

# PROJET

Le but de notre Atelier est de créer un jeu vidéo.

Ce jeu, en termes de **MÉCANIQUES** et de **GAMEPLAY**, est inspiré par le jeu *the Legend of Zelda Link's Awakening*.

Dans ce jeu, on évolue dans un monde composé de plusieurs **BIOMES** dans lequel nous pourrions trouver des donjons.  
Ces donjons abritent de puissants artéfacts ou des objets (clefs) permettant d'avancer dans l'histoire.

Le joueur rencontrera quelque personnage avec lesquels il pourra dialoguer, mais aussi des ennemis et des boss.



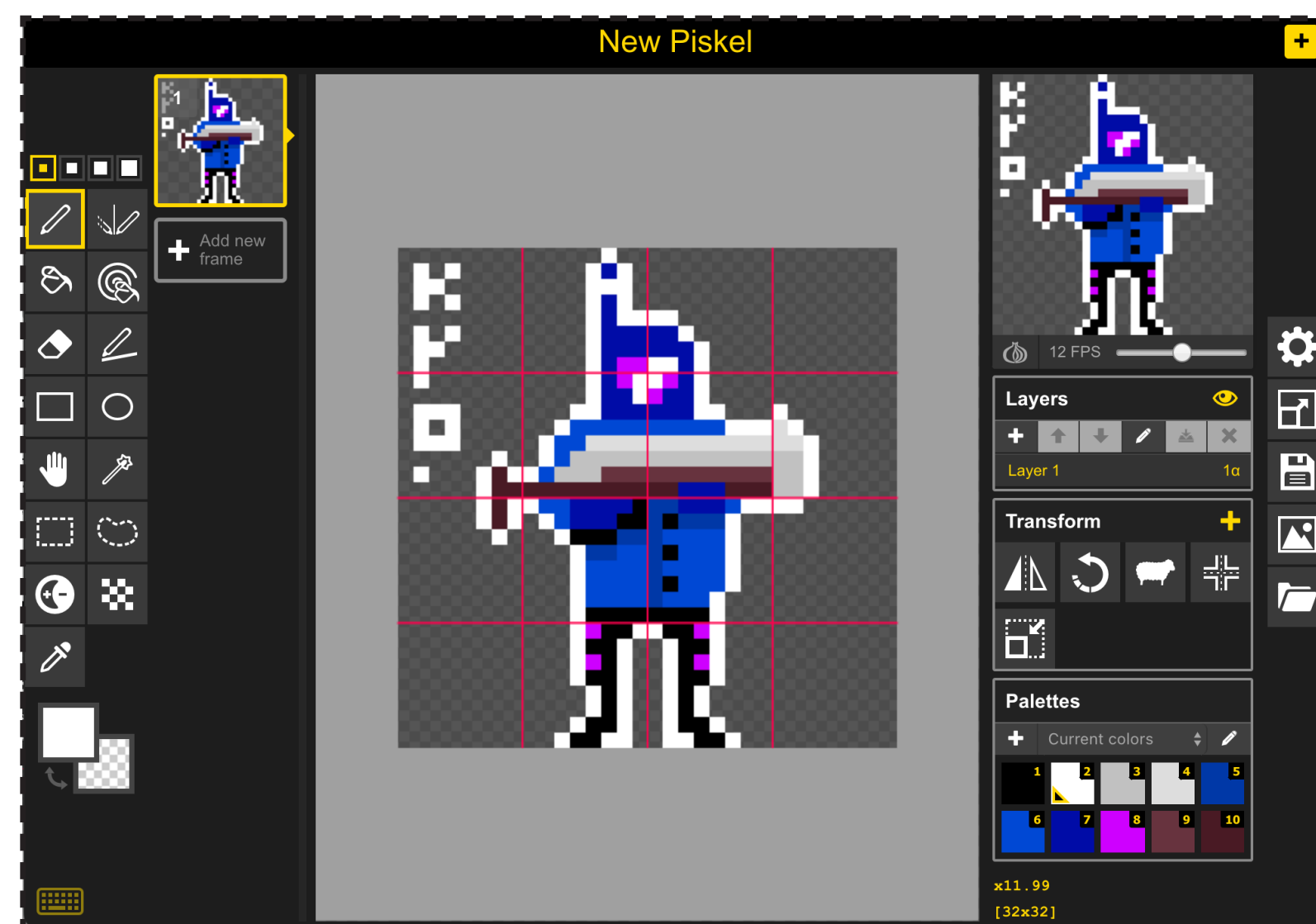
## SESSION 1

- Présentation du Projet
- **INTRODUCTION** au Gaming
- **INTRODUCTION** au PixelArt
- **INTRODUCTION** à PiskelApp
- **EXERCICE PARTIQUE** : Création d'un personnage dans Piskel

