

# Оглавление

<b>Вступление</b>	<b>6</b>
Разрешите представиться .....	8
Как я пришла в сферу анимации .....	8
Должен ли аниматор уметь рисовать .....	9
Какие навыки необходимы аниматору .....	10
Чем занимается 2D-аниматор .....	13
<b>Глава 1. Виды анимации</b>	<b>16</b>
Покадровая анимация .....	17
Анимация перекладкой .....	19
Деформация .....	20
Скелетная анимация .....	20
3D-анимация .....	21
Сочетание нескольких видов анимации в Spine 2D .....	22
Плюсы и минусы скелетной анимации .....	23
<b>Глава 2. Почему именно Spine 2D</b>	<b>26</b>
<b>Глава 3. Spine 2D: знакомство с программой</b>	<b>32</b>
Интерфейс .....	33
Общий алгоритм анимирования в Spine 2D .....	34
Основные инструменты .....	35
График характера движения .....	38
Шкала времени .....	41
Инструменты шкалы времени .....	43
Предпросмотр .....	45
Подсказки от разработчиков .....	47
<b>Глава 4. 12 принципов анимации</b>	<b>48</b>
<b>Глава 5. Топ-5 упражнений для начинающего аниматора</b>	<b>58</b>
Движение по прямой .....	59
Прыжок мяча .....	69
Скачок мяча в сторону .....	73
Маятник .....	76
Дополнительный элемент. Добавляем хвост движению .....	85
<b>Глава 6. Подготовка материалов для анимации в Spine 2D</b>	<b>92</b>
Выбор концепта для работы. Какие исходники лучше подходят для скелетной анимации .....	93
Обводка и тени .....	95
Прогноз анимации на этапе подготовки исходника .....	98
Проблемы, которые можно решить на этапе подготовки исходника .....	99

<b>Глава 7. Нарезка концепта для анимации. Практические примеры</b>	<b>102</b>
Нарезка простейшего персонажа .....	103
Персонаж для игры в жанре платформер .....	104
Персонаж для игры в изометрии .....	108
Нарезка интерфейса. Поп-ап .....	109
<b>Глава 8. Импорт исходника в программу Spine 2D</b>	<b>112</b>
<b>Глава 9. Возможности Spine 2D. Углубляемся в функции и инструменты программы</b>	<b>116</b>
Маска .....	117
Габаритный контейнер .....	121
График характера движения. Целостный формат .....	123
Меш. Ручная настройка весов .....	127
Меш. Free form deformation .....	130
<b>Глава 10. Ограничители</b>	<b>132</b>
Инверсная кинематика .....	133
Ограничитель траектории .....	139
Ограничитель траектории. Практические примеры .....	142
Ограничитель трансформы .....	156
Ограничитель трансформы. Практические примеры .....	158
<b>Глава 11. Эффект псевдо-3D</b>	<b>162</b>
Настройка .....	163
Анимация .....	166
Изменение формы .....	167
Изменение ракурса во время анимации .....	168
Изменение положения и поворот объекта .....	169
<b>Глава 12. Работа с покадровой анимацией</b>	<b>170</b>
Секвенции .....	172
<b>Глава 13. Просмотр кадров и дуг. Окно «Ореол» (Ghosting)</b>	<b>174</b>
Отслеживаем дуги .....	178
<b>Глава 14. Скины</b>	<b>180</b>
Добавление костей в оболочки .....	182
Создание оболочек при экспорте из Photoshop .....	183
Конструктор оболочек .....	184
<b>Глава 15. Анимация персонажей</b>	<b>186</b>
Передача характера и настроения героя .....	187
Создание скелета персонажа .....	189
Псевдо-3D для туловища .....	194
<b>Глава 16. Основные анимации персонажа для игры</b>	<b>196</b>
Ходьба .....	197
Анимация бега. Основные отличия от ходьбы .....	202
Анимация покоя .....	204
Анимация атаки .....	208
Анимация прыжка .....	213

<b>Глава 17. Лицевая анимация</b>	<b>218</b>
Как показать эмоцию .....	219
Настройка для лицевой анимации .....	221
Псевдо-3D лица .....	230
Особенности анимации персонажа в изометрии .....	234
<b>Глава 18. Эффекты в Spine. Пример нестандартного использования программы</b>	<b>238</b>
<b>Глава 19. Экспорт анимаций. Форматы и настройки</b>	<b>242</b>
<b>Глава 20. Создание анимационного ролика с помощью Spine 2D и Unity</b>	<b>254</b>
Основной алгоритм работы .....	255
Подготовка исходных кадров .....	256
Нарезка кадров под анимацию .....	258
Настройка скелета .....	261
Анимация .....	263
Сборка .....	264
Работа с камерой .....	265
Видео из движка .....	267
<b>Глава 21. Что дальше? Как развиваться аниматору</b>	<b>268</b>
Прокачиваем навыки .....	269
Портфолио. Советы .....	270
Широкий кругозор или конкретное направление: что выбрать? .....	274
Где учиться? Самообразование, университет, курсы .....	276
<b>Заключение</b>	<b>278</b>