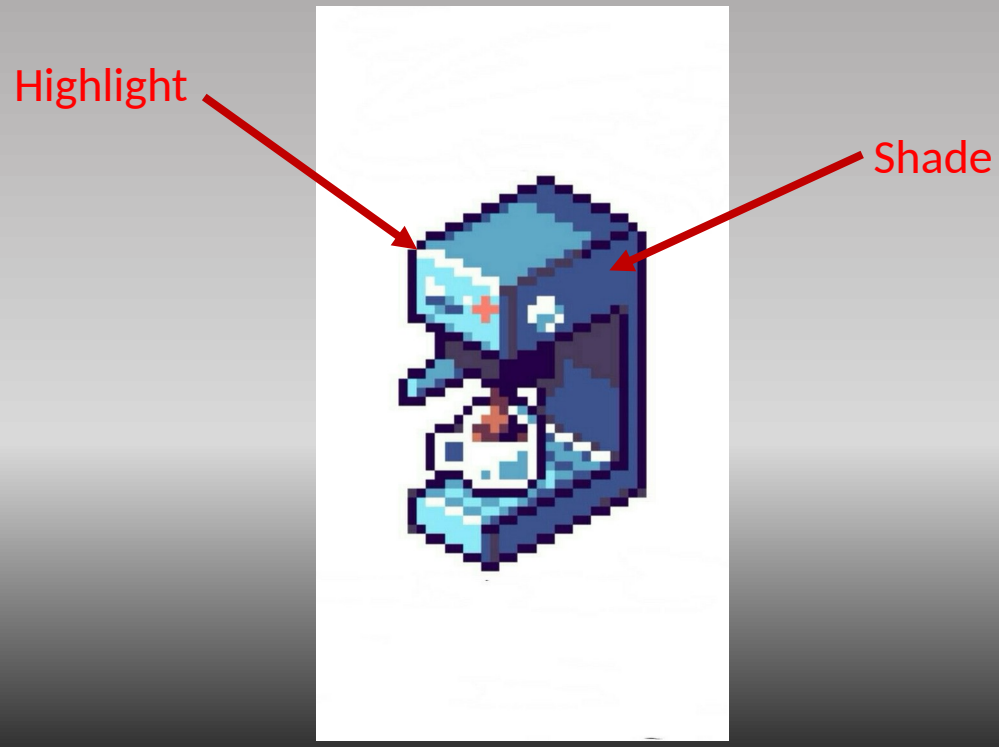


Digitální grafika

Shading

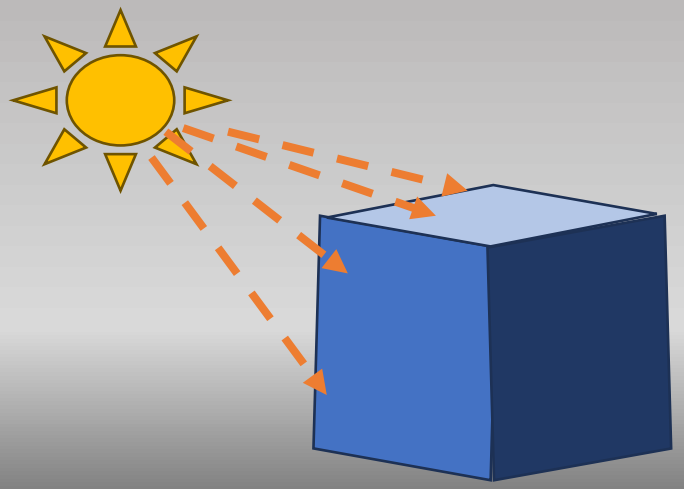
Shading – Co to?

- Jak pomocí 2D obrázku donutit mozek si myslet, že je to 3D?
- Shades a Highlights (Stíny a hodně osvětlená místa)



Jak na to obecně v 2D grafice

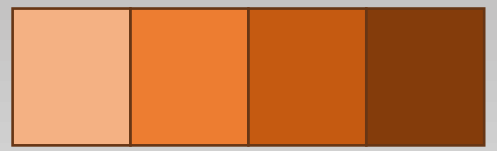
- Rozmyslíme si odkud bude svítit světlo (pokud nevím tak ho většinou dávám shora nebo zleva shora)
- A pak si zkusím představit na které části té věci má šanci dopadnou hodně světla a co bude ve stínu nebo osvětlené pod úhlem



- Osvětlená místa obarvím světlejším odstínem
- Stín tmavším

Základní tvary

V pixel artu se často při stínování(shadingu) omezujeme jen na 3-5 odstínů...





Komplikovanější tvary...

