

Создание простой анимации в Adobe Photoshop с помощью инструмента Timeline

Ёлгин Роман Николаевич

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

Статья посвящена созданию простой анимации в Adobe Photoshop с использованием инструмента Timeline. Рассматриваются основные этапы работы: настройка временной шкалы, добавление ключевых кадров, управление свойствами слоёв и экспорт анимации.

Ключевые слова: Adobe Photoshop, Timeline, ключевые кадры, GIF-анимация.

Create a simple animation in Adobe Photoshop using the Timeline tool

Yolgin Roman Nikolaevich

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Abstract

The article is devoted to creating a simple animation in Adobe Photoshop using the Timeline tool. The main stages of the work are considered: setting the timeline, adding keyframes, managing layer properties, and exporting animations. **Keywords:** Adobe Photoshop, Timeline, keyframes, GIF animation..

1 Введение

1.1 Актуальность

С развитием цифровых медиа анимация стала неотъемлемой частью дизайна, рекламы и соцсетей. Adobe Photoshop, несмотря на преимущественно растровую направленность, предоставляет удобные инструменты для создания простых анимаций, что делает его полезным для блогеров, маркетологов и дизайнеров, не использующих сложные 3D- или векторные редакторы.

1.2 Обзор исследований

С.В. Беляева и Н.Е. Отекина рассматривают Adobe Photoshop как мощный графический редактор, уделяя внимание его базовым и продвинутым функциям, включая работу со слоями и фильтрами, что является важной основой для создания анимации [1]. Р.В. Семченко и П.А. Еровлев анализируют методики обработки изображений в Photoshop, затрагивая технические аспекты работы с растровой графикой, которые могут быть

применены в покадровой анимации [2]. А. Аргунова в своей работе изучает создание анимированных иллюстраций, акцентируя внимание на художественных и педагогических аспектах применения анимации в цифровом дизайне [3]. Е.К. Демиденко и М.В. Коновалов исследуют Adobe Photoshop в качестве покадрового анимационного редактора, демонстрируя его возможности в создании простых анимаций без использования специализированного ПО [4]. О. Тесельская рассматривает практическое применение анимации в Adobe Photoshop, уделяя особое внимание образовательному потенциалу этого инструмента для обучения основам мультипликации [5].

1.3 Цель исследования

Цель исследования – рассмотреть возможности инструмента Timeline в Adobe Photoshop для создания анимации, освоить добавление ключевых кадров, настройку параметров движения и экспорт готового результата в GIF формат.

2 Материалы и методы

В данном исследовании используется многофункциональный растровый графический редактор Adobe Photoshop 2022.

3 Результаты и обсуждения

Открываем файл в Photoshop с изображением, в качестве примера для статьи, png файл с изображением паука на паутине на прозрачном фоне (рис. 1).

