

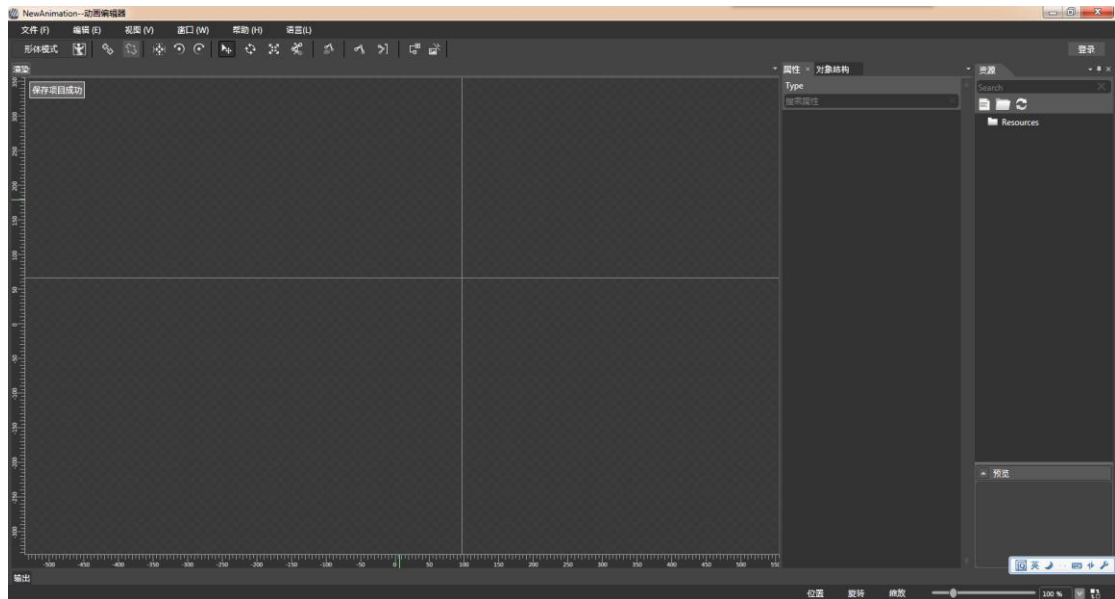
# Cocos Studio 编辑器的使用教学

## 一、启动 CocosStudio\_v1.6.0.0.exe 新建项目



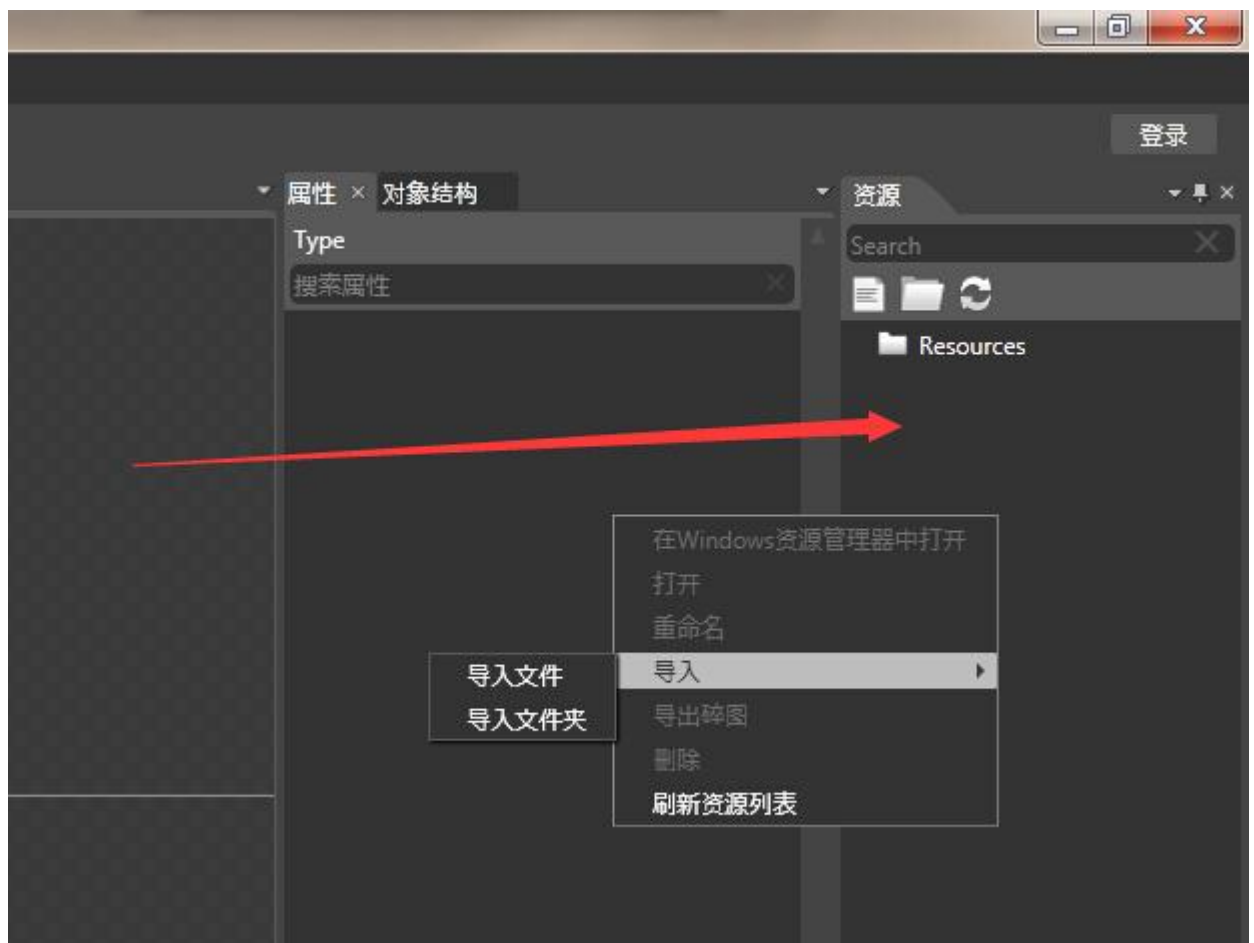
