

Animation pixel art avec Piskel

Piskel est un outil de création te permettant de créer facilement des personnages et des environnements pixelisés. En plus, il est possible de les animer!

Piskel est une application web disponible en anglais seulement.

Cependant, la plupart des icônes correspondent aux outils utilisés d'ordinaire dans la plupart des logiciels de traitement de l'image, comme par exemple l'outil dessin, ou le pot de peinture qui permet de remplir des surfaces de couleur, les outils sélection...etc

La différence réside essentiellement dans le fait que les dessins et tracés seront pixelisés et basés sur une grille (feuille quadrillée), chaque point de l'image sera visible sous la forme d'un carré (pixel)

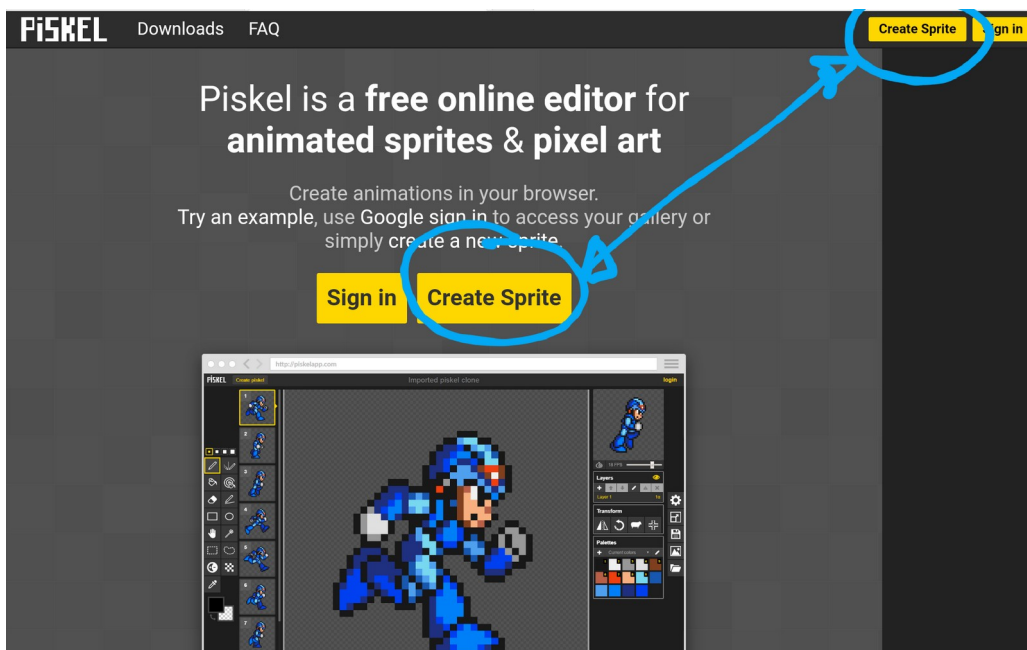
Avec ce premier tutoriel, tu seras en mesure de :

- **Dessiner** ton premier personnage ou « lutin » élément graphique dans le monde des jeux vidéos (« *sprite* »)
- **Animer** « ces sprites »

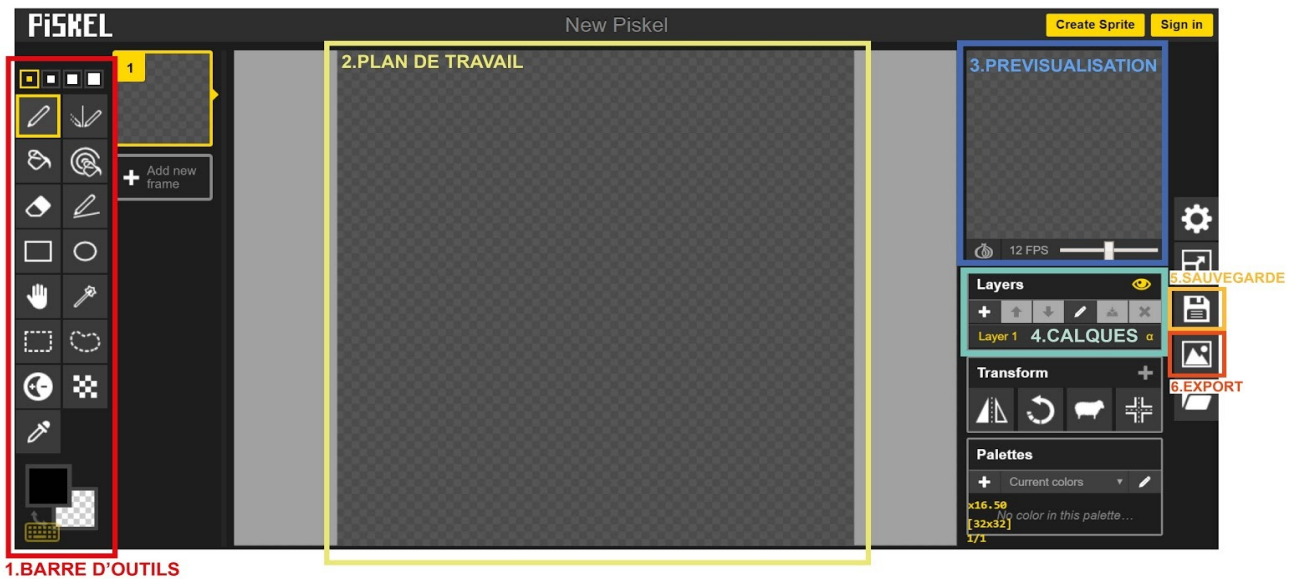
Pour accéder à Piskel, rendez-vous sur le site web de Piskel: <http://www.piskelapp.com/>

Il est possible de créer un compte sur le site web, ou de tout simplement créer un « sprite » sans compte. Il est bien évidemment recommandé de créer un compte, car tu auras accès à tes créations sur n'importe quel poste informatique et elles seront sauvegardées sur ton compte si tu souhaites y apporter des modifications plus tard;

Clique sur la touche **Créer Sprite/Create Sprite**



Voici l'interface de travail :

