Tiled

Tiled est un éditeur de niveaux 2D pour les jeux utilisant des systèmes de tuile (*tile*) et de carte de tuile (*tilemap*). Tiled permet de réaliser des jeux de tuile (*tileset*) et de les assembler.

Tiled est un logiciel libre qui peut être installé sur Linux, Windows ou MacOS

- **site principal** : https://github.com/mapeditor/tiled
- **code source** : https://github.com/mapeditor/tiled
- **documentation** : https://doc.mapeditor.org/en/stable/

Tile, tileset, tilemap ?

Exemple : jeu de tuile «Bit Tiles» par Marceles https://marceles.itch.io/

Ces 3 principes (tile, tileset, tilemap) forment la base de création des niveaux pour les jeux 2D.

Tile (tuile) : Une tuile est une petite image ou un sprite qui représente une unité de base dans une grille. Les tuiles sont placées sur une grille afin de créer des niveaux de manière modulaire et répétitive.

Tileset (jeu de tuile) : Un jeu de tuiles est une collection de tuiles, regroupées dans un même fichier.

Tilemap (carte de tuile) : Une carte de tuile arrange différentes tuiles pour dessiner un niveau. On la compose facilement en piochant les tuiles dans le jeu de tuile et en les dessinant sur la grille.

Ces éléments permettent de créer facilement différents niveaux de jeu à partir des mêmes tuiles.

Ressources

- Outil en ligne pour **extraire un tileset d'une tilemap** : https://andremichelle.github.io/platforms/tools/html/tileset-extractor/tileset-extractor.html
- tutos vidéo : https://gamefromscratch.com/tiled-map-editor-tutorial-series/

Article extrait de : http://lesporteslogiques.net/wiki/ - **WIKI Les Portes Logiques**
Adresse : **http://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/logiciel/tiled/start?rev=1744214471**
Article mis à jour: **2025/04/09 18:01**