- Buď musíte jet podle citu
- Nebo si je představujte jako základní tvary + detaily..
  - Eiffelova je jehlan
  - Lednice je mírně kulatý kvádr
  - Váza je něco mezi koulí a válcem

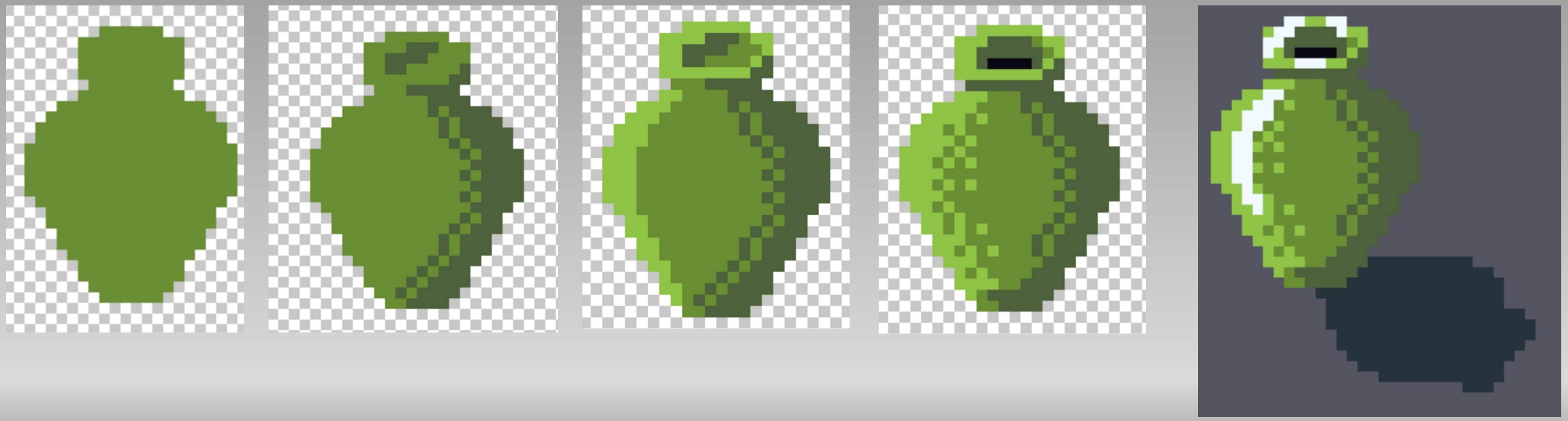






Progress shadingu

- Příklad jak může stínování vznikat… (není to extra povedené, ale ok)

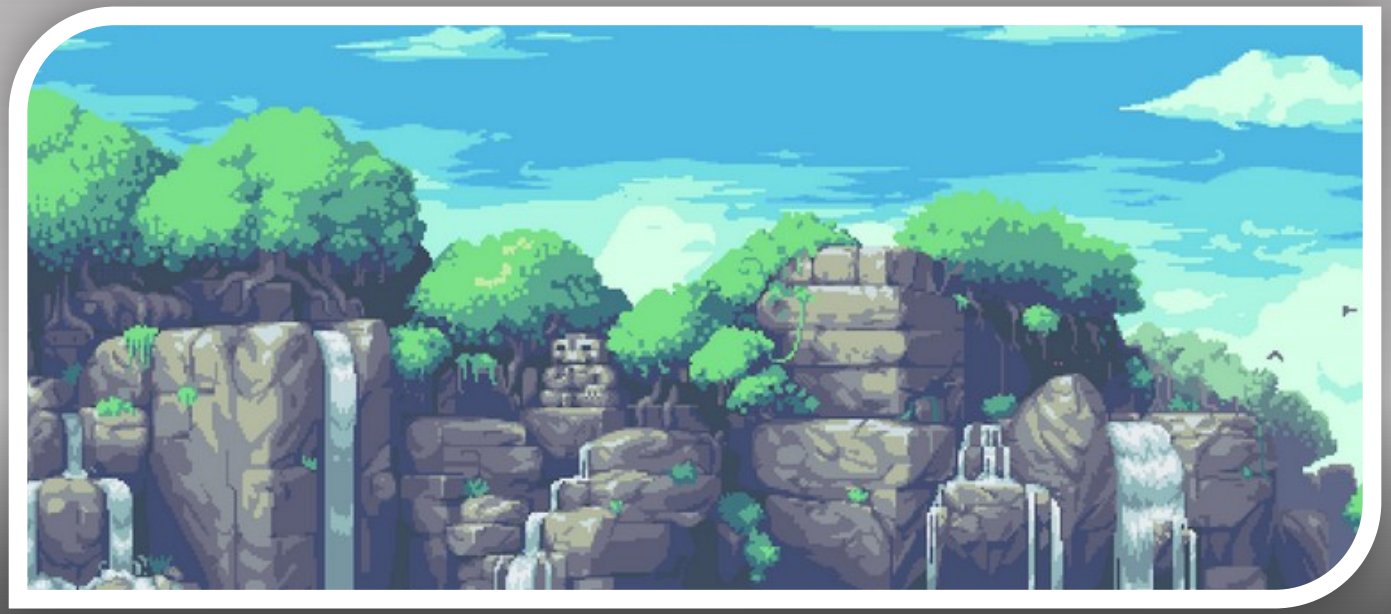


Lze přidat i stín vrhaný předmětem a bílé odlesky u hladkých, lesklých předmětů.

