



Introduction au développement de jeu vidéo

GDE-101 - 17.03.2026



Retours sur les projets

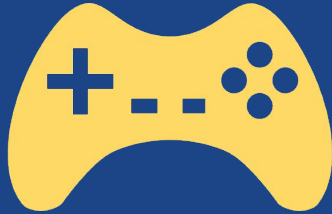


Comment vous allez ?
Vous gambergez sur votre jeu ?





Game design – Points clés



Jouer, c'est progresser

Il ne faut pas hésiter à jouer à pleeein de jeux pour apprendre à en créer !



Le GDD est important

Une feuille de route permet de ne pas se perdre.



Do-cu-men-ter !

Prendre des notes et noter les étapes importantes lors des *playtests* et autres.



Le Pixel art

Ou l'art de rendre qualitatif quand ce n'est pas en
haute qualité





Plan



Petits rappels

Outils utiles

Couleurs

Dessiner

Exercice !



Petits rappels



Histoire de toutes partir dans la même direction





C'est quoi du pixel art ?

- Une image est faite en pixel art si elle est entièrement créée manuellement et que l'auteur a eu le contrôle de la couleur et la position de chaque pixel qui la compose. Il s'agit forcément d'une bitmap.
- En gros, si tu n'as pas utilisé de fonction avancée dans ta composition, c'est okay !





Subtilités de PICO-8 !

- Essentiellement des rappels.
- Display :
 - 128 pixels par 128 pixels pour l'écran.
 - 16 cases par 16 cases.
 - Chaque case (ou sprite) est composée de 8 pixels par 8 pixels.
- Spécifications :
 - Une "spritesheet" de 128 pixels par 128 pixels.
 - Une "tilemap" de 128 par 32.
- Couleurs :

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Les conseils
donnés sont
applicables
à toute
forme de
pixel art -
mais
objectif
PICO-8 !





Outils utiles

Beaucoup de possibilités pour vous aider !





... Take a guess

- PICO-8 !





