



BMP to sprite converter manual

Автор: Левицкий Илья

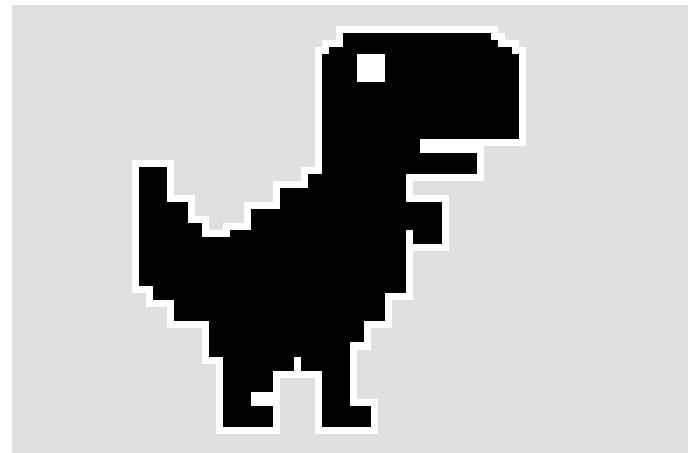
Вступление

- Здесь описано как пользоваться преобразованием из картинки в спрайт.
- *Спрайт* – ~~напиток~~ графический объект в компьютерной графике.
- Преобразование = 2 компонента
 - Программа **bmp2arr** переводит BMP в C файл.
 - Этот C файл и **новые библиотеки oled_display** позволяют отобразить на экране ваши рисунки



Быстрый старт

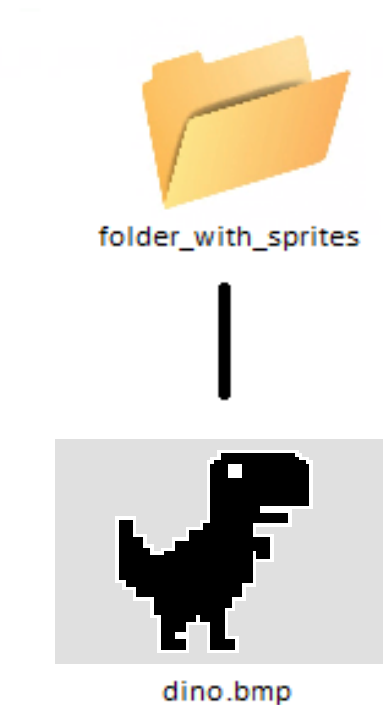
- Создайте картинку в формате BMP
- Глубина цвета - 8 бит.
- Имя картинки = имя спрайта.
- Три «цвета»: белый, черный и прозрачный.
(Прозрачный – любой цвет кроме черного и белого)



dino.bmp

Быстрый старт

- Сохраните картинку в отдельной папке, в которой больше нет других файлов.



Быстрый старт

Запустите

```
$> ./bmp2arr folder_with_sprites sprites.c
```

(программа)

(имя корневой папки)

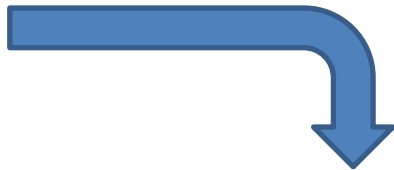
(имя выходного файла)
[необязательно]



Быстрый старт



sprites.c



- Переместите С файл в Ваш МК проект (если он еще не там)

- Используйте oled_driver с поддержкой рисования спрайтов

```
oled_driver.h x oled_driver.c x
/*
 * Draw sprite at specified coordinates
 * with proper costume and its color
 */
void draw_sprite(sprite sprite, uint32_t costume, int16_t x, int16_t
y, uint32_t options_mask);

/*
 * Test if sprite costume collides with
 * already drawn pixels in picture
 */
uint32_t check_sprite_collision(sprite sprite, uint32_t costume,
int16_t x, int16_t y, uint32_t options_mask);

#endif
```

Быстрый старт

- Приступим к коду!

```
/* This is an approximate code */  
#include "oled_display.h"
```

```
<...>
```

Не забудьте импортировать функции, плз

```
/* Export init function from generated file */  
extern void init_dino_sprite(Sprite *sprite);
```

Новый тип для спрайта!

```
Sprite dino;  
int main() {
```

Создадим спрайт

```
<...>
```

```
oled_config();  
init_dino_sprite(&dino);
```

Проинициализируем спрайт
именно нашей картинкой

```
int16_t x = 10; int16_t y = 10;
```

Быстрый старт

```
init_dino_sprite(&dino);
```

```
/* Coordinates of the sprite */  
int16_t x = 10; int16_t y = 10;
```

```
draw_sprite(dino, 0, x, y, 0);
```

сам спрайт

костюм
(о нем попозже)

координаты

опции (о них попозже)

```
oled_update();
```

```
<...>
```

```
}
```


Быстрый старт

- Компилируем,
- Запускаем,
- Любуемся!!