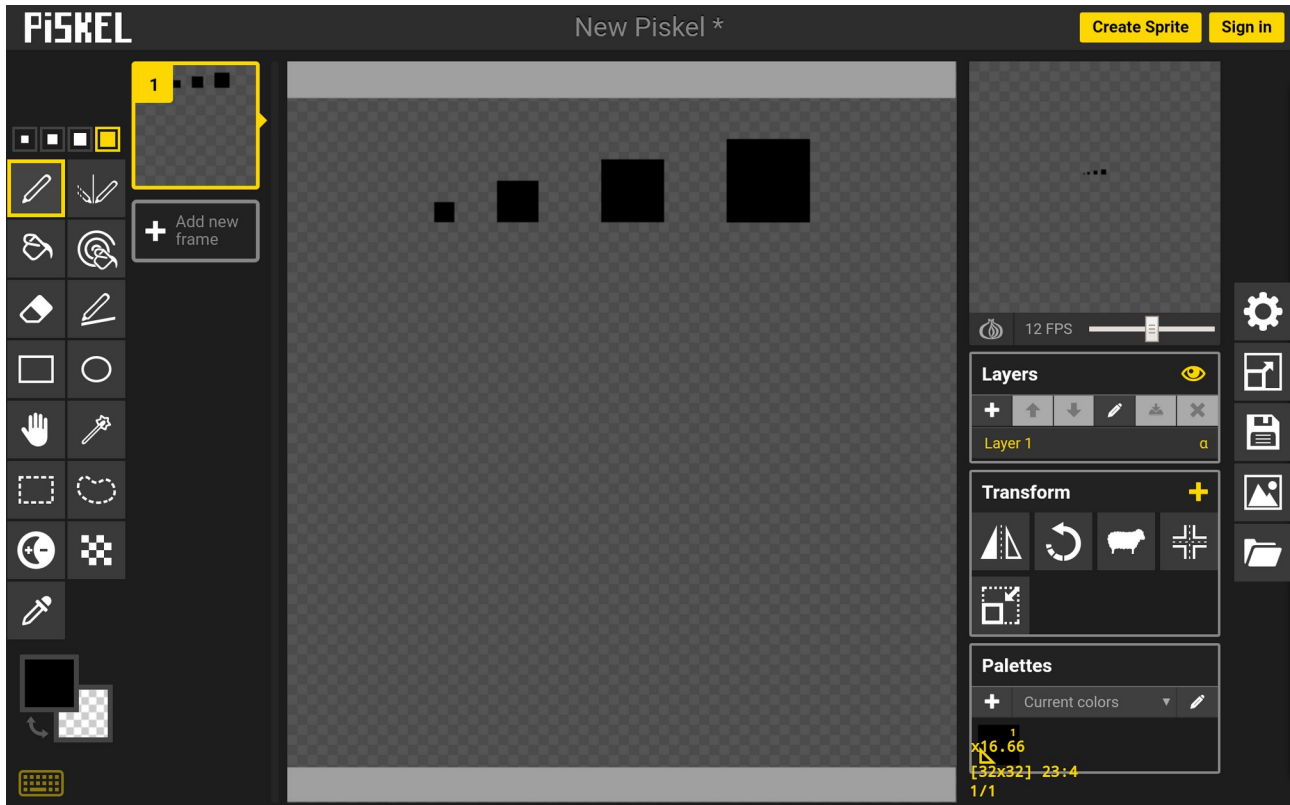


1. **La barre d'outils:** Les outils de travail (crayon, sélection, pot de peinture, etc.)
2. **le plan travail,** avec sur le coté gauche l'affichage de tes vues (frames en anglais)
3. **la prévisualisation de l'animation** de ton personnage, en fonction des tes vues qui constituent chacune une étape d'animation.
4. **les calques (layers).** Tu pourras utiliser cette fonction quand tu seras plus à l'aise avec le logiciel, pour le moment son utilisation n'est pas nécessaire . Cette fenêtre permet de réaliser des calques, cela sert à superposer des images, un paysage en fond et un personnage en premier plan par exemple. En dessous tu trouvera des outils transformation, et l'affichage des couleurs que tu utilises le plus souvent (palette- currents colors)
5. **La sauvegarde,** si tu as créé un compte, tu peux sauvegarder ta création, et ainsi pouvoir la modifier.
6. **L'exportation** de ta création soit sous forme d'image (format .png ou .jpeg) si tu n'as travaillé que sur une seule vue, soit sous forme de gif animé (.gif) si tu as créé un sprite animé, les options de l'export te permettent de définir les dimensions etc...

DESSINER /LES OUTILS DE DESSIN

Ton dessin débute dans une «vue» (frame) , si tu veux créer une image fixe tu ne travailleras que sur une seule vue, en revanche si tu veux une animation, tu feras plusieurs vues...

Outil crayon



Utilise le “crayon” pour dessiner des pixels de différentes tailles.

