

PISKEL

Je crée mes sprites



Carnet de l'apprenant·e

CodeNPlay

Moteurs compatibles

Ce module peut être fait avec les moteurs suivants :

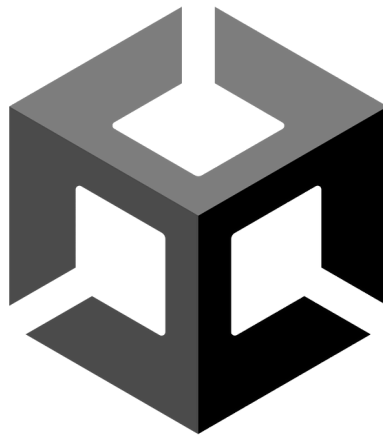
Scratch



Makecode Arcade



Unity



Premiers pas dans le dessin numérique

1) Explorer l'interface de Piskel et identifier ses composants.

2) Dessiner dans Piskel les éléments suivants et les intégrer dans le panorama :

- Table



- Buisson



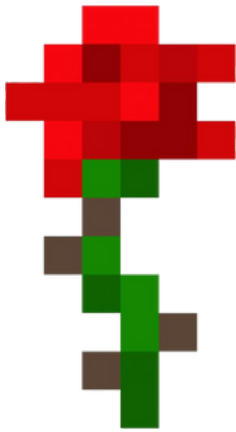
- Créature



- Personnage



- Fleur



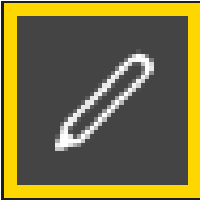
- Champignons



- Renard



Boite à outils



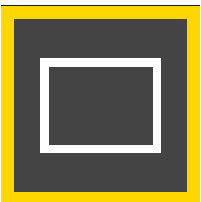
Pen tool : Permet de “peindre” un pixel à la fois ou dans un carré centré sur le curseur (selon la taille du pinceau).



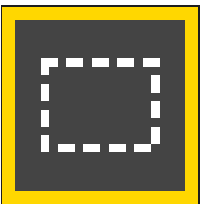
Paint bucket tool : Permet de “peindre” toute une zone d’un coup. Il va changer la couleur du pixel sous le curseur et celle de tous les pixels qui se touchent et sont de la même couleur.



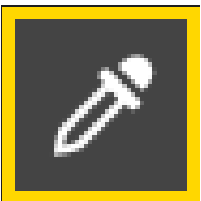
Eraser tool : Permet d’effacer le pixel. Le pixel sera alors transparent.



Rectangle tool : Permet de peindre un rectangle.



Rectangle selection : Permet de sélectionner une zone. Pressez **ctrl + C** ou **ctrl + X** pour copier ou couper la zone. Glissez-déposez la zone à un autre endroit et pressez **ctrl + V** pour coller ce que vous aviez copié.

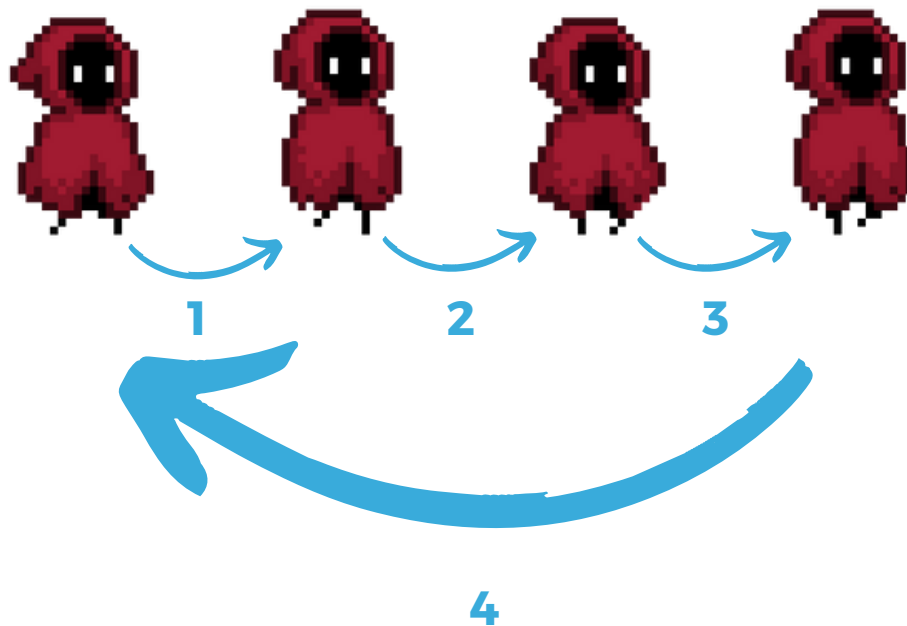


Color picker : Permet de sélectionner une couleur dans le dessin pour la récupérer dans l’un des carrés de sélection de couleur.

Créer des sprites animés

Avant tout il faut comprendre ce qu'est un sprite animé.

Pour faire un sprite animé il va falloir créer plusieurs images qui décomposent le mouvement du sprite. Un personnage qui marche pourra, par exemple, être représenté par une succession de cinq images.



Pour bien comprendre cette animation du sprites par plusieurs images, nous allons commencer par créer une animation d'un personnage sur papier et en 2 images.

- 1) Dessiner une première image pour l'animation
- 2) Créer une deuxième frame et dessiner une deuxième image qui sera la prochaine étape de l'animation
- 4) Exporter les deux images, les extraire et les réimporter dans votre environnement de développement