

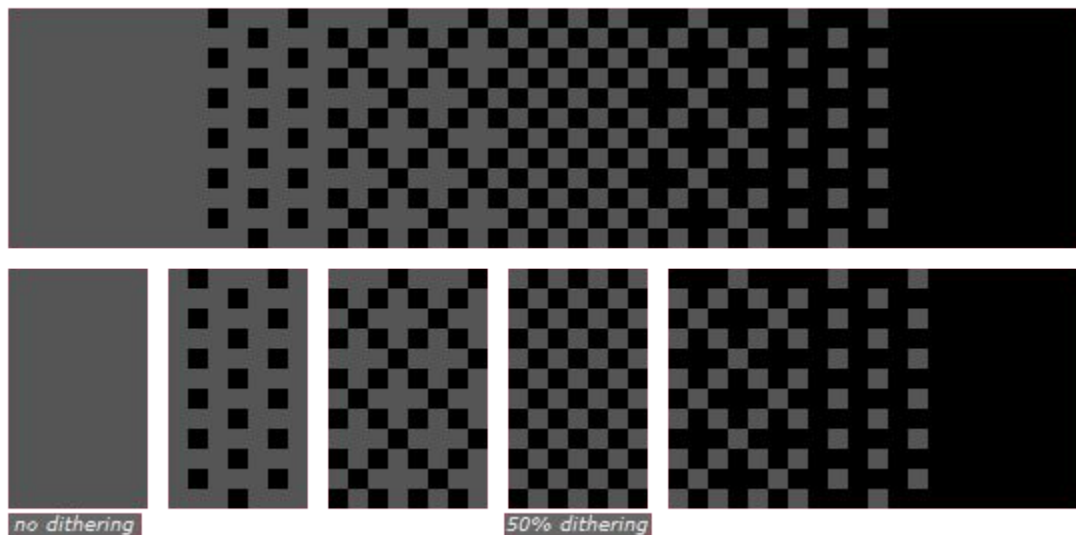
Pixel Art: уровень 2

by siriocra, SIS.August 2017

Dithering (дизеринг)

Как получить средний цвет между двумя, если его нет в палитре?

Также используется для передачи текстуры объекта.



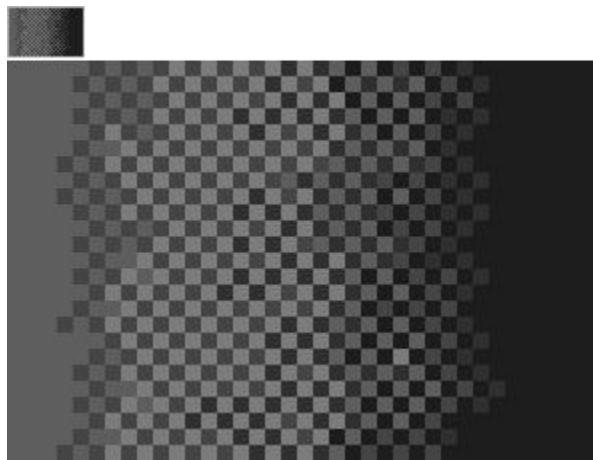
Виды дызеринга: стилизованный

С маленькими фигурами: круги, ромбы, кресты



Виды дизеринга: градиентный

Несколько цветов волнами смешиваются друг с другом

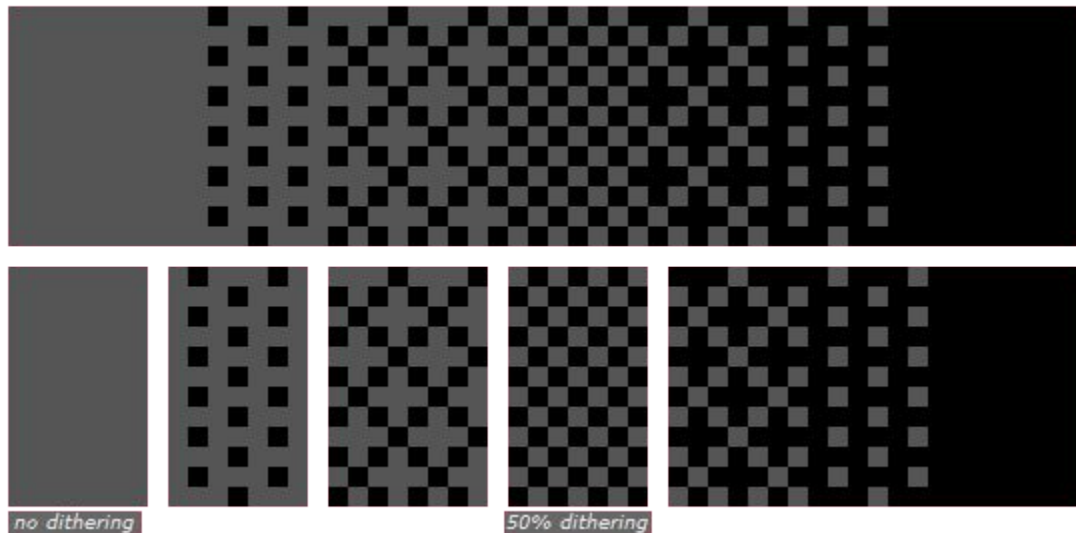


Виды дызеринга: рандомизированный

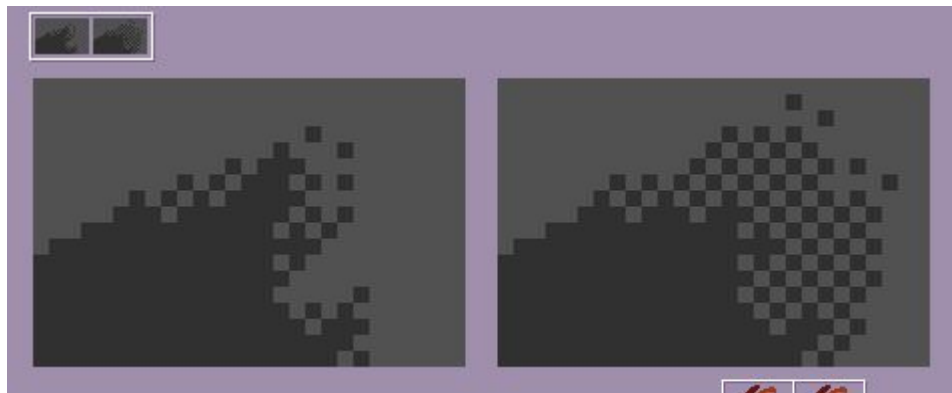


Упражнение 5: Дизеринг

Попробуйте использовать разные виды дизеринга для смешивания двух цветов! Начните с простого 50/50:



Антипаттерны: слишком много дизеринга!

