

HISTORIAS PARA ARMAR

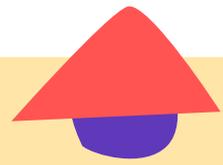
LA PORTADA DE TU HISTORIA EN 8 BITS

¿Jugaron alguna vez con una consola de videojuegos de los años ochenta? ¿Conocen el videojuego *Space Invaders*? En esta guía descubrirán el *pixel art*, una técnica de dibujo que usaban los primeros artistas de videojuegos, y la utilizarán para crear una portada para su historia.

Dificultad: Fácil



www.historiasparaarmar.org



MATERIALES

Versión con dispositivos digitales:

- Una computadora, un celular o una *tablet*.
- En caso de usar computadora o *tablet*, la aplicación [Piskel](#) (*online* o para descargar). Si usan celular, la aplicación [Pixly](#).

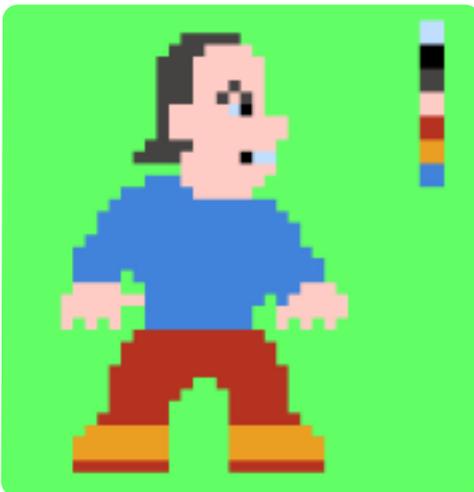
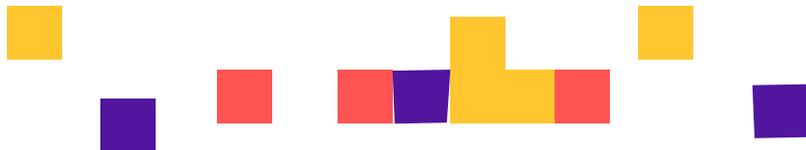
Versión sin dispositivos digitales:

- Hojas cuadrículadas.
- Notas autoadhesivas o recortes de papel, todos del mismo tamaño y de forma cuadrada, preferentemente de 3 cm x 3 cm.
- Fibras, lápices o lapiceras o pintura de colores.

¿QUÉ ES UN PIXEL?

Un pixel es **la unidad mínima de una imagen digital**, y guarda la información de color de uno de los muchos puntos que hay en una imagen. Las pantallas de hoy en día llegan a tener hasta 8.294.400 pixeles. ¡Pero esto no fue siempre así!

A principios de los años ochenta, cuando comenzaron a crearse los primeros videojuegos, las pantallas tenían resoluciones muchísimo más bajas y con paletas de colores reducidas. **El *pixel art* es una técnica de dibujo que se desarrolló ante la necesidad de crear personajes interesantes y expresivos, pero con muy pocos elementos.**

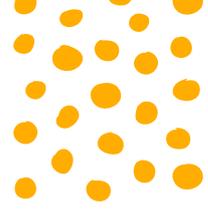


PIXEL ART: LA BELLEZA DE LO SIMPLE

Para crear una imagen al estilo *pixel art*, es necesario convertir la imagen original -llena de colores y detalles- en otra más simple, hecha con pocos pixeles, pero que siga siendo fiel a la idea. Para ello es necesario analizar algunos aspectos básicos. En el caso de un personaje, por ejemplo:

- **Paleta de colores.** ¿De qué color es su ropa, su pelo, su piel?
- **Forma y proporción del cuerpo.** ¿De qué tamaño es su cabeza en relación a su cuerpo? ¿Es más bien redondo, largo, alto, bajo, regular o irregular?
- **Detalles característicos.** ¿Tiene algún objeto llamativo, accesorio o marca distintiva?





MANOS A LA OBRA

VERSIÓN DIGITAL

Para crear la portada de su historia en estilo *pixel art*:

1

Descarguen sus personajes, escenarios u objetos del [Creador de historias](#), o busquen otros que les gusten. Analicen y observen sus aspectos fundamentales (colores, formas, detalles).

2

Abran la aplicación [Piskel](#).

3

Analicen su interfaz.

