

Section 1: 最初のセクション

たくさんの小さな2D画像を重ね合わせて表示し、またそれぞれの画像を個別に移動、回転、拡大縮小を行うことのできるような機能のことを「スプライト」と呼んでいます。

スプライト(Sprite)は「妖精」という意味の英単語ですが、初めてこの機能にスプライトという名前を付けたのは、テキサス・インスツルメンツ社のTMS9918という画像制御チップのマニュアルだと言われています。この用語は、「スプライトが、フレームバッファ内のビットマップデータの一部ではなく、またフレームバッファ内のデータに影響を与えずに、まるで幽霊や妖精のように背景の上に浮かんでいる」ということに由来しているんだそうです。スプライトという用語が発明される以前は、「ムーバブルオブジェクト」あるいは単に「オブジェクト」と呼ばれていたらしいですね。



Section 1: 次のセクション

Section 1.1: セクションその1

Section 1.1.1: セクションその1

Section 1.1.2: セクションその1

Section 1.2: セクションその1

Section 1.2.1: セクションその1

Section 1.2.2: セクションその1

たくさんの小さな2D画像を重ね合わせて表示し、またそれぞれの画像を個別に移動、回転、拡大縮小を行うことのできるような機能のことを「スプライト」と呼んでいます。

スプライト(Sprite)は「妖精」という意味の英単語ですが、初めてこの機能にスプライトという名前を付けたのは、テキサス・インスツルメンツ社のTMS9918という画像制御チップのマニュアルだと言われています。この用語は、「スプライトが、フレームバッファ内のビットマップデータの一部ではなく、またフレームバッファ内のデータに影響を与えずに、まるで幽霊や妖精のように背景の上に浮かんでいる」ということに由来しているんだそうです。スプライトという用語が発明される以前は、「ムーバブルオブジェクト」あるいは単に「オブジェクト」と呼ばれていたらしいですね。



Section 1.2.3: セクションその1

たくさんの小さな2D画像を重ね合わせて表示し、またそれぞれの画像を個別に移動、回転、拡大縮小を行うことのできるような機能のことを「スプライト」と呼んでいます。

スプライト(Sprite)は「妖精」という意味の英単語ですが、初めてこの機能にスプライトという名前を付けたのは、テキサス・インスツルメンツ社のTMS9918という画像制御チップのマニュアルだと言われています。この用語は、「スプライトが、フレームバッファ内のビットマップデータの一部ではなく、またフレームバッファ内のデータに影響を与えずに、まるで幽霊や妖精のように背景の上に浮かんでいる」ということに由来しているんだそうです。スプライトという用語が発明される以前は、

「ムーバブルオブジェクト」あるいは単に「オブジェクト」と呼ばれていたらしいですね。

