

Тема. Поняття про морфінг. Растровий морфінг

Очікувані результати заняття

Після цього заняття потрібно вміти:

- пояснювати поняття морфінгу як технології комп'ютерної анімації;
- створювати анімацію руху кількох об'єктів;
- встановлювати значення властивостей анімації та зберігати анімацію.

Поміркуйте

- Що таке комп'ютерна анімація?
- Які види комп'ютерної анімації вам відомі?
- Наведіть приклади програм для створення векторної анімації.
- Які можливості графічного редактора Krita вам відомі?

Повторюємо

[Використання переходу "Морфінг" у PowerPoint](#)

Прочитайте і запам'ятайте

Морфінг — спеціальний ефект в комп'ютерній анімації, що створює ефект плавного переходу (перетікання) між об'єктами — технологія зміни форми. Часто використовуються для перетворення одного об'єкта в інший. Зазвичай виконується з допомогою технології «ключових кадрів» (полягає в тому, що створюються не всі кадри, а лише «ключові», між ними «проміжні кадри» малюються автоматично).

Програми для реалізації растрового двовимірного морфінгу: **Sqirlz Morph**, **WinMorph**, **FaceMorpher Lite**, **SmartMorph**, **FreeMorphing**,

Під час реалізації растрового морфінгу зображень здійснюється така послідовність дій:

1. Розробка плану – послідовності ключових кадрів.
2. Підготовка зображень до використання у процесі морфінгу.
3. Завантаження підготовлених зображень до відповідної програми.
4. Визначення базових точок для встановлення відповідності між певними фрагментами на обох зображеннях, наприклад очей різних людей.
5. Автоматична генерація проміжних кадрів морфінгу програмою за значеннями властивостей трансформації, які встановив користувач.
6. Перегляд створеної анімації та за потреби корекція значень її властивостей і положення базових точок.
7. Збереження створеної анімації у файлі.

Перегляньте відео

https://youtu.be/smrNcl7xYR8?si=7_3vEEPxwkeBBVgF

Запитання до відео

- Розкажіть алгоритм створення анімації в редакторі Fotomorph.
- Чим етапи та принцип роботи в даному редакторі схожий на вивчене раніше?

Робота з підручником

- Ознайомтеся з інформацією на с.210-218.
- Назвіть можливості програми Fotomorph.

Робота за комп'ютером

1. Звантажте програму [Fotomorph](#).
2. Завантажте зображення та створіть анімацію згідно інструкції у відео.
3. Назвіть та збережіть проєкт у форматі GIF.
4. Роботу надішліть на HUMAN або на електронну пошту nataliartemiuk.55@gmail.com

Домашнє завдання

- Опрацювати конспект
- Зробити добірку програм для морфінгу

Джерела

- Інформатика : підруч. для 7 кл. загальноосвіт. навч. закл. / Й.Я.Ривкінд [та ін.]. — Київ: Генеза, 2024.
- [На урок](#)
- FREESOFTWARE.IN.UA