

LUMIERE ET VOLUMES

Il s'agit de reproduire un effet de volume par l'utilisation d'un dégradé, du plus foncé au plus clair en jouant avec une ou plusieurs sources lumineuses.

Le modelage du volume est une étape primordiale à la création de sprites ou d'éléments de décor, et c'est sans mentir ce qui fera la différence entre un jeu homebrew baclé et un autre.

Pour ceux qui ont des notions en animation traditionnelle, l'exagération est aussi de mise. Pour ceux qui n'en ont pas, en animation, si l'on se contente de calquer les mouvements d'un personnage sur la réalité, il donnera l'impression de boiter (la french touch). Par contre en exagérant les mouvements du cycle, le rendu final sera plus adapté au support. Là, c'est la même chose. On a peu de pixels, il ne faut donc pas hésiter à accentuer les contrastes (colorés, lumineux). Pour ma part, au départ je n'osais pas aller trop loin, et résultat des courses, l'ensemble était terne...

Dans l'exemple qui suit, je vais dessiner une sphère de 36px*36px :

Le contour est marqué dans un premier temps :

Ensuite je choisis une couleur, qui sera celle dont je partirai pour foncer ou éclaircir :

Et je commence dans un premier temps à rajouter une zone foncée puis une zone claire :

Dont les nuances s'étalent progressivement :

Pour finaliser la sphère, le contour noir va prendre une couleur proche de celle qui est majoritairement présente.
A noter que ce contour n'est pas forcément obligatoire



Nous avons là un résultat qui présente une impression de relief. Toutefois, la sphère obtenue mériterait d'être plus travaillée.

On peut imaginer quelque chose de plus complexe comme cet exemple où la lumière est désaxée, mais surtout au niveau de l'utilisation des couleurs qui la composent.

