**Sprite Property Spec**

* **Sprite**

声明Sprite文件的开始

Sprite

{

}

* **Image**

声明了该Sprite所需PNG文件的路径和名字。

Image = sprites/HuangGaiRun.png

* **Plist**

声明了该Sprite所需的Plist文件的路径和名字。

Plist = sprites/HuangGaiRun.plist

**Animation**

声明了动画（Animation）区域。

Sprite

{

Animation

{

}

}

* **Clip**

声明了一个动画的Clip和名字，只能出现在Animation区域中。

Clip = RunDown

* **DelayTime**

\*声明了一个动画Clip的Frame之间更新时间，单位为秒。

\*只能出现在Clip区域中。

DelayTime = 0.25

* **Prefix**

\*声明了动画Clip所包含Frame的主名字，最后的数字由系统结合StartFrame/EndFrame自动填充以在Plist文件中找到相应的PNG文件名。

\*只能出现在Clip区域中。

Prefix = HuangGai\_run\_down\_

如果StartFrame = 1，EndFrame = 4，那么该Clip包含4个Frame，所对应的PNG文件为：

HuangGai\_run\_down\_1.png

HuangGai\_run\_down\_2.png

HuangGai\_run\_down\_3.png

HuangGai\_run\_down\_4.png

* **StartFrame**

\*声明了动画Clip的起始Frame编号。

\*第一个Frame编号是1。

\*只能出现在Clip区域中。

StartFrame = 1

* **EndFrame**

\*声明了动画Clip的结束Frame编号。

\*只能出现在Clip区域中。

EndFrame = 4

**典型的一个Sprite文件。**

Sprite

{

Image = sprites/HuangGaiRun.png

Plist = sprites/HuangGaiRun.plist

Animation

{

Clip = RunDown

{

DelayTime = 0.25

Prefix = HuangGai\_run\_down\_

StartFrame = 1

EndFrame = 4

}

Clip = RunLeft

{

DelayTime = 0.25

Prefix = HuangGai\_run\_left\_

StartFrame = 1

EndFrame = 4

}

Clip = RunRight

{

DelayTime = 0.25

Prefix = HuangGai\_run\_right\_

StartFrame = 1

EndFrame = 4

}

Clip = RunUp

{

DelayTime = 0.25

Prefix = HuangGai\_run\_up\_

StartFrame = 1

EndFrame = 4

}

}

}