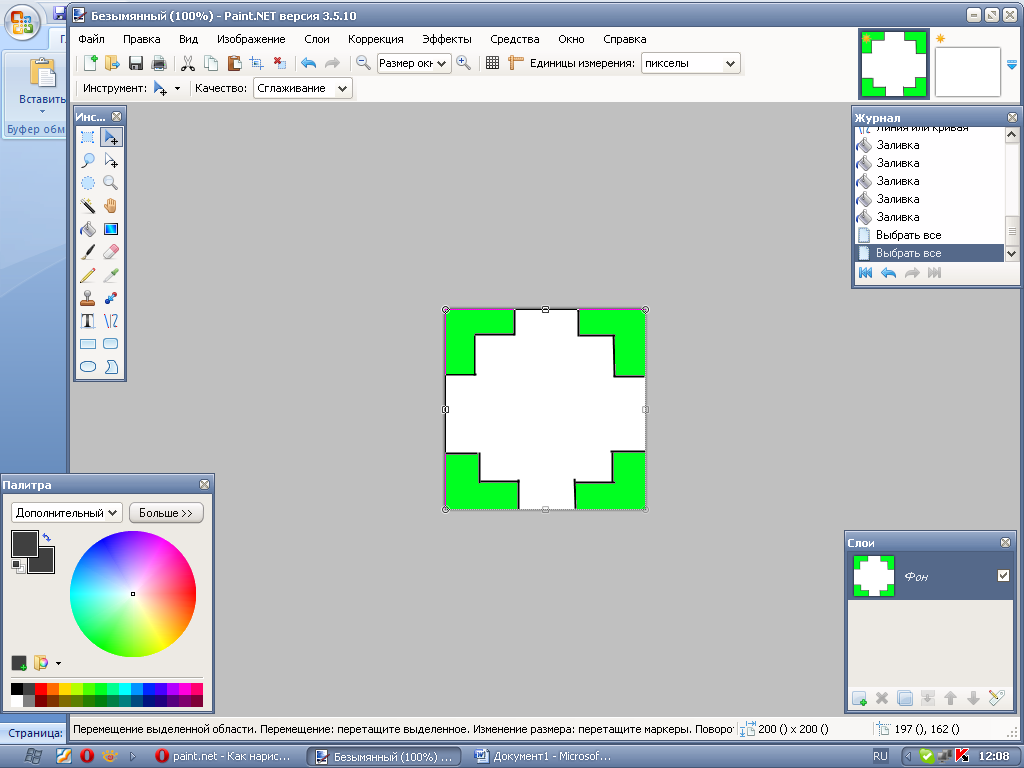
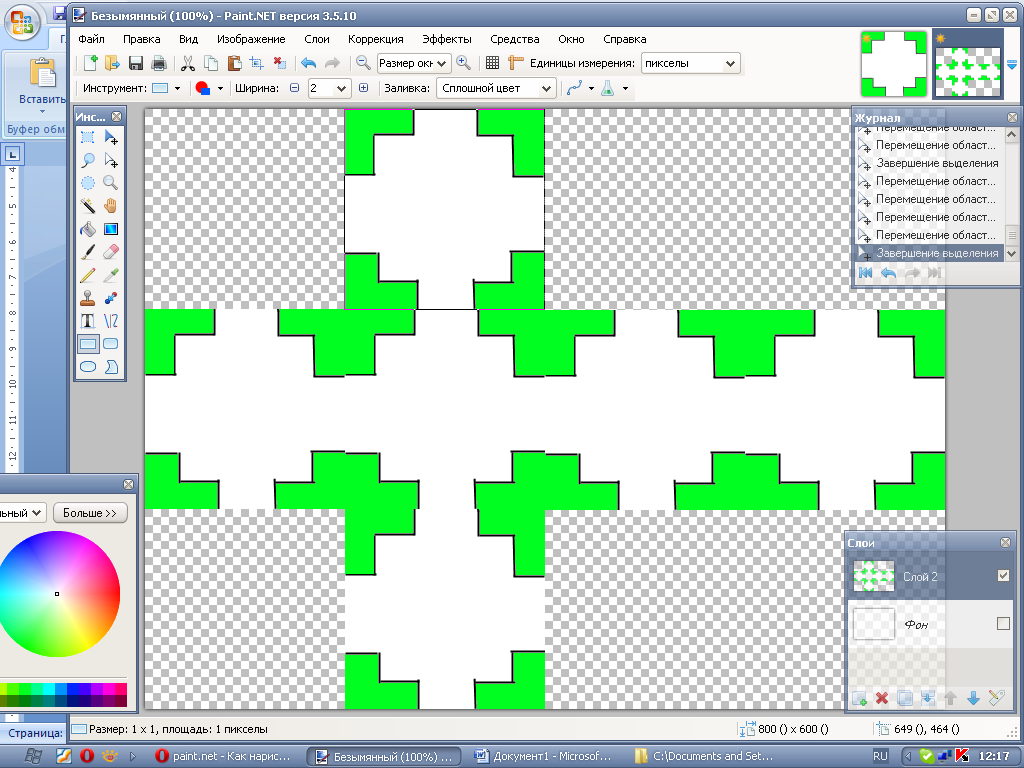
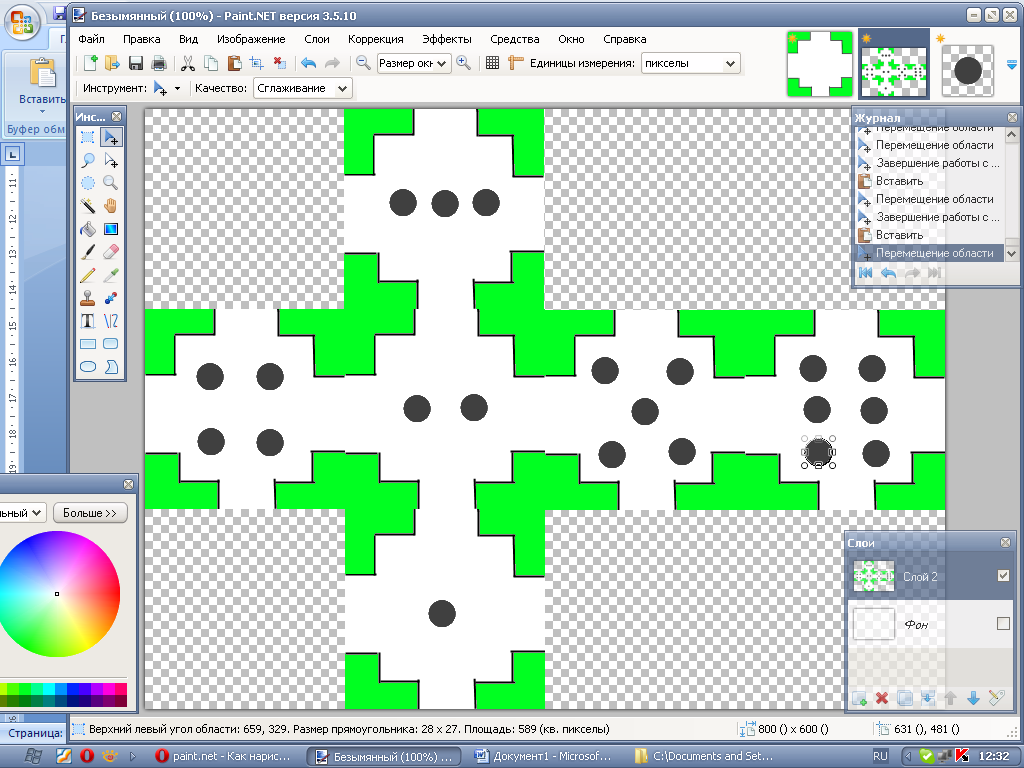
**Рисуем кубик игральной кости**