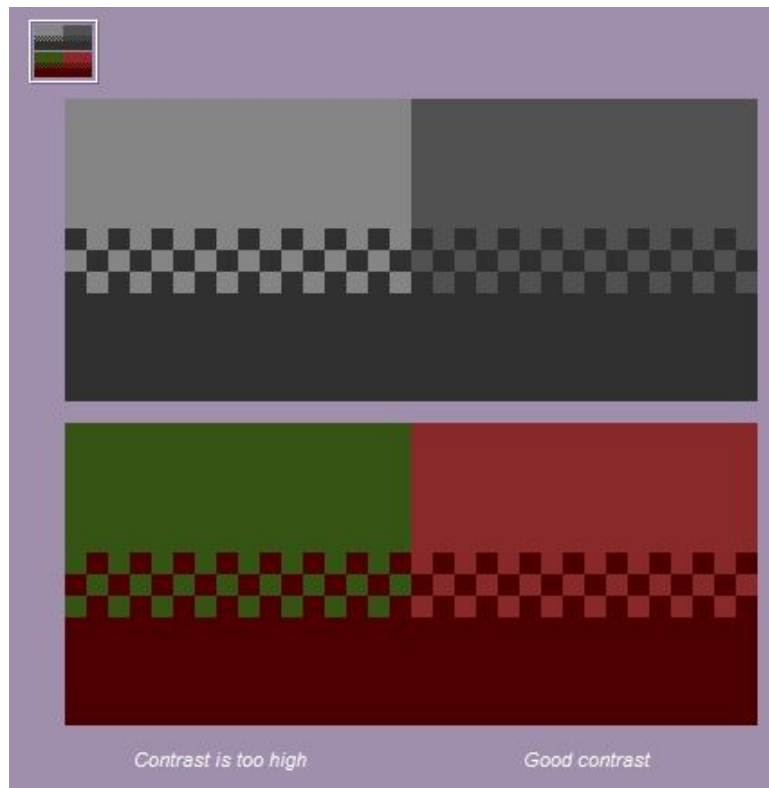


No checkerboard bunnies!



Sprites this small often need no dithering at all

Антипаттерны: сильный контраст

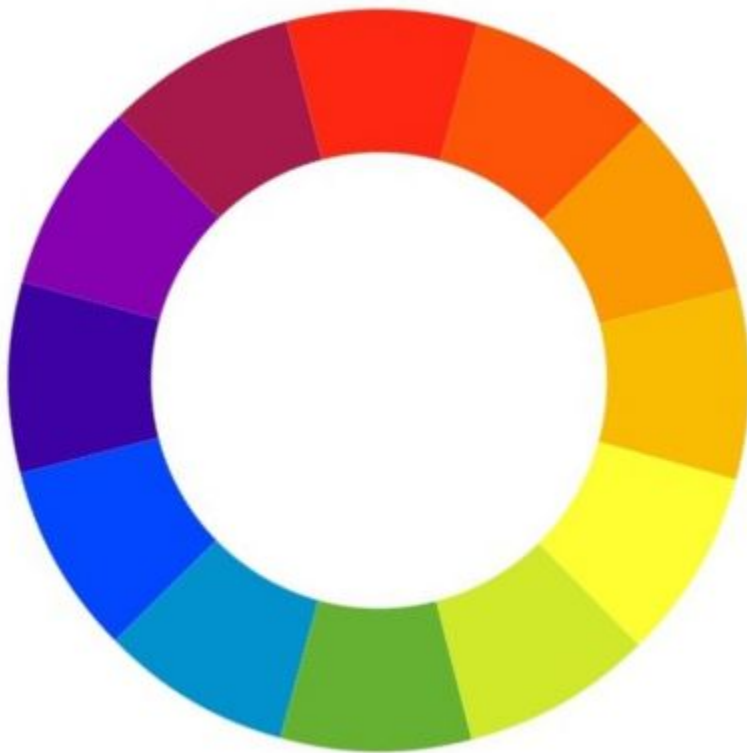


Для чего нужны слои?

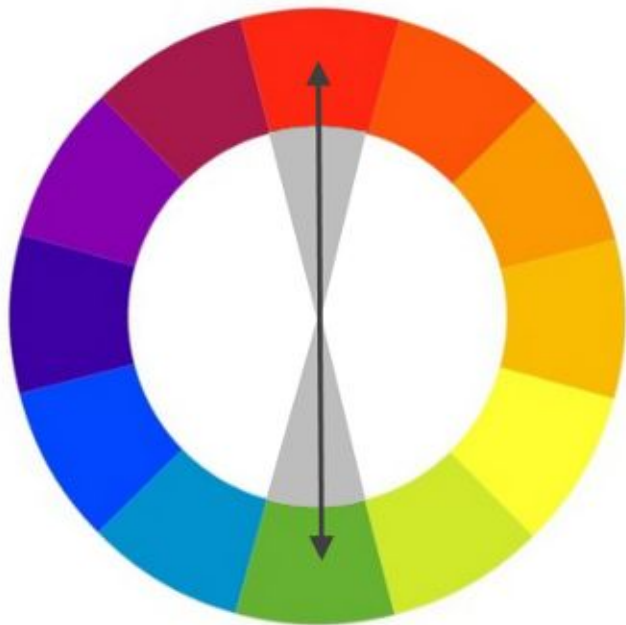
- Для детализации
- Для световых бликов
- Для теней
- Для объектов разного плана: передние и задние
- Для одноцветного фона
- Для палитры
- Для добавленных в последний момент объектов :)

