Celkový čas
hod

Dovednosti:
zvolit vhodné barvy
používat jednoduché tvary
vytvořit sadu návrhů

Střední průmyslová škola elektrotechnická
a Vyšší odborná škola Pardubice
Karla IV. 13, Pardubice 530 02
www.spse.cz reslova@spse.cz

Project Erasmus+ CIT

Community of Information Technology

Art Graphic Tutorial

Tvorba grafiky pro 2D hru

SPŠE a VOŠ Pardubice, CZECH REPUBLIC

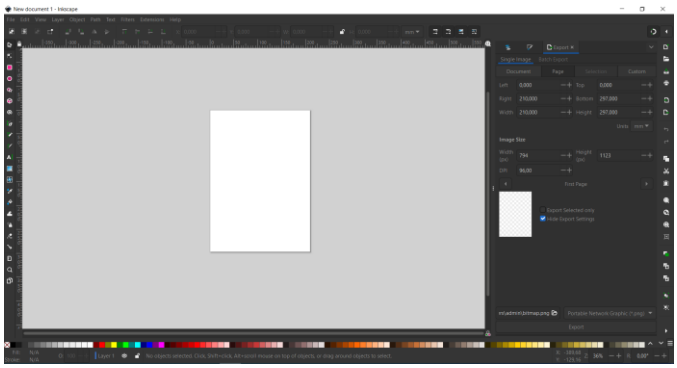
International student practice in companies

Tvorba 2D grafiky

- **Co má grafika znázorňovat?** Tématem své hry jsem si vybrala svět hub, tudíž se od toho odvíjí i mé grafické návrhy.
- **Jaké jsou použity barvy a proč?** Jako hlavní barvy jsem zvolila fialovou a oranžovou, jako doplňkovou barvu mám modrou. Hlavní barvy jsou dostatečně kontrastní, aby od sebe byly rychle rozeznat. Pozadí hry jsem volila monochromatické, aby neodvádělo pozornost od důležitých bodů hry.

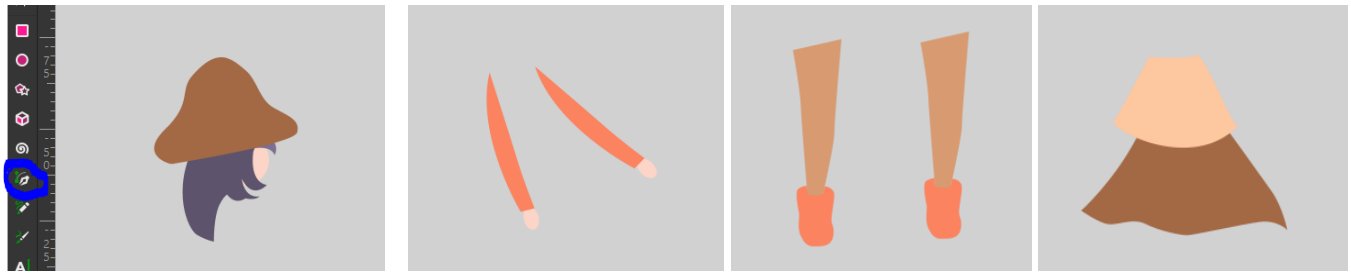
Postup na tvorbu hlavní postavy a příprava pro export do unity

V programu Inkscape si vytvoříme nový dokument, kde následně začneme tvořit naši grafiku.

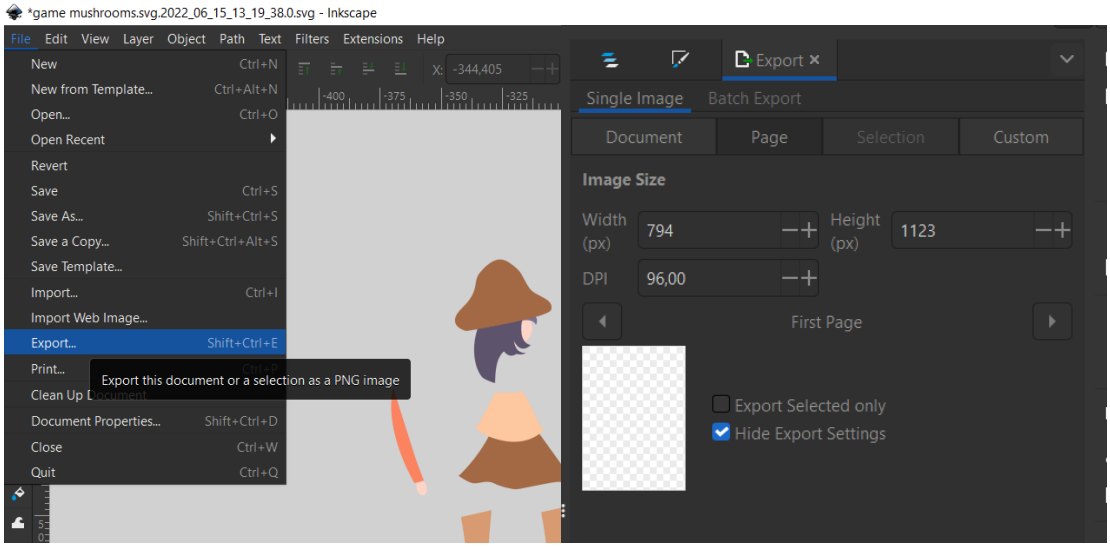
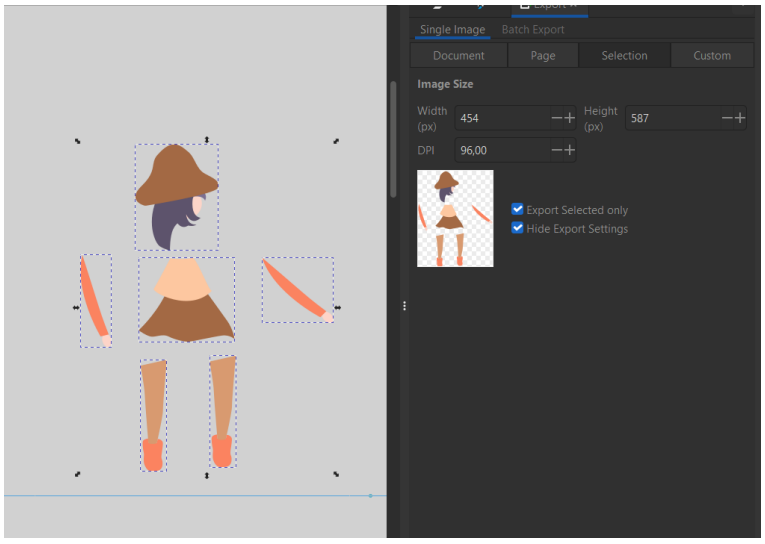


Pomocí pera vytvoříme jednotlivé části těla, hlavu, tělo, ruce a nohy.

Vše tvoříme odděleně, abychom je poté mohli v Unity animovat.



V záložce „file“ si rozklikneme Export, který se nám otevře v panelu vpravo.



Následně si pomocí Select vybereme všechny části postavy, v export záložce zvolíme “export selected only”, abychom s postavou neexportovali i vše ostatní. Velikost necháme jaká je, lze ji upravit v unity.