Опции

- Позволяют менять цвет спрайта и отражать его
- Будем рисовать на этом фоне...



... этот спрайт



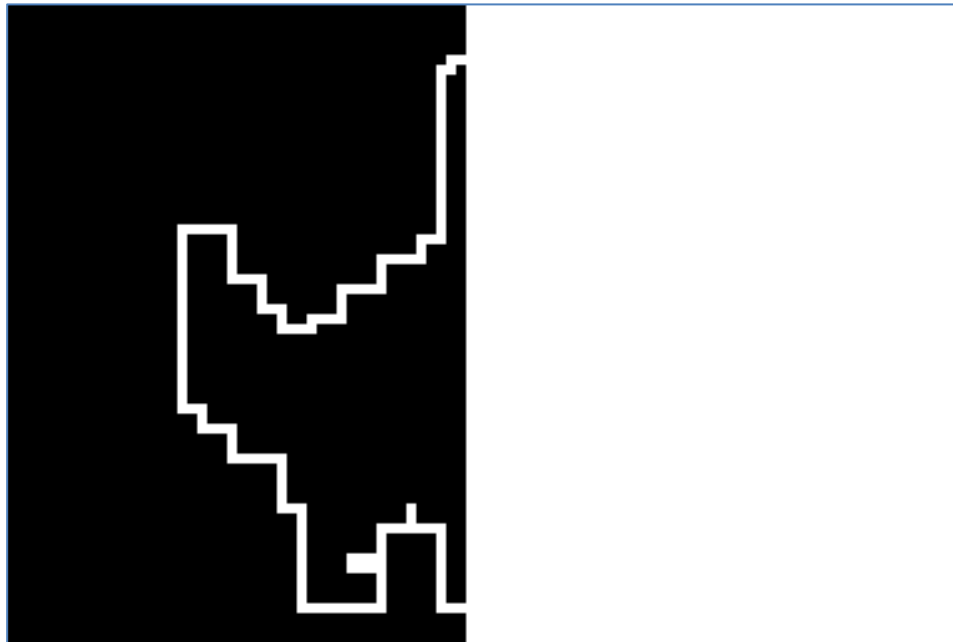
Опции

- **Без опций.**



Опции

- **DRAW_BLACK_NO** – отменить отрисовку черного цвета спрайта.



Опции

- **DRAW_WHITE_NO** – отменить отрисовку белого цвета спрайта.



Опции

- **DRAW_BLACK_WHITE** – заменить черный цвет спрайта на белый.



