

第七章 二维游戏动画合成

上节回顾

- Chapter 7
 - 计算机动画概述
 - 常见计算机动画技术
 - Cocos2d-x中的动作类

本节内容

- Chapter 7
 - Cocos2d-x动画编辑器
 - 序列帧动画
 - 骨骼动画

Cocos2d-x动画编辑器

- CocosStudio

- 动画编辑器

- 角色动画、特效动画、场景动画资源
 - 关键帧动画、序列帧动画、骨骼动画方式

- UI编辑器

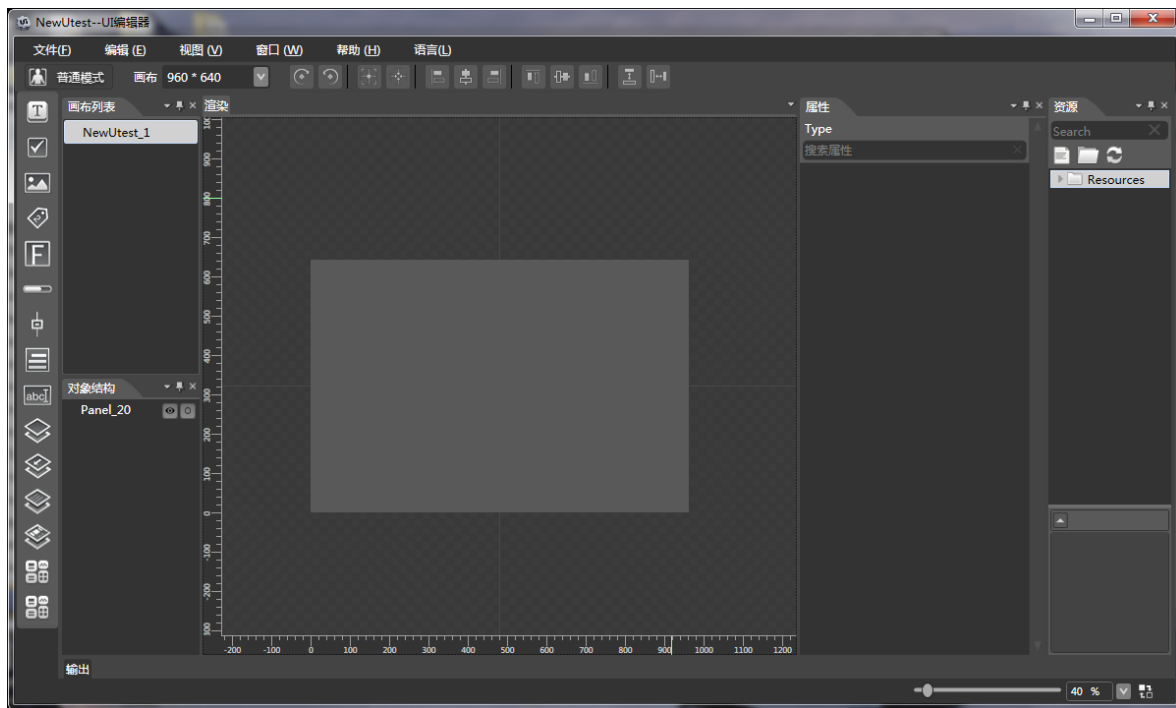
- 数据编辑器

