

## **ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ ГРАФІКИ В СТИЛІ PIXEL ART ДЛЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ**

Pixel art сьогодні переживає різке відродження в сучасному творчому ландшафті. Наша мета - розглянути напрямок Pixel Art у сучасному просторі розробки відеоігор, дослідити причини його виникнення, вплив на індустрію та переваги, які цей інструмент пропонує сьогодні.

Спершу треба зрозуміти причини виникнення Pixel art. Pixel art існує лише через обмеження, наявні на ранніх комп'ютерах та ігрових приставках. Ранні цифрові дисплеї мали низьку роздільну здатність і обмежену кольірну палітру. Обмеження означали, що графіку потрібно створювати за допомогою окремих пікселів. Ці ранні цифрові дисплеї були монохромними або мали обмежену кількість кольорів, що ще більше спонукало художників створювати візуально привабливу графіку в межах цих обмежень. Художники повинні були покладатися на свою творчість і винахідливість, щоб створити впізнаванні зображення, використовуючи обмежені доступні ресурси. Їм довелося зробити стратегічний вибір щодо використання кольорів, а також ретельно розмішувати пікселі, щоб передати форми, об'єкти та персонажі. Цей процес вимагав прискіпливої уваги до деталей і глибокого розуміння того, як створити переконливі візуальні ефекти в рамках заданих обмежень. Незважаючи на ці обмеження, першим піонерам Pixel art вдалося створити захоплюючу та пам'ятну графіку, яка заклала основу для майбутнього цифрового мистецтва.

Pixel art тісно пов'язаний із культовими франшизами відеоігор. Від платформерів, таких як Super Mario Bros., до рольових ігор, таких як Final Fantasy. З розвитком технологій і вдосконаленням цифрових дисплеїв обмеження раннього Pixel art поступово зникли. Проте сьогодні Pixel art продовжує цінуватися саме за його ретро-естетику, і багато художників свідомо вибирають творчість у цьому стилі.

По-перше, наш розум має природну схильність заповнювати візуальні прогалини на основі нашого минулого досвіду та очікувань. Поки основні елементи присутні, наші когнітивні процеси безперешкодно заповнюють решту, відтворюючи яскравість і насиченість, які ми асоціюємо з грою. Pixel art використовує цей когнітивний процес для

створення візуально захоплюючих вражень. Зменшуючи складні об'єкти до їхніх найважливіших і впізнаваних форм, піксельні художники можуть підключитися до нашого вродженого розуміння та інтерпретації візуальних сигналів. Сила Pixel art полягає в його здатності передавати атмосферу та емоції через мінімалістичний дизайн.

По-друге Pixel art, з його здавалося б простим виглядом, приховує під своєю поверхнею розвиток досить складних навичок. Розбиття об'єктів на найважливіші та вражаючі деталі вимагає гострого ока та глибокого розуміння форми та зображення. Те, що може здатися легким під час спостереження, стає справжнім випробуванням майстерності та креативності під час спроби створити Pixel art з нуля. Крім того, дизайнери, які працюють в стилі Pixel art, також стикаються з універсальними принципами мистецтва: теорія кольору, композиція, затінення, підсвічування тощо.

По-третє оскільки індустрія інді-ігор продовжує процвітати, Pixel art опинився в центрі уваги, ставши популярним вибором серед багатьох розробників. Привабливість Pixel art можна пояснити двома ключовими факторами: його ностальгічною привабливістю та властивою йому простотою порівняно з іншими формами мистецтва. Зрозумівши основи Pixel art, можна швидко отримати задовільні результати. Ця ефективність особливо цінна при розробці інді-ігор, оскільки вона дає вам більше часу, щоб зосередитися на вдосконаленні ігрового процесу та втіленні свого художнього бачення в життя.

Підводячи підсумки, можна сказати, що Pixel art пережив відродження і зараз стає більш популярним, ніж будь-коли. Технологічний прогрес не тільки покращив піксельне мистецтво, але й підняв його на нові висоти. Цей стиль ідеально підійде для створення гри в жанрі 2D платформер. Через його ностальгічну привабливість та мінімалістичний дизайн він стане до вподоби як затятим гравцям так і новачкам, а враховуючи відносну простоту та швидкість освоєння, стиль Pixel Art стане чудовим інструментом для створення відеоігри в інді сегменті.

Науковий керівник: ст. викладач Чеботарьова І.Б.