

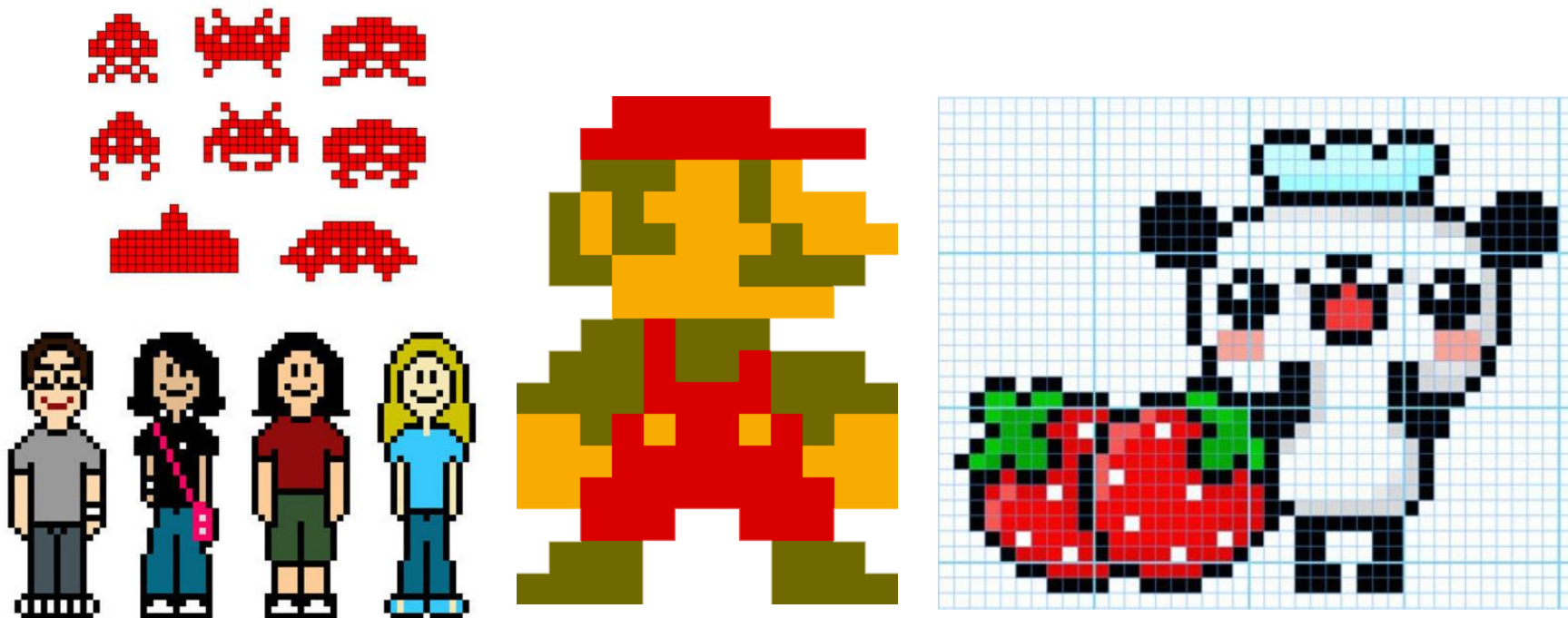


AGATE MOBILE GAME DEVELOPER CAMP

Day 3



PIXEL ART



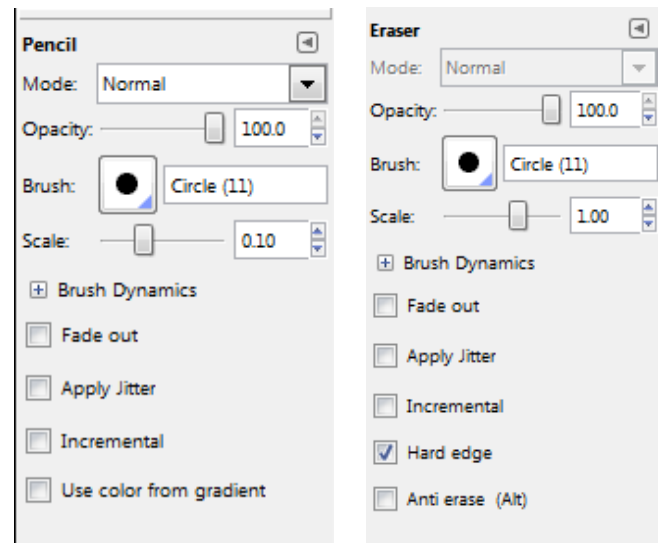
- Resize pixel : add or remove pixel
- Susah untuk di scale / stretch