Палитры и дизайн

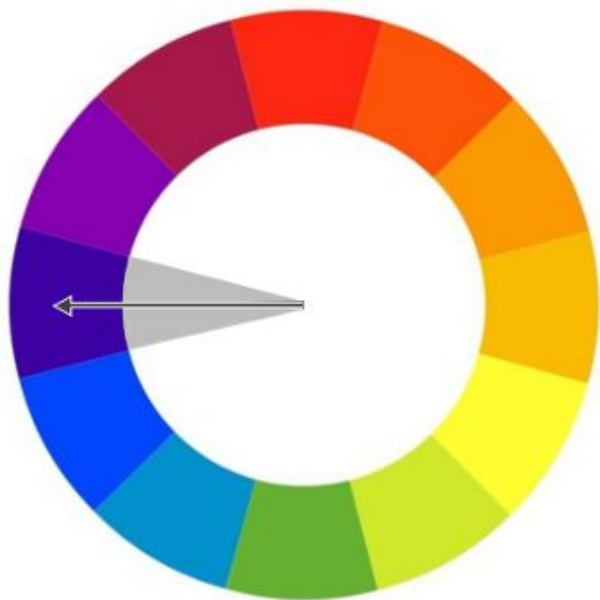
Дизайн: какие цвета подходят друг другу



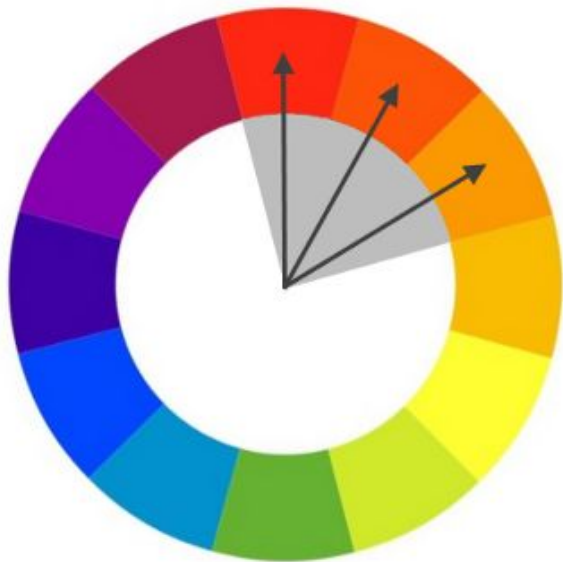
Комплементарные цвета



Одноцветные палитры



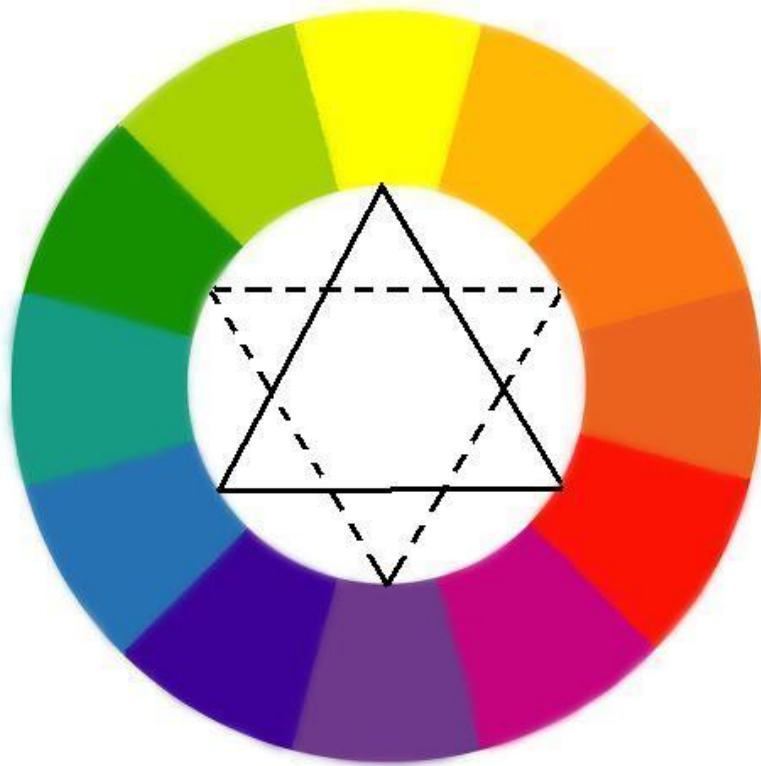
Соседние цвета



Триады

Цвета, составляющие на цветовом круге равносторонние треугольники.

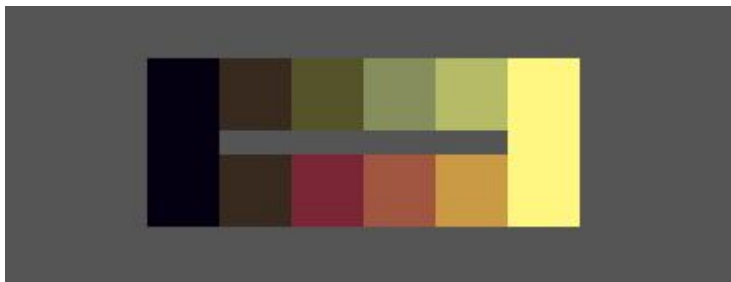
... или квадраты, пятиугольники, шестиугольники.



А палитры в Pixel Art?

Обычно несколько градиентов разных цветов, насыщенность / яркость в колонке почти совпадает.

Чисто чёрного и чисто белого обычно не бывает в палитре.

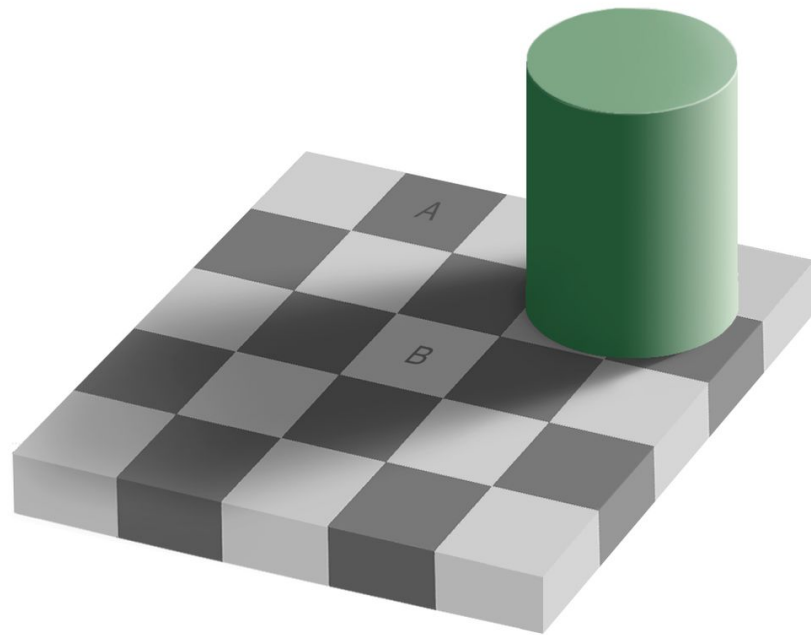


Упражнение 6: создание палитры

Составьте свою палитру из 8 цветов (два градиента) для рисования арбузика!

