

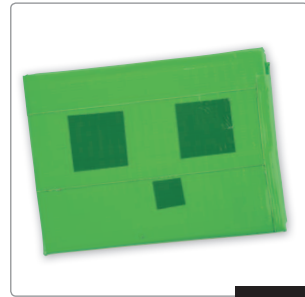
Пиксельные растения

**26**



Шкатулка для монет из термобусин

**28**



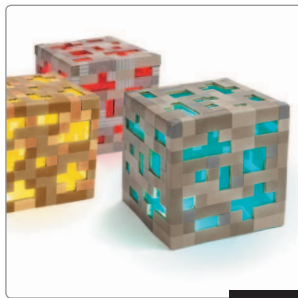
Кошелек из клейкой ленты

**30**



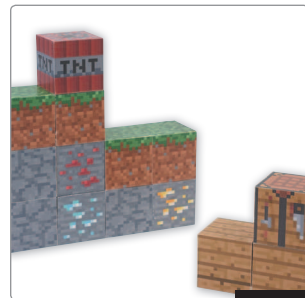
Фонарик-факел

**38**



Светящаяся руда

**40**



Строительные блоки

**42**



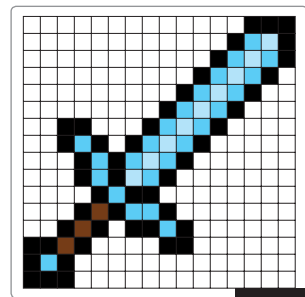
Кубики из плюшевого фетра

**50**



Вязаный Крипер

**52**



Схемы

**55**



## Об авторе

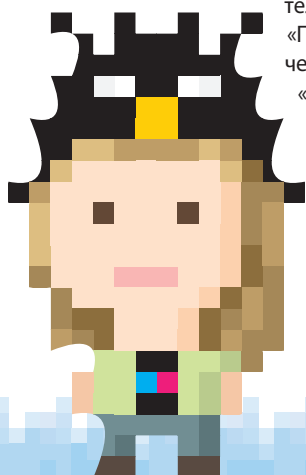


Привет, я Холи Найт, и я абсолютный фанат всех видов мультипликационных и игровых культур! Я постоянно шью и мастерю крутые вещи для себя и своих друзей, вдохновляясь

телевизионными передачами «Покемон» и «Время приключений» и играми наподобие «Майнкрафт». Для меня огромное удовольствие — черпать вдохновение для интересных идей из компьютерных игр

и ТВ-передач, от которых я фанатею, и находить пути претворения их в жизнь. Можно, конечно, просто приобрести уже готовые фан-игрушки из игр, шоу и книг, но я люблю испытывать себя и делать вещи своими руками.

Сколько себя помню, я всегда что-то мастерила, рисовала, разукрашивала, лепила и шила из всего, что видела вокруг. После обучения в студии искусства и получения степени бакалавра мне доставляет огромное удовольствие объединять все свои увлечения, такие как книги, изобразительное и прикладное искусство. Я изготавливаю одежду ручной работы, аксессуары и другие изделия, вдохновляясь японским искусством, аниме и модой, и специализируюсь на головных уборах для косплея и толстовках. У меня был интересный опыт написания множества книг по шитью с моим особенным причудливым дизайном, таких как: «Милое Шитье», «Сшить свою подушку для животных», «Шитье для малышей», «Шитье стильных сумок», «Сшей меня! Основы шитья», «Сшей меня! Изготовленные украшения для дома», и «Сшей меня! Изготовление аксессуаров». Я также люблю применять в рукоделии любые виды материалов, а не только фабричные ткани, и выпустила книги, в которых рассказываю об использовании скотча для своих проектов («Замечательные изделия из клейкой ленты») и о декорировании («Укрась это!»).



Minecraft® is a registered trademark of Notch Development AB, and various elements of the Minecraft® game are copyrighted. All are used here for informational and instructional purposes only. This book is independently authored and published and is not sponsored or endorsed by, or affiliated in any way with, the manufacturer of Minecraft® products and services. The author and publisher encourage readers to patronize the quality branded products and services mentioned in this book.

## Добро пожаловать в пиксельный мир!

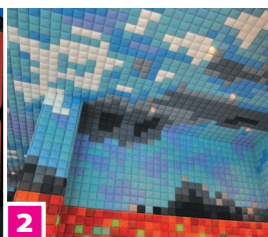
Вы живете в пиксельном мире вне зависимости от того, осознаете это или нет. Пиксельное искусство является трендом во многих сферах. Видеоигры, искусство, архитектура, домашний интерьер, самоделки и многое другое находится под влиянием того, что нас окружает и что мы видим на дисплеях наших компьютеров, телевизоров и телефонов. И, несмотря на заметный рост графической разрешающей способности и развитие техники анимации, некоторые люди возвращаются к ностальгическому воодушевляющему миру пикселей. Эта книга могла быть очень-очень толстой, если бы мы попытались охватить больше областей, связанных с пиксельной графикой. У нее богатая история и великое множество вариантов применения в современном мире. Но в силу большого спроса мы решили сосредоточиться на известной во всем мире игре Minecraft, которая отображает двухмерную пиксельную графику в трехмерном мире и рассчитана на творческие способности игроков и их воображение.

