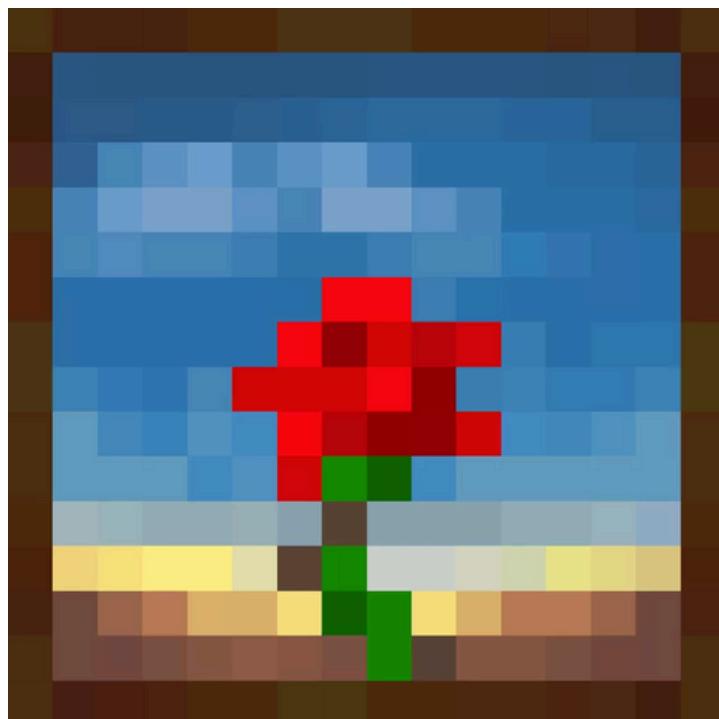


GRAPHISME

Importer ses créations



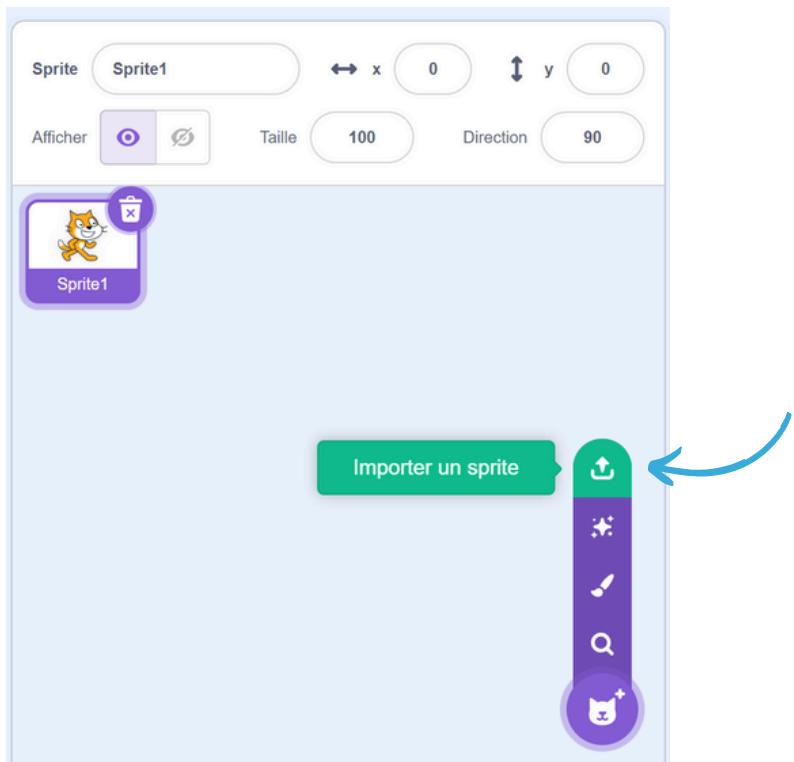
Boite à outils

CodeNPlay

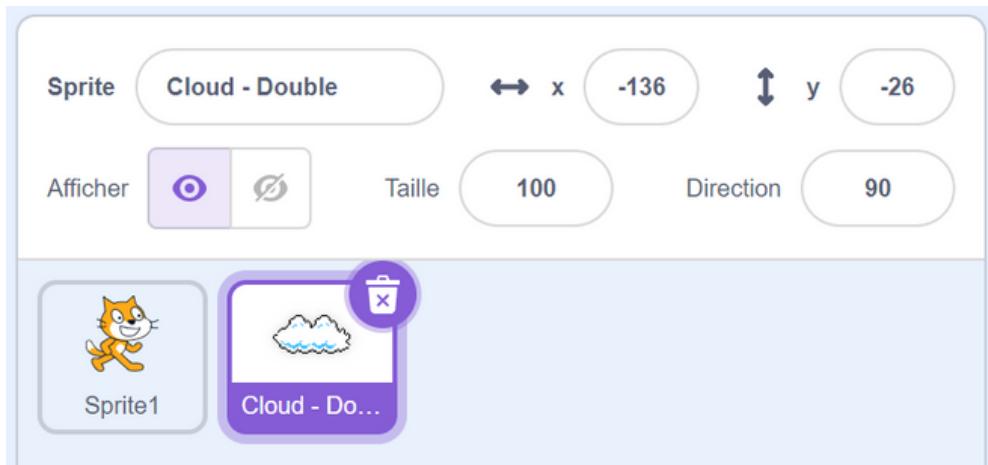


Scratch

Mettez votre curseur sur l'icone “choisir un sprite” et cliquez sur “importer un sprite”.