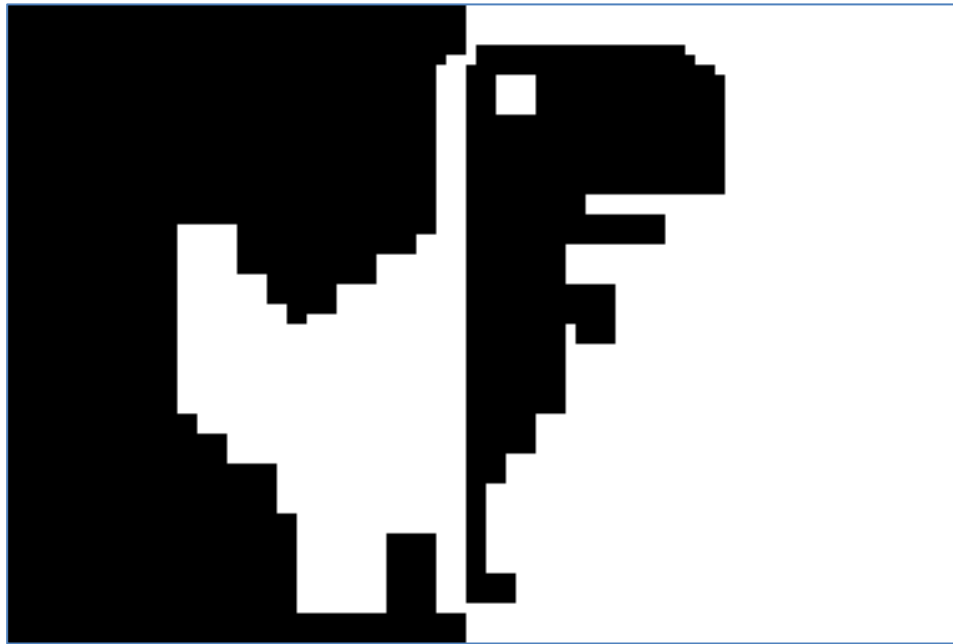
Опции

- **DRAW_WHITE_BLACK** – заменить белый цвет спрайта на черный.



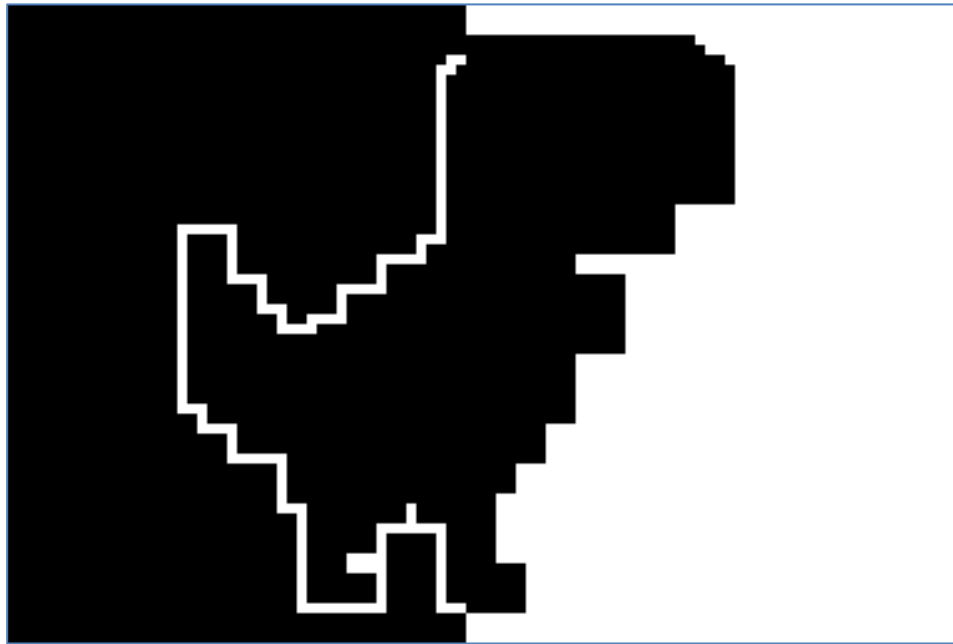
Опции

- **DRAW_BLACK_INVERT** – черный цвет инвертирует полотно.



Опции

- **DRAW_WHITE_INVERT** – белый цвет инвертирует полотно.



Опции

- **DRAW_FLIP_SPRITE** – отразить весь спрайт вертикально.



Опции

- Опции можно использовать совместно, через битовый оператор ИЛИ.

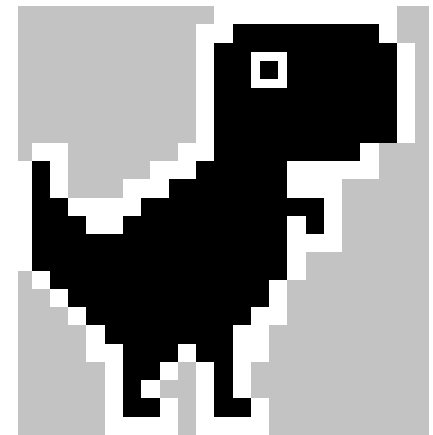
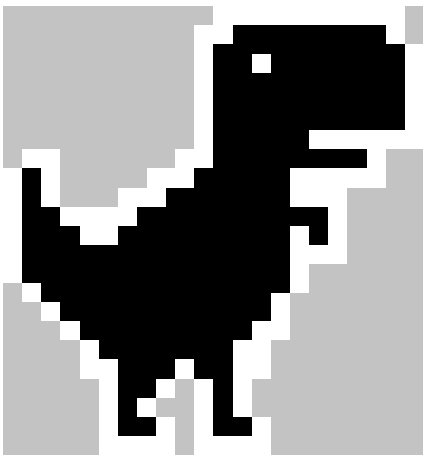
```
draw_sprite(dino, 0, x, y,  
DRAW_FLIP_SPRITE|DRAW_WHITE_NO|DRAW_BLACK_INVERT);
```

