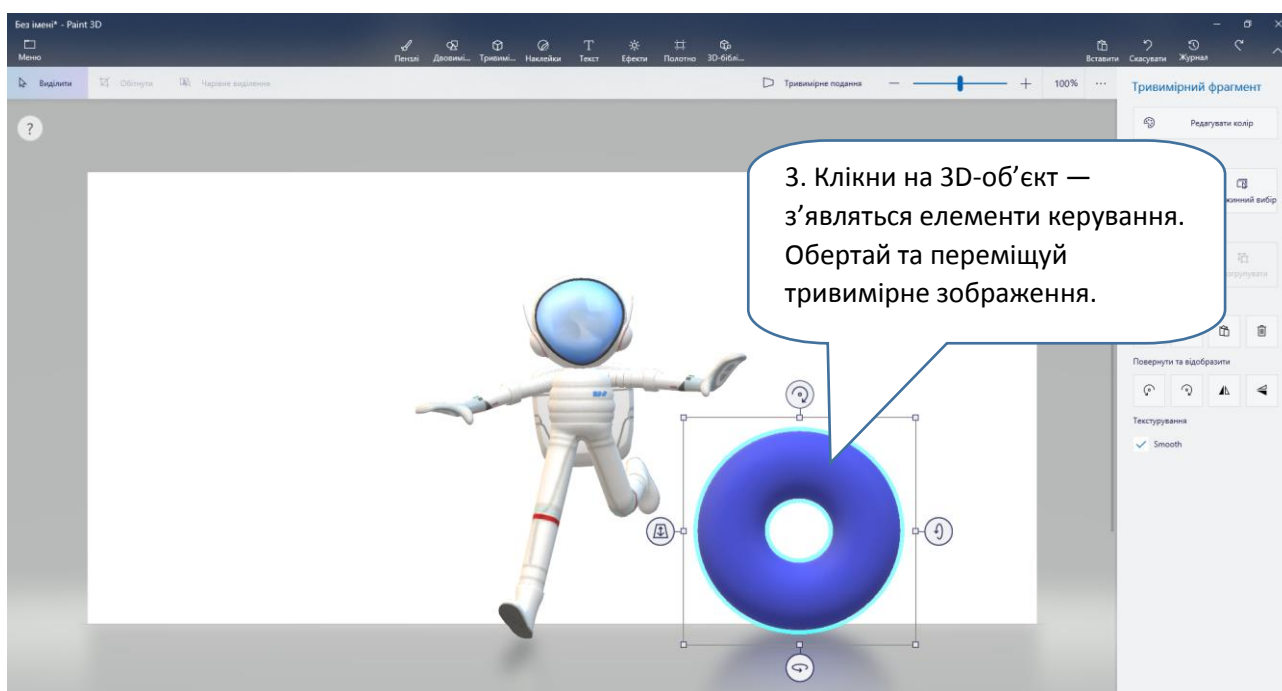
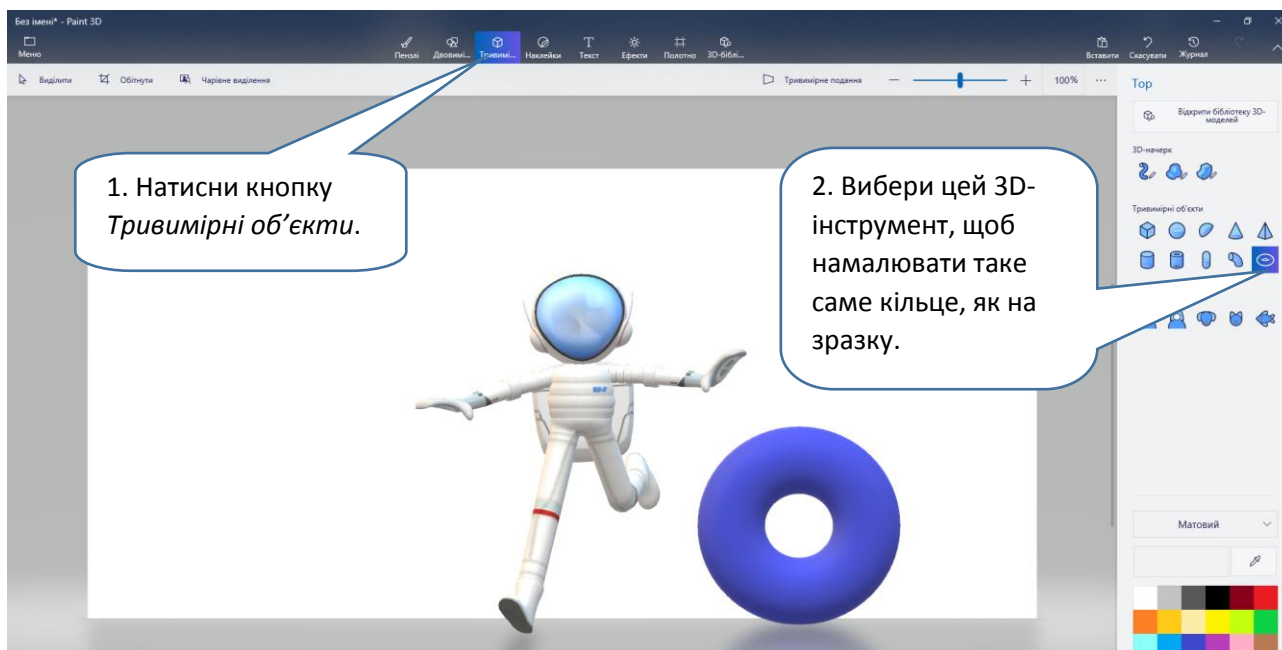