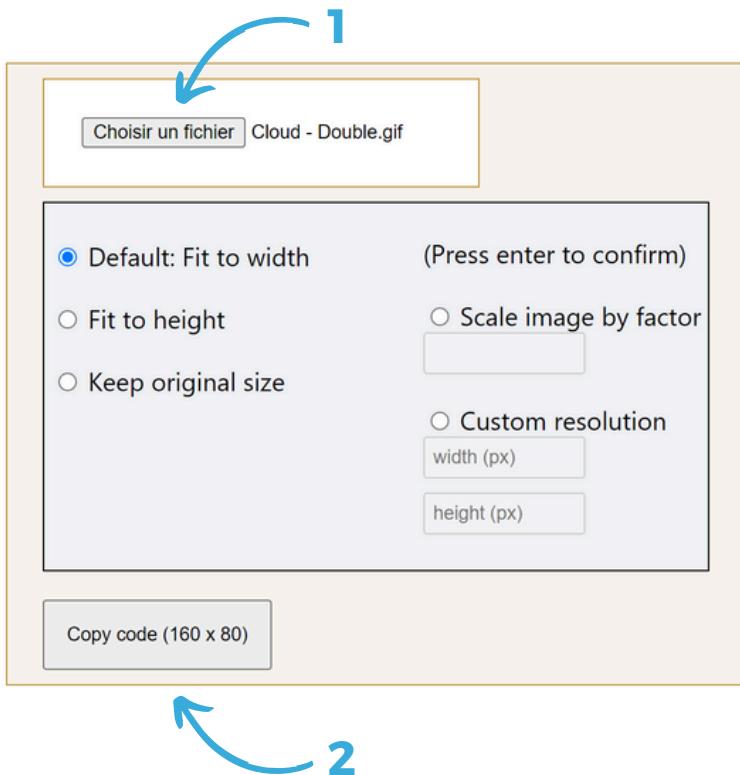


Une fenêtre de l'explorateur de fichier va s'ouvrir, sélectionnez le fichier du sprite que vous voulez importer. Finissez en cliquant sur “ouvrir” et le sprite sera importé.