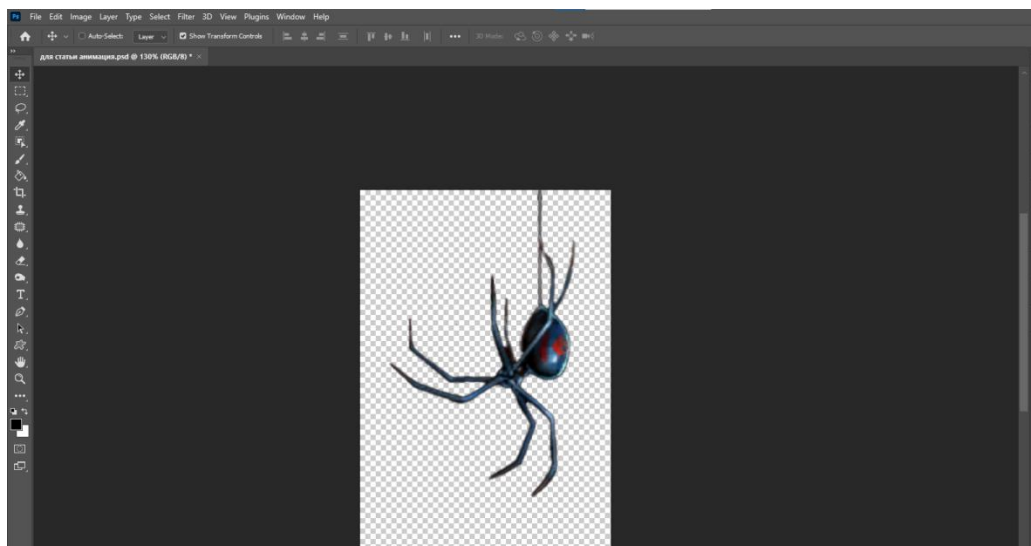


Рисунок 1. Изображение паука

Открываем вкладку «Window» («Окно») на верхней панели и выбираем «Timeline» (Шкала времени), этот инструмент понадобится для создания анимации движения объекта (рис. 2).

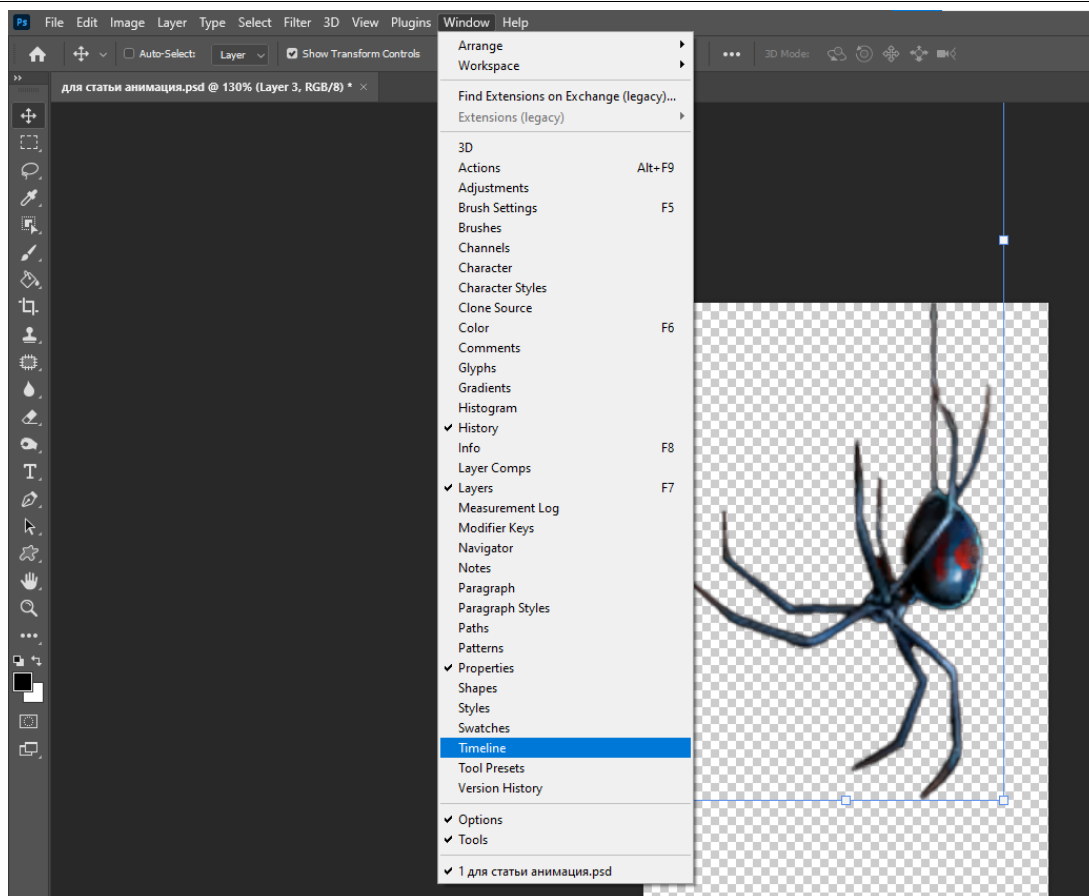


Рисунок 2. Открытие инструмента «Timeline»

Появилась панель снизу (рис. 3). Здесь уже выбран слой с изображением (Layer 3) в качестве активного объекта, уже расположенный на шкале времени.

