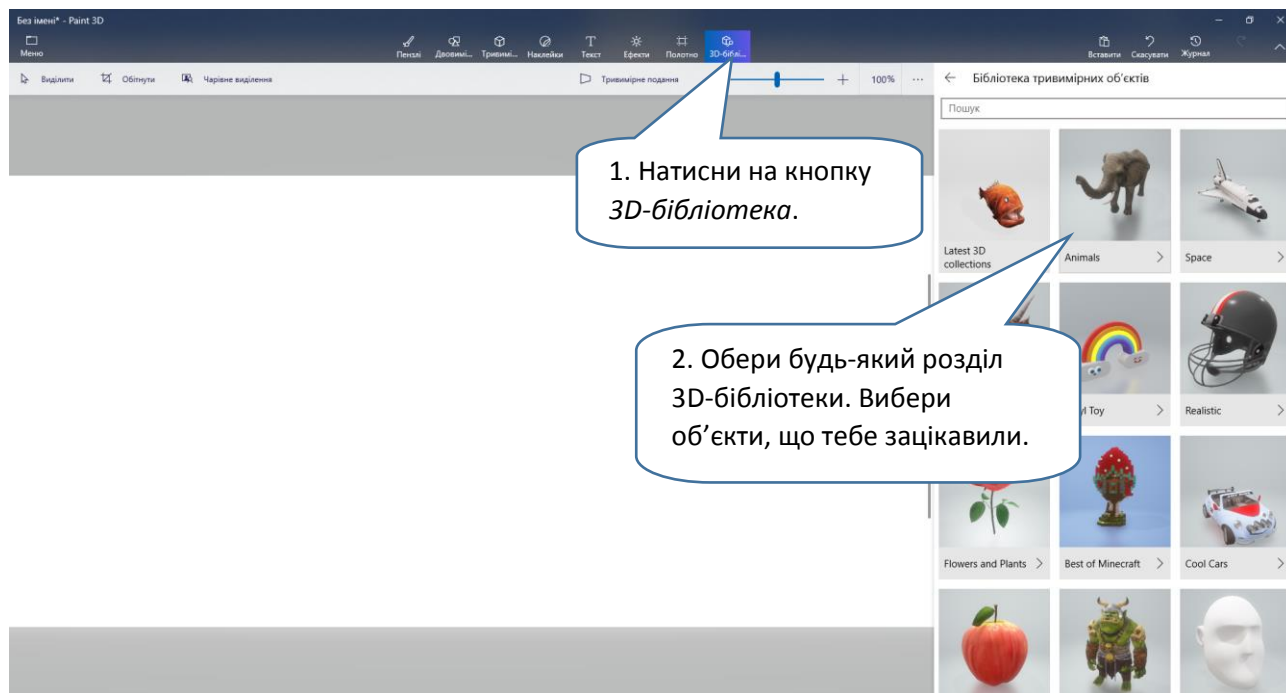


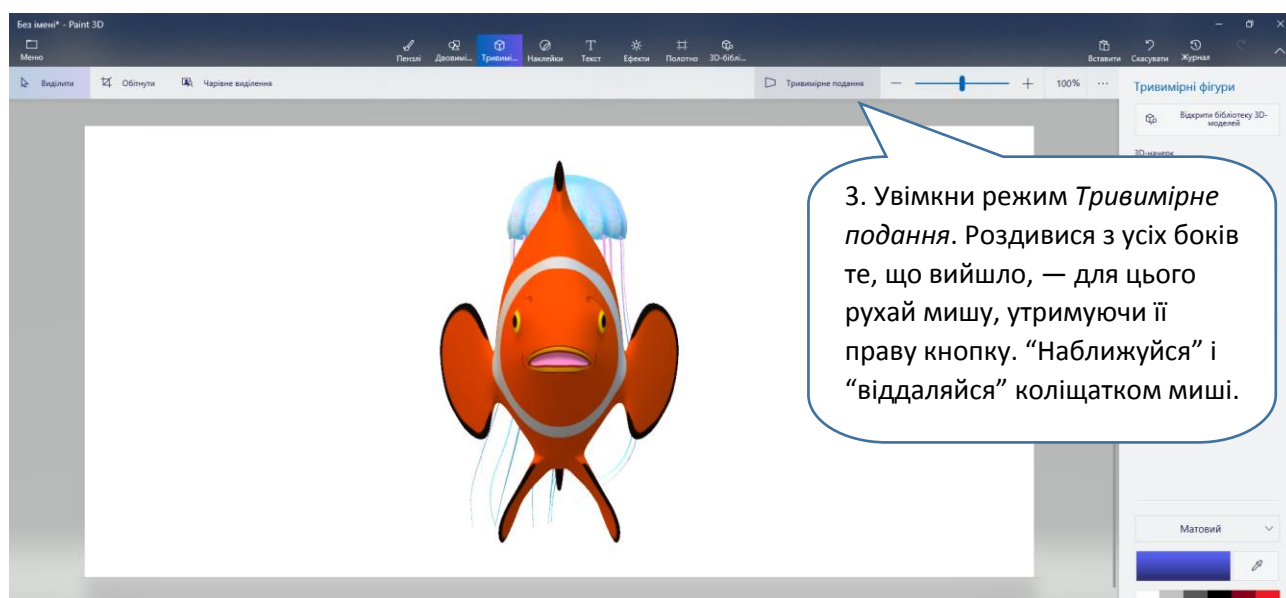
## Алгоритм створення композиції з тривимірних елементів у програмі “Paint 3D”

