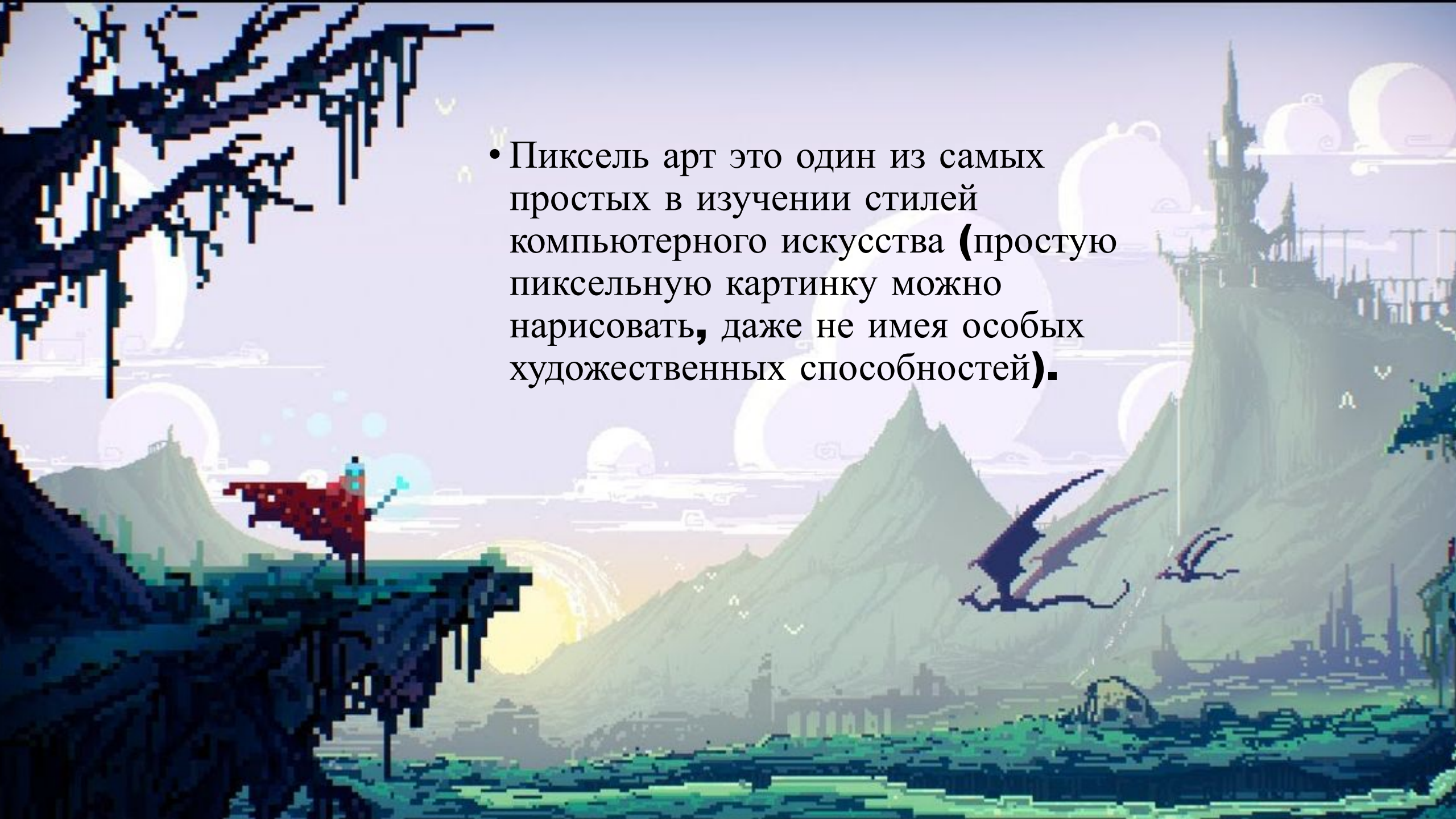
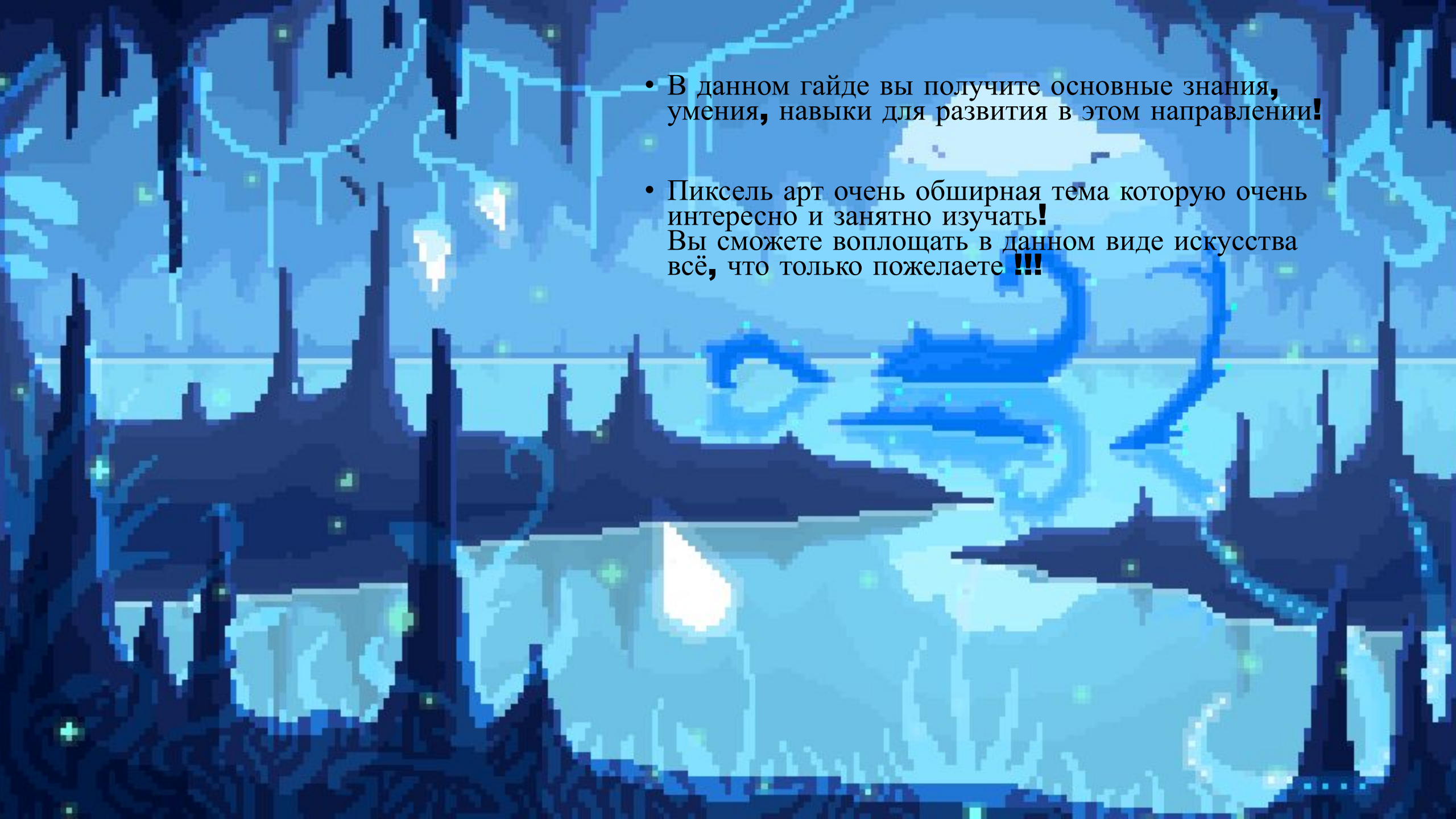