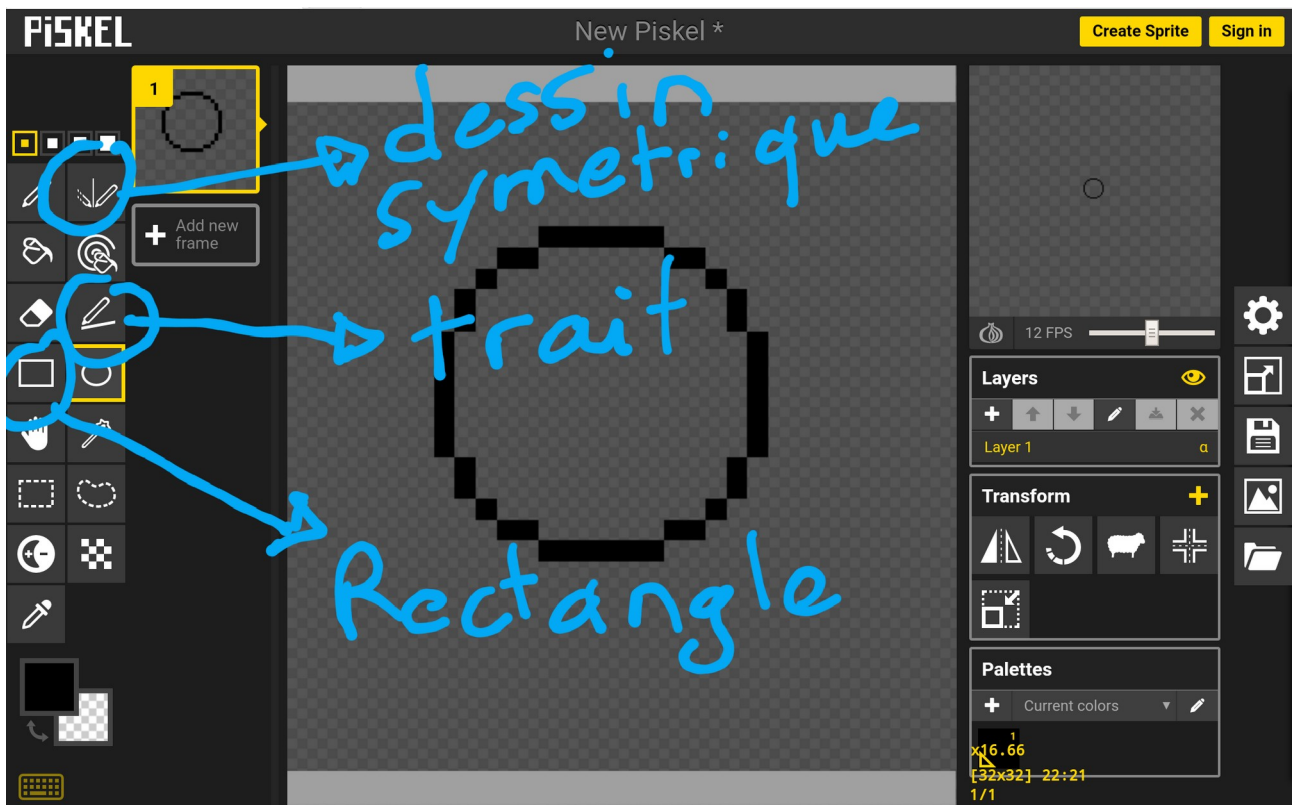
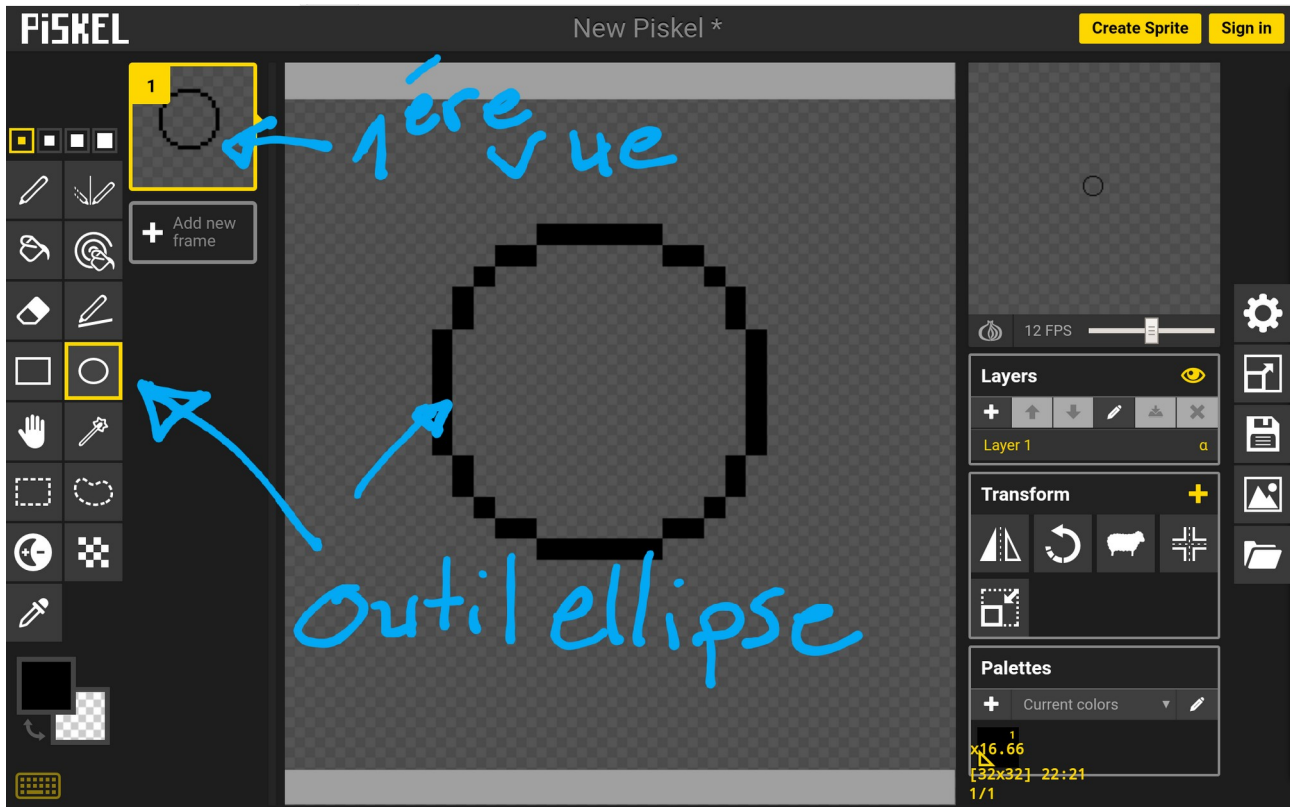
Tu peux choisir la taille de tes pixels en sélectionnant l’un des 4 carrés au dessus de la barre d’outils.

Il suffit ensuite de cliquer sur le plan de travail pour créer des pixels.

Pour gommer utilise la “Gomme” juste en dessous du pot de peinture, pour effacer, règle la taille de celle-ci de la même manière qu’avec le “crayon” grâce aux 4 carrés de différentes tailles en haut de la barre d’outils.

