

Créer son propre skin sur Celeste

Cette documentation concerne la création et comment organiser votre skin sur Celeste. Vous pourriez vous sentir perdu sur par où commencer ? Que faire ? Où aller pour trouver les informations nécessaires. Nous essaierons de démêler tout cela ici.

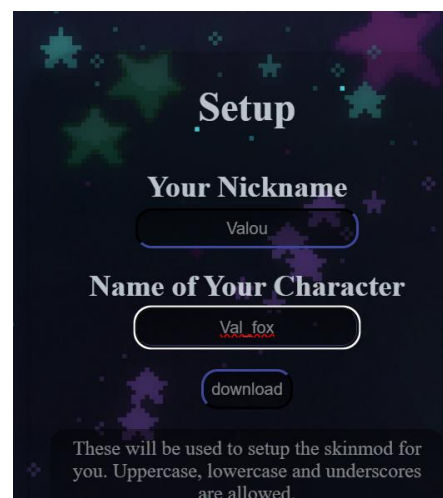
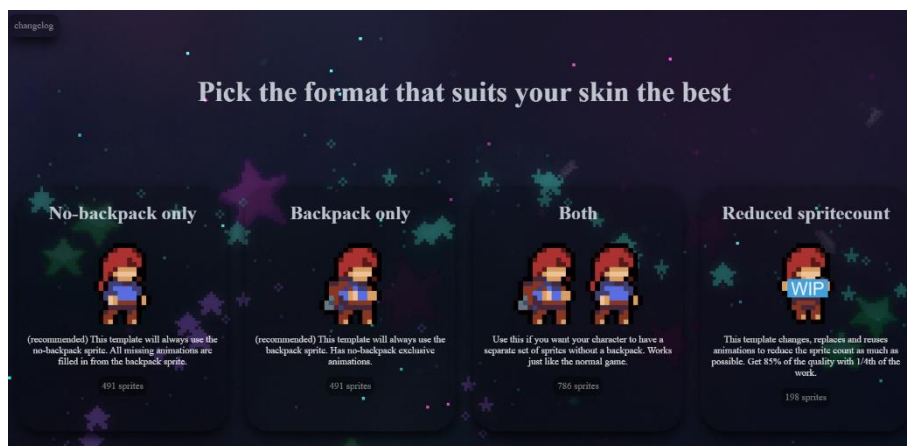
Composition du dossier du skin :

Votre skin soit être un fichier zip contenant ces dossiers et fichiers :

Dialog	27/08/2025 01:15	Dossier de fichiers	
Graphics	27/08/2025 01:23	Dossier de fichiers	
everest.yaml	05/08/2025 23:05	Fichier source Yaml	1 Ko
SkinModHelperConfig.yaml	27/08/2025 01:15	Fichier source Yaml	1 Ko

Afin d'obtenir ce fichier ZIP bien organisé, je vous conseille d'aller voir ce GitHub qui vous préparera un fichier ZIP pour vous avec tout ce dont vous aurez besoin pour votre skin (certaines animations peuvent manquer si vous faites un skin avec ou sans sac-à-dos, faites donc attention d'avoir tout ce qu'il vous faut !) :

<https://kuksattu.github.io/celeste/skinmod-template>



Sur ce GitHub se trouve un choix parmi 4 types de skins :

- « No-backpack only » : qui vous fera un ZIP avec le sprite de Madeline sans backpack.
- « Backpack only » : qui vous fera un ZIP des sprites avec backpack.
- « Both » : qui vous fera un ZIP des sprites avec et sans backpack (qui seront séparés).
- « Reduced Spritecount » : qui vous fera un ZIP très réduit avec le moins d'animations possibles pour jouer mais la qualité en jeu sera plus limitée.

Votre « Nickname » et le nom de votre personnage feront partie de vos dossiers pour votre skin, vous les verrez souvent entre certains dossiers.

Val_fox_Skinmod_Valou > Graphics > Valou > Val_fox

Tout d'abord, nous allons regarder les fichiers « *everest.yaml* » et « *SkinModHelperConfig.yaml* » :

Everest.yaml :

```
- Name: Val_Skinmod_Valou
  Version: 1.0.0
  Dependencies:
    - Name: Everest
      Version: 1.4465.0
    - Name: SkinModHelperPlus
      Version: 0.10.4
```

Juste un fichier contenant les dépendances de votre skin.

SkinModHelperConfig.yaml :

```
- SkinName: "Valou_Val_fox"
  Player_List: true
  Silhouette_List: false
  Character_ID: "Valou_Val_fox"
  OtherSprite_Path: "Valou/Val_fox"
  Mod: "SkinModHelper_Grouping__Val_fox"

- SkinName: "Valou_Val_fox_playback"
  Player_List: false
  Silhouette_List: true
  Character_ID: "Valou_Val_fox_playback"
  OtherSprite_Path: "Valou/Val_fox_playback"
```

« SkinName » = le nom de votre skin

« Player_List » = activer si le skin est dans la liste du skin joueur/euse



« Silhouette_List » = activerle skin est dans la liste du skin silhouette (aussi appelé « playback »)



« Character_ID » = nom utilisé dans vos fichiers .xml

« OtherSprite_Path » = chemin des dossiers menant au fichier « Sprites.xml » des autres sprites.

