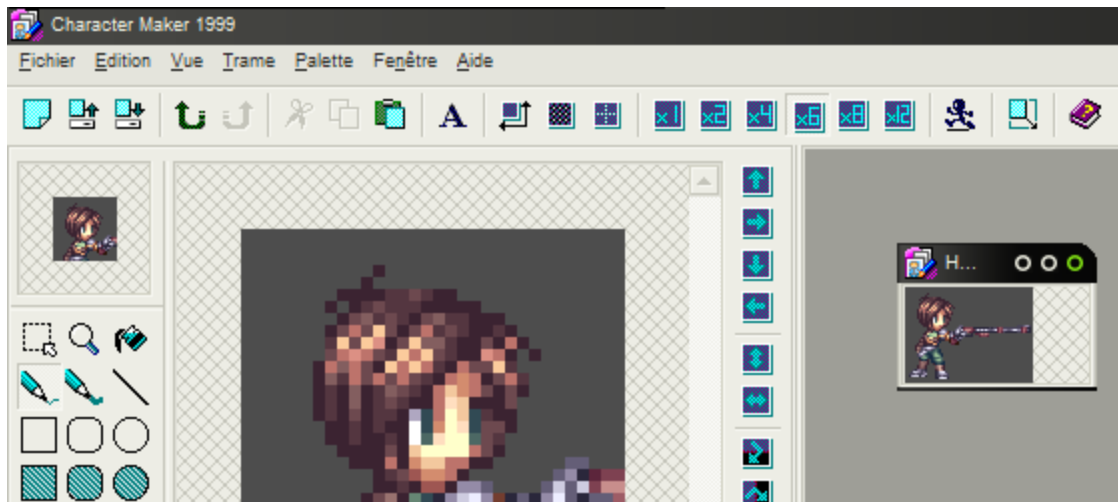


Chapitre 1 : Les bons outils

S'il y a bien un proverbe que je déteste, c'est :

Il n'y a pas de mauvais outils, seulement de mauvais ouvriers.



Charamaker 1999 — un logiciel dédié au pixel art tombé en désuétude

Je crois même qu'il n'y a rien de plus faux (sauf peut-être que "tout ce qui ne tue pas rend plus fort" mais ce n'est pas le sujet) et le pixel art en est une très bonne preuve. Ce chapitre a pour but de vous présenter différents logiciels qui permettent de faire du pixel art et de vous aider à choisir celui qui vous conviendra le mieux.

Tout pourri

Au moment de choisir son logiciel pour faire du pixel art, ce qu'on pense le plus souvent c'est :

Hein ? ben on s'en fout non ? Pour faire du pixel art il faut juste Paint.

Tragique erreur : je parlais de mauvais outils, en voilà un.

Paint a un avantage (et un seul) : vous l'avez déjà si vous êtes sous Windows. Par contre, il a des inconvénients à la pelle et en voici une liste (non exhaustive) :

- On ne peut ouvrir qu'un fichier à la fois.
- Pas de gestion de palette (remplacement de teintes, modification appliquées à plusieurs couleurs).
- Pas de calques.
- Pas de transparence.
- Plein d'outils inutiles pour le pixel art.
- Peu de raccourcis claviers.
- Ergonomie catastrophique.

Bref, Paint vous pouvez oublier. Maintenant on attaque les vrais logiciels.

Éventuellement...

Ce qu'on pense ensuite souvent c'est :

