

Создание пиксельной анимации в программе Photoshop

Беликов Андрей Геннадьевич

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

В данной статье был рассмотрен процесс создания пиксельной анимации в программе Photoshop. В исследовании применялась программа Photoshop. В результате работы была создана пиксельная анимация.

Ключевые слова: Photoshop, анимация, геймдев

Creating pixel animation in Photoshop

Belikov Andrey Gennadievich

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Abstract

This article discusses the process of creating pixel animation in Photoshop. The study used the Photoshop program. As a result, a pixel animation was created.

Keywords: Photoshop, animation, game dev

В данной статье проделана работа по созданию пиксельной анимации в Photoshop для игры.

Цель данной статьи - создание пиксельной анимации.

Для создания проекта была рассмотрена статья Г. З. Тойирова в которой автор провёл анализ графического редактора «Adobe Photoshop» [1], изучена статья Е. К. Демиденко, М. В. Коновалов которые рассмотрели Adobe photoshop как покадровый анимационный редактор [2], Е. А. Глухарева сделала лабораторный практикум растровой графики в программе adobe photoshop. [3], Ю. С. Лактионова, И. Д. Белоусова, Л. С. Брябрина разработали практикум по компьютерной графике и анимации [4].

Для начала откроем Photoshop и создадим новый холст размером 400x400 пикселей, в таком формате будет оптимально рисовать пиксельный рисунок с достаточным уровнем детализации (Рисунок 1-2).