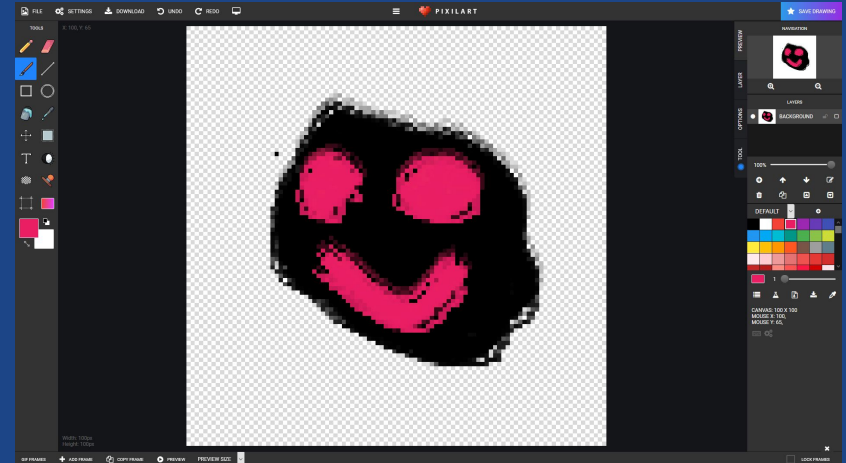
Mais pour s'entraîner

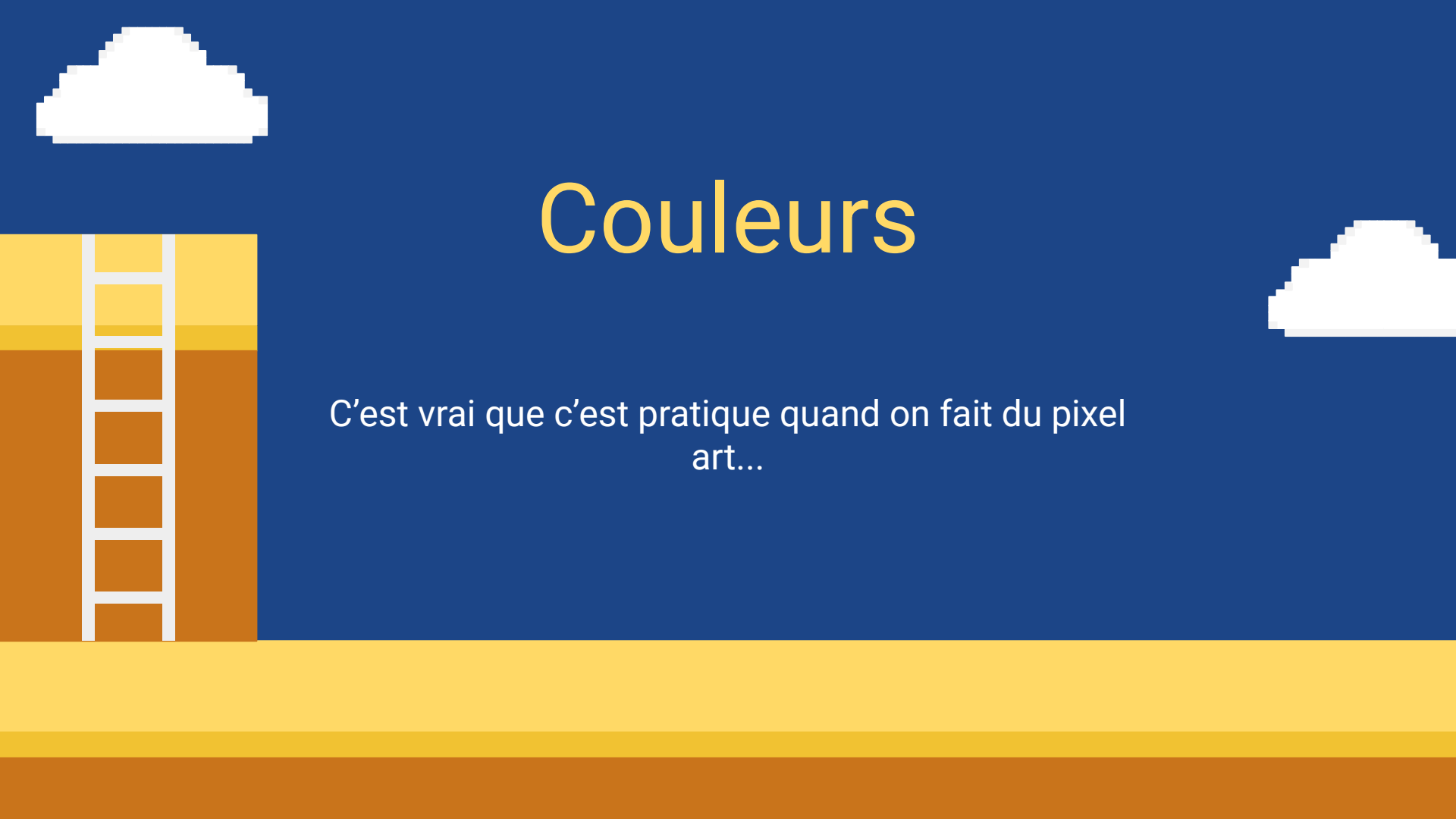
- En gros, on peut utiliser tout et n'importe quoi.
 - ... Mais il faut configurer.
- Photoshop ? PaintShopPro ? GIMP ?
 - Si tu maîtrises déjà l'outil, c'est chouette !
 - Si tu ne maîtrises pas l'outil, à part GIMP, pas la peine d'investir.
- Paint ?
 - Même remarque !



Quelques logiciels proposés

- Charamaker 1999 (abandonware).
- Graphicsgale (payant).
- Pro-Motion (très payant).
- Pixen (Mac).
- Libresprite.
- Aseprite (payant)
- FireAlpaca (pas fait pour ça de base mais gratuit)
- Pixelorama
- Version en ligne recommandée !
<https://www.pixilart.com/draw>.



