

TUTORIAL: Criando e animando sprites no Inkscape

Pra quem não sabe, o Inkscape é um programa de desenho vetorial, assim como o Illustrator da Adobe, porém é software livre. Atualmente encontra-se na versão 0.46 e possui uma comunidade de usuários e desenvolvedores bastante ativa. É muito fácil encontrar material de ajuda na internet e novas versões são disponibilizadas rapidamente. Para o pessoal interessado, procure na página da Wikipedia para mais detalhes e um pouco de história.

Aqui não pretendo mostrar como manipular o Inkscape, nem como utilizar as ferramentas básicas; para tal existem os tutoriais do próprio programa que se propõem a isso. Contudo, você pode seguir este tutorial sem ter nunca usado o programa, porque tentei explicar a forma de fazer mas sem perder o escopo, que é mostrar os métodos que utilizo na criação das sprites e algumas dicas que só se aprende ao longo do tempo.

Para demonstração iremos editar duas imagens do Balrog do SFA3 parado.

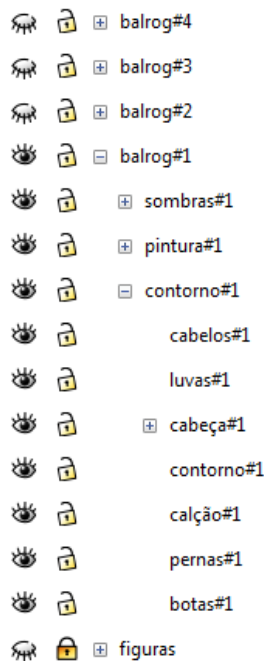
Parte 1

Camadas

Quando o Inkscape é aberto, por padrão já é criado um novo documento e uma camada. A partir daí podemos começar a desenhar, mas eu prefiro redefinir o documento e já deixar no tamanho certo e para facilitar iremos adicionar mais camadas.

Para isso, vá no menu Arquivo > Propriedades do Desenho ou tecle Ctrl + Shift + D. A seguir, na aba Página redefina o tamanho para 92 px de largura por 109 px de altura do nosso exemplo.

A grande sacada pra facilitar o desenho de sprites com o Inkscape é um elaborado sistema de camadas. O esquema abaixo mostra a hierarquia de camadas. Para adicionar uma camada vá no menu Camada > Camadas, ou tecle Ctrl + Shift + L para abrir a janela Camadas e a partir daí manipular todos os aspectos das camadas. Note que a ordem das camadas é importante; nas camadas acima o desenho fica à frente do desenho das camadas mais baixas.



Perceba:

Para cada quadro de animação é utilizado um grupo de camadas separado, sendo que no mesmo arquivo você vai ter todas as animações do char parado, por exemplo. É interessante dividir por camadas porque facilita o manuseio das sprites e dá para ver mais facilmente como está o resultado, ocultando somente partes ou o desenho todo.

Para esse tutorial, essa configuração de camadas está bom, mas para outras sprites fica evidente que a quantidade e divisão em camadas deve variar e fica a critério definir o melhor conjunto.

Repetir esse processo de criar várias camadas para cada parte da sprite é bastante chato, então o que pode ser feito é criar um documento vazio com todas as camadas como mostrado anteriormente e salvar o arquivo para usar como uma espécie de template. E ainda, marque nas propriedades desse arquivo para somente leitura, caso você esqueça e acabe sobrescrevendo-o, ok.

Traçando

A principal vantagem de utilizar um programa de desenho vetorial para quem não é desenhista/animador profissional, é poder ajustar as sprites sem ter de refazer o desenho todo. Isso vai ficar mais claro ao longo do tutorial.

Primeiro importaremos as imagens que iremos editar. Antes, na janela Camadas definiremos a camada Figura#1 como atual, simplesmente selecionando-a. Na parte inferior da janela principal podemos ver qual camada está atualmente selecionada. Então, clique no menu Arquivo > Importar (ou aperte Ctrl + I) e selecione a imagem do Balrog na janela aberta. Provavelmente, a imagem importada está desalinhada; na parte superior da janela principal ajuste as propriedades X e Y para 0 para ajustá-la.