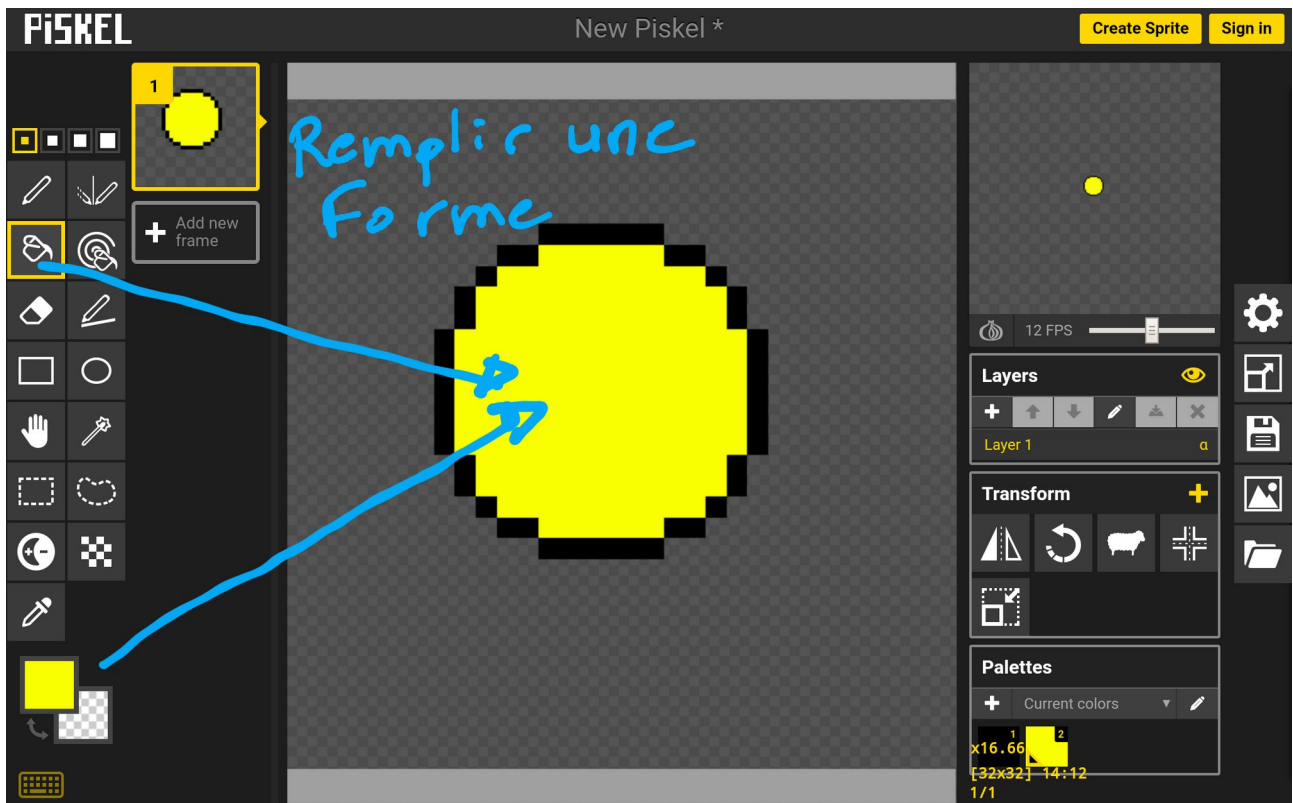
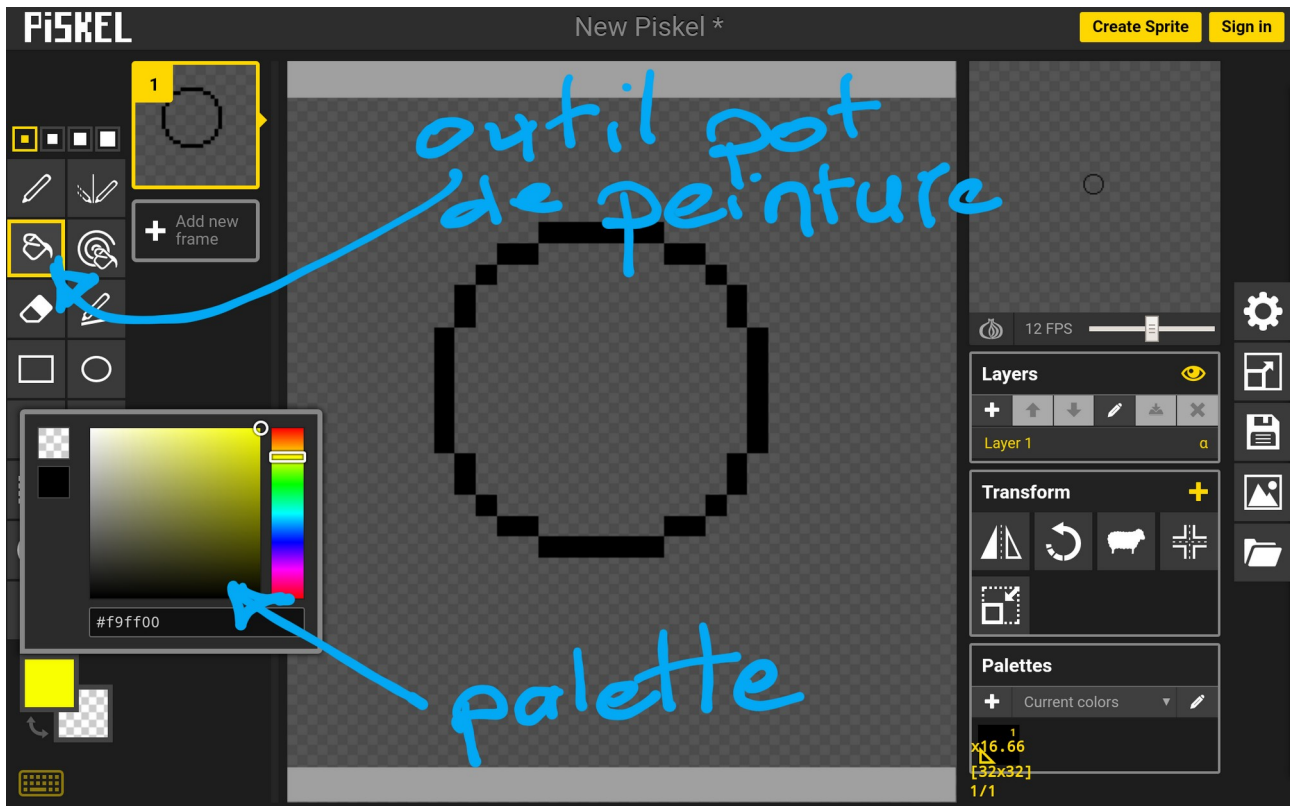
Outil ellipse/outil rectangle...

En cliquant dans ton plan de travail tu peux créer des formes géométriques : l'ellipse, le rectangle, l'outil trait qui te permet de tracer des lignes droites, tu peux même dessiner en « miroir » avec le "crayon symétrique" , Il se trouve à droite du "crayon" dans la barre d'outils.