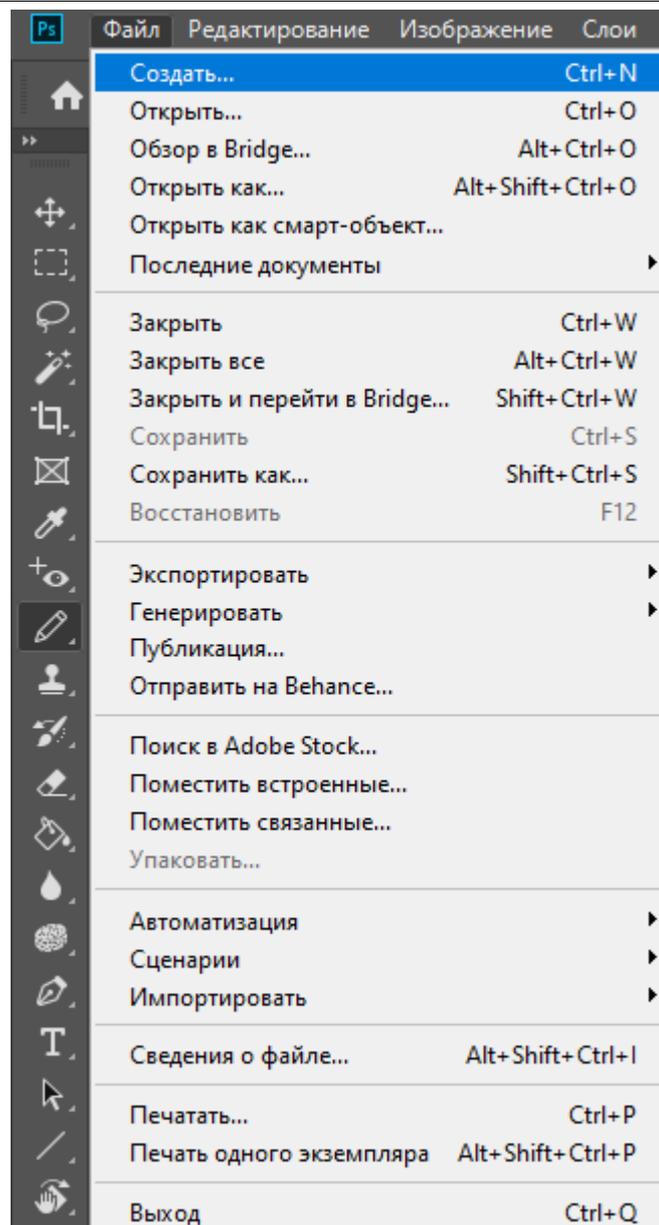


Рисунок 1. Создание холста

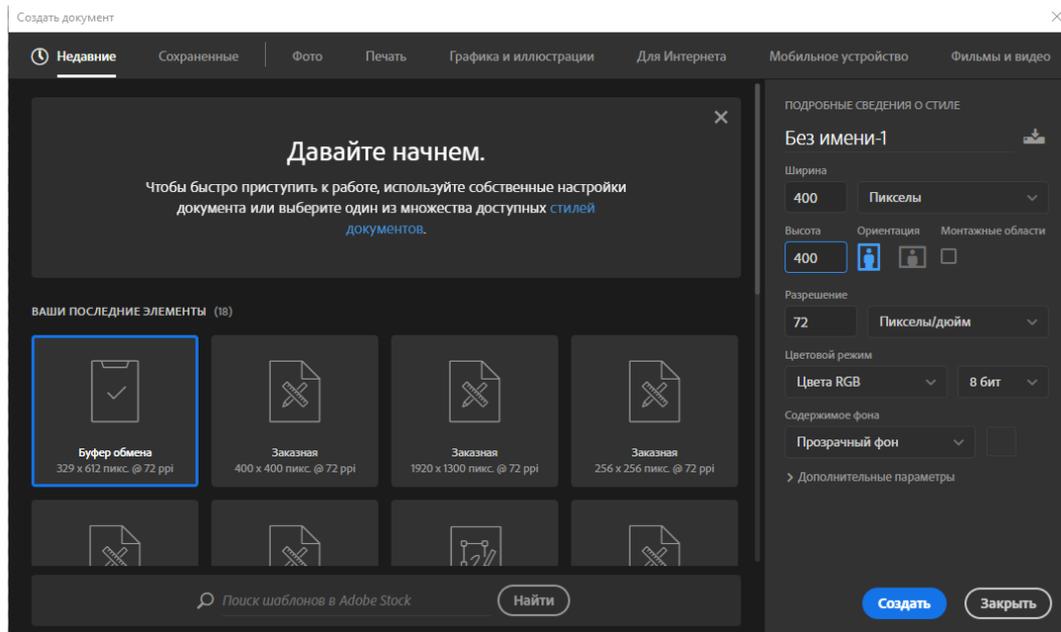


Рисунок 2. Параметры холста

После на созданном окне рисуем первый кадр нашей будущей анимации (Рисунок 3).



Рисунок 3. Первый кадр

Далее рисуем следующий кадр анимации и повторяем до конца анимации. В этом случае 6 кадров (Рисунок 4-5).



Рисунок 4. Второй кадр

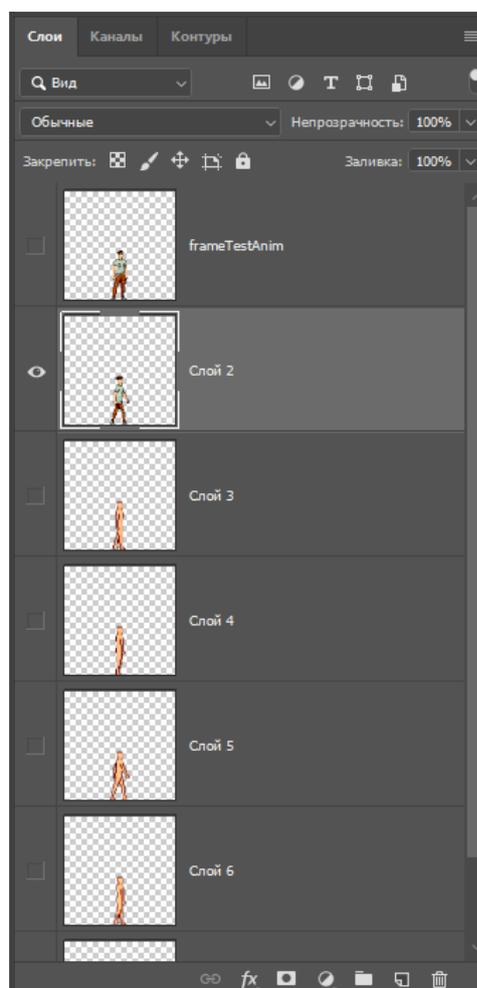


Рисунок 5. Все кадры

Далее нужно во вкладке «Окно» выбрать пункт «Шкала времени» (Рисунок 6).