Com todas as imagens importadas e alinhadas podemos começar a desenhar. Começaremos pelos braços e tronco para terminar desenhando a cabeça. Novamente, exatamente igual ao passo anterior, selecionamos a camada Contorno#1 dentro do grupo

Contorno#1 como atual. Lembre-se sempre de marcar como atual as respectivas camadas para cada parte do desenho. Mais, trave todas as camadas que não estiverem sendo usadas, assim você evita desenhar nas camadas erradas.

Logo, selecione a ferramenta Caneta no Painel de Ferramentas no lado esquerdo da tela, ou combine Shift + F6. Você deve ter notado que sempre mostrei o atalho de teclas para cada função. Essa é uma característica bastante útil do Inkscape, pois existem atalhos por teclado para praticamente todas as funções.

A função primária da ferramenta Caneta é criar caminhos. No momento, o que você precisa saber é que a cada clique é criado um nó e uma reta e para finalizar o caminho dê dois cliques. A figura abaixo ilustra o processo de traçado:



Para ficar mais fácil visualizar o resultado utilize cores destacadas dessa forma.

Repare que só foram feitas retas no desenho. Iremos corrigir isso agora utilizando a ferramenta Edição de Nós (tecla F2):



Continue desenhando, termine o braço e faça a luva. Tente fazer algo parecido com isto:



Não se detenha muito com detalhes, iremos nos preocupar com eles depois. Procure fazer agora apenas os traços principais. De qualquer forma, quando a sprite for exportada e feita a paleta esses detalhes ficarão imperceptíveis.

Grupos

Outro recurso útil do Inkscape permite trabalhar com grupos de objetos. Isso permite manipular vários objetos como se fossem um só. No nosso exemplo fizemos um edit do braço direito. Com a ferramenta Seleção (F1) selecione os traços criados para o braço e vá no menu Objeto > Agrupar ou Ctrl + G. Agora selecione o antebraço junto a luva e agrupe novamente.

Deverá ter sido criado dois grupos de objetos: um grupo para o braço e outro grupo para o antebraço mais a luva:



Mais Traços

Vamos em frente: continue desenhando e agrupando até terminar a sprite e conseguir algo como isso:



Aqui, vamos tratar um pouco mais nossa sprite. Comece fazendo as linhas do calção, em seguida, vamos cuidar das botas:



Veja, na imagem acima, que a sprite não está idêntica ao original, afinal trata-se de um edit e não um remake, então tomei a liberdade de alterar algumas partes. Gosto destes traços estilizados, sobretudo a pintura e a forma de fazer as sombras.

Para finalizar nossa primeira sprite vamos desenhar a cabeça. É na cabeça, principalmente no rosto que o desenhista mostra seu estilo, expressa sua arte e passa emoção (isso foi poético).

Não tem o que explicar aqui, o processo é idêntico; e aqui está a sprite terminada já com a cor trocada:



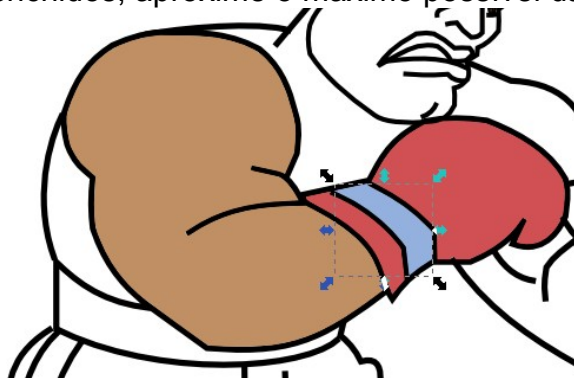
Parte 2

Colorindo

A partir da versão 0.46 do Inkscape foi implementado um recurso extremamente útil para pintura: o Balde de Tinta. Parece brincadeira mas até pouco tempo era realmente complicado tentar pintar um desenho, sendo que mais comum era fazer o desenho em si

no Inkscape e colorir num outro programa, como o Gimp. Aliás, esse último é o que utilizo para fazer as paletas, mas isso fica para um outro tutorial.

