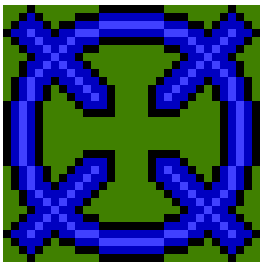
Pixelation-Tutorial

by Agnahim

In diesem Tutorial geht es um Pixelation, eine Möglichkeit Grafiken für z.B. ein Spiel oder eine Homepage zu machen. Bei Pixelation werden keine aufwendigen und v.a. teuren Grafik-Programme benutzt, sondern ganz einfache, wie z.B. Paint, das bei Windows fast immer dabei ist.

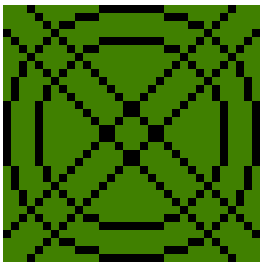
Zuerst machen wir diese Grafik hier: (soll ein Fadenkreuz sein)

In groß sieht das dann so aus:

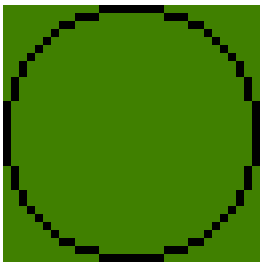
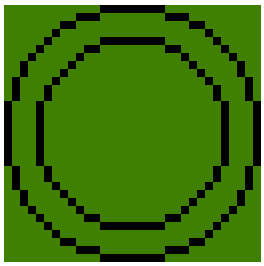
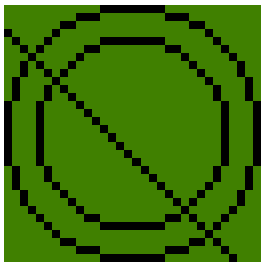
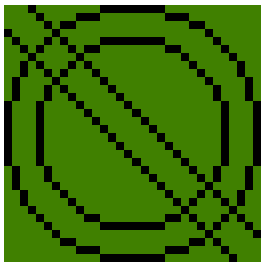
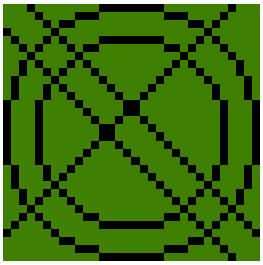
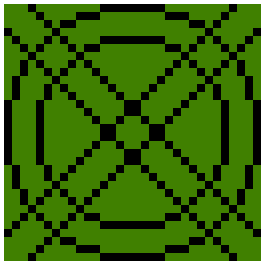


Schritt 1: Einfache Formen

Als erstes zelegen wir die gewünschte Grafik gedanklich (oder auf einem Stück Papier) in möglichst einfache Grundformen, die sich ruhig auch überlappen dürfen. Bei unserem Beispiel wären das zwei konzentrische Kreise (Kreise, die denselben Mittelpunkt haben) und zwei Paar parallele Linien (Linien die genau nebeneinander verlaufen).