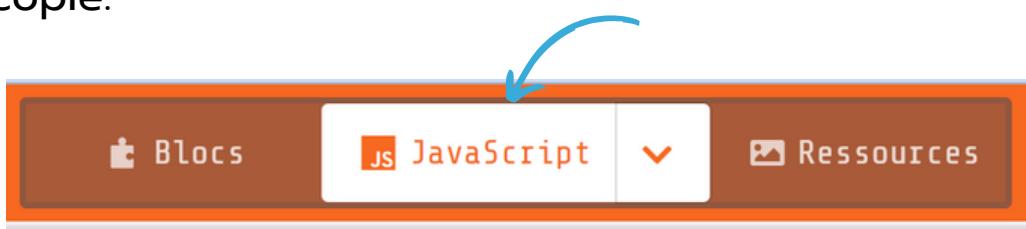


Makecode Arcade

Rendez-vous sur ce site web et cliquez sur "choisir un fichier" et sélectionnez le fichier de l'image à importer. Cliquez ensuite sur "copy code".

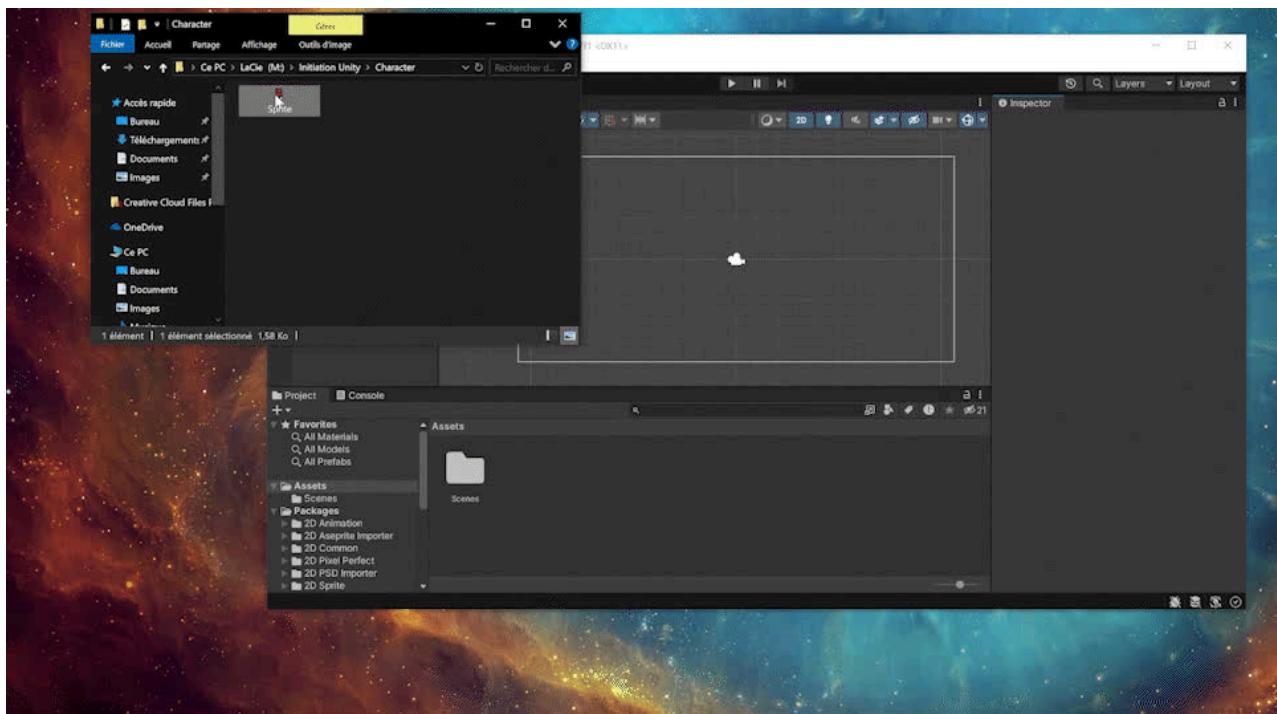


Rendez-vous ensuite dans l'onglet "JavaScript" de MakeCode et collez au début du programme le code que vous avez copié.