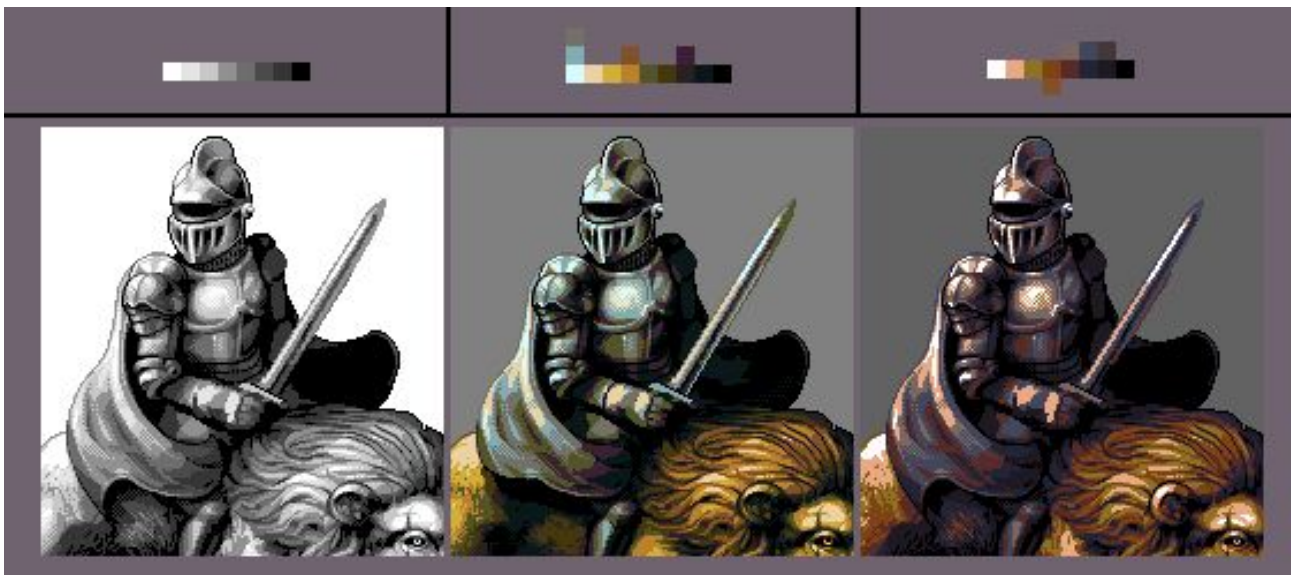


Один цвет - много ролей



Проверяйте чёрно-белую версию

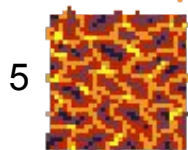
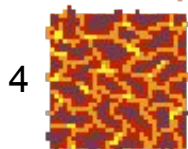
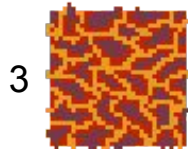
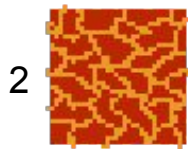
Пока рисуешь, полезно настраивать контраст по чёрно-белой версии, а оттенки можно подобрать и попозже



Придать глубину однотипной текстуре

Как сделать рисунок не плоским?

1. Залейте основным цветом
2. Более светлым цветом прорисуйте освещённые части
3. Более тёмным цветом прорисуйте промежутки и более отдалённые части
4. Если у вас есть очень тёмный цвет, заполните им не более 10% самых тёмных участков
5. Если у вас есть очень светлый цвет, заполните им не более 10% самых светлых участков / бликов



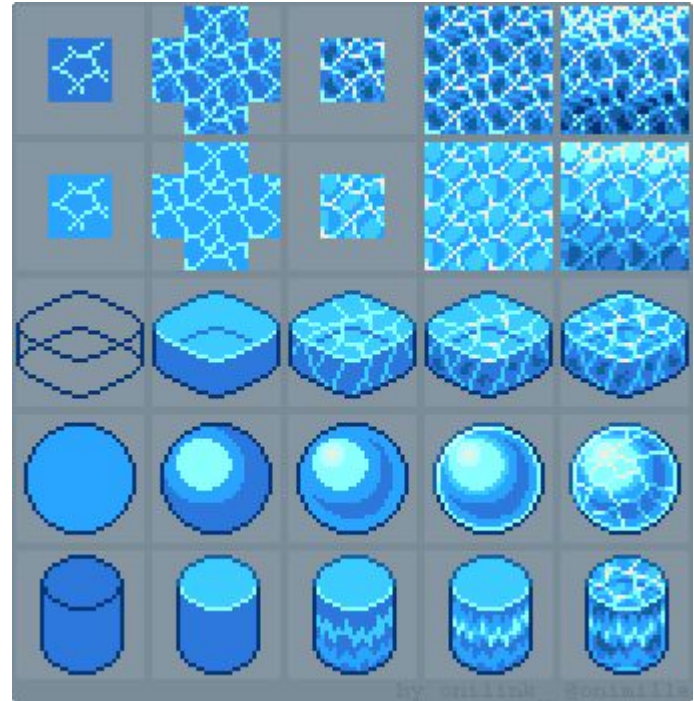
Мне нужно 5 оттенков одного цвета, а у меня 2?!

Нет, не нужно. Для хорошей передачи цвета достаточно 3-4 цветов, причём один из них жёлтый, другой синий.