WORKSPACE

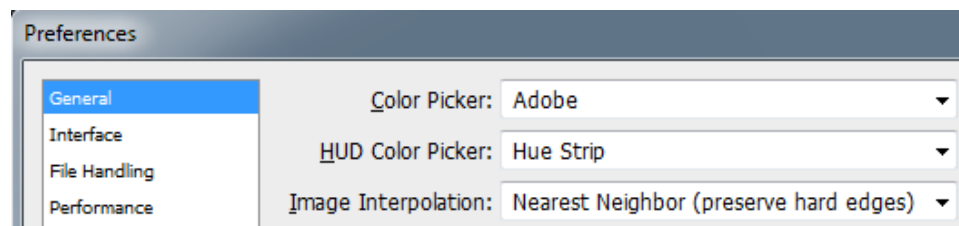
GIMP 2

- Small resolusi (100x100,etc)
- Pencil tool /Q (Scale : 1)
- Eraser tool /W(Hard edge)
- Create New layer (Ctrl+Shift+N)



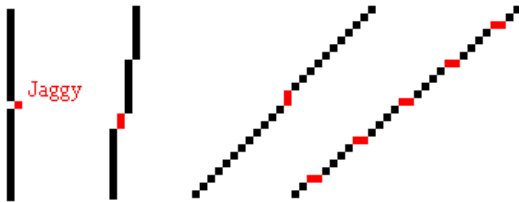
PHOTOSHOP

- Preferences (Ctrl + K)

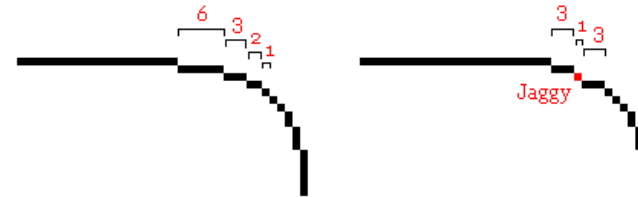


WORKFLOW PIXEL ART ARTIST

- Hindari jaggy (membuat garis terlihat tidak rata)



Muncul karena ada bagian yang lebih kecil atau lebih besar



Pastikan penambahan atau pengurangan line pada garis kurva konsisten

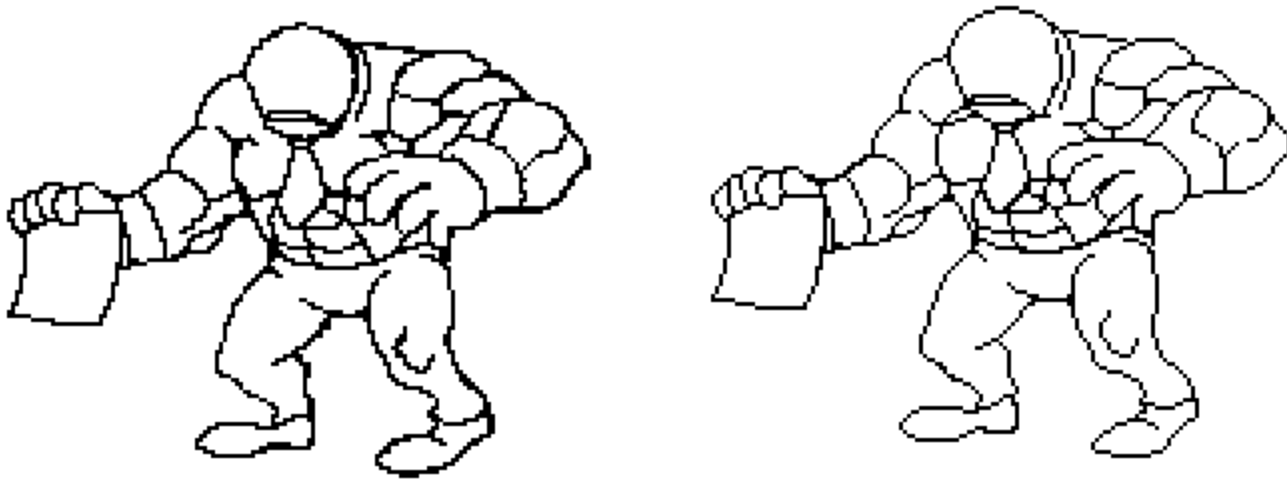


Credit to Derek Yu (www.Derekyu.com)



WORKFLOW PIXEL ART ARTIST

1. Membuat sketsa
2. Membuat Outline dari sketsa (Outline jangan terlalu kasar)



Credit to Derek Yu (www.Derekyu.com)



WORKFLOW PIXEL ART ARTIST

3. Memberi warna dasar



JANGAN ! :

- Jangan gunakan warna gradient
- Jangan menggunakan warna yang terlalu mirip dengan yang lainnya

Credit to Derek Yu (www.Derekyu.com)



