

• ПРЕДИСЛОВИЕ •

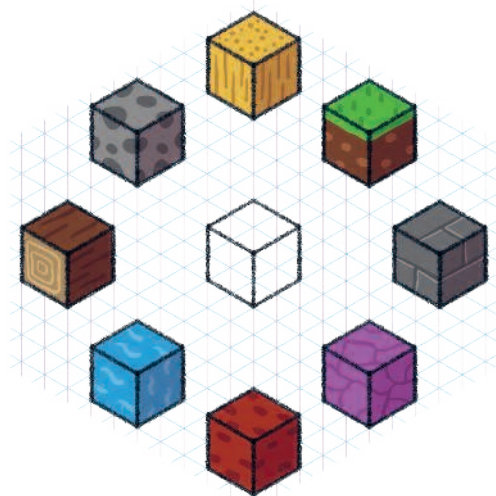
Выпущенная в 2011 году игра Minecraft позволяет миллионам игроков по всему миру собирать из кубиков, которые называются блоками, самые разные предметы и существ.

Из этой книги ты узнаешь, как с помощью сетки воссоздать игровой мир обычными карандашами! Ты найдешь здесь рисунки с пошаговыми инструкциями, которые покажут, как собрать все что угодно из блоков вселенной Minecraft. Персонажи, животные, существа и декорации... компьютерная игра на бумаге!

Как только ты освоишь принцип перспективы, ничто не помешает тебе изобретать свои собственные модели... и получать такие же бесконечные возможности для творчества, как в игре!

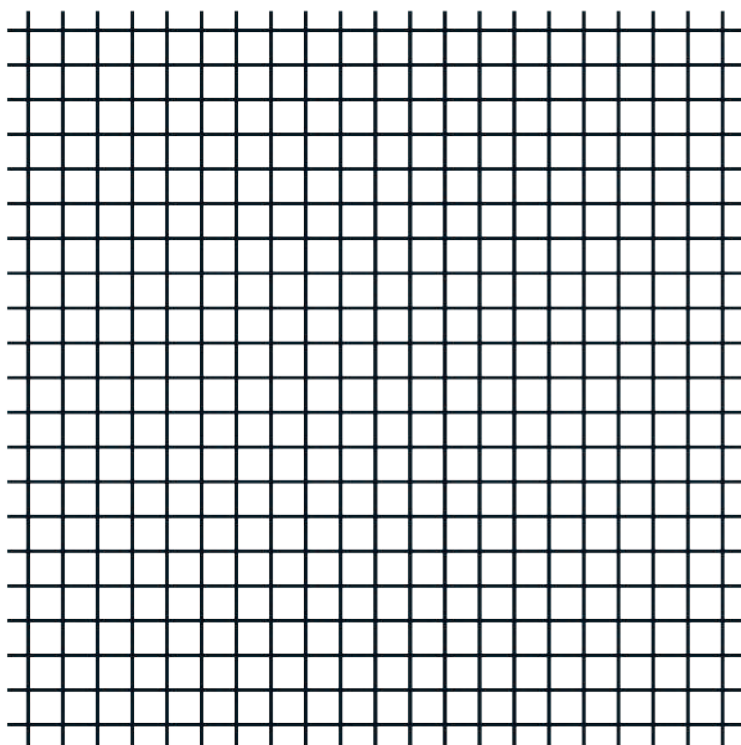
СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	2
ПИКСЕЛЬНАЯ ГРАФИКА	4
ОБЪЕМНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ	6
КОНСТРУИРОВАНИЕ	8
ДВИЖЕНИЕ	9
ПЕРСОНАЖИ	11
ЖИВОТНЫЕ	19
МОНСТРЫ	47
ДЕКОРАЦИИ	63



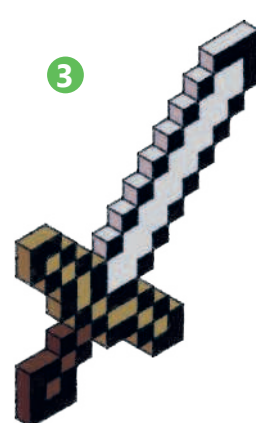
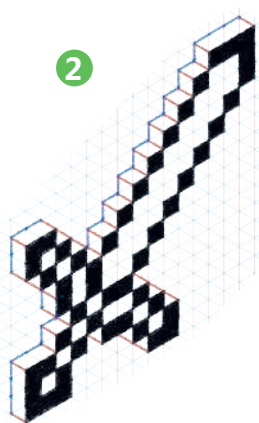
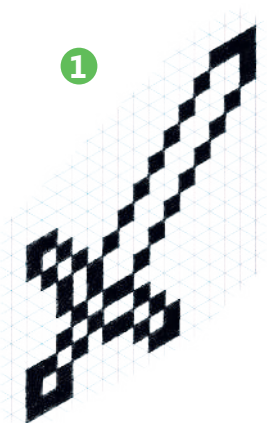
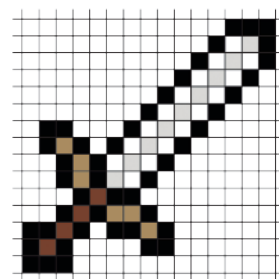
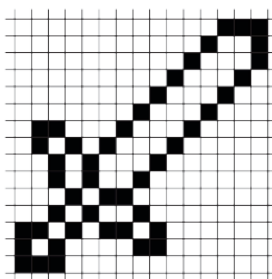
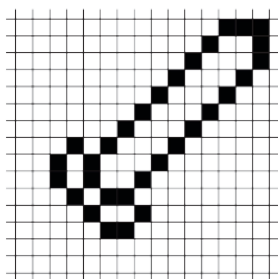
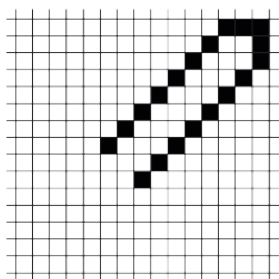
ПИКСЕЛЬНАЯ ГРАФИКА

