

**В. В. СТРЕЛЬНИКОВА**

## **МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ**

Создание иллюстраций и трёхмерных  
моделей средствами программ  
Paint 3D и MS Office PowerPoint.  
Часть II



Армавир  
2024

### **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>ВВЕДЕНИЕ .....</b>	<b>6</b>
<b>ПРИМЕР 1. СОЗДАНИЕ ИНТЕРЬЕРА ШКОЛЬНОГО ПРЕДМЕТНОГО КАБИНЕТА .....</b>	<b>10</b>
<b>ПРИМЕР 2. СОЗДАНИЕ СТАРИННОГО СТИЛИЗОВАННОГО ЗАМКА, РАСПОЛОЖЕННОГО СРЕДИ ДЕРЕВЬЕВ И КУСТАРНИКОВ.....</b>	<b>43</b>
<b>ПРИМЕР 3. СОЗДАНИЕ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ ГРУШИ .....</b>	<b>83</b>
<b>ПРИМЕР 4. СОЗДАНИЕ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ ТЫКВЫ .....</b>	<b>87</b>
<b>ПРИМЕР 5. СОЗДАНИЕ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ ПТИЧКИ .....</b>	<b>92</b>
<b>ПРИМЕР 6. СОЗДАНИЕ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ ИНТЕРЬЕРА КАФЕ .....</b>	<b>98</b>
<b>ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ .....</b>	<b>110</b>
ЗАДАНИЕ 1. КРЕСЛО ДЛЯ КАФЕ .....	110
ЗАДАНИЕ 2. ДЕКОРАТИВНАЯ ПЛИТКА .....	110
ЗАДАНИЕ 3. ЗЕЛЕНАЯ ГРУША .....	111
ЗАДАНИЕ 4 ЗАМОК НА ЗИМНЕМ ФОНЕ.....	111
ЗАДАНИЕ 5. ЗАМОК С КАМЕННОЙ КЛАДКОЙ .....	112
ЗАДАНИЕ 6. ЗАМОК С КАМЕННОЙ КЛАДКОЙ НА ЗИМНЕМ ФОНЕ .....	112
ЗАДАНИЕ 7. ЗАМОК С КАМЕННОЙ КЛАДКОЙ НА ФОНЕ ПОЛЯНКИ .....	113
ЗАДАНИЕ 8 ГОЛОВА ДЕВОЧКИ С КРАСНЫМ БАНТОМ.....	113
ЗАДАНИЕ 9. ГОЛОВА ДЕВОЧКИ С ГОЛУБЫМ БАНТОМ.....	114
ЗАДАНИЕ 10. ЗИМНИЕ УЗОРЫ НА ПЛИТКЕ .....	115
ЗАДАНИЕ 11. НОВОГОДНИЕ КРАСНЫЕ САПОЖКИ .....	116
ЗАДАНИЕ 12. СНЕГУРОЧКА В КРАСНОМ КОСТЮМЕ .....	117
ЗАДАНИЕ 13. НОВОГОДНИЕ ГОЛУБЫЕ САПОЖКИ .....	118
ЗАДАНИЕ 14. СНЕГУРОЧКА В ГОЛУБОМ КОСТЮМЕ .....	119
ЗАДАНИЕ 15. СНЕГОВИК В КРАСНОМ .....	119
ЗАДАНИЕ 16. СНЕГОВИК В КОСТЮМЕ .....	120
ЗАДАНИЕ 17. ОТКРЫТКИ ГОРИЗОНТАЛЬНЫЕ «С НОВЫМ 2024 ГОДОМ!».....	121
ЗАДАНИЕ 18. ОТКРЫТКИ ВЕРТИКАЛЬНЫЕ «С НОВЫМ ГОДОМ!» .....	123
<b>ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ, ДЕМОСТРИРУЮЩИЕ ВРАЩЕНИЕ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ .....</b>	<b>131</b>
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....</b>	<b>133</b>
<b>ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ .....</b>	<b>134</b>

Настраивая объем выделенного элемента (камня), вызовем диалоговое окно «Формат фигуры», обращаясь к линейке инструментов, вкладке «Формат», группе инструментов «Стили фигур», «Эффекты фигуры», «Заготовка», «Параметры объема», установим значения параметров в соответствии со следующим рисунком.

