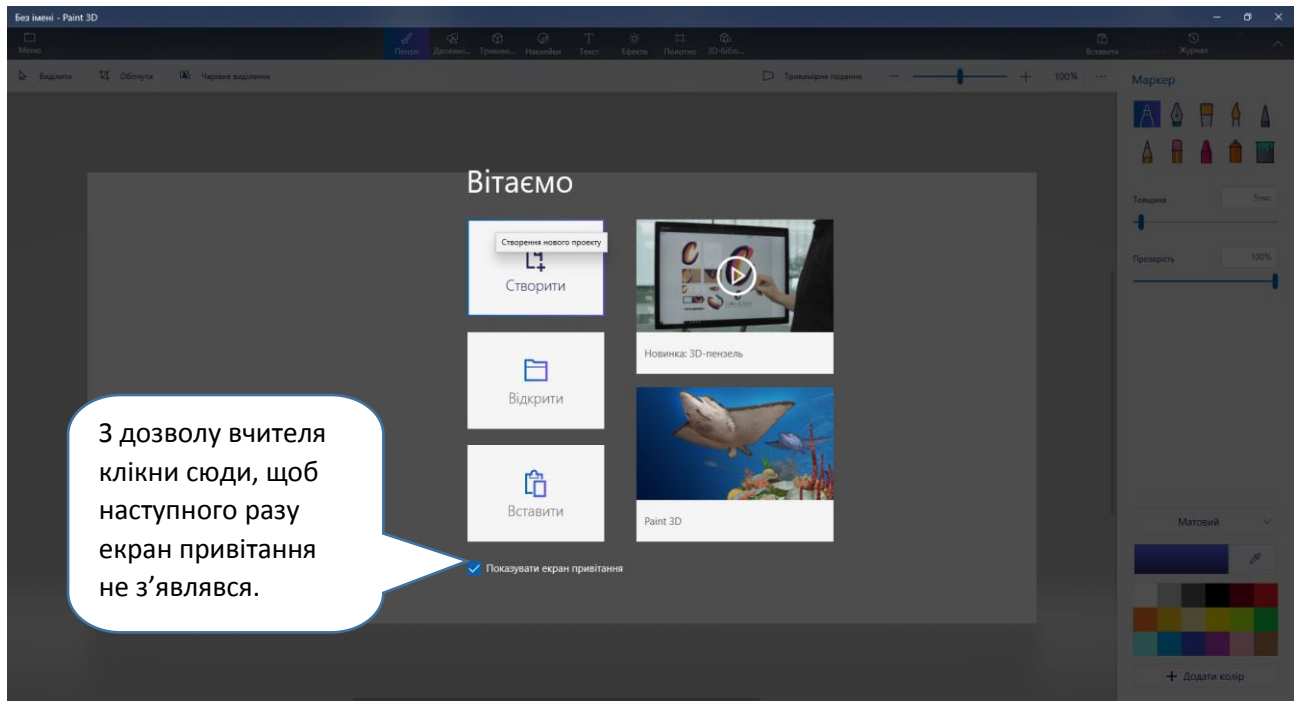
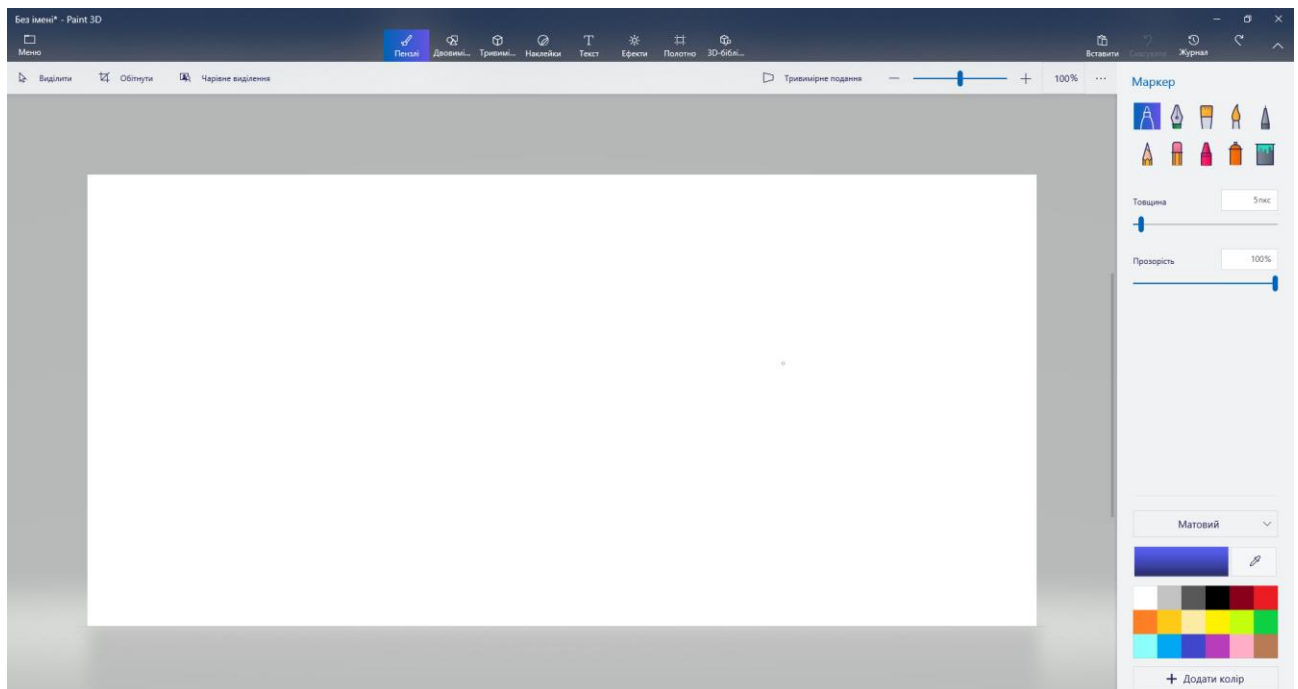