Пару слов о координатах

- Координаты дают вам возможность рисовать спрайты **на границе** экрана и даже **за границами** (правда тогда спрайт будет не видно)!

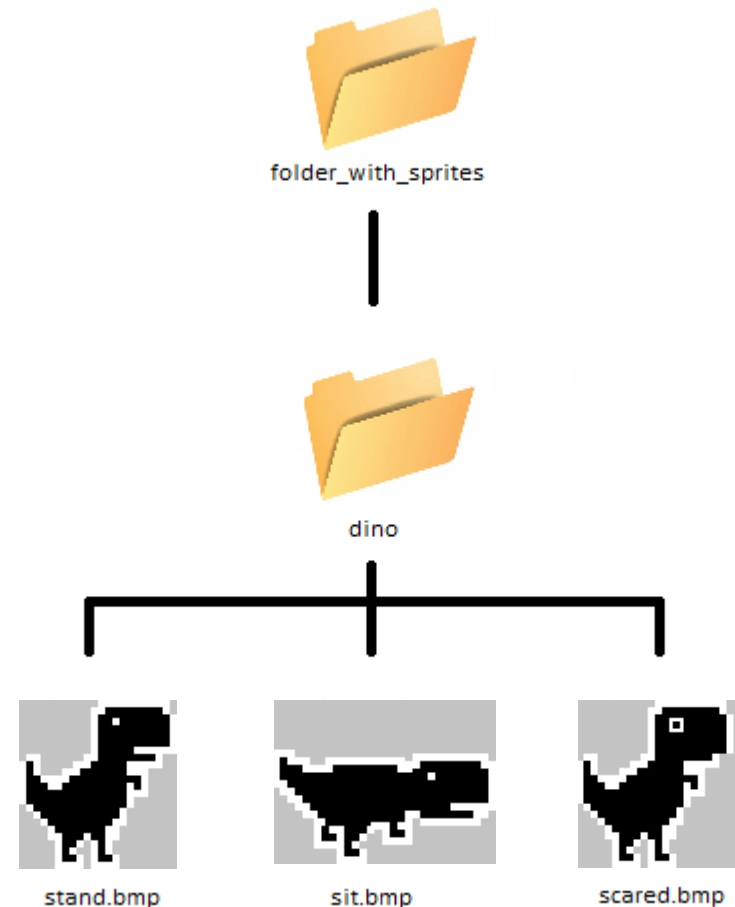
Костюмы

- Один спрайт – несколько костюмов!
Выбирай любой при отрисовке.



Костюмы

- Для этого в папке создаем еще одну вложенную папку, в которой несколько BMP картинок.
- Имя спрайта = имя папки.
- Имена костюмов = имена BMP файлов.