Anteriormente, criamos camadas para guardar a pintura; selecione a camada Contorno#1 dentro do grupo de camadas Pintura#1. Com a ferramenta Balde de Tinta, selecione a cor e comece a pintar. Podemos ainda aproveitar as cores originais do desenho com a ferramenta Conta Gotas (F7), mas isso não é necessário. Para que os espaços sejam bem preenchidos, aproxime o máximo possível da área a ser pintada:



Dependendo da configuração da ferramenta você vai precisar retirar o traço da pintura. Para isso, vá no menu Objeto > Preenchimento e Traço ou tecle Ctrl + Shift + F. Na aba Pintura de Traço, clique no X (nenhuma pintura). Além disso, nesta janela é possível manipular as cores de preenchimento, traço, bem como estilo do traço e características como opacidade e mais, para qualquer objeto manipulado pelo Inkscape.

Continue pintando, até terminar toda a sprite. Nesta fase, definimos apenas as cores básicas do char, os detalhes deixamos para o final.

Cor de traços

Repare na figura abaixo que o contorno do corpo é marron, quase preto, assim como as luvas, neste caso com contorno vermelho:



Para alterar as cores do contorno da sprite, selecione o contorno e abra a janela Preenchimento e Traços. Na aba Pintura de Traço e na aba HSL, arraste a barra de brilho da cor para perto do preto. Faça o mesmo para todos os contornos restantes.

Bom, estamos com a sprite quase terminada, e agora vem a parte mais divertida.

Parte 3

Finalizando

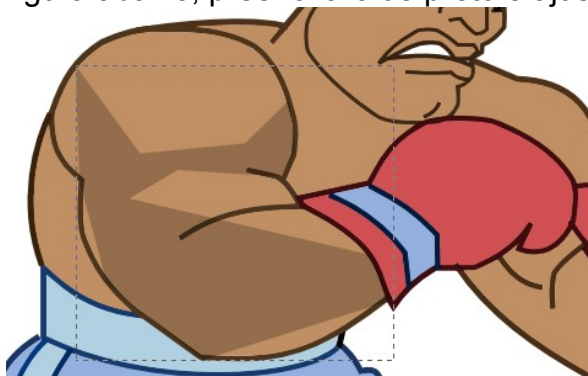
Normalmente, esta parte exige mais trabalho e também um cuidado maior, e nossos traços acanhados podem não ser suficientes. Aqui vamos arte finalizar e dar vida a nossa sprite (este tutorial está mais parecendo revista de desenho de bancas de revistas).

Para nossa sprite vamos adicionar diferentes tonalidades de cores para criar efeitos de luz. Mas o que são exatamente as diferentes tonalidades de cores? Você que é esperto vai me responder:

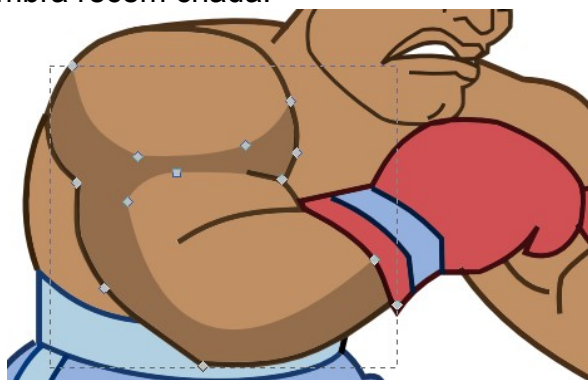
- São as diferenças mais para claro ou escuro de uma cor!
- Exatamente, Michelangelo.

Sombras e realces

Selecione a camada Contorno#1 do grupo Sombras#1. Com a ferramenta Caneta faça um objeto como na figura abaixo, preencha-o de preto e ajuste a opacidade:

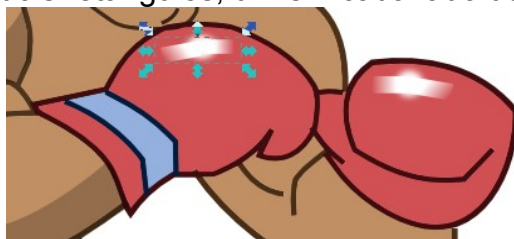


Logo, ajuste a sombra recém criada:



Continuando, para as luvas vamos tentar fazer um efeito de luz refletida. Marque a camada Luvas#1 do grupo Sombras#1 como atual. Em seguida, desenhe um círculo e

pinte-o de branco; e mais dois retângulos, um em cada lado do círculo:



Na figura acima, apliquei ainda efeitos de borrão e degradês.