- A. Herramientas
- B. Área de trabajo
- C. Previsualización
- D. Edición
- E. Configuraciones



4



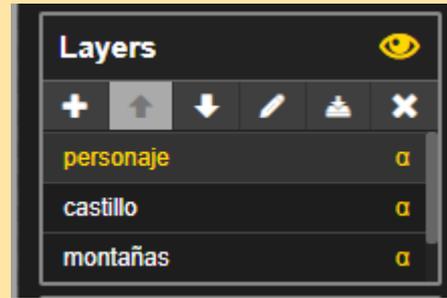
Exploren las herramientas especiales:

- a. **Mirror Pen**
Permite dibujar en "espejo". Es muy útil para trazar edificaciones, o el contorno de un rostro. Incluye modo espejo vertical, horizontal o ambos.
- b. **Paint all pixels of the same color**
Permite pintar del mismo color a todos los píxeles que estén seleccionados.
- c. **Dithering tool**
Se utiliza para crear tramas o texturas. Intercala los colores de frente y de fondo a medida que va pintando.



5

Exploren las *layers* (capas). Para que sea más cómodo trabajar, utilicen capas distintas para el fondo, los personajes y el escenario. Podrán hacerlo cliqueando en el signo + que se encuentra en el menú. Recuerden nombrar cada una. Para dibujar sobre una capa específica, hagan clic sobre su nombre.



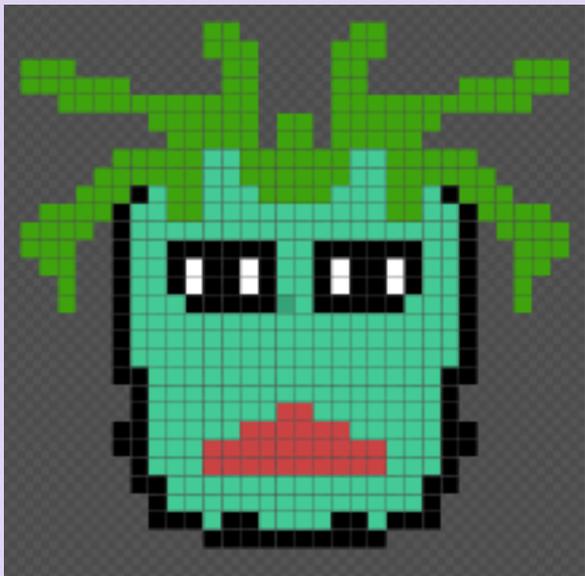
6

¡A dibujar! Empiecen por el fondo. ¡Recuerden utilizar pocos colores! Para dibujar la escenografía, pueden utilizar las herramientas que permiten hacer **figuras geométricas** y luego la herramienta de **dithering** para generar efecto de luz y sombra.

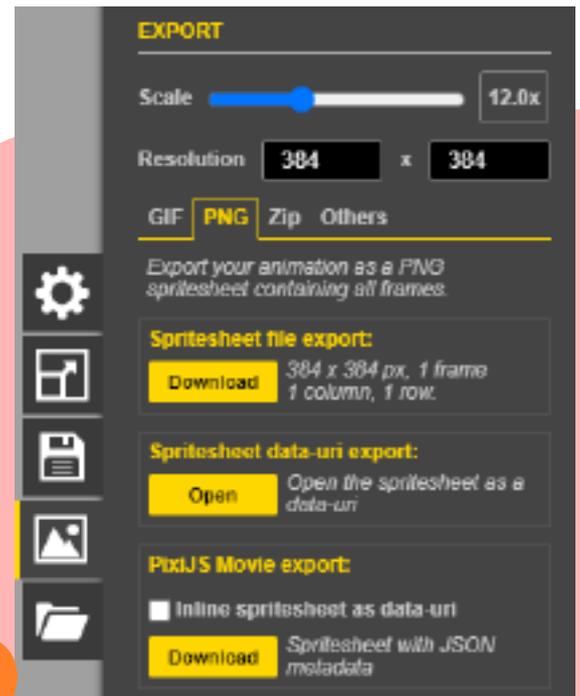


7

Luego, los personajes. Utilicen la herramienta de **dibujar espejado** para hacer la figura de su personaje en la capa correspondiente. Con la herramienta **lápiz** pueden agregar los detalles de color distintivos de su vestimenta.



8



Finalmente, descarguen el dibujo. Hagan clic en el ícono de “**exportar**” y, en el menú emergente, cambien la escala de su dibujo para agrandarlo hasta el tamaño deseado. Seleccionen la opción PNG y hagan clic en *download*.

VERSIÓN ANALÓGICA

1

Realicen un boceto. En una hoja cuadrículada, coloreen los distintos cuadrados ("píxeles") para diseñar su personaje. Limiten su diseño a un tamaño máximo de veinte cuadraditos de ancho por veinte de alto. Recuerden que ninguno puede tener más de un color.