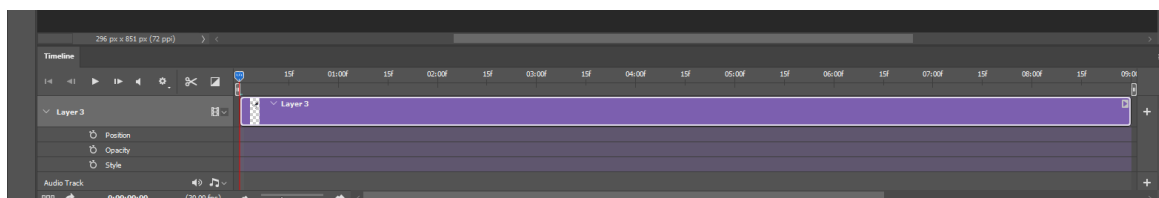


Рисунок 3. Панель «Timeline»

Здесь нужен пункт «Position» («Позиция») (рис. 4).

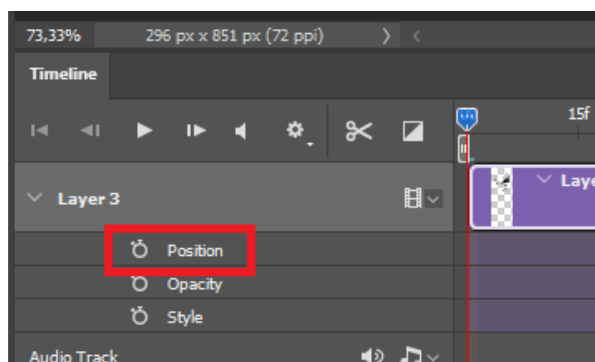


Рисунок 4. Пункт «Position»

При нажатии на значок таймера слева от названия пункта, сразу же ставится жёлтый ромб (ключевой кадр), указывающий на то, что объект, который находится в текущем положении на холсте, будет в той позиции в указанный момент на шкале времени (рис. 5), с помощью указателя в виде красной вертикальной линии с синим флажком. Зажав левой кнопкой мыши этот флажок, и происходит перемещение по шкале.

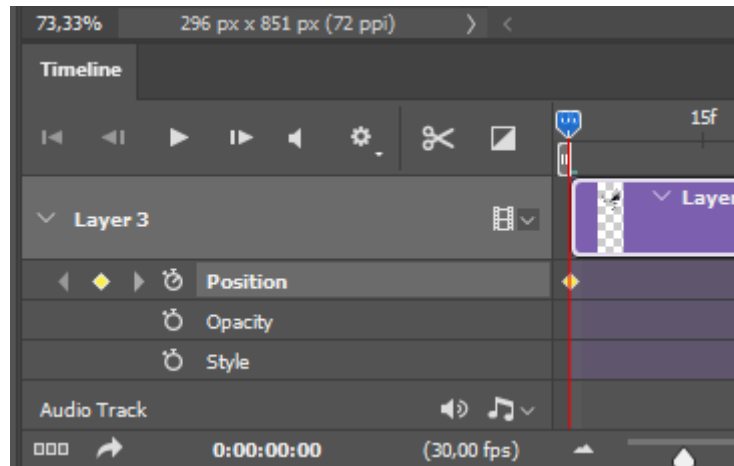


Рисунок 5. Начало анимации, ключевой кадр

Далее перемещаем указатель по шкале, чтобы выбрать момент и перемещаем на холсте объект в нужную позицию. Автоматически на шкале времени появится жёлтый ромб указывающий на то, что установлен новый ключевой кадр в анимации.