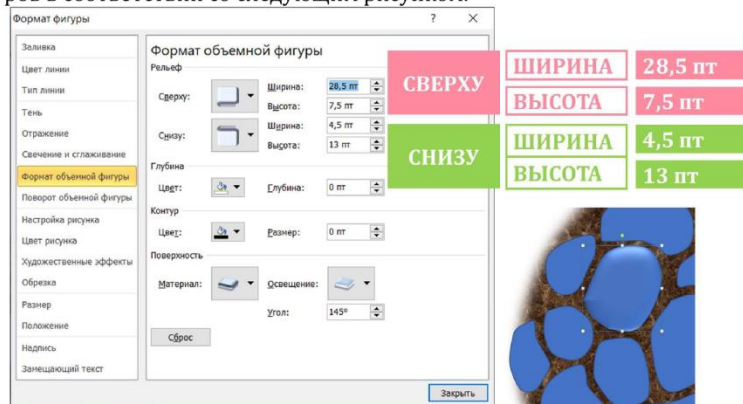


Рисунок 2.6

Скопируем настройки для объема данной фигуры и применим их для остальных объектов-каменей создаваемой текстуры (наклейки), используя инструмент «Формат по образцу», отображаемый на вкладке «Главная».

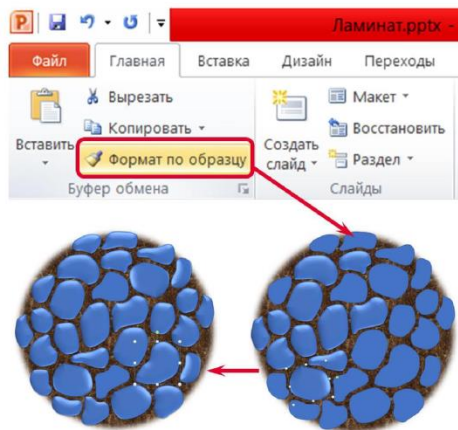


Рисунок 2.7

Изменим стандартные синие заливки полученных объемных камней на текстурные заливки, обращаясь на линейке инструментов к вкладке «Формат», выбирая «заливка фигуры», «Песок» и «Пробка».

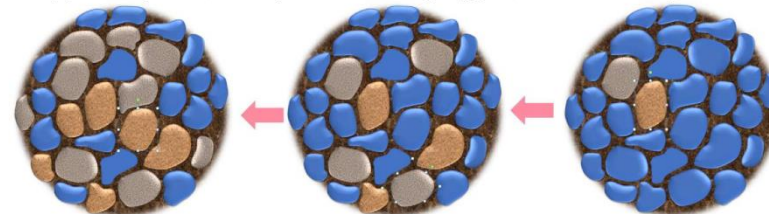


Рисунок 2.8

Дополнительно изменим по своему усмотрению параметры яркости, контрастности, резкости, насыщенности, оттенка некоторых объектов-каменей, к которым применили стандартные текстурные заливки, выделяя соответствующий камень, обращаясь к вкладке «Формат», группе «Изменение», «Коррекция», «Цвет».

