**Практическая работа №3**

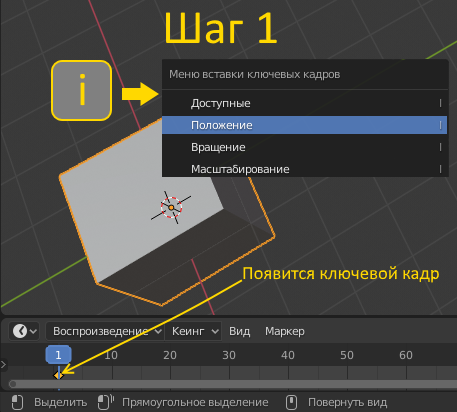
**Анимация**

Ключевые кадры

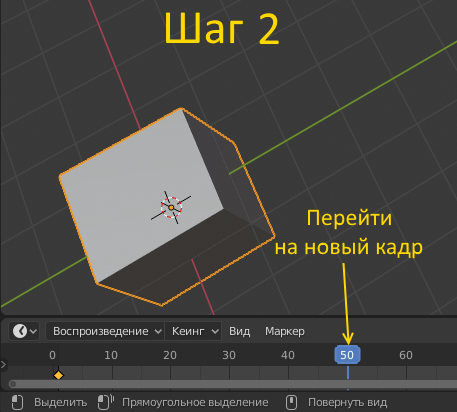
Основным способом создания анимации в blender является "кадрированная анимация". Её принцип в том, что аниматор расставляет "поворотные точки" – моменты, когда анимация меняется. Они называются ключевыми кадрами (keyframes). Вся анимация между ключевыми кадрами рассчитывается автоматически.

Один и тот же объект может иметь несколько наборов ключевых кадров: для анимации перемещения, для анимации масштабирования, для анимации формы, цвета, массы, шероховатости поверхности и многого другого.

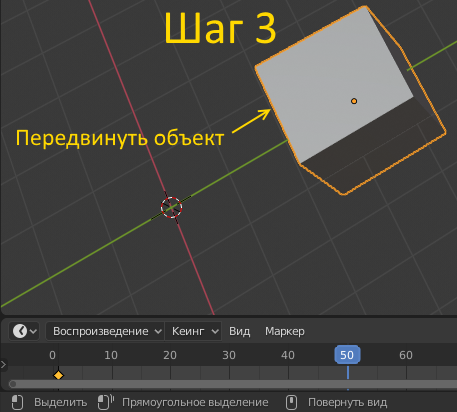
Выдели куб и нажми [I] или ПКМ → Добавить ключевой кадр. (Кнопка [I] означает "добавить ключевой кадр). Выбери пункт Положение;



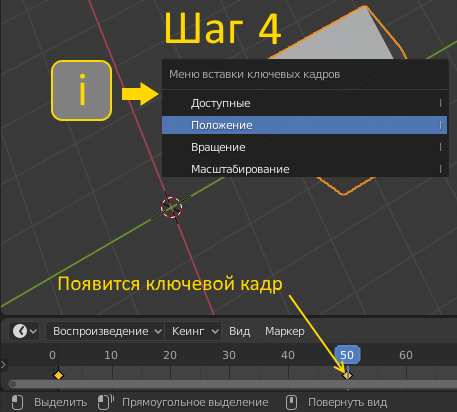
Переставь указатель кадра на кадр №50 (примерно);



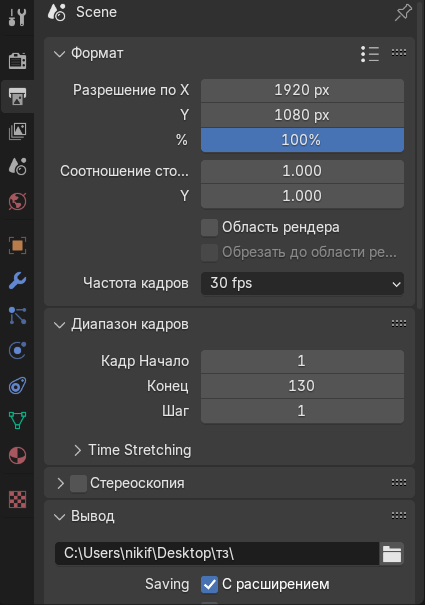
Передвинь кубик на другое место;



Снова [I] → Положение. Теперь вставлен второй кадр;



Готово! Вернись на первый кадр ([Shift] + [←]), запусти анимацию ([Пробел]) и увидишь, как кубик двигается от стартового положения в кадре №1 до финишного в кадре №50.  
Рендер анимации работает почти также как и рендер картинки, но для него, вы можете задавать новые параметры



Задание: создать анимацию минимум из 5 объектов на ваш выбор и зарендерить ее, для оптимизации рендера использовать минимально разрешение, кадров в секунду и