Dossier « Dialog » :

inmod_Valou > Dialog			Rechercher...
Nom	Modifié le	Type	
English.txt	27/08/2025 01:15	Document texte	

English.txt - Bloc-notes

Fichier Edition Format Affichage Aide

```
SkinModHelper_Player__Valou_Val_fox= Val fox (Valou)
SkinModHelper_Player__Valou_Val_fox_playback= Silhouette Val fox (Valou)
SkinModHelper_Player__Valou_Val_fox__Description= Creator: Valou
SkinModHelper_Grouping__Val_fox= Val
```

Dans ce fichier .txt, vous pourrez nommer les noms de vos types de skins (normal ou playback) :

- SkinModHelper_Player__Valou_Val_fox = nom du skin joueur/euse
- SkinModHelper_Player__Valou_Val_fox_playback = nom du skin silhouette
- SkinModHelper_Player__Valou_Val_fox__Description = Description du skin (nom du créateur/rice)
- SkinModHelper_Grouping__Val_fox = nom du mod de votre skin

Dossier « Graphics » :

Fichiers .xml :

Organiser Nouveau Ouvrir Sélectionner				Rechercher...
inmod_Valou > Graphics				
Nom	Modifié le	Type		
Atlases	23/08/2025 02:00	Dossier de fichiers		
Valou	27/08/2025 02:14	Dossier de fichiers		
Portraits.xml	27/08/2025 20:30	Microsoft Edge HT		
Sprites.xml	27/08/2025 01:14	Microsoft Edge HT		

Organiser Nouveau Ouvrir Sélectionner				Rechercher...
kinmod_Valou > Graphics > Valou > Val_fox				
Nom	Modifié le	Type		
Sprites.xml	27/08/2025 03:37	Microsoft Edge H		

Vous avez deux types de fichiers .xml, « Portraits » (contenant les informations sur les visages et boîtes de texte des différents personnages) et « Sprites » (contenant les

informations sur chaque sprite de votre skin), nous verrons ces informations un peu plus en détail plus bas dans le document.

Vous avez certainement remarqué qu'il y a deux fichiers « Sprites », le premier se situant dans le dossier « Graphics » contient les informations des animations du jeu de base et des mods ainsi que sur le sprite « playback ».

Le second regroupe les informations sur les sprites utilisant des objets, par exemple, quand Madeline utilise la paire de jumelles (animation « Lookout »).

Attention : si vous mettez des animations de sprites utilisant un objet dans le premier fichier Sprites.xml, ces derniers vont rester actifs même si vous changez de skin, donc gardez bien à l'esprit qu'il faut séparer les sprites avec et sans objet.

L'intérieur d'un fichier .xml ressemble à ceci :

```
<Valou_Val_fox path="characters/Valou/Val_fox/" start="idle">
  <Origin x="16" y="32" />

  <Anim id="roll" path="roll" frames="0-12" delay="0.05"/>
  <Anim id="rollGetUp" path="roll" frames="12-16" delay=".1" goto="downed"/>
  <Loop id="downed" path="rollSit" delay="0.8" frames="0"/>

  <Loop id="idle_carry" path="idle_carry" delay="0.1" />
  <Anim id="runSlow_carry" path="run_carry" delay="0.07" />
  <Loop id="jumpSlow_carry" path="jump_carry" delay="0.1" frames="0,1" />
  <Anim id="fallSlow_carry" path="jump_carry" delay="0.1" frames="2,3" />
  <Anim id="pickUp" path="pickup" delay="0.06" />
  <Anim id="throw" path="throw" delay="0.06" goto="idle" />

  <Anim id="idle" path="idle" delay="0.1" goto="idle"/>

  <Anim id="idleA" path="idleA" delay="0.12" goto="idle"/>
  <Anim id="idleB" path="idleB" delay="0.16" goto="idle"/>
  <Anim id="idleC" path="idleC" delay="0.11" goto="idle"/>

  <Metadata>
    <Frames path="idle" hair="x"/>
    <Frames path="idleA" hair="x"/>
    <Frames path="idleB" hair="x"/>
    <Frames path="idleC" hair="x"/>

    <Frames path="lookUp" hair="x"/>
    <Frames path="edge" hair="x"/>
    <Frames path="edge_back" hair="x"/>
    <Frames path="walk" hair="x"/>
    <Frames path="push" hair="x"/>
    <Frames path="runSlow" hair="x"/>
    <Frames path="runFast" hair="x"/>
    <Frames path="run_wind" hair="x"/>
    <Frames path="runStumble" hair="x"/>
    <Frames path="dash" hair="x"/>
    <Frames path="dreamDash" hair="x"/>
    <Frames path="jumpSlow" hair="x"/>
    <Frames path="jumpFast" hair="x"/>
    <Frames path="tired" hair="x"/>
    <Frames path="climb" hair="x"/>
    <Frames path="duck" hair="x"/>
    <Frames path="fallPose" hair="x"/>
    <Frames path="hug" hair="x"/>
    <Frames path="sleep" hair="x"/>
    <Frames path="flip" hair="x"/>
    <Frames path="dangling" hair="x"/>
    <Frames path="shaking" hair="x"/>
  </Metadata>

</Valou_Val_fox path="characters/Valou/Val_fox/" start="idle">
```

Vous avez le chemin menant à vos sprites commençant directement depuis le dossier « Gameplay » (**n'oubliez pas le « / » à la fin de votre chemin**) et start avec sur quelle animation votre skin va commencer.

```
<Anim id="roll" path="roll" frames="0-12" delay="0.05"/>
```

Chaque ligne comme celle-ci possède une ID qui est un nom d'une animation référencée aussi dans le code même du jeu, un chemin (path) qui montre le chemin de dossiers menant jusqu'à l'animation, les frames qui sont le nombre de sprites pour une animation (exemple pour l'animation « roll » ci-dessus, les frames vont du sprite « roll0 » au sprite « roll12 »).

Mais ces frames peuvent être changées pour vous donner d'autres possibilités pour vos animations, pas besoin de faire défiler votre animation en allant juste de 0 à 12, vous pouvez faire ce que vous voulez :

```
<Anim id="bigFallRecover" path="bigFall" frames="5*5,6*4,7*3,8,8,9,9,10,10,10" delay="0.08" goto="swimIdle"/>
```

Par exemple, dans cette animation avec des frames comme :

« **5*5, 6*4, 7*3, 8, 8, 9, 9, 10, 10, 10** »

Nous pouvons traduire cela par :

« **5, 5, 5, 5, 5, 6, 6, 6, 6, 7, 7, 7, 8, 8, 9, 9, 10, 10, 10** »

Voulant dire que sur le total des 19 frames, les 5 premières sont le sprite « 5 », les 4 suivantes le sprite « 6 », les 3 suivantes le sprite « 7 », les 2 suivantes le sprite « 8 », les 2 autres suivantes le sprite « 9 » et les 3 dernières sont le sprite « 10 ».

