



Outils : n'importe quel ordinateur (en VGA) et n'importe quel logiciel de dessin (même Paint !)

Je n'ai pas la prétention de maîtriser encore pour l'heure toutes ces techniques, mais cela viendra peut-être un jour.

Quoiqu'il en soit, voilà ce que j'ai retenu des avis que j'ai lu, vu, que l'on m'a donné (ceux qui savent, savent ;)), et de ce que j'ai compris dans la création d'un sprite.

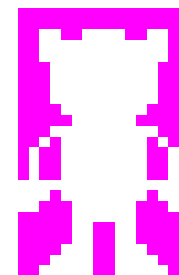
Dans l'exemple que j'ai choisi, je travaille sur un personnage de 16 pixels de large sur 25 pixels de haut, mais je ne parlerai pas là des palettes car il me manque certains points à assimiler, donc je laisse la chose à plus tard.

Dans un premier temps j'ai fait une gribouille sur papier pour bien cerner mon idée pour ce personnage.

Comme vous pouvez le voir, pas besoin d'avoir des talents de dessinateurs ou de forcer les traits.

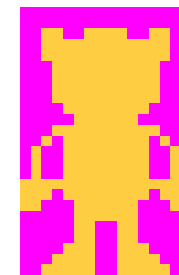


A partir de là j'ai donc créé mon image de base avec un fond criard pour bien différencier ce que je vais y rajouter, et je dessine les contours de ce que sera mon personnage.



Vous remarquerez que j'ai volontairement laissé un pixel de dégagé sur le haut. Tout simplement, lorsque j'aurai besoin d'animer mon personnage, cela me permettra d'insister plus sur l'illusion du mouvement.

Maintenant, je colorie le sprite de la couleur principale dont les différentes nuances, foncées et claires, se référeront.



Le travail des ombres :
la lumière permet de sculpter les formes et c'est ce qui leur permettra d'avoir une consistance.

La seule astuce ... si je peux dire ça ... c'est que pour le traitement de mes ombres j'ai choisi soit d'utiliser une couleur tirant plus vers le noir, soit une couleur tirant vers le rouge. De même pour la lumière, soit vers du blanc, soit du jaune.

A partir du dernier fichier, j'ai rajouté quelques informations pour dessiner les détails du visage.

Et j'obtiens ainsi ce résultat , mais ce n'est pas suffisant.

Vu que je voulais un tigre, j'ai rajouté ces quelques rayures. A noter qu'une fois de plus l'intensité est variable et permet d'accentuer le relief.

On peut imaginer l'équivalent sur un personnage humain par l'ajout d'une ceinture par exemple.



Déjà la fin ? Le problème étant qu'il manque là de la profondeur au sprite. Il a donc fallu accentuer encore les différences entre les parties claires et les parties foncées, et de rajouter une zone lumineuse.



Expliqué comme ça, ça va vite, mais le travail à effectuer est passablement fastidieux. Les premiers résultats sont longs à venir et comme pour tout, il faut persévérer !

Pour conclure, nous avons là un sprite qui se détache du fond mais l'aliasing sera très important. Si jamais ce sprite ne devait se trouver présent que sur une gamme colorée unie, on peut y ajouter quelques infos présentes sur le fond.

Sur un fond à dominante verte, il se détache trop nettement :

Donc pour atténuer ceci, je vais légèrement «verdir» les pixels périphériques du sprite comme ceci :



Un autre moyen de procéder aurait été de rajouter des pixels en contour, mais cela implique de pouvoir jouer sur l'alpha des couleurs, et toutes les machines ne savent pas forcément bien le gérer.



Voilà un bref petit chapitre qui, même s'il ne révolutionne rien, peut peut-être aider à franchir le cap et se lancer dans la création de sprites.