Pixel art Fantasy



- Пиксель арт это один из самых простых в изучении стилей компьютерного искусства (простую пиксельную картинку можно нарисовать, даже не имея особых художественных способностей).

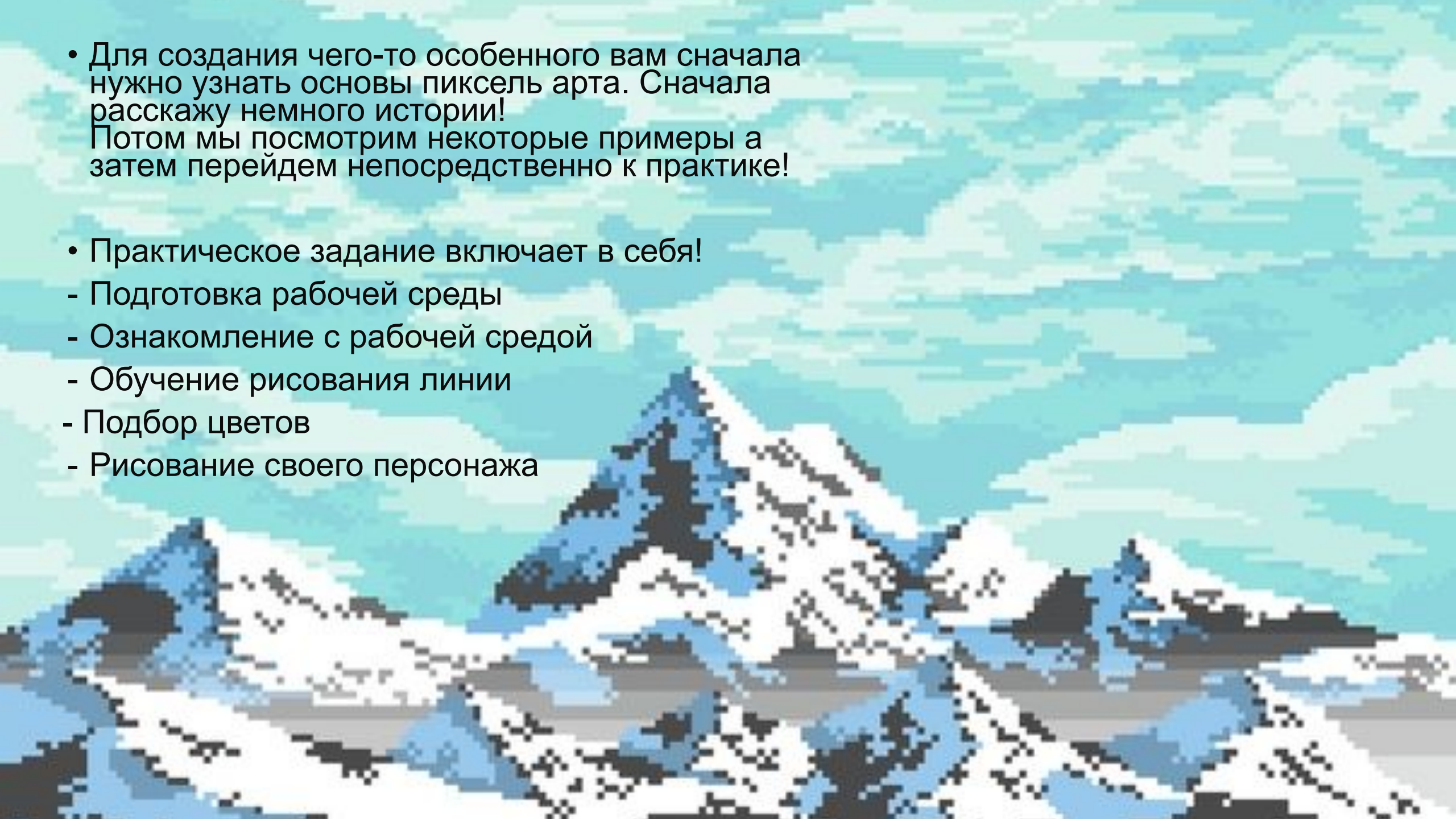


- 
- В данном гайде вы получите основные знания, умения, навыки для развития в этом направлении!
 - Пиксель арт очень обширная тема которую очень интересно и занятно изучать!
Вы сможете воплощать в данном виде искусства всё, что только пожелаете !!!

- Для создания чего-то особенного вам сначала нужно узнать основы пиксель арта. Сначала расскажу немного истории!
Потом мы посмотрим некоторые примеры а затем перейдем непосредственно к практике!

- Практическое задание включает в себя!

- Подготовка рабочей среды
- Ознакомление с рабочей средой
- Обучение рисования линии
- Подбор цветов
- Рисование своего персонажа



Что вообще такое пиксель арт и пиксельная графика !?

- Пíксельная графика (от англ. pixel — сокращение от pixel element) форма цифрового изображения, созданного на компьютере с помощью растрового графического редактора, где изображение редактируется на уровне пикселей (точек), а разрешение изображения настолько малó, что отдельные пиксели чётко видны. На старых (или на не полнофункциональных) компьютерах, в играх для Game Boy, SEGA, играх для старых игровых приставок и многих играх для мобильных телефонов в основном используется пиксельная графика, так как это единственный способ сделать чётким небольшое изображение при малом разрешении экранов, характерном для этих устройств.

Пиксель арт берет свое начало!

Пиксель арт стал отдельным видом цифрового искусства относительно недавно!

С появлением первых компьютеров пиксели активно эксплуатировали для отрисовки цифер и прочих символов на экране, для приятной работы с системой.

Позже с появлением новых компьютеров и экранов, пиксели использовались для отрисовки изображений а в последующем и для создания анимаций в компьютерных играх!

