



Atelier pixel art !

Qu'est-ce qu'un pixel?

C'est à dire ?

Est-ce différent de l'affichage sur papier ?

Mais encore?

Quelles sont les autres différences ?

J'ai pas tout compris...

C'est un peu compliqué !

On fait quoi maintenant?

L'atelier Pixel Art de La Bulle Tech



Retrouvons-nous sur
Facebook "Association La
Bulle Tech"
ou sur labulletech.com



Un pixel, c'est une unité qui sert à mesurer la taille des images sur l'écran d'ordinateur. C'est en fait un petit point, constitué d'une minuscule lumière : toutes ces petites lumières, les unes à côté des autres, forment les images sur l'écran.

Sur papier, et notamment en impression, on compte en "points" et non pas en pixels, car sur le papier, ce ne sont pas des petites lumières que l'on affiche, mais des points d'encre. D'ailleurs, si on regarde une image, notamment dans un journal, de très près, on voit ces points.

La différence principale est dans ce qu'on appelle "la résolution" d'une image. Car si il faut assez peu de pixels pour afficher une image simple sur un écran, il faut beaucoup plus de points d'encre sur un papier ! En général, on compte ainsi : 72 pixels pour un carré à l'écran, mais 300 points en impression. Ce qui veut dire qu'une image affichée à l'écran correctement sera trois fois plus petite imprimée sur le papier.

C'est technique, mais c'est important :) Une autre différence entre l'écran et l'impression réside dans les couleurs, à l'écran les couleurs ne sont pas les mêmes que sur le papier (car à l'écran c'est de la lumière, sur le papier ce sont des encres), mais restons sur le sujet du pixel.



Dans notre atelier, vous réalisez une petite image à base d'unités colorées : c'est exactement comme cela que l'on affiche les images à l'écran (avec de petites lumières appelées pixels) et sur papier (avec des gouttes d'encre). Les petits dessins que nous présentons sont volontairement simples et vous en reconnaissez facilement le sujet. Mais c'est aussi car vous êtes habitués à cette esthétique ! Il y a 30, ou 50 ans, personne n'aurait compris que ces petits carrés forment en fait une image. C'est à la suite des techniques informatiques que nous avons pris l'habitude visuelle d'assembler ces "pixels" pour reconnaître des formes classiques. Notons aussi que le jeu Minecraft par exemple, ne se base que sur des formes carrées pour reprendre ce style graphique.