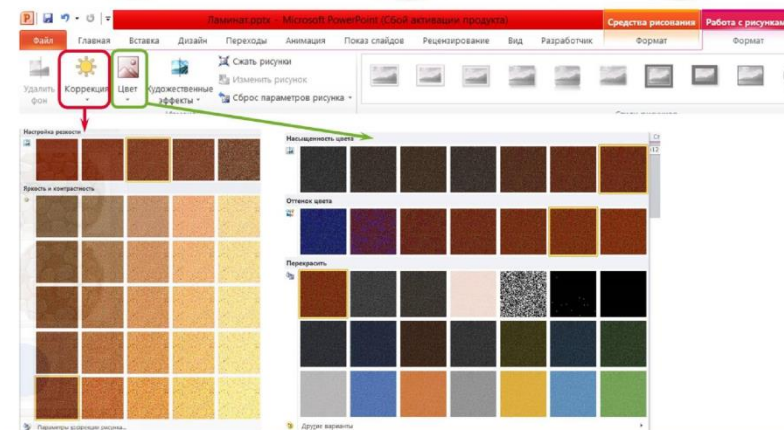
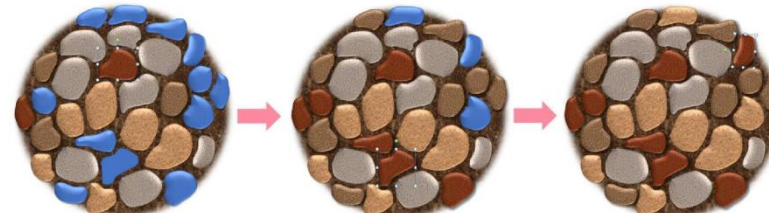


Рисунок 2.9



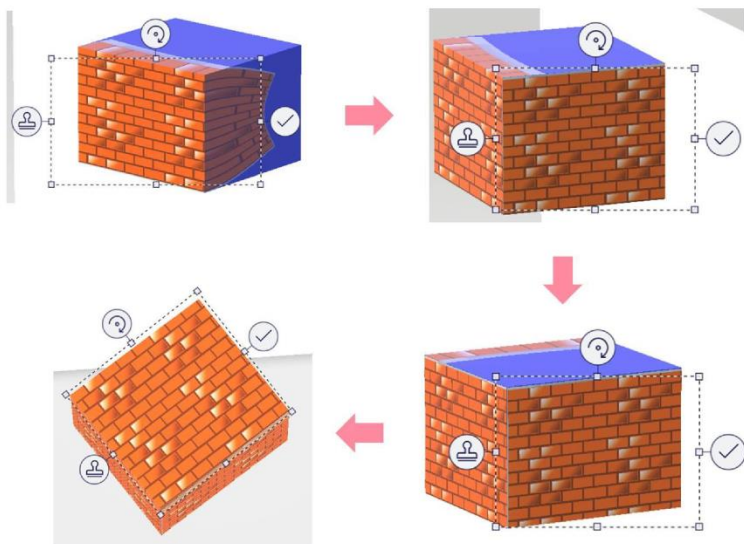


Рисунок 2.37

Добавим три раза наклейку с изображением окна на каждую из противоположных сторон куба с кирпичной текстурой. Размеры каждой наклейки можно изменять, настраивая в соответствии с размером стены.



Рисунок 2.38

Вставим трёхмерный объект «куб», изменим цвет на темно-красный, уменьшим высоту и откорректируем ширину в соответствии с рисунком.



Рисунок 2.39

Создадим тёмный куб путем копирования, изменения цвета, добавив его сверху. Для получения полукруглой крыши вставим трёхмерный объект «цилиндр» таким образом, чтобы половина была видна, а другая половина скрыта внутри, как показано на рисунке. Добавим наклейки с изображением кирпичной кладки.

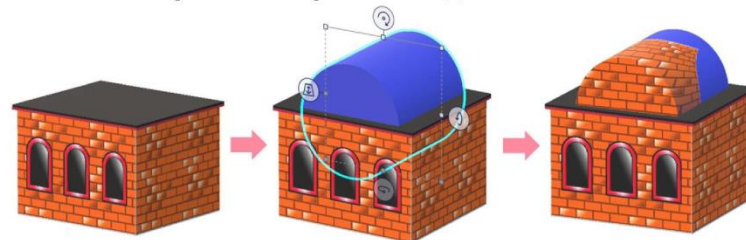


Рисунок 2.40

Вставим два трёхмерных объекта с названием «труба», изменим цвет на чёрный и тёмно-красный.