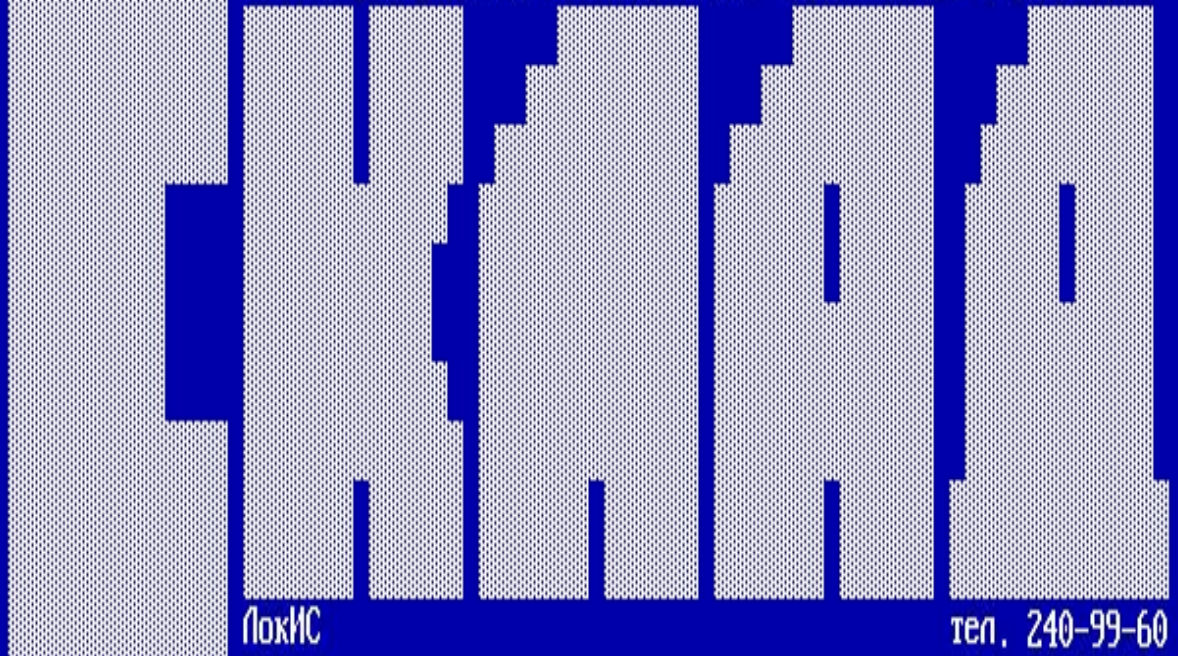


Вот примеры старых отображений на компьютерах !



- Приход
- Расход
- Списание
- Остаток
- Картотека

АРМ по учету движения материалов. Версия 4.01. Апрель 1991



ЛохИС

тел. 240-99-60

Для начала работы нажмите любой клавиш

Links				Dateien				Befehle				Optionen				Rechts			
Name		Größe	Datum	Zeit		Name		Größe	Datum	Zeit		Name		Größe	Datum	Zeit			
..				▶UP--DIR◀		16.05.94	20:21	..				▶UP--DIR◀		2.05.94	20:16				
nc_arc	exe	306719	19.03.90	12:00			ansi	sys	9082	30.09.93	6:20								
tutorial	dbd	169894	3.01.89	16:51			append	exe	10902	30.09.93	6:20								
nu	exe	143564	1.03.89	16:51			attrib	exe	11263	30.09.93	6:20								
ncmain	exe	141064	19.03.90	12:00			autoexec	umb	501	24.07.96	11:48								
ndd	exe	125300	1.03.89	16:51			chkdsk	exe	12572	30.09.93	6:20								
mci	exe	104388	19.03.90	12:00			chklist	cps	2619	8.07.94	13:36								
rtdemo2	exe	79079	3.01.89	16:51			chklist	ms	2619	4.10.94	12:48								
mcidrivr	exe	71366	19.03.90	12:00			chklist	tav	5820	3.11.94	16:13								
rbview	exe	68384	19.03.90	12:00			chkstate	sys	42432	30.09.93	6:20								
sd	exe	68220	1.03.89	16:51			choice	com	1861	30.09.93	6:20								
refview	exe	63858	19.03.90	12:00			command	com	57351	30.09.93	6:20								
paraview	exe	62956	19.03.90	12:00			config	umb	394	22.05.96	11:10								
dbview	exe	61372	19.03.90	12:00			country	sys	19555	30.09.93	6:20								
nc	hlp	53922	19.03.90	12:00			dblspace	bin	64246	30.09.93	6:20								
123view	exe	52902	19.03.90	12:00			dblspace	exe	179119	30.09.93	6:20								
ncc	exe	52604	1.03.89	16:51			dblspace	hlp	97551	30.09.93	6:20								
sf	exe	51818	1.03.89	16:51			dblspace	inf	2620	30.09.93	6:20								
..				▶UP--DIR◀ 16.05.94 20:21				..				▶UP--DIR◀ 2.05.94 20:16							

C:\DOS>

- 1 Hilfe
- 2 Menü
- 3 Анз.
- 4 Bearb
- 5 Kopie
- 6 UmbBew
- 7 /kDir
- 8 Lösche
- 9 Punkt.
- 10 Quit

Info

Load

Modify



Page



DOS

File

Utility

Exit

F1=Help



A=Read Me



B=Order QuikMenu



C=NeoSoft Catalog



D=International Dealers



E=Background Image



F=Demo Macro



G=Find a File



H=Format a Diskette

7	8	9	*	/	Mem Recall
4	5	6	-	%	Mem Save
1	2	3	+	±	Mem Clear
0	.	=	C		ESC=Done

```

1024
 12*
12288

```

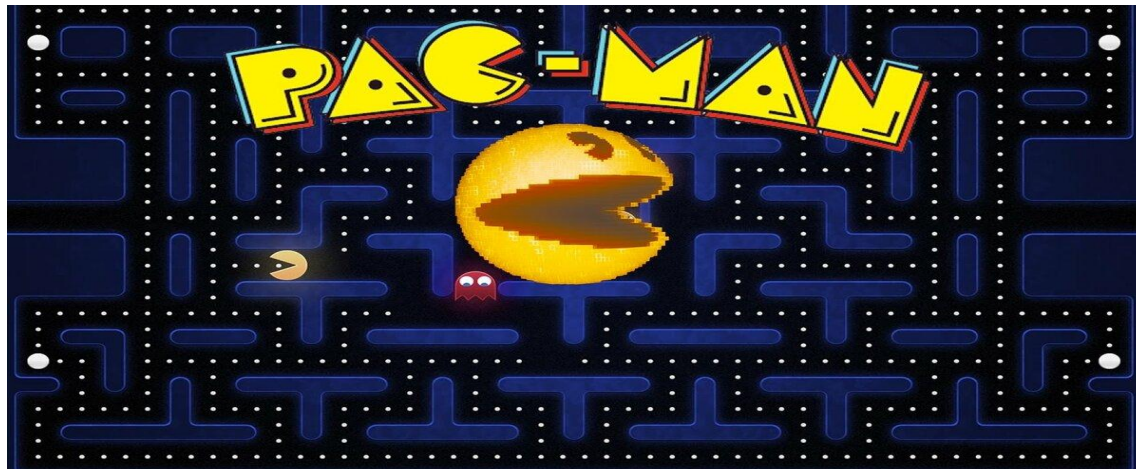
Первое что приходит на ум!