Le « delay » est le temps entre chaque sprite de l'animation.

```
<Frames path="idle" hair="-2,4|-2,4|-2,4|-2,4|-2,4|-2,4|-2,4|-2,4|-2,4"/>
```

Dans la partie « metadata » se trouve également un chemin de dossiers mais également une variable « hair » dans laquelle se trouve la position x et y des coordonnées des pixels des cheveux sur chaque frame de l'animation. Ces coordonnées sont placées par rapport aux coordonnées d'origine du sprite (appelées « Origin » dans le fichier .xml), ces coordonnées sont séparées par un « | », ci-dessus vous voyez :

« **-2,4|-2,4|-2,4|-2,4|-2,4|-2,4|-2,4|-2,4|-2,4** »

Vous pouvez le visualiser ainsi :

« **x, y|x, y|x, y|x, y|x, y|x, y|x, y** »

Les premières coordonnées sont pour la frame 0, dans ce cas précis le sprite « idle0 » et les prochaines seront pour « idle1 », « idle2 » ... jusqu'à « idle8 ». Comme ceci :

« **x, y | x, y | x, y | x, y | x, y | x, y | x, y | x, y | x, y** »

« **frame 0 | frame 1 | frame 2 | frame 3 | frame 4 | frame 5 | frame 6 | frame 7 | frame 8** »

```
<Frames path="idle" hair="x"/>
```

Si vous mettez un « x » à la place des coordonnées, les pixels seront retirés.

goto="runFast"

Certaines lignes possèdent « goto » qui représente l'animation qui va se jouer à la suite de l'animation en question.

Dossier « Atlases » :

Skinmod_Valou > Graphics > Atlases >			
Nom	Modifié le	Type	
Gameplay	27/08/2025 02:58	Dossier de fichiers	
Portraits	23/08/2025 02:00	Dossier de fichiers	

Dans le dossier « Atlases » se trouve deux dossiers, le dossier « Gameplay » où vont se trouver tous les sprites de votre skin, et le dossier « Portraits » où vont se trouver les images des portraits de votre skin (vous n'êtes pas obligé(e) d'avoir des portraits pour votre skin).

Passons rapidement sur le dossier Portraits :

Dossier « Portraits » :

Skinmod_Valou > Graphics > Atlases > Portraits >			
Nom	Modifié le	Type	
textbox	23/08/2025 02:00	Dossier de fichiers	
Valou	27/08/2025 20:28	Dossier de fichiers	

Il contient un dossier « textbox » où vous aurez la boîte de dialogue de votre personnage.

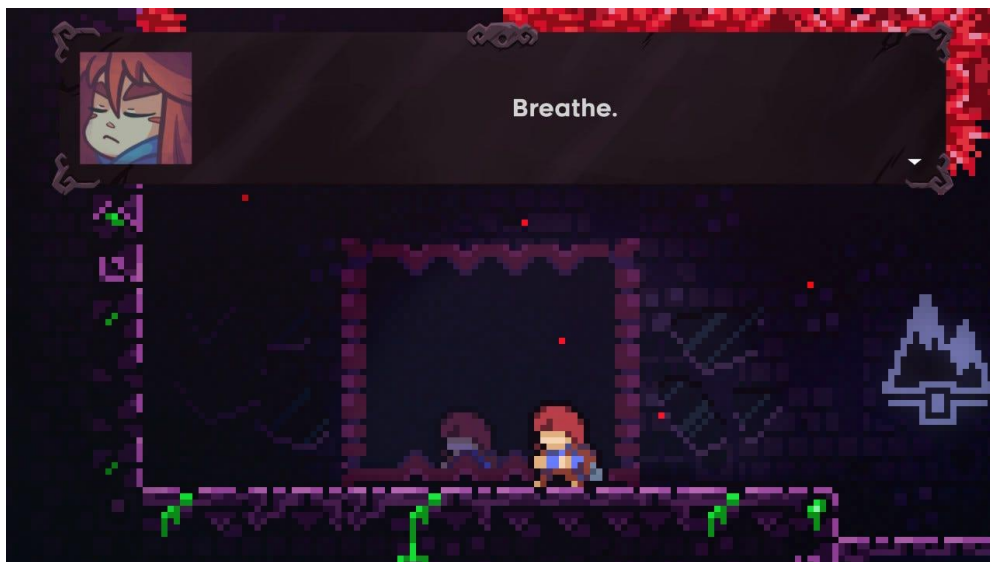
Et le second dossier correspond à celui contenant les expressions du visage de votre personnage :

Skinmod_Valou > Graphics > Atlases > Portraits > Valou > Val_fox >			
Nom	Modifié le	Type	
madeline	23/08/2025 02:00	Dossier de fichiers	
mirror	23/08/2025 02:00	Dossier de fichiers	
phone	23/08/2025 02:00	Dossier de fichiers	