epsaa

ATELIER FAB-GAME

# 14 septembre 2023

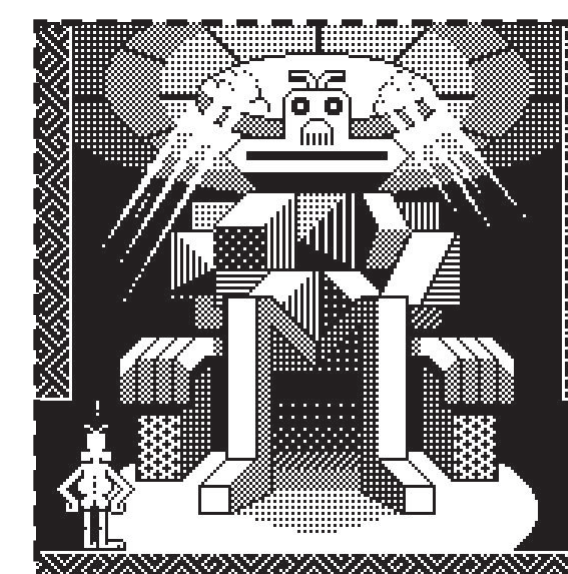


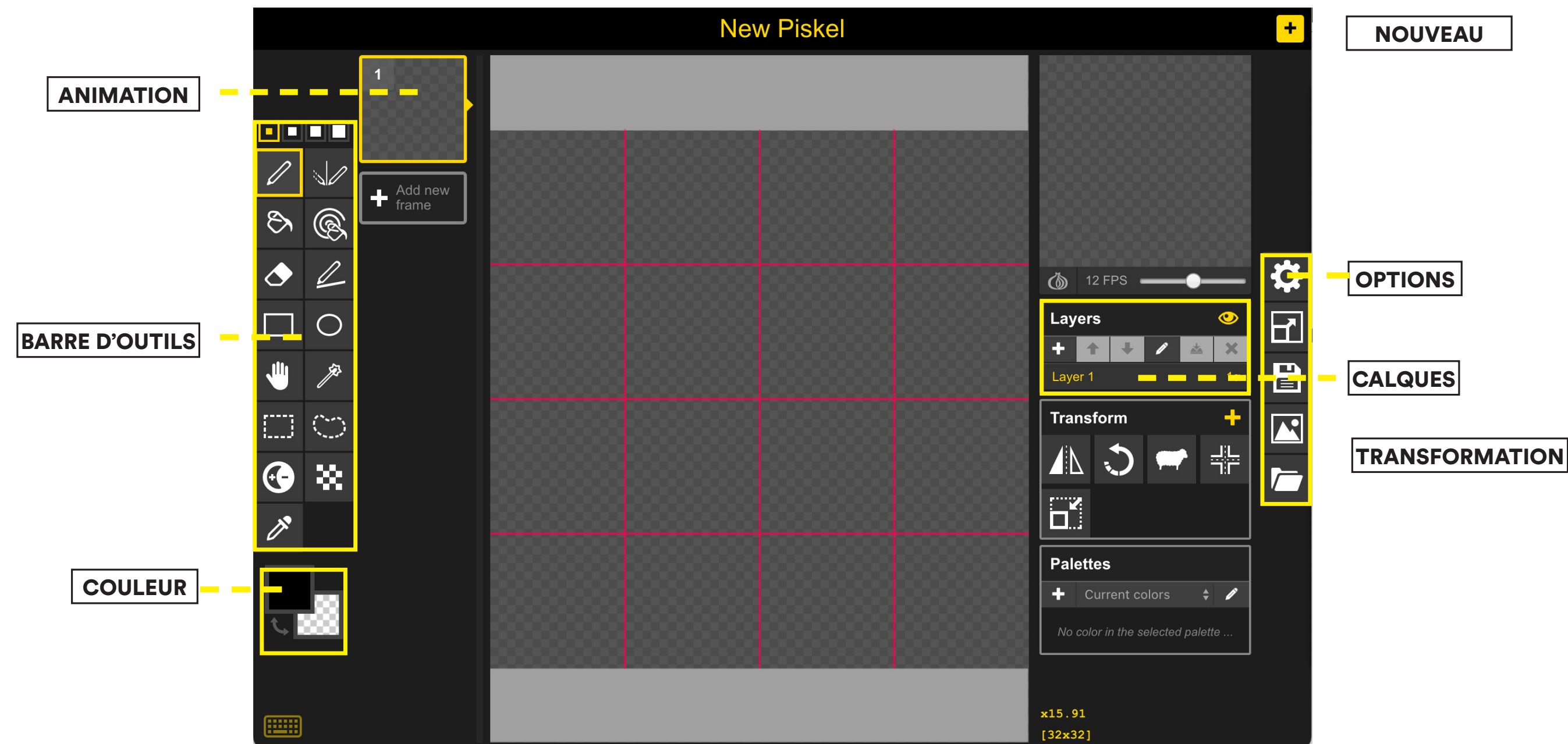
PiskelApp est un logiciel gratuit qui permet de créer des images en PixelArt avec des options d'exportations très utiles pour le jeu vidéo.

P  
I  
S  
K  
E  
L  
  
A  
P  
P