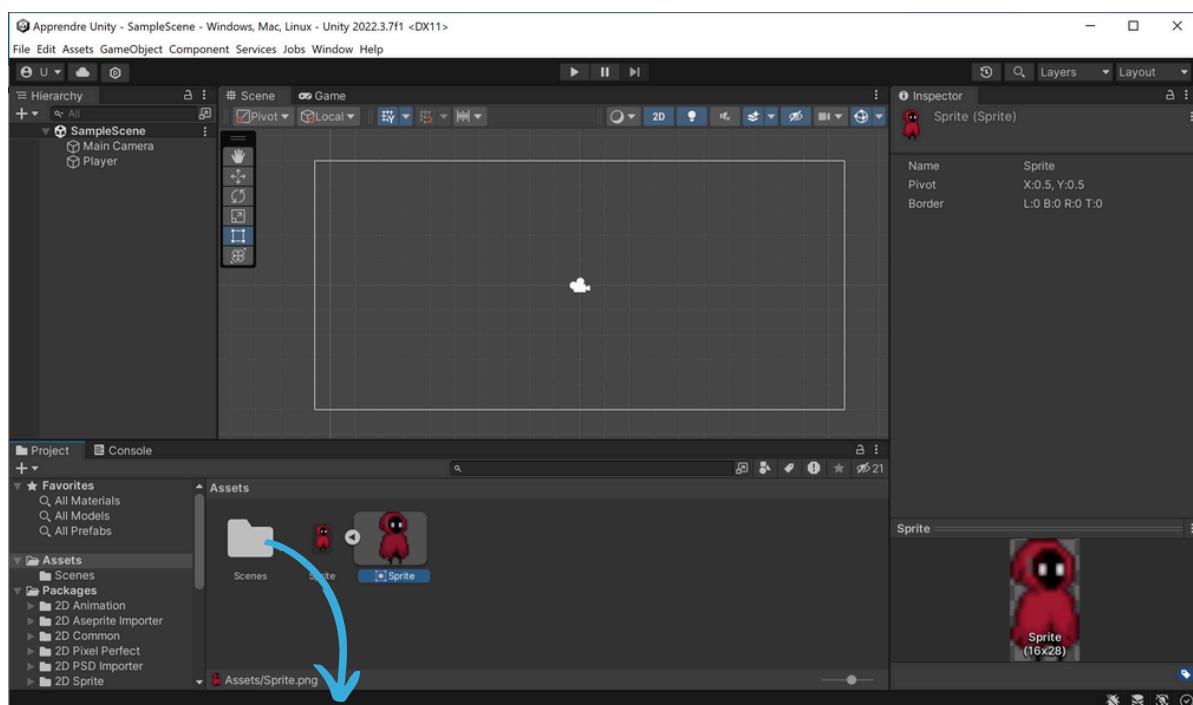


Unity

Dans prenez une image que vous aurez téléchargé et glissez-déposez là dans l'explorateur de fichier de Unity, ceci importera l'image dans votre projet.

