

Système de coordonnées 2D

Julien BERNARD

Dead Pixels Society
Université de Franche-Comté

version 1

Système de coordonnées

Dans les jeux vidéos 2D, on distingue deux types de coordonnées :

- les coordonnées de la fenêtre
- les coordonnées des textures

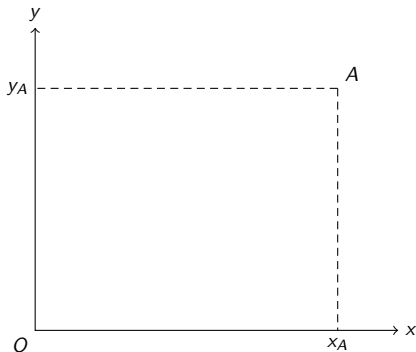
Ces deux types de coordonnées sont des **coordonnées cartésiennes**

Rappel : coordonnées cartésiennes

Rappel : coordonnées cartésiennes

Un point A est caractérisé par ses coordonnées :

- x_A , l'abscisse de A
- y_A , l'ordonnée de A

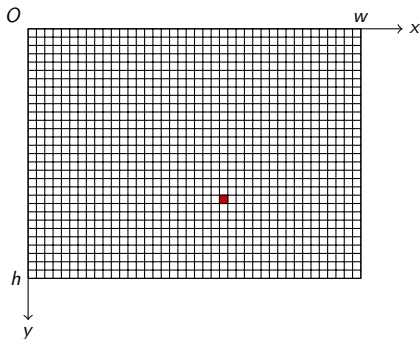


Coordonnées de la fenêtre

Coordonnées de la fenêtre

Par rapport à un système de coordonnées cartésiennes :

- l'axe des ordonnées est inversé
- une unité représente un pixel : $0 \leq x \leq w - 1$ et $0 \leq y \leq h - 1$



Coordonnées des textures

Coordonnées des textures

Par rapport à un système de coordonnées cartésiennes :

- les coordonnées sont appelées (s, t) ou (u, v)
- les coordonnées sont normalisées entre 0.0 et 1.0 :
 $0.0 \leq s \leq 1.0$ et $0.0 \leq t \leq 1.0$