Знайомство з графічним редактором "Paint 3D"

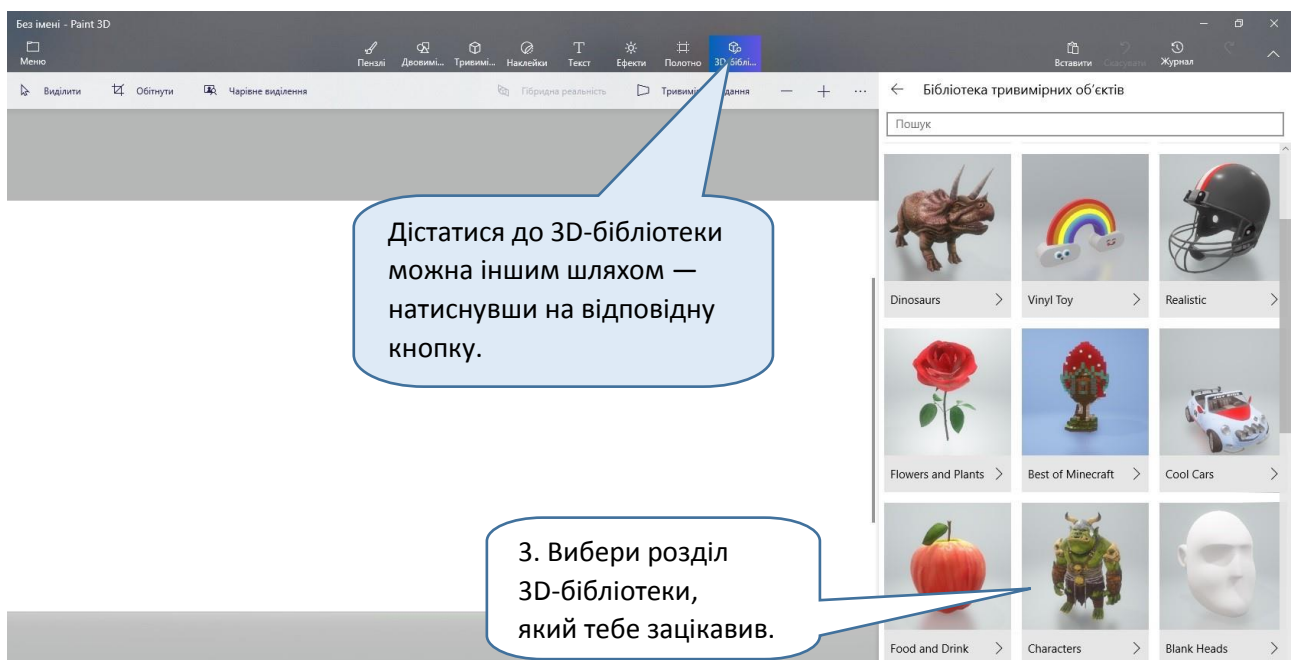
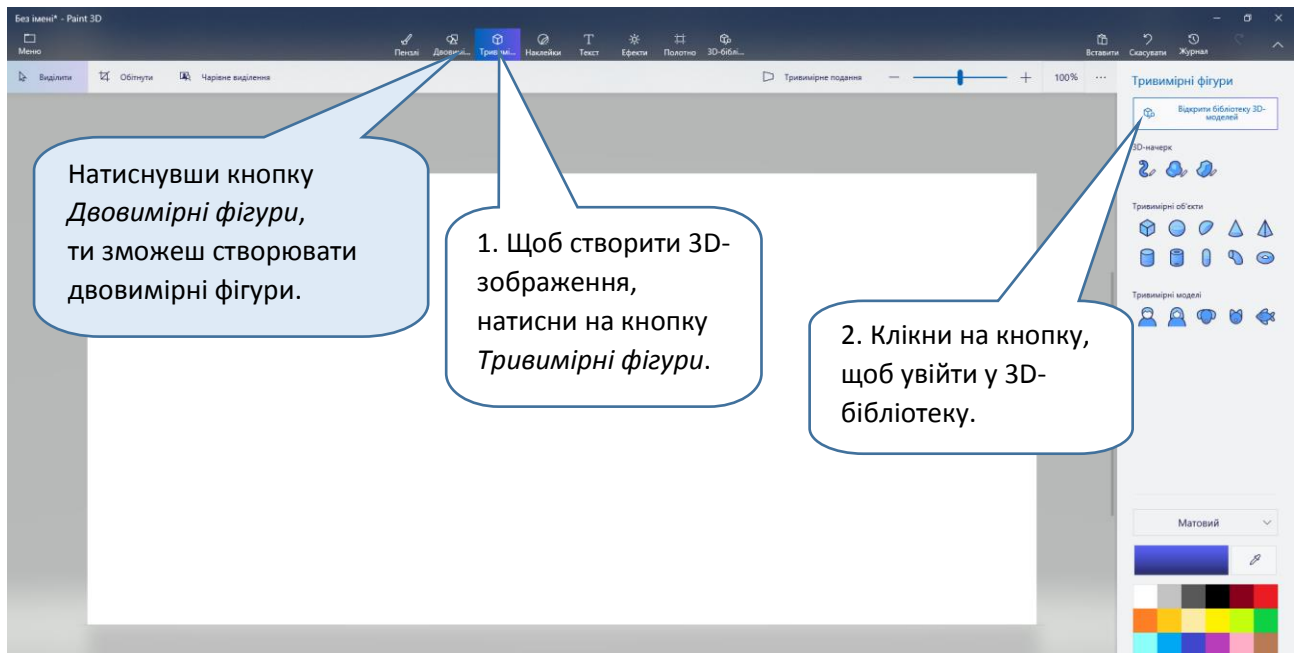
Відкрий редактор *Paint 3D*. Якщо бачиш ось таке вікно, натисни *Створити* або *Paint 3D*.