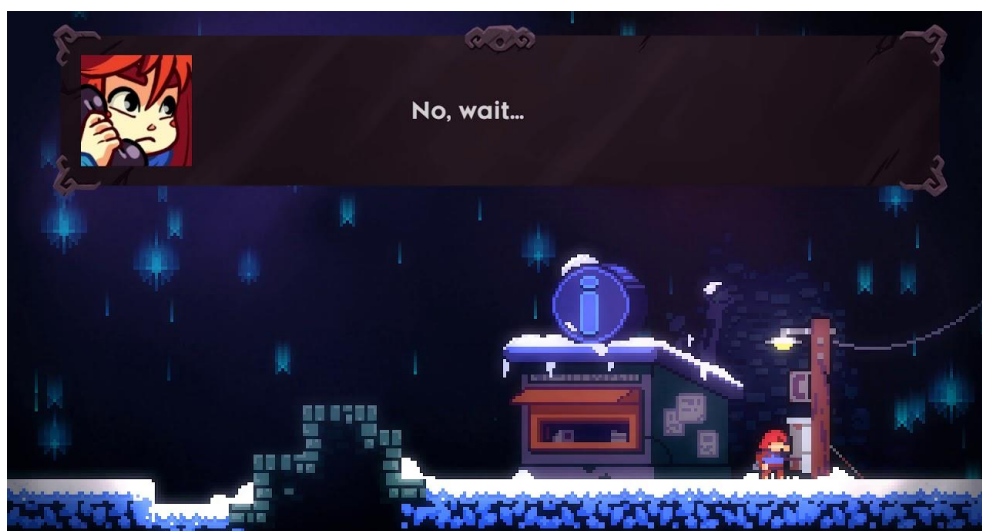
Le dossier « madeline » pour les expressions courantes de votre skin :



Le dossier « mirror » pour les expressions de votre skin au cours du chapitre 5 :

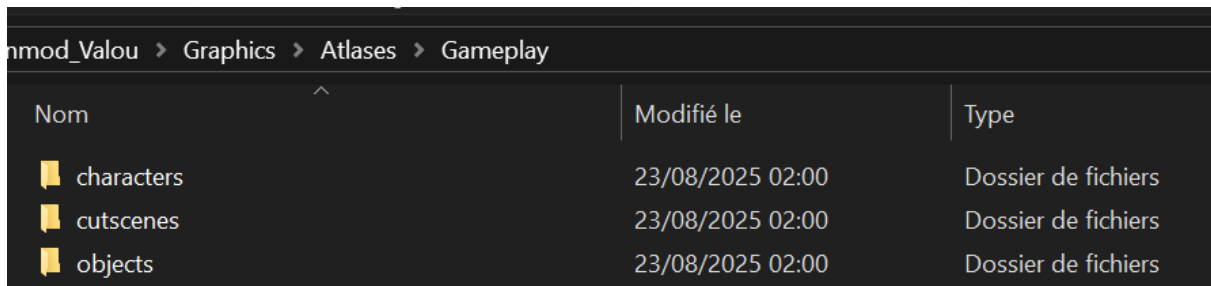


Le dossier « phone » pour les expressions de votre skin à la fin du chapitre 2 :



Dossier « Gameplay » :

Maintenant passons au dossier « Gameplay »

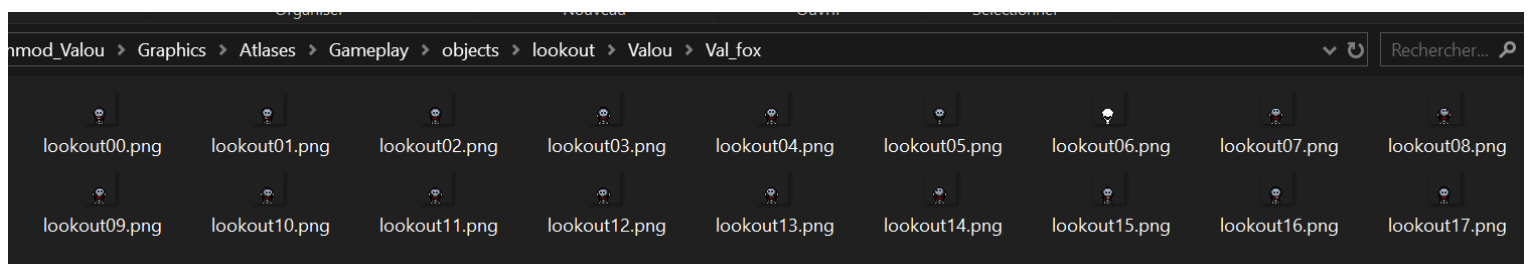


hmod_Valou > Graphics > Atlases > Gameplay

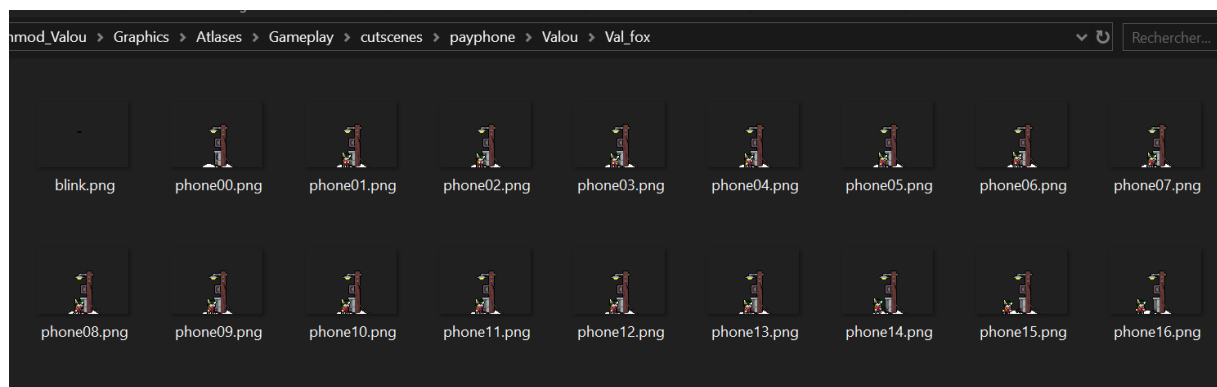
Nom	Modifié le	Type
characters	23/08/2025 02:00	Dossier de fichiers
cutscenes	23/08/2025 02:00	Dossier de fichiers
objects	23/08/2025 02:00	Dossier de fichiers

Il contient un total de 3 dossiers :