### Варіант 1

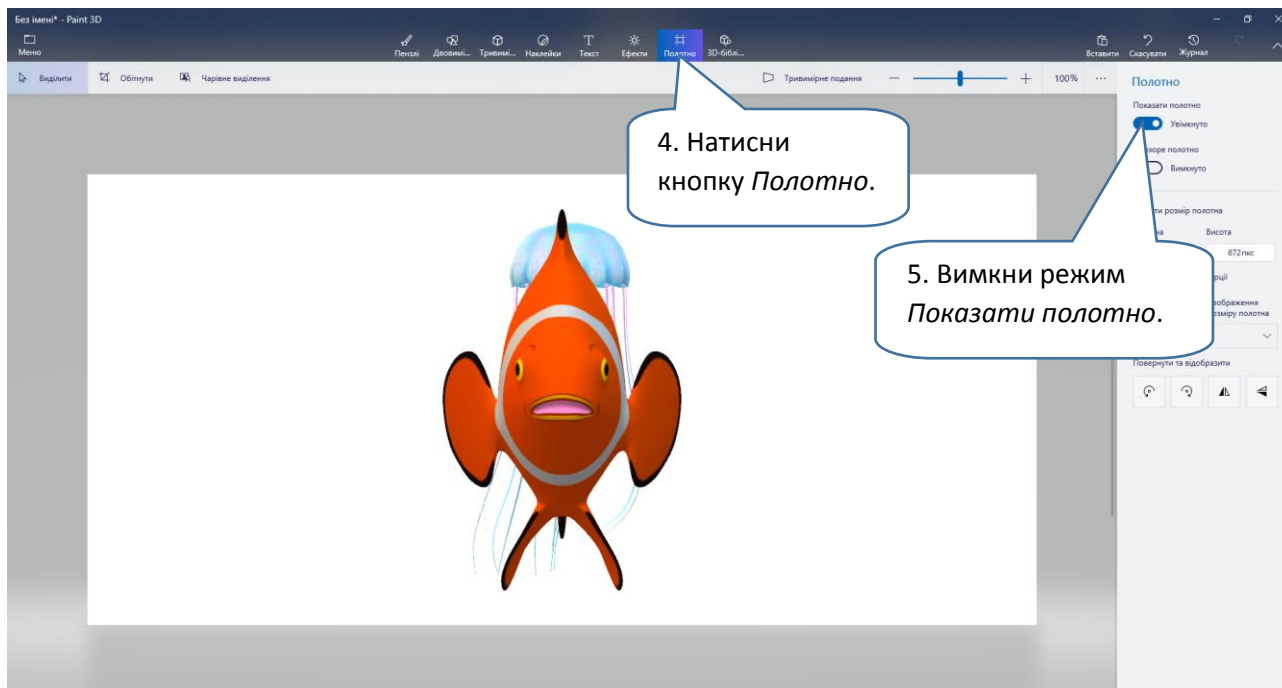
Відкрий редактор *Paint 3D*. Пригадай, як користуватися 3D-бібліотекою.