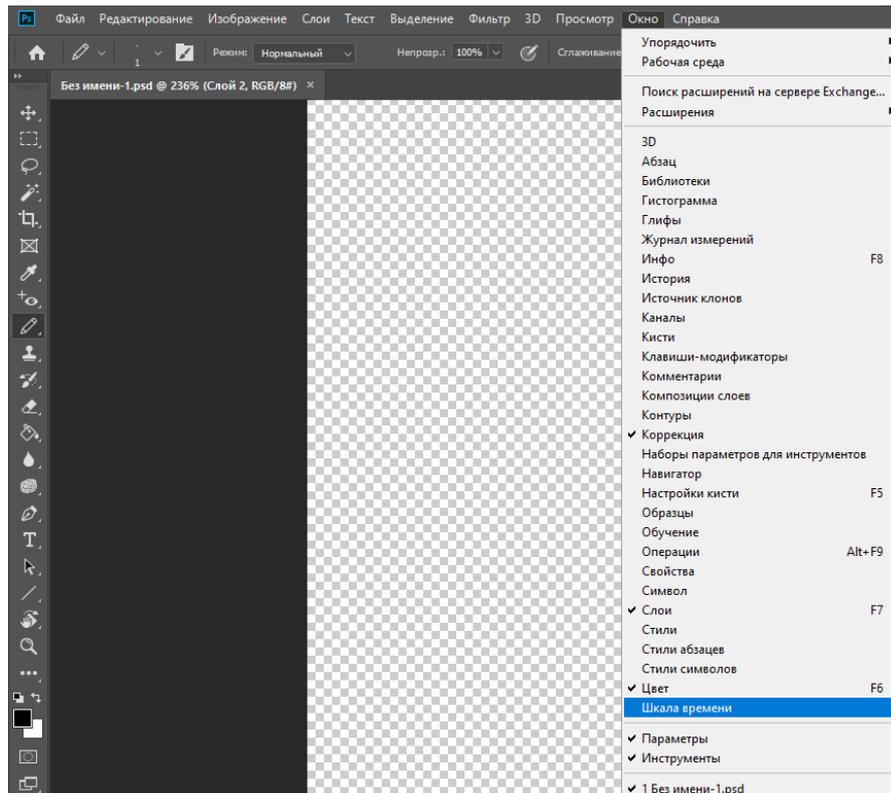


Рисунок 6. Путь до пункта «Шкала времени»

Далее в открывшемся окне нажимаем на значок в правом верхнем углу и выбираем пункт «Создать кадры из слоёв» (Рисунок 7).

