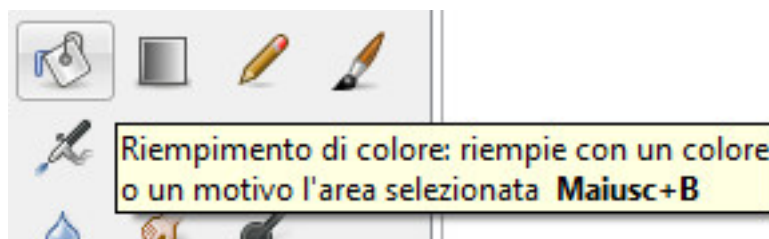
Dopo aver scaricato ed installato GIMP sul vostro computer, avviatelo. Vi troverete di fronte ad una schermata di questo tipo:



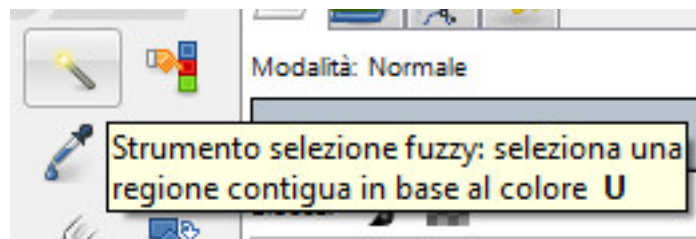
Gli strumenti dal pannello strumenti che useremo per realizzare il nostro tutorial sono:



LA MATITA



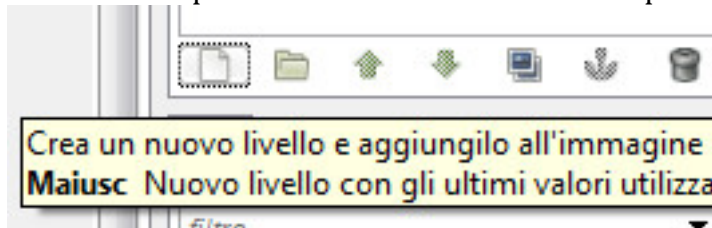
IL SECCHIELLO



LA BACCHETTA MAGICA

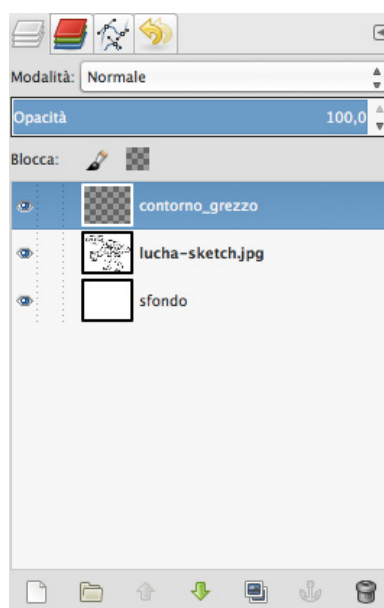
Aprirete l'immagine sulla quale andrete a lavorare: dal menu orizzontale *File* → *Apri* → posizionatevi sulla cartella *tutorial pixel art* e aprirete il file *lucha-sketch.jpeg*. L'immagine originale comparirà al centro dell'area di lavoro.

Per iniziare a creare il vostro sprite, create due nuovi livelli (dal menu orizzontale *Livello* → *Nuovo Livello* oppure cliccate sulla prima icona a sinistra in basso al pannello livelli)



1. chiamate il primo livello *sfondo*, scegliete come colore di sfondo *bianco* e, una volta creato, trascinatelo sotto al livello *lucha-sketch.jpg* nel pannello livelli
2. chiamate il secondo livello *contorno_grezzo*, scegliete come colore di sfondo *trasparente* e, una volta creato, trascinatelo sopra al livello *lucha-sketch.jpg* nel pannello livelli

Fatto ciò, il pannello livelli deve presentarsi così:



Posizionatevi sul livello *lucha-sketch.jpg*, un po' più in alto nel pannello livelli troverete *Opacità*: riducetela circa al 40/50% in modo da riuscire a distinguere chiaramente il lavoro che andrete a sovrapporre all'immagine originale. Quindi riposizionatevi sul livello *contorno_grezzo* e rimaneteci.