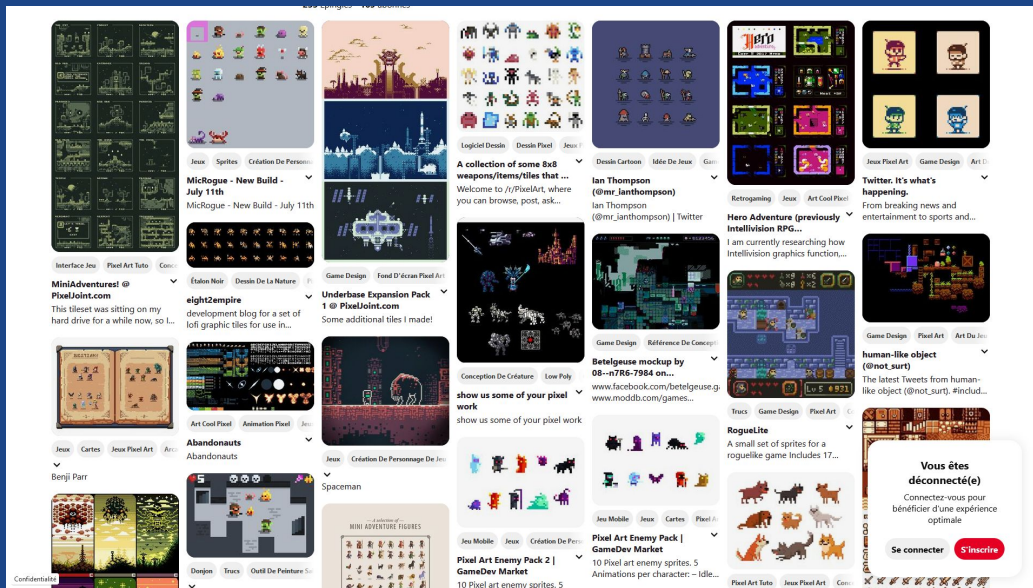


Couleurs

C'est vrai que c'est pratique quand on fait du pixel art...

Encore une fois ?

- PICO-8 a une palette limitée - c'est un art que de s'en servir.



- ... Mais les contraintes aident à l'inspiration 🧐.

La palette
de couleurs
est
primordiale.
Première
chose à
faire, et
dernière à
vérifier.





Beaucoup de théorie va être évitée

- Les couleurs, c'est non seulement un art, mais surtout une science.
 - TSL, HSL, RGB, CMJN, ...
- Cela prendrait bien trop de temps pour un cours introductif malheureusement.



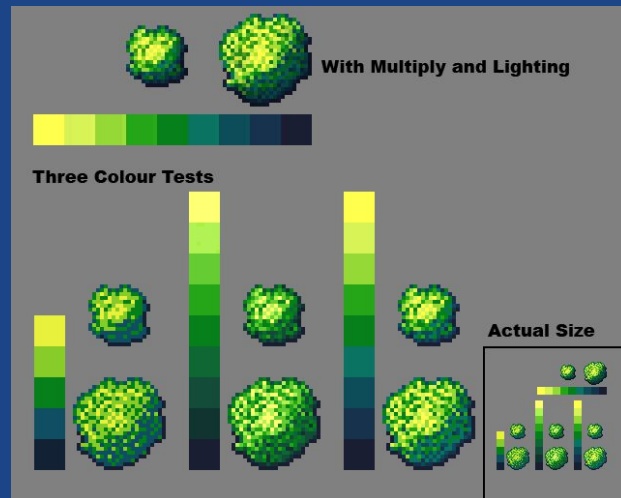
Concrètement

- Idéalement, il ne faut pas utiliser absolument toutes les couleurs à votre disposition.
- Une palette de couleurs doit être composée pour donner le ton général à votre jeu.
 - C'est souvent ce qui donne le "style" du jeu.
 - Pas obligé de mettre toutes les couleurs disponibles !
- Exemples :



Comment choisir ?

- Tester !
 - Vous allez de toute façon travailler votre palette de couleurs au fur et à mesure de votre création.
- Les rampes et les glissés de teinte !
 - Une rampe c'est un groupe de couleurs dont les teintes sont voisines.
 - 
- Re-tester !
 - Vos couleurs vont s'affiner au fur et à mesure.
- Des outils existent en ligne pour vous aider à trouver de jolies palettes.





Pièges à éviter

- Utiliser des couleurs trop saturées.
- Utiliser des couleurs trop typées.
 - Rappelez vous que l'herbe n'est pas toujours verte, que l'eau et le ciel ne sont pas toujours bleus et qu'un personnage est plus couleur pêche que rose bonbon (par exemple).
 - D'une manière générale, l'heure de la journée et la lumière ambiante modifient considérablement les palettes de couleurs, regardez autour de vous et sachez en tenir compte.
- Vouloir mettre toutes les couleurs.
- Prendre des couleurs ultra détonantes “car c’est mon style”.

Dessiner



Le dessert !





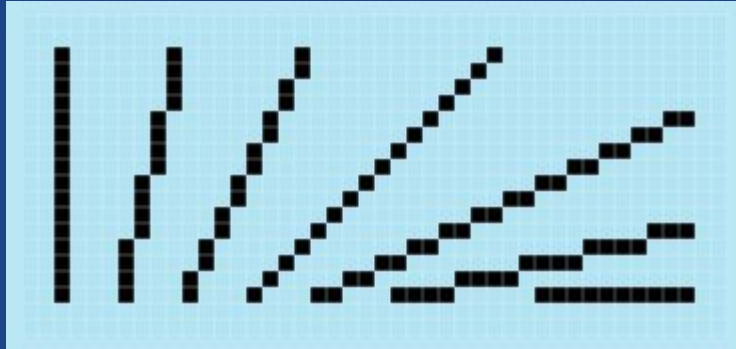
C'est pas du "vrai" dessin !