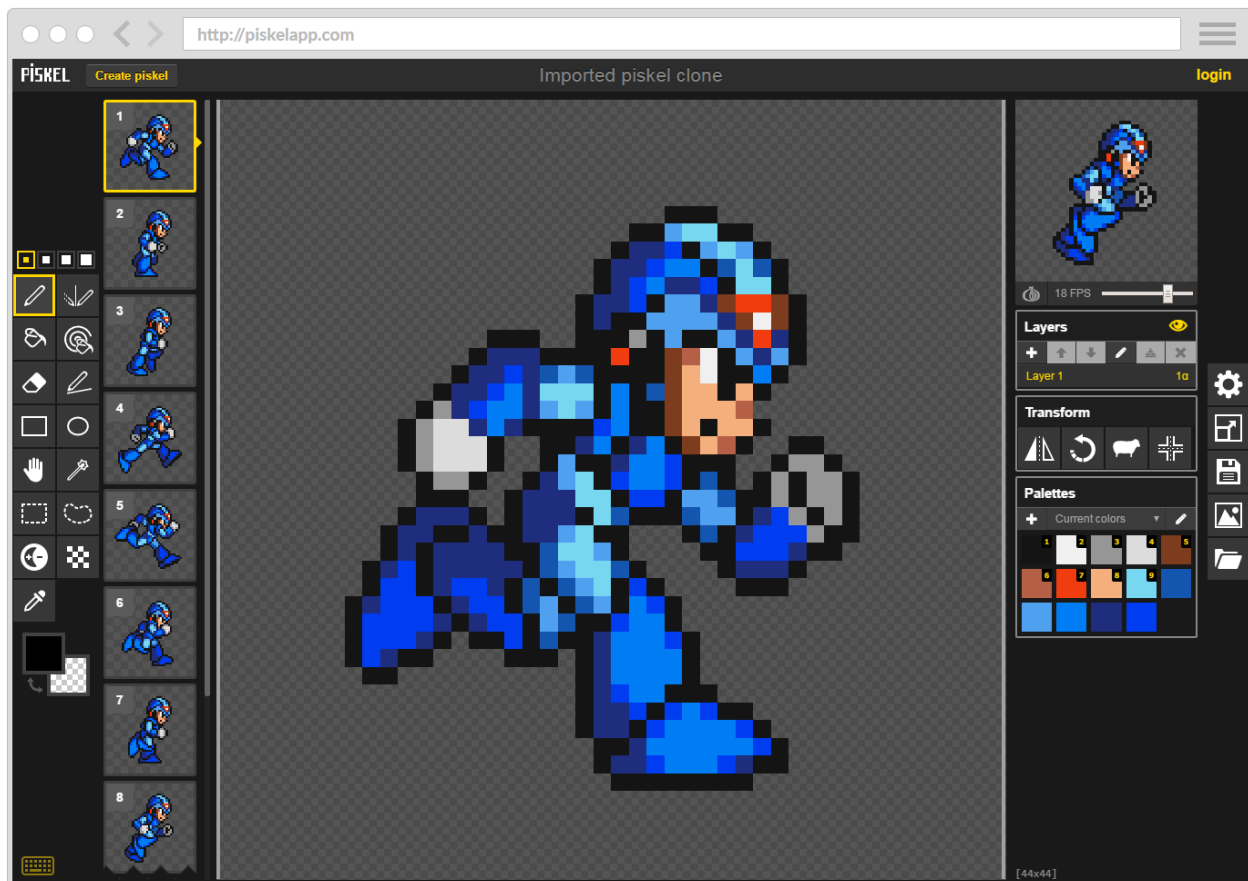
Bon ok, Paint c'est bien trop limité pour moi, alors je vais utiliser mon ami Photoshop (ou PaintShopPro ou The Gimp, ça revient au même) qui a mille fois plus de possibilités.

Cela peut-être une bonne ou une mauvaise idée : si vous savez déjà bien maîtriser l'un de ces logiciels, vous pouvez faire du pixel art avec (en désactivant toutes les options d'anti-aliasing automatique et en vous privant d'une bonne partie de leurs fonctions évidemment). Si en revanche vous ne savez vous servir d'aucun de ces logiciels, vous passeriez beaucoup de temps à apprendre comment ils fonctionnent alors que vous n'avez pas besoin de toutes les options qu'ils proposent et ce serait une énorme perte de temps.

Pour faire court, si vous utilisez déjà Photoshop/PSP depuis longtemps, vous pouvez faire votre pixel art avec (j'utilise personnellement Photoshop par habitude), mais dans le cas contraire, mieux vaut utiliser un logiciel spécialisé dans le pixel art. Car oui, ça existe.