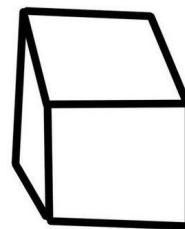


Упражнение 7: Текстура

Нарисуйте квадрат 32 x 32 с текстурой
травы, земли, воды, камней или лавы!



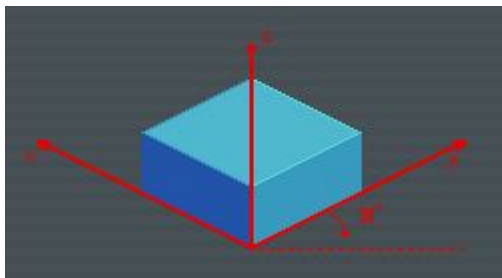
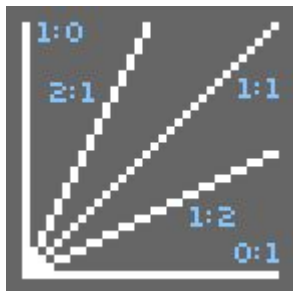
Перспективы



БЕСПЕРСПЕКТИВНЯК

Перспектива: Изометрия

При отдалении не изменяется размер объекта. Угол осей x и y примерно 30 градусов (линия 1:2).



Перспектива: (3/4) RPG-like

При отдалении не изменяется размер объекта. Вид спереди, оси y и z совпадают. Если в основании объекта квадрат, то и сверху он будет квадратом.



Right!



Wrong.