## Графічний редактор “Paint 3D”

### Додаткове завдання

Ти вже знаєш, як вставити об’єкт із 3D-бібліотеки у редакторі *Paint 3D*. Запусти програму і завантаж модель космонавта або продовж роботу із вже відкритим проектом.

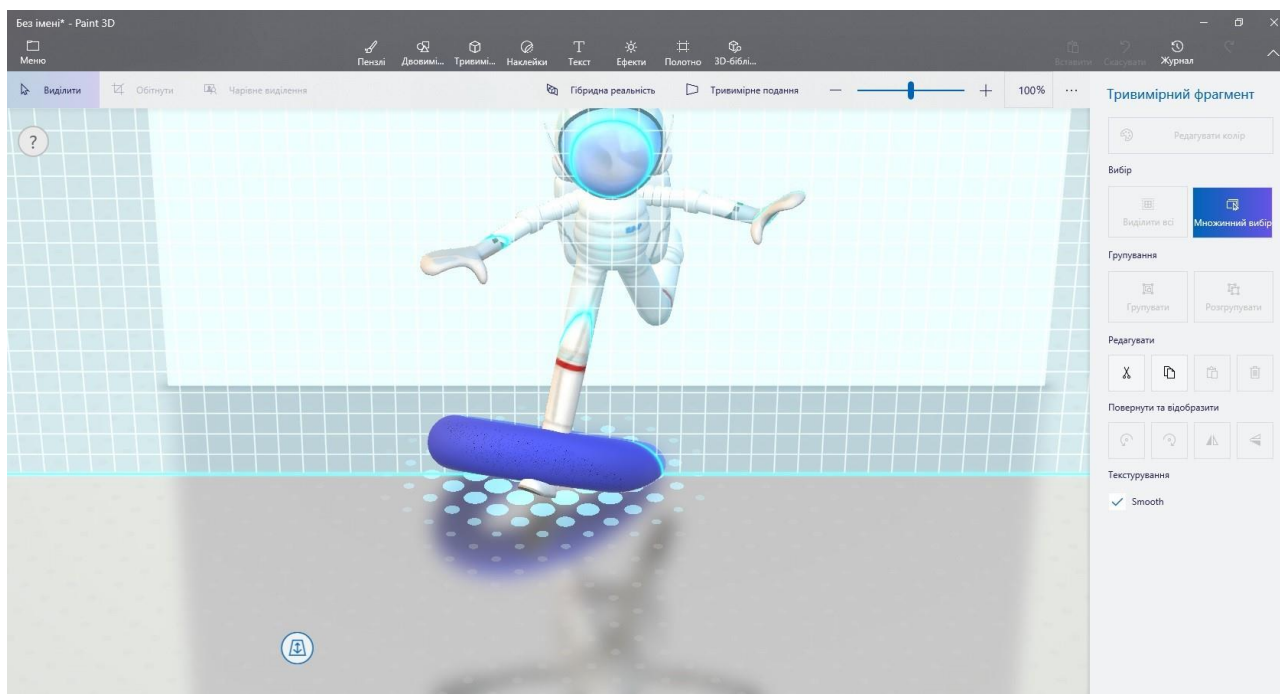
Досліди, що можна зобразити за допомогою 3D-інструментів для малювання. Чим ці інструменти схожі на ті, з якими ти працював / працювала в 2D-редакторах? Чим відрізняються від них?