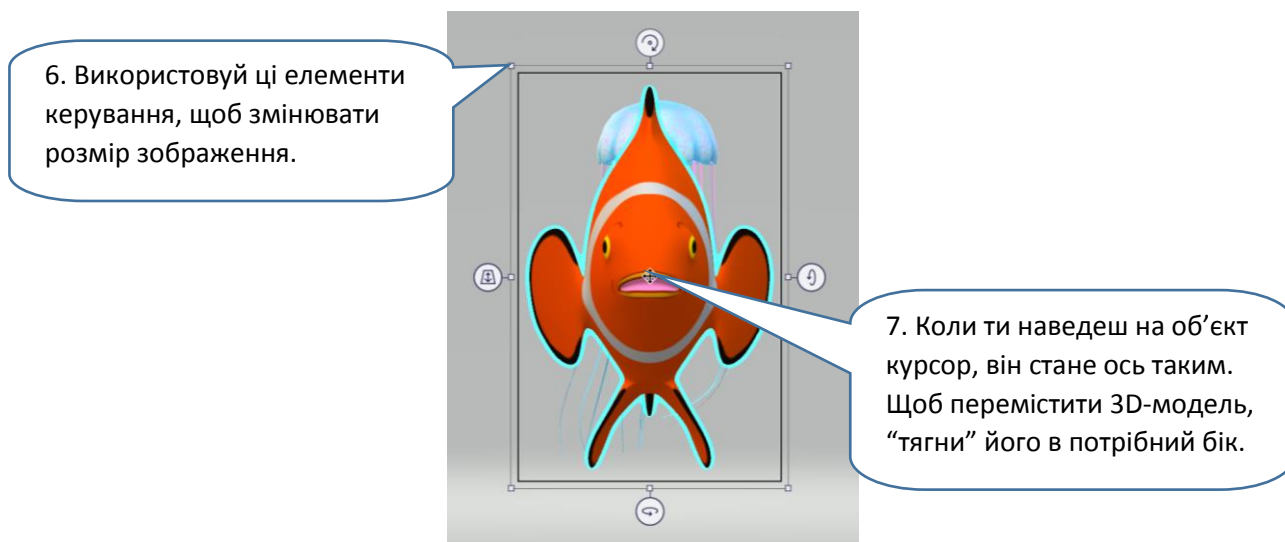
Встав по черзі два будь-які тривимірні об'єкти.



Що ти бачиш? Що заважає роздивитися зображення ззаду?

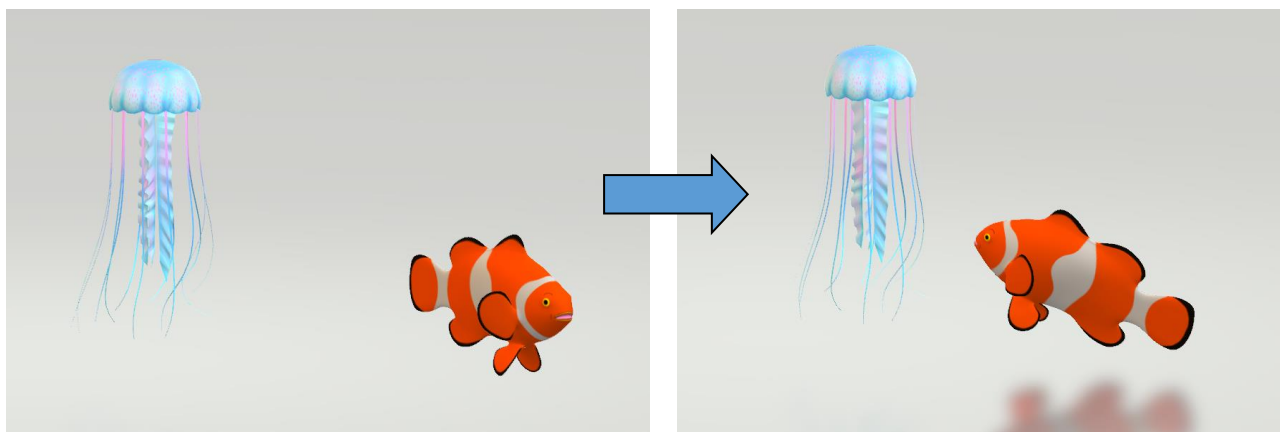


Чи подобається тобі таке розташування об'єктів? Що не так із їх розміром? Пригадай, як перемістити 3D-зображення. А як його збільшити / зменшити?