1. Для начала создаем новое изображение - квадрат размером 200 на 200 пикселей. Фон оставляем белым, а для того, чтобы кубик не был уж совсем скучным, нарисуем с помощью инструмента "линия или кривая" по углам квадрата уголки. Должно получиться что-то похожее на то, что получилось на рисунке.
2. Для рисования развертки куба создадим новое изображение размером в четыре раза шире исходного размера квадрата и в три раза выше.

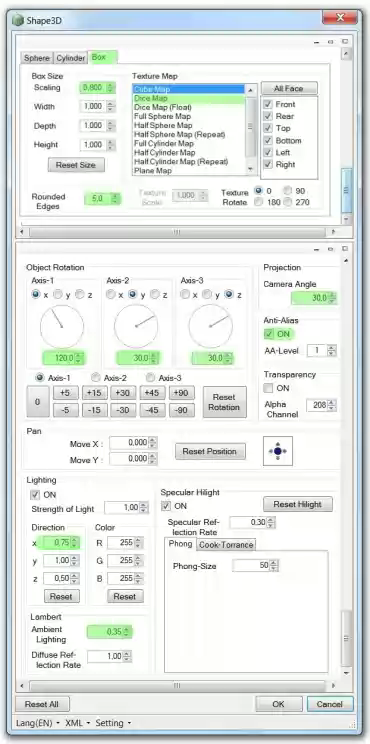
Файл – Создать – 800\*600. Добавим на это изображение новый прозрачный слой Слои – Добавить новый слой и поместим на него несколько изображений нашего квадрата, так как показано на рисунке. Для наглядности белый фоновый слой мы пока отключили.

1. Поскольку мы собирались рисовать игральную кость, то на гранях кубика можно нанести соответствующие метки. В принципе, наносить метки можно сразу на рисунок, но где гарантия того что рука не дрогнет.

Поэтому лучше отдельно создать метки и вставить нужное количество. Результат можно увидеть ниже.

1. Для создания кубика из картинки развертки воспользуемся Эффект- Render - Shape3D".

На рисунке ниже приведены использованные нами параметры настройки эффекта. Параметры, измененные нами, относительно значений по умолчанию отмечены зеленым. Изменяя параметры эффекта, вы сможете добиться и других результатов.



Должен получиться вот такой кубик:

