

Завдання: "Камера-спостерігач"

Мета: Навчитися налаштовувати камеру, використовувати стеження (Tracking) в **Blender 2.79**.

Етапи виконання завдання

1. Створення сцени

- ✓ Відкрийте Blender 2.79 та видаліть зайві об'єкти (**X** → **Delete**).
- ✓ Додайте 3D-об'єкти (**Shift + A** → **Mesh**) – наприклад, **куб**.
- ✓ Додайте площину (**Shift + A** → **Mesh** → **Plane**) як підлогу.
- ✓ Зафарбуйте об'єкти в довільний колір (**Material**)

2. Додавання камери

- ✓ Додайте камеру: **Shift + A** → **Camera**.
- ✓ Перейдіть у режим перегляду з камери: натисніть **0** (нуль) на **Numpad**.
- ✓ Переміщуйте камеру (**G** – рух, **R** – обертання).
- ✓ У вкладці **Properties** → **Camera** змініть:
 - **Focal Length** (фокусна відстань) – 35 мм (стандартне значення), змініть на **20 мм** або **80 мм**, щоб побачити різницю.

3. Стеження камери за об'єктом

- ✓ Виділіть камеру
- ✓ Виділіть об'єкт стеження
- ✓ Виберіть меню **Object** → **Track** → **Track to Constraint**, між камерою й об'єктом з'явиться пунктирна лінія.
- ✓ Рухаючи об'єкт, перевірте чи рухається камера.

4. Анімація руху камери

- ✓ Виділіть **Об'єкт**, натисніть **I** → виберіть **Location** (створить ключову позицію).
- ✓ Перемістіть таймлайн (наприклад, до 20 кадру), пересуньте **об'єкт** в інше місце.
- ✓ Натисніть **I** → **Location** (створить другий ключ).
- ✓ Запустіть анімацію (**Spacebar** або **Alt + A**) – камера стежить за рухом об'єкта!

Додаткові завдання (челенджі):

1. Додайте довільні два об'єкти, повторіть дії п.1-4 з доданими об'єктами, створивши анімацію руху геометричних фігур.

Сподіваюсь, що це завдання навчило вас керувати налаштуваннями камери, стеженням та анімацією у Blender 2.79.  