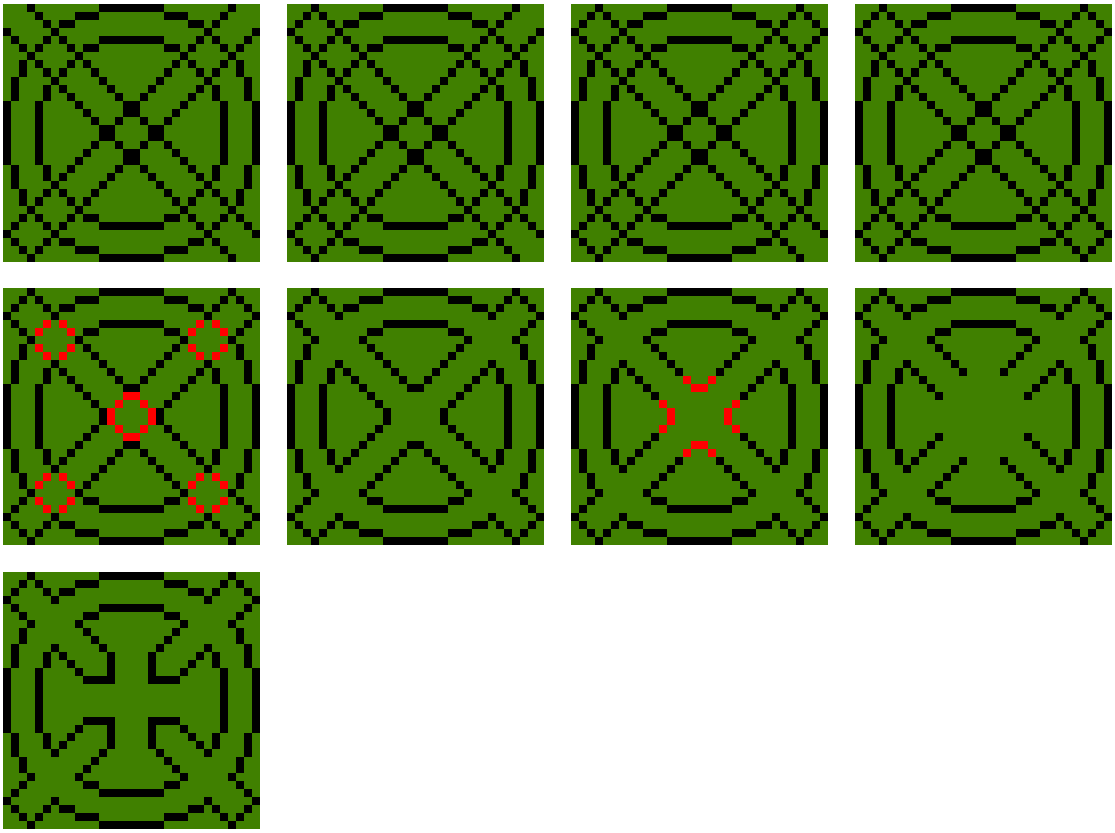


Und für die, dies gern genau wissen:

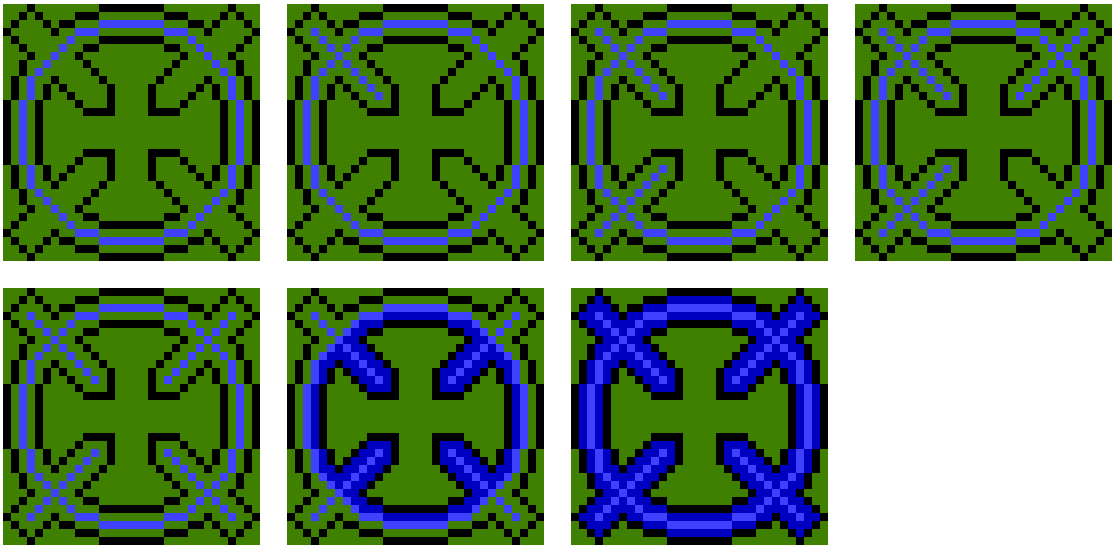
Schritt 2: Kleine Veränderungen

Jetzt machen wir noch kleine Veränderungen (unter Umständen können die auch ganz groß sein) an den Grundformen.
Hier im Beispiel machen wir die "Enden" der Parallelen zu, löschen überflüssige Linien und spitzen die inneren Enden an: (rote Pixel sind im nächsten Bild gelöscht)



Schritt 3: Farbe

Jetzt kommt Farbe ins Spiel! Zuerst füllen wir den "Kern" des Objekts mit der Farbe die ihr euch ausgesucht habt, dann mit derselben Farbe - nur dunkler - wird in Richtung Kontur vorgeschritten. An unseren Fadenkreuz lässt sich das nicht gut demonstrieren, weil es sehr schmal ist. Aber trotzdem:



Fertig!

So, das war´s für´s erste...vielleicht kommt noch ein zweiter Teil, wenn die Resonanz stimmt...;-P aber ihr könnt gern Verbesserungsvorschläge, oder was ihr im nächsten Teil sehen wollt an agnahim@gmaker.de schicken...

Agnahim

Dieses Tutorial wurde heruntergeladen von: gmaker.de – The German Game Maker's Headquarter