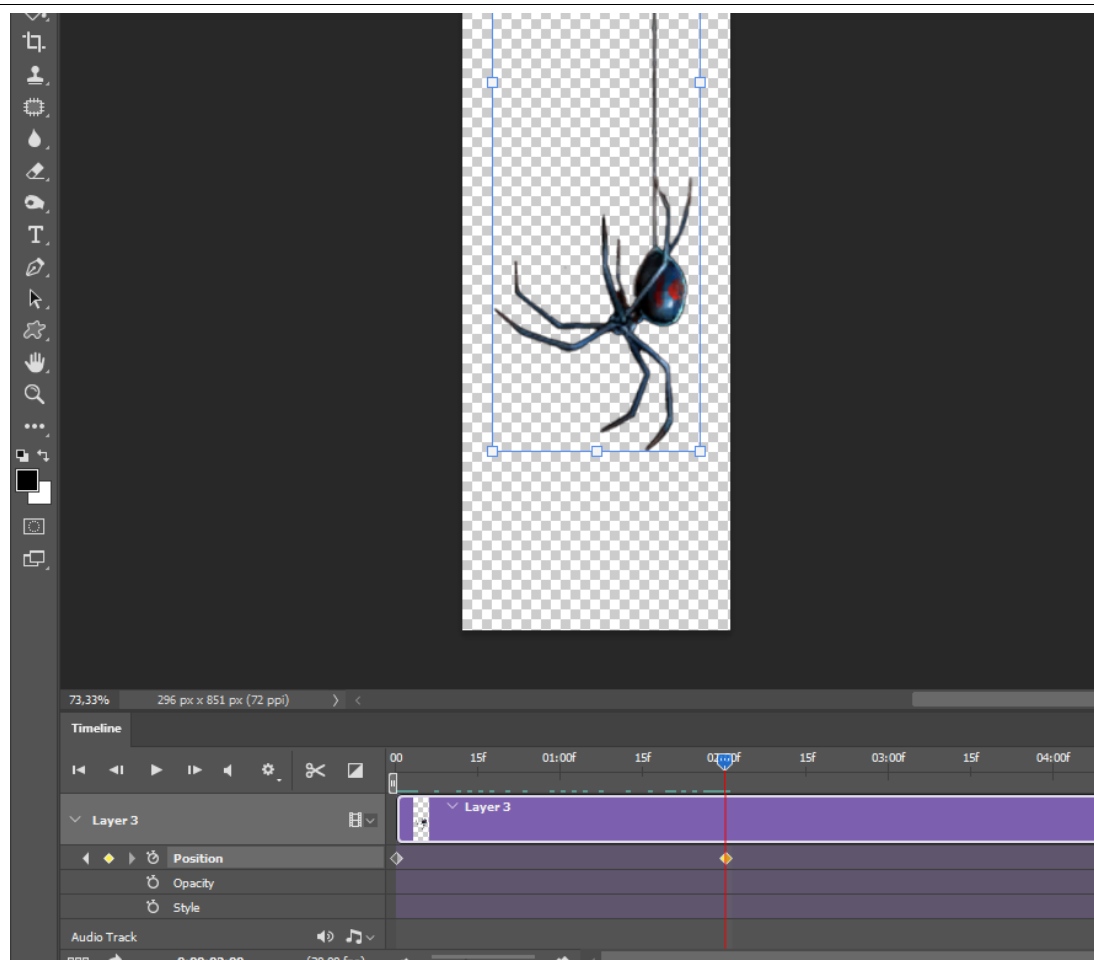


Рисунок 6. Новый ключевой кадр

Повторим аналогичные действия для создания эффекта замедления, расположив объект чуть ниже прошлой позиции, но увеличив время на шкале, через которое он в ней окажется (рис. 7).