- 场景编辑器



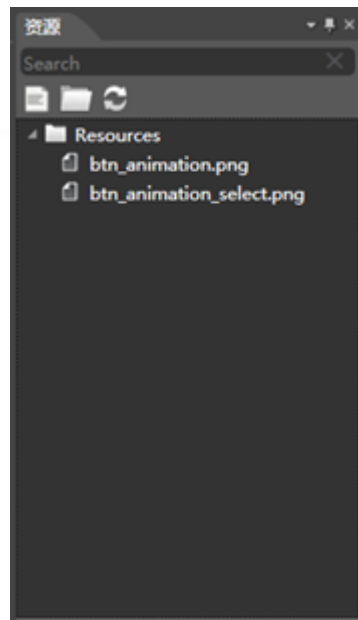
Cocos2d-x动画编辑器

- 1.创建项目
 - Animation Editor->文件->新建，创建新项目



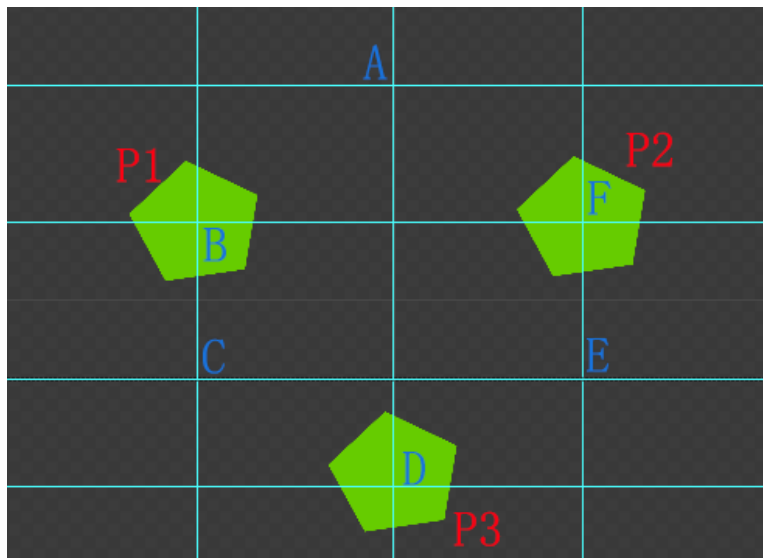
Cocos2d-x动画编辑器

- 2.导入资源
 - 资源面板导入图片button.png



Cocos2d-x动画编辑器

- 3.编辑动画
 - 在时间轴上在15帧和30帧处添加关键帧

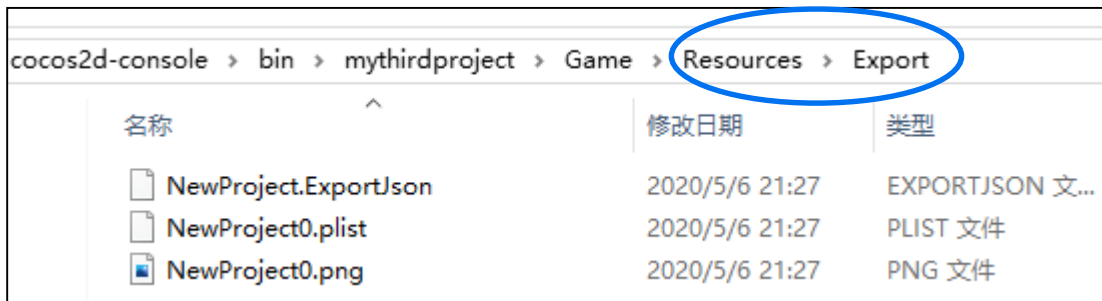