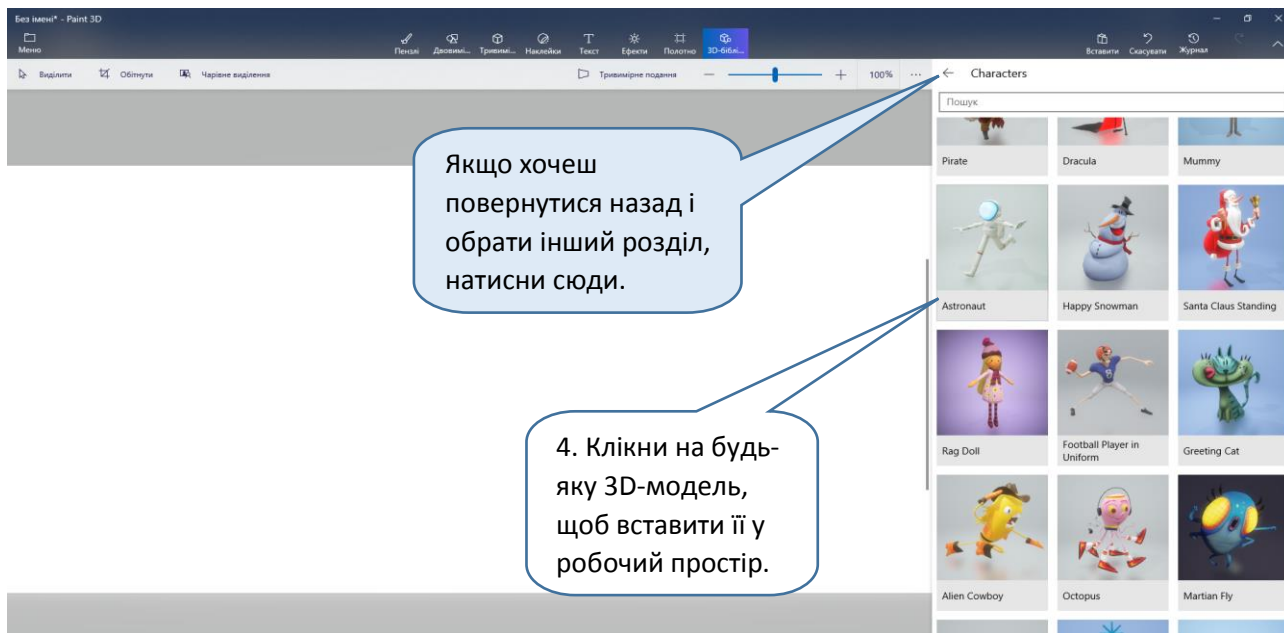


Роздивися вікно програми. Які інструменти ти бачиш? Чи знайомі вони тобі?

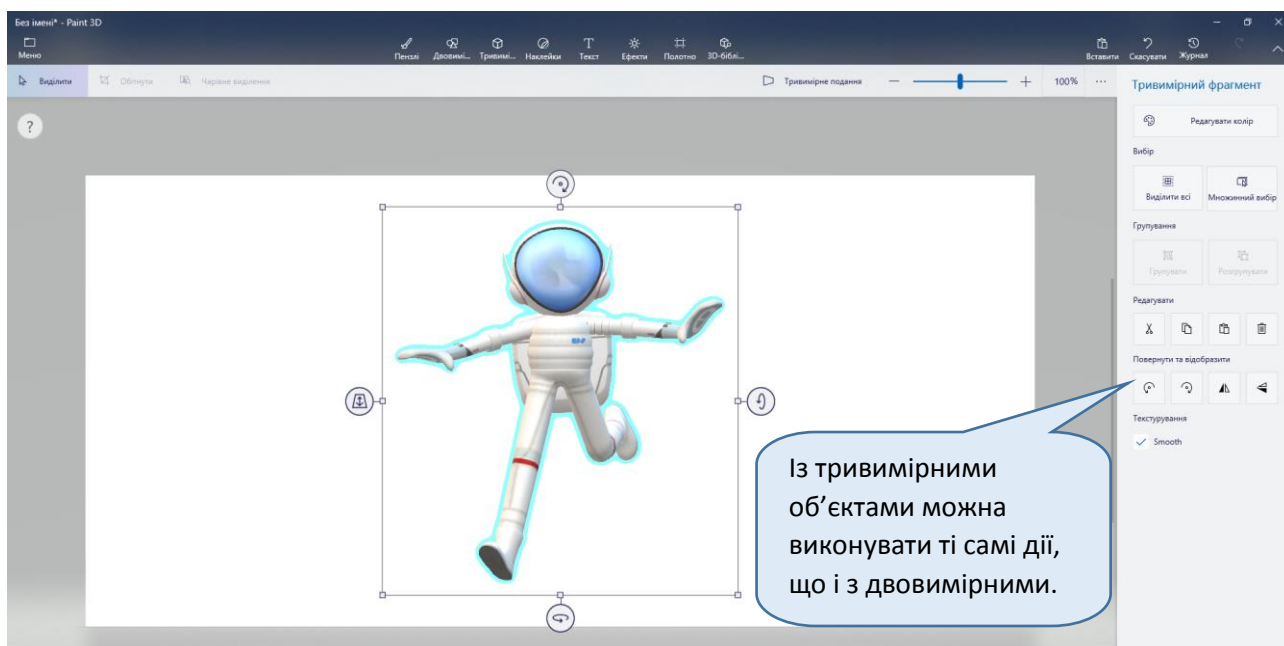


У графічному редакторі *Paint 3D* можна створювати і двовимірні, і тривимірні зображення.

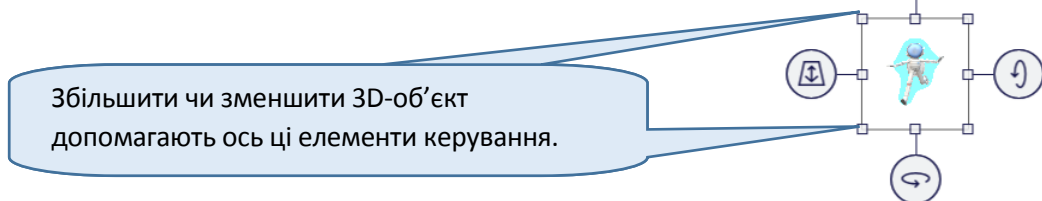




3D-об'єкт з'явиться в центрі робочого простору. Навколо нього буде рамка з елементами керування. Якщо її немає, клікни на тривимірне зображення.