Controllate sempre di essere posizionati sul livello giusto!!!

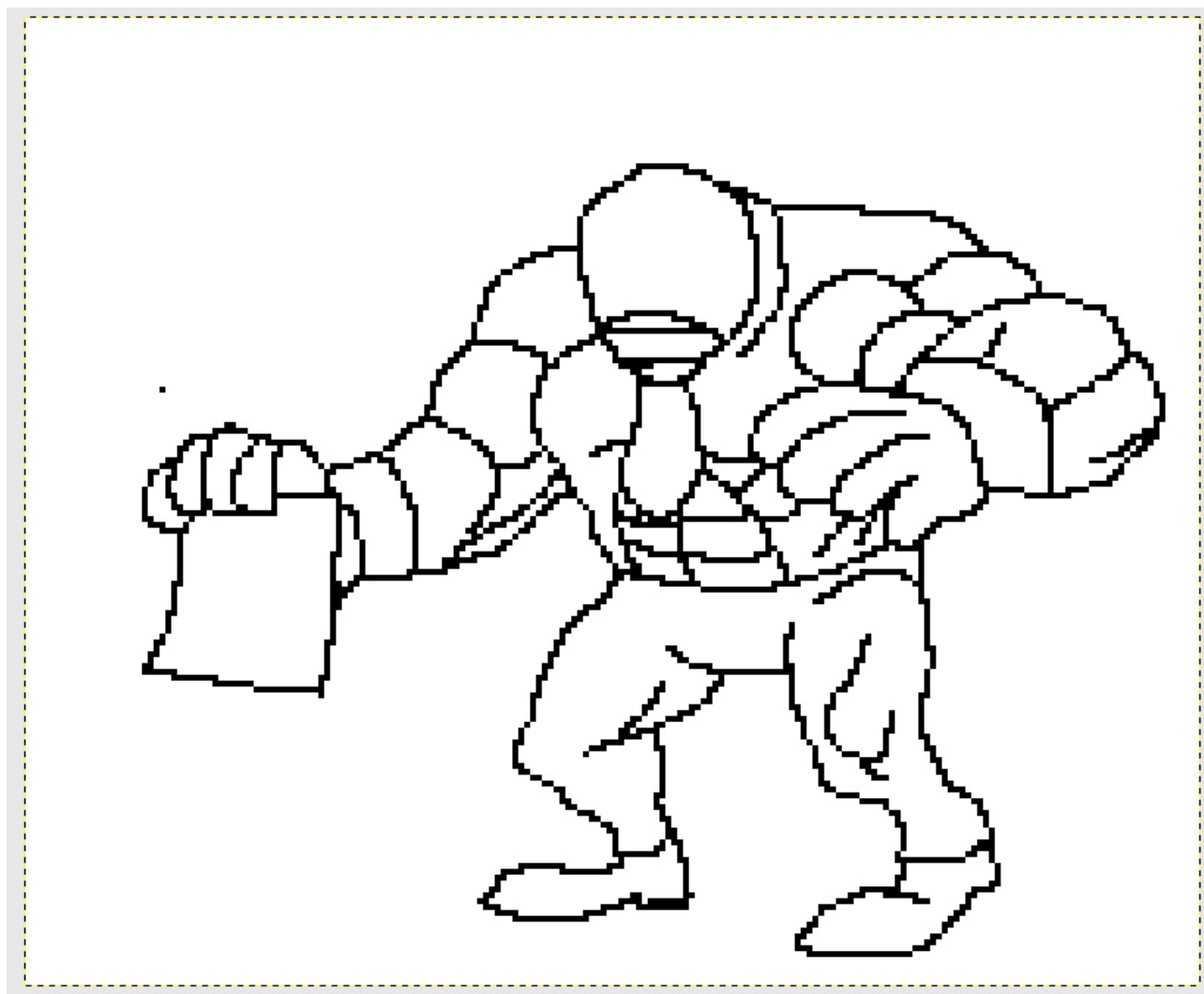
In basso a sinistra dell'area di lavoro, ingrandite l'immagine usando lo zoom fino all'800%.