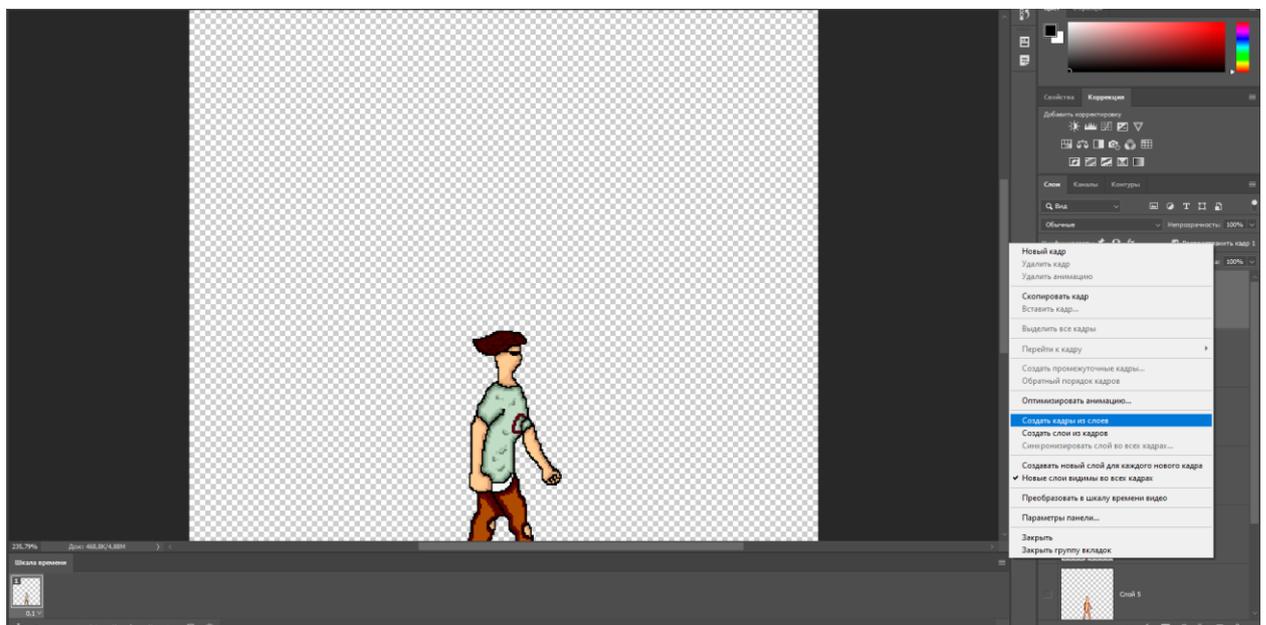


Рисунок 7. Выбор пункта

Далее настраиваем время кадра, в данном случае это 0,2 секунды (Рисунок 8).

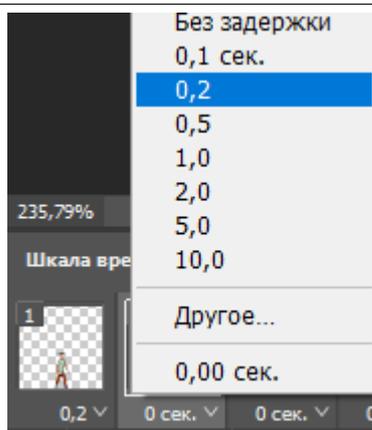


Рисунок 8. Настройка

После создания анимации сохраняем её нажав окно «Файл», затем выбрав пункт «Экспортировать» и «Сохранить для Web» (Рисунок 9).

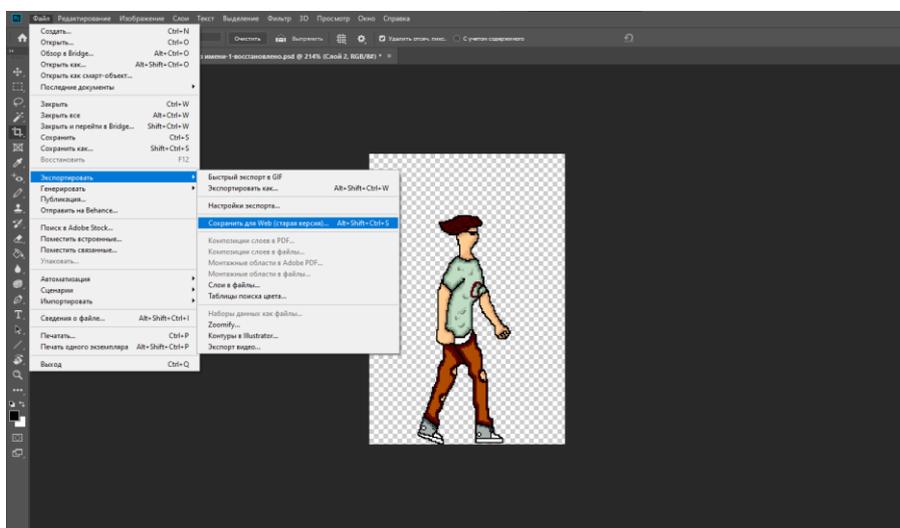


Рисунок 9. Экспорт в Gif

После экспорта получаем пиксельную Gif анимацию.

В данной статье был показан процесс создания пиксельной анимации в программе Photoshop.

Библиографический список

1. Тойирова Г. З. Анализ графического редактора "adobe photoshop cs5" программа трёхмерной графики и для анимации // В сборнике: Перспективные информационные технологии (ПИТ 2018). С. 1316-1317.
2. Демиденко Е. К., Коновалов М. В. Adobe photoshop как покадровый анимационный редактор // В книге: Инновационные материалы и технологии в дизайне. 2020. С. 149-150.
3. Глухарева Е. А. Программа растровой графики adobe photoshop. лабораторный практикум // Хроники объединенного фонда электронных ресурсов Наука и образование. 2015. С. 56.

-
4. Лактионова Ю. С., Белоусова И. Д., Брябрина Л. С. Практикум по компьютерной графике и анимации // Электронное издание. 2019. С. 1-40.