

**Nombre del alumno: Karen Michelle
Blakely Becerra**

**Nombre del profesor: Carlos Andrés
Pérez**

**Nombre del trabajo: Mis estilos de
diseño**

PASIÓN POR EDUCAR

Materia: Diseño multimedia

Grado: 9no

Grupo: Diseño gráfico

Pixel Art

Arte generado por píxeles, consiste en la unión de varios píxeles para crear una imagen en concreto. Esta técnica se ha empleado en su mayor parte en videojuegos retro, ya sea para consolas, PC o teléfonos móviles.

La terminología pixel art fue publicada por primera vez en 1982 por Adele Goldberg y Robert Flegal del Centro de Investigación de Xerox en Palo Alto.

A pesar de emplear el término Pixel Art a partir del año 1982, su uso se remonta a varios años antes, un ejemplo más cercano a dicha fecha y conocido sería en el videojuego Pac-Man

Existen dos tipos:

- ❖ Isométrico= consiste en el uso de ángulos para crear una proyección tridimensional en un espacio bidimensional.
- ❖ No Isométrico= es empleada para proyectar una imagen plana en el espacio requerido, ya sea desde una vista superior, perfilada o desde abajo.

Manga

Es la palabra japonesa para designar las historietas en general. Fuera de Japón, se utiliza tanto para referirse a las historietas de origen japonés como al estilo de dibujo utilizado en estas.

El manga japonés constituye una de las tres grandes tradiciones historietísticas a nivel mundial, junto con la estadounidense y la franco-belga. Abarca una extensa variedad de géneros y llega a públicos diversos. Es una parte muy importante del mercado editorial de Japón y motiva múltiples adaptaciones a distintos formatos:

- ❖ Anime
- ❖ Live action
- ❖ Películas
- ❖ Videojuegos
- ❖ Novelas

Cada semana o mes se editan nuevas revistas con entregas de cada serie, al más puro estilo del folletín, protagonizadas por héroes cuyas aventuras en algunos casos seducen a los lectores durante años. Desde los años ochenta han ido conquistando también los mercados occidentales.

Hokusai Katsushika, un representante del ukiyo-e, acuñó el término manga combinando los kanji correspondientes a informal (漫 man) y dibujo (画 ga). Se traduce, literalmente, como «dibujos caprichosos» o «garabatos». Los japoneses llaman también al manga «imágenes insignificantes», pues compran al año más de mil millones de volúmenes en blanco y negro, impresos en papel barato. Al profesional que escribe o dibuja mangas se le conoce como mangaka. Algunos autores producen asimismo sus mangas en vídeo.

Anime

Es un término que engloba a la animación tradicional o por computadora de procedencia japonesa.

En sus inicios, alrededor de 1900, la animación japonesa recibe el nombre de senga eiga (literalmente "películas de líneas dibujadas"), más tarde se conocerá con el término Doga ("imágenes en movimiento") y, finalmente, sobre 1960 pasará a llamarse animeeshon.

El anime es un medio de gran expansión en Japón, siendo al mismo tiempo un producto de entretenimiento comercial y cultural, lo que ha ocasionado un fenómeno cultural en masas populares y una forma de arte tecnológico. Es potencialmente dirigido a todos los públicos, desde niños, adolescentes, adultos, hasta especializaciones de clasificación esencialmente tomada de la existente para el "manga" (historieta japonesa), con clases base diseñadas para especificaciones sociodemográficas tales como empleados, amas de casa, estudiantes, etc. Por lo tanto, pueden hacer frente a los sujetos, temas y géneros tan diversos como el amor, aventura, ciencia ficción, cuentos infantiles, literatura, deportes, horror, fantasía, comedia y muchos otros.

Tradicionalmente es dibujado a mano y al principio los procesos realizados de forma digital eran muy específicos (retoque y montaje). Sin embargo, en la actualidad las tareas más comunes dentro de la producción de una animación, como podría ser el coloreado o los efectos visuales y hacen con aplicaciones digitales, que permiten un mayor control sobre el trabajo y ayudan a agilizar la labor de los dibujantes a niveles insospechados en un proceso de animación tradicional. Sus guiones incluyen gran parte de los géneros de ficción y son transmitidos a través de medios audiovisuales. La relación del anime japonés con el manga es estrecha, pues históricamente una gran cantidad de series y trabajos de anime se basan en historias de manga populares. Además, también guarda estrecha relación con las novelas visuales.

Los estilos de diseño que escogí se pueden hacer tanto en forma tradicional (lápiz y papel, las viejas confiables) como en digital (tabletas y la fiel computadora/ laptop), pero eso depende de cada persona de como se acomode al hacer este tipo de estilos porque unos pueden ser muy buenos haciéndolo en digital mientras que otros no y viceversa.