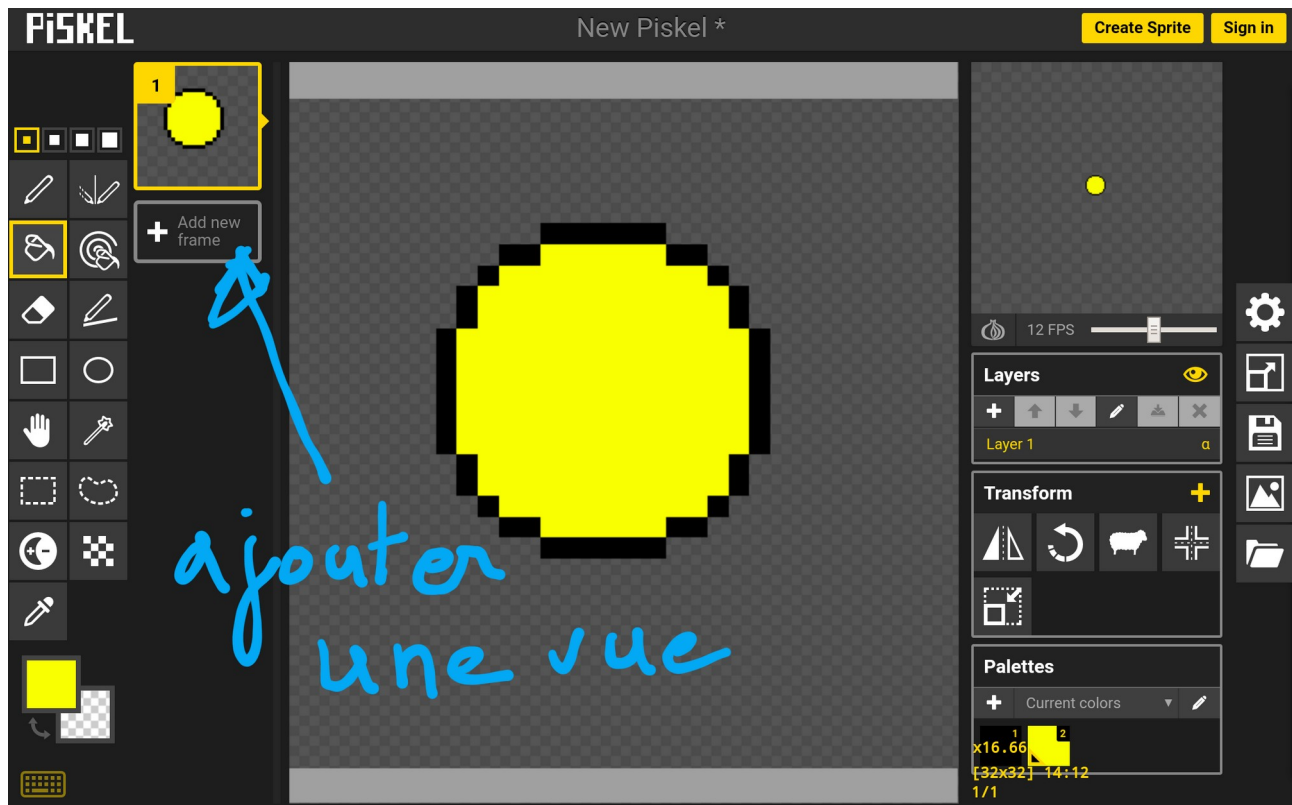
Outil pot de peinture et couleur

il te permet de remplir une forme de couleur ou le fond de ton image (vue), il te suffit de cliquer dans la forme pour la remplir de la couleur choisie. La couleur peut être modifiée en cliquant dans le carré en bas à gauche, ensuite il te suffit de cliquer dans la palette pour choisir ta couleur. Ensuite sélectionne les couleurs en bougeant le curseur à droite et en affinant ton choix de couleur dans le dégradé à gauche.



CRÉER UNE ANIMATION

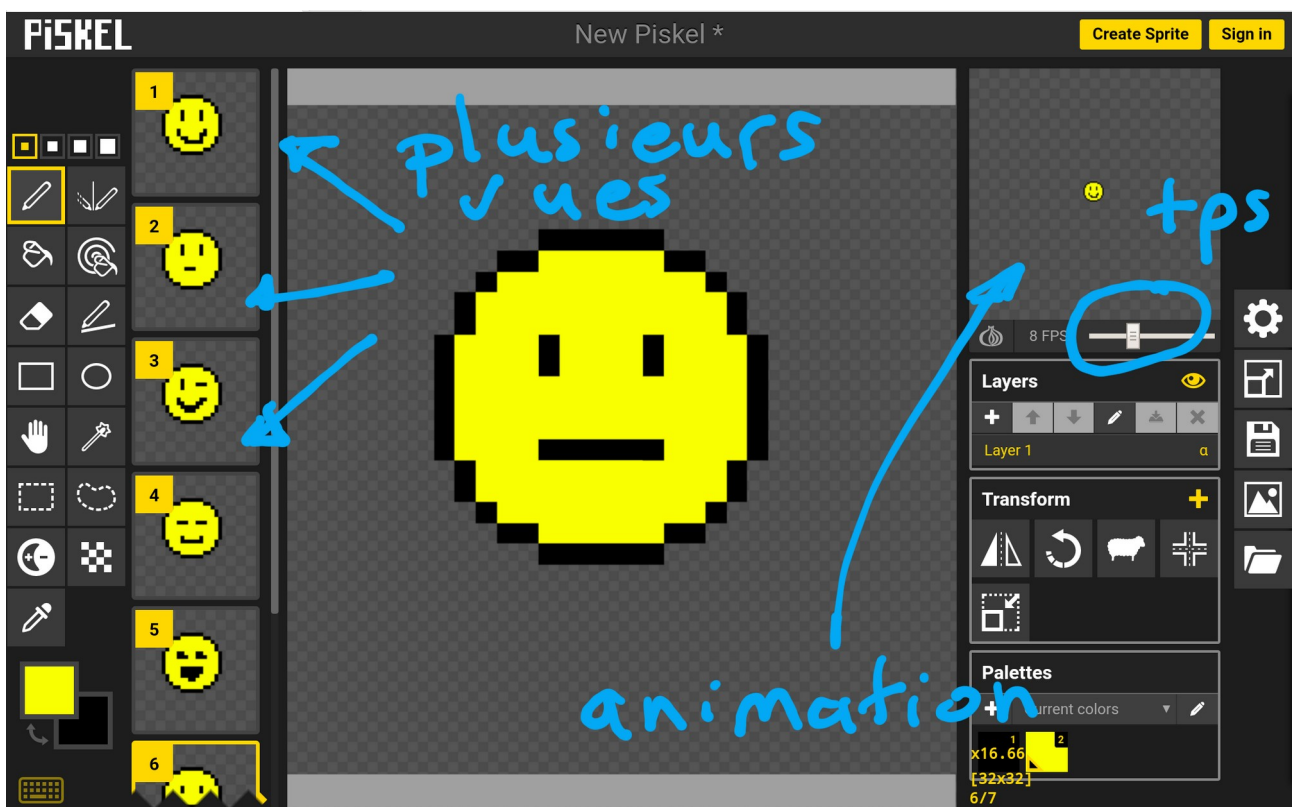
Nous allons créer plusieurs vues d'un même objet, à chaque vue (frame) nous allons le modifier afin de créer un mouvement,



Les vues sont visibles sur le côté gauche entre le plan de travail et la barre d'outils.

