

Game Art 2D: mémo technique

Logiciels

- Painting → Photoshop (payant) / Krita (gratuit) : <https://krita.org/fr>
- Pixel art, animation → Piskelapp (gratuit) : <https://www.piskelapp.com>
- iPad → Procreate (chf 10.-)

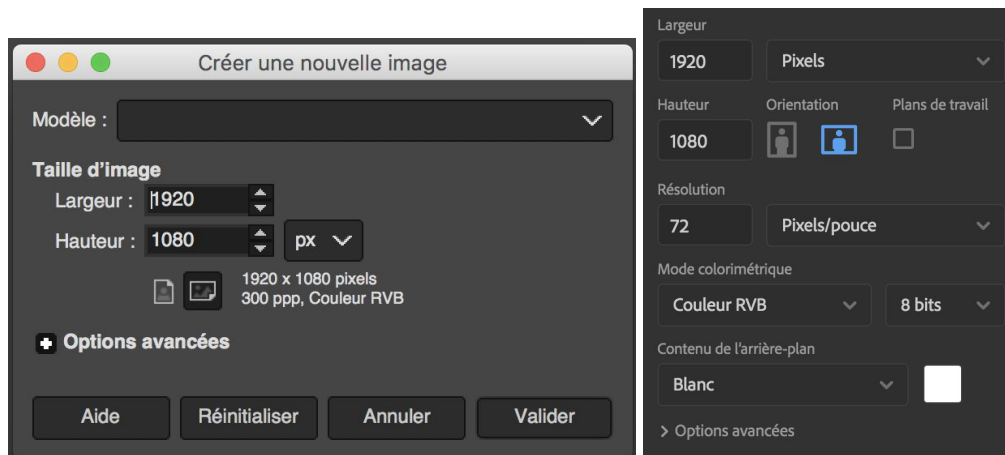
Formats de fichiers

- Taille d'un écran plein (standard, variable selon support): 1920 * 1080 (16:9) (LxH)
- Fichiers à transmettre aux développeurs:
 - Assurez-vous que votre image a bien un **fond transparent**
 - Tous les fichiers doivent être exportés avec l'extension **.png**
 - Les animations sous forme de **spritesheet** ou **d'images séparées**
- Transmettre une animation: voir rubrique dédiée (page suivante)

Espace de travail

Création d'un fichier de travail

- Une taille de 1920 pixels (largeur) par 1080 pixels (hauteur) équivaut à un plein écran 16:9 (le plus fréquent)
- Si paramétrable, la résolution doit être à 72dpi
- Pour avoir un fond transparent, évitez de dessiner sur le calque "arrière-plan". Désactivez-le et créez des calques supplémentaires pour travailler.
- Astuce: à chaque fois que vous voulez créer un nouvel élément, faites-le dans un nouveau calque: un calque par élément de jeu
Exemple: un calque pour le sol, un calque pour une plateforme, un calque pour un objet, ...



Captures d'écran: Gimp - Photoshop

Animations

Transmettre une animation

- Pour transmettre une animation aux développeurs:
 - **Pas de .gif animé!**
 - Chaque image d'animation doit être envoyée **séparément**
 - Si vous souhaitez transmettre l'animation dans un seul fichier, il doit être sous forme de **spritesheet** *Ex. de spritesheet* →
 - Assurez-vous que votre image a bien un **fond transparent**

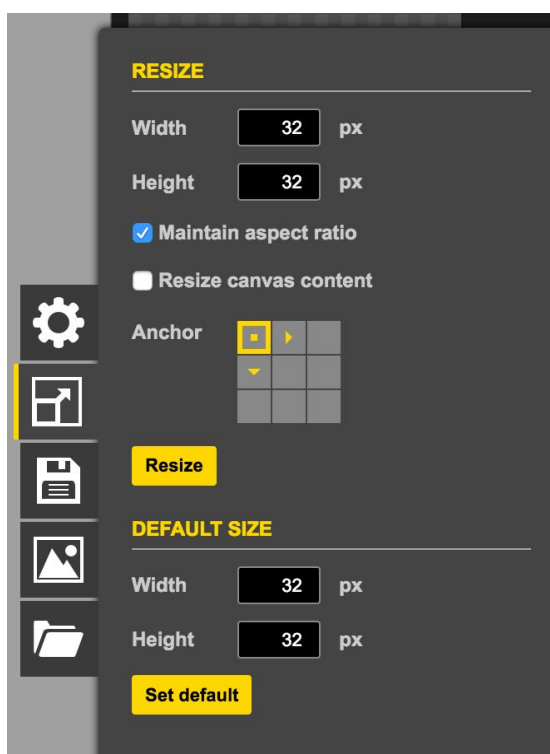


Exporter sans spritesheet

Si vous n'avez pas la possibilité d'exporter votre animation sous forme de spritesheet, vous pouvez également enregistrer chaque frame (image d'animation) dans un fichier séparé.