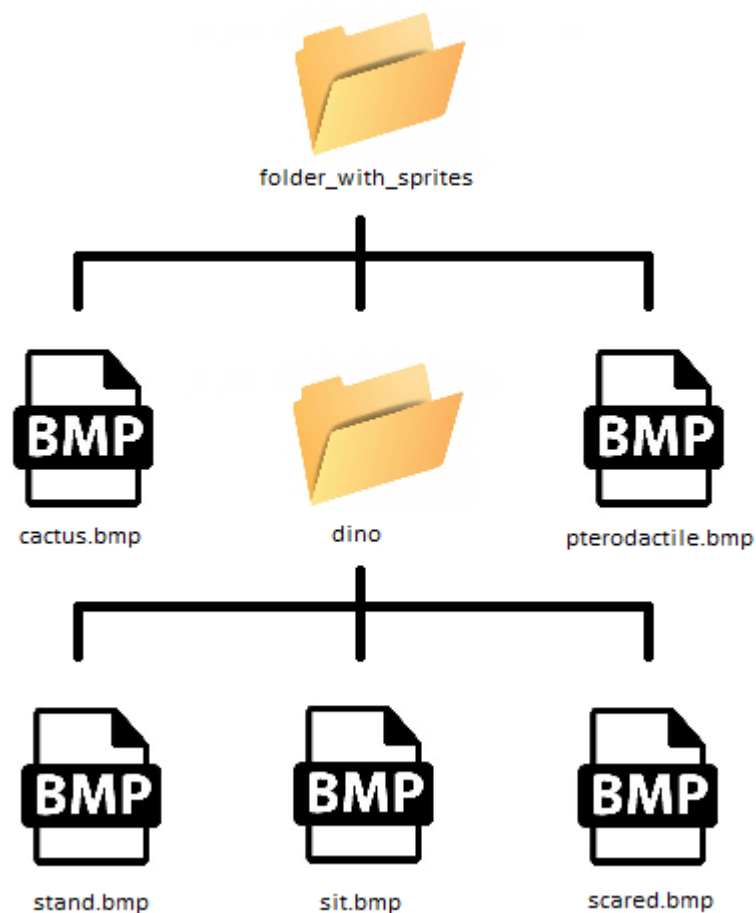
Костюмы

- Индексы костюмов лучше всего выбирать уже сгенерированные за Вас!
- Их осталось только импортировать!

```
extern uint32_t dino_stand, dino_sit, dino_scared;  
  
draw_sprite(dino, dino_sit, x, y, 0);
```

Бонусы

- Создавайте много спрайтов в корневой папке, с костюмами или без.
- Скрипт превратит **все** в один С файл.



Бонусы

Проверка коллизии со спрайтом

```
check_sprite_collision(dino, 0, x, y, 0);
```

- *Коллизия* = столкновение
- По умолчанию, коллизия =
(*белый пиксель* спрайта пересекается с
белым пикселем полотна ИЛИ **черный пиксель** спрайта пересекается с **черным пикселем**).
- Коллизия? – возвращается 1, иначе 0.

Бонусы

Опции:

- **CHECK_FLIP_SPRITE** – отразить спрайт при проверке
- **CHECK_BLACK_NO** и **CHECK_WHITE_NO** – отключают соответствующие проверки.
- **CHECK_BLACK_WHITE** – коллизия черного пикселя костюма с белым пикселем полотна
- **CHECK_WHITE_BLACK** – коллизия белого пикселя костюма с черным пикселем полотна.
- Опции точно так же можно комбинировать.

Детальная спецификация

bmp2arr

- Программа для преобразования массива картинок, сохранённого в *корневой директории*, в *С файл*, в котором записаны данные спрайтов.
- Должна работать на Linux
- Usage: `bmp2arr.c <dir_path> [output_file_path]`
- `dir_path` – путь к корневой директории.
- `output_file_path` – опциональное имя для С файла.
- С код программы `bmp2arr.c` не является частью проекта.

Требования к корневой папке

- Корневая папка доступна для чтения
- Содержит только *объекты*, доступные для чтения
- *Объект* – Полные данные об одном спрайте.
- Объектом может быть
 - BMP файл (один костюм у спрайта),
 - Папка с BMP файлами (несколько костюмов).
- Прочих файлов в корневой папке нет.

При нарушении требований в консоли будет предупреждение/сообщ. об ошибке. Могут быть проигнорированы файлы или работа программы завершена без выхода С файла.

Требования к BMP файлу

- Доступен для чтения
- Имена BMP файлов (спрайтов и костюмов)
 - Длина имени – не более 50 символов
 - Допускается только латиница, цифры и «_».
 - **Имя спрайта** должно начинаться с буквы
- Сжатие – нет.
- Глубина цвета – 8 бит.
 - Возможно, изменится в будущем.

При нарушении требований в консоли будет соответствующее предупреждение, а сам файл будет проигнорирован.

Рисунок в BMP файле

- Черные пиксели ($RGB = \{0,0,0\}$) составляют *черный костюм спрайта*.
- Белые пиксели ($RGB = \{255,255,255\}$) составляют *белый костюм спрайта*.
- Остальные пиксели не влияют на костюмы спрайта. Они считаются «прозрачными».

Правила рисования костюма

- *Центром костюма* является верхний левый пиксель картинки.
- Если у спрайта несколько костюмов, то ширина и высота всех картинок не обязана совпадать.