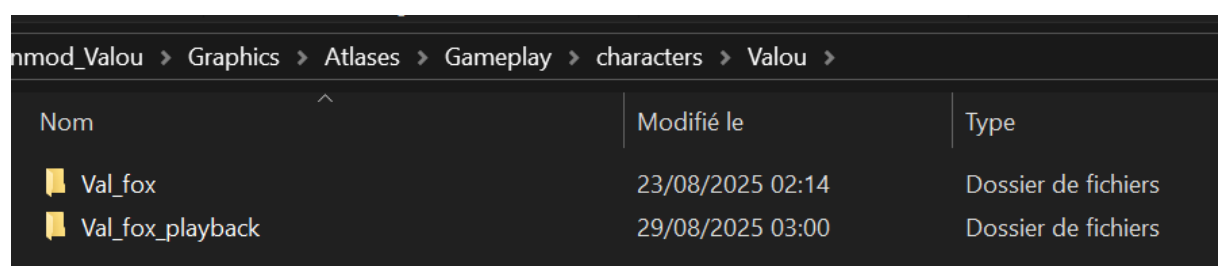
- Un dossier « objects » contenant l'animation des jumelles



- Un dossier « cutscenes » avec l'animation du téléphone du chapitre 2A



- Un dossier « characters » avec toutes les animations du skin et du playback (du jeu de base et des mods)

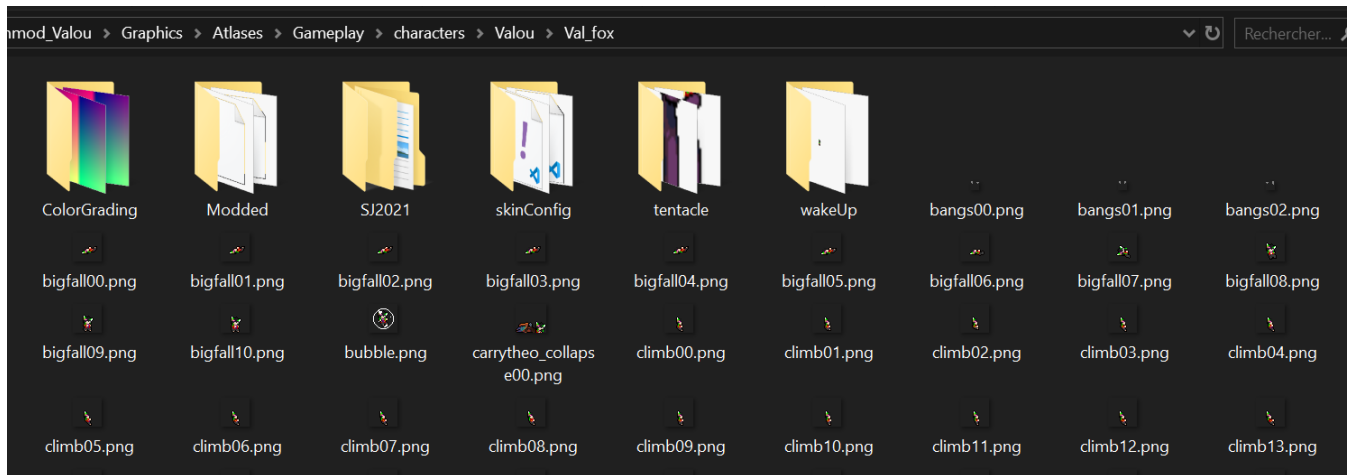


hmod_Valou > Graphics > Atlases > Gameplay > characters > Valou >

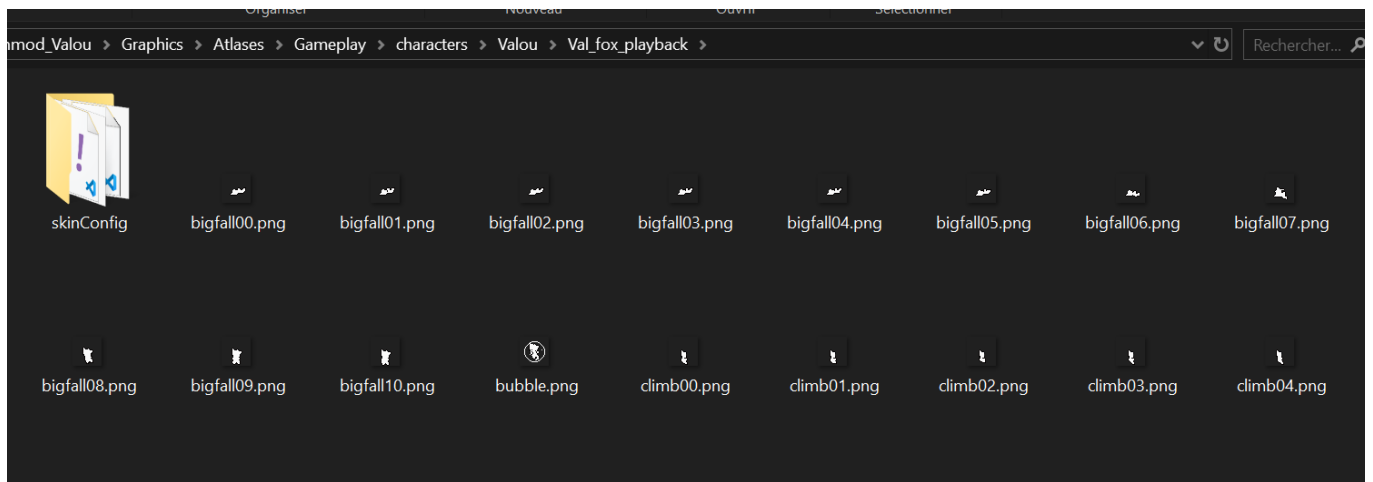
Nom	Modifié le	Type
Val_fox	23/08/2025 02:14	Dossier de fichiers
Val_fox_playback	29/08/2025 03:00	Dossier de fichiers

