

02

OPEN ORIENTED

凹凸实验室

# 使用spine实现骨骼动画

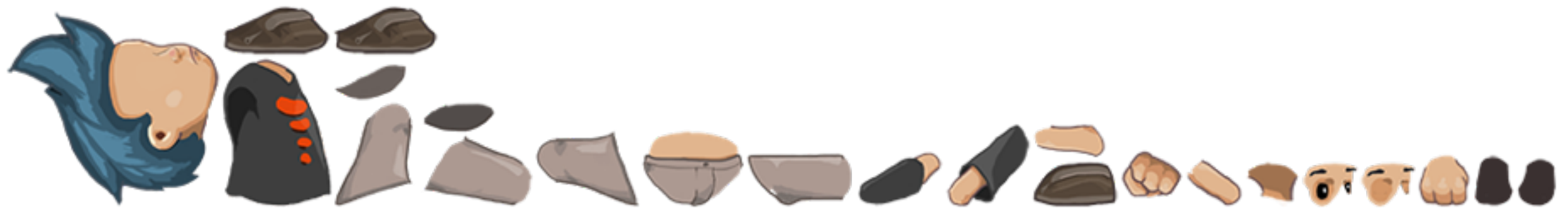
顾名思义，就是模拟骨骼运动的机制而制作的动画，其主要由两部分组成：

1. 骨架 (skeleton)
2. 蒙皮 (mesh)

# 骨骼动画 - 骨架



# 骨骼动画－蒙皮



# 骨骼动画优势

- 1.更小的图片大小
- 2.流畅性，动画切换自动补间，效果更加生动自然。
- 3.支持装备附件、换肤的需求
- 4.混合动作

# 使用spine实现骨骼动画



<http://zh.esotericsoftware.com/>

# 使用spine实现骨骼动画

平台支持



# 使用spine实现骨骼动画

## 1. 装配模式



# 使用spine实现骨骼动画

## 2.动画模式

# 使用spine实现骨骼动画

## 3.数据导出

图集资源文件: atlas

动画数据文件: json

图片合图: png

## 4.通过Spine运行库加载和渲染骨骼动画

**javascript库支持：**

cocos2d

three.js

pixi.js

phase.js

...

THANKS  
FOR YOUR WATCHING