

Практичне завдання

§ 13. Анімація ключовими кадрами

Вправа 13



Працюємо з комп'ютером

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

Створити анімаційний відеоролик

1. Запустіть **Blender**. Додайте ще один куб і налаштуйте анімацію за алгоритмом із прикладу 1.
2. Додайте анімацію кольору одного з кубів за алгоритмом із прикладу 2.
3. На панелі Вимальовування задайте розмір кадру камери 720×576 пікселів. Налаштуйте за допомогою ключових кадрів рух камери так, щоб вона поступово наближалася до кубів протягом перших 2 с.
4. Додайте площину — поверхню, на якій розміщені куби. Налаштуйте анімацію її кольору на свій смак.
5. Налаштуйте джерело світла так, щоб його енергія від 100-го до 120-го кадру спадала приблизно вдвічі.
6. Виконайте рендеринг анімаційного ролика (від 1 до 120 кадру) з якістю 25% у файл з назвою **Вправа 13**.
7. Перегляньте результат і, за потреби, змініть налаштування.
8. Виконайте рендеринг з якістю 100%.

Приклад 1.

На сцені з розташованими поряд червоним і зеленим кубами налаштуємо анімацію за таким сценарієм: куби нерухомі; червоний куб піднімається; перелітає над зеленим; опускається з іншого боку (рис. 13.2).

- 1) Перейдемо на 20-й кадр, клацнувши на часовій шкалі відповідне місце, і виберемо червоний куб.
- 2) Коли вказівник перебуває у вікні 3D-вигляду, натиснемо клавішу **I** — з'явиться меню (рис. 13.3).



Рис. 13.2

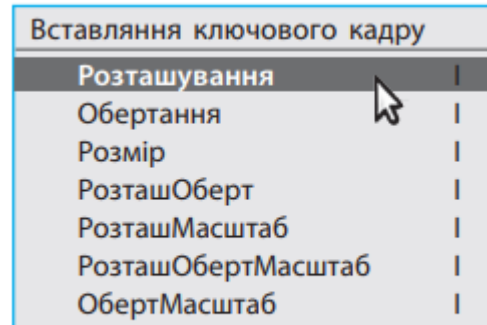


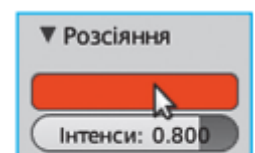
Рис. 13.3

- 3) Оскільки куб має рухатися поступально, тобто без обертання, то виберемо тип **Розташування**. Це означає, що на перших 20 кадрах куби будуть нерухомими.
- 4) Перейдемо на 40-й кадр, пересунемо червоний куб угору, натиснемо **I** і знову додамо ключовий кадр для розташування.
- 5) Повторимо попередні кроки ще двічі: на 80-му і 95-му кадрах.
- 6) Перейдемо на 1 кадр і запустимо попередній перегляд анімації (сполучення клавіш **Alt + A**) — червоний куб перелетить над зеленим і опуститься біля нього.

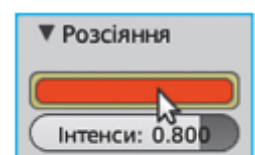
Приклад 2.

Додамо для рухомого куба (див. приклад 1) анімацію кольору: нехай його колір під час руху поступово зміниться на синій.

- 1) Виберемо червоний куб і перейдемо на 20-й кадр, клацнувши на часовій шкалі відповідне місце.
- 2) Відкриємо панель властивостей матеріалу і наведемо вказівник на зразок кольору (рис. 13.4, а).
- 3) Натиснемо клавішу з англійською буквою **I** — навколо зразка кольору з'явиться жовта рамка, яка означає, що для цього кольору створено ключовий кадр.



а



б

Рис. 13.4

- 4) Перейдемо на 85-й кадр, змінимо колір на синій, наведемо вказівник на зразок кольору і знову натиснемо **I**.