Перспектива: платформеры, вид сбоку

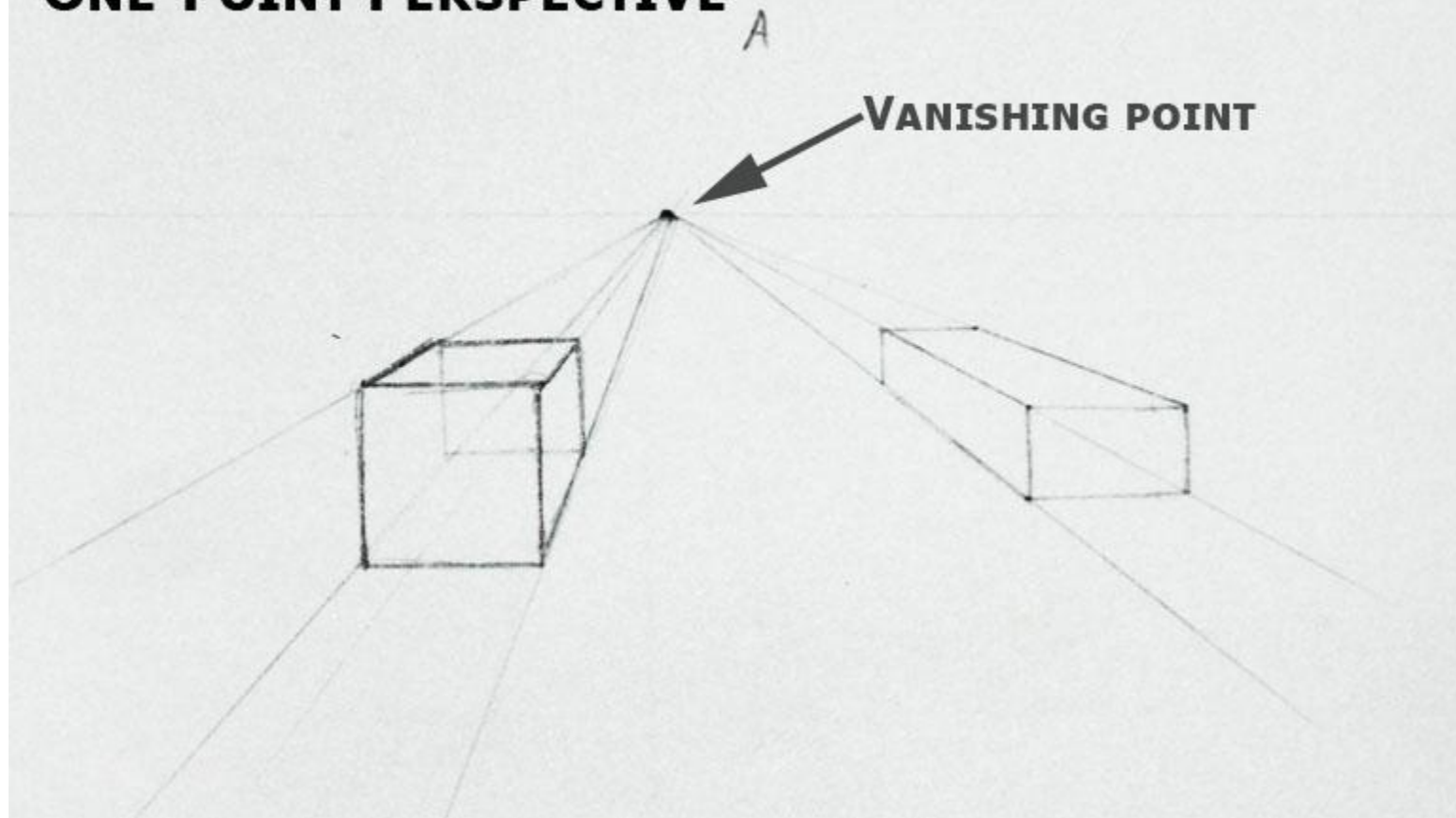


Перспектива: точки схода на бесконечности

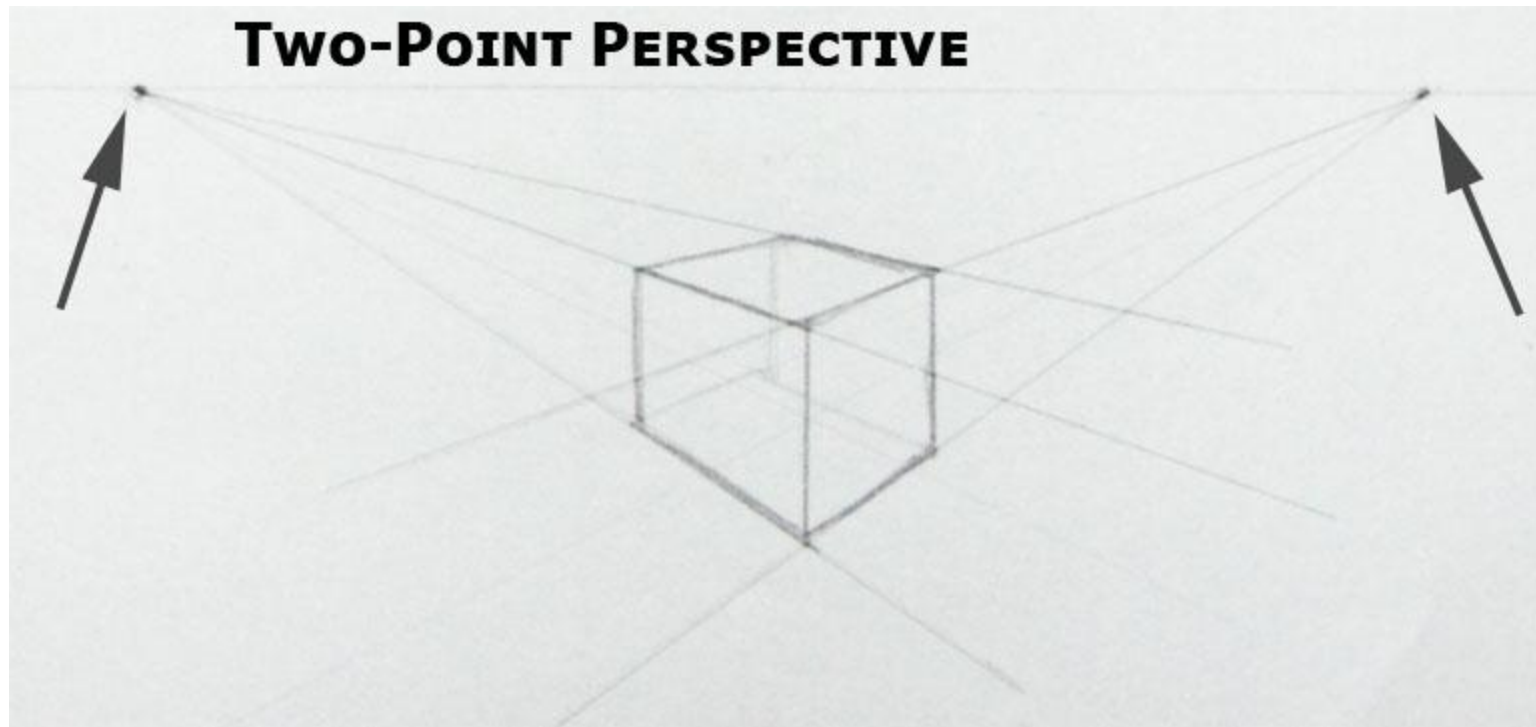
Как обычно в рисовании



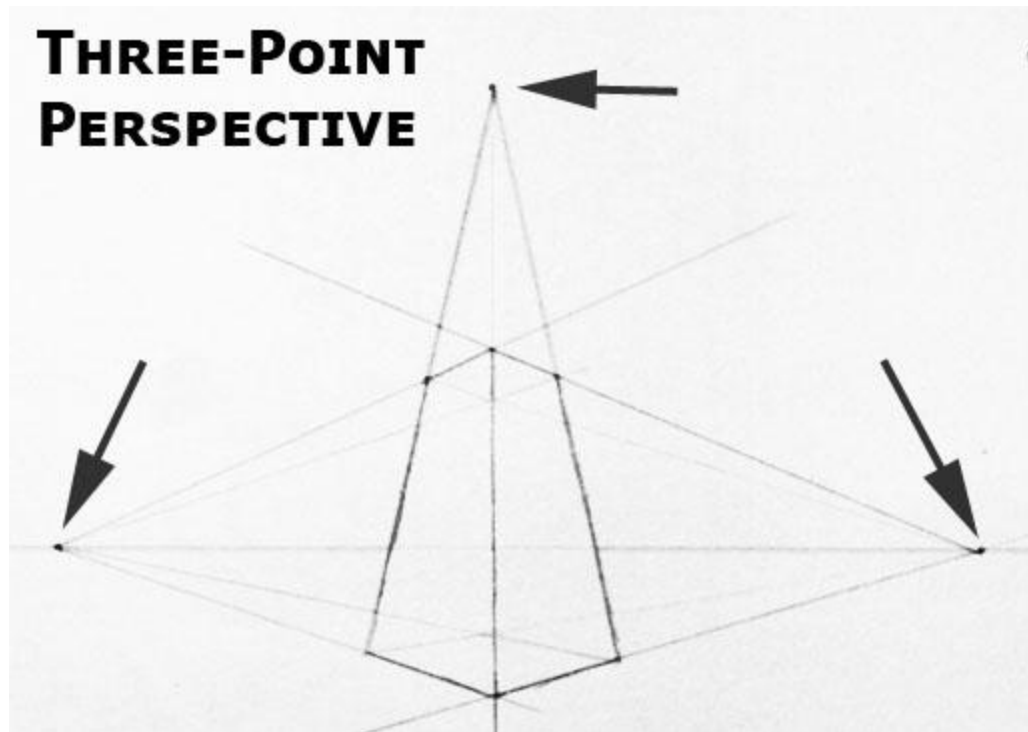
ONE-POINT PERSPECTIVE



TWO-POINT PERSPECTIVE



THREE-POINT PERSPECTIVE



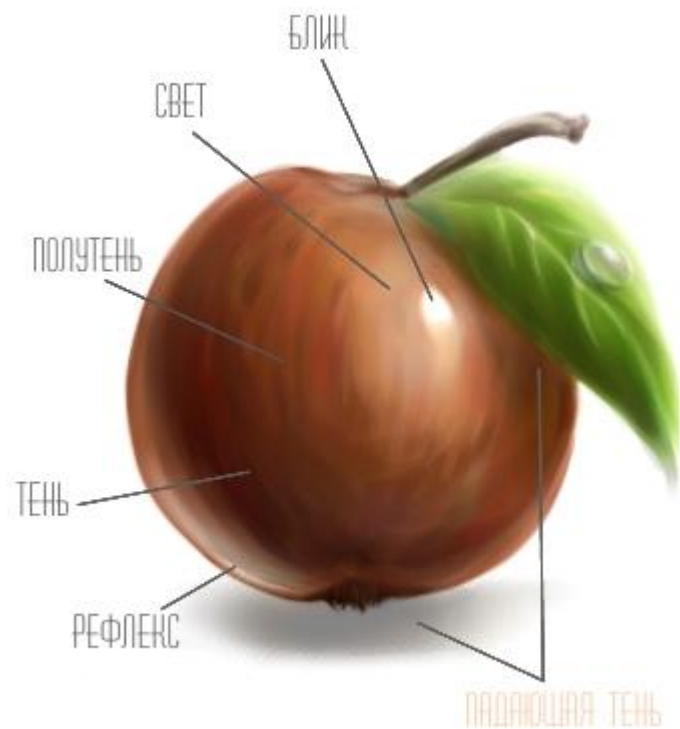
Туманная перспектива

Чем дальше объект, тем он светлее



Тени и материалы

Тени

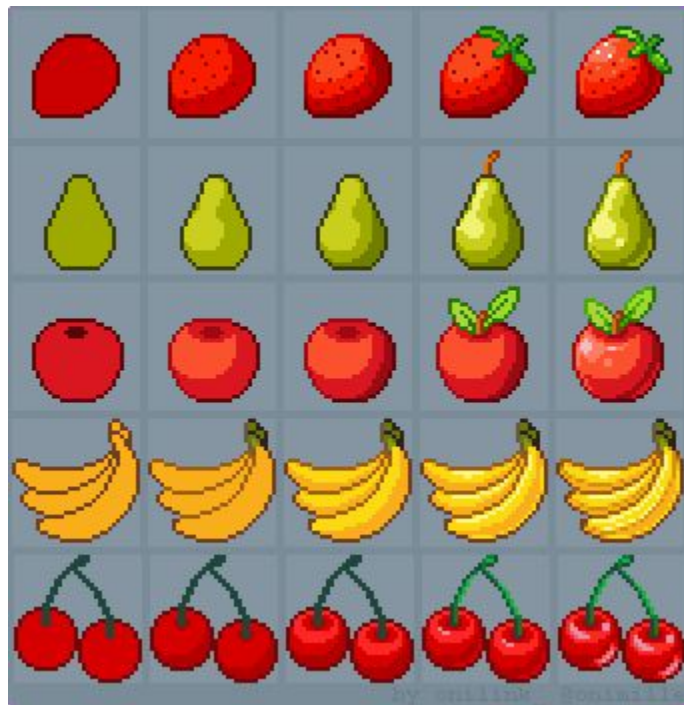




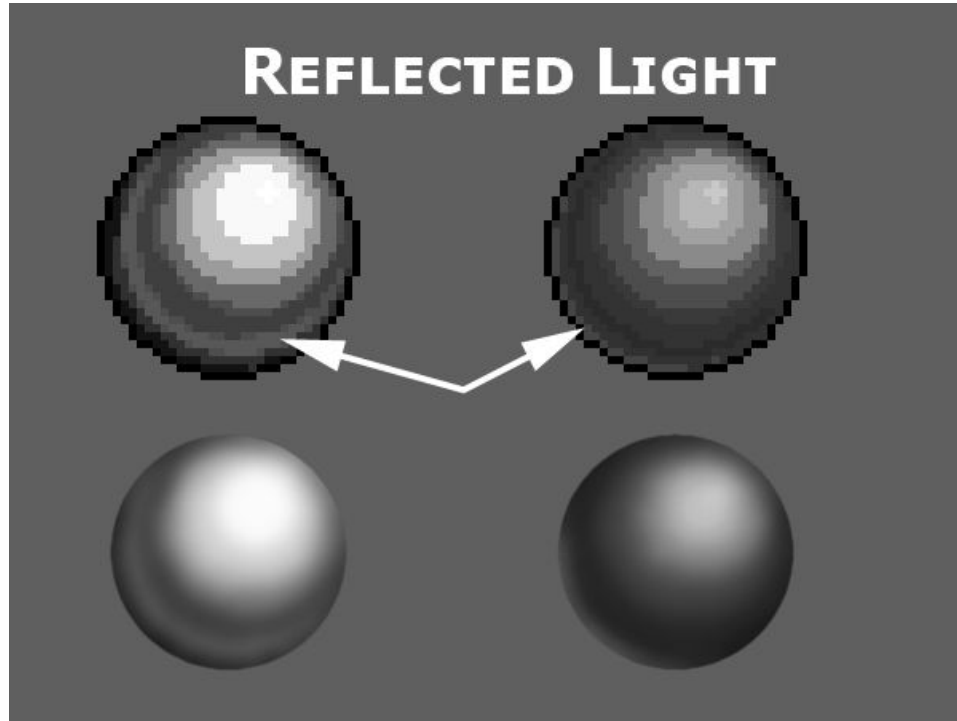