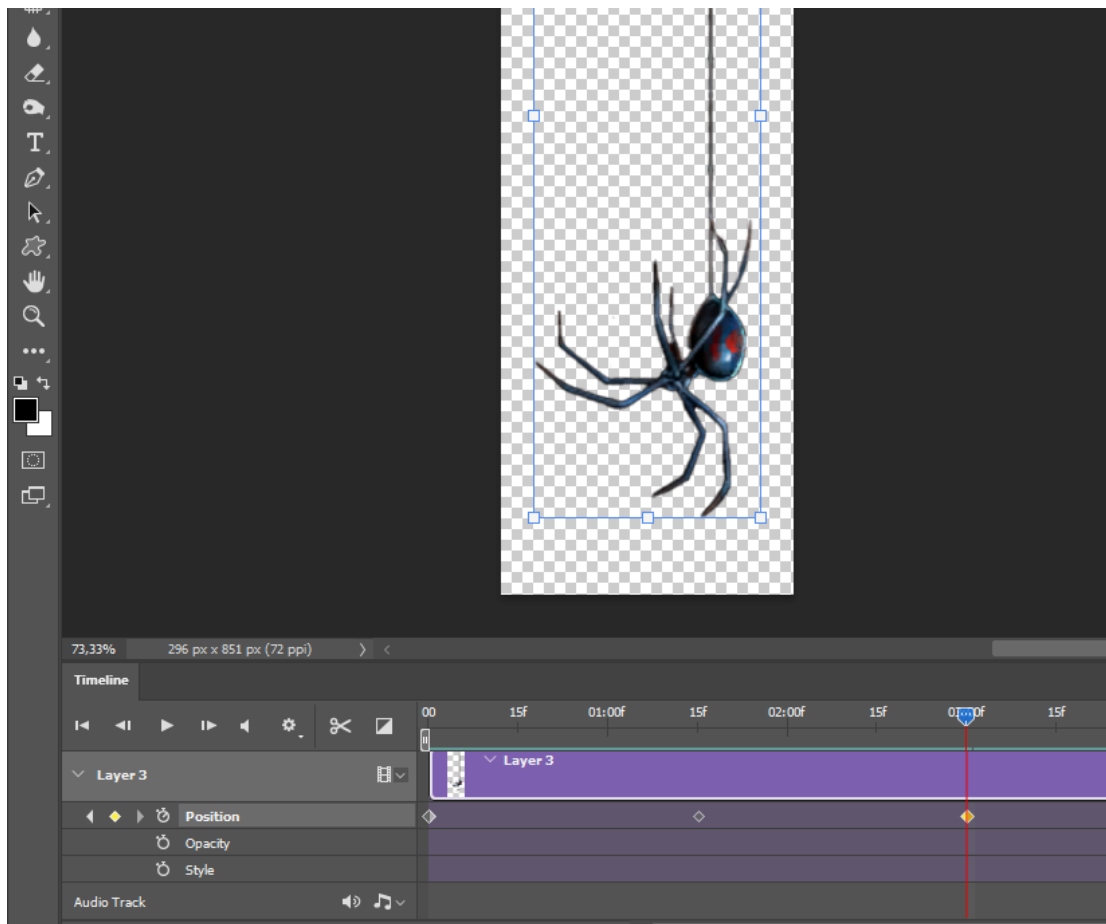


Рисунок 7. Следующий кадр

Теперь, для создания циклической анимации, переведём указатель в конец шкалы и переместим объект в ровно то положение, в котором он был изначально (рис. 8).

