

8-bit Sprite Creator

Manuel d'utilisation – grebz.fr

8-bit Sprite Creator est un éditeur de sprites et d'animations en pixel art, contraint à une palette de couleurs, pensé pour produire des éléments de jeu. Il fonctionne entièrement dans le navigateur, sans installation. Il accompagne le **convertisseur d'images** (lien « ← CONVERTISSEUR » en haut à droite), avec lequel il partage ses palettes personnalisées.

1. Prise en main rapide

- Menu **PROJET ▶ NOUVEAU** : choisissez une taille (8 à 128 px).
- Choisissez une couleur dans la **palette** (panneau de droite), puis dessinez sur la toile avec le **crayon**.
- Ajoutez des images d'animation avec **+ IMAGE** (en bas), puis lancez la lecture avec **Entrée**.
- Exportez via **IMPORT/EXPORT ▶ EXPORT** (PNG, GIF animé) ou **EXPORT JEU** (planche + JSON).
- Sauvegardez votre projet avec **PROJET ▶ SAUVEGARDER** (fichier .json réouvrable).

2. L'interface

- **Barre du haut** : titre, indicateur ✓ à jour / • **modifié**, bouton **MANUEL**, lien vers le convertisseur.
- **Barre de menu** : menus **PROJET** et **IMPORT/EXPORT**, infos du sprite, le **nombre de couleurs distinctes** de l'image courante, position du curseur, bouton **RACCOURCIS** et contrôles de **zoom** (AJUSTER, +/-, pré-réglages).
- **Panneau de gauche** : outils de dessin, taille de pinceau, modes, transformations, sélection, historique, image, aperçu, redimensionner.
- **Panneau de droite** : palette, couleur courante, bouton **ADAPTER**, bouton **COULEURS D'ORIGINE**, et **CRÉATEUR DE PALETTE**.
- **Bas de l'écran** : la **timeline** des images et les contrôles d'animation.
- **Flèches sur les bords** : replie / déploie les panneaux et la timeline pour gagner de la place.
- **Replier la barre de titre** : le **chevron** en haut à droite masque la barre du haut pour gagner de la hauteur ; un chevron réapparu la ramène.

3. Outils de dessin

- **Crayon** (P) : dessine pixel par pixel, en suivant le glissé.
- **Ligne** (L), **Rectangle** (R), **Cercle** (C) : tracez en glissant ; **Maj** contraint (ligne droite, carré, cercle parfait).
- **Contour / Plein** (F) : bascule le rendu des rectangles et cercles.

- **Remplissage** (G) : remplit une zone de couleur contiguë (pot de peinture).
- **Pipette** (I) : prélève la couleur d'un pixel.
- **Remplacer** : remplace toutes les occurrences d'une couleur (**Maj** = sur toutes les images).
- **Gomme** (E) : transforme l'outil courant en effaceur (écrit du transparent). Se combine avec le crayon, le remplissage, etc.
- **Main** : déplace la vue par clic-glissé sur la scène (pratique quand on est très zoomé). Une alternative au pan avec **Espace**.

Taille de pinceau (1 à 8)

La rangée **PINCEAU** règle l'épaisseur du trait : un bloc de N×N pixels centré. Elle s'applique au **crayon**, à la **gomme**, à la **ligne** et aux **contours** du rectangle et du cercle. (Sans effet sur les formes pleines, déjà couvertes par leur remplissage.) Très utile sur les grands sprites (128×128).

Symétrie de dessin

Le bouton **SYM.** réplique vos traits en miroir pendant que vous dessinez : NON → H (gauche-droite) → V (haut-bas) → H+V.

4. Sélection

L'outil **Sélection** (S) trace une zone rectangulaire (**Maj** = carré). Une fois la zone tracée :

- Glissez à l'intérieur pour **déplacer** le bloc ; saisissez un bord pour **redimensionner** la sélection.
- **Copier / Couper / Coller** (Ctrl+C / X / V), y compris d'une image à l'autre ; **Tout sélectionner** (Ctrl+A).
- **Supprimer** le contenu (Suppr) ; **désélectionner** (Échap).
- Les **flèches** déplacent le bloc sélectionné d'un pixel (déplacement précis au clavier).

5. Transformations

- **Miroir H / V** : retourne l'image courante horizontalement ou verticalement.
- **Rotation 90°** : pivote tout le sprite (toutes les images) dans le sens horaire ; largeur et hauteur sont échangées. Cliquez plusieurs fois pour 180° / 270°.
- **Redimensionner** (fenêtre flottante) : change la taille de la toile. Options **CARRÉ** (verrouille L=H), **CONTENU** (met le dessin à l'échelle, sinon la toile change et le dessin se place selon l'**ancrage** choisi).

6. Déplacer le dessin et la vue

- **Flèches** : décalent l'image courante d'un pixel, avec **enroulement** (le pixel ressort du côté opposé). Si une sélection est active, ce sont elles qui se déplacent.
- **Maj + Flèches** : décalent avec **chute** (le pixel sortant est perdu, du transparent entre du côté opposé).

- **Déplacer la vue** (pan) : maintenez **Espace** et glissez, utilisez le **clic-molette**, ou activez l'outil **Main** et glissez. Pratique quand on est très zoomé.
- **Zoom** : **Ctrl + molette**, ou les boutons AJUSTER / +/- / préréglages.

7. Couleurs et palettes

Le sprite reste contraint à une **palette**. Choisissez-en une dans le menu déroulant ; le bouton **ADAPTER** recolore l'image existante vers la nouvelle palette (couleur la plus proche). Désactivez-le pour comparer des palettes sans modifier le dessin.