选择第一个 Animation Editor

### 1. 菜单栏—文件—新建一个项目



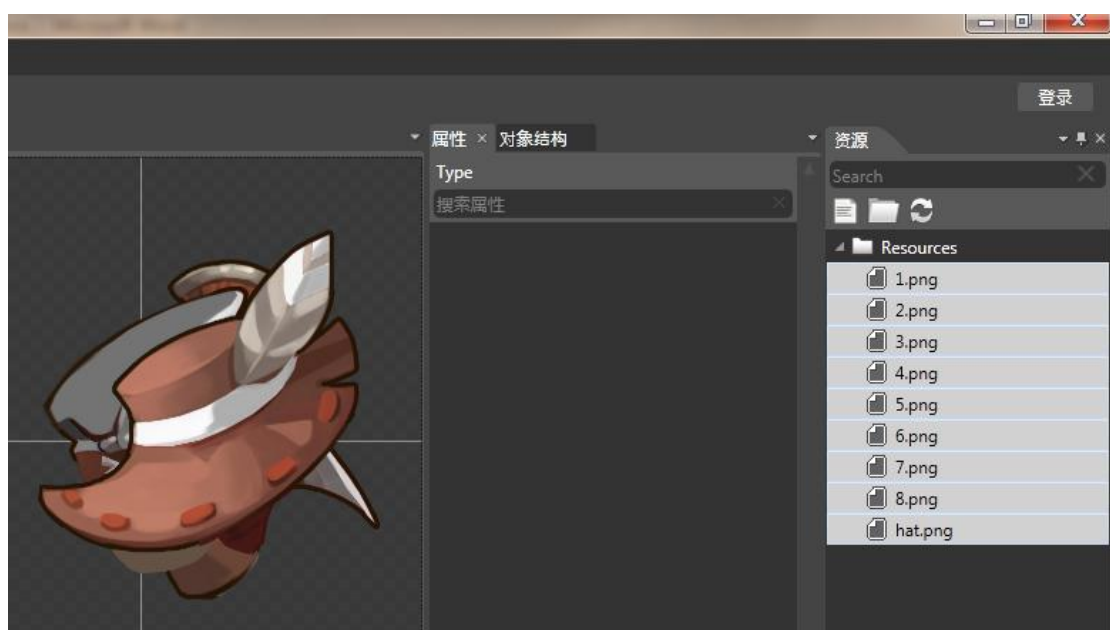
### 2. 导入素材

在资源区，鼠标右键—导入

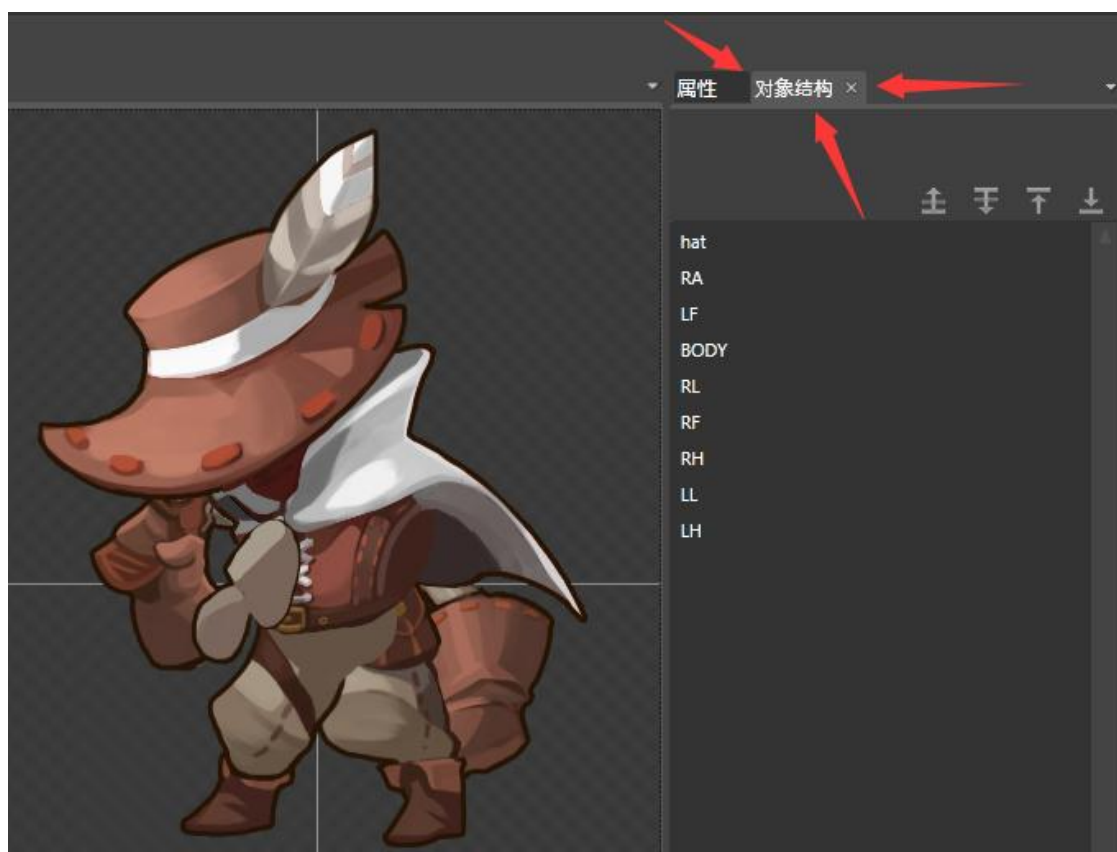


### 3. 图层调整

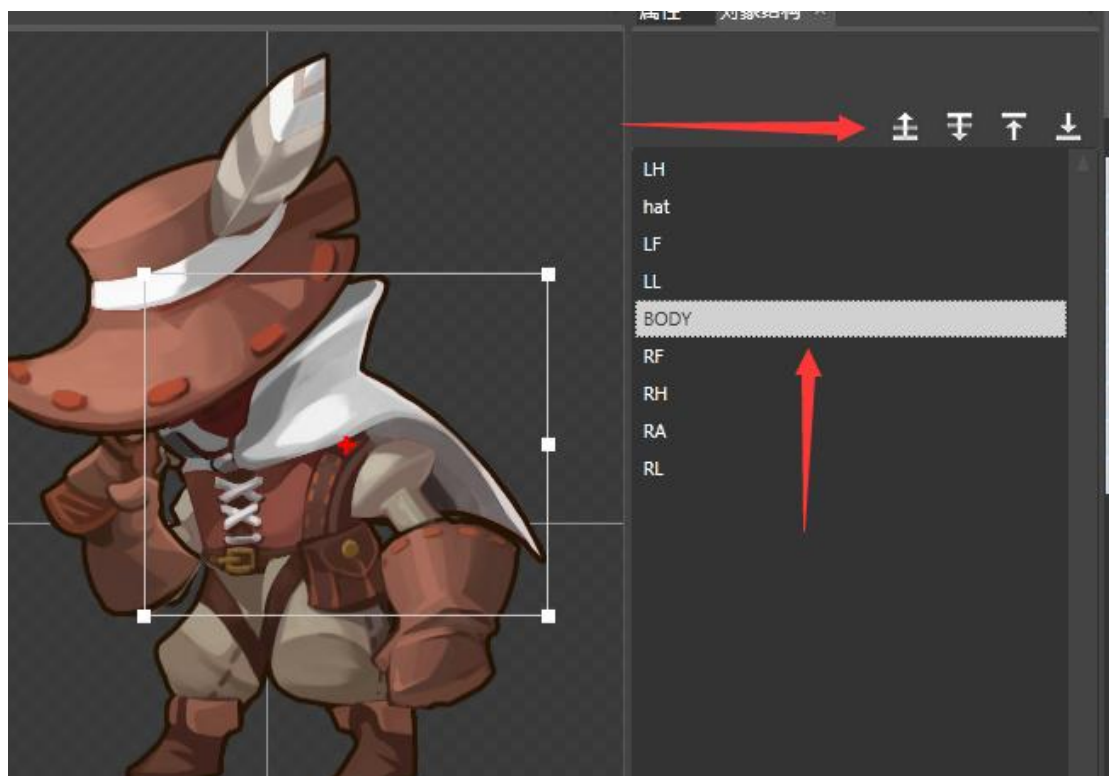
把素材拉进画布



“对象结构”就是“图层”



通过“对象结构”的自带工具将其图层顺序调整好



#### 4.创建骨架

(快捷键：创建骨架 ALT+K)

按“创建骨架”，鼠标左键按住不要松开。    向合理的方向拖动，松开左键。  
(骨架建立完成)



## 5.绑定图片与骨架

(快捷键：ALT+I)

按 ALT+K 取消骨架创建。    选择图层，点击鼠标右键，选择“绑定到骨架”。  
然后点击骨架。(图层和骨架绑定完成)



若骨架为蓝色，即代表骨架已被绑定



## 6. 骨架父子关系

快捷键 (ALT+P)

