

스프라이트 시트

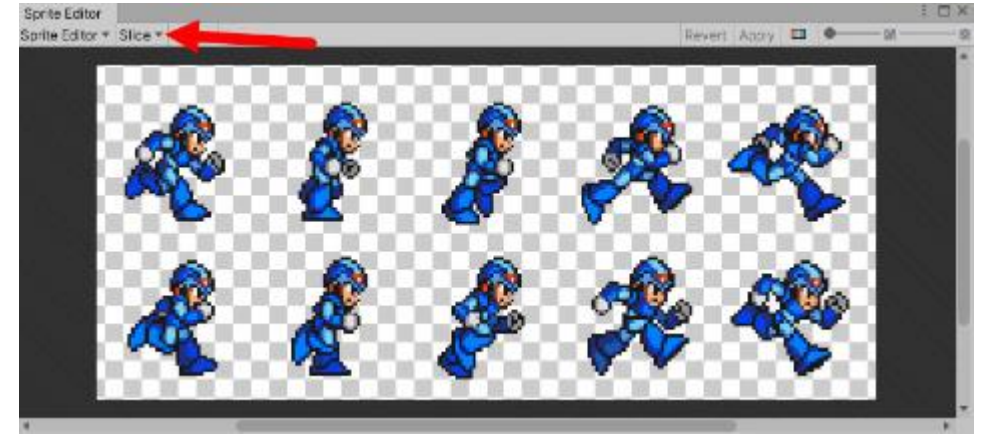
스프라이트 시트를 이용한 2D 애니메이션

2D 애니메이션을 만드는 방법



2D 리깅 애니메이션

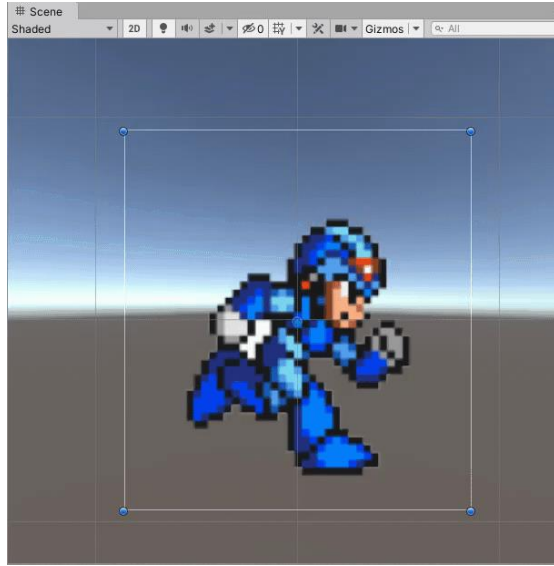
- 각 부위에 뼈대를 만들고 이어서 관절을 구현하는 방법
- 프레임에 제약받지 않는 부드러운 움직임



스프라이트 슬라이싱

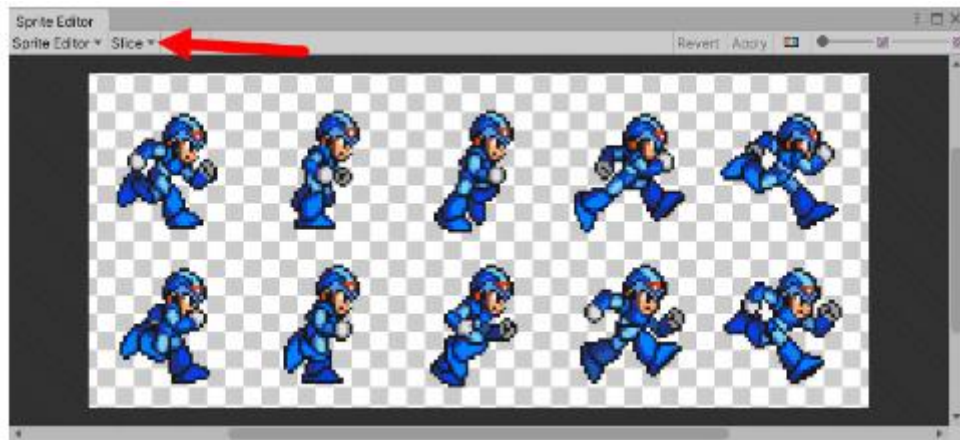
- 동작 스프라이트들을 합쳐서 연속적으로 재생하는 아날로그 기법
- 자연스러움 보단 동작에 집중한 움직임