L'animation de ton sprite, est visible en haut à droite.

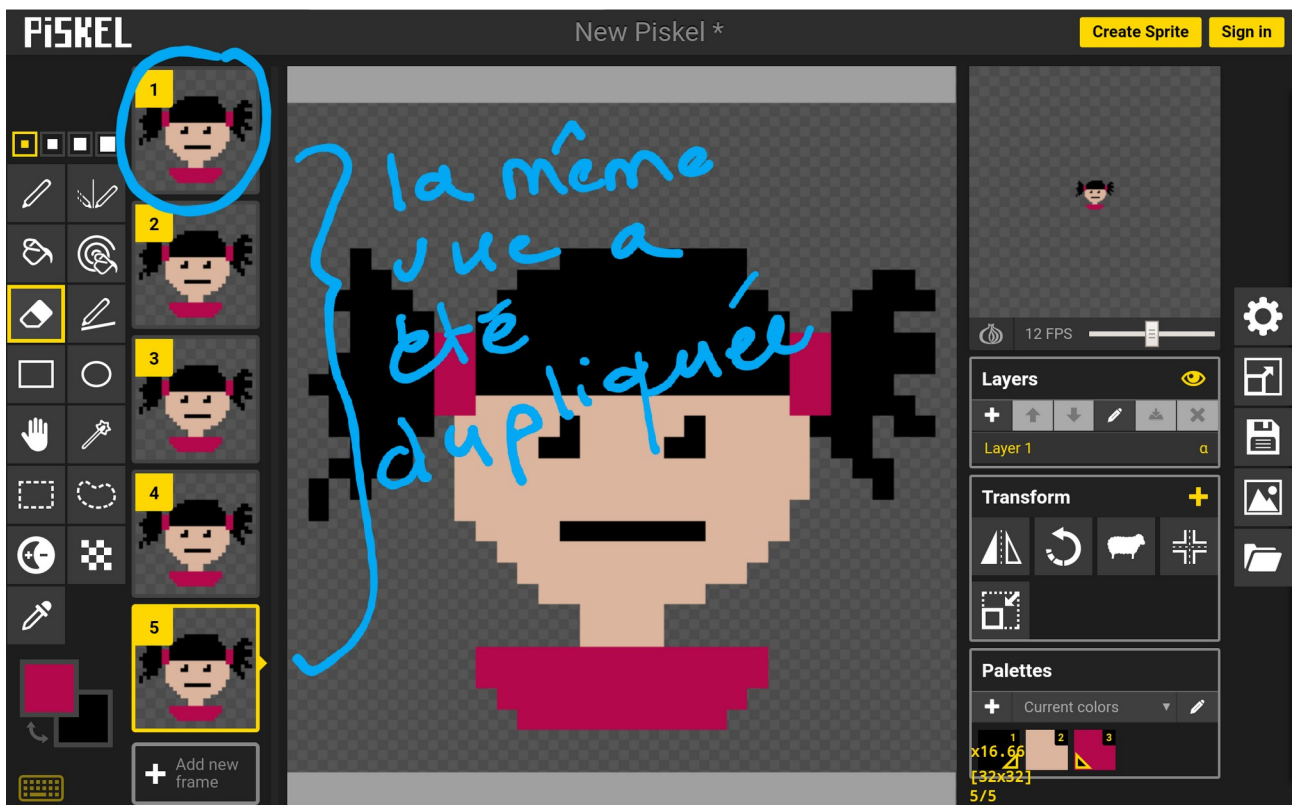
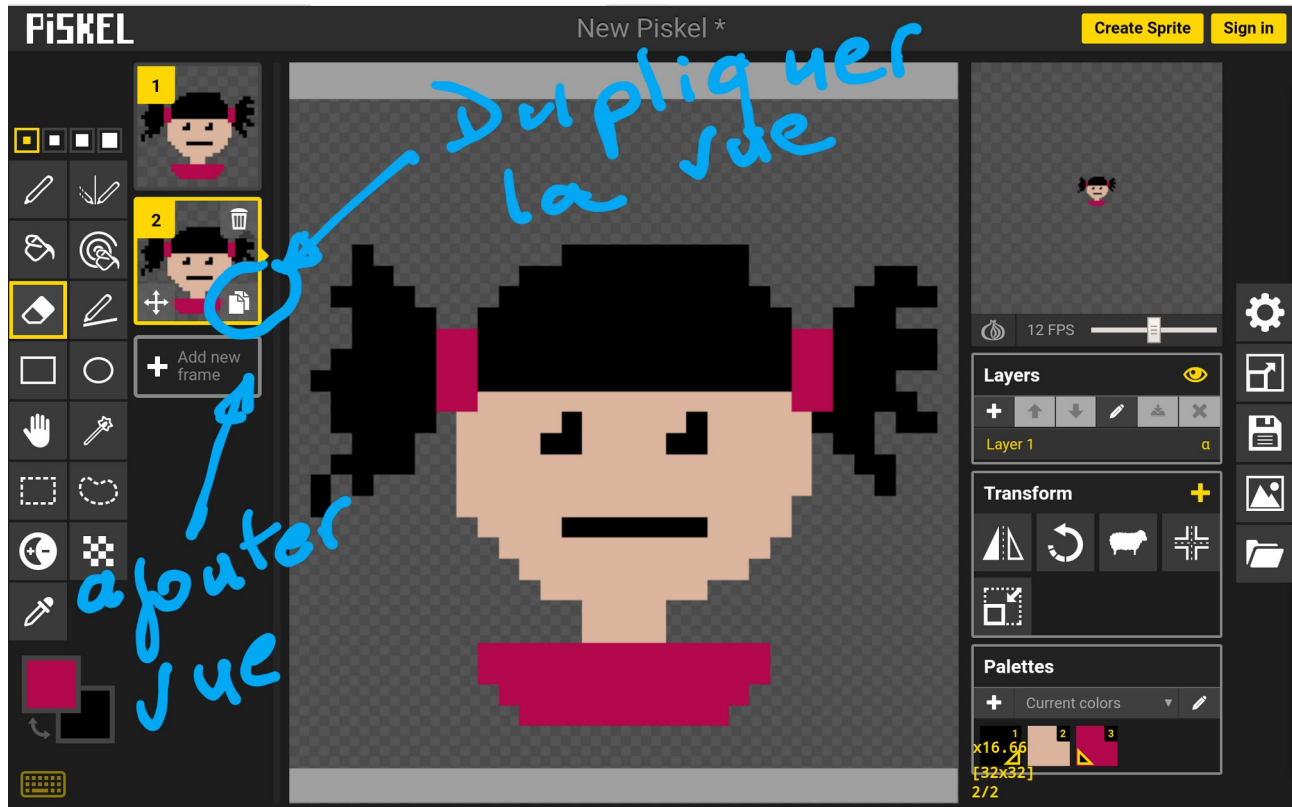
Tu peux ralentir ou accélérer ton animation en modulant la molette en dessous de la prévisualisation.

