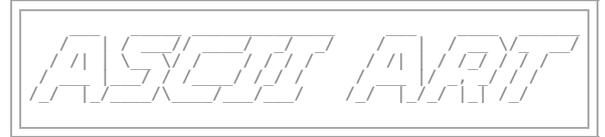


ASCII-арт — Urbanculture

Интернет Техника
Искусство



ASCII art (сокращение от *ASCII artwork*) — [рисунки](#) моноширинной псевдографикой.



Подробнее

Как говорит само название, в качестве графических примитивов используются символы [ASCII](#). Обычно ограничиваются буквами, цифрами и знаками пунктуации — особенно подчеркивания и слешами — всего 95 символов. Ещё 160 символов ASCII обычно не используются, поскольку они отображаются в различных кодировках по-разному.



Предтечи

Близкие к аски-арту изображения начали появляться ещё в древней Греции, потом ими некоторое время занимался Рабле, а в XIX веке уже многие поэты-экспериментаторы занимались ими. Одним из их проявлений стал фигурный текст в поэзии — [каллиграммы](#). Общеизвестным примером может стать поэзия [Гийома Аполлинера](#), активно использовавшего каллиграммы в своих стихах. Ещё один общеизвестный пример — творчество [Льюиса Кэрролла](#) («Алиса»).

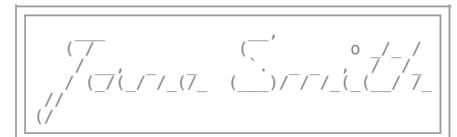
«Кошечка»

С изобретением печатной машинки в середине XIX в. создание изображений с помощью литер стало восприниматься как вид искусства. В 1890-х годах производители печатных машинок и агентства по найму и обучению секретарш устраивали конкурсы на самый быстрый набор текста, а также на самый лучший рисунок, созданный с помощью машинки. Один из наиболее ранних сохранившихся примеров такого искусства — рисунок бабочки, созданный в 1898 г. Флорой Стэйсси и опубликованный в журнале «Pitman's Phonetic Journal» от 15 октября 1898 г. Картинка составлена из множества скобок, дефисов, звёздочек, точек и нескольких прописных букв «o».

Существует пример создания в [совке](#) мультфильма «Кошечка», сделанного из последовательности распечаток, выполненных на перфоленте с помощью машины БЭСМ. Этот мультфильм в своё время был большим прорывом в области компьютерного моделирования, ибо картинка не просто нарисована, а получена решением уравнений, задающих движение кошки. [Подробнее](#).

История

Собственно, как многие думают, аски-арт зародился в середине 1980-х на платформах Amiga и Commodore 64. Но на самом деле приколисты водились и раньше. Чего стоит магическое слово, впервые упоминающееся в конце II века н. э. в медицинском трактате De Medicina Praecepta Самоника, врача императора Септимия Севера для лечения сенной лихорадки, ABRACADABRA. [пруфлинк](#) После перерождения на экранах дисплеев особенно сильно его полюбили демомейкеры. Стандартный шрифт амиги содержал очень высокие символы «/» и «\», из которых, располагая их в разных строках, можно было составить совершенно ровные непрерывные линии. Чаще всего такими линиями изображались названия групп, чем и объясняется, что, говоря об аски-арте, говорят прежде всего именно о шрифтах. В самом начале шрифты были чёткие, хорошо читаемые. Позднее шрифты усложнялись, делались интереснее. Так впервые заговорили о школах «Oldschool» и «Newschool». Наиболее простой способ разделить старую и новую школы — в старой школе текст нарисован преимущественно слешами и внутри пуст. В новой школе используется много разных символов для «заливки» содержимого фигур.



Платформу PC искусство текстового режима облюбовало с появлением нового стандарта ANSI, давшего реальное преимущество перед Амигой. ANSI позволял задавать цвет символу, что в совокупности с имеющимися в таблице символов блоками, породило ответвление — [ANSI art](#). Первой арт-группой, показавшей изобразительные возможности на высоком уровне, стала Aces of ANSI Art (A.A.A.), за которой потянулись последователи.