Сразу когда начинается разговор о пиксель арте многие могут войти в ступор ибо не могут даже вспомнить примера. Хотя примеров вокруг можно не счесть сразу!

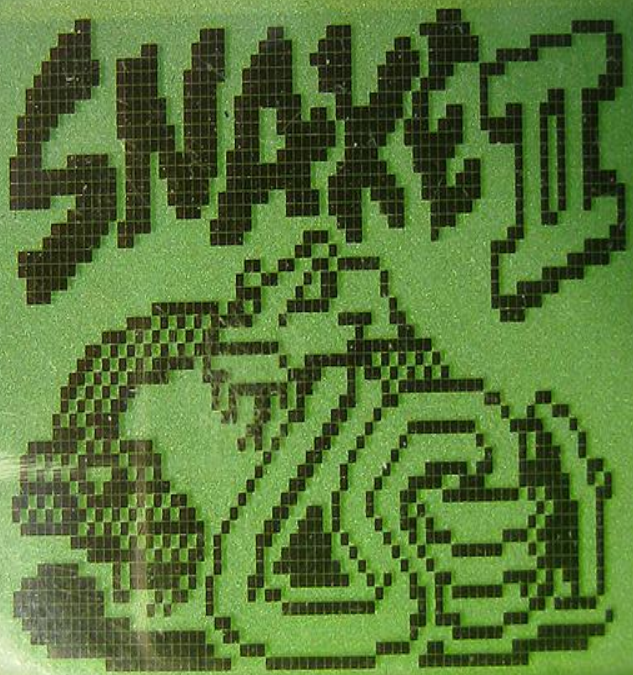
В супермаркетах или торговых центрах вы всегда можете увидеть автоматы с играми.

Часто в них используются пиксельная графика.

Например игра “распап ” или игры на старых телефонах по типу Nokia! Игры на старые игровые приставки например соник или марио.

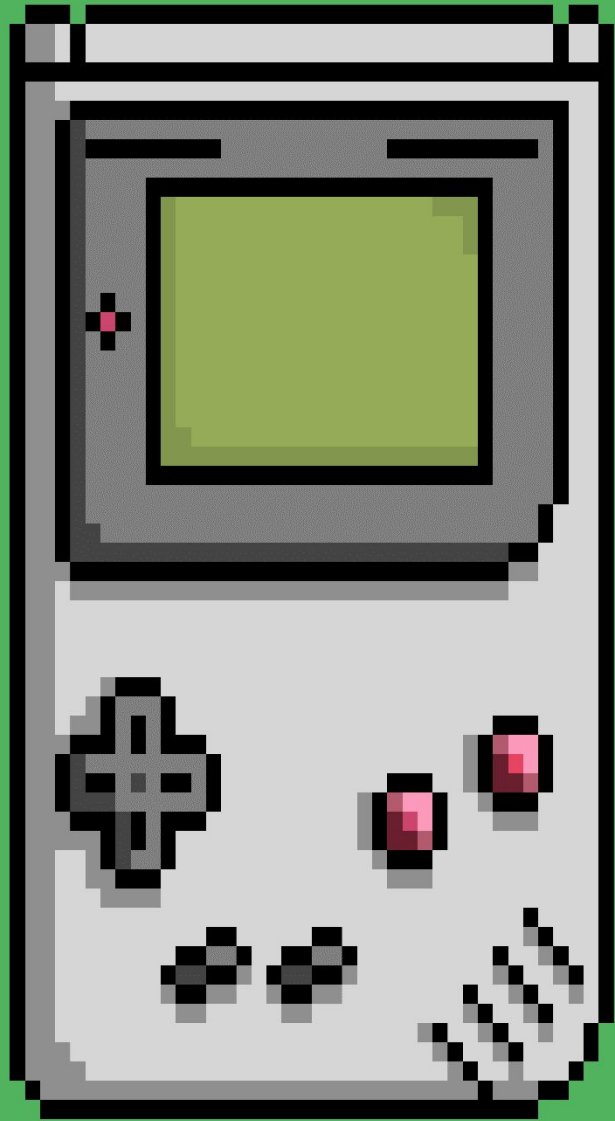


NOKIA



NOKIA





34



The image is a pixelated title screen for the video game 'The Legend of Zelda: Breath of the Wild'. It features a vibrant, stylized landscape with rolling green hills, a large tree on the left, and a stone bridge over a stream in the middle ground. In the foreground, a small character is visible near some flowers. The title 'THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD' is displayed in a white, stylized font in the upper right corner, with a sword (the Master Sword) positioned vertically behind the 'Z' and 'E' of 'ZELDA'.