Когда ты играешь в видеоигру, изображения, которые ты видишь на экране, состоят из миллионов маленьких квадратиков, которые называются пикселями. Когда видеоигры начали приобретать популярность в 1980-х годах, экраны того времени не могли отображать большое количество пикселей, и квадратики казались довольно большими. Создатели Minecraft вдохновлялись этими большими пикселями, придумывая свою кубическую вселенную.



Как и создатели видеоигр 1980-х годов, ты можешь использовать сетку для рисования своих пиксельных моделей вручную. Рисуй, словно мозаику, учитывая, что одна клетка равна одному пикселю.

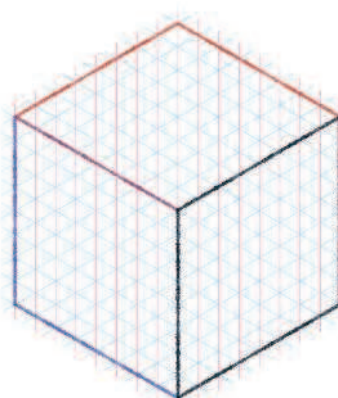
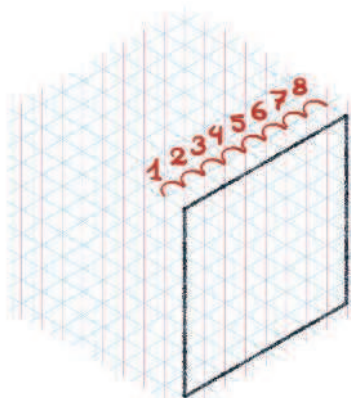
ПИКСЕЛЬНАЯ ГРАФИКА: МЕЧ



Чтобы пойти дальше, ты можешь превратить свои модели пиксельной графики в трехмерные изображения: каждая точка пиксельной графики соответствует грани куба на изометрической проекции сетки, которую ты найдешь на странице 7. С ее помощью ты сможешь нарисовать недостающие грани каждого куба, чтобы создать ощущение объема! В этой книге приведены несколько моделей пиксельных рисунков, попробуй перенести их в 3D!

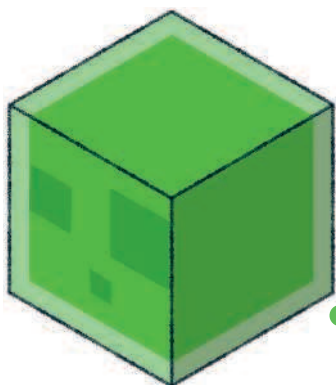
ОБЪЕМНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ

Чтобы придать твоим рисункам объем, как в видеоигре, можно использовать изометрическую проекцию сетки. Этот тип проекции не изменяет длину сегментов, поэтому тебе нужно только посчитать квадратики на сетке, чтобы придать объем своим рисункам. Сетка будет служить ориентиром: помести сверху тонкий лист бумаги, а затем подсчитай количество квадратов на просвет, чтобы изобразить нужный объем.



Основная фигура в Minecraft — куб. Один из методов рисования с помощью сетки заключается в том, чтобы начать с одной из граней. На этой сетке грань куба выглядит как ромб. Убедись, что все стороны имеют одинаковую длину.

Затем нарисуй два других ромба, присоединенных к первому: куб обрел свою форму! В пошаговых инструкциях этой книги используются линии разных цветов, чтобы тебе было проще различать элементы и легче понять этапы рисования.



Как только ты закончишь рисовать куб, достаточно будет его раскрасить, чтобы превратить в любой материал по твоему выбору!

КОНСТРУИРОВАНИЕ

Как только ты поймешь основной принцип и научишься строить кубики с помощью изометрической сетки, нарисовать любой элемент станет очень просто!

