

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)

骨骼动画一骨架

02



- 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

02



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

使用spine实现骨骼动画

02

平台支持



使用spine实现骨骼动画

02

1. 装配模式

使用spine实现骨骼动画

02

2.动画模式

使用spine实现骨骼动画

02

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

...

T H A N K S
FOR YOUR WATCHING