Após, continue com a sprite, utilizando a imagem de referência para fazer as sombras e efeitos adicionais, se preferir ou use apenas seu senso estético.

Exportando

Quando você achar que está bom o suficiente, vá em Arquivo > Exportar bitmap para gerar a sprite. Clique em Navegar, selecione o lugar para salvar, dê um nome para a sprite e clique Salvar, depois, em Exportar. Infelizmente, o Inkscape não exporta direto para pcx; e aqui está a versão final da sprite do balrog:



Agora que nossa primeira sprite está completa podemos começar a próxima.

Parte 4

Animando

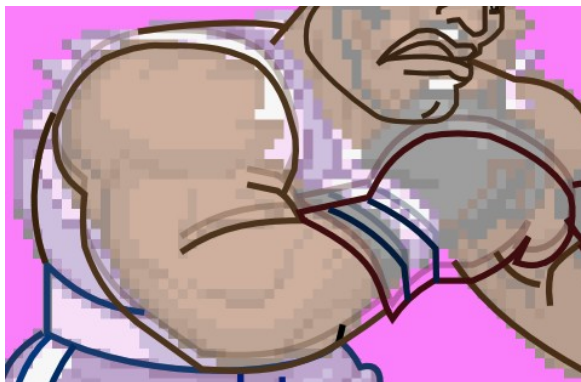
Aqui está o Segredo da Vida, do Universo e Tudo Mais: não precisamos refazer o desenho todo, é possível fazer a próxima animação simplesmente rotacionando e movendo os objetos e ajustando nós. Essa parte do tutorial não requer muita habilidade, mas também é a mais trabalhosa.

Continuando, selecione o braço e a luva criados nas etapas anteriores, e vá no menu Editar > Duplicar (Ctrl + D). Isso faz exatamente o que propõe, cria uma cópia do objeto selecionado. E isso não é tudo, a cópia é feita na mesma camada do original, e como estamos trabalhando com camadas diferentes para as sprites, precisamos mover os objetos para as camadas certas.

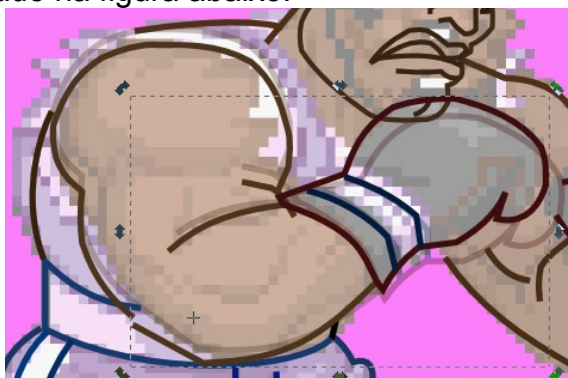
Agora, apertando Shift + Page Up, movemos o braço entre as camadas acima, até Contorno#2 dentro do grupo de camadas Contorno#2 da segunda sprite. Em seguida, selecione somente a luva e mova para a camada Luvas#2. Faça isso para todos os objetos, movendo o calção para a camada Calção#2, as pernas para Pernas#2 e assim por diante, até ter todos as partes em suas respectivas camadas.

Na versão atual (0.46) do Inkscape ainda não há suporte a animações, no entanto, usando as camadas desta forma dá para simular o recurso de Onion Skin, definindo a opacidade das camadas principais. Assim, fica fácil editar o movimento da próxima sprite baseado na anterior.

Após ter movido todos os objetos para as camadas certas, vamos cuidar da segunda sprite. Nessa animação, perceba que o Balrog está movendo o corpo para baixo e levantando um pouco o braço direito. Seguindo, selecione o braço todo e mova um pouco para baixo:



Logo, ajuste o centro de rotação do objeto antebraço para perto do cotovelo e rotacione-o, como mostrado na figura abaixo:



Ainda não acabou, acerte os nós que ficaram desajustados. Siga o mesmo processo para as partes restantes, duplicando e ajustando até terminar toda a sprite. Pode ser necessário criar mais caminhos e ajustar outros detalhes, conforme cada sprite.

Bom, aqui termina o tutorial, como vocês perceberam todo o processo é bem simples. Foi um prazer; espero que tenham gostado e mais importante tenha sido útil e quem sabe até a próxima.