Conversion non destructive. Le sprite mémorise ses **couleurs d'origine** (celles de l'import ou de la création). Chaque changement de palette repart **toujours** de ces couleurs d'origine, jamais du résultat précédent : vous pouvez enchaîner et comparer autant de palettes que vous voulez **sans aucune dégradation**, et revenir à une palette redonne exactement le même rendu. Dessiner un pixel définit, pour lui, une nouvelle couleur d'origine.

Le bouton **COULEURS D'ORIGINE** (sous ADAPTER) rétablit d'un clic les couleurs d'origine du sprite – utile surtout après l'import d'une image, dont les teintes exactes ne sont récupérables que par ce bouton. Annulable, et n'interrompt pas la lecture d'une animation.

Un compteur **COULEURS** dans la barre de menu (entre la résolution et la position du curseur) indique en direct le nombre de couleurs distinctes utilisées par l'image courante – pratique pour respecter un budget de couleurs cible.

Créateur de palette

Le bouton **CRÉATEUR DE PALETTE** (bas du panneau de droite) ouvre une fenêtre flottante :

- **Grille de 64 cases** : cliquez une case pour définir / modifier sa couleur (sélecteur natif ou code hexa). **RETIRER UNE COULEUR** vide des cases.
- **EXTRAIRE DU DESSIN** : extrait automatiquement les couleurs dominantes du sprite courant.
- **TEST** : applique la palette en cours au sprite en **aperçu réversible** (rien n'est modifié tant que vous n'enregistrez pas).
- **ENREGISTRER** : la palette rejoint le groupe « PALETTES CUSTOM » du menu déroulant.
- **MODIFIER / EXPORTER .HEX / SUPPRIMER** pour chaque palette ; import de fichiers .hex (format Lospec).

Les palettes personnalisées sont **partagées avec le convertisseur** : une palette créée ici y apparaît aussi, et inversement. Une suppression vaut des deux côtés ; un lien **ANNULER** permet de revenir en arrière juste après.

8. Animation

- **Images** : + **IMAGE** (ajoute), **DUPLIQUER**, **SUPPRIMER**, et réorganisation avec ◀ / ▶. Cliquez une vignette pour l'éditer.

- **Durée** : le badge **×N** de chaque image (×1 à ×8) multiplie sa durée d'affichage ; le champ **FPS** donne le tempo de base.
- **Lecture** : Entrée (ou ► LECTURE). Modes **BOUCLE** / **ALLER-RETOUR** ; **INVERSER** l'ordre des images.
- **SUPERPOSITION** (pelure d'oignon) : affiche en transparence l'image précédente pour caler le mouvement.
- **Animations multiples** : un projet peut contenir plusieurs animations nommées (barre ANIMATION), chacune avec ses images et son tempo.

9. Projets, import et export

Projet

- **NOUVEAU / OUVRIR / SAUVEGARDER** : projet complet au format **.json** (toutes les animations).
- **Reprise automatique** : le travail est conservé entre les sessions (mémoire du navigateur). L'indicateur ✓ à jour / ● modifié signale les changements non sauvegardés.

Import

- **IMPORTER IMAGE...** : place une image fixe (taille ≤ celle du sprite) dans l'image courante.
- **IMPORTER GIF...** : crée une nouvelle animation à partir d'un GIF animé (une image par image, durées reprises ; redimensionné si > 128 px).
- Le bouton **PALETTE** convertit les couleurs importées vers la palette courante.

Export

- **PNG** : image fixe de l'image courante, à l'échelle ×1 / ×2 / ×4 / ×8.
- **ANIMATION GIF** : l'animation complète en GIF (fond transparent, durées respectées).
- **EXPORT JEU** : une **planche** (spritesheet) en grille + un fichier **JSON** de métadonnées, pour intégration dans un moteur de jeu.

10. Raccourcis clavier

OUTILS

P	crayon
L	ligne
R	rectangle
C	cercle
G	remplissage
I	pipette
S	sélection
E	gomme (bascule)
F	contour ou plein des formes

ÉDITION

CTRL + Z	annuler
CTRL + Y	rétablir
CTRL + C	copier la sélection
CTRL + X	couper la sélection
CTRL + V	coller
CTRL + A	tout sélectionner
SUPPR	effacer la sélection
ÉCHAP	désélectionner / fermer une fenêtre

DÉPLACEMENT DU DESSIN

FLÈCHES	décaler l'image (ou la sélection)
MAJ + FLÈCHES	décaler l'image (chute du bord)

ANIMATION

ENTRÉE	lecture / pause
PAGE PRÉC.	image précédente
PAGE SUIV.	image suivante

VUE

ESPACE + GLISSER	déplacer la vue
CLIC-MOLETTE	déplacer la vue
CTRL + MOLETTE	zoomer / dézoomer

Ces raccourcis sont aussi accessibles à tout moment via le bouton **RACCOURCIS** de la barre du haut.

11. Quelques conseils

- Pour un meilleur rendu d'une image source (tramage, balance des blancs, redimensionnement fin), passez d'abord par le **convertisseur**, puis importez le résultat.

- Sur un grand sprite (128×128), augmentez la **taille de pinceau** et servez-vous du **pan** (Espace + glisser) pour travailler confortablement.
 - Composez votre palette une fois dans le **créateur** : elle sera disponible dans les deux outils, et le mode **TEST** vous montre le rendu sans rien casser.
 - Pour un cycle de marche, décalez le dessin d'un pixel au clavier (**flèches**) d'une image à l'autre, en vous aidant de la **SUPERPOSITION**.
-