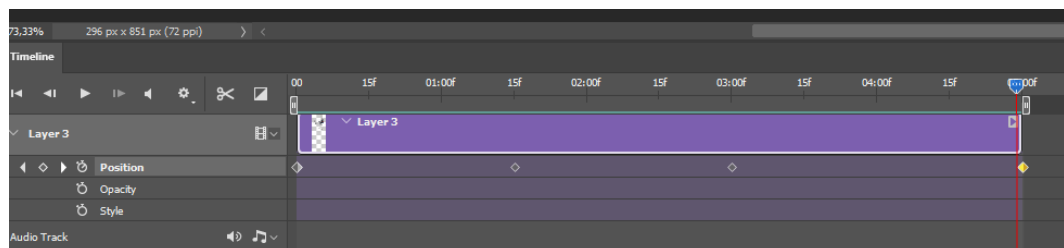


Рисунок 8. Последний кадр

Теперь в меню переходим по пути *File* → *Export* → *Save for Web (Legacy)* или с помощью сочетания клавиш *Alt+Shift+Ctrl+S*, для того, чтобы открыть окно сохранения изображения и настроек для созданной анимации (рис. 9).

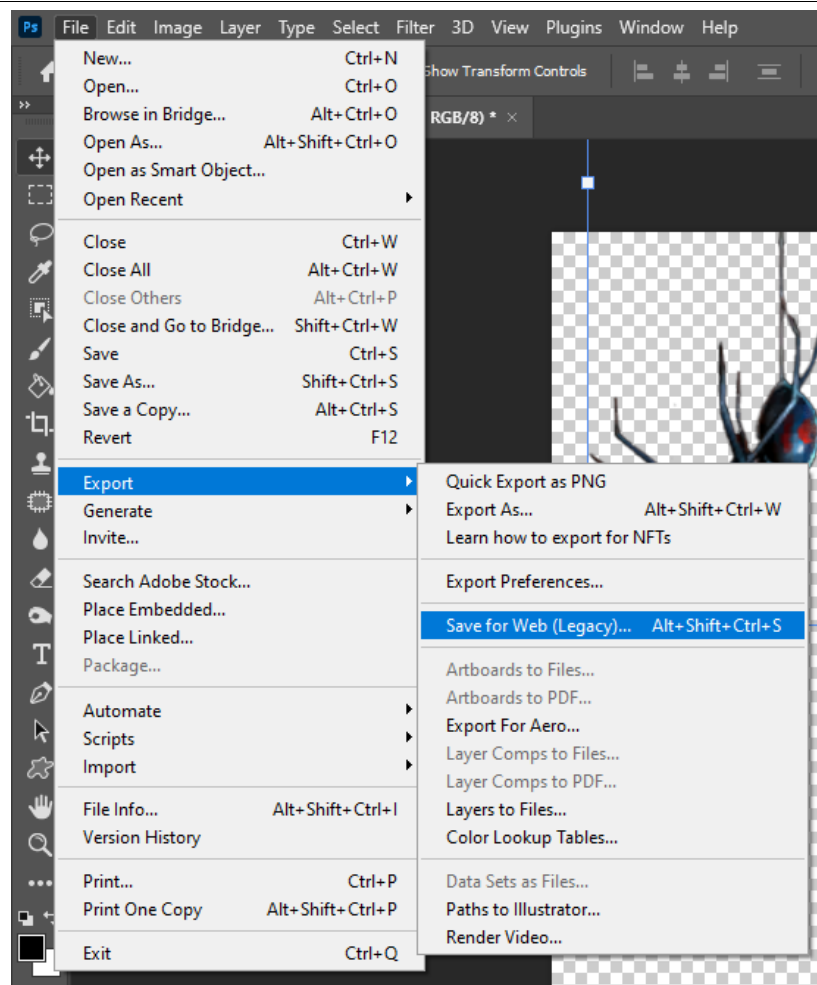


Рисунок 9. Путь к окну сохранения изображения

Далее следует проверить, чтобы в пункте *Looping Options* в секции *Animation* было выбрано *Forever*, так анимация после экспорта будет цикличной (рис. 10). Здесь же ещё раз можно просмотреть конечный результат. Изображение в левой части, а кнопки управления в правом нижнем углу. Нажать кнопку *Done*, и анимация будет сохранена по выбранному пути.

