



Практичне завдання

Ми керуємо польотом

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

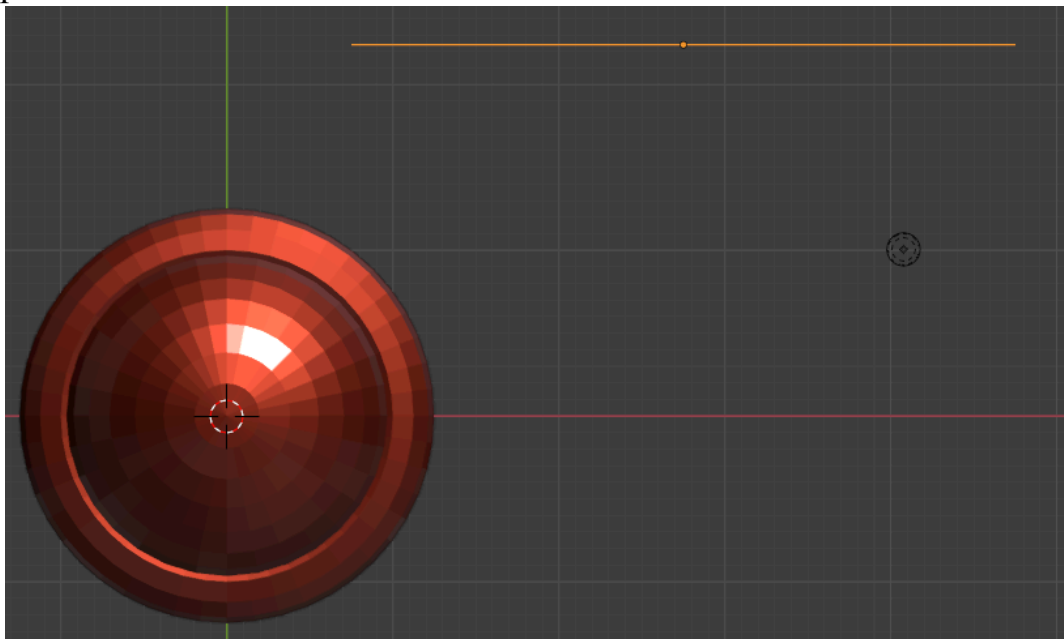
Звісно, що анімації, які ми створювали досі, доволі цікаві. Однак у реальному житті об'єкти переміщуються не лише по прямій лінії. Вони рухаються довільним чином або заданим маршрутом (наприклад, автопілот). Тому значно цікавіше змусити об'єкт рухатися за заданим шляхом. Для цього нам доведеться створити ще один об'єкт-лінію (шлях), уздовж якого й рухатиметься літаюча тарілка.

Виконуючи завдання, пам'ятаємо, що тарілка має піднятися вгору, а потім опуститися нижче.

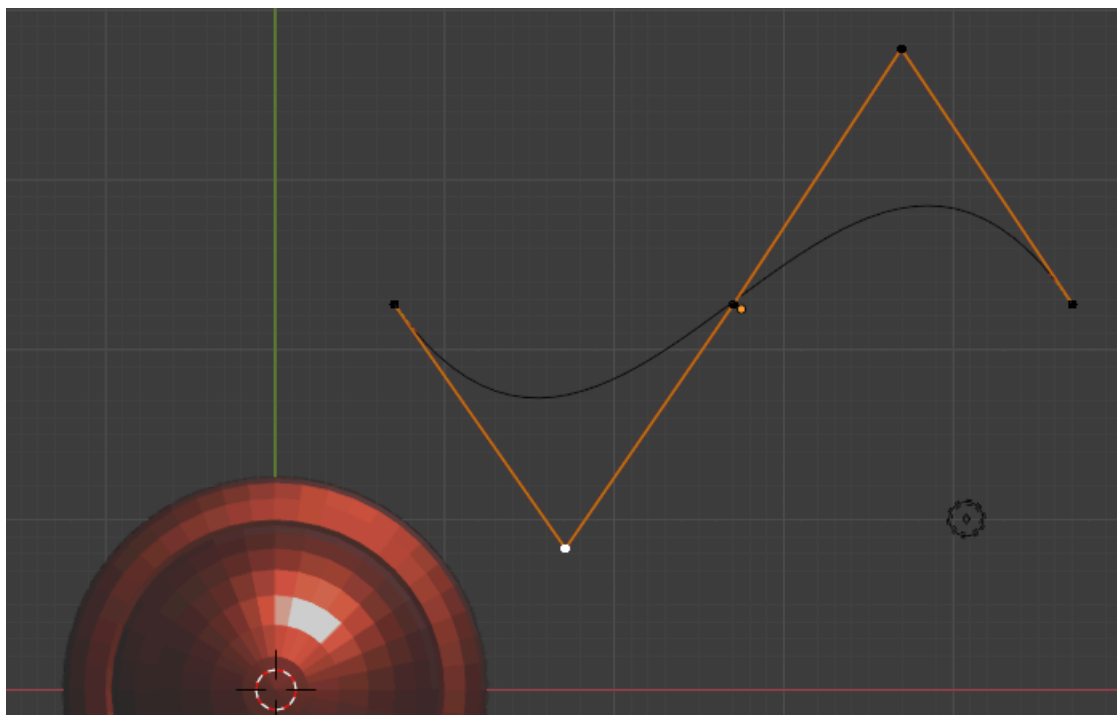
Завдання. Створити анімацію літаючої тарілки за заданим шляхом.