WORKFLOW PIXEL ART ARTIST

4. Shading :



Menentukan arah
sumber cahaya



Shading



Soft Shadow



Highlights

Credit to Derek Yu (www.Derekyu.com)



WORKFLOW PIXEL ART ARTIST

5. Dithering (teknik untuk mendapatkan beberapa nuansa tanpa menggunakan banyak warna)



Credit to Derek Yu (www.Derekyu.com)

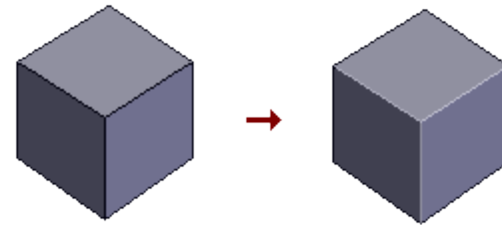


WORKFLOW PIXEL ART ARTIST

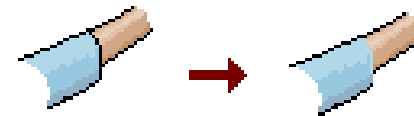
6. Menghaluskan Outline



mengganti warna outline hitam dengan warna yang mendekati warna sprite. Tingkat keterangan warna tergantung dari arah sumber cahaya



Mengganti outline menjadi highlight



Menghilangkan outline hitam

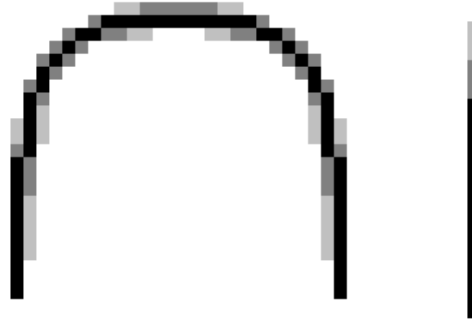
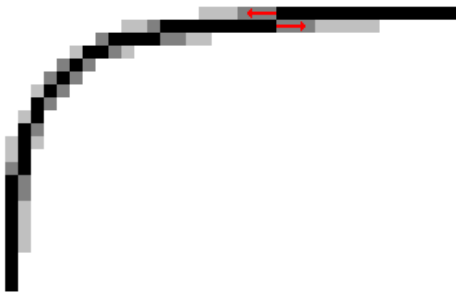
Credit to Derek Yu (www.Derekyu.com)

Credit to natomic studio (www.natomic.com)



WORKFLOW PIXEL ART ARTIST

8. Menambahkan anti alias (menambahkan *intermediary colors* untuk menghaluskan outline.)



Credit to Derek Yu (www.Derekyu.com)



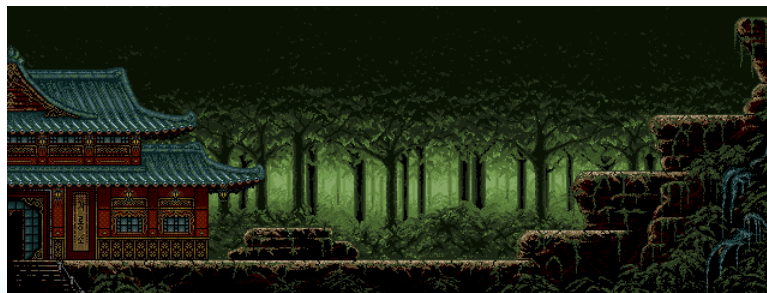
WORKFLOW PIXEL ART ARTIST

9. Finishing



THANKS TO DEREK YU =)



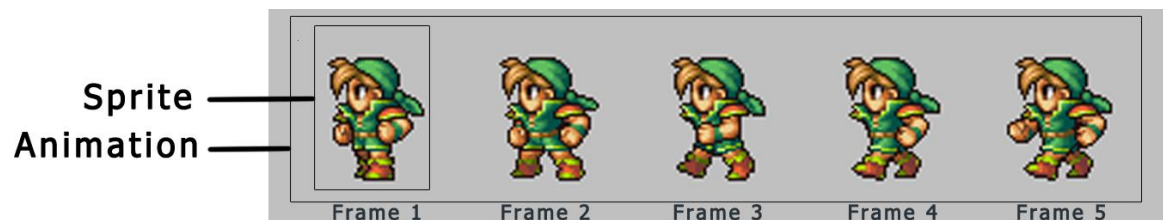


<http://www.pixeljoint.com/>

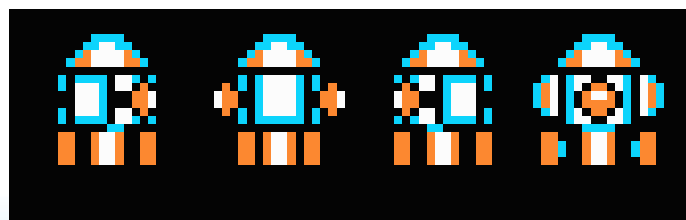


SPRITE SHEET

- Animasi dari suatu karakter/objek
- Sprite yang satu yang sprite yang lain harus memiliki ukuran yang sama