2



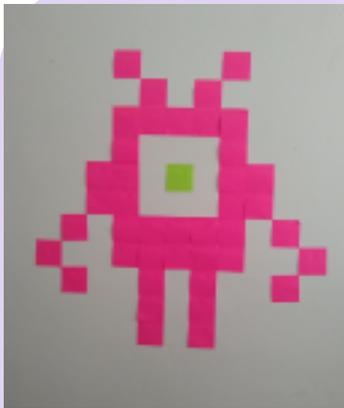
Preparen los papeles de colores, recortados en cuadrados del mismo tamaño. Utilicen los mismos colores que planearon en el boceto.

3

Busquen una superficie plana y despejada. Puede ser una mesa, el suelo o un papel muy grande.

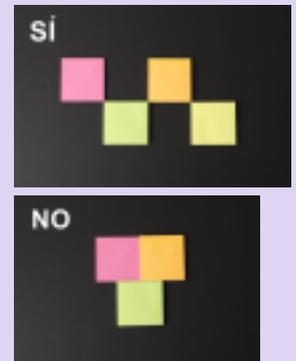


4



Acomoden sus cuadrados ("píxeles") uno al lado del otro sobre la superficie, usando su boceto como referencia. Armen el dibujo fila por fila, para mantener el orden.

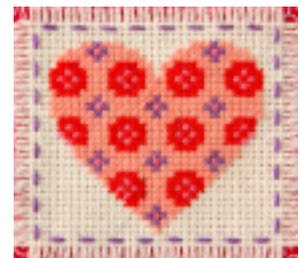
Importante: los papeles tienen que estar siempre "pegados" uno al lado del otro. En caso de querer dejar un espacio vacío, deberán colocar el siguiente cuadradito a una distancia proporcional al tamaño de los píxeles, en este caso, 3 cm.



5

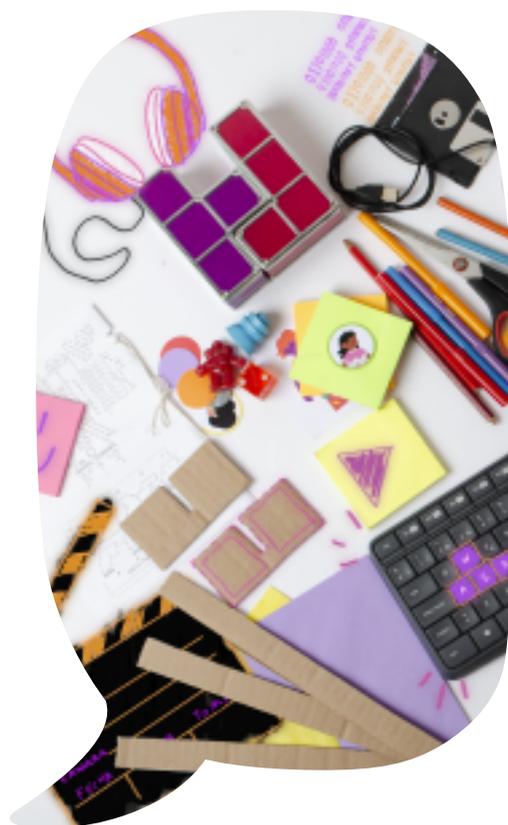
Peguen los "píxeles" con cinta de papel (o el material que tengan) en una ventana, pizarra o piso. Si van a hacerlo en una pared o en el suelo, utilicen materiales que puedan despegarse fácilmente, como notas autoadhesivas.

¿Sabían que... el bordado y el *pixel art* tienen muchas cosas en común? ¿Se animan a encontrar algunas?



UN PASO MÁS ALLÁ...

¿Y si utilizan los dibujos pixelados para crear un videojuego estilo retro? Podrán hacerlo siguiendo este proyecto: [Mi primer videojuego en Scratch Parte I](#) y [Parte II](#)

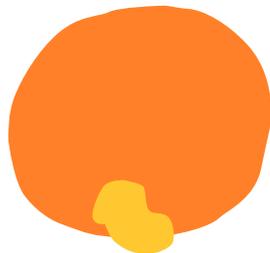


PARA INSPIRARSE



[Super Pixel Time](#), una herramienta para darle efecto pixel a las fotos.

[Invader](#), un artista que lleva el pixel art a las calles.



Piskel es desarrollado por Julian Descottes. Visite <https://www.piskelapp.com/>

www.historiasparaarmar.org