Розташуй тривимірні об'єкти поряд один з одним. Зміни розміри 3D-моделей так, щоб їх співвідношення стало природним.

Повернися до режиму *Тривимірне подання* і роздивися свою роботу ще раз. Чи можна її вважати готовою композицією? Чи хочеться тобі щось змінити — повернути якийсь із об'єктів, змінити відстань між ними? Пригадай, як це робиться.



Використовуй ось ці елементи керування.



Ти вже достатньо знаєш про роботу з програмою *Paint 3D*. Час показати свої вміння, а ще — проявити фантазію та творчість!

Уяви віртуальний світ, який ти б хотів / хотіла створити. Що в ньому буде? Можливо, ти зобразиш ліс чи море. Або — щось фантастичне. Завантажуй 3D-об'єкти і розташовуй їх так, як тобі до вподоби. Можеш узяти за основу те, що ти вже зробив / зробила під час цього дослідження, або створити нову роботу.

Ось кілька порад.

- Об'єкти, які не плавають і не літають, мають "стояти" на одній площині — на уявній землі або підлозі.
- Не розміщуй усі об'єкти на одній лінії. Краще, якщо деякі з них ти розташуєш ближче, інші — далі.
- Якщо всі моделі "дивляться" в той самий бік, це не дуже цікаво. Не забувай обертати об'єкти.

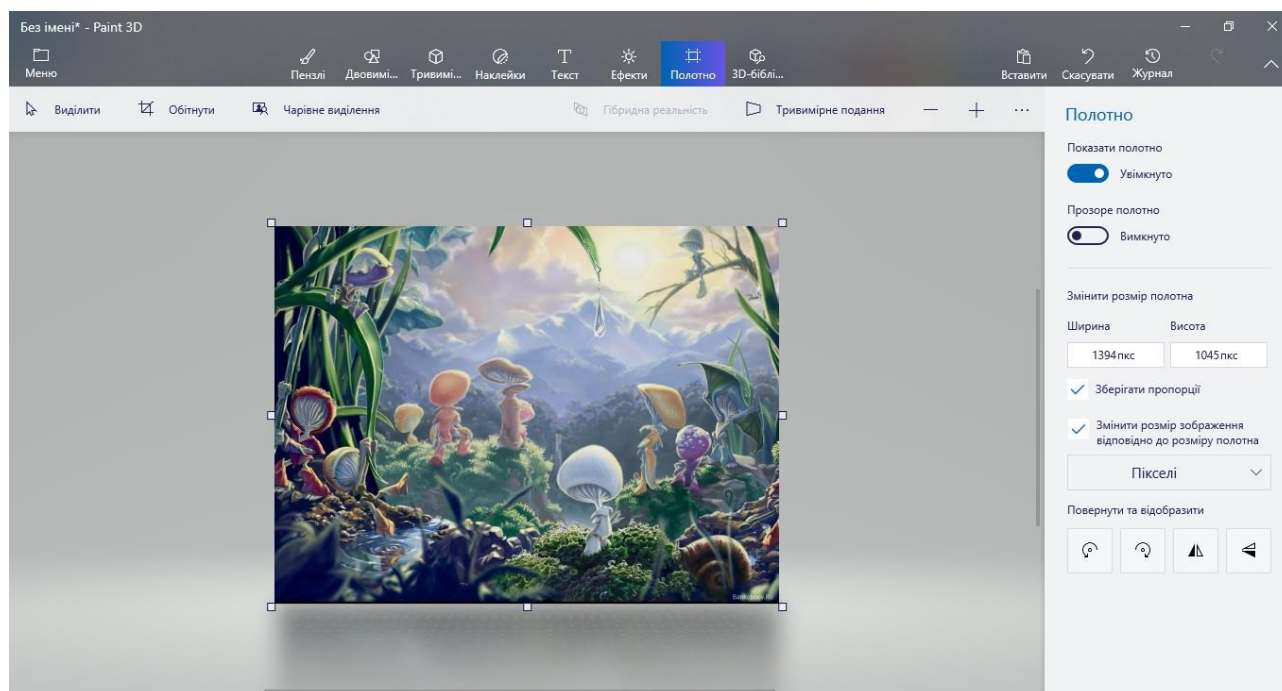
## Варіант 2

Пригадай, що ти навчився / навчилася робити у *Paint 3D* минулого разу.  
Запусти програму.

