Créer un pixel art avec The Gimp

Pour créer ce pixel art, partir d'une image relativement simple. Cette image sera le support de création.

1. Création d'une grille.



Ouvrir l'image de référence allant sur **Fichiers > Ouvrir** ou en appuyant simultanément sur **Ctrl+O**.

L'image étant maintenant affichée, créer un nouveau calque.

Pour créer un calque, dans la fenêtre des calques, diquer sur l'icône **"Créer un nouveau calque"** (celle entourée de **rouge**). On peut aussi créer un calque par le menu **Calques** de la barre de menu, avec l'option **Nouveau**

e	e) 600x800 – GIMP							
	<u>C</u> al	que	Coule <u>u</u> rs	<u>O</u> utils	Filt <u>r</u> es	Fe <u>n</u> êtres	Aid <u>e</u>	
2	0	<u>N</u> ot	uveau calqu	e		M	laj+Ctrl+N	$\left \right $
	Nouveau depuis le visible							
		Νοι	Cree un no	uveau ca	iique et i	ajoute a l'I	mage	L
		D <u>u</u> p		Appuye	z sur F1 p	our obtenir de	e <i>l'aide</i> rl+D	L
	Ŷ	Ang	rer le calque	2			Ctrl+H	L
	€¶↓	<u>F</u> us	ionner vers l	e bas				L
	8	<u>S</u> up	primer le ca	lque				L

1, 1499 ., , , , , , 1599 . , , , , 1699 . , , , , 1799 . , ,	1, 1800	9
Calques - Options des outils	×	^
i 🗐 📕 🏷 🦘	۹	
Mode : Normal	\sim	
Opacité	100,0	
Verrouiller : 🖉 🎆		
👁 👷 projet_pixel.jpg		
	8	
Crée un nouveau calque et l'ajoute à l'image	lours utili-	éer
Aérographe	ieurs utilis	ees

Ou en appuyant simultanément sur les touches Maj+Ctrl+N du clavier.

Aussitôt apparaît une nouvelle fenêtre :

🖾 Nouveau calque 🛛 🗙			
Créer un nouveau calque [projet.pixel] (importée)-2			
<u>N</u> om du calque :	Nom du calque : Grille		
Largeur :	892	* *	
Hauteur:	896	• px∨	
Type de remplissage de calque			
🔘 Couleur de	🔿 Couleur de premier plan		
🔿 Couleur d'arrière-plan			
○ Blanc			
Transparence			
Aid <u>e</u>	<u>V</u> alider	A <u>n</u> nuler	

Nommer le calque *Grille*, dans Nom du calque.

Dans Type de remplissage de calque, opter pour Transparence

Cliquer sur Valider.

Dans la fenêtre des calques, il existe maintenant deux calques, œlui de l'image d'origine et le calque Grille.

Sélectionner ce calque (le calque sélectionné est œlui qui est grisé)

errouiller : 🦨	8
۲	Grille
۲	projet_pixel.jpg
	AGA

Maintenant, nous allons créer une grille sur le calque Grille.

Pour cela, aller dans le menu Filtres > Rendu > Motif > Grille.

Une nouvelle fenêtre apparaît, fenêtre pour paramétrer notre grille.

🥶 Grille	×
Aperçu	
Lignes Lignes Intersection	
Espacement: 20 2 2 2 2 2	
Décalage : 8 • 8 • 6 • px ~	
Aid <u>e</u> <u>V</u> alider A <u>n</u> nuler	

Nous ne modifierons qu'un seul paramètre, celui appelé **Espacement**, qui définit la taille des cases de notre grille.

Dans le cas de l'image travaillée ici, j'ai opté pour une valeur de 20.

Selon l'image, on choisira la valeur qui nous paraîtra la plus adaptée, sachant qu'on peut à tout moment annuler la création de la grille pour la reprendre en cliquant simultanément sur **Ctrl + Z**.

Notre image apparaît maintenant ainsi :



Il ne reste plus qu'à colorer cette grille.

2. Créer le pixel art.

La grille étant créée, pour concevoir notre pixel art, nous devons coloriser chaque carré de la grille.

Attention : On veillera durant ce travail à toujours vérifier sur quel calque on œuvre.

Pour colorer la grille, on n'utilisera que deux outils :

Outil pipette à couleurs :



Cet outil sert à prélever une couleur.