## PIXEL ART

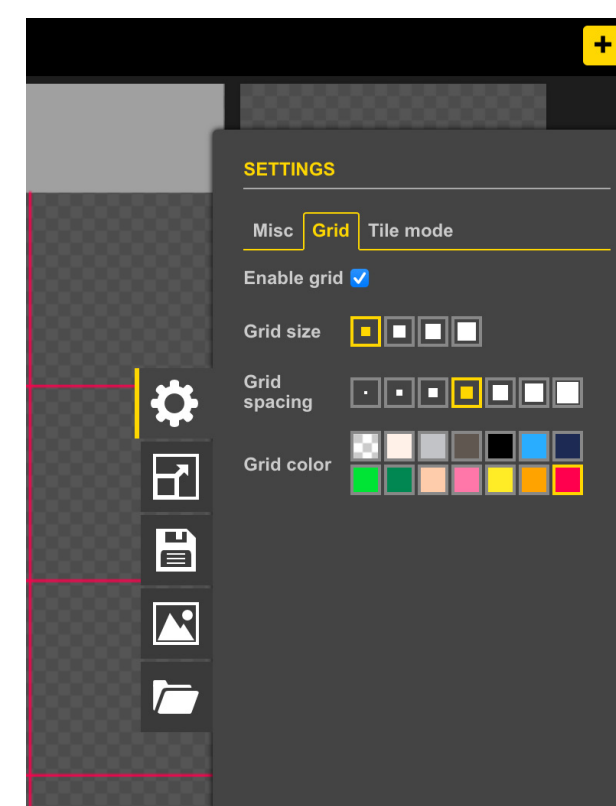
Le **PIXELART** est un *style esthétique* ou une *manière de créer des images* qui s'inspirent des premiers jeux vidéos qu'ait connu l'histoire.  
Il s'agit d'*associer plusieurs carrés* pour que l'*ensemble crée une image* (un peu à la manière des peintres *Pointillistes*).





