

ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЕ АНИМИРОВАННЫХ СПРАЙТОВ ПЕРСОНАЖЕЙ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Жук Е.Э.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Мельникова Е.А. – ст. преп. каф. ИПиЭ,
магистр технических наук

Спрайты являются визуальными строительными блоками практически всех мобильных игр, а стиль пиксельной графики, ставший синонимом видеоигр, до сих пор остается популярным выбором среди разработчиков игр. С помощью пиксельной графики и двумерных спрайтов можно быстро анимировать игровые объекты и создавать динамичный опыт просмотра для своих игроков. В последнее время все большую популярность набирают приложения, с помощью которых можно создавать пиксельную графику и готовые тайлсеты. Однако на рынке отсутствуют приложения, которые могут запускаться на различных платформах и без непосредственной установки приложений на ПК.

Целью проекта является автоматизация работы пользователя по созданию анимированных пиксельных спрайтов персонажей компьютерных игр. Данное приложение позволит создавать пиксельные спрайты анимаций персонажей для компьютерных игр с помощью настройки размеров пикселей поля слоев, использования различных инструментов, таких как карандаш, заливка, квадрат, круг, линия, вертикальна зеркальная линия, перемещение пикселей, предварительный просмотр полученной анимации, импорт и экспорт слоев анимации.

Приложение предназначено для разработчиков и дизайнеров игр, для автоматизации процесса создания пиксельной графики анимации персонажей компьютерных игр.

При разработке приложения использовался следующий стек технологий: JavaScript, HTML, CSS.

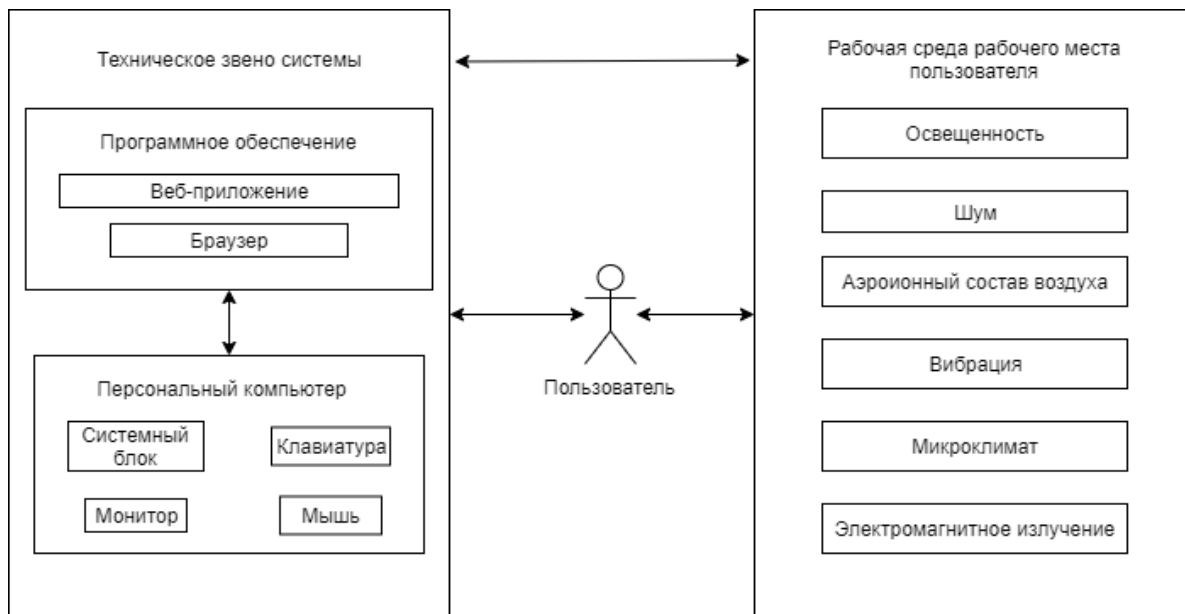


Рисунок 1 – Структурная схема системы

Список использованных источников:

1. MSDN – Сеть разработчиков Microsoft [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <https://msdn.microsoft.com/ru-ru>. Дата доступа – 09.02.2019
2. Хавербеке Марейн – Выразительный JavaScript. Современное веб-программирование/ Хавербеке Марейн – ПИТЕР, 2019. – 480 с.