Piskel

Piskel est une application web permettant de faire du pixel art dans votre navigateur, ce qui est plutôt pratique et permet de l'utiliser depuis n'importe quel système d'exploitation. La version complète est disponible sur le [site officiel](http://piskelapp.com) (vous avez le choix entre une version en ligne et un installateur). Notez que les fonctionnalités ont l'air plus limitées que celles des autres logiciels évoqués plus bas, même si ça reste tout de même beaucoup mieux que Paint, puisqu'il permet d'utiliser calques, d'animer et de gérer sa palette.



L'interface de Piskel

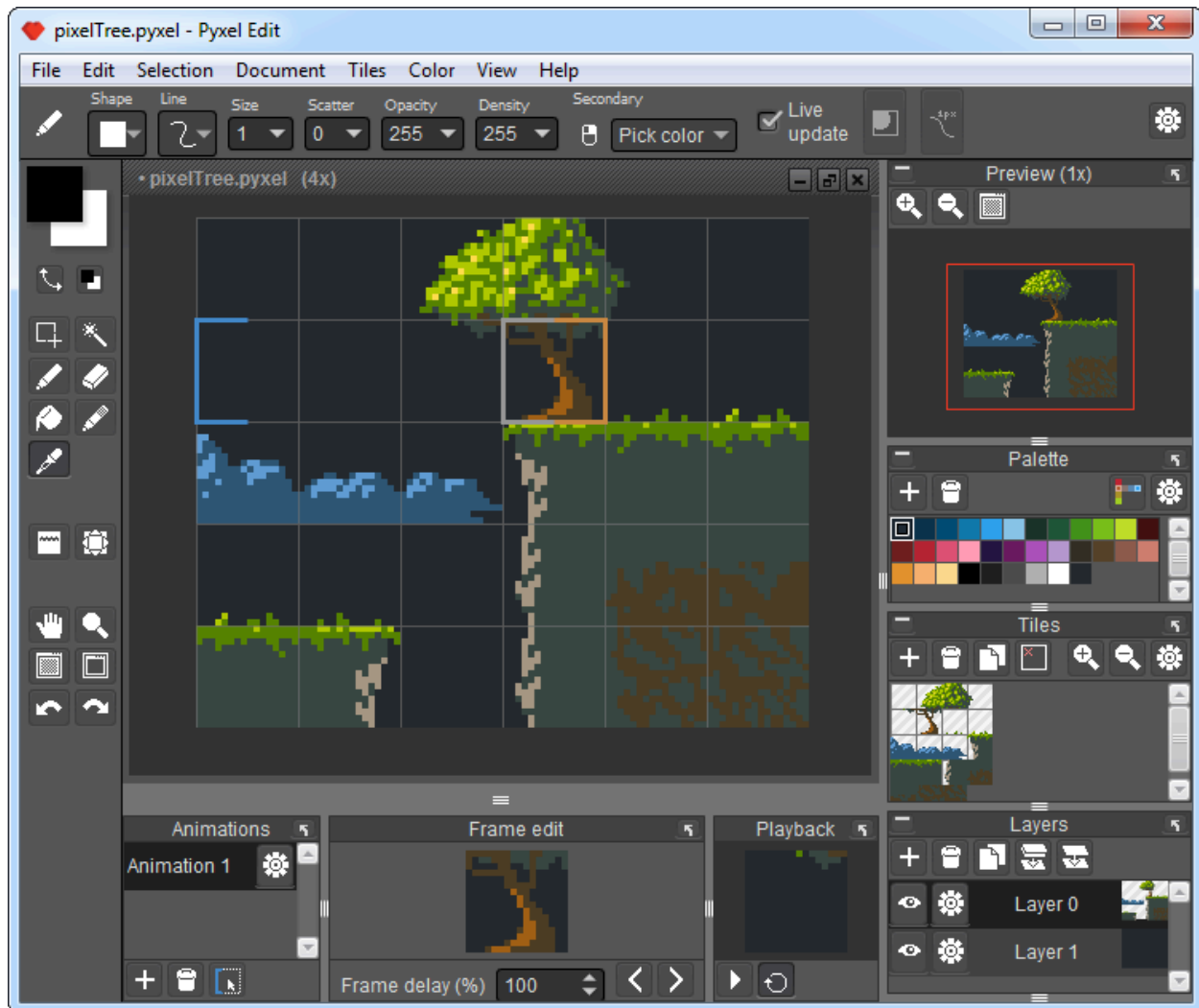
Le top du top

Pyxel Edit

Comme tout bon logiciel de pixel art, Pyxel Edit propose plein de fonctionnalités très utiles (que Paint n'a pas) : des calques, un gestionnaire de palette, un gestionnaire d'animations, une