Протокол виконання завдання

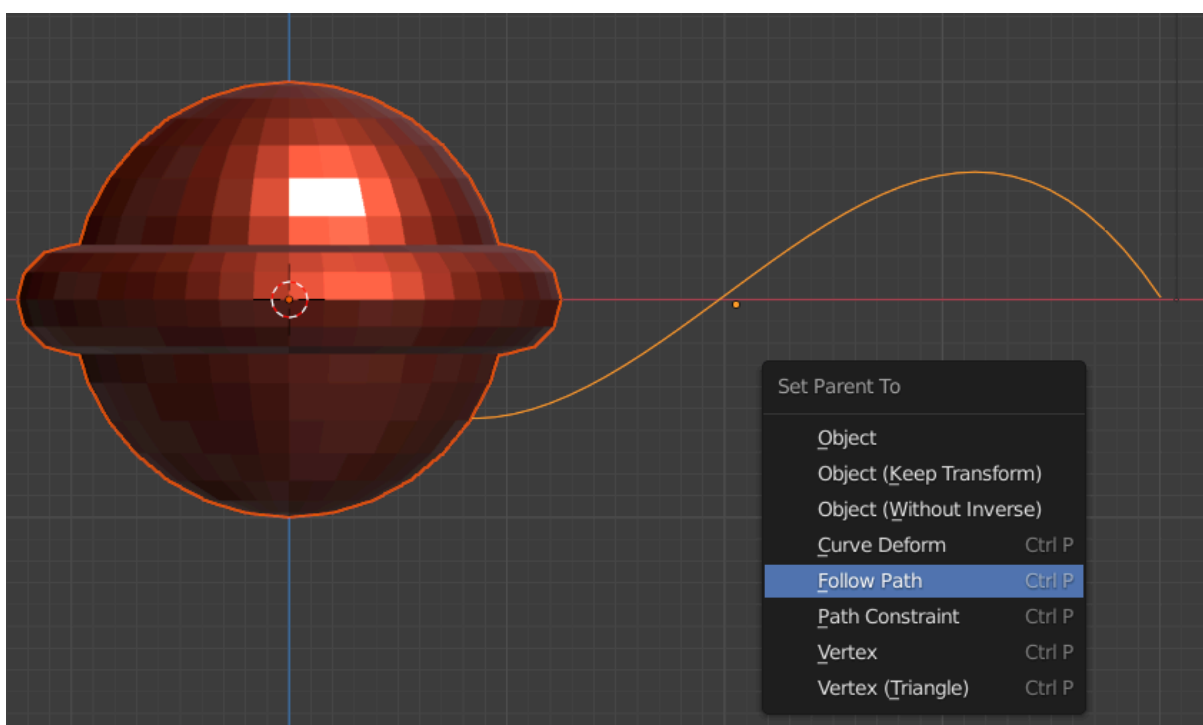
1. Завантажте файл із літаючою тарілкою (найперший, без анімації).
2. Додайте на сцену криву **Add** $\Rightarrow$ **Curve** $\Rightarrow$ **Path** або **Shift** + **A** $\Rightarrow$ **Curve** $\Rightarrow$ **Path**.
3. Перейдіть на вигляд згори та розташуйте криву так, щоб вам було зручно з нею працювати.