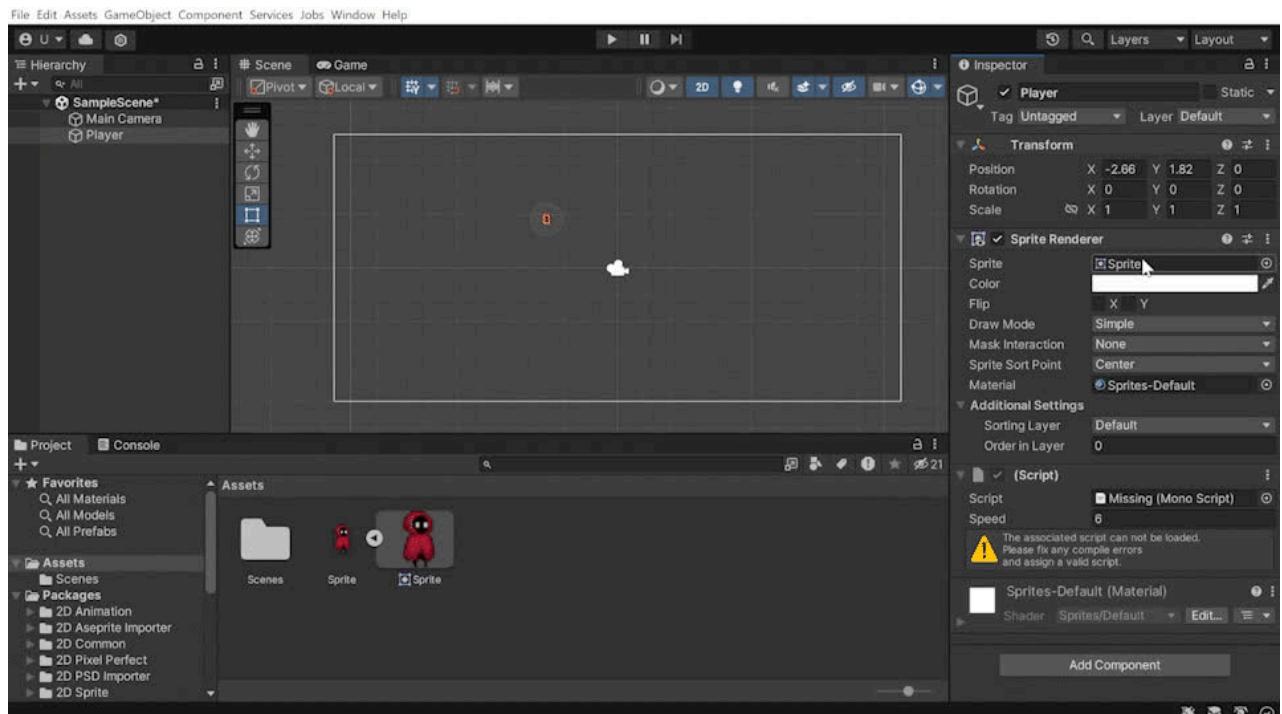


Vous verrez que l'image apparaîtra dans l'explorateur de fichier avec une petite flèche à sa droite. Si vous cliquez sur la flèche vous verrez une case s'étendre à côté de votre image elle affichera le Sprite qui aura été créé.



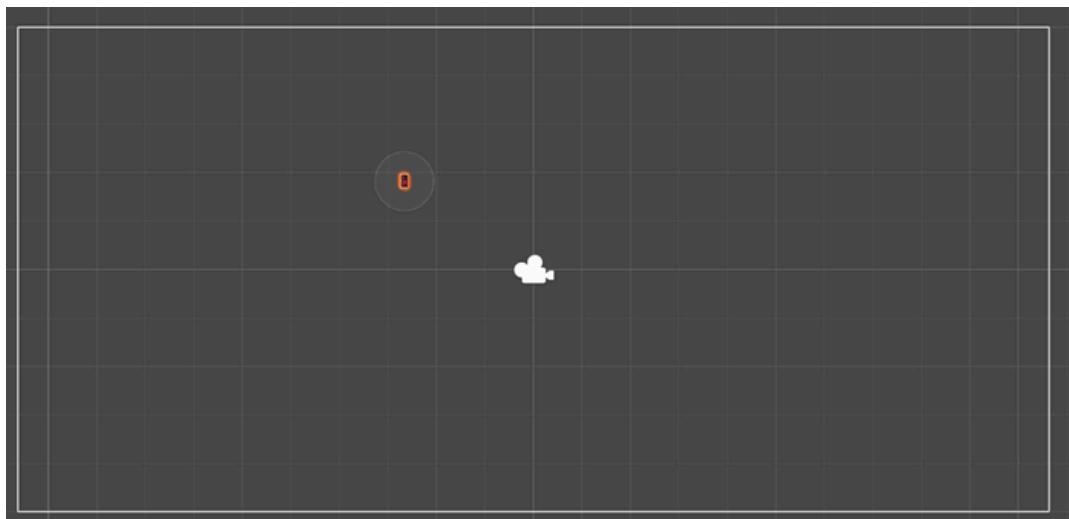
Ce qu'il faut comprendre ici c'est que lorsque vous avez importé votre image, Unity a immédiatement créé un objet de type Sprite. Et c'est le Sprite qui sera utilisé par le Sprite Renderer, pas l'image directement.