- Avoir de bonnes bases va vous aider, c'est certain, mais...
 - On dessine pas des droites ou des courbes de la même manière.
 - On n'a pas beaucoup de places donc il faut faire attention aux *outlines*.
- On va beaucoup travailler avec des formes simples.
 - Traits, courbes. C'est tout.
- Il faut faire beaucoup d'efforts pour de la simulation !



Les traits

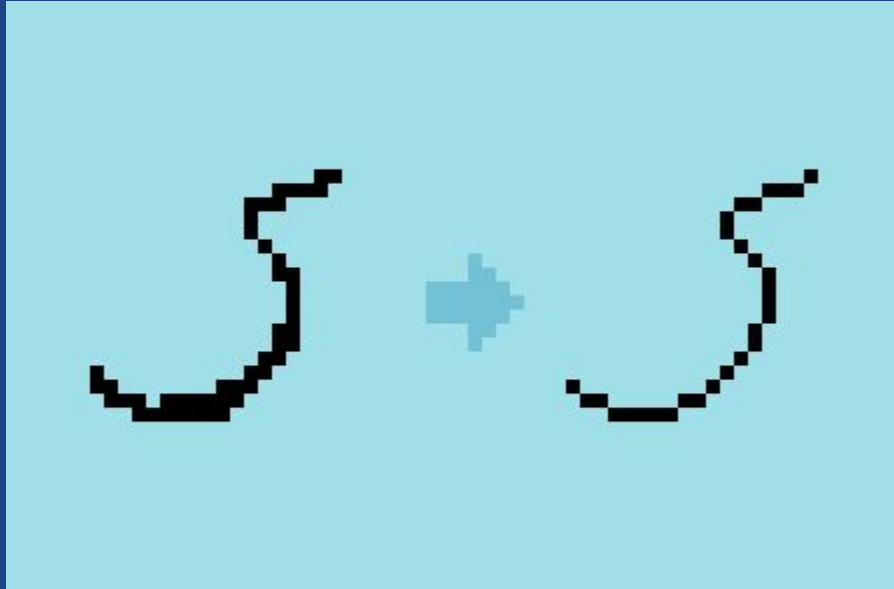
- Il faut doubler les pixels au fur et à mesure.