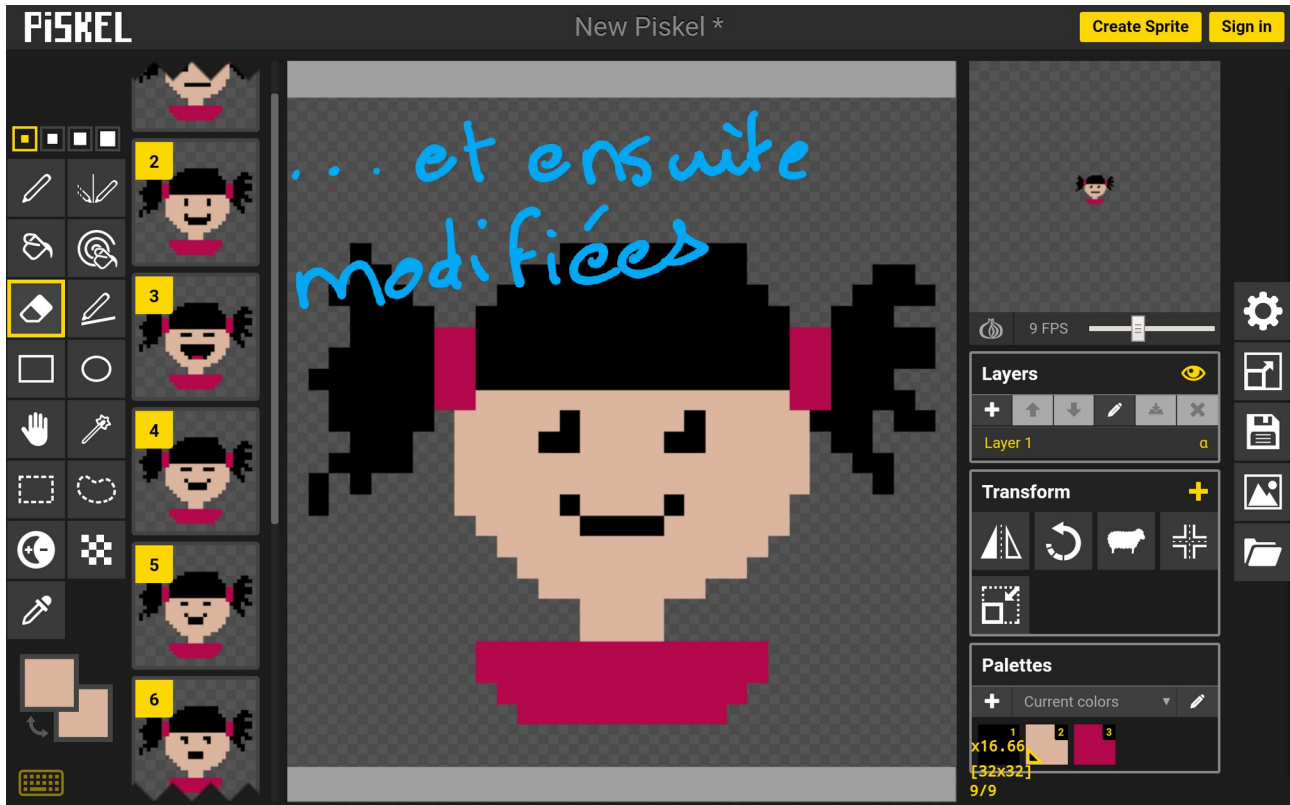


Dupliquer ou ajouter « vue » (frame)

Pour faciliter l'animation de ton sprite, tu peux dupliquer la 1ère vue, et ensuite modifier chaque vue « clone », cela te permet d'avoir une base, surtout si il s'agit d'un personnage qui doit être reconnaissable

Quand tu te positionnes sur une vue tu peux la supprimer ou la dupliquer, pour ajouter une nouvelle vue sans dessin, clique sur le plus ajouter une vue