슬라이싱을 채택하는 이유

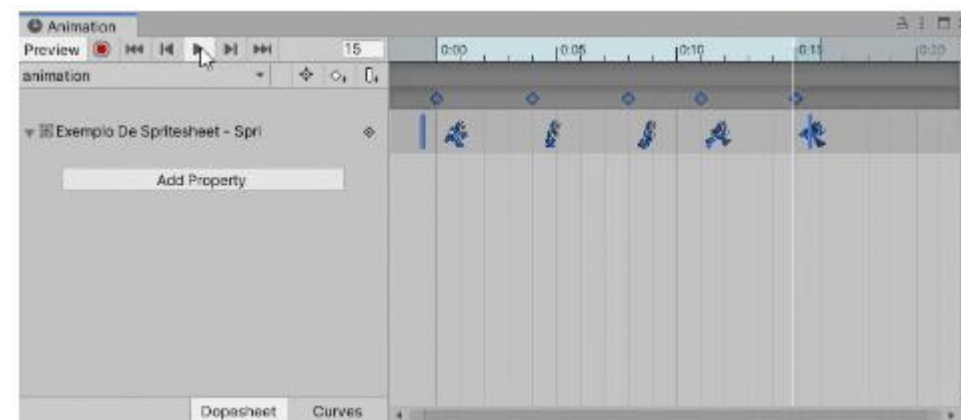


- 탑뷰 시점, 네방향 움직임을 구현하는 데 적합함
 - > 리깅 애니메이션은 앞 뒤 구현 힘들
- 구현하기 쉬움
 - > 시간적으로나 기술적으로나 더 나옴

구현 방법



- 만들어진 스프라이트를 이어붙여서

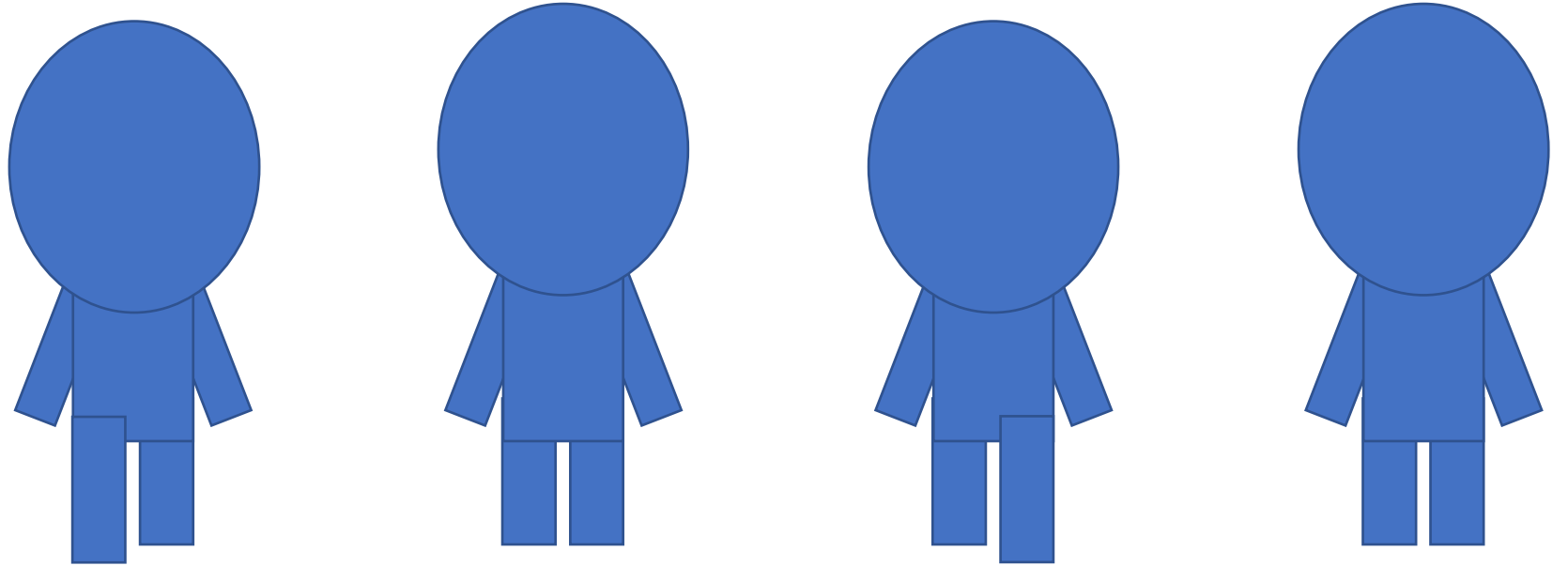


- 애니메이션에 적용!