Outil remplissage : Cet outil permet de remplir une zone définie avec une couleur ou un motif.

Dans la boîte à outils, sélectionner outil pipette à couleur.

Sélectionner le calque de l'image d'origine. Sur ce calque, utiliser l'outil pour prélever une couleur qui apparaître alors comme couleur de premier plan



Dans le cas présent, la couleur prélevée correspond à une zone du chapeau. Je vais donc colorer ma grille de cette couleur dans la zone où elle apparaît.

Sélectionner le calque grille, puis, dans la boîte à outils, l'outil remplissage.

Vérifier avant de débuter les paramètres de l'outil, en particulier qu'on prend bien en compte pour remplir la couleur de premier plan.

Maintenant, après s'être assuré qu'on travaille sur le calque grille, il ne reste qu'à colorer notre grille, carré par carré. Je peux, pour faciliter ce travail, agrandir ma zone de travail avec l'outil **loupe**

Remplissage	
Mode : Normal	\sim
Opacité	100,0 🗘
Type de remplissage (Ctrl)	
Remplissage avec la couleur de PP	
Remplissage avec la couleur d'AP	
O Remplissage avec le motif	
Pine	
Région affectée (Maj)	
Remplir toute la sélection	
Remplir des couleurs similaires	
Recherche de couleurs similaires	
Remplir les régions transparentes	
Échantillonner sur tous les calques	
Seuil	15,0
Remplir via : Composite	\sim

Je peux à tout moment voir l'état de mon travail en occultant le calque de l'image d'origine.

Pour œla, il me suffit, dans la fenêtre des calques, de diquer sur l'œil placé devant le nom du calque. Lorsque l'œil est apparent, le calque est en mode visible. Lorsque l'œil n'est pas apparent, le calque est occulté... et j'ai donc un aperçu du seul calque grille...



... comme sur l'illustration suivante :



Travailler l'image de cette manière, en prélevant des couleurs dans l'image d'origine et en colorisant par zone la grille... sans s'occuper pour l'instant du fond.

Selon l'image, pour faire apparaître un élément, on peut modifier une couleur par rapport à une zone similaire dans l'image d'origine. Ainsi, sur cette image, avons-nous modifié une couleur pour faire ressortir le bras.



3.Terminer le pixel art.

Le pixel art étant en soi terminé, pour achever notre travail, colorer l'arrière plan.

Plutôt que de coloriser carré par carré, dans la **boîte à outils**, sélectionner l'**outil de sélection par couleur**.

Cet outil permet de sélectionner une zone d'une même couleur.

Occulter le calque de l'image d'origine.

Sélectionner le calque grille.

Cliquer, avec l'outil de sélection par couleur sur une zone transparente.

Sélectionner l'outil remplissage. Dans les paramètres de cet outil, cliquer sur Remplissage avec la couleur d'AP (Arrière Plan), donc par défaut du blanc à moins que vous n'ayez modifié cela, puis cliquer sur Remplir toute la sélection.

Utiliser l'**outil remplissage** sur une zone de la sélection... et tout votre fond se colore.

Vous pouvez détruire le calque de l'image d'origine, qui maintenant ne sert plus à rien. Il ne vous reste qu'à sauvegarder votre pixel art.

Exemple :



Image d'origine



Pixel art

Cas d'un portrait photographique

Dans ce cas, avant de travailler l'image, on réduira le nombre de couleurs afin de déterminer des grandes zones.

Pour cela, il existe deux modes :

Soit par le menu **Couleurs > Postériser**.

Dans la fenêtre qui s'ouvre, sélectionner un nombre de couleurs en observant les variations sur l'image d'origine.

Une fois que cela convient, valider.



Convertir en couleurs indexées X
Lean-dujardin-sans-barbe_current_new_diaporama] (importée)-1
Palette
Générer une palette optimale
Nombre maximal de couleurs : 12
O Utiliser une palette optimisée pour le Web
 Utiliser la palette noir & blanc (1-bit)
 Utiliser une palette personnalisée
Web
Enlever les couleurs non utilisées de la palette
Tramage
Iramage des couleurs Aucun
Active le tramage de la <u>t</u> ransparence
Aid <u>e</u> C <u>o</u> nvertir A <u>n</u> nuler

Soit par le menu Image > Mode > Couleurs indexées.

Dans la fenêtre qui s'ouvre, changer le paramètre nombre maximal de couleurs.

Valider.