Tvarově hodně komplikova

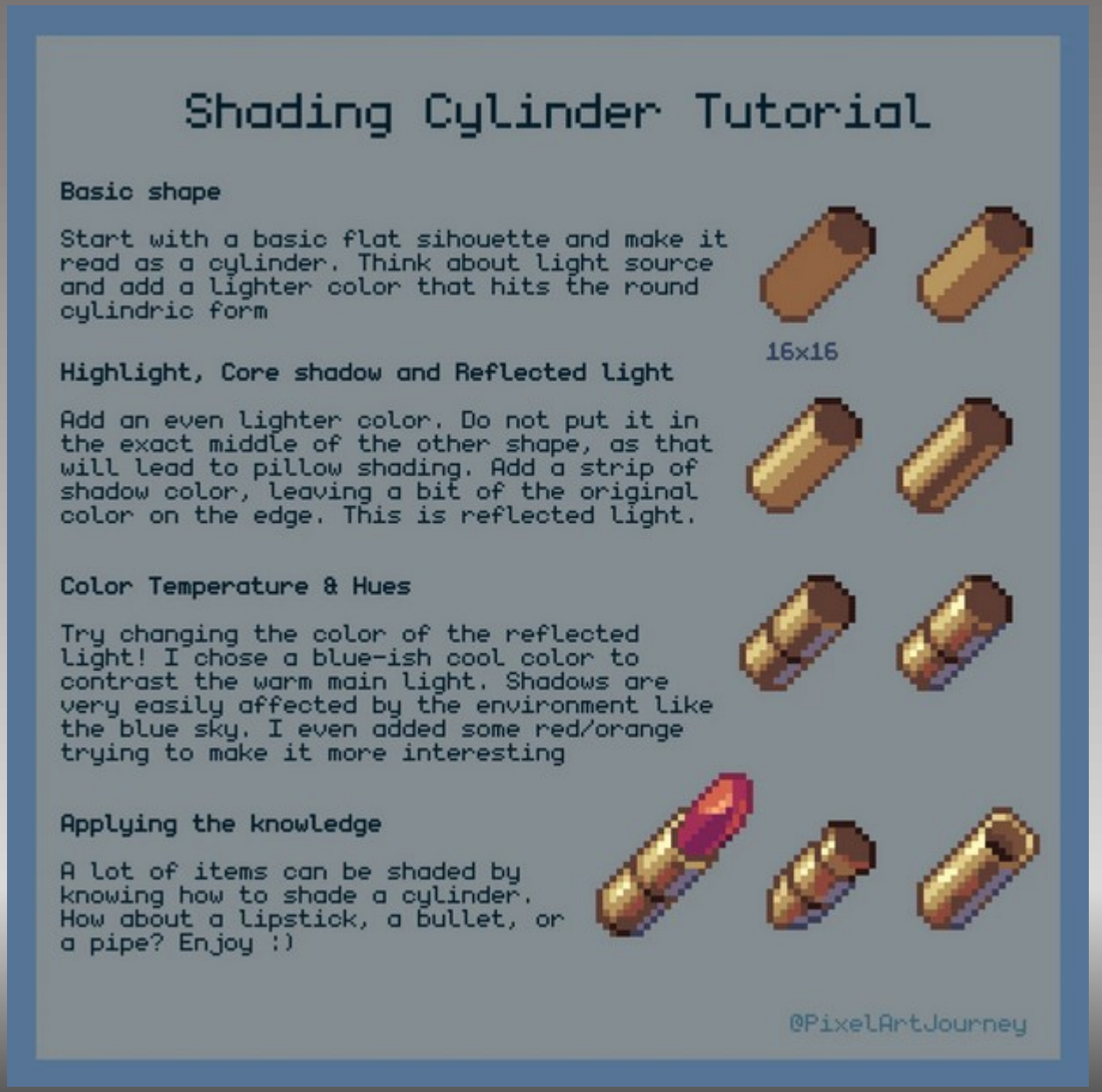
- Lze dodat rozměr látkám, oblečení a skálám







Další návody...



Co dnes budete dělat?

Začneme něčím jednodušším…

Pár obyčejných předmětů



Krabice

Klidně si dejte klasické rozlišení 128x128 a nebo jen 64x64.
Nemusíte udělat krabici přes celý obrázek. Spíš jich udělejte víc.

Pohled ze šikma z vrchu



