

## Тема. Підсумковий урок

### Очікувані результати заняття

Після цього заняття потрібно вміти:

- називати і характеризувати види комп'ютерної анімації;
- створювати анімацію, встановлювати значення властивостей анімації та зберігати анімацію.

### Поміркуйте

- Що таке анімація?
- Які види анімації вам відомі?
- Наведіть приклади програм для створення комп'ютерної анімації.
- Наведіть приклади програм для створення растрової та векторної анімації.
- Назвіть етапи створення растрової та векторної анімації.
- Які програми для створення GIF та WebP анімації вам відомі?
- Чим відрізняється GIF та WebP анімація від відео?
- Дайте означення морфінгу.
- Наведіть приклади програм для створення анімації з морфінгом.

### Повторюємо

**Анімація** (з лат. anima — душа і похідного фр. animation — оживлення), мультиплікація (з лат. multiplicatio — розмноження, збільшення, зростання) — вид кіномистецтва, твори якого створюються шляхом знімання послідовних фаз руху намальованих (графічна анімація) або об'ємних (об'ємна анімація) об'єктів.

**Перекладна анімація** — це техніка створення мультфільму за допомогою пересування персонажа чи окремих його частин (голови, тулуба, рук, ніг тощо) на площині — горизонтально та вертикально.

**Ключовий кадр** — це маркер часу, в якому зберігаються значення властивостей об'єкта.

### Пройдіть тестування

<https://vseosvita.ua/test/start/gbk623>

### Робота на комп'ютері

Створіть у будь-якому доступному для вас редакторі анімацію з теми «Життя»

Роботу надішліть на HUMAN або на електронну пошту [nataliartemiuk.55@gmail.com](mailto:nataliartemiuk.55@gmail.com)

### Домашнє завдання

Повторити тему «Навчальні проекти»

### Джерела

- Інформатика : підруч. Для 7 кл. загальноосвіт. навч. закл. / Й.Я.Ривкінд [та ін.]. — Київ: Генеза, 2024.
- [Мій клас](#)
- [Всеосвіта](#)
- [Вікіпедія](#)