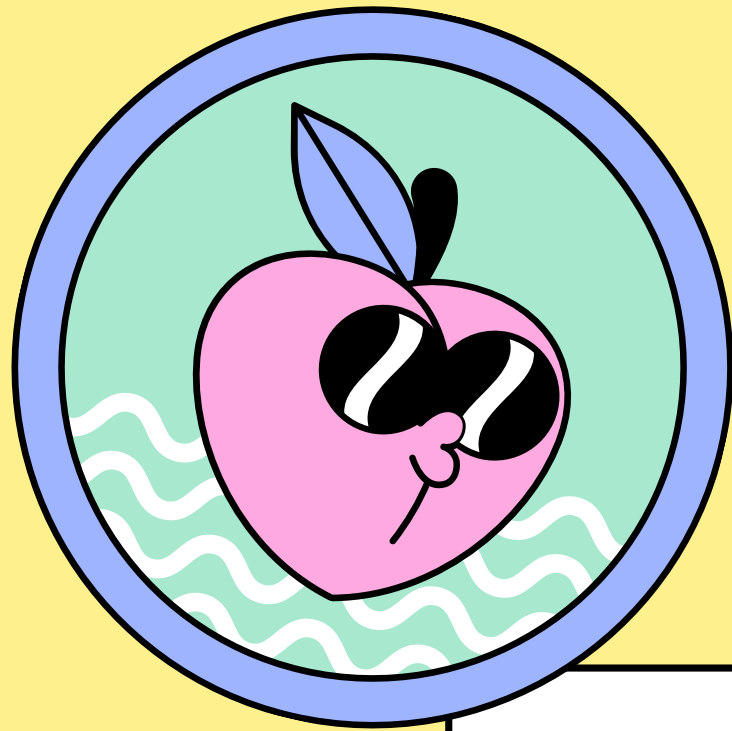


FLIPBOOKS

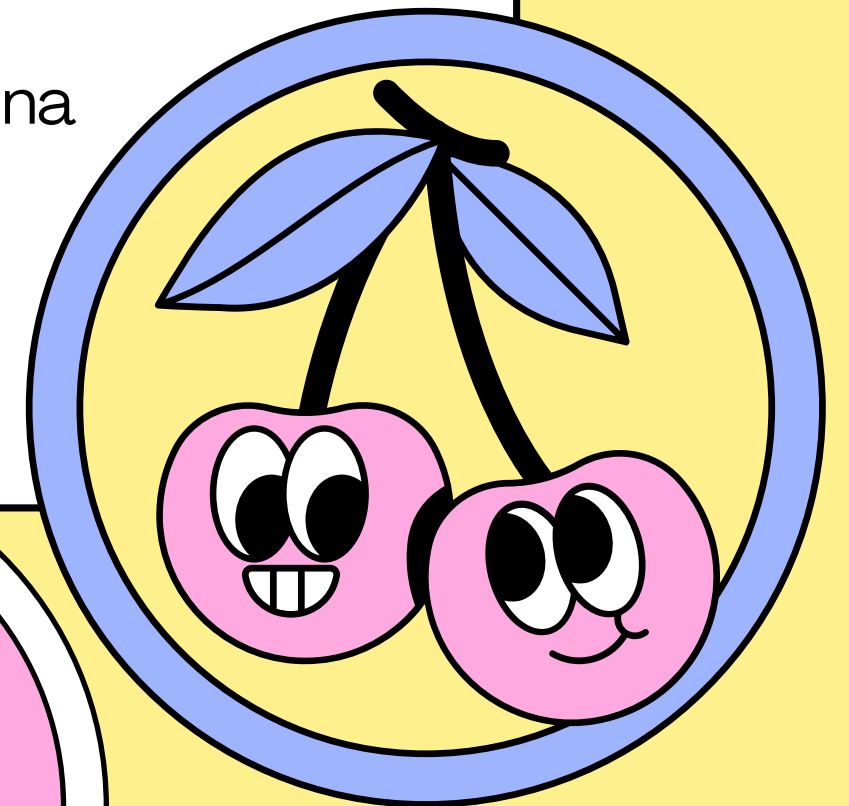
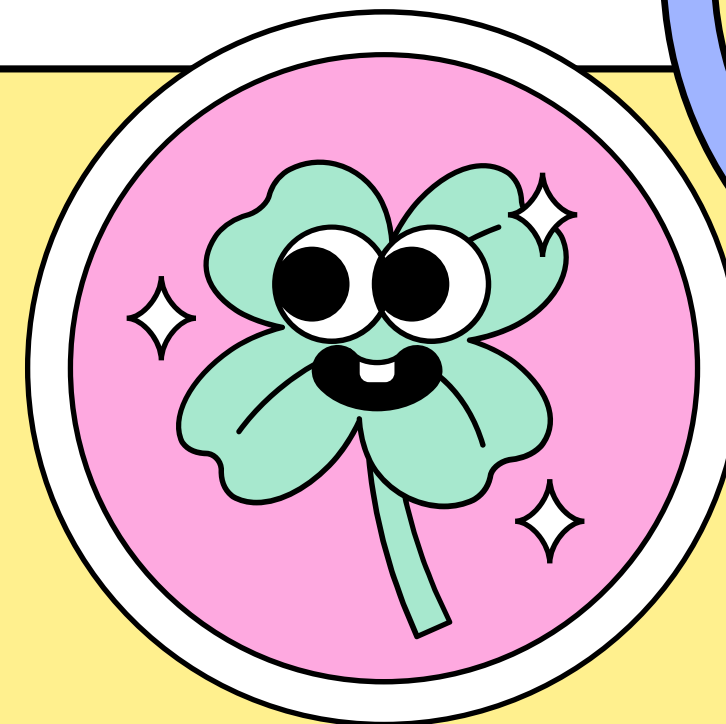
SERGIO PEÑALOZA HERRERA





