

Materiaalin nimi	Pikselien muodostamaa
Kohderyhmä	3–8 -vuotiaat, 9–12 -vuotiaat
Materiaalin laatu	Vinkki/työohje
Kuvaus	<p>Kun ajattelet tietokonepelejä, sinulle tulee ehkä mieleen hyvinkin realistisen näköiset hahmot ja peliympäristöt, joissa on paljon värejä ja yksityiskohtia. Jos olet joskus pelannut joitakin vanhempia 80–90 -lukujen pelejä, olet ehkä huomannut, että pelien ulkonäkö on muuttunut näistä ajoista huomattavasti tarkemmaksi. Teknologian kehityksen myötä nykyään näytöllä pystytään esittämään paljon enemmän informaatiota yhdellä kerralla.</p> <p>Yksi tärkeä syy pelien ulkoasun kehittymiseen on pelien hahmojen ja ympäristöjen kuvaamiseen käytettyjen pikselien määrän kasvaminen sekä toisaalta pikselien koon pienentyminen. Pikselillä tarkoitetaan digitaalisen kuvan pienintä yksittäistä osaa, jota voidaan kutsua myös kuvapisteeksi. Nyt pääset itse tutkimaan, miten käytettyjen pikselien määrä muuttaa pelihahmon ulkonäköä.</p>
Materiaali	<p>Englanninkielinen alkuperäisohje: http://www.sciencebuddies.org/science-fair-projects/project_ideas/Games_p015.shtml#procedure</p> <p>Suomennettu työohje: https://drive.google.com/file/d/0Byy3HkFxoUmWGxLdFZHbmM5b2s/view?usp=sharing</p>
Lähde	<p>Science Buddies Staff. (2014, October 10). <i>The Pixel Puzzle: Why Video Game Characters Look Better Today</i>. Retrieved July 13, 2016 from http://www.sciencebuddies.org/science-fair-projects/project_ideas/Games_p015.shtml</p>