ergonomie digne de ce nom, etc. En plus, il dispose d'un outil de gestion de tiles avec détection automatique à l'ouverture d'une image. C'est très, très pratique.

Une version d'essai est disponible gratuitement sur le [site officiel](#).

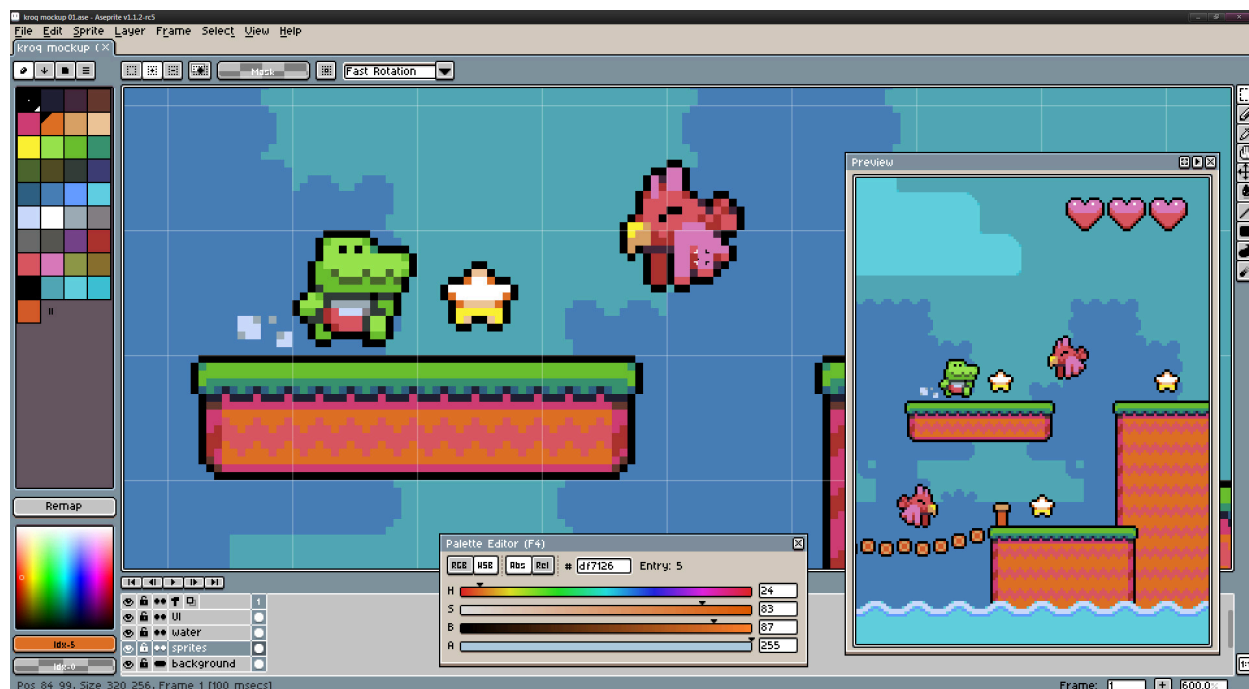


L'interface de Pyxel Edit

Aseprite

Assez récent, Aseprite s'est rapidement fait une place dans le coeur des développeurs indépendants et amateurs de pixel de tout poil. Disponible sur Windows, Mac et Linux (!) pour 14\$99, il propose également une version d'essai qui ne permet pas de sauvegarder. Oups.

Il est toujours en développement et des mises à jour continuent de sortir régulièrement, ce qui est toujours agréable. Le logiciel promet des fonctionnalités originales comme la possibilité d'importer facilement une séquence d'image en tant qu'animation ou un outil de récupération des données après un crash. Petite particularité: le logiciel est également disponible sur Steam. Par contre, il n'y a pas de trophées à débloquer.

