



**Public**  
7 ans et plus



**Durée**  
3H00 max



**Animateur(s)**  
1 ou 2



**Applications**  
Genially + Piskel

## INTRODUCTION

Des icônes des premiers Macintosh aux jeux sur consoles, le **Pixel Art** a touché plusieurs générations.

Et le pixel art a encore de beaux jours devant lui (Cf. le succès de titres comme "*Stardew Valley*", "*Dead Cells*" ou encore "*Celeste*").

Cet atelier met en lumière cet art en plein renouveau et permet de s'initier à cette **technique de dessin par ordinateur**.

## DÉROULEMENT

L'atelier Pixel Art se décompose en trois parties.

La première partie consiste à présenter ce qu'est le pixel art, à donner une première échelle pour que les participants réalisent combien de pixels composent un personnage ou un décor.



Pacman n'est composé que de 13 pixels !

Une vidéo réunissant une sélection de jeux vidéo en pixel art d'hier à aujourd'hui est un plus pour cette présentation.

La deuxième partie de l'atelier se consacre au logiciel dédié à pratique du pixel art : **Piskel** ([piskelapp.com](http://piskelapp.com)) avec une étude de son interface et de sa barre d'outils.



La troisième partie, la plus conséquente, s'organise autour de **trois exercices** à réaliser sur *Piskel* par les participants.

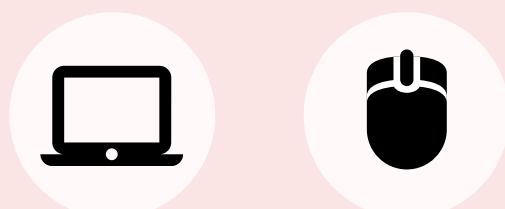
## LOGICIELS/APPLICATIONS/MATÉRIEL UTILISÉS



L'animation de l'atelier se fait à l'aide d'un rétroprojecteur. Les participants peuvent ainsi suivre l'animateur manipuler le logiciel *Piskel* et reproduire ce qu'ils voient à l'écran.

En amont, une présentation *Genially* est toujours agréable pour introduire le sujet de l'atelier à l'audience.

Pour faire les exercices pratiques les participants doivent avoir un ordinateur et une souris.



La connexion internet est conseillée mais n'est pas obligatoire, le logiciel étant disponible dans une version *offline*.

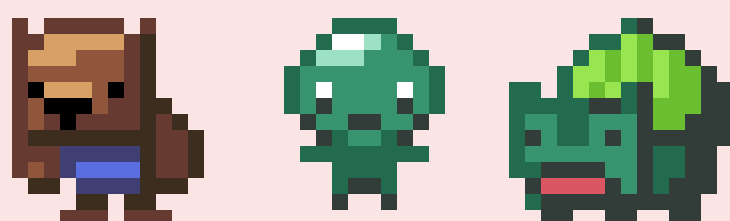
## LES EXERCICES PRATIQUES

**Exercice 1** : réaliser une icône de 16px X 16 px

Pour débiter leur initiation, les participants doivent réaliser une icône basique de 16 pixels sur 16 pixels.



Ils peuvent représenter soit un objet soit un personnage. Le challenge ici est de réussir à faire quelque chose de reconnaissable en très peu de pixels. Des exemples sont montrés sur l'écran pour leur faciliter la tâche.

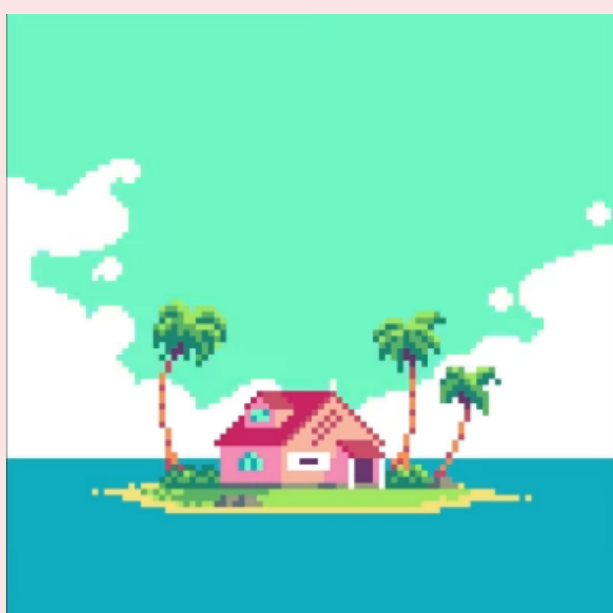


L'animateur (ou les animateurs) se déplace de rang en rang et donne une aide pour une utilisation optimale du logiciel.