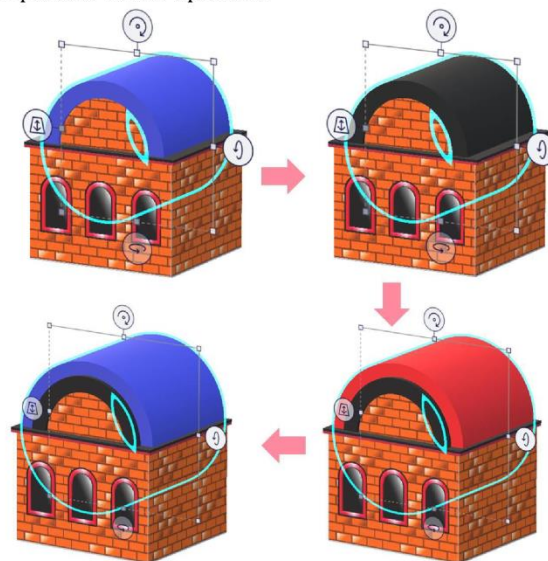


Рисунок 2.41

Добавим наклейки с изображением окна и черепицы для крыши, подготовленные ранее.

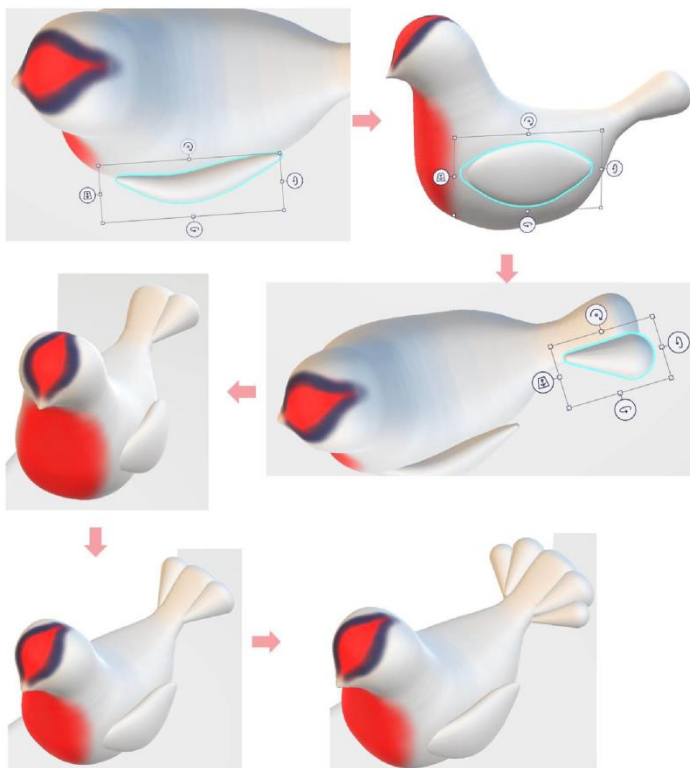


Рисунок 5.4

Создадим копию крылышка трехмерной модели птички, отобразим и разместим с правой стороны, соблюдая симметрию.

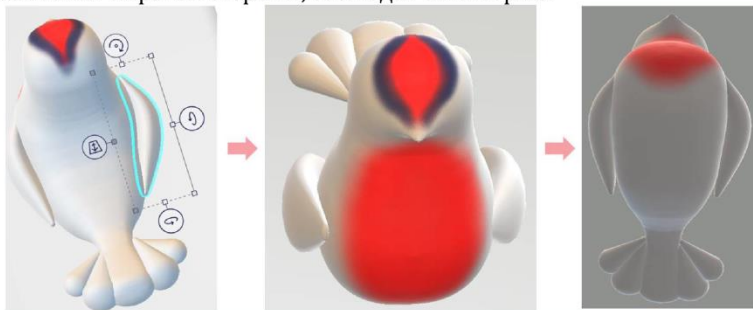


Рисунок 5.5

С помощью программы MS Office PowerPoint создадим изображение глаза для птички, сохраним его в формате .png на прозрачном фоне, используя примеры и инструкции, рассмотренные в моём методическом пособии «Создание векторных иллюстраций графическими средствами программы MS Office PowerPoint». Добавим трехмерный объект «сфера», наклеим на него подготовленную иллюстрацию глаза, уменьшим полученный объект, разместим в соответствии с рисунком 5.6., создадим копию, отобразим слева-направо, получая второй глаз трехмерной модели птички.