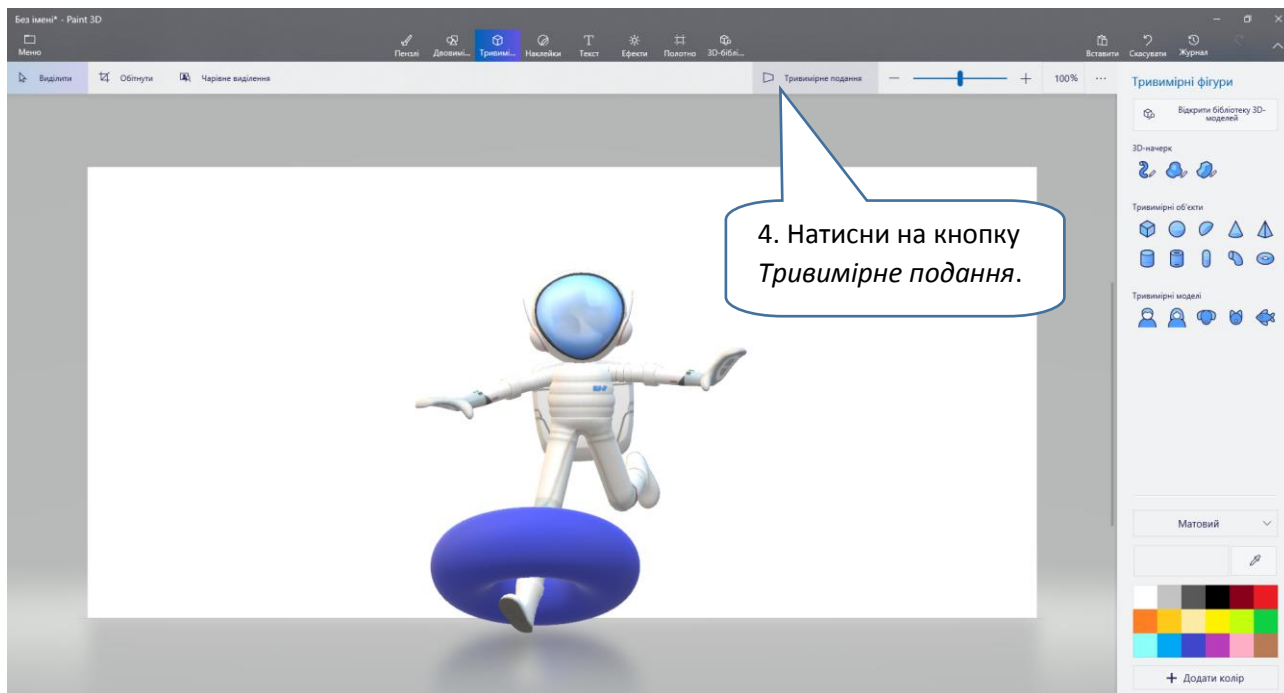
Пригадуєш, як на уроках мистецтва ти використовував / використовувала закони перспективи, щоб намалювати об’єкти ближче чи далі? Зараз комп’ютер зробить це сам. У 3D-редакторі ти можеш наблизити об’єкт до себе чи відсунути його далі. Допоможе в цьому ось такий елемент керування. 

- Що б ти робив / робила, щоб зобразити якийсь фрагмент малюнка у 2D-редакторі ближче або далі? Чи спрацює цей спосіб у тривимірному просторі? Чому?