4 프레임



전면



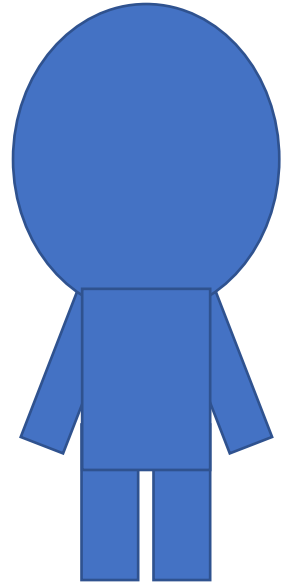
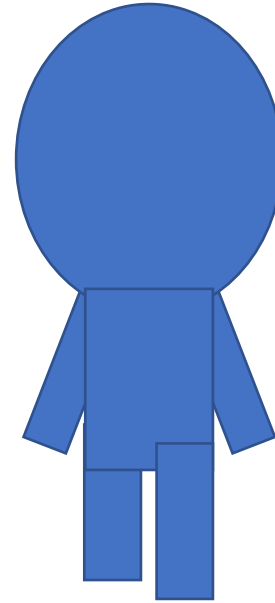
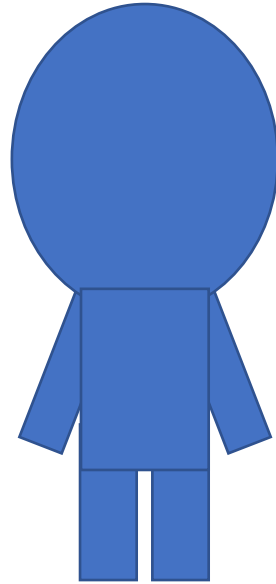
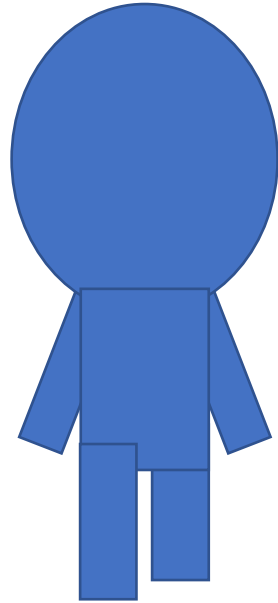
앞을 향해 걷는 모습

- 팔은 고정하고 다리만 움직입니다.
- 옆에서 봤을 때도 양팔 살짝 앞으로 고정

4 프레임



후면



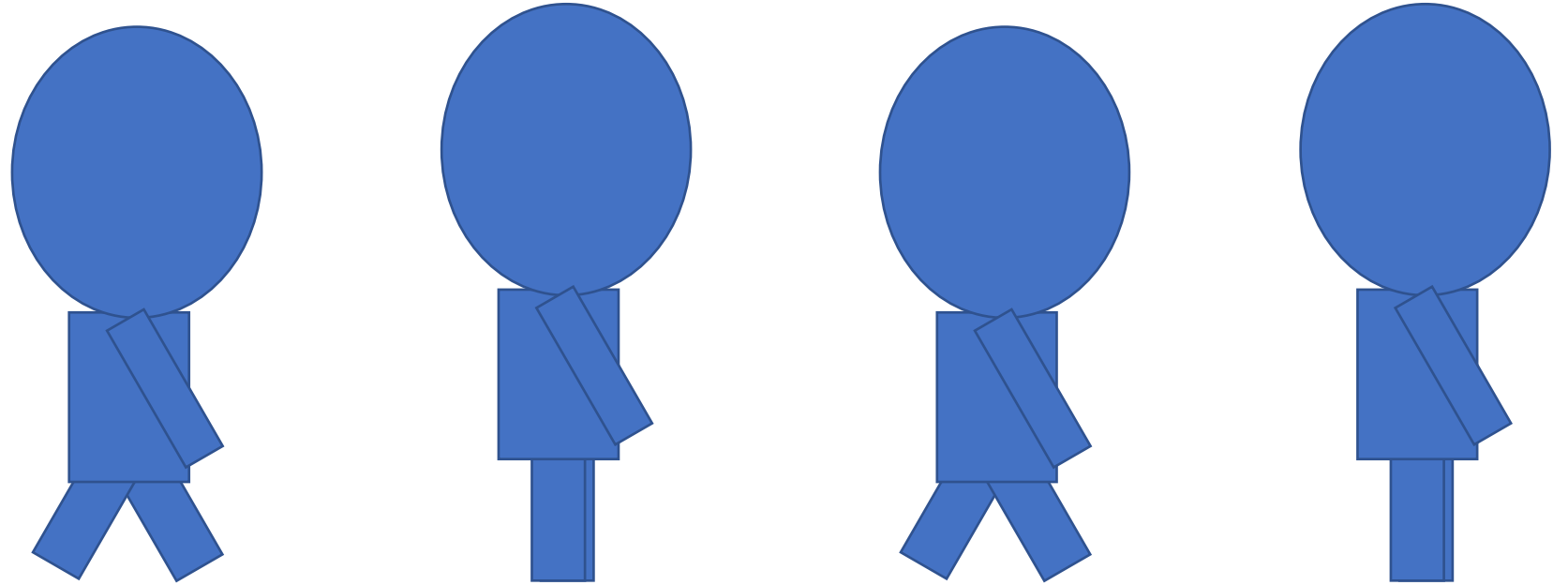
뒤를 향해 걷는 모습

- 팔은 고정하고 다리만 움직입니다.
- 옆에서 봤을 때도 양팔 살짝 앞으로 고정

4 프레임



측면



옆을 향해 걷는 모습

- 팔은 고정하고 다리만 움직입니다.
- 옆에서 봤을 때도 양팔 살짝 앞으로 고정

레퍼런스