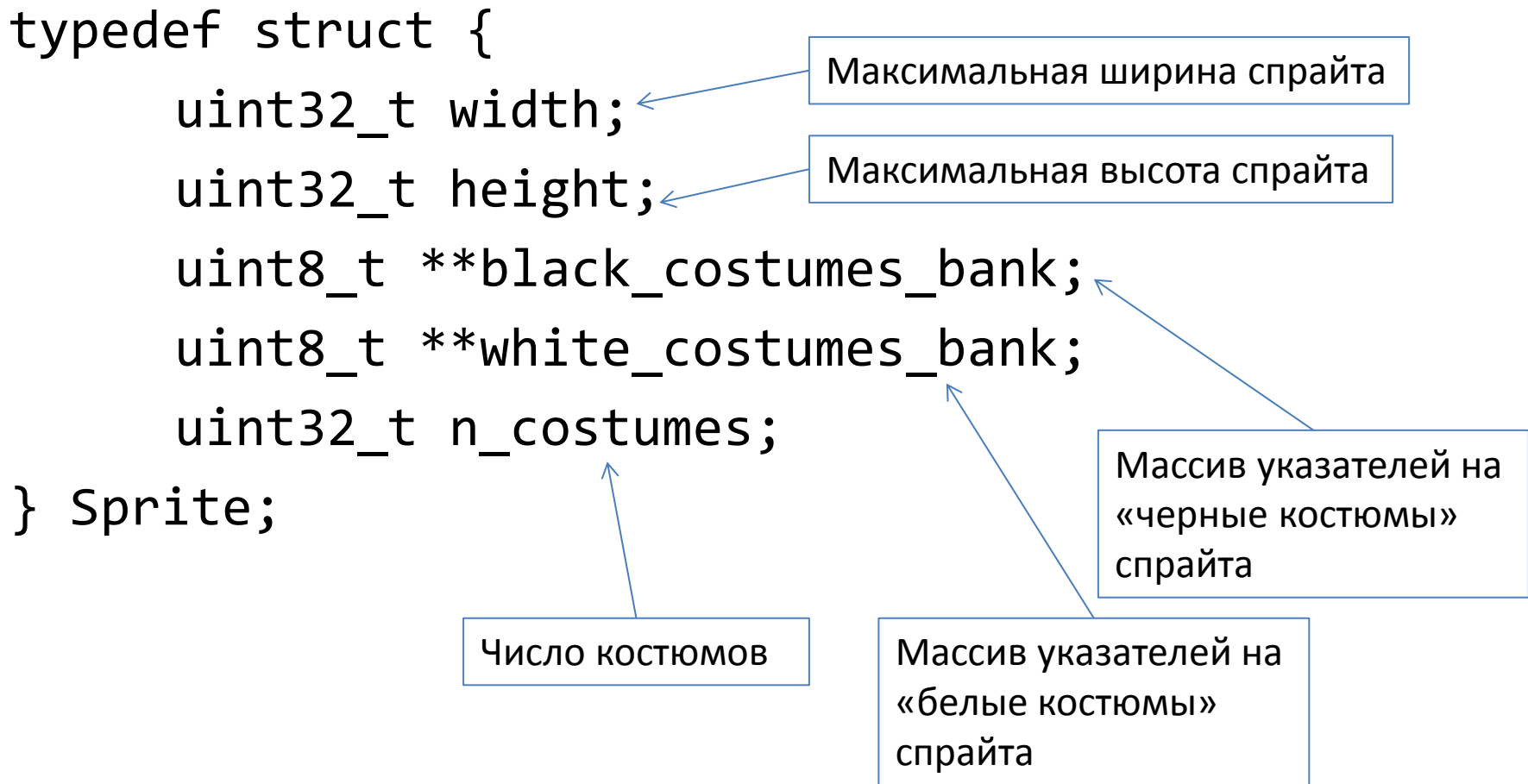
Сгенерированный С файл

- Файл разделен на секции; в каждой описан один спрайт.
- В секции содержатся
 - данные «черных» и «белых костюмов» спрайта,
 - массив указателей на «черные костюмы» и массив указателей на «белые костюмы»,
 - функция инициализации спрайта,
 - индексы костюмов (если их больше одного).

