Animācijas veidošana

## 1.uzdevums

### Animācijas veidošana, izmantojot sagatavotus attēlus, kuri atrodas mapē Zipijs

1. Atvērt interneta vietni [www.gifmaker.me](http://www.gifmaker.me)
2. Augšupielādēt attēlus no mapes 5\_04\_01\_Sagatave1.zip (**Upload images**)
3. Ja nepieciešams, veikt animācijas parametru maiņu.
4. Izveidot animāciju, piespiežot pogu **Create GIF Animation**.
5. Lejupielādēt izveidoto GIF animāciju, piespiežot pogu **Download the GIF**.
6. Saglabāt izveidoto animāciju skolotāja norādītajā mapē.
7. Noskatīties animāciju.

## 2.uzdevums

### Animācijas veidošana, izmantojot skolēnu zīmētus attēlus. Izvēlēties animācijas tēmu, piemēram, “Eglītes rotāšana”.

1. Atvērt zīmēšanas lietotni.
2. Uzzīmēt pirmo attēlu, kuru saglabāt skolotāja norādītajā mapē.
3. Turpināt zīmēt vai papildināt attēlus, regulāri tos saglabājot ar citu nosaukumu. (**Saglabāt kā.../Save As...).**
4. Atvērt interneta vietni [www.gifmaker.me](http://www.gifmaker.me)
5. Augšupielādēt uzzīmētos attēlus.
6. Ja nepieciešams, veikt animācijas parametru maiņu.
7. Izveidot animāciju, piespiežot pogu **Create GIF Animation**.
8. Lejupielādēt izveidoto GIF animāciju, piespiežot pogu **Download the** GIF.
9. Saglabāt izveidoto animāciju skolotāja norādītajā mapē.
10. Noskatīties animāciju.