**Aux origines du pixel-art**

1. **La préhistoire avec le VG5000 (et tous les premiers micros)**

PROGRAMMATION EN BASIC (Définition de caractères)

Le VG5000, comme beaucoup de ses congénères, ne disposait pas de véritable mode graphique.

Ainsi, lorsque l’utilisateur lambda souhaitait dessiner, il utilisait le BASIC pour définir des caractères graphiques.

SALUT L’ARTISTE

Archaïque, déplacement au clavier, pas pratique, définition par zones d’écran…

1. **Le Moyen-Age avec l’Amstrad CPC**

THE ADVANCED OCP ART STUDIO

Menus déroulants, formes simples, outils de base, plus convivial

1. **La renaissance avec l’Amiga**

DELUXE PAINT

Souris, Plus ergonomique, barre d’outils, prévisualisation des tracés, page de brouillon, etc.

1. **Le futur avec les PC**

MULTIPAINT et ConImgCPC

Multipaint : interface hérité de DPaint.

TECHNIQUES

* Antialiasing permet d’atténuer les effets d’escalier causé par les angles des pixels. Effet de flou.

*Dessiner une grosse boule jaune clair sur fond noir et procéder au dithering (jaune, orange, orange, rouge, maron) sur un coté*

* Tramage (ou Dithering ) permet, par la juxtaposition en quinconce de pixels de deux couleurs différentes de donner l’illusion de créer une nouvelle couleur. Permet aussi le relief.

*Appliquer du tramage sur l’intérieur de la boule (avec du bleu clair pour faire naitre du vert)*

* Dégradés Permet de donner de l’ombrage ou de la luminosité

*Dessiner une barre à l’aspect métallique qui part de la boule*

REALISATION D’UN PIXEL ART, PAS A PAS