

- ❖ Tutoriel de **Character designer** + **graphiste**
- ❖ Niveau **facile**



Créer un *SpriteSheet* d'animation sur Piskel

Rappels :

- Ce tutoriel vous permet de cocher une case d'expérience dans votre **carnet de progression** en tant que **Character designer** ET de **graphiste**.

Objectifs du tutoriel :

- Dessiner sur *Piskelapp.com* un *SpriteSheet* complet (un *SpriteSheet* est un ensemble d'images qui représentent les étapes décomposées de différents mouvements, comme dans un dessin animé).
- Un *SpriteSheet* complet contient suffisamment d'images pour animer un personnage : au repos, qui marche, qui saute... On pourra y ajouter plus tard des images nécessaires au combat ou à la perte de points de vie, par exemple.
- Par défaut, ce tutoriel se concentre sur les *SpriteSheet* pour jeux de *plateforme 2D*.

Prérequis obligatoire :

- Maîtriser les bases de création de *Tiles* sur Piskel. Avoir des notions de « pixel art ».

Etapas à suivre :

1. Allez sur le site *Piskelapp.com* et choisissez « create Sprite ».
2. Dans l'onglet « RESIZE », à droite de l'écran, choisissez la taille de vos *Tiles* (par défaut 64x64 ou 32x32). Cliquez sur « resize » pour enregistrer les changements.
3. Pour commencer, vous devez avoir un idée du look de votre personnage, prenez si besoin le temps de l'imaginer et le dessiner au brouillon.
4. Dessinez dans un premier *Sprite* votre personnage au repos, afin d'avoir une idée claire de sa taille, ses vêtements, son style global. Dans toutes vos images votre personnage doit être tourné vers la droite (nous gérerons son « retournement » vers la gauche directement dans le code de GODOT).
5. En vous inspirant des exemples d'images situés plus bas dans le tutoriel, vous devrez dessiner plusieurs possibilités d'animation. Dans la liste ci-dessous, seules les trois premières animations sont pour l'instant indispensables. Entre parenthèse sont écrits leur nom anglais :

- **Au repos (« idle »)**



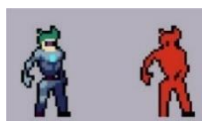
- **Marcher (« walk »)**



- **Sauter (« jump »)**



- **Blessé (« hit »)**



- Mort (« die »)



- Accroupi (« crouch »)



- Attaque (« attack »)



- Courir (« run »)



- Grimper (« climb »)

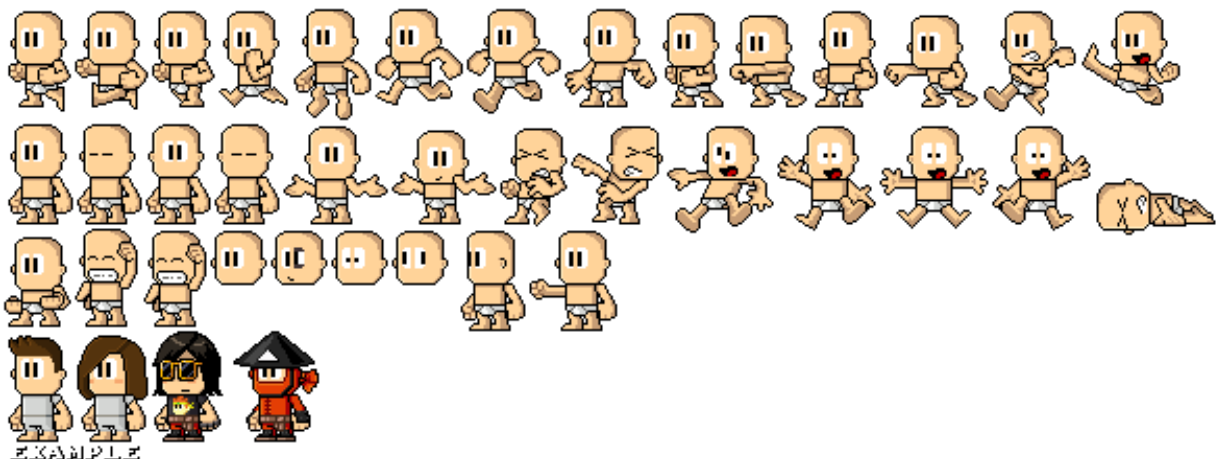


6. Pour enregistrer vos *Spritesheet* en format image (pour les utiliser sur GODOT), cliquez sur EXPORT (dans les onglets de droite), sélectionnez le format PNG, puis cliquez sur « Download » (en dessous de *Spritesheet file export*). Par défaut ces fichiers seront tous nommés « New Piskel ».
7. Pour enregistrer vos travaux en format *Piskel* (afin de les modifier plus tard sur le ce site), cliquez sur « SAVE » puis « Save as .piskel ». Il suffira de faire glisser ce fichier depuis Windows sur la page web Piskel pour reprendre votre projet en cours.
8. Si vous avez au moins dessiné les 3 animations principales, vous avez terminé ce tutoriel et gagné un point d'expérience de **Character designer** ET de **graphiste**. Il est temps de vous intéresser à l'animation sur GODOT pour y intégrer vos créations !

Conseils :

- Dans un jeu 2D, il faut environ 3 à 8 images différentes pour une seule animation.
- Chaque image qui participe à une animation est appelée « *frame* ».
- Plus une animation utilise un nombre élevé de *frames*, plus elle sera agréable et réaliste.
- Plus tard sur GODOT, vous pourrez gérer dans les « *animations* » la vitesse que prend l'animation à être jouée, en frame/seconde.
- Vous pouvez vous inspirer de site libre de droits comme : <https://opengameart.org/> qui proposent de télécharger du pixel art prêt à l'emploi.

Exemples de *SpriteSheet* :



Marche en 3 frames →



← Marche en 4 frames



Marche en 8 frames :



SpriteSheet en vue A-RPG :