Nel pannello strumenti selezionate lo strumento *Matita*. Più basso nelle Opzioni Strumento impostate Opacità al 100% e Dimensione 1.

Nel pannello colori controllate che il colore in primo piano sia il nero (codice colore #000000)

A questo punto, iniziate a disegnare il contorno dell'immagine originale, trascurando per il momento dettagli come gli occhi, le unghie, le scritte sul foglio.

Alla fine, avrete un'immagine più o meno come questa:



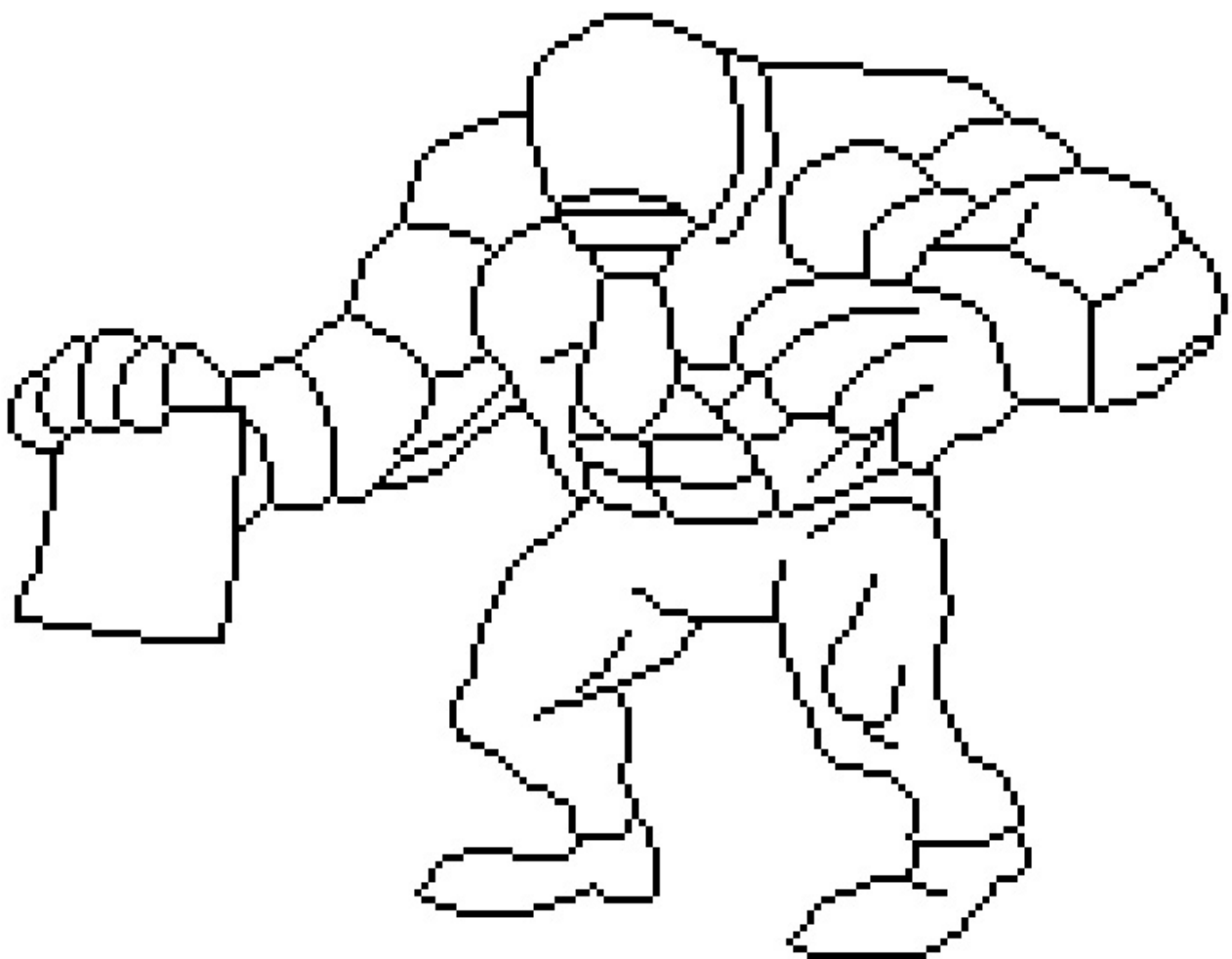
Questo è il punto di partenza del nostro sprite. A questo punto, volendo, potreste cancellare il livello *lucha-sketch.jpg* (click con il destro del mouse sul livello stesso *Elimina livello*, oppure potete trascinarlo sul cestino in basso a destra del pannello livelli), ma per sicurezza tenetelo e limitatevi a nascondere cliccando sull'occholino a sinistra.