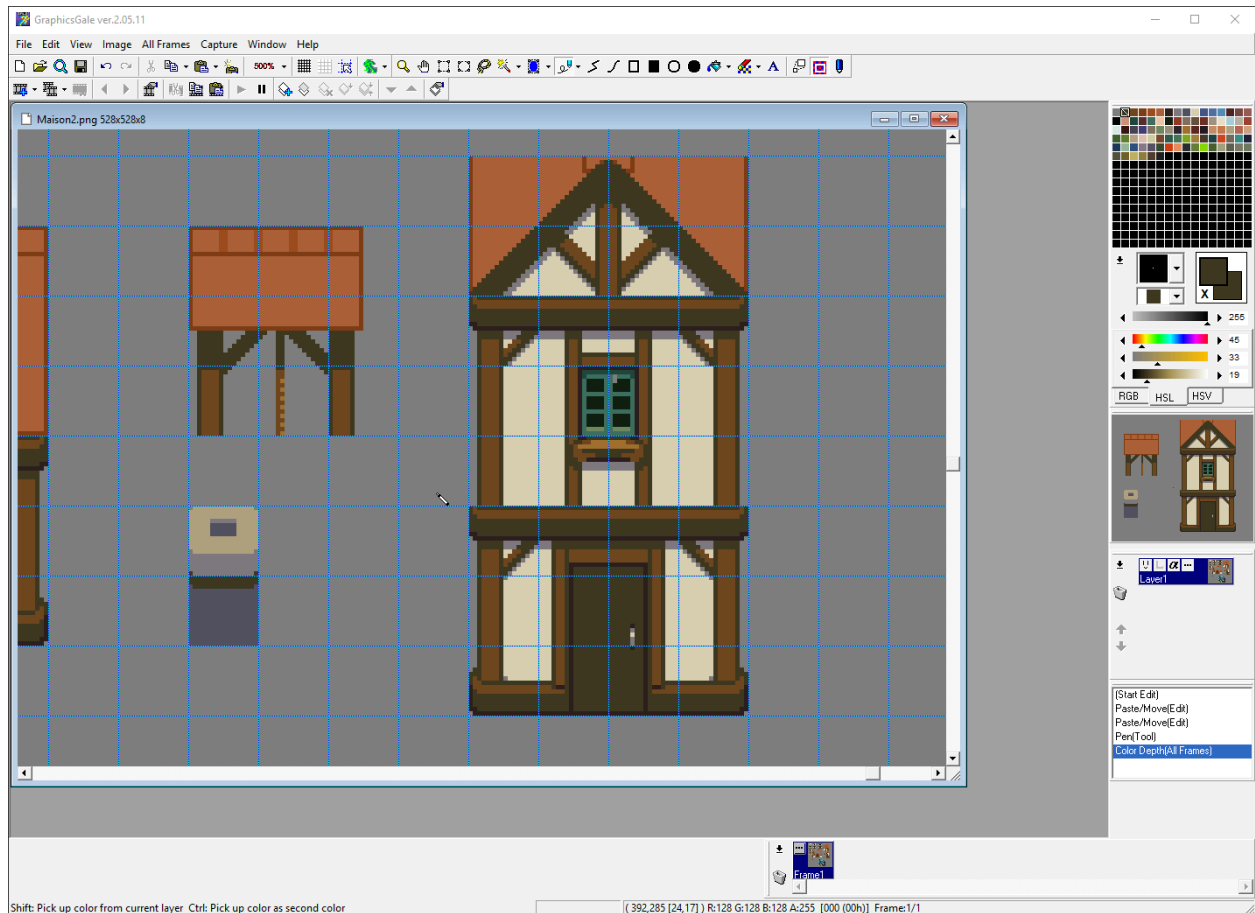


L'interface d'Aseprite

La version d'essai est disponible sur le [site officiel](#).

