

Тема. Векторна анімація

Очікувані результати заняття

Після цього заняття потрібно вміти:

- пояснювати поняття векторної анімації;
- називати програмні засоби для створення векторної анімації;
- створювати векторні анімації.

Поміркуйте

- Що таке комп'ютерна анімація?
- Які види комп'ютерної анімації вам відомі?
- Наведіть приклади програм для створення растрової анімації.
- Які зображення називають векторними?

Повторюємо

[Растрова та векторна графіка](#)

Прочитайте і запам'ятайте

Векторна анімація відноситься до анімації, де мистецтвом або рухом керують вектори, а не пікселі. Це часто дозволяє отримати більш чітку та плавну анімацію, оскільки зображення відображаються та змінюються за допомогою математичних значень замість збережених значень пікселів.

Переваги векторної анімації над растровою

- У векторі простіше створювати проміжні кадри.
- Велику кількість маніпуляцій можна робити автоматично.
- Об'єкти легко перефарбовувати.
- Якщо об'єкт створений методом маріонетки, то легко поміняти його конструкцію.
- Об'єкти легко тиражувати.
- Деякі рухи, складні та витратні для мальованої анімації, дуже прості у векторній

Недоліки векторної анімації

- Контури мальованої анімації живіші
- Мальованої анімації простіше даються мультиплікаційні кривляння і унікальні види
- Векторну анімацію складно зробити високоякісної

Програмне забезпечення для створення векторної анімації

Створити векторну анімацію з використанням тільки інструментів векторного графічного редактора, як правило, неможливо. Зазвичай векторні графічні редактори є складовими програм створення векторної анімації, таких як **Adobe Animate, Pivot Animator, Stykz, TupiTube, OpenToonz, Synfig Studio** та інших.

Wick Editor — це безкоштовний інструмент із відкритим вихідним кодом для створення ігор, анімації та іншого.

Перегляньте відео

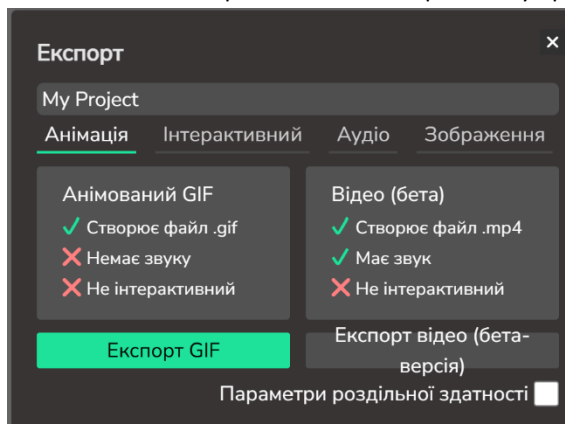
[Редактор Wick](#)

Запитання до відео

- Розкажіть алгоритм створення анімації в редакторі Wick.
- Які особливості роботи в даному редакторі, на вашу думку, є привабливими?
- Наведіть приклади схожих за принципом роботи програм.

Робота за комп'ютером

1. Перейдіть за адресою <https://www.wickeditor.com/editor/>
2. Створіть зображення на кількох кадрах згідно інструкції у відео.
3. Назвіть та збережіть свій проєкт у форматі GIF:



4. Роботу надішліть на HUMAN або на електронну пошту nataliartemiuk.55@gmail.com

Домашнє завдання

- Опрацювати конспект і підручник с.191-192
- Підготувати доповідь про обраний редактор анімації

Джерела

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