Упражнение 8: Тени на 3D-примитивах



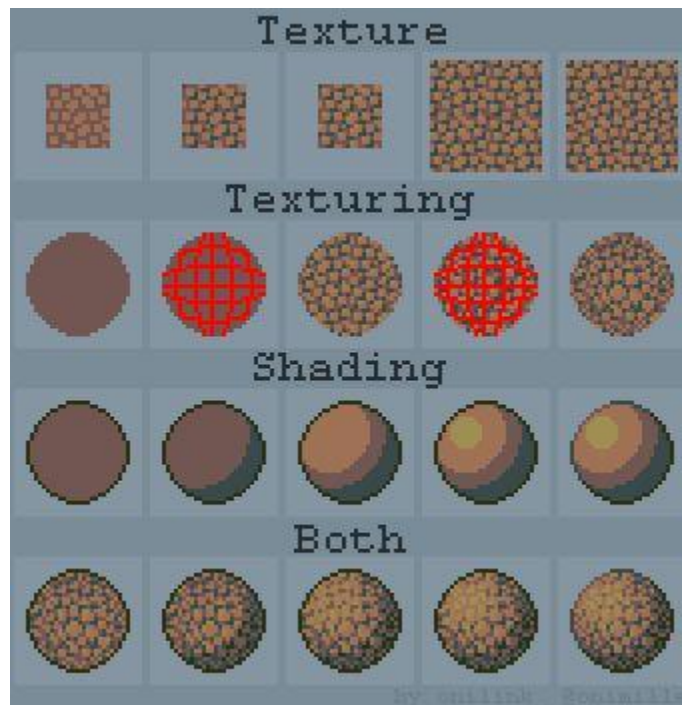
Тени на фруктах



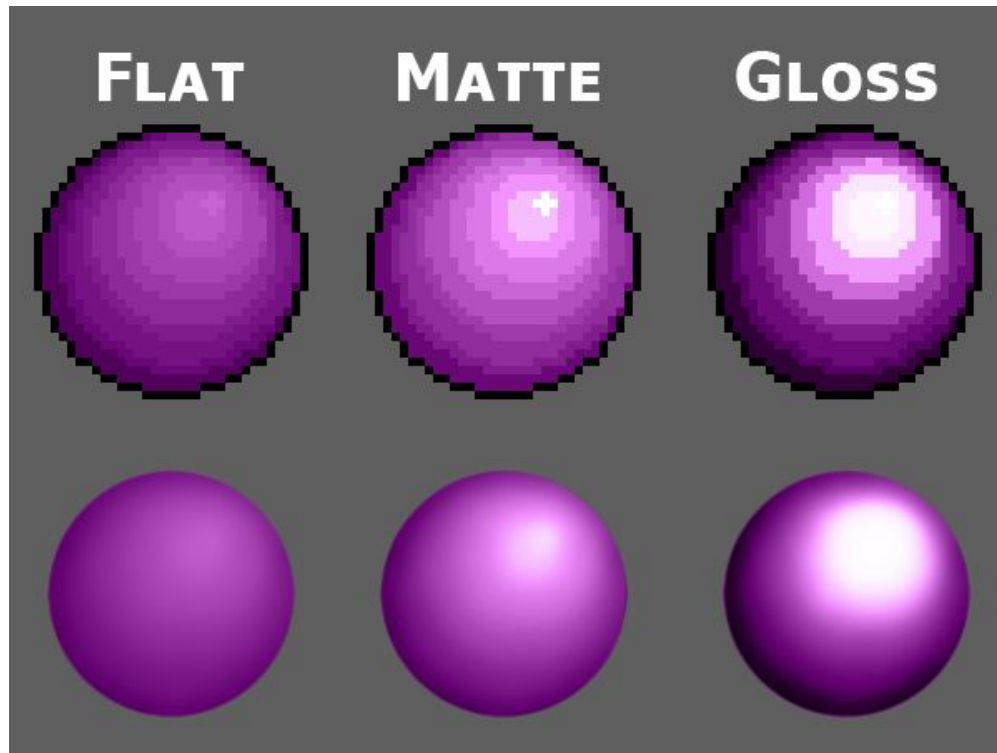
Отражённый свет



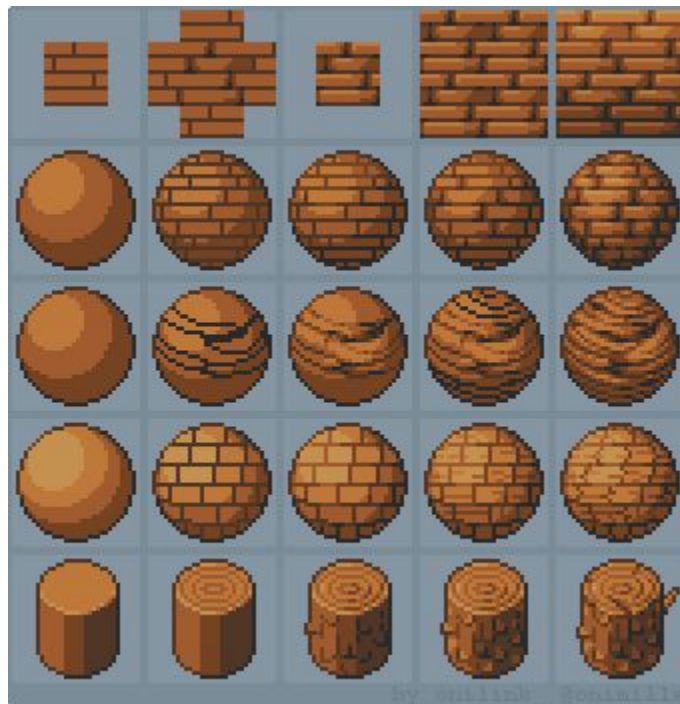
Текстура и тени



Текстура поверхности



Деревянные поверхности



Блестящие объекты (металл)



Стеклянные колбы



Драгоценные камни



Кристаллы

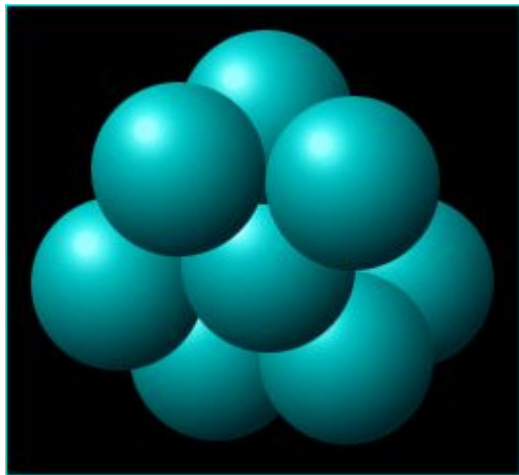
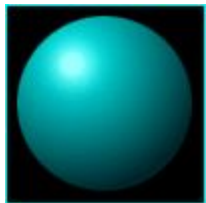


Упражнение 9: Материалы

Нарисуйте несколько одинаковых объектов из разных материалов!



Как нарисовать дерево



Время практики!

Для вдохновения by Deceiver



Из игры Flashback



Pixel dailies #MonsterHunter, Enchae, 2016



Полезные ссылки

- [Тutorial для новичков](#) - самая полезная ссылка!
- [.pixel](#) - группа в ВК с артами и конкурсами
- [Подбор палитры для дизайна](#) - статья на Хабрахабре
- [Design Seeds](#) - готовые палитры
- [Перспектива](#)
- [Изометрия](#)
- [Трава и деревья, тайлы](#)
- [Галоп пикселя](#) - серия статей про рисование пиксель-арта
- [Статья для начинающих уровня 2](#)