Graphics Gale

Graphics Gale est disponible depuis quelques années et gratuit depuis peu. C'est un outil adapté au pixel art qui propose comme la concurrence gestion de palette, calques, transparence, etc. L'interface commence à être un peu datée mais reste claire et lisible. Parfait pour se lancer sans mettre la main au portefeuille.

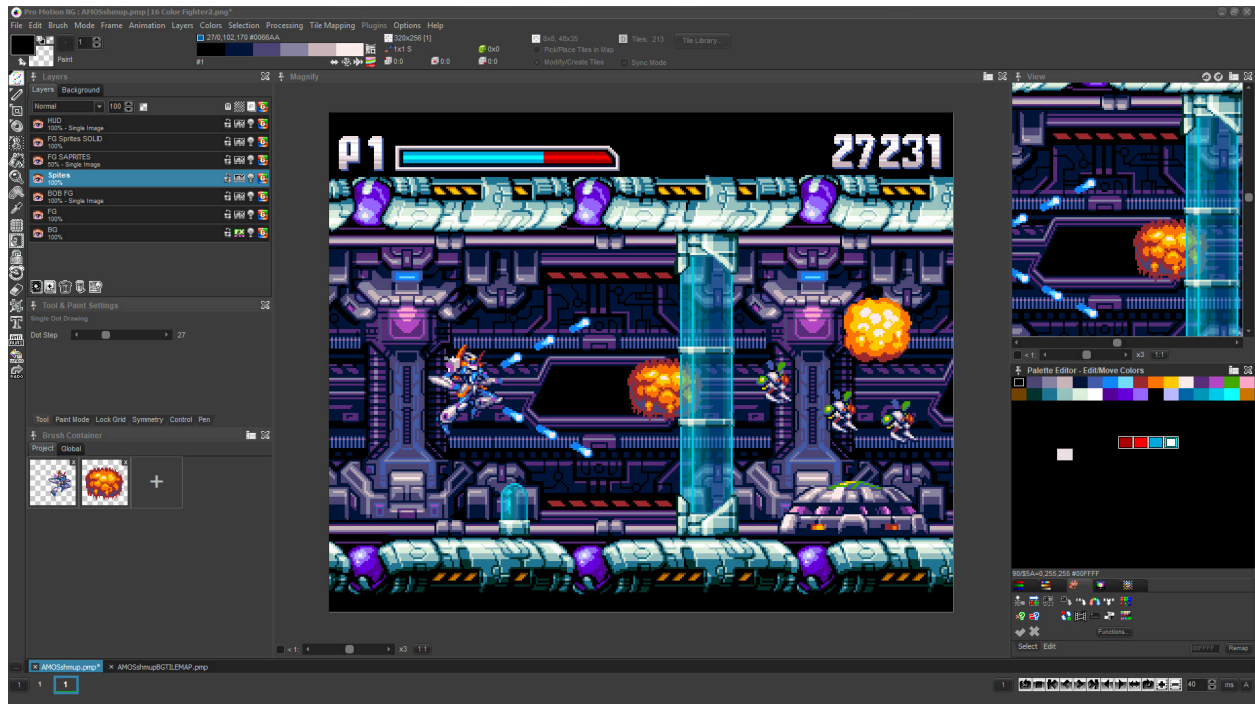


L'interface de Graphics Gale

La version complète est disponible sur le [site officiel](#).

Pro Motion

Le logiciel le plus souvent utilisé par les pixel artistes professionnels est Pro Motion qui est (à ce qu'il paraît) plus ergonomique et plus rapide que Graphics Gale. C'est un outil complet mais peu adapté pour les débutants. Ah oui, il coûte cher ! Vous pourrez vous procurer la version complète pour la modique somme de 39\$. Comme Aseprite, vous pouvez aussi vous le procurer sur Steam depuis peu.



L'interface de Pro Motion NG

La version d'essai est disponible sur le [site officiel](#).

Je vous recommande vivement de les essayer grâce aux versions de démonstration et de faire quelques essais dessus afin de voir lequel vous convient le mieux en termes d'ergonomie. Essentiellement, on peut dire qu'ils se valent et qu'il s'agit simplement d'une question de goûts. Sachez toutefois qu'une fois habitué à un logiciel, il vous sera très difficile d'en changer.