Сгенерированный С файл

- Никто не запрещает менять содержимое файла
- Изменения вносятся на свой страх и риск.

Структура Sprite



Функция инициализации спрайта

```
void init_name_sprite(  
    Sprite *sprite)
```

- Генерируется автоматически в С файле.
- *name* – заменяется на имя спрайта.
- Необходима перед использованием спрайта
- При использовании нужно экспортировать ключевым словом `extern`.

Функция рисования спрайта

```
void draw_sprite(  
    Sprite sprite, Проинициализированный спрайт  
    uint32_t costume, Номер костюма спрайта  
    int16_t x,  
    int16_t y, Координаты  
    uint32_t options_mask) Опции
```

- Координаты спрайта x и y считаются от верхнего левого пикселя экрана до *центра спрайта*.
- Координаты могут выводить спрайт внутри границ экрана, на границы и за них.

Функция рисования спрайта

- Не тратит ресурсы на отрисовку невидимых за пределами экрана пикселей.
- Сначала рисуется байт черного костюма, затем белого.

Функция рисования спрайта

Option	Description	Byte operation
DRAW_BLACK_NO	Cancels black costume rendering	<code>gmem_byte &= ~black_byte</code>
DRAW_WHITE_NO	Cancels white costume rendering	<code>gmem_byte = white_byte</code>
DRAW_BLACK_WHITE	Draw <code>black_byte</code> in white color	<code>gmem_byte = black_byte</code>
DRAW_WHITE_BLACK	Draw <code>white_byte</code> in black color	<code>gmem_byte &= ~white_byte</code>
DRAW_BLACK_INVERT	Invert color of <code>gmem_byte</code>	<code>gmem_byte ^= black_byte</code>
DRAW_WHITE_INVERT	Invert color of <code>gmem_byte</code>	<code>gmem_byte ^= white_byte</code>
DRAW_FLIP_SPRITE	Reverse order of black and white bytes in every row of the costume	-

- Опция **_NO** приоритетнее **_INVERT**
- Опция **_INVERT** приоритетнее замены цвета
- Опция **DRAW_FLIP_SPRITE** независима от остальных

Функция проверки спрайта на КОЛЛИЗИЮ

```
uint32_t check_sprite_collision(  
    Sprite sprite, Проинициализированный спрайт  
    uint32_t costume, Номер костюма спрайта  
    int16_t x, Координаты  
    int16_t y, Координаты  
    uint32_t options_mask) Опции
```


Функция проверки спрайта на КОЛЛИЗИЮ

- Не проверяет коллизию невидимых за пределами экрана пикселей.
- Функция без аргументов проверки на коллизию всегда возвращает 0.
- Функция с аргументами
взаимодополняющих проверок всегда
вернет 1, если не весь спрайт за пределами
экрана.

Функция проверки спрайта на КОЛЛИЗИЮ

- Функция не отрисовывает спрайт, а лишь проверяет, произошла бы коллизия, если спрайт нарисовать с указанными параметрами.
- Проверка по аргументам идет в порядке:
 - CHECK_BLACK_BLACK
 - CHECK_BLACK_WHITE
 - CHECK_WHITE_WHITE
 - CHECK_WHITE_BLACK

Функция проверки спрайта на КОЛЛИЗИЮ

Option	Description	Byte operation
CHECK_BLACK_BLACK	Check intersection of black pixels of sprite costume with black pixels in gmem	<pre>if (~gmem_byte & black_byte) return 1</pre>
CHECK_WHITE_WHITE	Check intersection of white pixels of sprite costume with white pixels in gmem	<pre>if (gmem_byte & white_byte) return 1</pre>
CHECK_BLACK_WHITE	Check intersection of black pixels of sprite costume with white pixels in gmem	<pre>if (gmem_byte & black_byte) return 1</pre>
CHECK_WHITE_BLACK	Check intersection of white pixels of sprite costume with black pixels in gmem	<pre>if (~gmem_byte & white_byte) return 1</pre>
CHECK_FLIP_SPRITE	Reverse order of black and white bytes in every row of the costume	-

- Опция **_NO** приоритетнее прочих
- Опция **CHECK_FLIP_SPRITE** независима от остальных

Feedback

- Илья Левицкий: <https://vk.com/id267671262>
- Репозиторий: https://github.com/Levitsky-Ilya/stm32f0_ARM