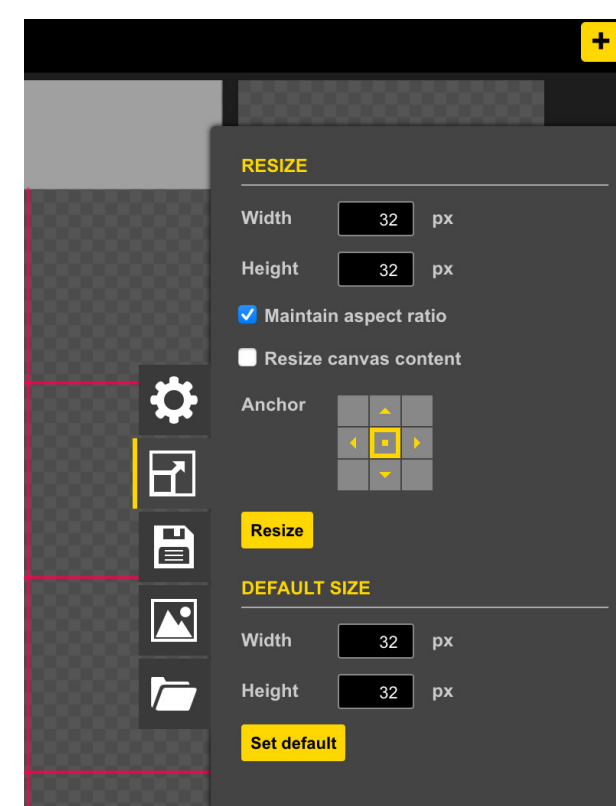
<https://www.piskelapp.com/>

# PISKEL APP



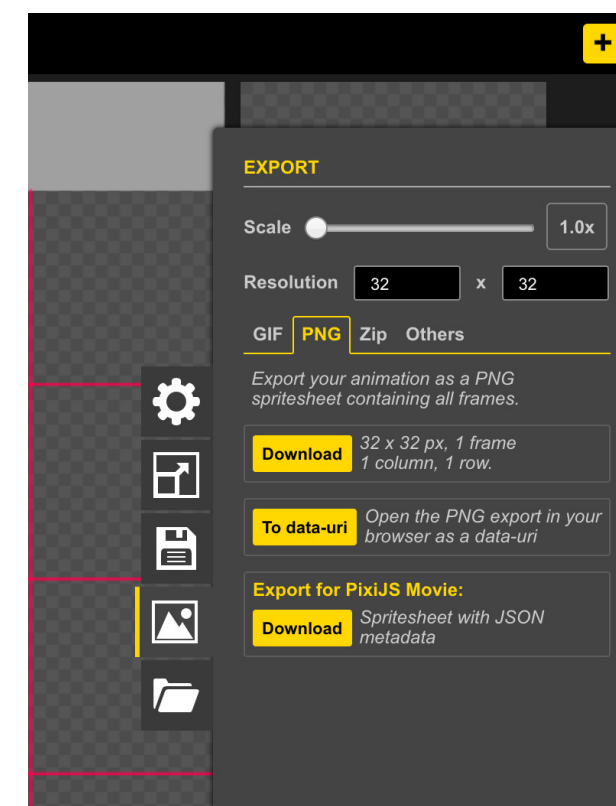
## GRID / GRILLE

**ENABLE GRID** : Active / Désactive la Grille  
**GRID SIZE** : Epaisseur des segments  
**GRID SPACING** : Pas (espacement entre les segments)



## RESIZE

**WIDTH** : Largeur  
**HEIGHT** : Hauteur  
**RESIZE** : Modifie la Taille du Sprite



## EXPORT

**SCALE** : Taille  
**RESOLUTION** : Taille de l'image en Pixel (Largeur / Hauteur)  
**GIF** : Image animé  
**PNG** : Sprite, Image Statique