Dossier « characters » :

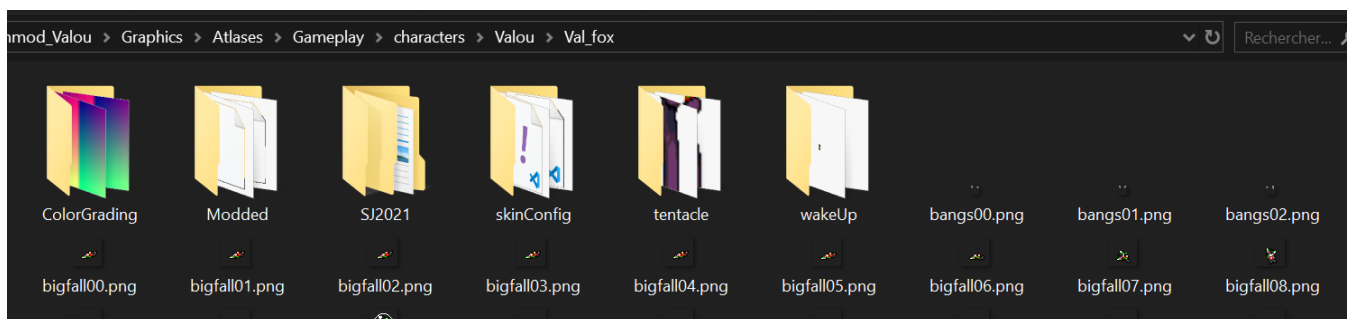
Skin classique :



Playback :



Regardons le dossier du skin classique :



Vous devez avoir les dossiers :

- « **ColorGrading** » (qui va gérer le changement de couleur de votre dash sur votre skin)
- « **Modded** » (celui n'est pas obligatoire mais il contient les sprites de différents helpers/mods)
- « **SJ2021** » (celui n'est pas obligatoire et a été ajouté manuellement par mes soins, il contient des animations du niveau Paint de la Strawberry Jam)
- « **SkinConfig** » (qui contient deux fichiers .cs qui gère les paramètres graphiques de votre skin, nous y reviendrons plus tard)
- Et les dossiers « **tentacle** » et « **wakeUp** » contiennent des sprites du jeu de base pour votre skin (chapitre 6 avec les tentacules de Badeline et le réveil de Madeline du chapitre 2)

Le reste des fichiers sont les sprites du jeu de base pour votre skin, à vous de les modifier également comme bon vous semble.

Avant de se plonger dans les dossiers « SkinConfig » et « Colorgrading », j'aimerais vous parler de ce fichier s'appelant « bang ».





Bang



Sprite (idle)

Sur Celeste, les cheveux de Madeline sont séparés de son corps, si vous voulez modifier la base des cheveux, alors modifiez le fichier « bang », ou alors vous pouvez directement mettre les cheveux sur le corps de base du skin (certains skins ont les cheveux directement sur le sprite, laissez-les).

Configuration Skin :

inmod_Valou > Graphics > Atlases > Gameplay > characters > Valou > Val_fox > skinConfig			
Nom	Modifié le	Type	Taille
 CharacterConfig.yaml	31/07/2025 22:09	Fichier source Yaml	1 Ko
 HairConfig.yaml	22/08/2025 02:53	Fichier source Yaml	1 Ko

Maintenant, le dossier « SkinConfig »

Il contient deux fichiers :

- *CharacterConfig*

```
1 LowStaminaFlashColor: "FF0000" # Specifies the color that the player will flash when their stamina is low / depleted.
2 LowStaminaFlashHair: false # If enabled, low stamina flash will color the hair in addition to the sprite. (Looks very cool)
3 SilhouetteMode: false # If enabled, the sprite will be tinted to the hair color.
4
```

« **LowStaminaFlashColor** » : Spécifie la couleur qui clignotera lorsque l'endurance du joueur/euse sera faible/épuisée.

« **LowStaminaFlashHair** » : Indique une endurance faible qui colorera les cheveux en plus du sprite.

« **SilhouetteMode** » : Le sprite sera teinté de la couleur des cheveux si en « true » (c'est pour cela que les sprites du skin playback sont blancs).

- *HairConfig*

```
# Please use an online yaml validator
# There is a lot more customization that you can do. You have to read the documentation for that.

HairLengths:
- Dashes: 0
  Length: 0
- Dashes: 1
  Length: 0
- Dashes: 2
  Length: 0

HairColors:
- Dashes: 0
  Color: "FFFF10"
- Dashes: 1
  Color: "2AFFD5"
- Dashes: 2
  Color: "EB00EB"

HairFlash: true # Enables the distracting white flash that happens when your dash count changes.
OutlineColor: "040000" # This specifies the hair outline color, not the sprite outline.
```

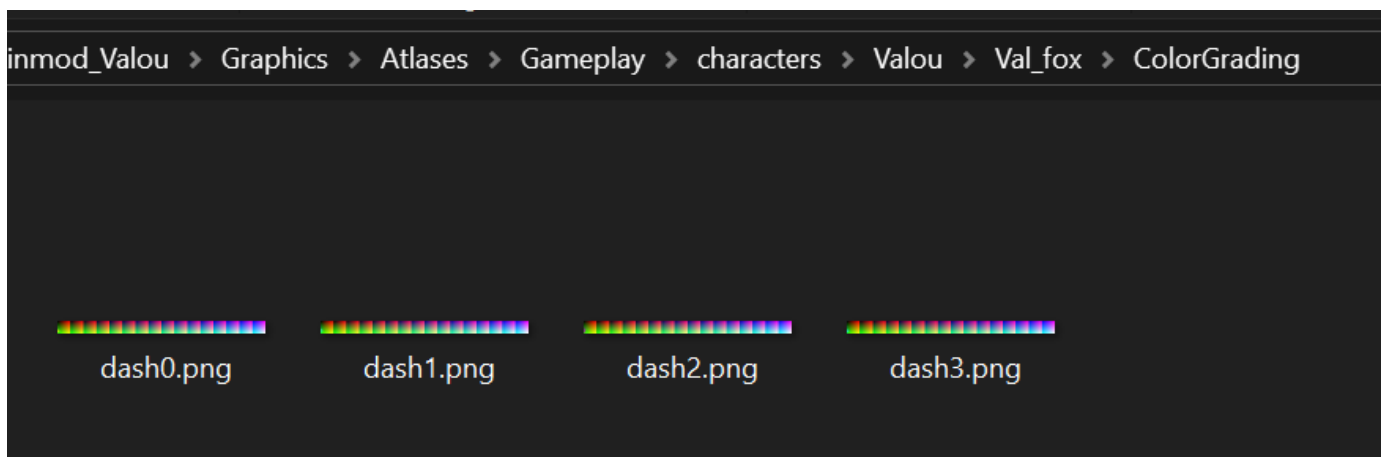
« **HairLengths** » : Modifie la longueur des cheveux de votre skin en fonction de votre nombre de dashes.

