**3D – смайлик**

На этом уроке мы рассмотрим несложный способ рисования веселого трехмерного смайлика.

Для рисования веселых трехмерных оранжевых смайликов на этом уроке нам понадобятся некоторые дополнительные эффекты (плагины) для Paint.NET, такие как:

* эффект для Paint.NET "Трехмерное изображение" - "Shape3D"
* эффект для Paint.NET "Обработка края выделенной области" - "Bevel Selection"

1. Для начала создадим квадратное изображение, например, размером 400 на 400 пикселей. (Файл – Создать – 400\*400).Фоновый слой оставим белым и создадим еще один прозрачный слой (Слои – Добавить новый слой), который заполним градиентом из двух цветов. В качестве основного цвета использовала "мандариновый, а в качестве дополнительного - "золотистый". Градиент выполняем непосредственно из верхнего левого угла изображения в нижний правый угол и получим то, что изображено на рисунке.
2. Создадим новый прозрачный слой. Если новый слой оказался не на самом верху, а ниже слоя с фоном, переместите его наверх. Сейчас на этом новом слое при помощи инструмента "линия или кривая" нарисуйте глаза и рот будущего смайлика, так как на рисунке. Для рисования линий рта и глаз использовала черный цвет и толщину линии 4.



1. Поскольку наш смайлик в будущем будет представлять собой шарик, типа шарика для пинг-понга, то было бы эффектным сделать полоски глаз и улыбки вдавленными или выпуклыми. Для этого нам понадобится выделить на верхнем слое, на котором мы только что рисовали глаза и улыбку, всю пустую область. Сделать это несложно при помощи инструмента "волшебная палочка". К выделенной пустой области применим дополнительный Эффект - Selection - "Bevel Selection". Для простоты использовала параметры эффекта по умолчанию, кроме основного цвета, его сделала серым, а не белым. Однако вы можете изменять и другие параметры и, возможно, ваш смайлик окажется более симпатичным, чем получился у меня. Получившуюся в результате применения эффекта рамку вокруг изображения удалите (кнопка Delete).
2. Для того что бы сделать смайлик трехмерным, в первую очередь объединяем слои с оранжевым фоном и глазами смайлика, так что бы получился один слой и применяем к этому слою Эффекты - Render - Shape3D. Применяем эффект, стараясь минимально изменять настройки параметров по умолчанию. Тем не менее, некоторые настройки изменить все же пришлось.

* параметр "Texture Map" должен быть выбран "Plane map".
* параметр "Object Rotation" по оси Y мы установили равным 30.
* параметр "Lighting" - "Direction" по оси X вместо -0,75 мы сделали 0,75.
* параметр "Ambient Lighting" увеличили до 0,65.