

Sprites et animations

Julien BERNARD

Dead Pixels Society
Université de Franche-Comté

version 1

Définition (Sprite)

Un *sprite* est une image 2D qui contient une partie transparente et qui peut se déplacer dans le décor. Un sprite est associé dans le jeu à :

- une position
- un angle

→ Attention à l'origine locale pour définir les coordonnées du sprite !



Définition (Animation)

Une *animation* est une suite de frames. Cette suite peut être cyclique.

Définition (Frame)

Une *frame* est constituée :

- d'un sprite
- d'une durée

Les frames n'ont pas toutes nécessairement la même durée !

Algorithme de détermination de la frame courante

- 1 Retrancher la durée de la boucle à la durée de la frame courante
- 2 Tant que la durée de la frame est négative, passer à la frame suivante en ajoutant la durée totale de la frame.

Feuille de sprites (*spritesheet*)

Définition (Feuille de sprite (*spritesheet*))

Une *feuille de sprite* est un ensemble de sprites réunis en une seule image.

Un sprite est alors défini par :

- la feuille de sprite
- ses coordonnées
- sa taille