Есть и другие видеоигры, которые мы могли бы включить в эту книгу. Но ни одна из них не кажется настолько идеально подходящей для художников, как Minecraft. А предметы из игры могут быть легко переведены как в двух-, так и в трехмерные объекты реальной жизни.

И в отличие от многих других, Minecraft не только является семейной игрой, но и привлекает людей всех возрастов. Она интересна не только маленьким детям — много творческих взрослых людей обнаружили, как весело и увлекательно создавать миры вместо уничтожения врагов. На следующих страницах вы найдете лишь малую часть различных исторических и художественных примеров того, что мы называем пиксель-артом. Эти вдохновляющие изображения, небольшие практические обучающие проекты и способы оживления игры, мы надеемся, разбудят ваше воображение и творческую жилку. Возможно, вы бросите вызов себе и создадите что-то интересное.



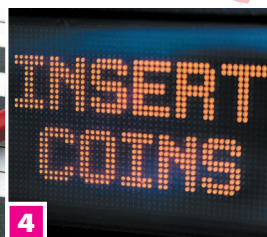
1



2



3



4

- 1 Кубик Рубика.** Популярная игрушка, использующая пиксели, была изобретена в 1974 году. Задача головоломки — собрать каждую из шести сторон куба в единый цвет.
- 2 Пиксельная стена в ресторане в Брюсселе, Бельгия.** Двумерные пиксели легко отображаются на плоских поверхностях, например на стенах. Множество современных дизайнеров интерьера для своего творчества позаимствовали образец пиксельной схемы.
- 3 Кроссворд.** Пиксели встречаются даже в таких словесных играх, как кроссворды. Их простой и понятный дизайн позволяет выстроить логическую и понятную игру в слова.
- 4 Классический пиксельный игровой экран.** Хотя форма самих пикселей здесь округлена, это классический пример того, как они зародились — в играх, зажатые рамками экрана.

- 5 Вышивка крестиком цветка.** Это древнейшая техника вышивального искусства. Она представляет собой вышивание крестиков по канве строится при помощи X-стежков, напоминающих пиксель.
- 6 Древняя мозаика в Аналипси, Греция, V век нашей эры.** Одна из самых узнаваемых форм пиксельного искусства — художественная мозаика, используемая на стенах, в ваннах и т.д. Главное ее отличие в том, что каждый отдельный «пиксель», или кусочек мозаики, не ограничивается четкими квадратными рамками.
- 7 Расположение колышек в форме пикселей.** Эти колышки закруглены, но вместе они создают пиксельное изображение.
- 8 Колышки Lite-Brite®.** Lite-Brite® — игрушка, созданная в 1967 году, которая состояла из светового короба с отверстиями. В них помещаются цветные полупрозрачные



колышки, способные светиться. Процесс создания рисунков на сетке был легким для всех, и в те времена игрушка приобрела большую популярность среди детей.

- 9** **Дизайн интерьера в стиле Мондриана.** Известные работы нидерландского художника Пита Мондриана. Их особенностью являются пересекающиеся линии, которые образуют квадратные и прямоугольные формы, напоминающие пиксели, вдохновившие на создание этого интерьера.
- 10** **Городское искусство в Ист-Виллидж, Нью-Йорк.** Пикселями можно раскрашивать плитки или кирпичи. И сегодня это популярный выбор для стрит-арта.
- 11** **Программа Pixel Painter.** Эта пиксельная программа рисования достаточно проста для детей, но и математически подкованный взрослый может сгенерировать любой дизайн при помощи простых вычислений. Таким образом пиксельный дизайн стал доступным подручным средством для всех. Скачать программу бесплатно для демонстрации можно здесь: [wolfram.com/PixelPainter](http://wolfram.com/PixelPainter).
- 12** **Современная мозаика**
- 13** **Кухонная плитка.** Большинство людей видят пиксели каждый день — их часто можно найти в ванной или на кухне в виде плитки на стенах или на полу.
- 14** **Строительные блоки.** Строительные блоки похожи на пиксели в трехмерном мире.
- 15** **Лоскутное одеяло.** Классический пэчворк предполагает сшивание тканевых квадратов для создания готового дизайна. Хотя лоскутное шитье также включает пришивание лоскутков и других форм, именно квадрат стоит у истоков этого стиля.
- 16** **Legos®.** Одна из самых известных игрушек двадцатого века — Лего®,

состоящая из взаимосвязанных строительных блоков разных цветов и размеров. Но то, что они квадратные и прямоугольные, указывает на схожесть с пиксельным искусством.

