

- ❖ Tutoriel de **graphiste**
- ❖ Niveau **facile**



Créer des « Sprites » en pixel Art avec Piskel

Rappels :

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

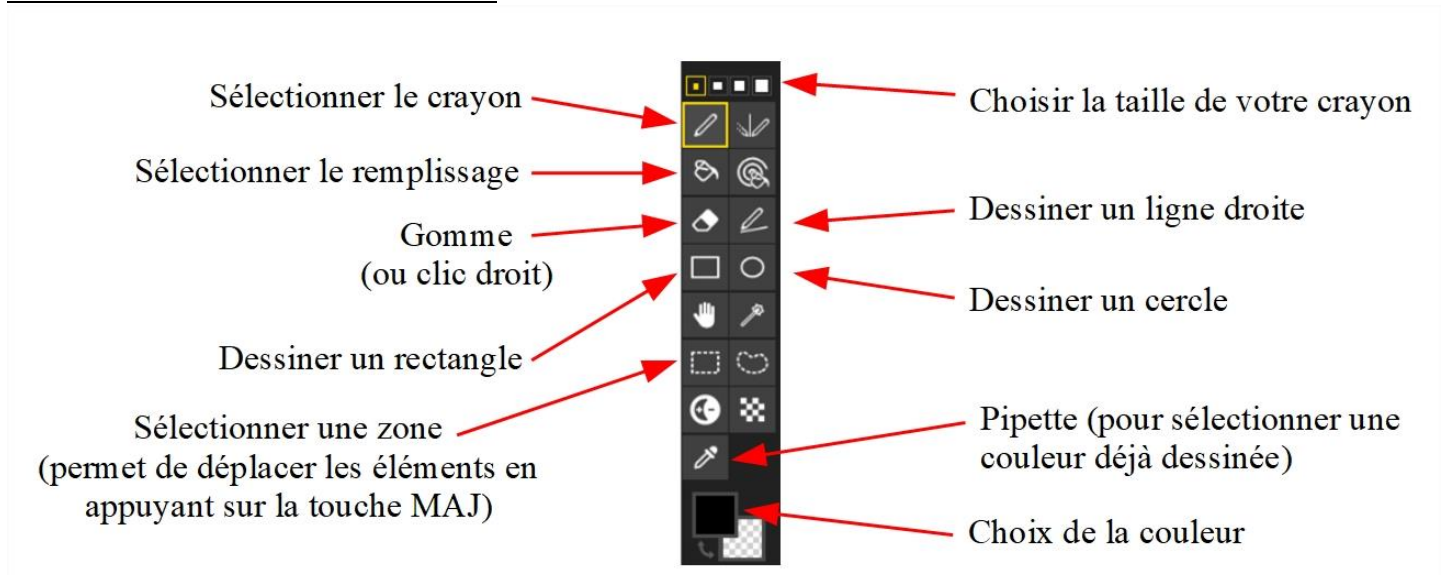
Objectifs du tutoriel :

- Découvrir l'utilisation du site internet *Piskel*.
- Créer des *sprites* (images de décor) 2D utilisables pour habiller des niveaux et personnages pour les projets de jeu sur GODOT.

Pour commencer :

1. Sur internet, rendez-vous sur le site *Piskel* : <https://www.piskelapp.com/> puis cliquez sur « create sprite »
2. Cliquez sur l'onglet « RESIZE » à droite de l'écran. Dans cette nouvelle fenêtre, choisissez la taille (en pixels) de votre image. Par défaut, privilégiez la taille 64x64 ou 32x32. Enregistrez ensuite vos modifications en cliquant sur la case jaune « Resize ».
3. Le carré quadrillé de gris au centre de l'écran représente votre image (pour l'instant vide). Vous allez pouvoir dessiner dedans ou la remplir par des aplats de couleur. Cette zone est par défaut transparente.
4. Vous pouvez faire autant de *Tiles* que vous le souhaitez. Cliquez sur « add new frame » après avoir fini votre première image.
5. Essayez de créer vos propres *sprites* pour vos jeux 2D : sols, murs, ciel, personnages, animaux...

Les fonctionnalités de base de Piskel :



Enregistrer un *spritesheet* (ensemble de *sprites*) :

- Pour enregistrer vos *Tiles* 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 ».
- Pour enregistrer vos travaux en format *Piskel* (afin de les modifier plus tard sur le site), cliquez sur « SAVE » puis « Save as .piskel ».

Exemples de *sprites* de décors pour jeu de plateforme :



Exemples de *sprites* de décors pour jeu A-RPG ou J-RPG :