Sheet arrange by BlueMario



CREDIT : GRADIUS (NES) RIPPED GORSAL



Aladdin(SNES) Rip By Silverbolt



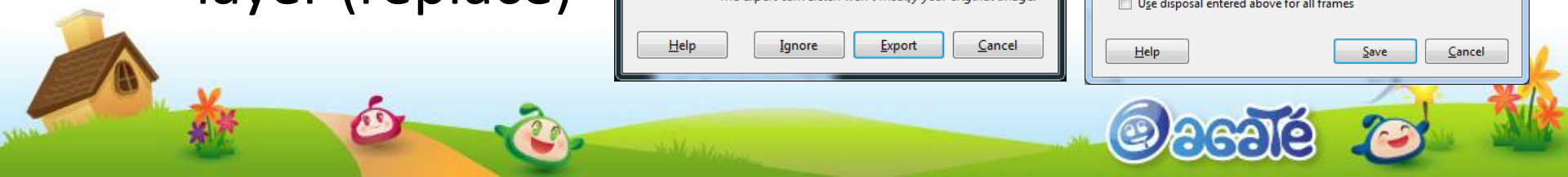
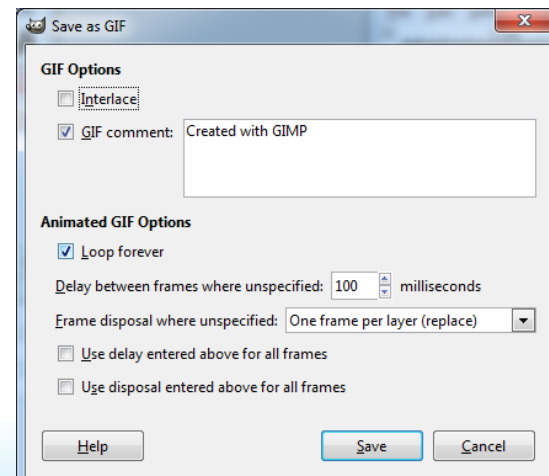
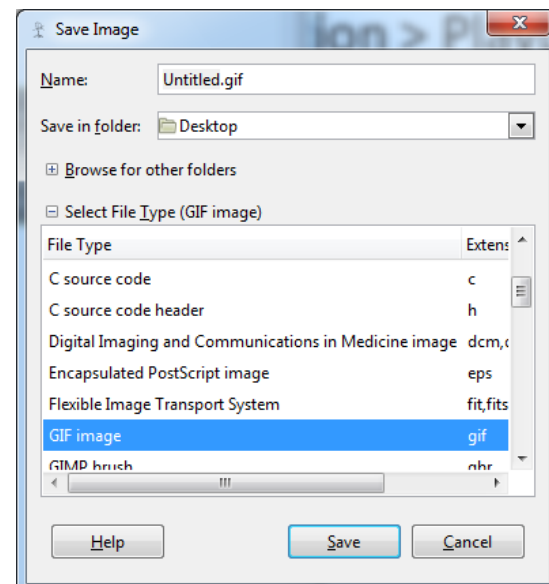
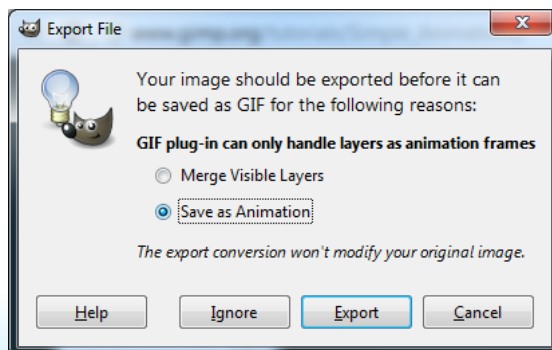
SPRITE SHEET (GIMP)

- Menggunakan SpriteSheet.scn
(*{GIMP-HOME}\share\gimp\2.0\scripts\SpriteSheet.scn*)
- Filters > Sprite-Sheet > Create From Layers.
- Jangan lupa image tiap layer lebarnya harus menyesuaikan lebar layar (Klik kanan layer >> Layer to image size)
- Save .png



ANIMATION (.GIF)

- Preview spritesheet
- Filters > Animation > Playback
- Save Image :
 1. File Type (GIF IMAGE)
 2. Export File : Save As Animation
 2. One frame per layer (replace)





THANK YOU
AND LET THE GAME BEGINS...