

Piskel

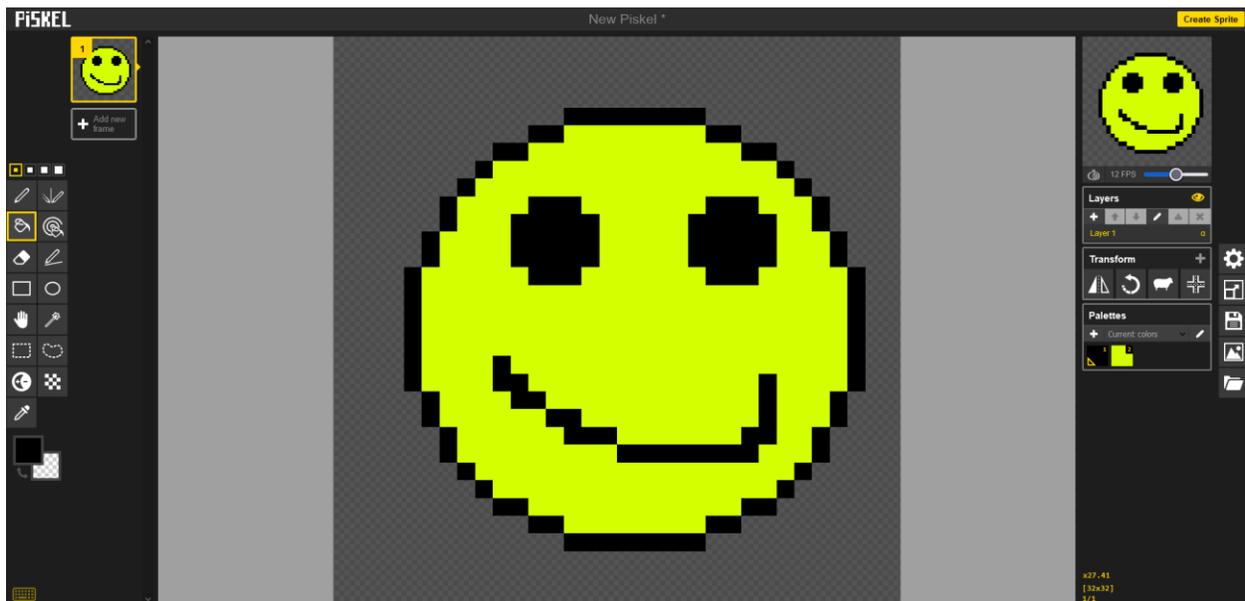
Logiciel de création graphique

Lien

Piskel. (n.d.). Piskel - Free online sprite editor. <https://www.piskelapp.com/>

Visual Art Resources. (2020, July 11). How to Use Piskel / Using Piskel to Teach Pixel Art & Animation [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JQVnuZx-XaA>

Description





Piskel est un éditeur en ligne gratuit pour créer des sprites (terme du monde du jeu vidéo emprunté de l'anglais désignant un élément graphique) animés et du pixel art. Il vous permet de créer des animations dans votre navigateur et de les visualiser en temps réel au fur et à mesure que vous dessinez. Vous pouvez ajuster le délai d'affichage en cours de route et exporter vos créations dans plusieurs formats, notamment GIF et PNG.

Piskel propose également des versions hors ligne pour Windows, Mac OS X et Linux, qui peuvent être utilisées sans connexion internet.

Caractéristiques

- Aperçu en direct : Vous pouvez obtenir un aperçu de votre animation en temps réel pendant que vous dessinez.
- Ajustement du délai des images : Vous pouvez ajuster le délai des images en temps réel.
- Plusieurs modes d'exportation : Piskel supporte plusieurs modes d'exportation, y compris les GIFs animés pour le partage et les spritesheet PNG/ZIP pour les projets plus importants.
- Open-source : l'ensemble du code est open-source et disponible sur GitHub.
- Versions hors ligne : Piskel propose des applications de bureau et hors ligne gratuites pour Windows, OSX et Linux.

Prix

Gratuit

Pourquoi l'utiliser ?

Il s'agit d'un éditeur d'éléments visuels simple mais utile. Il offre des fonctionnalités dédiées à la création d'éléments de jeu. Il est également utile pour modifier les assets importés.

Comment l'utiliser ?

Vous pouvez consulter cette [vidéo \(en anglais\) d'une enseignante en arts plastiques](#). Elle aborde toutes les fonctionnalités du programme en une seule vidéo. Cela vous donnera un aperçu de l'interface et des possibilités de l'outil.



Cofinancé par l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ce travail est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)
(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Pour en savoir plus sur D-ESL, consultez le site : <https://www.d-esl.eu>