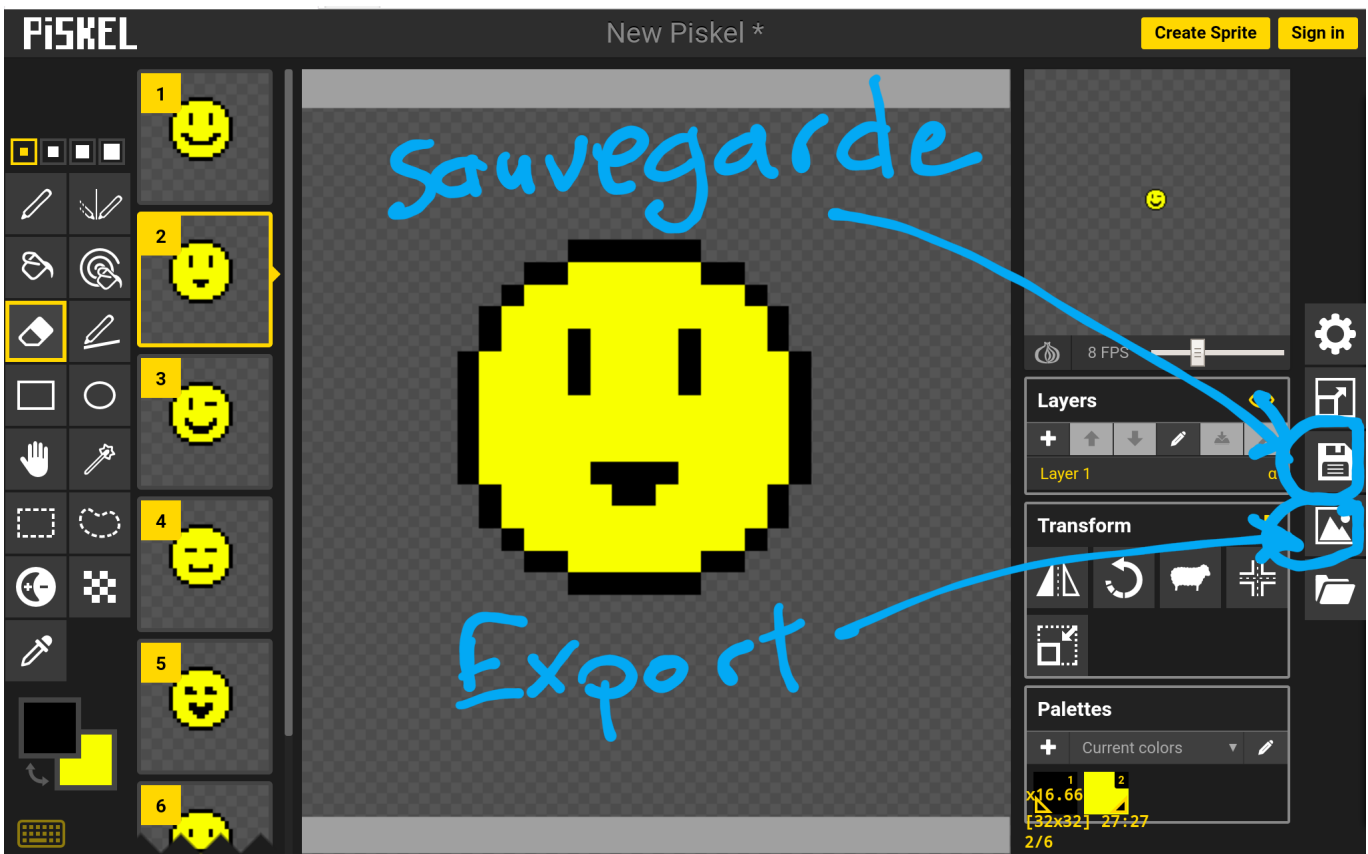


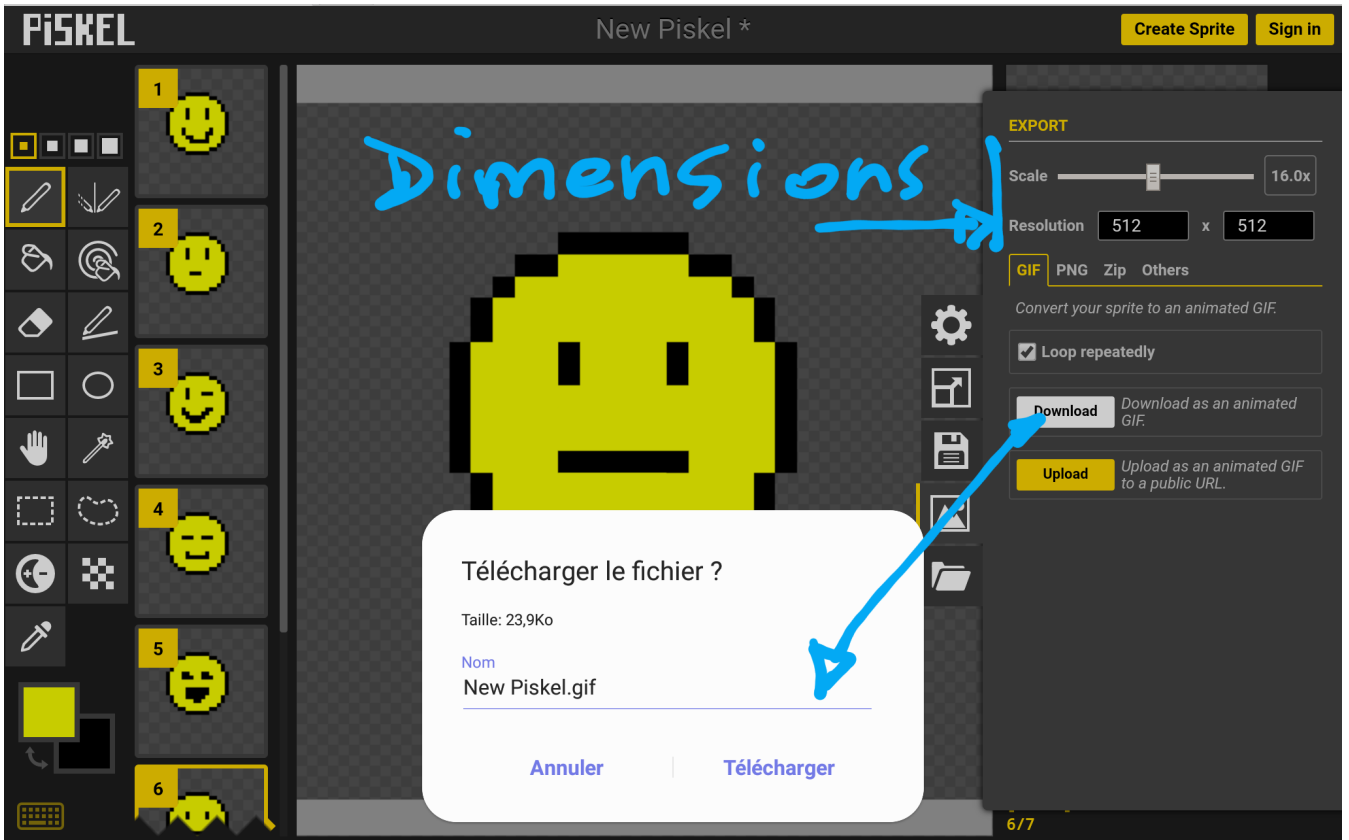
SAUVEGARDER ET EXPORTER TA CRÉATION

L'onglet "Sauvegarde" (voir page 1) à droite de l'écran représenté par une disquette permet de sauvegarder ton projet afin de pouvoir le modifier par la suite. Tu pourras le ré-ouvrir avec piskel. Mais ce fichier ne permet pas de partager ta création comme une image.

L'onglet "Export" (voir page 1) à droite de l'écran juste en dessous de la "disquette" permet d'enregistrer ta création sous forme d'image fixe (.png) ou d'image animé (.gif).

Pour avoir une bonne qualité d'image, redimensionne l'image en 500 X 500.





Bonne création à tous !