« **HairColors** » : Modifie la couleur **des cheveux et du dash (traînée visuelle)** de votre skin en agissant comme un filtre (en code HEX) en fonction de votre nombre de dashes.

« **HairFlash** » : Active le flash blanc qui apparaît lorsque votre nombre de dashes change.

« **OutlineColor** » : Spécifie la couleur du contour des cheveux, et non celle du sprite.

Colorgrading :



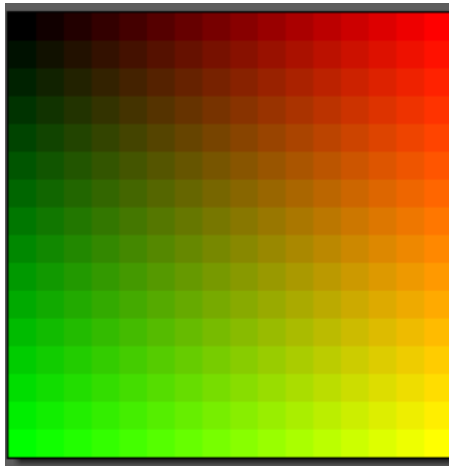
Le colorgrading est une étape très importante dans la confection de votre skin.



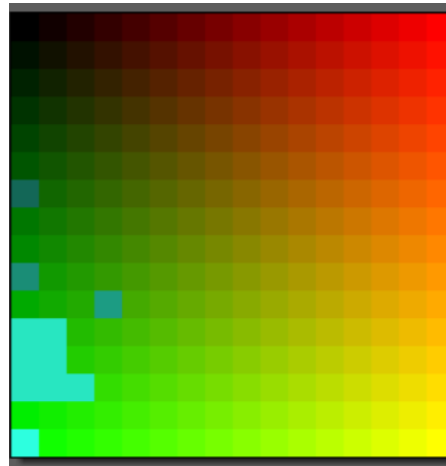
Le colorgrading est une palette de couleurs qui va remplacer les couleurs qui seront sur votre skin par les couleurs modifiées.

Voici un exemple :

Colorgrading vide, sans modification



Colorgrading avec modification



Sprite dans votre fichier ZIP



Sprite dans le jeu



Le colorgrading n'est qu'une palette sur laquelle vous posez les couleurs que vous voudrez voir à la place d'autres couleurs sur votre skin (et cela pour chaque dash).

Les couleurs de la palette de base (colorgrading vide, sans modification) que vous mettrez sur votre skin vont donc être remplacées en jeu par les nouvelles couleurs que vous aurez placées sur la palette (colorgrading avec modification)

N'oubliez pas d'avoir le bon nom pour votre fichier de colorgrading ! (« dash1 » pour quand votre skin n'a que 1 seul dash etc... voir le screenshot ci-dessus un peu plus haut)

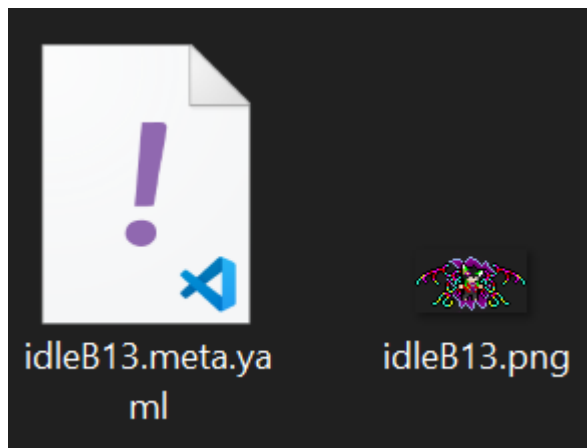
Attention : Certaines animations de helpers/mods ne prennent pas en compte le colorgrading.

Position frames animation :

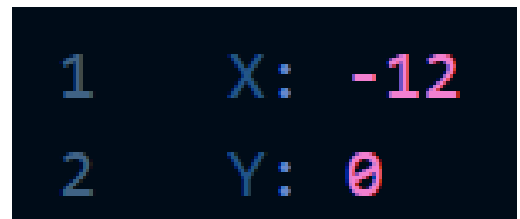
Ceci est un point assez spécifique mais je me devais de l'écrire ici, si vous cherchez à modifier la position d'un sprite précis dans une animation, sachez que vous pouvez !