- Що спільного в елементах керування 3D-об'єктом із тими, які допомагають працювати з двовимірними фігурами? А що нового ти виявив / виявила?
- Зміни розміри моделі. Як ти це зробив / зробила?



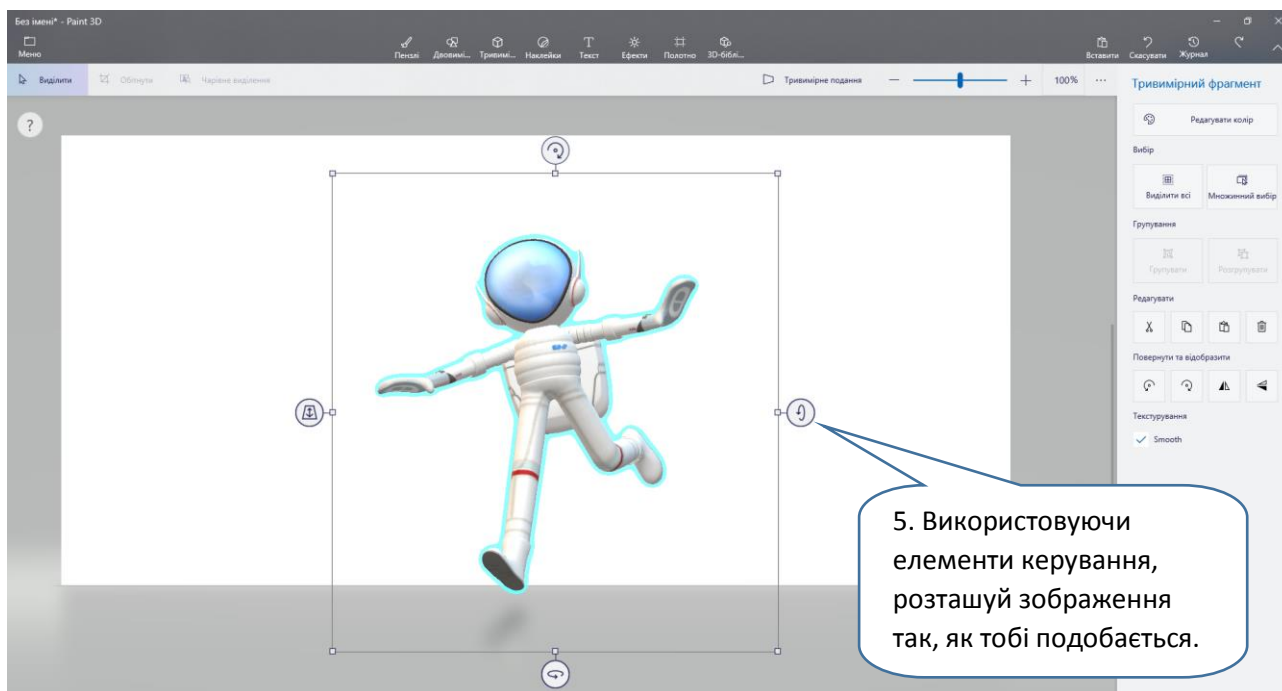
- З'ясуй, як можна переміщувати і обертати модель. Для цього досліди кожен із елементів керування:
 - 1) Наведи на елемент керування вказівник миші.
 - 2) Натисни ліву кнопку миші та пересувай курсор, тримаючи кнопку натиснутою.
 - 3) Дивися, що відбувається. Щойно ти досягнеш бажаних змін, відпуская кнопку миші — об'єкт зафіксується.

Вгору, вниз, ліворуч і праворуч тривимірний об'єкт можна перемістити так само, як і двовимірні у відомих тобі редакторах. А щоб посунути його вперед чи назад, потрібен ось цей елемент керування.



Пригадай, чому тривимірні об'єкти мають таку назву. Бо в них — три виміри: довжина, ширина і висота. Відповідно, кожен 3D-об'єкт має три вісі обертання — три уявні лінії, навколо яких ми можемо його крутити.

У програмі *Paint 3D* це можна робити за допомогою ось таких елементів. Стрілочка на кожному підказує, в якому напрямку обертатиметься модель, якщо за нього "потягти".



Щоб було зручніше працювати, наближуй і віддаляй зображення коліщатком миші — так само, як і в програмі *3D-моделі*. Щоб "посунути" робочий простір, рухай мишу, затиснувши одночасно її ліву кнопку і клавішу *Alt*.

А тепер час повернутися до 2D-малювання і розфарбувати полотно — біле тло позаду моделі.