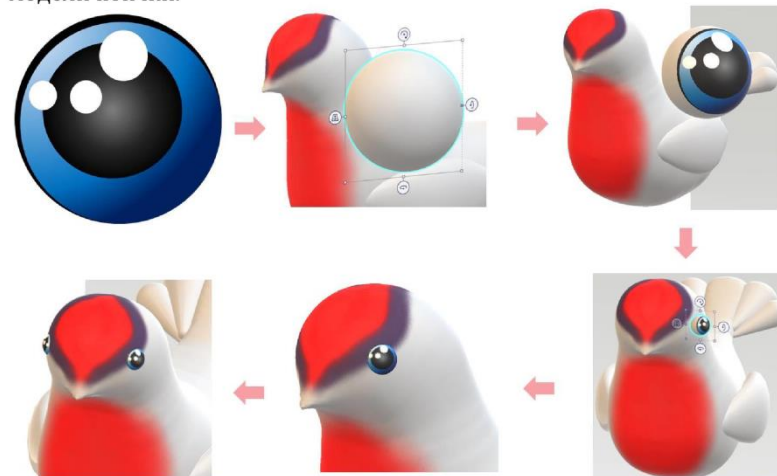


Рисунок 5.6

С помощью трёхмерного инструмента «кисть-тюбик», создадим ножку для трёхмерной модели птички, носик получим с помощью трехмерного инструмента «конус».

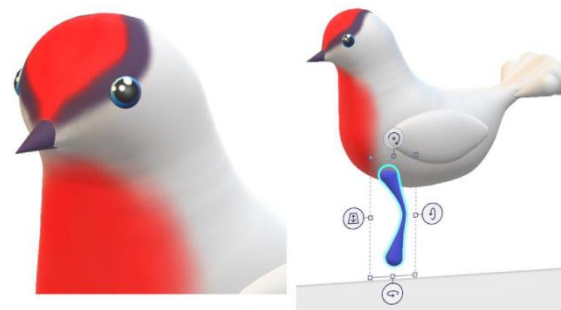


Рисунок 5.7



Добавим листочки, создавая каждый с помощью инструмента «кисть-тюбик», используя инструкции, рассмотренные в примере 3.