Nous allons maintenant utiliser le Sprite pour le faire afficher par le Sprite Renderer. Pour ce faire, sélectionnez votre GameObject, vous verrez dans son composant Sprite Renderer une case "Sprite", glissez-déposez le Sprite vers cette dernière.

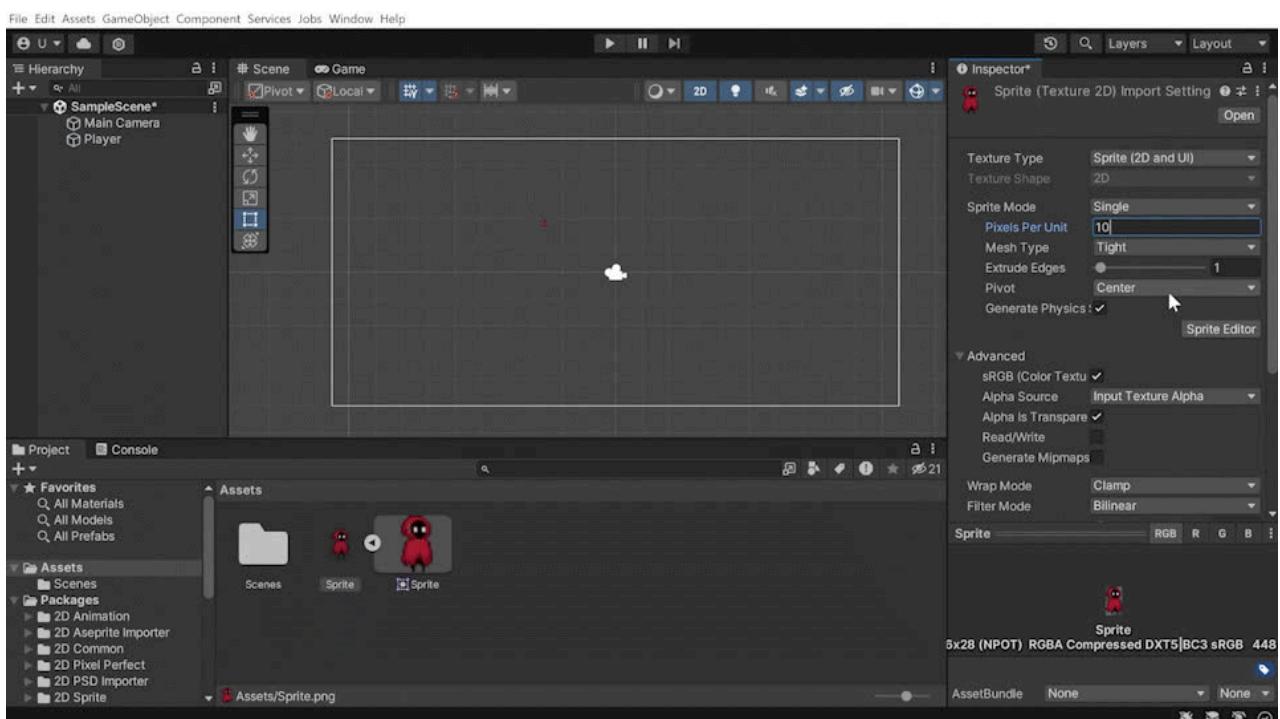


PROBLÈMES COURANTS AVEC LES SPRITE RENDERERS

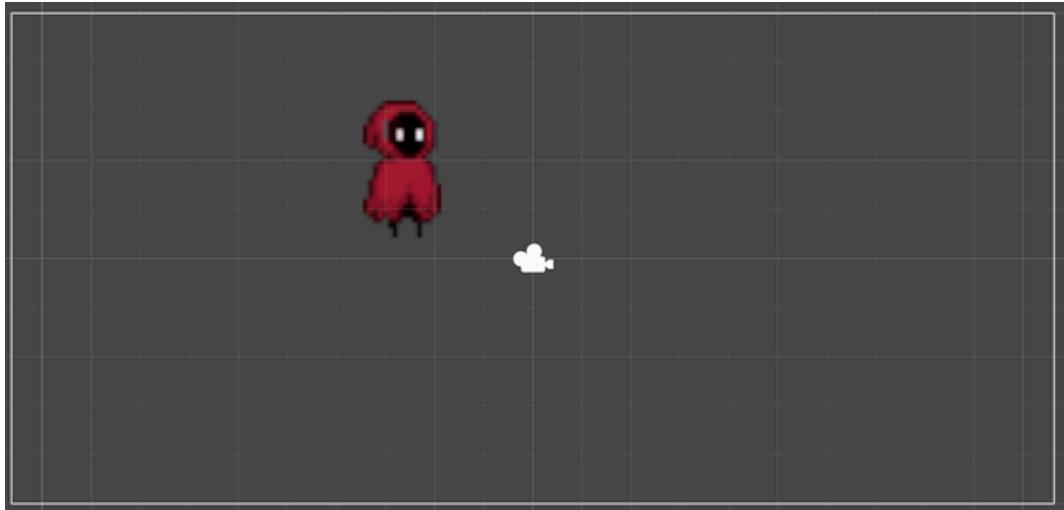
1) Il peut arriver que le Sprite, une fois affiché, ne soit pas au bonne dimensions. Pour une image avec un faible définition par exemple, le Sprite sera tout petit.



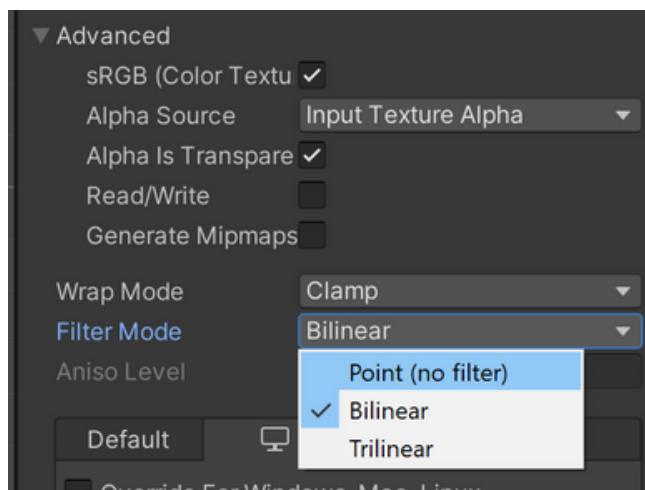
Pour régler ce problème il vous suffit de sélectionner l'image qui a donné le Sprite et d'aller dans l'inspecteur modifier la valeur “Pixels Per Unit” (n’oubliez pas de cliquer sur “Apply”). Cette dernière fait correspondre à un nombre de pixels de l’image une unité de distance dans le jeu. Plus cette valeur sera petite plus le Sprite apparaîtra grand.



Mettez donc une valeur plus petite puis cliquez sur “Apply” plus bas dans l’inspecteur pour appliquer ces changements.



2) Le Sprite est à la bonne taille mais il est flou. Pour résoudre ce problème il nous faut changer le paramètre “Filter Mode”. Ce dernier défini comment l’apparence du Sprite (ce qu’on appelle sa texture) sera générée à partir de l’image.



Avec le mode Bilinear on va voir un flou sur les images à faible résolution. Pour avoir une texture fidèle à l’image d’origine il nous faut choisir le mode “Point (No Filter)”, n’oubliez pas de cliquer sur “Apply” plus bas.