И только уже позже, было замечено, что если использовать символ почти полностью заполняющий ячейку (например \$), а к нему добавить менее плотный символ — то таким образом можно сглаживать общую форму (в «нормальной» графике это называется «антиалиасинг»). Так, в конечном итоге, зародилась современная школа рисования ASCII — newschool.

К середине девяностых сцена полностью сформировалась, главными направлениями в рисовании в текстовом режиме, стали Ascii scene, Ansi scene и Amiga style (который частенько и называют Oldschool).

...Тут важно сказать, что на PC textmode-искусство началось с имитации Amiga style, а закончилось картинками с кучей «\$» и без единого «\» или «/». Писишные художники, вполне естественно, назвали старый стиль oldschool, а новый, с долларами, — newschool. Им, конечно, было невдомек, что на Amiga названия уже были зарезервированы. В результате произошла путаница, а амижные художники получили ещё один повод презирать PC и все с ним связанное.

— [Статья в «Ксакене»](#)

Формат и распространение

Традиционной формой распространения аски-арта являются *артпак* (от англ. *art package*) — архив файлов работ, включающий в себя и информацию о группе, этот артпак выпускающей. Артпаку присваивается порядковый номер, а именуется он обычно по имени группы. Например, группа Mimic, выпустив свой 82-ой артпак, называет его «Mimic#82».

ASCII-анимации

ASCII-анимация является одним из направлений аски-арта. В этом направлении рисуются наборы ASCII-картинок, при пролистывании которых получаются мультики. Обычно высота картинки выбирается равной стандартной высоте программы просмотрщика текста, под которую он оптимизируется.

Известны также анимационные ролики, реализованные посредством протокола telnet. Наиболее известным среди них является ASCII-версия IV эпизода космической саги «Звёздные войны». [Посмотреть](#), или [на YouTube](#).

Однако этот процесс был автоматизирован — с несколько худшим результатом по сравнению с ручной работой, следует заметить. В [люнексячем](#) плеере MPlayer существует поддержка aalib, позволяющая выводить видео в режиме ASCII, а с libcasa — даже в цвете. Алсо, существует основанный на aalib видеодрайвер для библиотеки-обертки SDL, позволяющий невозбранно запускать написанные с ее использованием игры (и не только) с выводом графики в виде ASCII. Просто напишите export SDL_VIDEODRIVER=aalib, и запустите игру.

Применение

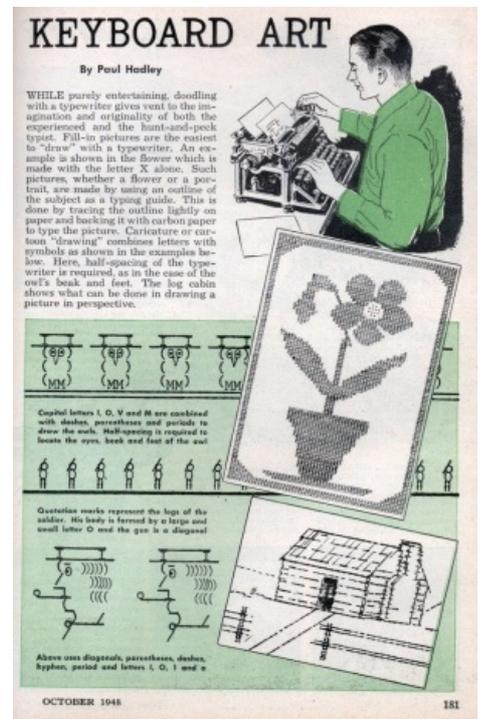
Помимо «чистого искусства» ([рисунка ради рисунка](#)), аски-арт часто используется в оформительских (*.nfo файлы) целях у [варез-групп](#), у [демомейкеров](#), крякеров и так далее. Довольно часто аски-арт встречается в командной строке некоторых утилит.

Аски-арт часто используется для оформления 1-2-3-строчной подписи в электронных письмах. @}---- изображает розочку, *,...,* изображает оскал.