THE LEGEND OF
ZELDATM
BREATH OF THE WILD





TZEN

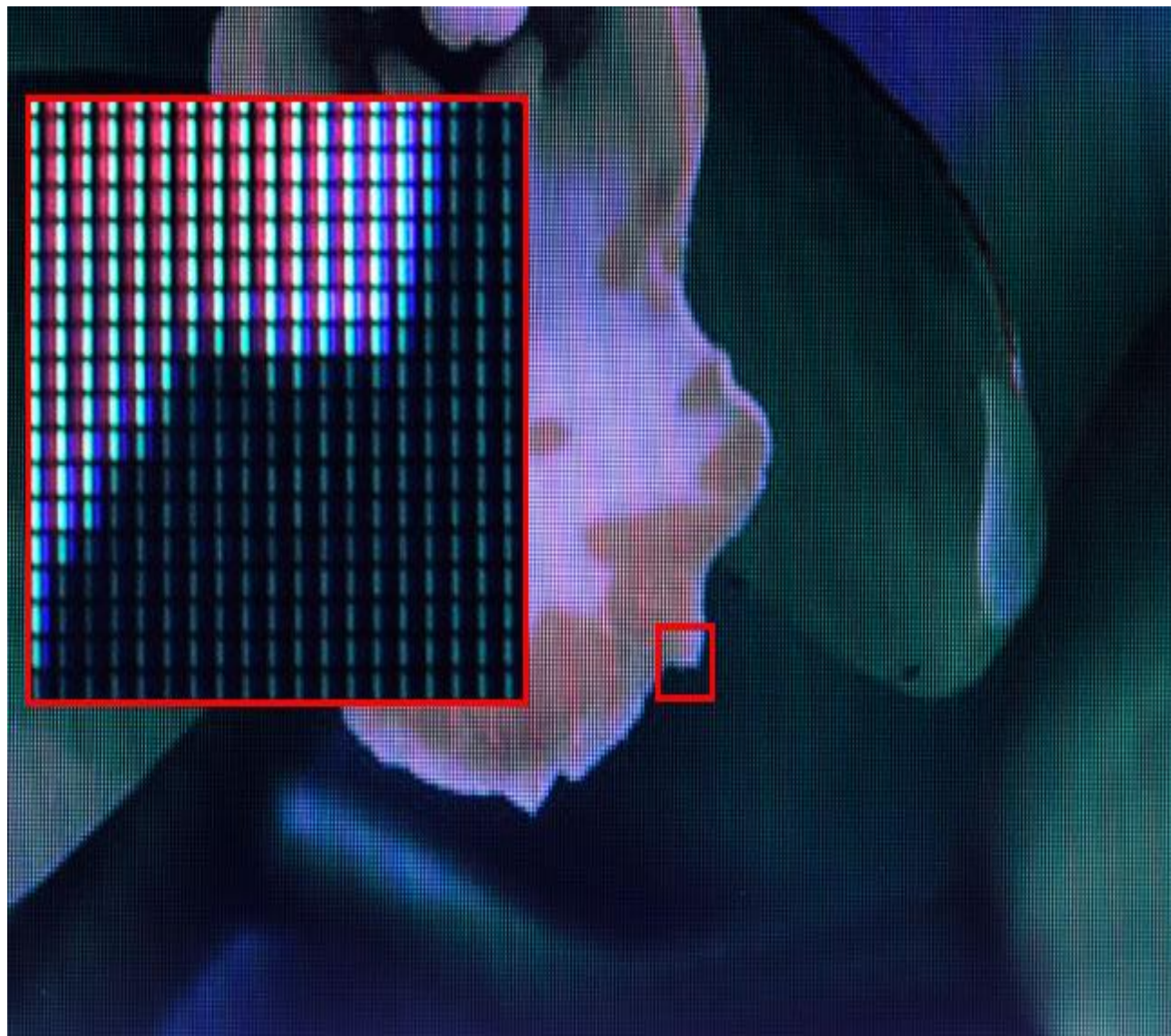




Пиксель арт очень давно используется для создание различных игр. Даже сейчас когда графика в играх почти не отличимая от реальности. Использование пиксель арта придает игре некий “ретро эффект!” Который наоборот может привлечь нежели оттолкнуть!

Всё на компьютере это пиксели

Самый забавный для осознания пример это, что на любом экране все обрисовывается с помощью пикселей! По факту любое цифровое изображение это пиксельное изображение однако стоит отметить то факт, что пиксель арт это когда изображение рисуется точно а не просто сжимается. Касательно техники сжимания изображения мы поговорим попозже.





Программы для создания пиксель арта



Paint





paint.net™





Pixel Studio - редактор пиксель-арта, GIF анимации

Нирро Искусство и дизайн

★★★★★ 12 954



Есть реклама · Поддерживаются покупки в приложении

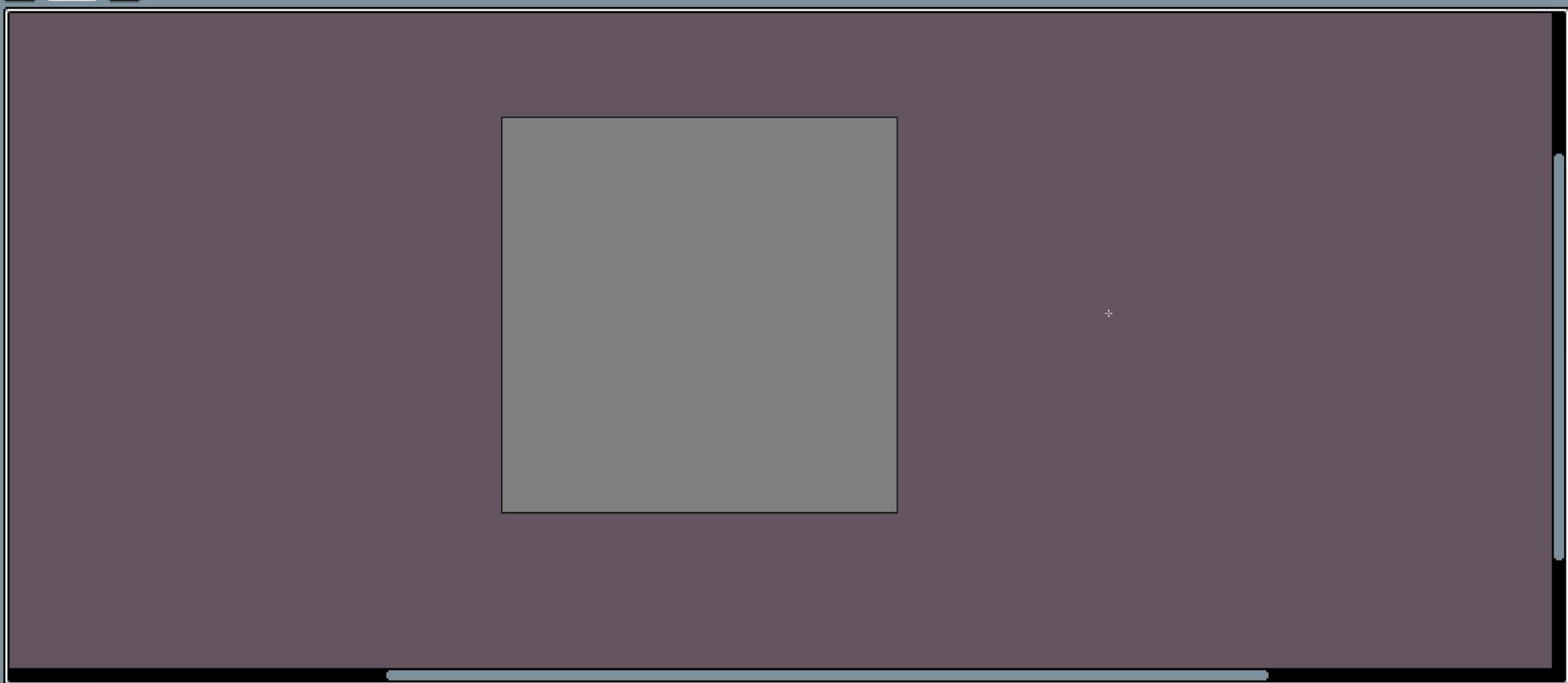
Приложение совместимо со всеми вашими устройствами.