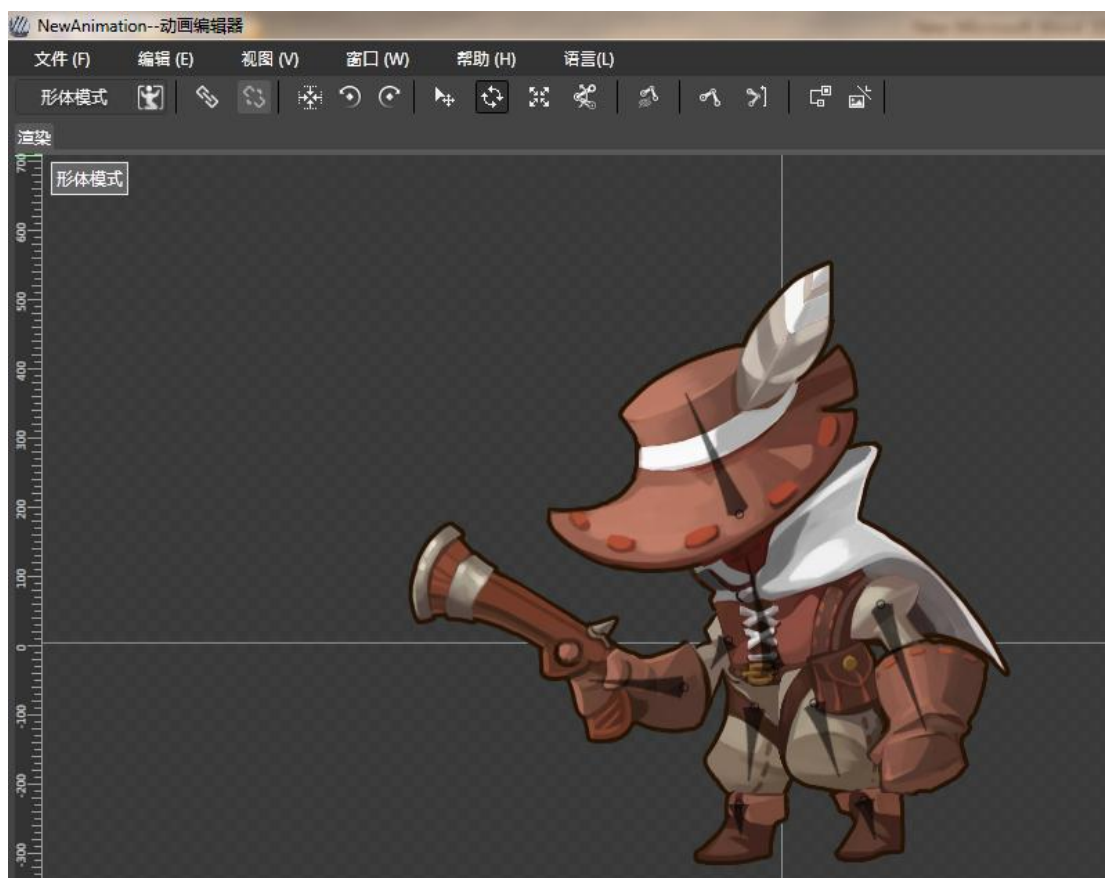
点击“子骨架”，点击鼠标右键，选择“绑定父子关系”，点击父骨架，即可绑定



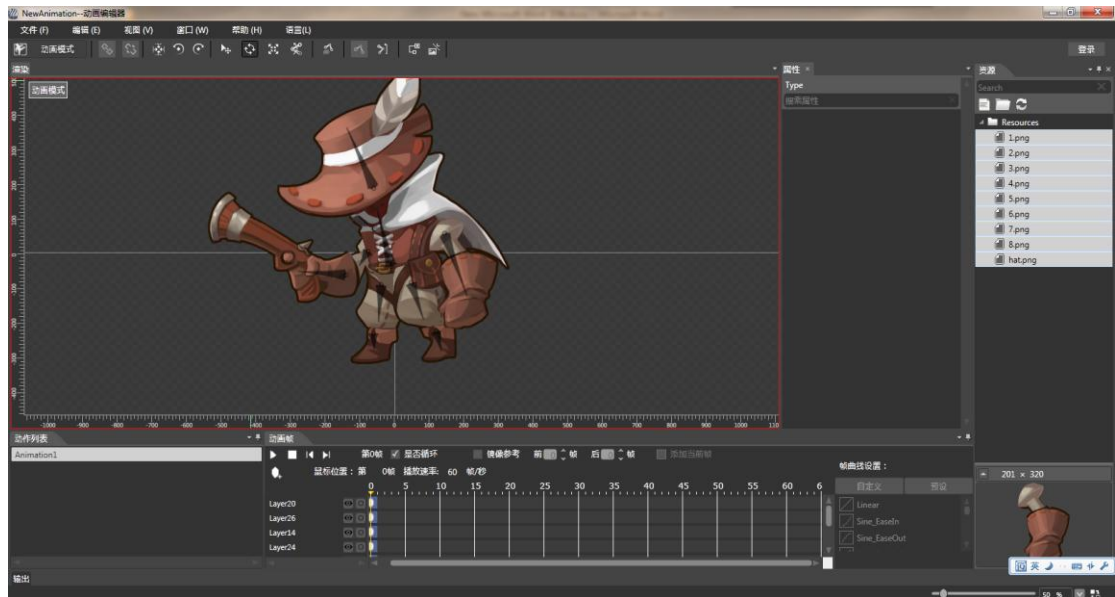
置于顶部(ALT+T)  
上移一层(ALT+Q)  
下移一层(ALT+W)  
置于底部(ALT+B)  
删除所选(DELETE)  
绑定父关系(ALT+P)