Je m'explique, si vous voulez par exemple changer la position de la frame 13 de l'animation « idleB », vous devez tout simplement avoir un fichier « .meta.yaml » avec le nom de votre frame (ici « idleB13.meta.yaml ») et vous y mettez simplement de combien de pixels vous voulez décaler votre sprite :

Intérieur de votre dossier avec vos sprites



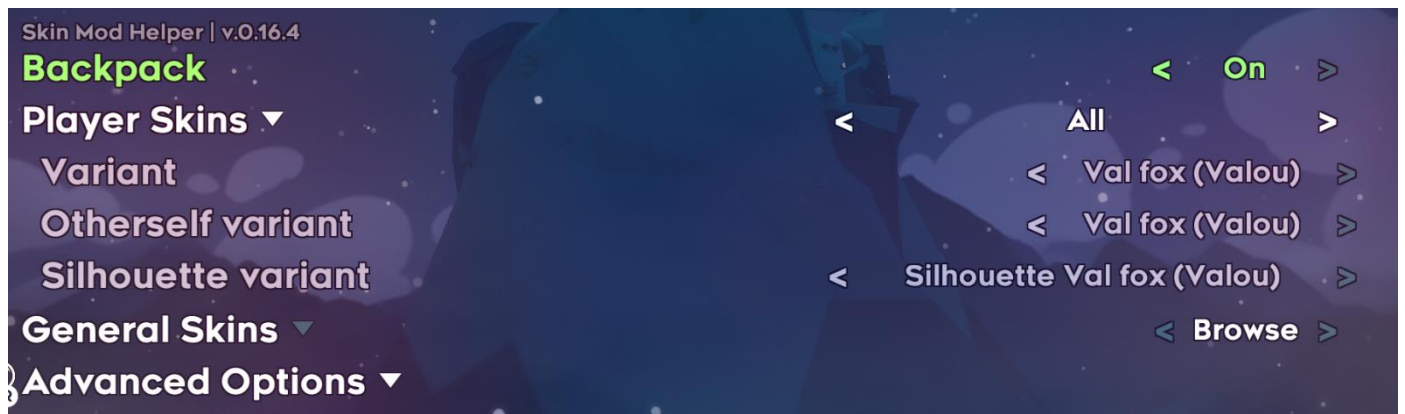
Intérieur du fichier « .meta.yaml »



Ici, le sprite « idleB13 » sera décalé uniquement de 12 pixels à gauche.

Attention : Votre fichier « .meta.yaml » doit être *dans le même dossier* que le sprite concerné.

Paramètres de Skin Mod Helper Plus :



Variant



Otherself variant

<https://gamebanana.com/mods/53734>

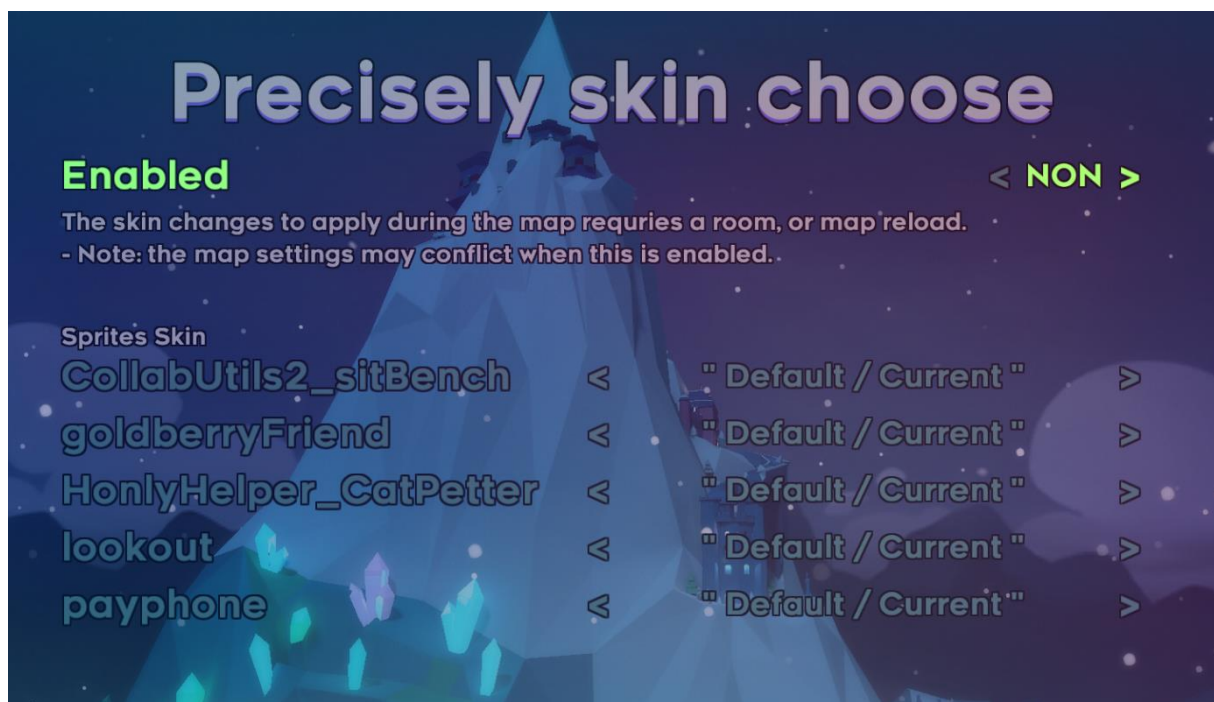
PS : Je n'en ai pas pour mon skin
(je vous laisse le lien du mod
pour voir par vous-même).

Silhouette variant



« Advanced Options » :

Ces paramètres ci-dessous sont pour savoir si vous souhaitez utiliser des animations spécifiques ou alors celles par défaut (celles dans les dossiers de votre skin).



Celeste NET :

« Celeste NET » est un mod permettant de faire du multijoueur sur Celeste, vous pouvez également montrer votre skin à vos amis !

Il vous suffira que la personne qui joue avec vous possède votre fichier ZIP afin que Celeste NET puisse reconnaître le skin et l'affiche de son côté.

Recommandations Logiciels :

Petite section, si vous ne savez pas vraiment par où commencer afin de créer votre skin, voici quelques logiciels gratuits pour faire de la création de sprites et créer d'autres choses :

- Paint.Net
- Krita
- Piskel
- GraphicsGale