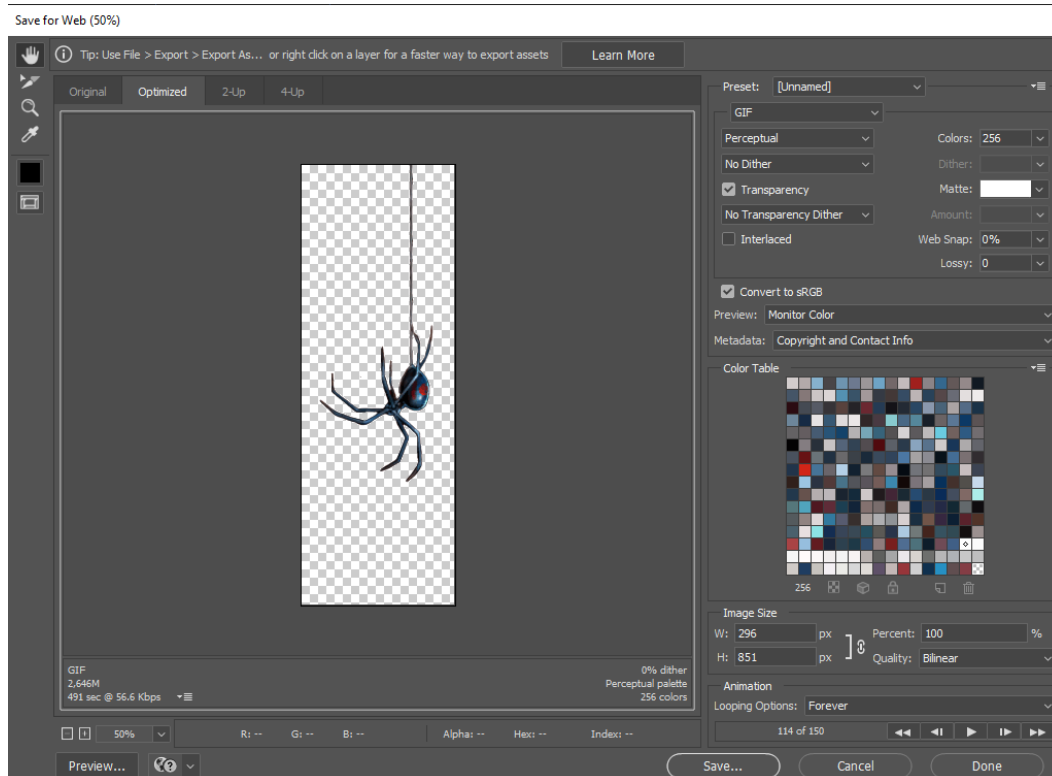


Рисунок 10. Экспорт анимации

4 Выводы

Инструмент Timeline в Adobe Photoshop позволяет создавать простую, но эффективную анимацию без необходимости использования специализированных программ. Освоив ключевые кадры и настройки временной шкалы, пользователи могут разрабатывать анимированные баннеры, стикеры, короткие рекламные ролики и другие графические элементы.

Библиографический список

1. Беляева С.В., Отекина Н.Е. Графический редактор Adobe Photoshop // Мир Инноваций. 2022. № 3 (22). С. 51-54.
2. Семченко Р.В., Еровлев П.А. Методики обработки изображений в Photoshop // Постулат. 2018. № 12-1 (38). С. 32.
3. Аргунова А. Создание анимированных иллюстраций // Современная школа как результат развития педагогической системы в условиях реализации ФГОС. - Якутск: Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова, 2021. С. 99-102.
4. Демиденко Е.К., Коновалов М.В. Adobe Photoshop как покадровый анимационный редактор // Инновационные материалы и технологии в дизайне. - СПб.: Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения, 2020. С. 149-150.
5. Тесельская О. Анимация в Adobe Photoshop // Искусство в школе. 2014 . №3. С. 59-61.