Установлено



Мы будем использовать !





#000000
#000000



+ 247 1616

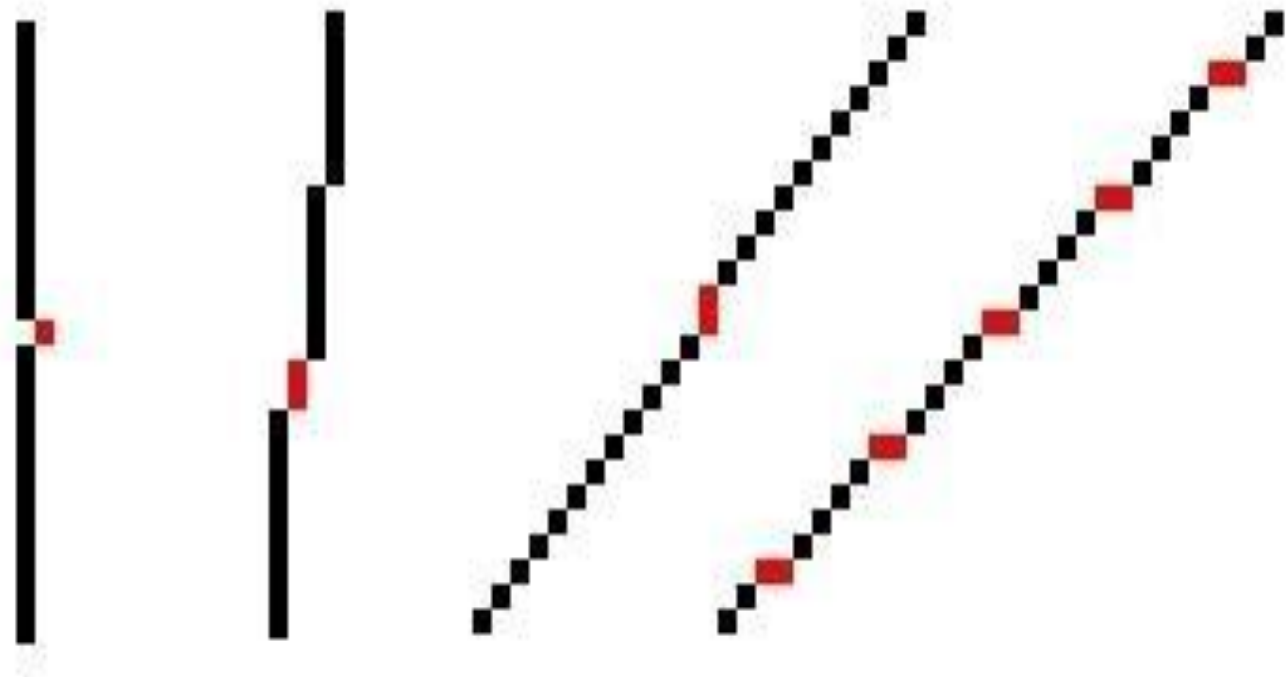
Frame: 1 24000