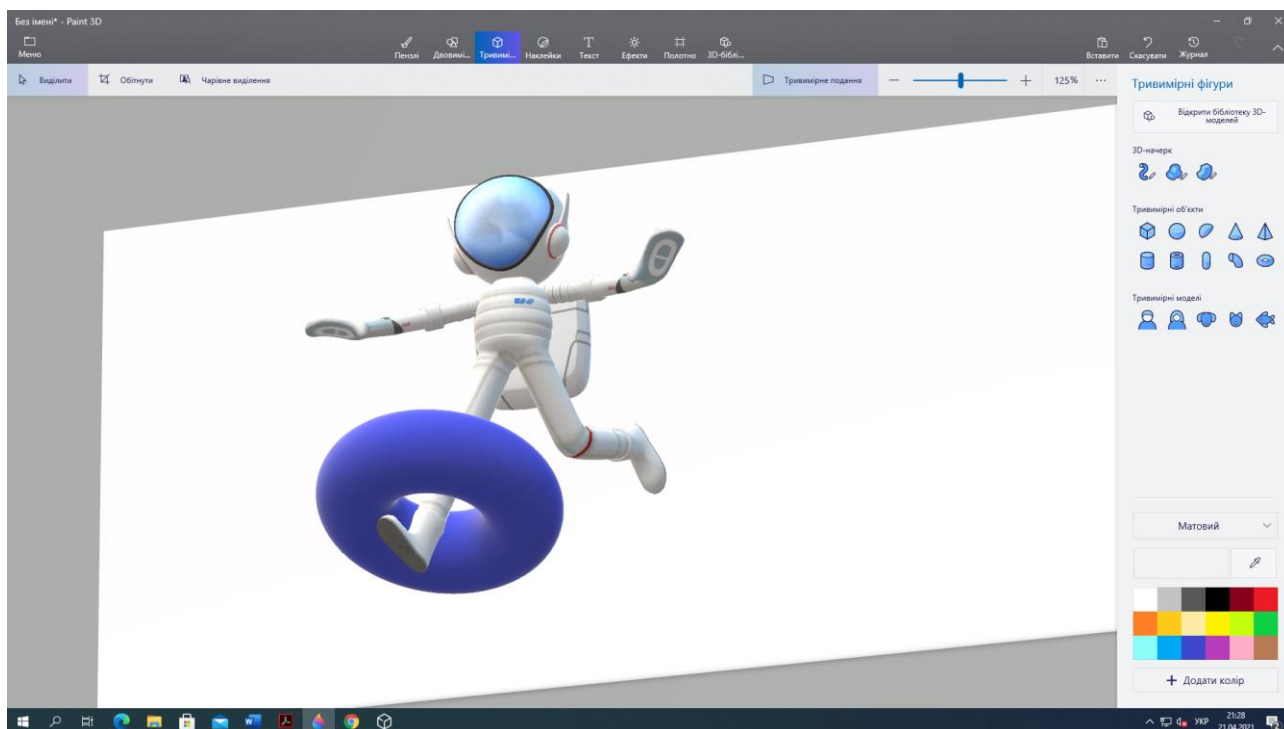
Спробуй “надягнути” кільце на ногу космонавта. Підказка: для цього потрібно скористатися кількома елементами керування.



Тепер час перевірити свою роботу. Чи не “приріс”, бува, один 3D-об’єкт до іншого? Чи можна це точно визначити, дивлячись на зображення лише з одного ракурсу?

