

PTAKOWA BRYKA

Przedstawiam tutaj moje autorstwo jak narysować auto w widoku z lotu ptaka :) Oczywiście muszę przyznać na start, że nie będzie to żaden pixel art ani nic takiego, lecz prosta paintowa technika, o ile można tak to nazwać. Głównym celem tego tutka jest pokazanie pewnych wskazówek, które mogą być przydatne podczas tworzenia prostej grafiki. Pragnę jednocześnie podkreślić że jestem amatorem w tych sprawach.

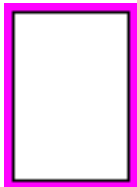
Na potrzeby tego samouczka będziemy korzystać z bitmapy o wymiarach: 50 na 70 pikseli, oczywiście możesz zmienić te rozmiary do własnych potrzeb. Co do edytora grafik to korzystam z gimpa. Wszystkie pliki graficzne zamieszczone są w folderze gafa.

Do dzieła!

Krok 1-szkicowanie, będziemy tu próbowali narysować w miarę możliwości kontur auta. Jedną ważną zasadą nie bój się zmieniać tego co masz, dąż do idealnego kształtu, warto czasami coś zapisać.

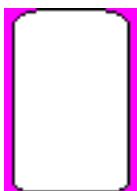
Wyobraź sobie swój ulubiony samochód, na pewno masz jakiś. Teraz wyobraź sobie że jesteś ptakiem i lecisz w przestworzach i nagle widzisz przy bloku zaparkowaną swoją ulubioną brykę.

Niestety na komputerze tak szybko się nie rysuje jak w wyobraźni człowieka. Musimy od czegoś zacząć, osobiście proponuję od rzutowania naszej „bryki” na prostą figurę geometryczną, będzie nią prostokąt:



g1.bmp

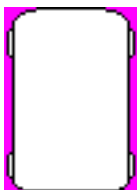
Dobra mamy już prostokąt, ale tak chyba nie wygląda to wymarzone auto, musimy wyraźnie zaznaczyć gdzie jest przód a gdzie jest tył i trochę zaokrąglić rogi.



g2.bmp

Nie myśl czasem że od razu wiedziałem jak to narysować, trochę się z tym męczyłem, po prostu metoda prób i błędów.

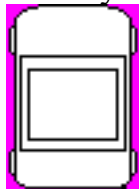
To ma być samochód więc musimy dorozić wydech i kółka:



g3.bmp

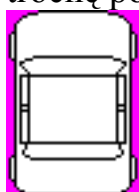
Nadszedł czas na kabinę, od jej umieszczenia i kształtu zależy charakter auta, sportowe, terenowe, transportowe, kombi itd. Osobiście preferuje coś w rodzaju sedana :)

Zaczynamy od narysowania 2 prostokątów:

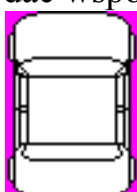


g4.bmp

Kolejnym etapem powstawania będzie wyraźne zaznaczenie gdzie jest przód i tył auta oraz drzwi, gdyż kierowca musi jakoś dostać się do środka. W tym celu musimy trochę porzeźbić nasze prostokąty i dodać wsporniki do trzymania konstrukcji dachu.



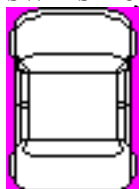
g5.bmp



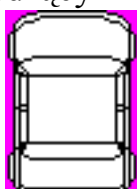
g6.bmp

Powoli nasz sedan zaczyna nabierać kształtów :)

Trzeba ubezpieczyć nasze auto, dlatego dodamy zderzaki z przodu i z tyłu oraz bagażnik, gdyż lepiej przy zderzeniu aby to bagażnik uległ zniszczeniu niż kanapa ze świńskiej skóry, wraz z pasażerami siedzącymi na niej.



g7.bmp

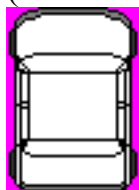


g8.bmp

Właściwie szkicowanie mamy już za sobą, teraz czas na Krok 2.

Krok 2- malowanie, nie będę ukrywał to moja ulubiona część „pracy”, to od koloru zależy efekt końcowy, gdy użyjesz złych barw, może się okazać iż twoje auto osobie postronnej wcale go nie przypomina, jedyni może z kontury :)

Zaczynamy od ogóły do szczegółu. Ja zacznę od zderzaków (srebrny kolor) i opon (ciemno-siwy kolor).



g9.bmp

wcale nie było to takie trudne...

Pamiętasz to wymarzone auto?? Właściwie to chodzi o jego kolor, nie wiem czemu ale w mojej głowie ma on kolor zielony, więc tak pomaluję karoserie.



g10.bmp

Jeżeli lubisz i ci się podoba to kontur (te czarne elementy) możesz pomalować na nieco ciemniejszy kolor, niż wybrałeś (u mnie jeszcze ciemniejszy zielony), oczywiście pomiń opony i zderzaki, bynajmniej te elementy bliżej ziemi.



g11.bmp

Szyby muszą być niebieskie :P



g12.bmp

A teraz będziemy światła robić, z przodu reflektory i kierunkowskazy, zaś na dupie muszą być stopy (bo inaczej będzie garaż) i kierunki. Pamiętaj kształt świateł też ma znaczenia dla charakteru auta.



g13.bmp

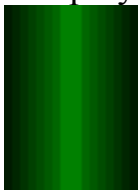
Teraz jeszcze trochę samochód musimy popieścić.



g14.bmp

No i nasza bryka jest gotowa, możemy jechać na miasto :)

Jak chcesz to możesz jeszcze autko trochę wycieniować, taka rada im kolor ciemniejszy tym wydają się że jest głębiej a im jaśniejszy tym bardziej wypukły. Oto przykład:



g15.bmp

Życzę tobie owocnej pracy, im więcej grafik zrobisz tym coraz lepiej będą tobie wychodziły i nabierzesz własnego stylu. Pamiętaj 1% talentu i 99% pracy, a będziesz mistrzem.

Samouczek autorstwa: en_6280

Grafika autorstwa: en_6280

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Znajdziesz mnie na: www.gmclan.org

gg: 12166620