Duplicate il livello *contorno_grezzo* e rinominatelo *contorno_fine*, quindi nascondete il primo livello cliccando sul suo occholino e posizionatevi su quello appena creato.

Il passo successivo prevede di “pulire” il contorno che avete tracciato: tutto il contorno (eccetto dove più contorni convergono) deve avere la dimensione di 1 pixel per la buona riuscita del risultato finale.

Prendete nuovamente lo strumento *Matita* e selezionate come colore di primo piano il bianco. Ingrandite nuovamente l'immagine all'800%, quindi iniziate a cancellare uno ad uno i singoli pixel laddove il contorno sia maggiore di 1. In caso abbiate trascurato dettagli nella stesura del contorno principale potete aggiungerli in questa fase usando la matita nera. Se ancora volete ritracciare un contorno venuto male (in questo caso vi conviene riportare visibile il livello *lucha-sketch.jpg* finchè ne avete bisogno) potete cancellarlo passandoci sopra la matita bianca e ritracciandolo poi con quella nera.

Alla fine, il risultato deve essere grossomodo così:



Nascondendo il livello *sfondo* noterete che il contorno è pieno di puntini bianchi, quelli che avete usato per cancellare i pixel neri di troppo e che è necessario far sparire prima di procedere.

Dal menu orizzontale andate su *Seleziona* → *Per colore* quindi posizionatevi su uno dei pixel bianchi e cliccateci sopra: noterete che così li avete selezionati tutti con un colpo solo. A questo punto premete *Canc* sulla tastiera o dal menu orizzontale *Modifica* → *Cancella*. Pixel bianchi andati!

Annullate la selezione dal menu orizzontale *Seleziona* → *Niente* quindi tornate sul pannello livelli, duplicate il livello *contorno_fine* e nascondetelo, rinominate il nuovo livello *colori* e posizionatevici sopra. E' giunto il momento di dare un po' di colore al nostro ciccione!