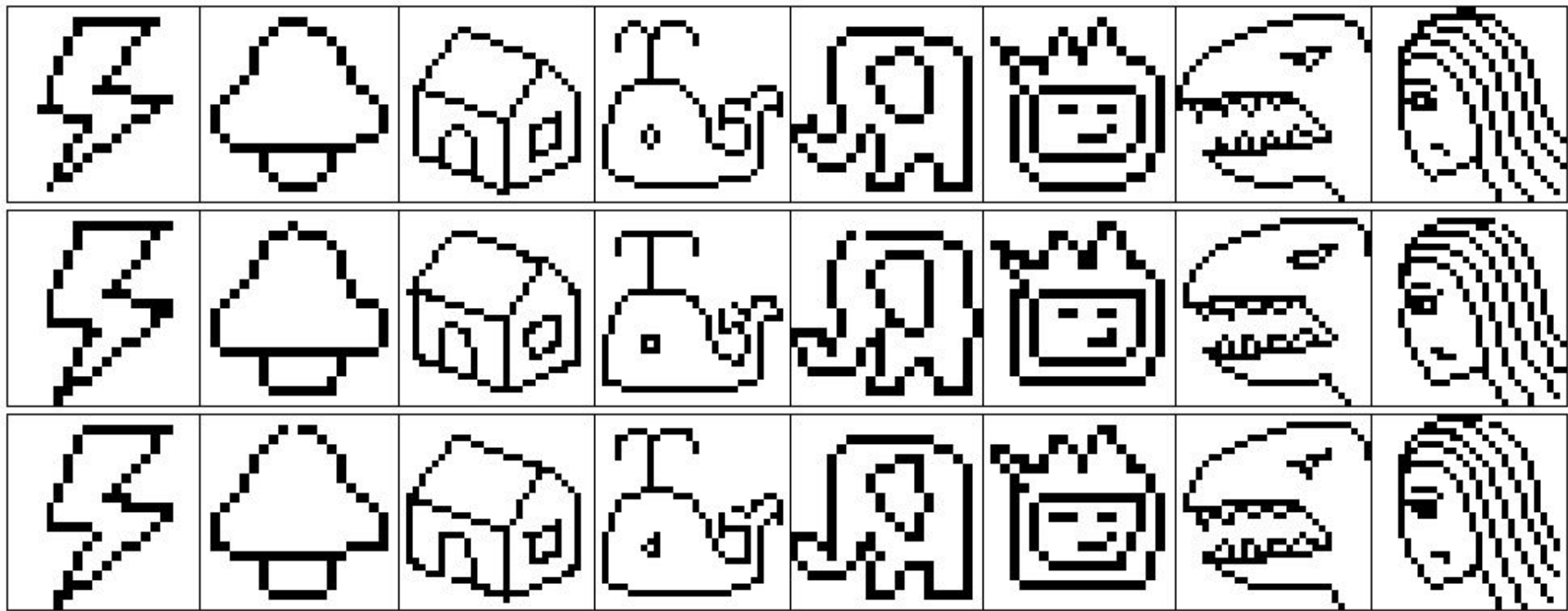
Les courbes

- Gare aux pâtés !





Quelques exemples





Pixel Art - Exercice



Les bonnes bases





L'un, l'autre, les deux

Tileset étendu

Préparer le terrain.

Character design

“Demake” un personnage.



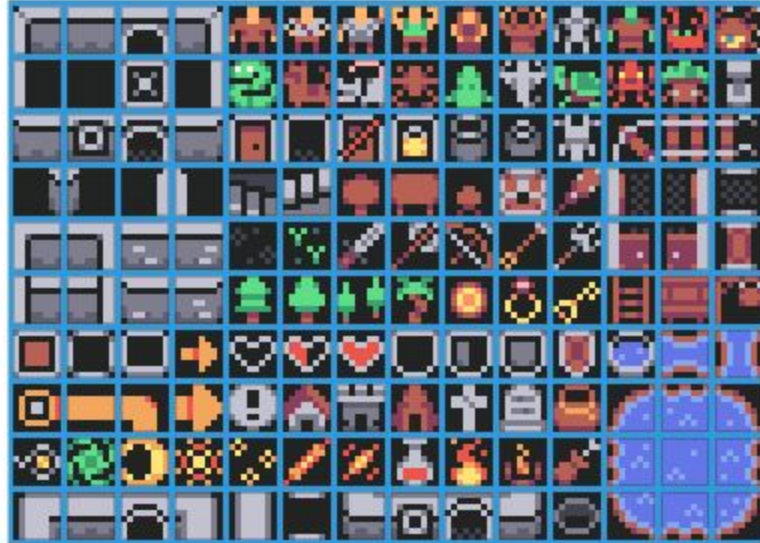
Tileset étendu

Un classique !





Tileset étendu



Le pack Micro Roguelike. N'hésitez pas à vous entraîner avec lui !

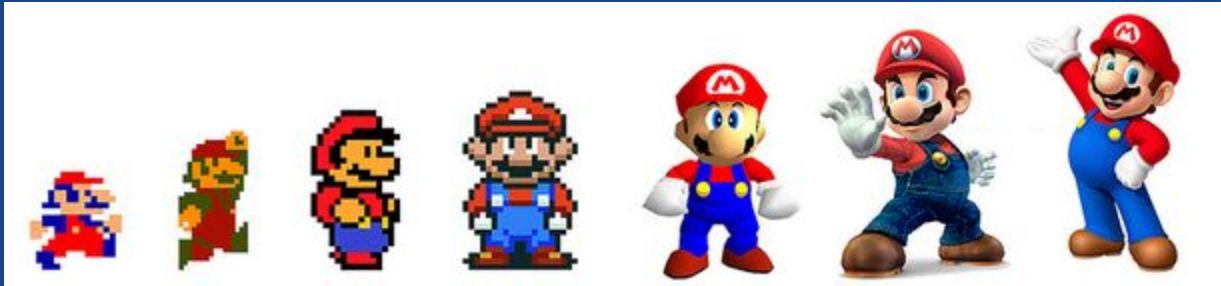


Character design

Manipulation de ficelle



Character design



Merci de votre attention !

<https://go.epfl.ch/discordGameStar>

Par écrit : canal #en-direct

Par oral : demander la parole dans
#en-direct

CREDITS: This presentation template was created by Slidesgo,
including icons by Flaticon, and infographics & images by Freepik.