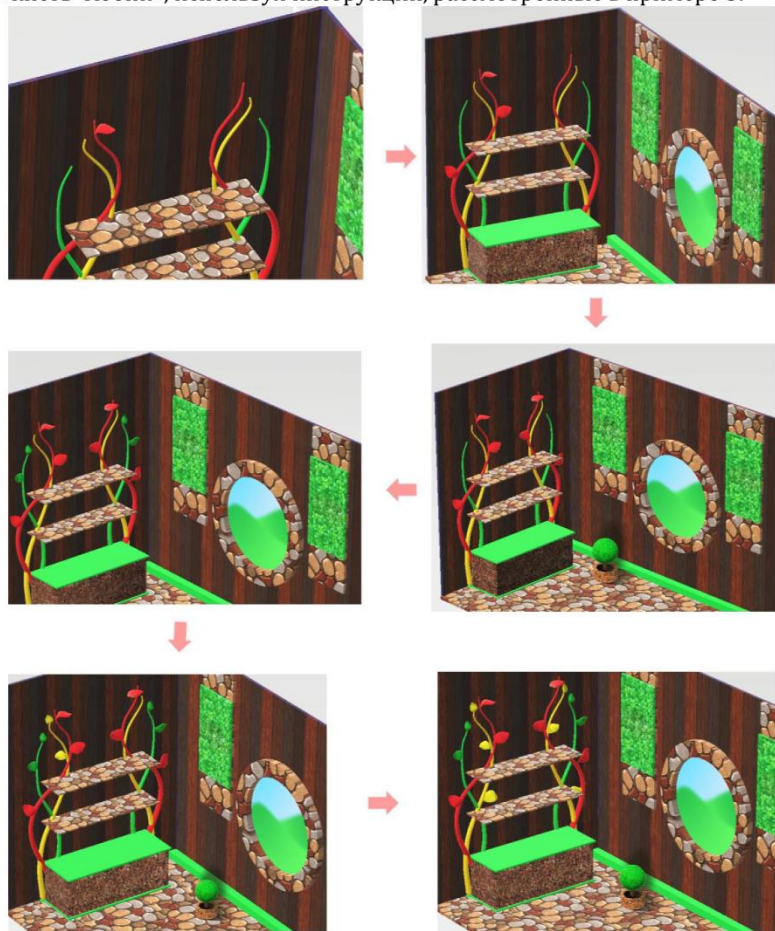


Рисунок 6.20

Создадим с помощью трёхмерных объектов горшочек с подставкой и крышкой, используя сферу, полушарие, цилиндр. Скопируем все элементы, из которых состоит горшочек, добавим две копии, изменив цвет сферы на желтый и красный. Сгруппируем все объекты, образуящие каждый горшочек, разместим их в соответствии с рисунком 6.21.

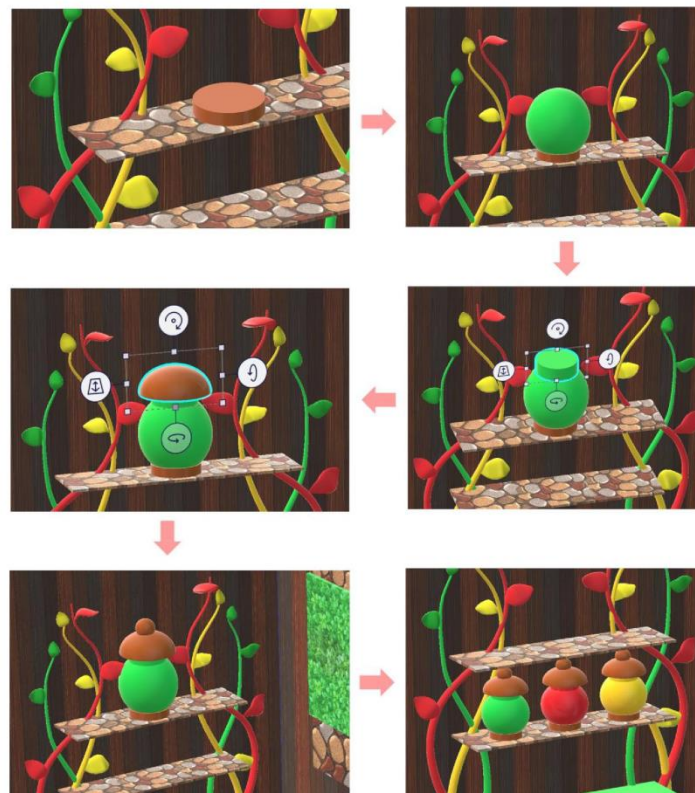


Рисунок 6.21

С помощью трёхмерного инструмента «полушарие» создадим три гарелочки разных цветов и размеров, разместим их на верхней полочке.

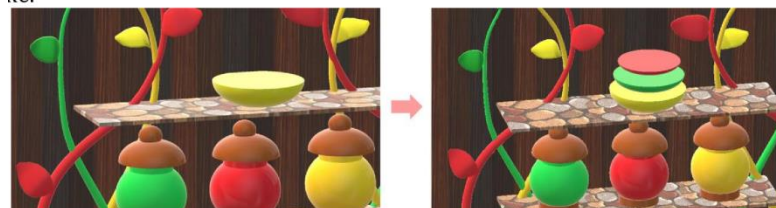


Рисунок 6.22