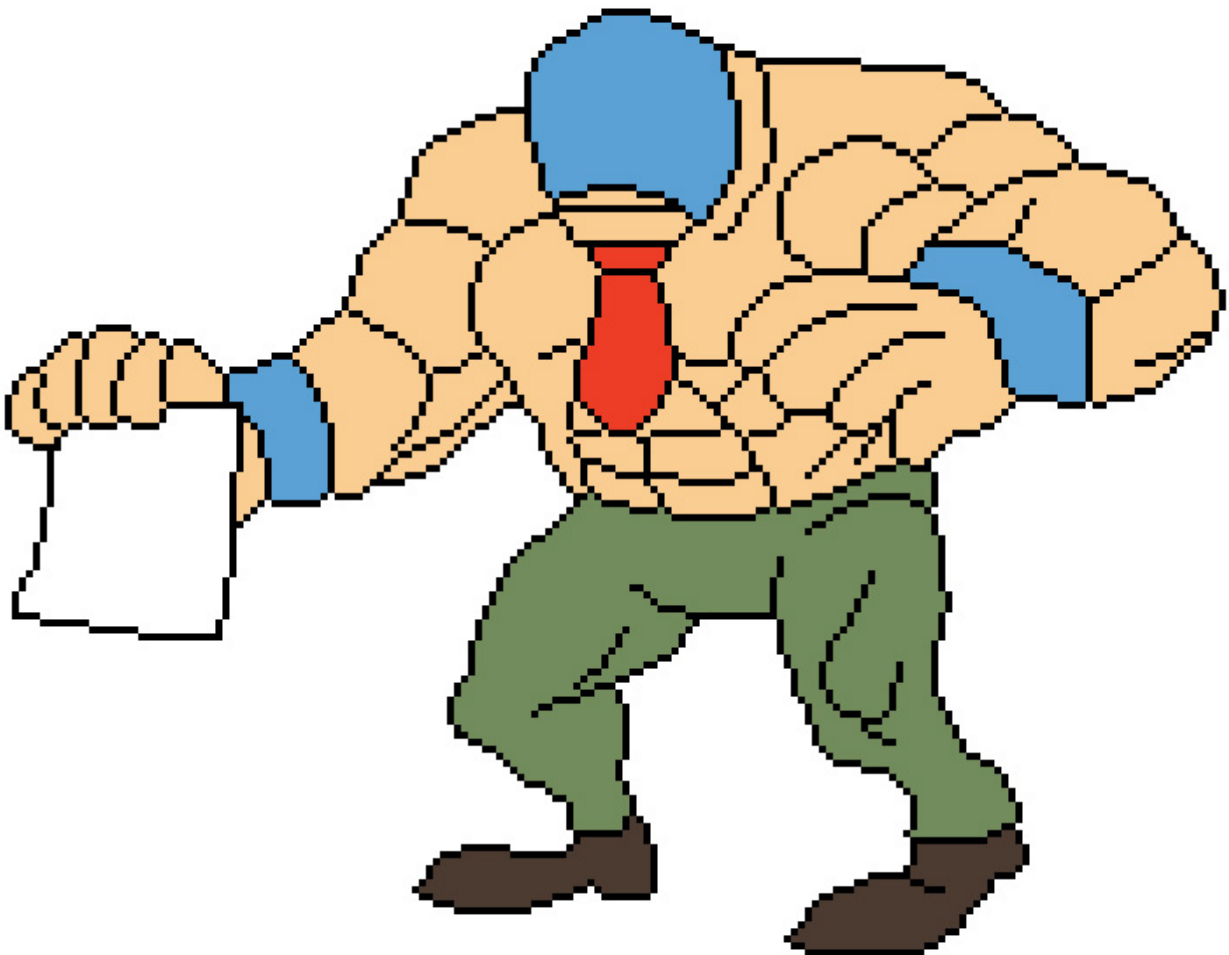
Per colorare un'area, selezionatela con la *Bacchetta magica* quindi prendete lo strumento *Secchiello* e cliccateci ancora una volta, l'intera area si tingerà del colore in primo piano nel pannello dei colori.

I colori che abbiamo scelto per il nostro ciccione sono:

<i>Pelle</i>	ffcf8a
<i>Cappuccio e polsini azzurri</i>	509dd8
<i>Cravatta rossa</i>	ff0000
<i>Pantaloni verdi</i>	689158
<i>Scarpe marroni</i>	4e3b2f
<i>Foglio bianco</i>	ffffff

Potete inserire il codice di ogni colore cliccando sul colore in primo piano nel pannello colori e poi inserendolo nella riga *Notazione HTML*.

Alla fine, il vostro risultato dovrebbe somigliare quanto più possibile a questo:



A questo punto salvate, chiudete GIMP e ci vediamo la prossima volta con ombre e rifiniture!