## Exercice 2 : reproduire un décor en pixel art.

A partir d'une photographie d'un décor (de leur choix ou imposé), ils tentent de le retranscrire en pixel art.

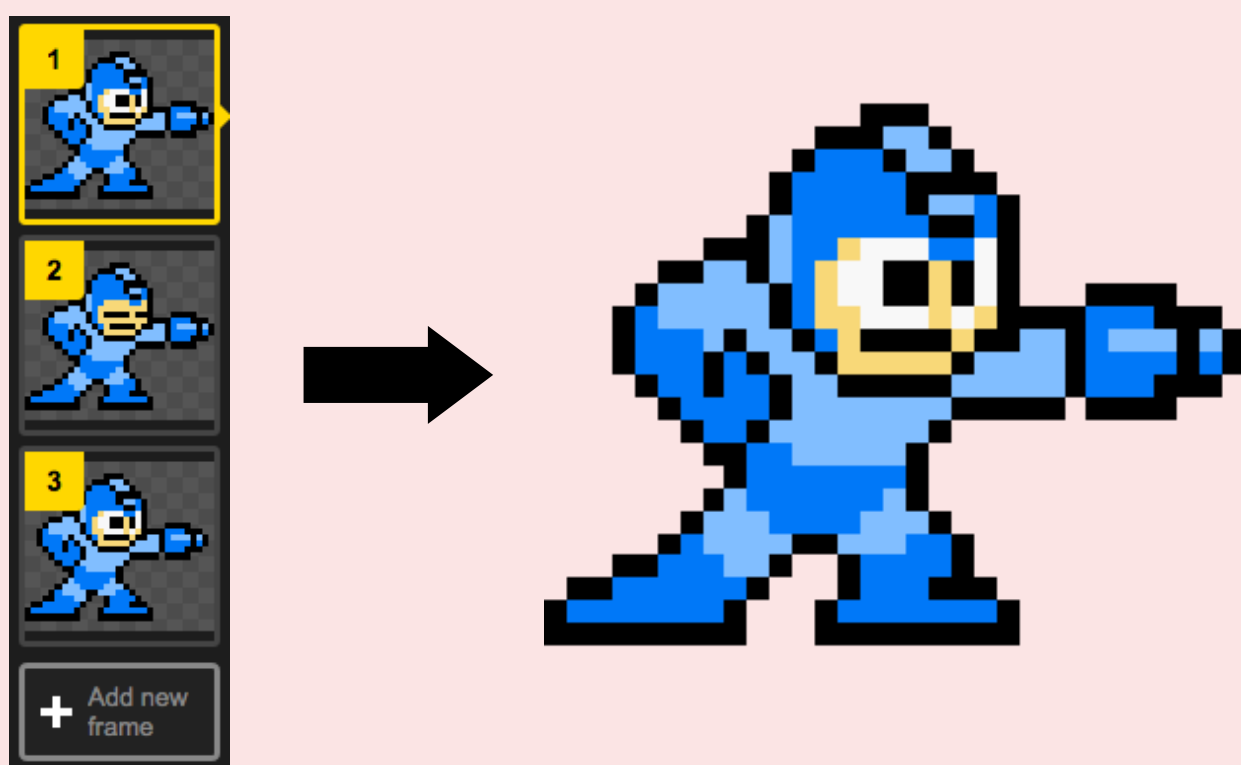
Le cadre de travail est cette fois-ci plus grand et l'exercice plus long.



## Exercice 3 : réaliser une animation

Pour finir et avoir un aperçu global des fonctionnalités de *Piskel*, les participants vont animer leur dessin.

A l'aide du système de vignettes (*frames* en anglais), ils peuvent facilement reproduire un cycle de marche, un clin d'oeil, un sourire, une voiture qui roule...



Cet atelier peut être associé à un atelier de programmation. En effet, les *sprites* (éléments en pixel) peuvent être importés en format .gif dans **Scratch**, le logiciel de programmation.

Les deux logiciels sont complémentaires.

Ainsi, ils peuvent créer personnages et éléments de décor dans *Piskel* et créer/coder un jeu avec ces mêmes éléments à l'aide de Scratch.