# ПРАКТИЧНА РОБОТА

**Мета: закріпити вміння та навички створення простої анімації для тривимірних об’єктів.**

**ЗАВДАННЯ**

Створіть анімацію двох об’єктів на одній сцені. Майте на увазі, що при виділенні об’єкта відображаються тільки його ключові кадри на шкалі часу. При створенні анімації за основу візьміть алгоритм, описаний в тексті Кроку №14:

* 1. Перебуваючи в поточному першому кадрі, створимо ключовий кадр типу

# Location.

* 1. Зробимо поточним 15-й кадр. Наблизимо куб до камери і тільки після цього створимо ще один ключовий кадр **Location.**
	2. Перейдемо в 25-й кадр і створимо ключ **Rotation.**
	3. Перейдемо в 35-й кадр. Повернемо куб так, щоб перед камерою з’явилася одна з його кольорових граней. Після цього створимо ще один ключ **Rotation.**
	4. Перейдемо в 45-й кадр і створимо ключ **Rotation.**
	5. Перейдемо в 55-й кадр. Повернемо куб так, щоб перед камерою з’явилася інша його кольорова грань. Створимо ключ **Rotation.**
	6. Перейдемо в 65-й кадр і створимо ключ **Scaling.**
	7. Перейдемо в 95-й кадр, зменшимо розміри куба до нуля (**X, Y, Z scale = 0**), створимо ключ **Scaling.**

Повторіть дії для другого об’єкту довільної форми та налаштуйте його анімацію так, щоб вона відбувалася одночасно з анімацією першого об’єкта