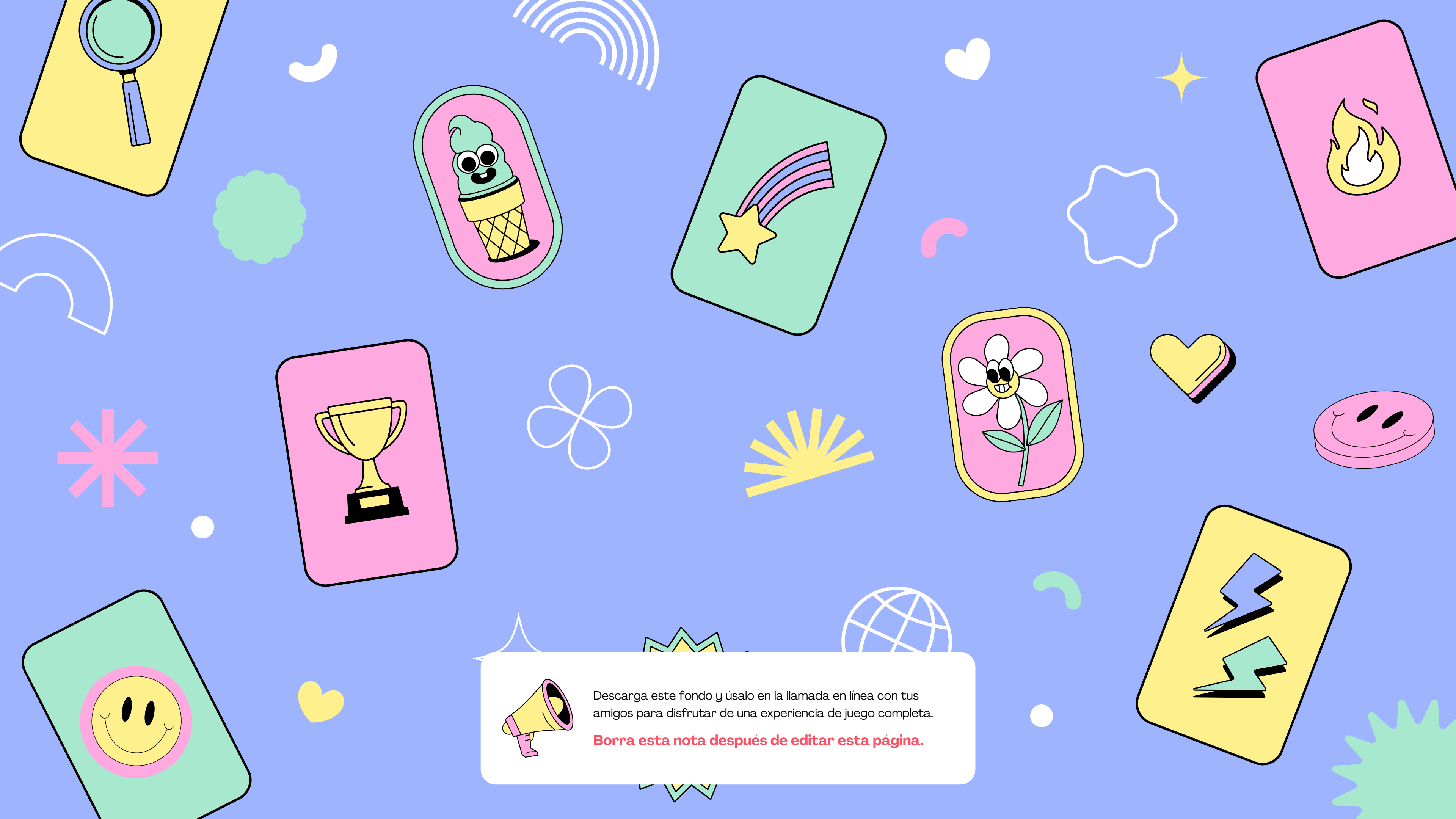
FLIPBOOK

- 01 Un “flipbook” o “folioscopio” es una colección de páginas cuya imagen cambia gradualmente de manera que al pasar de página repetidamente a una velocidad constante se crea la ilusión de movimiento.





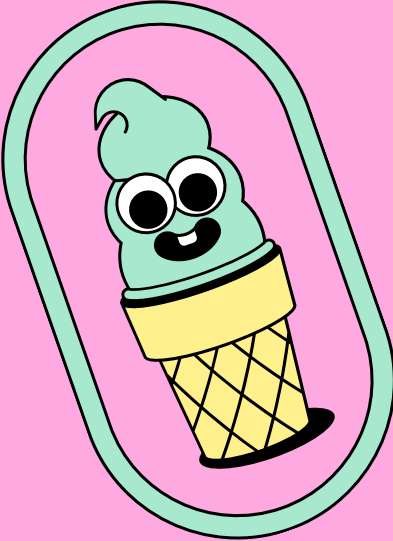





VIDEO ORIGINAL



Descarga este fondo y úsalo en la llamada en línea con tus amigos para disfrutar de una experiencia de juego completa.

Borra esta nota después de editar esta página.



SPRITE SHEET ANIMATION

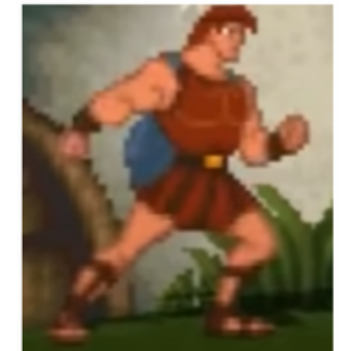
01 Aplicando el concepto de los Flipbooks en CG, aparecen los conceptos:

- 1.Sprite
- 2.Sprite Sheet
- 3.Sprite Sheet Animation

SPRITE

Un sprite es un Bitmap bidimensional que ha sido integrado como parte componente de una escena más grande, suelen ser imágenes pequeñas con transparencias que se superponen una sobre otra para crear una composición más compleja.

El primer uso de sprites se le atribuye al video juego arcade Computer Space y desde entonces se utiliza en cantidades de videojuegos 2D y 3D para diferentes propósitos.



Un Sprite sheet es la combinación y la organización de varios Sprites en una textura, usualmente ubicados en “celdas” imaginarias definidas por el creador de las imágenes. El uso de sprite sheets trae como ventajas el ahorro de memoria en disco, reducción de ancho de banda en los buffers de renderizado y la reutilización de assets dentro de un proyecto



SPRITE SHEETS

SPRITE SHEET ANIMATION

De una manera parecida a la técnica de flipbook, las celdas del sprite sheet se dibujan sobre un Quad en sucesivamente a una velocidad constante, nuevamente creando la ilusión de movimiento.



EN UNITY (SHURIKEN)

Para lograr este efecto (en un sistema de partículas) se utiliza el modulo “Texture Sheet Animation”