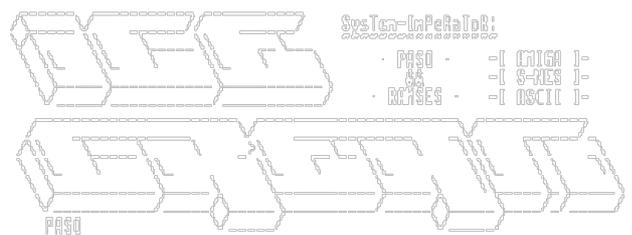
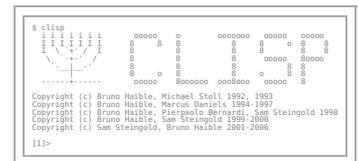
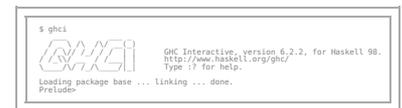
Во времена BBS аски-арт использовался для графического оформления оных, так как применять другие виды графики возможности не было.

Кроме того, можно поиграть в [ASCII-вариант «Quake 1»](#). Олдовые ати-фаги помнят драйверы для видеокарт ATi, у которых в GL-настройках можно было включить разнообразные шейдерные примочки для выводимого в GL-режиме 3D-изображения. Например можно было включить режим «старой фотографии» или еще какую-нибудь муру. И вот среди этих режимов был режим ASCII-графики, после включения которого трехмерная картинка GL-приложений формировалась при помощи ASCII-символов. Наиболее доступным таким приложением был GL-Quake. И на фоне тогда вышедшей матрицы (с её фишкой в виде бегущего кода, который для посвященных складывался в надлежащую картинку) степень олдовости, труёвости и хардкорности играющего в таком режиме в глазах окружающей школоты достигала высот Эвереста.

Также используется школотой во [Вконтакте](#). Чересчур много используется. Причём сами они так «рисовать» не умеют, поэтому тырят у друзей или из Интернетов, считая, что так страницы будут смотреться круче.



ASCII-art 1948 г. разлива



Логотип одной из берлинских BBS в шрифтах Amiga

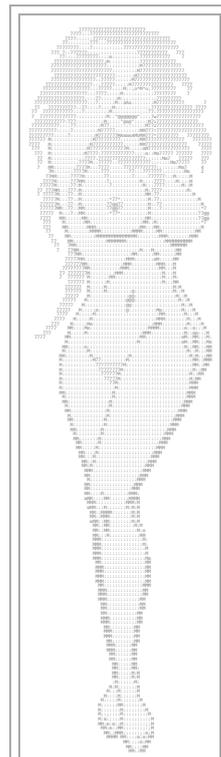
См. также

NSFW ASCII-Art

- [MUD](#)
- [Dwarf fortress](#) Пример шедевральной реализации идеи в ASCII.
- [Смайлики](#)
- Есть чудная программа автоматического перегона любого изображения в ASCII. Название — ASCGEN. Фривейр и поэтому её несложно найти на просторах Интернетов.
- У пользователей линупса есть возможность превратить любое слово в годный ASCII-логотип при помощи команды `figlet <слово>`
- Юзеры гимпа также могут переганать изображение в ASCII рисунок, выбрав текстовый файл как конечный формат

Ссылки

- [Русская коллекция рисунков символами и анимации ASCII Art](#)
- [ASCII-матрица, анимация](#)
- [Много всего про ASCII-art и ему подобное, что это и как его делать](#)
- [Ресурс, активно следящий за событиями ASCII-art сцены и компьютерной субкультурой в целом](#)
- [Сообщество в жеже](#)
- [Архив, с большим количеством псевдографики, бюллетеней демосцены, NFO-файлов, а также средств для их просмотра и творчества](#)
- [Чат-арт — коллекция шрифтовых композиций](#)
- [Пример современной ASCII-графики — ASCII-видеоролик AC/DC](#)
- [Англоговорящий сайт на тему ASCII-анимация. Встроенный редактор анимации](#)
- [TMDC — целая куча демок в text-mode, собранные за долгих десять лет. Пример хорошей работы](#)
- [Тестовая доска ASCII-арта на нахуяче совместно с iichan.ru](#)
- [ASCII-анимация Star Wars IV: \[1\] или \[2\]](#)
- [Картинная галерея сайта с обширнейшим набором античных текстовых файлов по всем вопросам жизни.](#)
- [Современная анимация символами ASCII Art](#)



Фап-фap-фap!

ae:ASCII w:ASCII-графика en:w:ASCII art