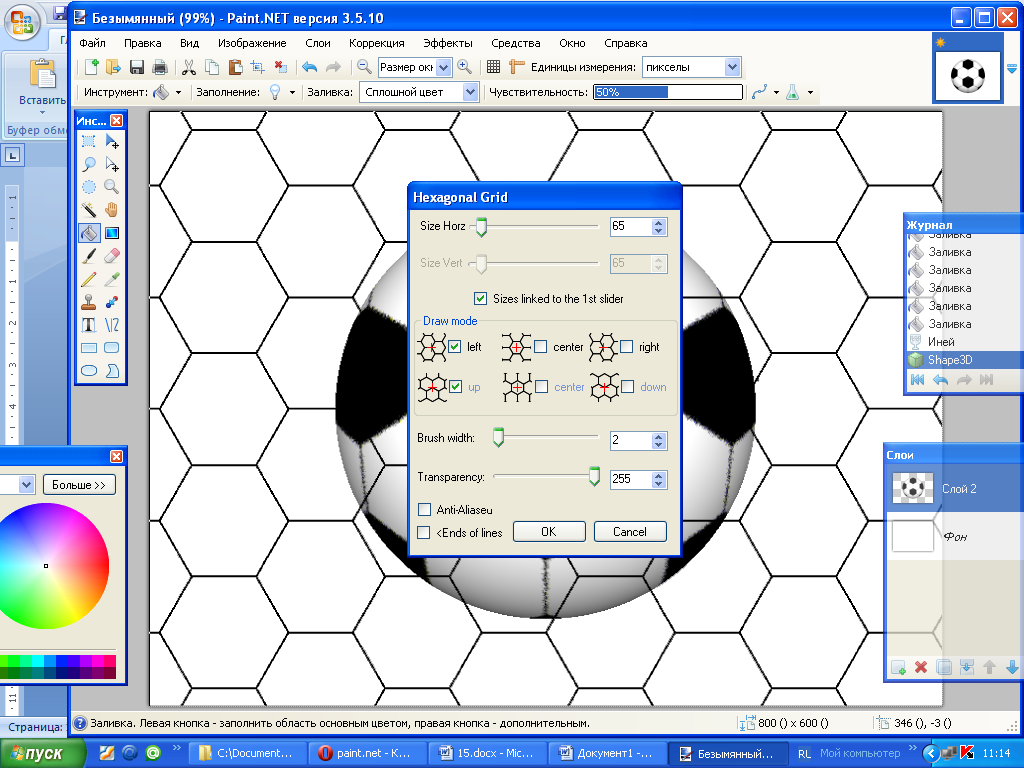
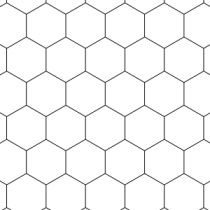
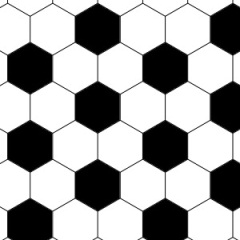
**Этап 1. Рисуем основу футбольного мяча в Paint.NET**

1. Для рисования футбольного мяча создадим новое изображение. Файл – Создать - 600 на 600 точек.

2. Создадим на новом изображении новый слой, Слои- Добавить новый слой который заполним при помощи инструмента "заливка" белым цветом.

3. Теперь перейдем к созданию основы футбольного мяча. Для этого используем дополнительный эффект "шестиугольная сетка" Эффекты – Узоры- Hexagonal grid. Мы для указанных размеров рисунка установили параметр размеров ячейки 65 и толщину кисти 2.

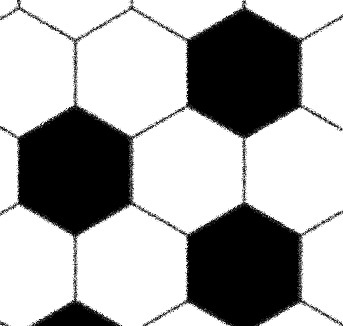
В итоге у нас получилась сетка, такая как на рисунке слева.



**Этап 2. Сделаем узор футбольного мяча**

1. При помощи того же инструмента Paint.NET "заливка" заполним некоторые ячейки сетки черным цветом. Пример заполнения можно увидеть на рисунке справа.

2. Теперь надо несколько состарить будущий футбольный мяч. Для этого нам понадобится стандартный эффект искажения Paint.NET "Иней". Эффекты – Искажение- Иней по умолчанию и получили результат как на рисунке ниже.



Вы же можете попробовать изменять параметры этого эффекта и других использованных эффектов, что бы достичь более интересных результатов.

**Этап 3. Рисуем мяч в Paint.NET**

Теперь применим к слою с узором футбольного мяча эффект для Paint.NET "Трехмерное изображение" - "Shape3D". Эффекты- Render - Shape3D. В этом эффекте мы опять использовали основные параметры по умолчанию, кроме некоторых. Принципиально, параметр сферы **Taxture Map** нужно установить в последний пункт списка **Plane Map (Scalable).** Еще мы изменили параметры освещения **Lighting**, иначе футбольный мяч получался очень тёмным. Мы использовали параметры **Direction X 0, Y 0,20 и Z 1**. А так же интенсивность освещения **Ambient Lighting 0,25**. В принципе менять эти параметры, именно так, как это сделали мы необязательно, наверняка для вашего футбольного меча вы найдете другое оптимальное соотношение. Тем не менее, если вы используете те параметры, которые использовали мы, то в результате должны получить такой же мяч как на рисунке ниже.



Попробуйте использовать за основу мяча не шестиугольную сетку, а основы как на рисунке ниже.