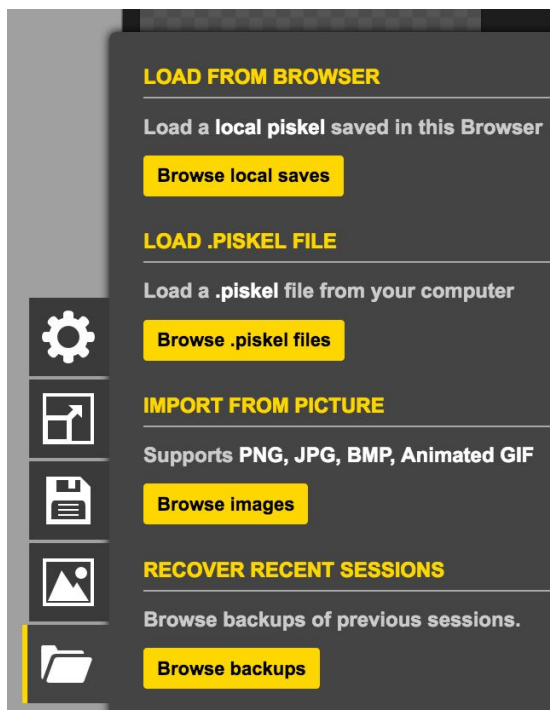
Piskelapp

(très) Basique mais pratique et intuitif, *Piskelapp* est un outils de création d'animation en ligne, entièrement gratuit. Nous le recommandons si vous n'avez pas de logiciel préféré d'animation, si vous recherchez quelque chose de simple et facile d'utilisation, particulièrement si vous souhaitez travailler en pixel art. Mais il peut s'avérer également utile pour générer des spritesheet ou modifier un fichier animé existant. Nous vous présentons ici quelques fonctionnalités pratiques.



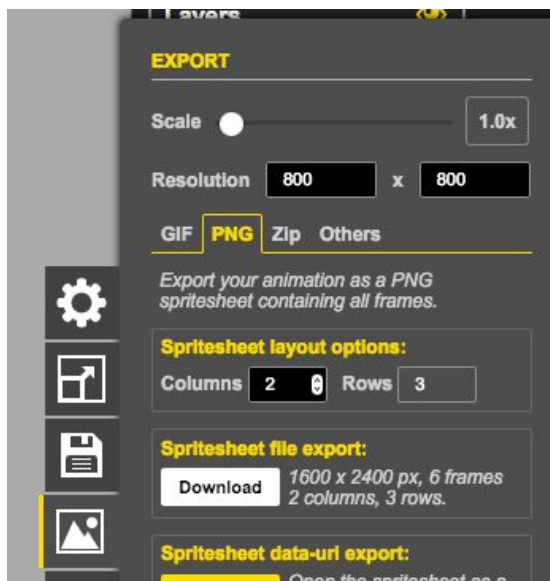
Créer un fichier dans Piskelapp

Après avoir cliqué sur "Create", n'oubliez pas de redimensionner votre fichier aux dimensions désirées.



Importer une animation dans Piskelapp

Vous pouvez importer différents types de fichiers, animés ou non, qu'ils aient été créés dans Piskelapp ou non. Une fonctionnalité notable est que vous pouvez importer un .gif animé depuis votre ordinateur pour le retravailler, et éventuellement l'exporter en spritesheet.



Exporter en spritesheet avec Piskelapp

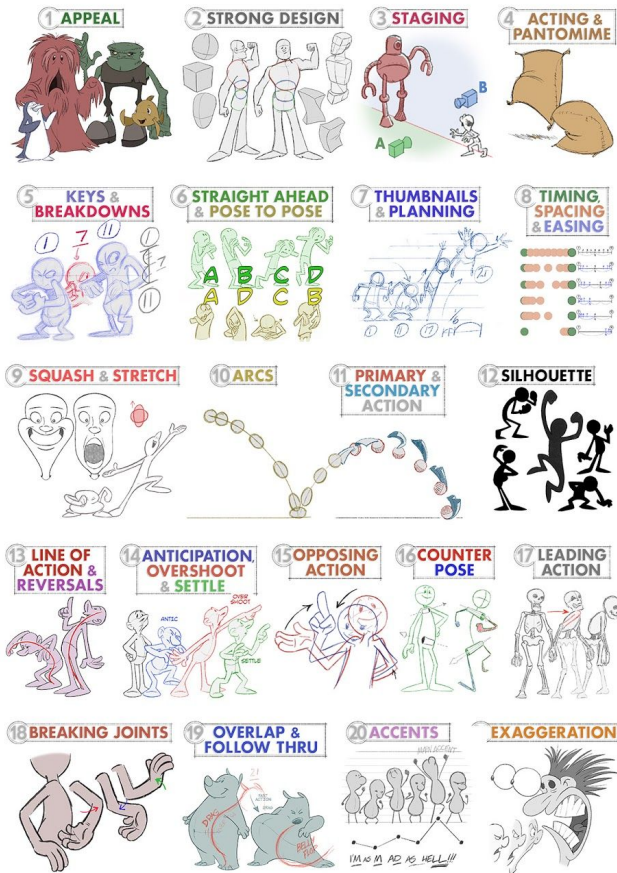
Bouton "Export" (et non pas "Save") → onglet "PNG" → bouton "Download" dans *Spritesheet file export*

Ressources diverses (vrac)

Références d'animation - source: angryanimator.com

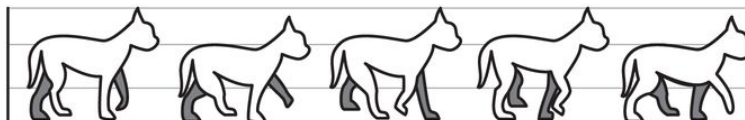
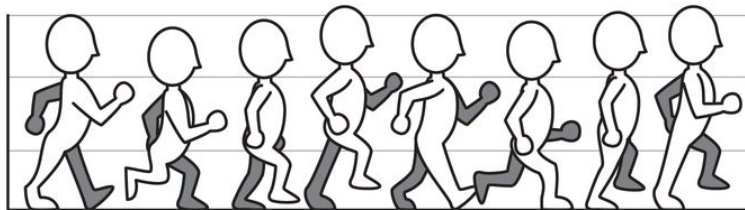
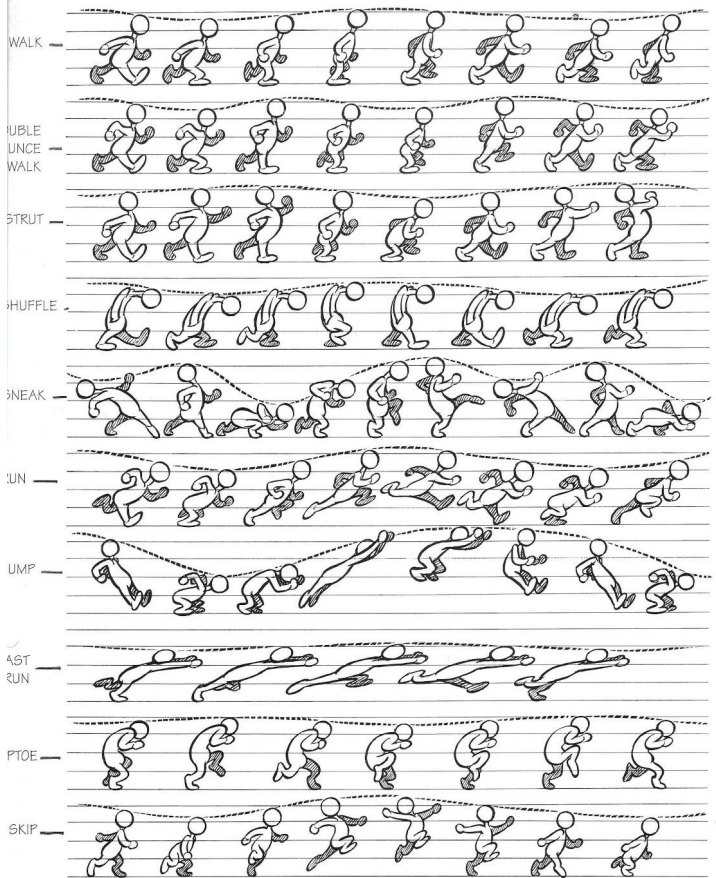
The 21 Foundations of Animation

BY DERMOT O'CONNOR
ANGRYANIMATOR.COM
COPYRIGHT 2018



MOVEMENTS OF THE TWO-LEGGED FIGURE

HERE IS A COMPARISON OF VARIOUS TWO-LEGGED, FORWARD MOVEMENT CYCLES. HALF OF EACH CYCLE HAS BEEN DRAWN BELOW. YOU CAN REVERSE THE HANDS AND THE FEET FOR THE OTHER HALF. THESE CYCLES CAN BE USED AS "REPEATS", IN WHICH THE DRAWINGS ARE REPEATED OVER AND OVER WHEN THE FIGURE REMAINS CENTERED ON THE SCREEN WHILE THE BACKGROUND MOVES.



Ressources en ligne

- Angry Animator (dessin d'animation) : <http://www.angryanimator.com/word/>
- Bibliothèque de textures : <https://www.textures.com>
- Game art refs 2019 : <https://www.pinterest.fr/elliottlp/game-art-references>
- Poses humaines (références) : <http://www.posemaniacs.com>
- Forum d'entraide et formation: <https://digitalpainting.school>
- Outil de pixel art et animation en ligne: <https://www.piskelapp.com>
- ...