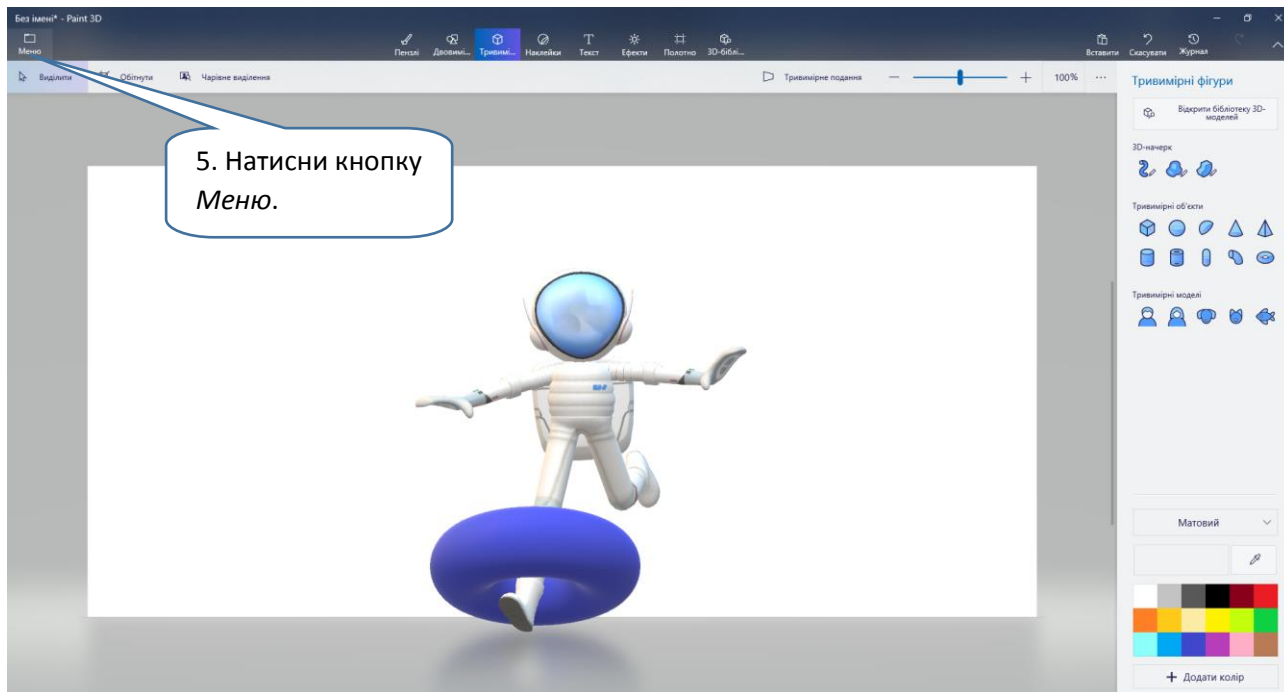


Що ти бачиш? Роздивися свою композицію з усіх боків подібно до того, як ти робив / робила це в програмі 3D-моделі. Рухай вказівник миші, утримуючи її праву кнопку.

