

Тема. Створення анімації з відео. Практична робота № 7 «Комп'ютерна анімація»

Очікувані результати заняття

Після цього заняття потрібно вміти:

- називати і пояснювати способи створення GIF та WebP анімації з відео;
- створювати анімацію, встановлювати значення властивостей анімації та зберігати анімацію.

Поміркуйте

- Дайте означення морфінгу.
- Наведіть приклади програм для створення анімації з морфінгом.
- Які програми для створення GIF та WebP анімації вам відомі?
- Чим відрізняється GIF та WebP анімація від відео?
- Які можливості для створення анімації в графічному редакторі Krita вам відомі?

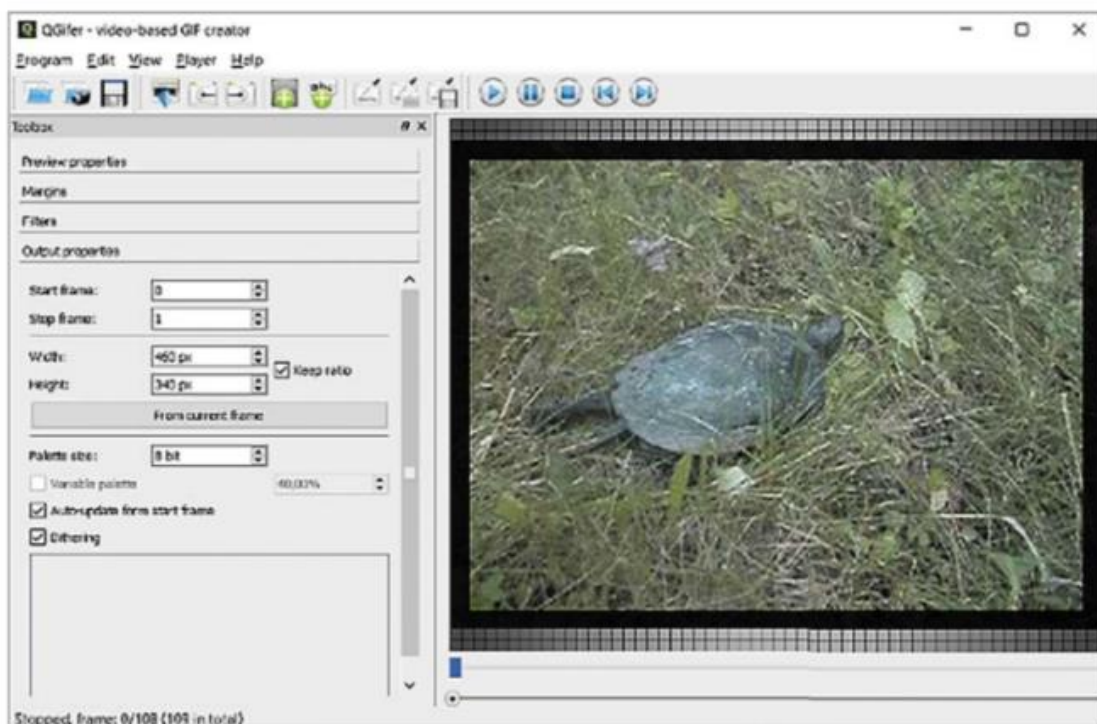
Виконайте вправу на повторення

Анімація (мультиплікація) <https://wordwall.net/ru/resource/66067917>

Ознайомтеся з інформацією

Доволі часто виникає потреба у створенні коротких GIF- та WebP-анімацій з відео. Для цього існує цілий ряд програм і сервісів Інтернету. Вони мають інструменти з вирізання фрагментів відео та конвертації утвореного відео у файли формату GIF чи WebP. Тривалість таких фрагментів зазвичай не перевищує кількох десятків секунд.

Однією з таких програм є вільно розповсюджувана програма польського програміста Лукаша Чодула **QGifer**. Вигляд вікна програми **QGifer** із завантаженим відео наведено на малюнку 5.59.



Мал. 5.59. Вікно програми **QGifer**

Перегляньте відео

[QGifer - A simple video-based GIF creator](#)

Запитання до відео

- Розкажіть алгоритм створення анімації в редакторі QGifer.
- Які можливості даного редактора?

Практична робота

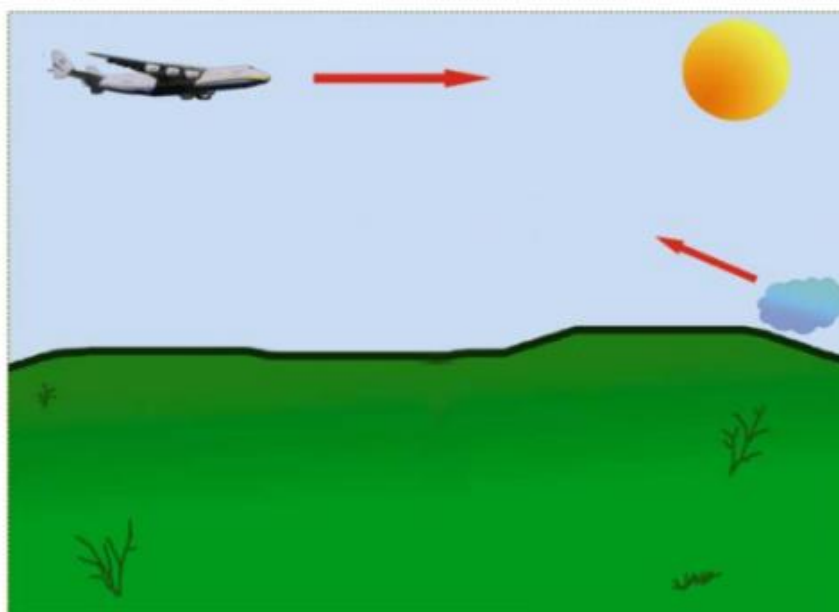


ПРАКТИЧНА РОБОТА № 7.

«Комп'ютерна анімація»

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся вимог безпеки життєдіяльності та санітарно-гігієнічних норм.

1. Створіть у графічному редакторі **Krita** комп'ютерну анімацію руху кількох об'єктів (мал. 5.63). У цій анімації передбачте рух кількох об'єктів: літака і хмаринки.



Мал. 5.63. Малюнок до практичної роботи № 7

Фон для анімації, зображення хмаринки створіть самостійно. Зображення літака знайдіть в Інтернеті.

Передбачте, що швидкість руху літака більша за швидкість руху хмаринки. Розміри хмаринки збільшуються під час переміщення.

2. Збережіть вашу анімацію у вашій папці у файлі **Практична робота 7.webp**.

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

Домашнє завдання

Повторити тему «Анімація»

Джерело

Інформатика : підруч. для 7 кл. загальноосвіт. навч. закл. / Й.Я.Ривкінд [та ін.]. — Київ: Генеза, 2024.