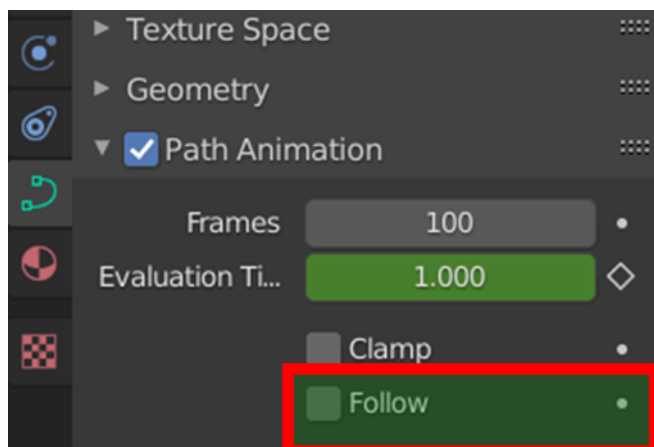
4. Перейдіть у режим редагування (**Edit Mode** або **TAB**).
5. Переміщуючи точки кривої, сформууйте шлях, яким повинен буде рухатися об'єкт. Зазвичай крива має 5 точок. Виділіть, наприклад, другу справа та перемістіть її вгору.



6. Поверніться в режим об'єкта (**Object Mode**) і вигляд спереду (**Numpad 1**).
7. Розверніть криву на **90** відносно осі **X** (**R, X, 90**).
8. Пересуньте криву так, щоб центр об'єкта збігався з початковою точкою шляху. (Це робити необов'язково.)
9. Виділіть об'єкт, який має рухатися (тарілку), і криву (саме в такому порядку!). Не забувайте при виділенні утримувати клавішу **Shift**.
10. Виберіть **Object** $\Rightarrow$ **Parent** $\Rightarrow$ **Follow Path** або натисніть **Ctrl + P** $\Rightarrow$ **Follow Path** (слідувати шляхом). Якщо об'єкти перебувають на відстані, то між вашим об'єктом та кривою з'явиться пунктирна лінія.



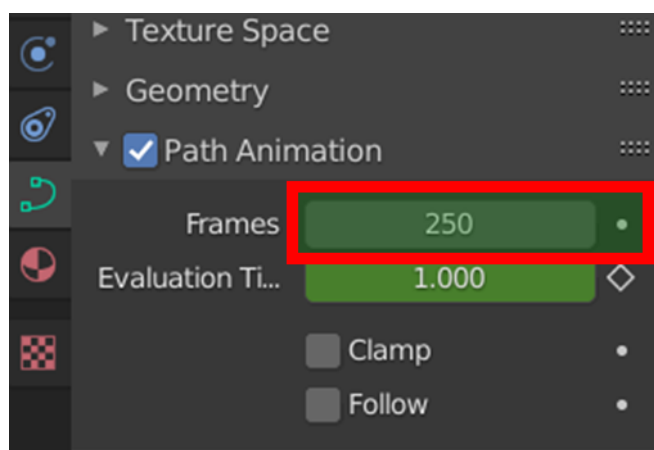
11. Для того щоб об'єкт не розвертався в напрямку кривої, виділіть криву; у вікні **Properties**, у вкладці налаштування кривої, **Path Animation**, зніміть прапорець **Follow**.



Можливо, вам захочеться розвернути свою тарілку інакше — поекспериментуйте!

12. Запустіть анімацію (**Пропуск**).

Швидкість анімації залежатиме від того, яку кількість кадрів зазначено в параметрах кривої. Щоб змінити: у вікні **Properties**, у вкладці кривої, **Path Animation**, у полі **Frames** укажіть кількість кадрів. Чим більше число, тим повільніше рухатиметься об'єкт.



13. Збережіть blender-файл із назвою **Flying_saucer_animation_3.blend**

14. Повідомте вчителя про завершення роботи.