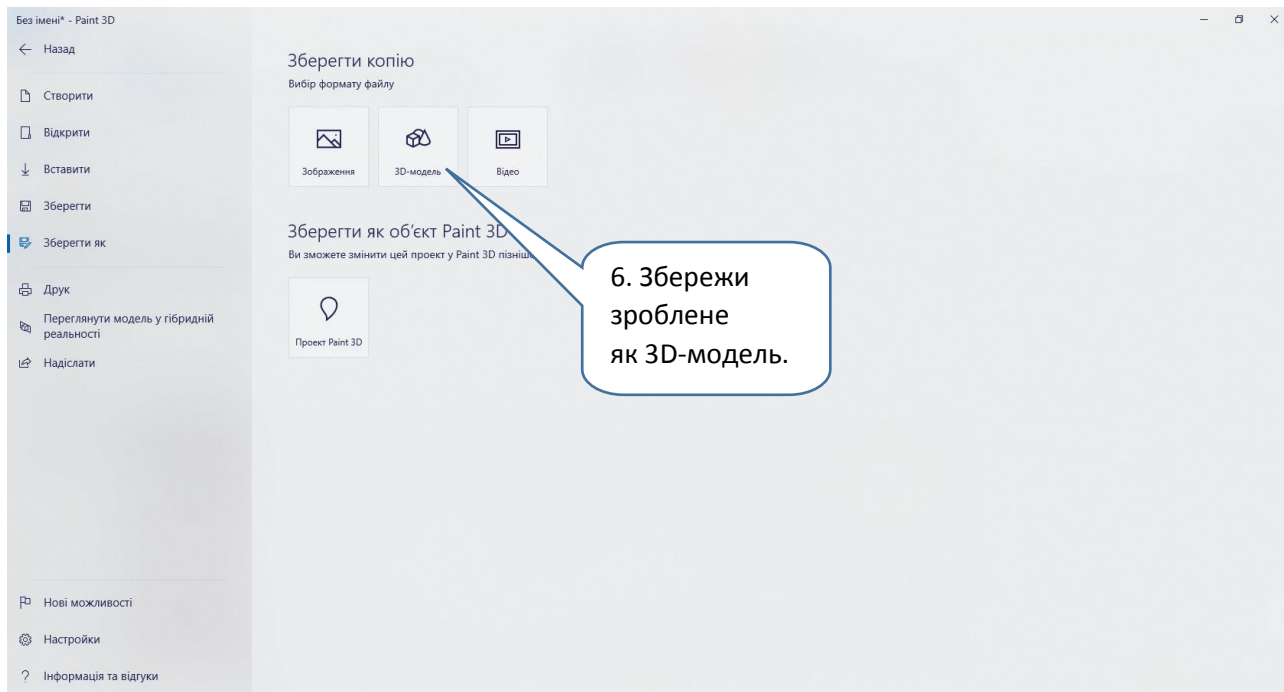


За потреби скоригуй розміщення об'єктів.

Збережи свою роботу. Для цього увійди у головне меню графічного редактора та вибери пункт *Зберегти як*. Не забудь дати своїй моделі влучну та зрозумілу назву. Обери для збереження файлу ту папку, в якій тобі потім буде легко його знайти.

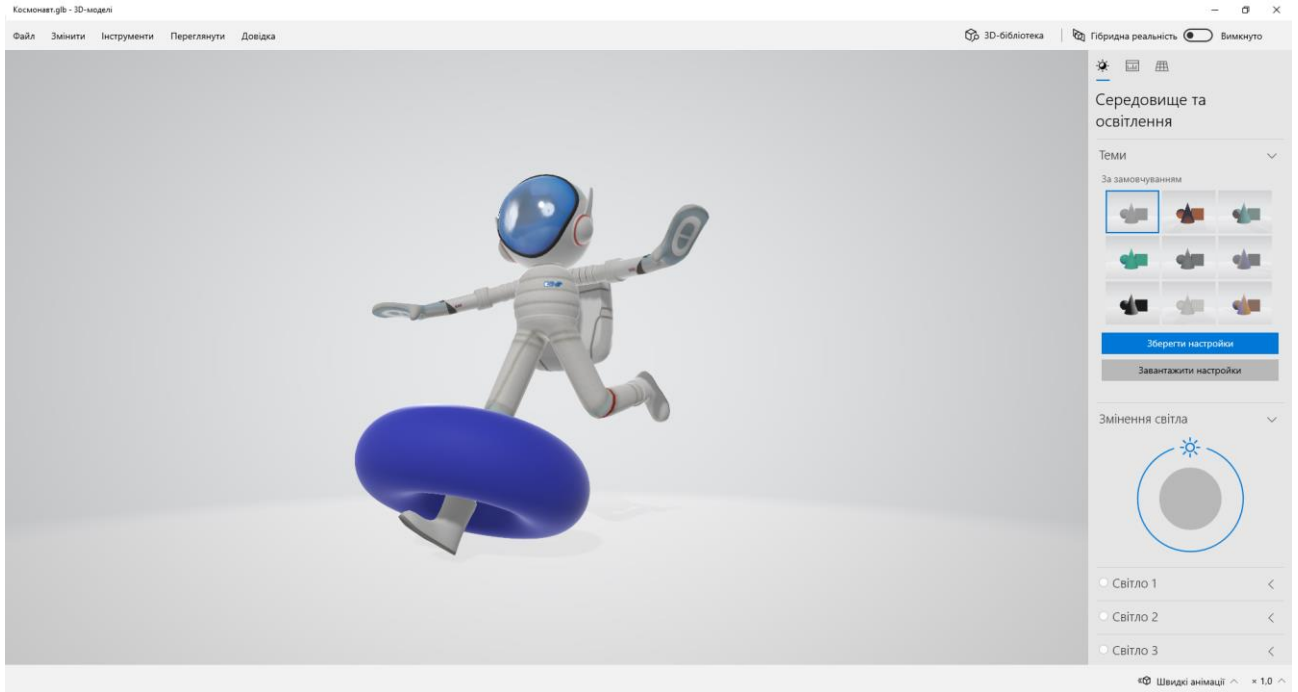


5. Натисни кнопку Меню.



6. Збережи зроблене як 3D-модель.

Тепер ти можеш відкривати і переглядати свою роботу в програмі *3D-моделі*. Для цього відкрий меню *Файл*, обери пункт *Відкрити* та знайди відповідний файл.



Дій сміливо, експериментуй — і у тебе все вийде!