Cocos2d-x动画编辑器

- 4.导出动画
 - 选择文件->导出项目
 - 使用默认参数导出动画

导出项目

导出完毕后，把导出的文件夹拷贝到cocos2d-x project的Resource文件夹下，就能够在项目中使用。



制作序列帧动画

转场前

本节内容

- Chapter 7
 - Cocos2d-x动画编辑器
 - 序列帧动画
 - 骨骼动画

Cocos2d-x动画编辑器

- CocosStudio

- 动画编辑器

- 角色动画、特效动画、场景动画资源
 - 关键帧动画、序列帧动画、**骨骼动画**方式

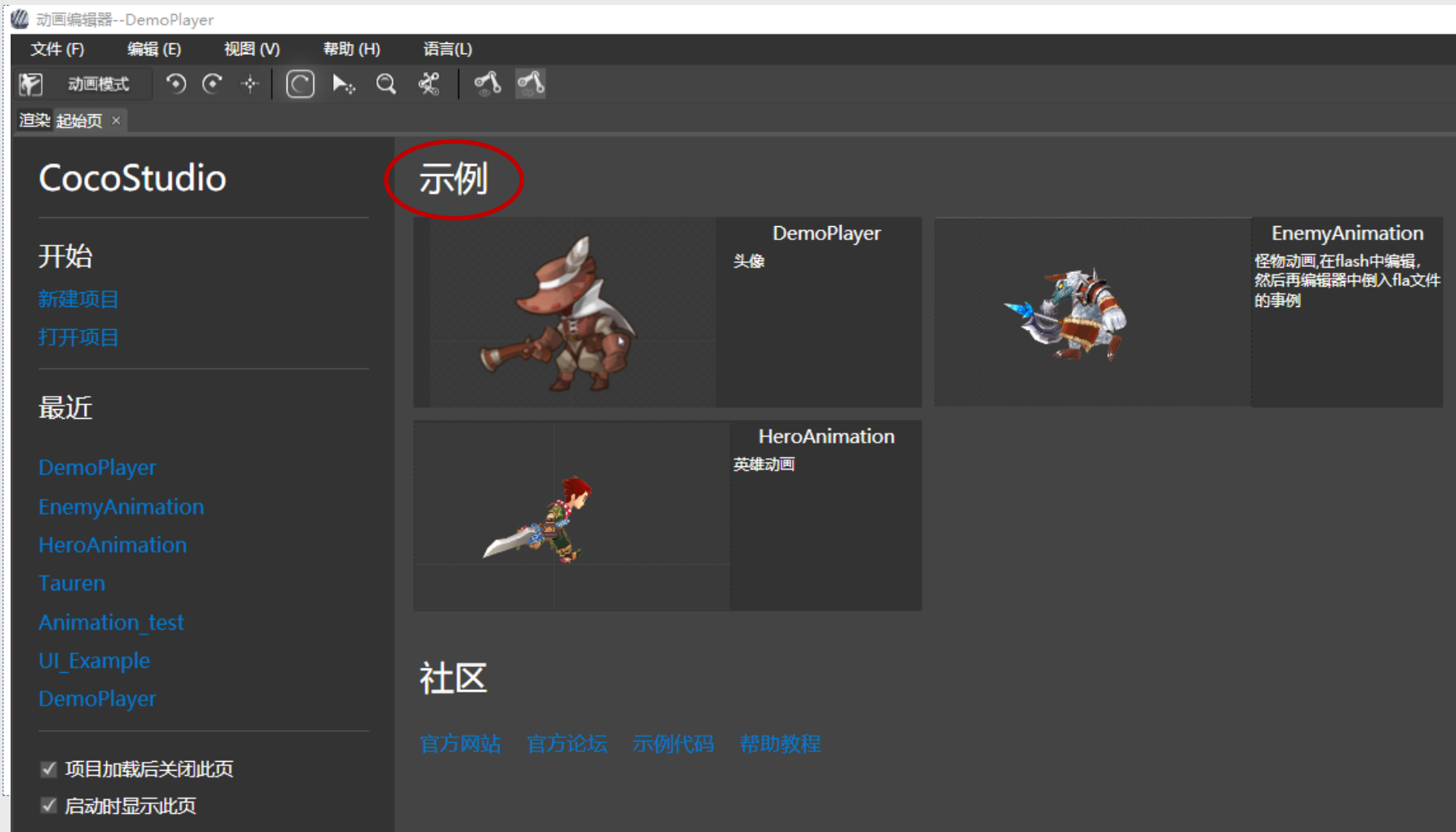
- UI编辑器

- 数据编辑器

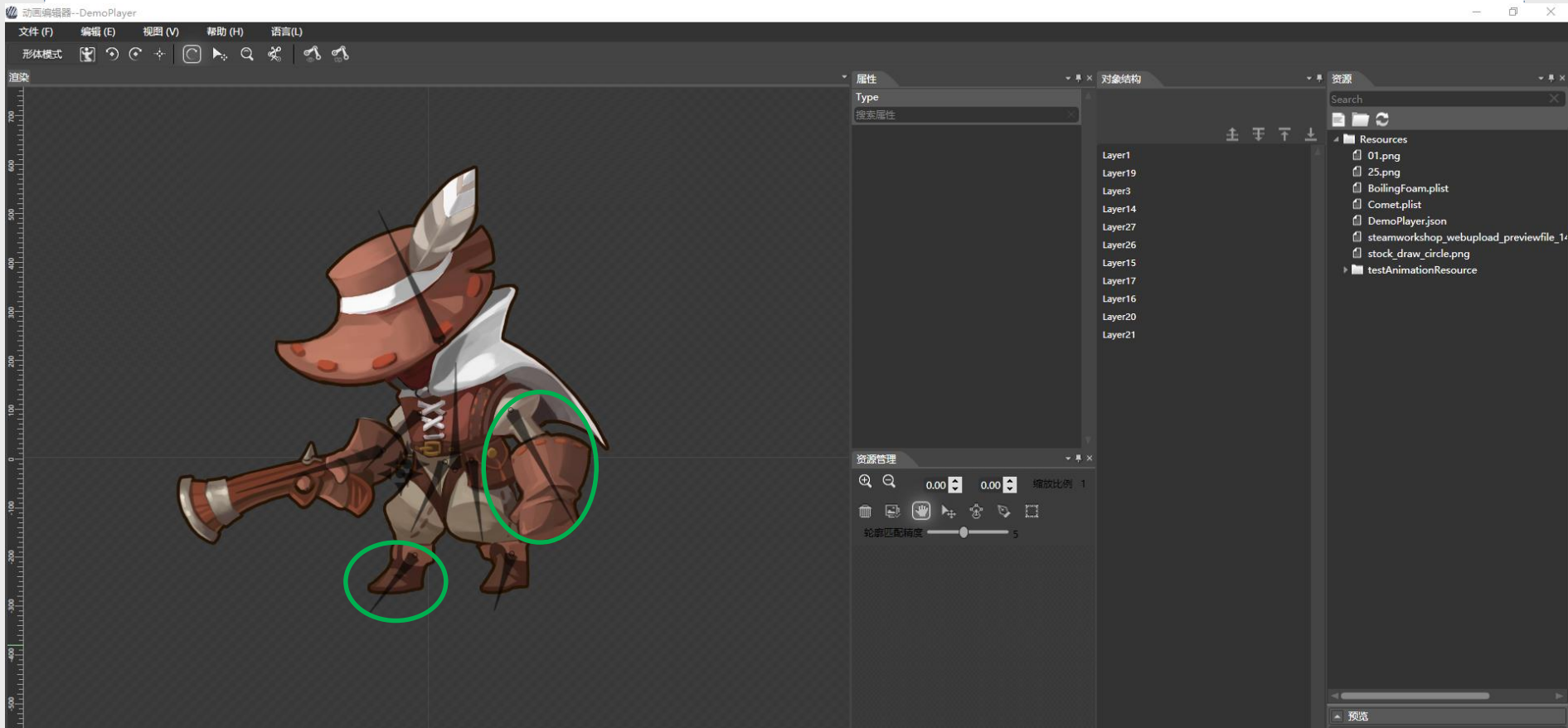
- 场景编辑器



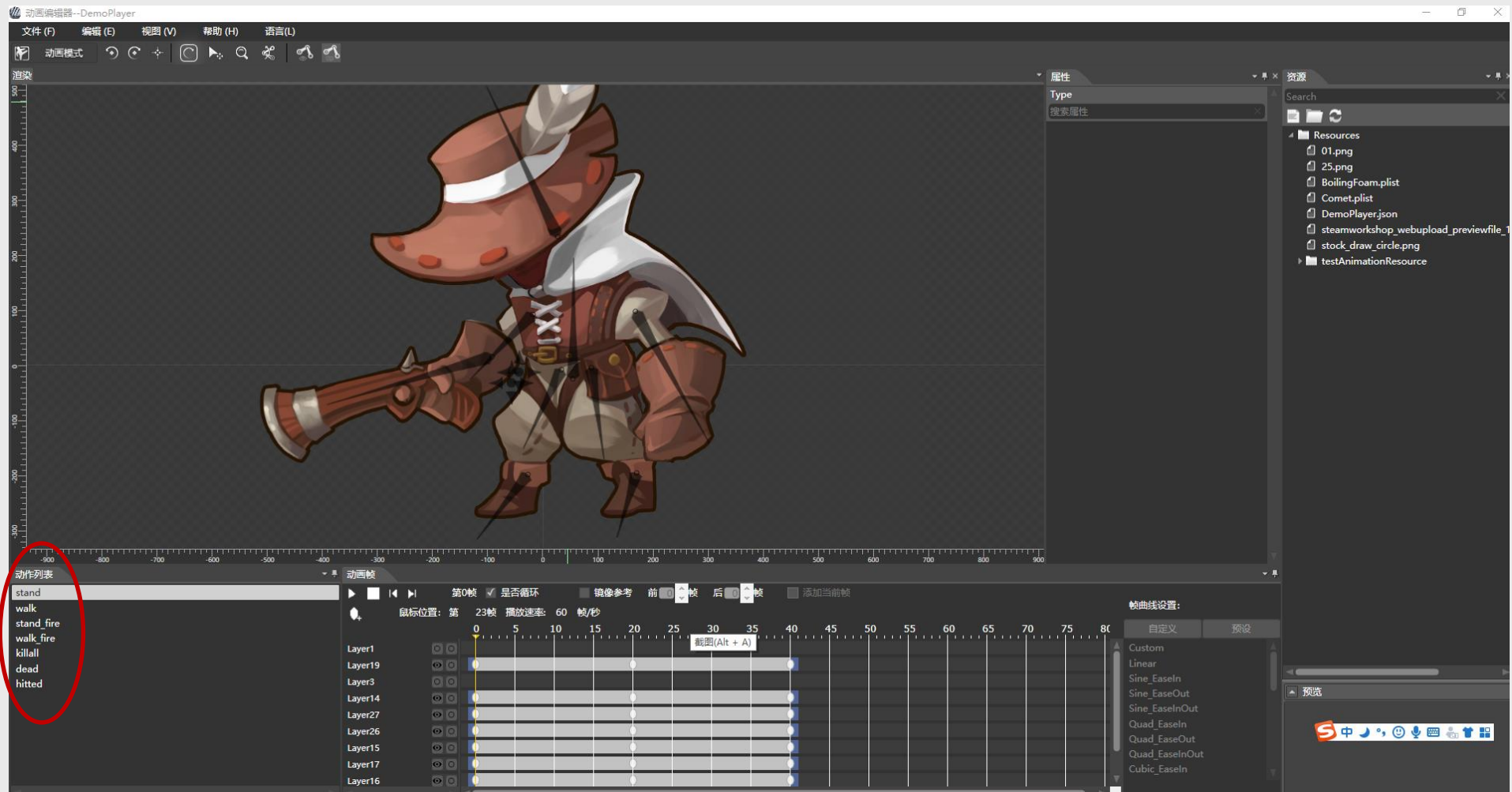
Cocos2d-x动画编辑器



Cocos2d-x动画编辑器



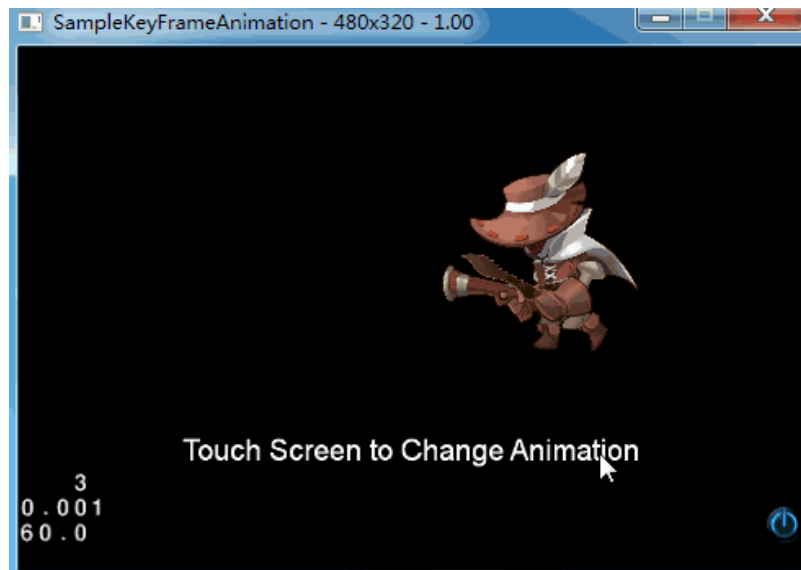
Cocos2d-x动画编辑器



Cocos2d-x动画编辑器

- 骨骼动画绘制步骤

- 创建骨骼
- 绑定骨骼
- 绑定父子关系
- 编辑动画



转场前

骨骼动画设计

– 课后任务：

- ✓ 下载Cocos Studio并安装（已完成可忽略）
- ✓ 利用Animation Editor示例项目素材（或自行搜索、下载素材），完成Player、Enemy或Hero骨骼动画（三选一）
- ✓ 要求：
 - ✓ 完成一个完整运动周期的骨骼动画
 - ✓ 动画内容可以是走路、跑步、跳跃等
 - ✓ 将动画录屏文件上传至BB系统
 - ✓ 截止日期：2021. 5. 18晚11:59分