- 17** **Граффити с изображением бомбы на стене в Польше**
- 18** **Пиксельное здание в Познани, Польша.** Современное строительство зданий отошло от сложных проектов к более простым, иногда — к квадратным и пиксельным дизайнам.
- 19** **Одеяло в стиле пэчворк, связанное крючком**
- 20** **Игровая консоль в стиле стрит-арт с изображением Space Invaders**
- 21** **Мозаика в Турции**
- 22** **Вышивка снежинки крестиком**
- 23** **Спрайт из плитки в виде уличного искусства.**
- 24** **Пиксельное строительство.** Стадион Ванангура в Австралии — великолепный пример использования пикселей в архитектуре, как внутри, так и снаружи.
- 25** **Lite-Brite® в виде тыквы**
- 26** **Современное лоскутное одеяло**
- 27** **Пришельцы Space Invaders.** Space Invaders — это аркадная игра, которая была выпущена в 1978 году и приобрела огромную популярность. Инопланетяне, представленные в этой пиксельной игре, стали культовыми.
- 28** **Благоустройство площадей.** Дизайн плитки и травы современного ландшафтного двора создан по пиксельной схеме.
- 29** **Вышивка совы крестиком**



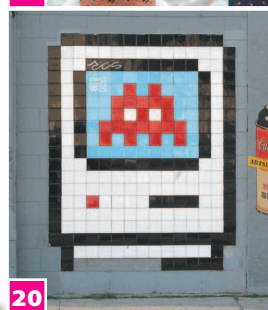
5



10



15



20



25

**«Поговори со мной: дизайн и общение между людьми и объектами»** Паолы Антонелли. Эта книга создана под впечатлением выставки 2011 г. в Музее современного искусства и включает обсуждение пиксельных проектов. Цитата из книги: «Теперь мы ожидаем, что объекты будут общаться, культурный сдвиг становится очевидным, когда мы видим, как дети ищут кнопки или датчики на новом объекте, даже если у объекта нет батареек или вилки. [Эта книга] расцветает на этом важном событии конца XX века в культуре дизайна, которое можно описать как отклонение от основной роли и которое в XXI веке фокусируется на необходимости общаться, чтобы существовать».





6



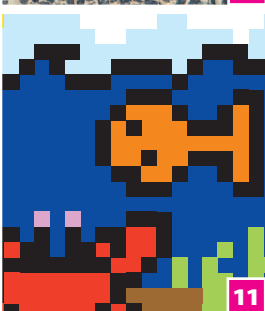
7



8



9



11



12



13



14



16



17



18



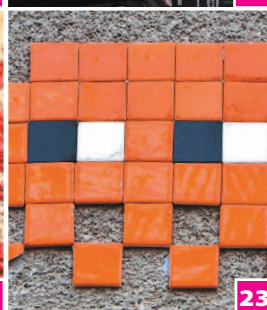
19



21



22



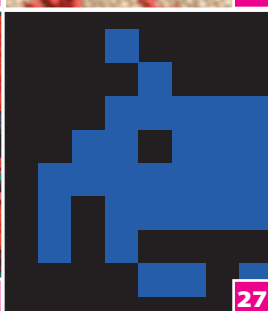
23



24



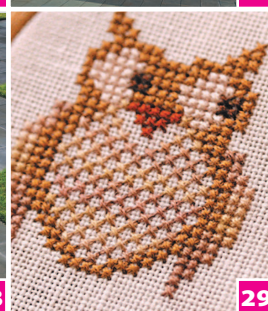
26



27



28



29





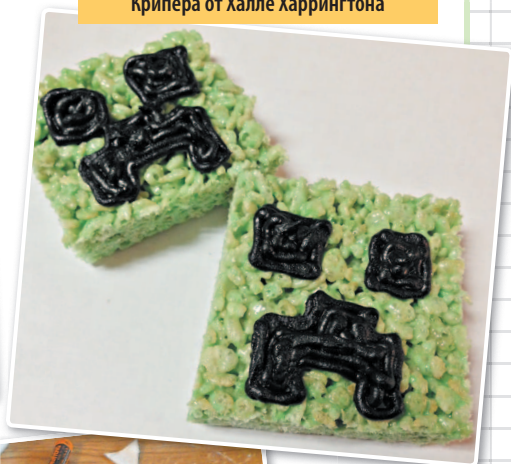
## Свежие, приготовленные в печке

Торты, печенье, кексы и многое другое — ароматные угощения, сотворенные под впечатлением от игры! Множество людей проявляют творческий подход при создании уникального торта на день рождения или просто традиционно вкусного угощения для любого случая, мастерски подбирая ингредиенты, пищевые красители и дизайн. Будьте готовы к аппетитной демонстрации творчества!



Торт Стив и друзья от Анги Ли

Хрустящие рисовые угощения в виде Крипера от Халле Харрингтона



Реальный игровой торт и брауни в виде травы от Каролины Ричардсон