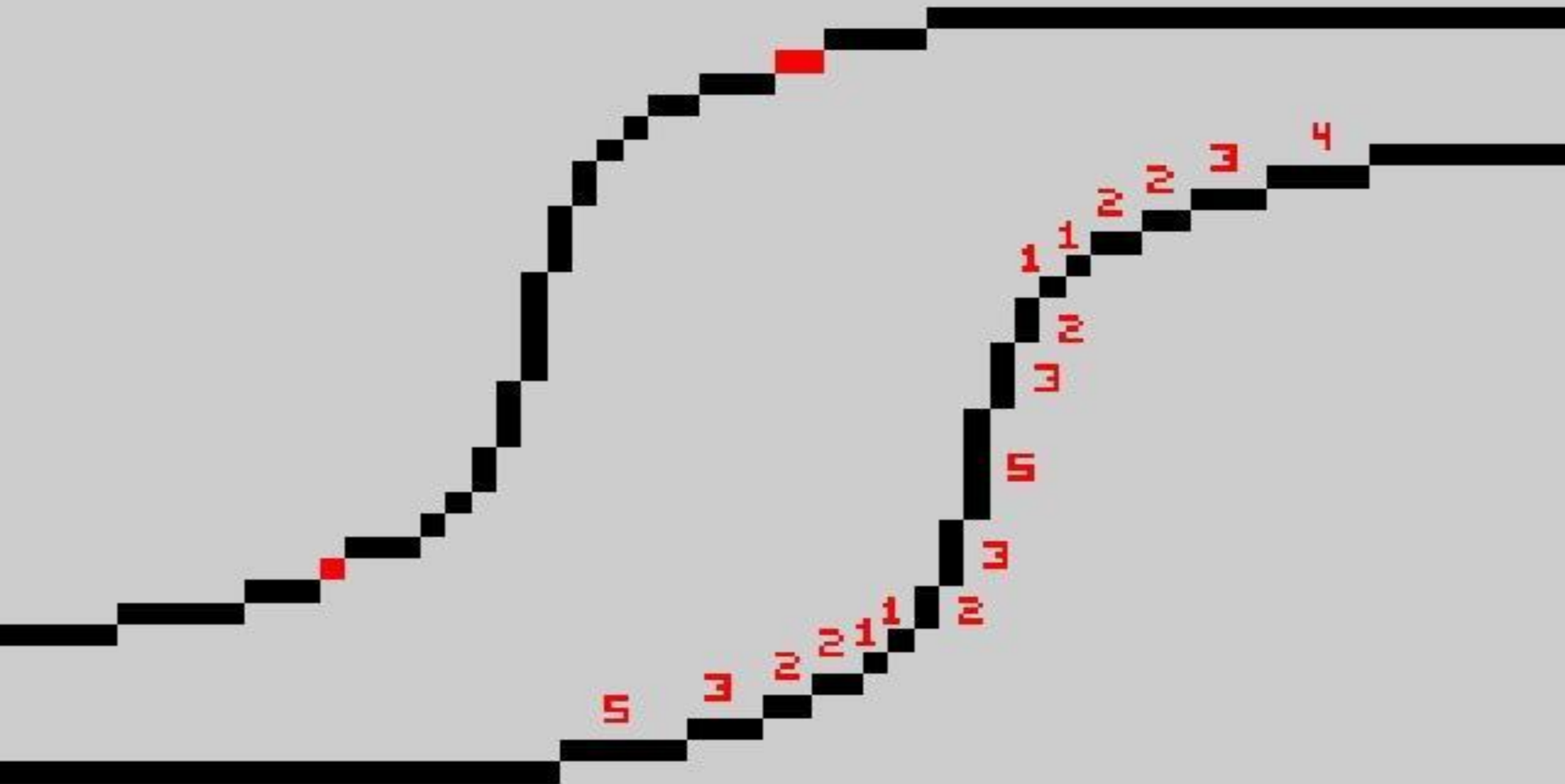


Практическое задание

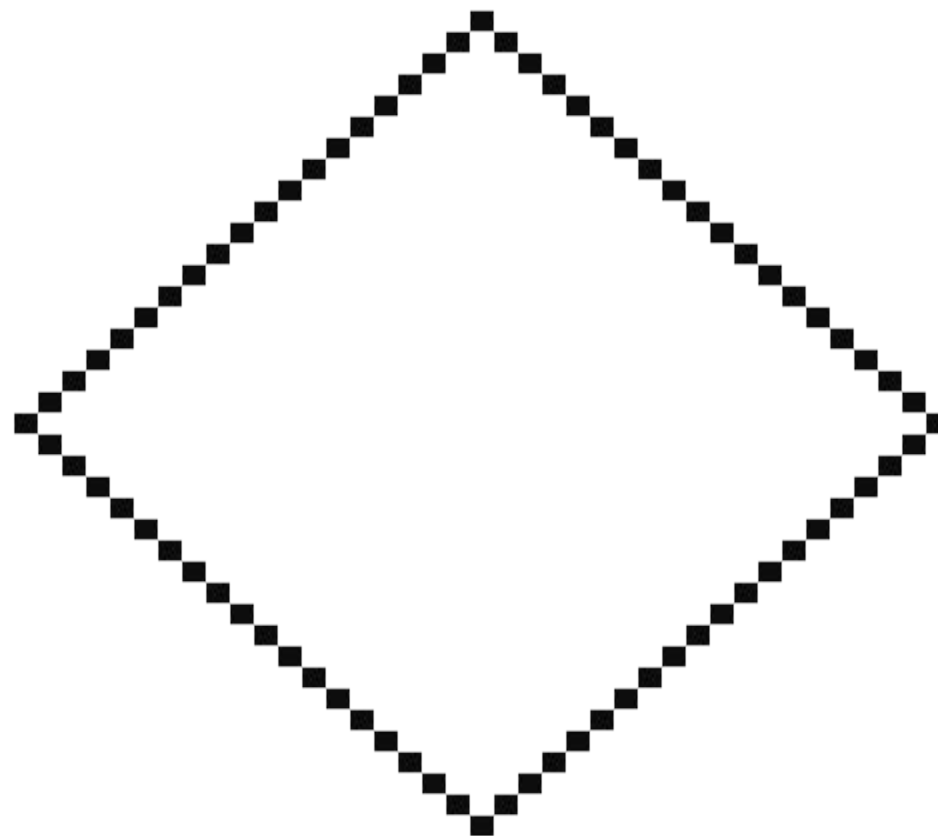
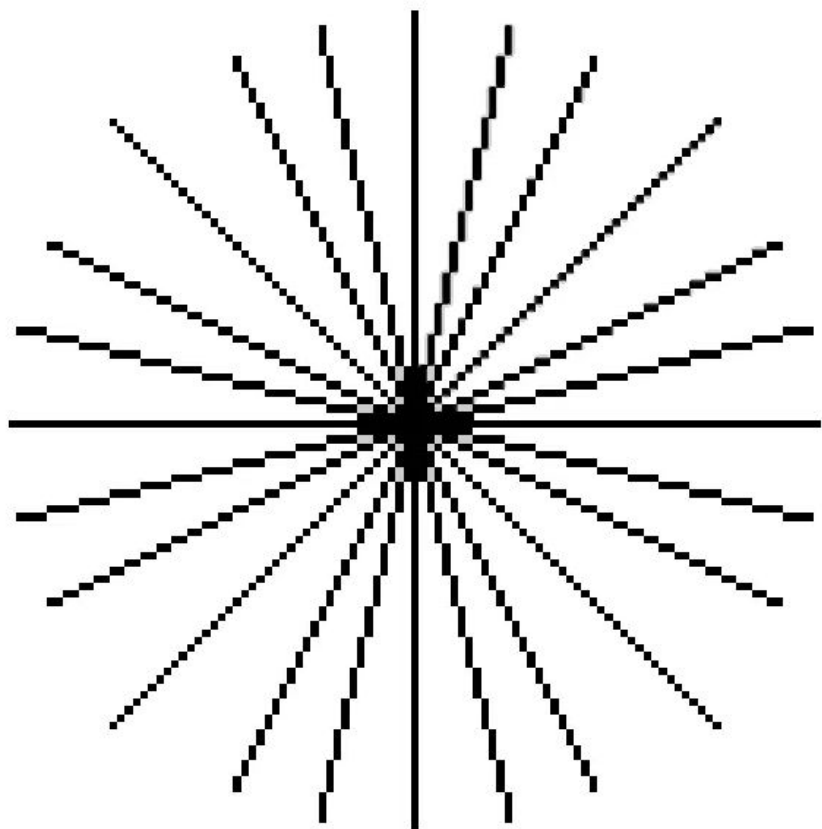