## 7. 动画编辑

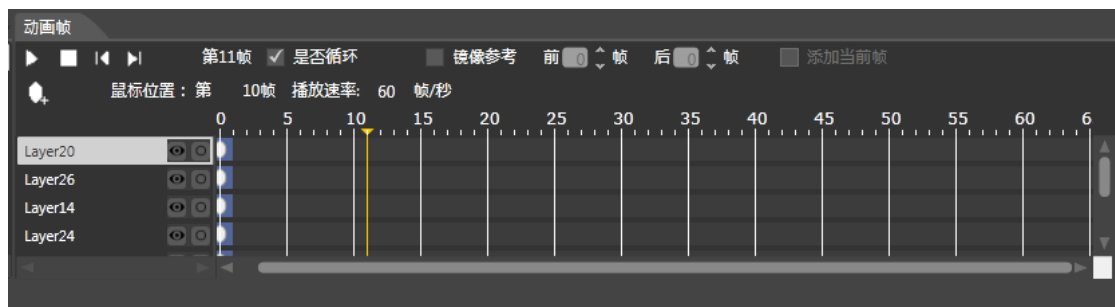
点击形体模式即可切换







8. 动画创建不做详诉，创建帧，变换动作，点击运行即可



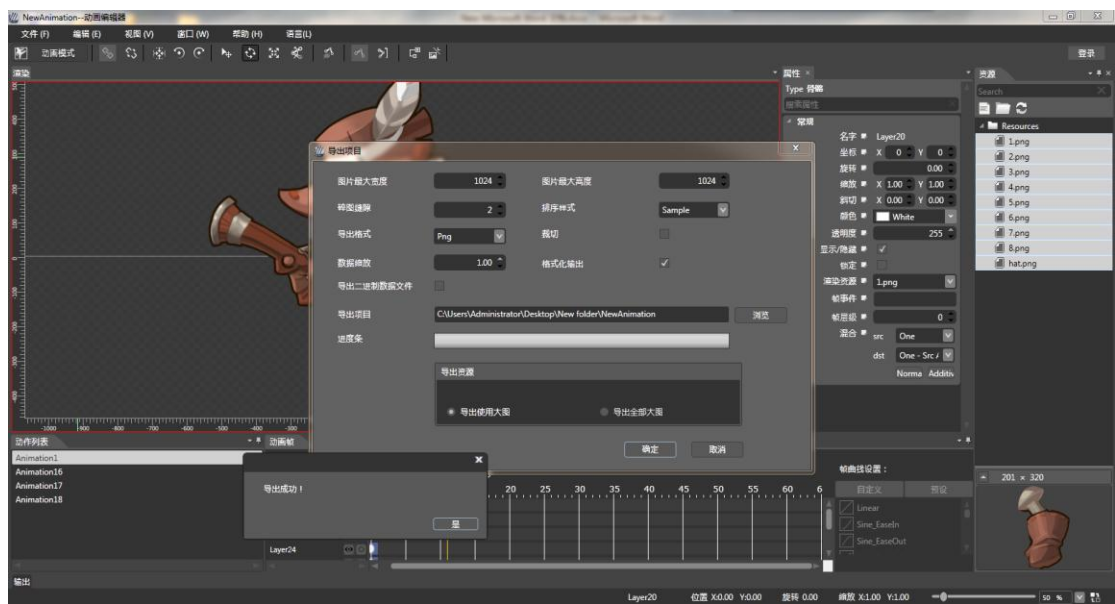
9. 在动作列表处可以添加多个动作动画，制作不同动作



## 二、导出项目



最大宽度高度都设置为 2048



成品：



Name	Date modified	Type	Size
NewAnimation.ExportJson	12/3/2015 8:15 PM	EXPORTJSON File	16 KB
NewAnimation0.plist	12/3/2015 8:15 PM	QuickTime Prefer...	5 KB
NewAnimation0.png	12/3/2015 8:15 PM	Kankan PNG 图像	528 KB