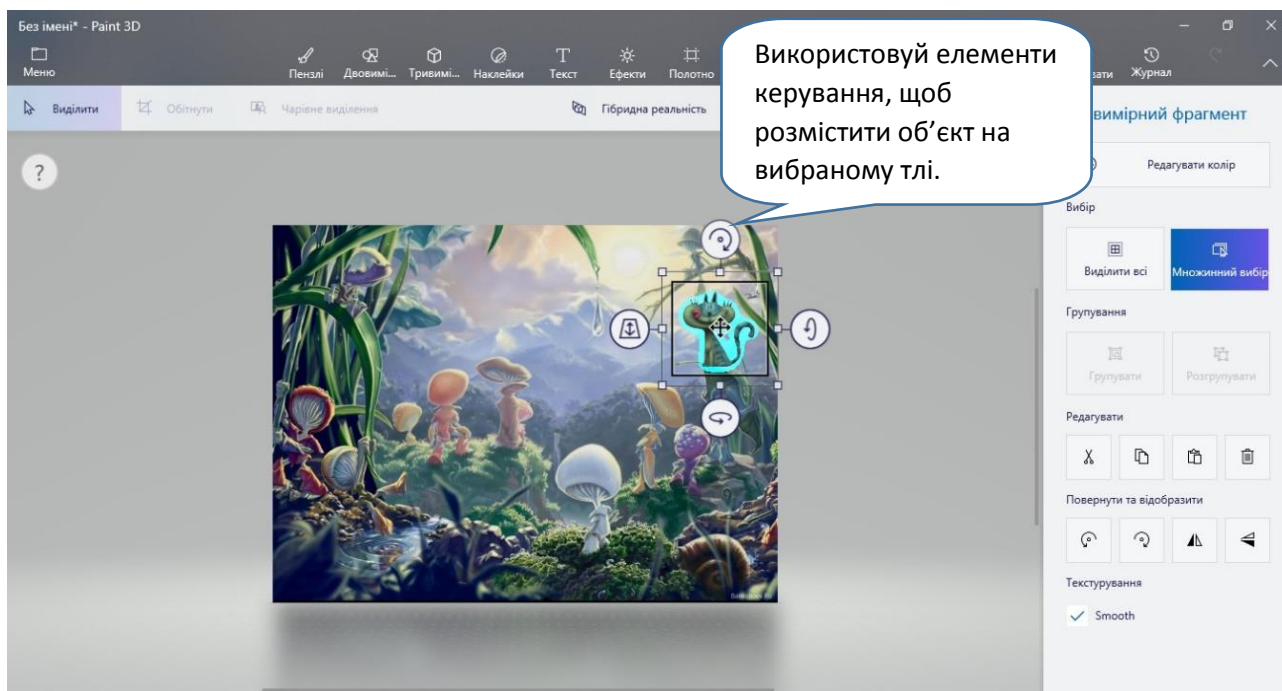
Для виконання цього завдання тобі знадобиться полотно на тлі робочого простору. Якщо його немає, натисни кнопку *Полотно* і увімкни режим *Показати полотно*.

2. Знайди в інтернеті зображення тла, яке тобі подобається (космічний краєвид, лісова галявина, казкова місцина тощо). Це і буде основа твого віртуального світу. Збережи зображення у папці, до якої тобі буде легко дістатися.

3. Відкрий цю папку і “перетягни” з неї вибране зображення просто на полотно. Вийде:



3. Відкрий 3D-бібліотеку та шукай у ній об’єкти, які пасуватимуть до твого віртуального світу. Вставляй їх по черзі. Переміщуй та обертай зображення, як ти вже вмєш це робити.



Експериментуй із розміщенням 3D-моделей на фоні малюнка чи світлини: створи композицію, яка тобі до вподоби.

4. Крок за кроком “населяй” свій віртуальний світ. Можеш використати 3D-інструменти, щоб намалювати деякі 3D-об’єкти.