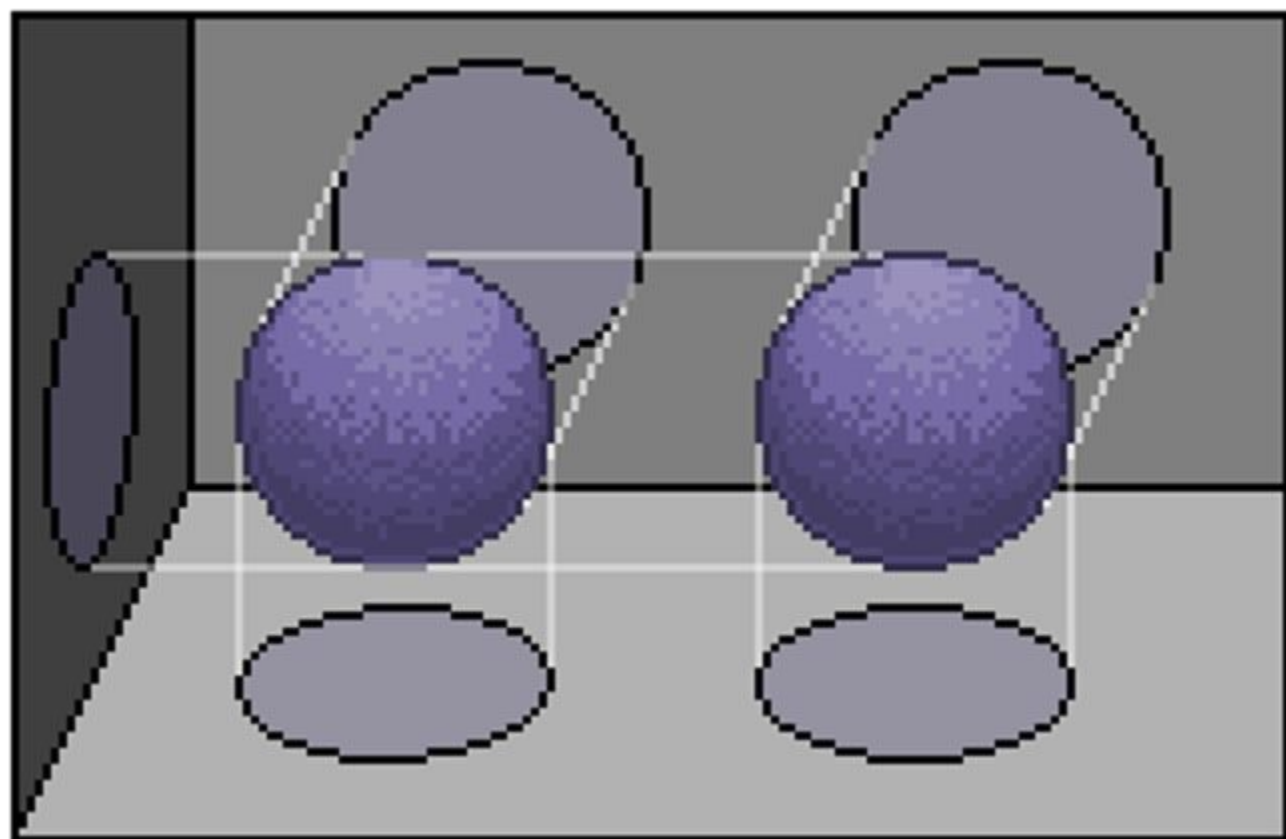
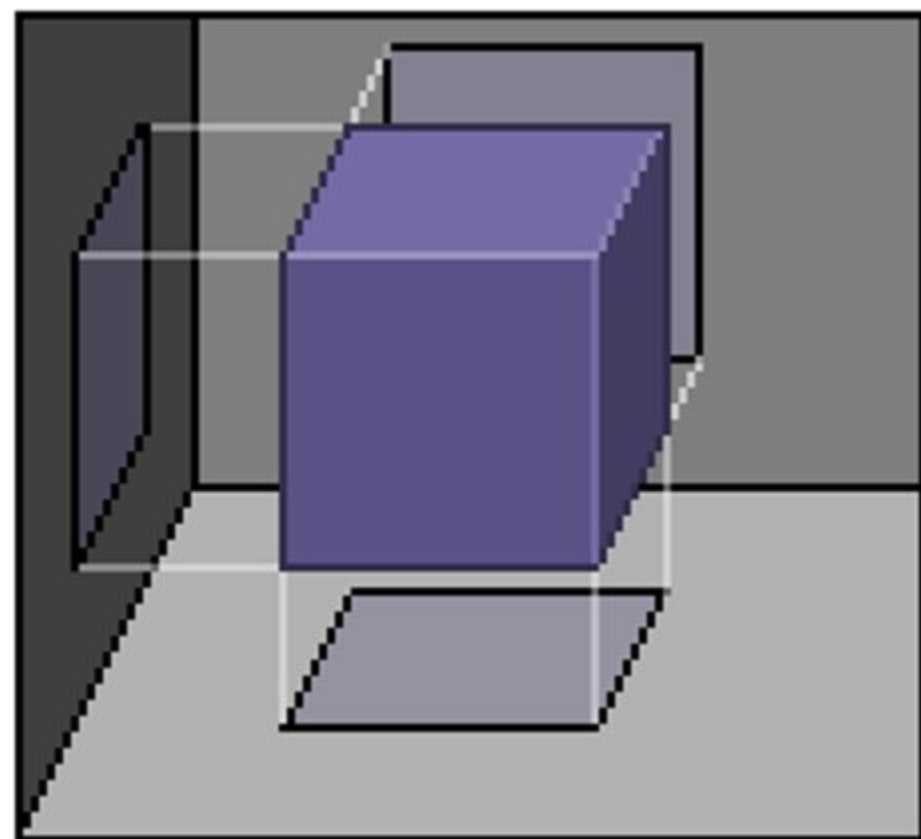
- Начинаем учиться основам пиксель арта!
- Потом создадим персонажа





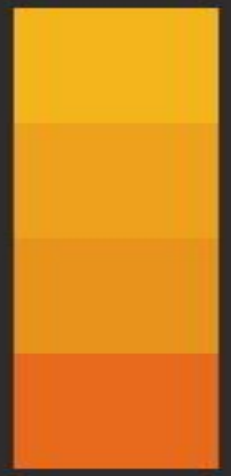
1 важные упражнения

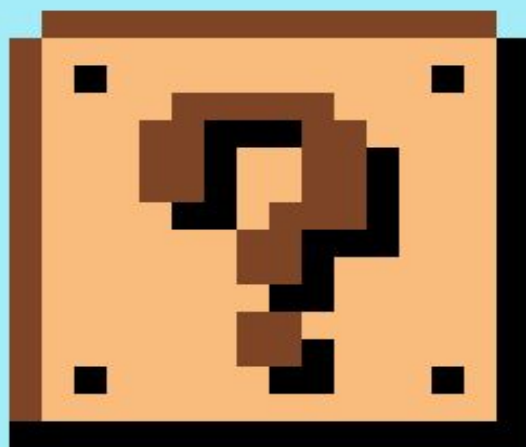
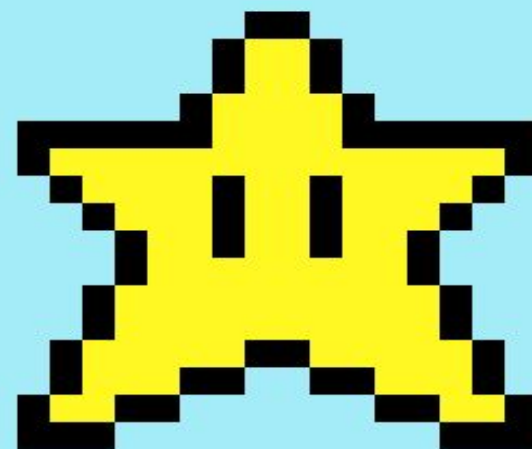


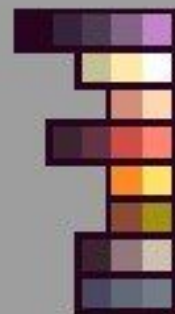


Правило 3 цветов и выбор основной палитры!









Персонажи

Примеры стилистик











