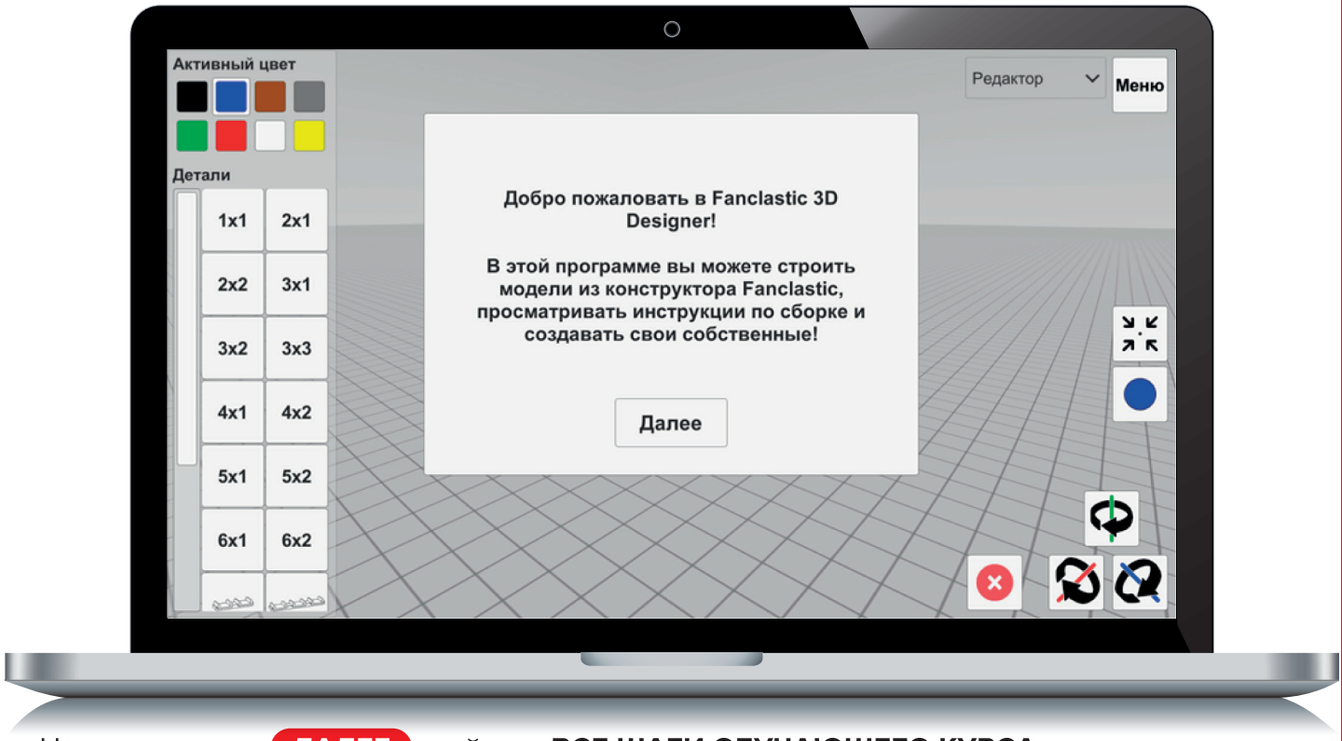
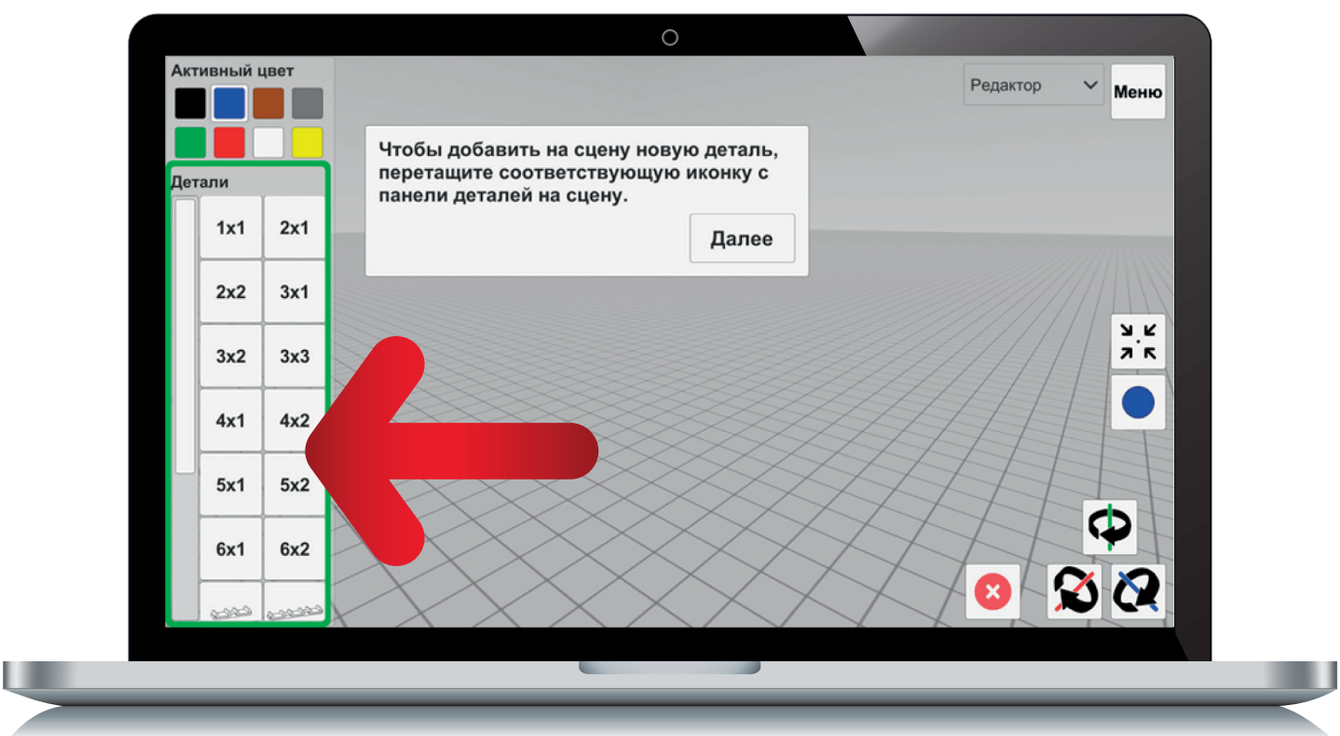
ИНСТРУКЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ПРОГРАММЫ FANCLASTIC 3D DESIGNER.

1. ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ.

При **ПЕРВОМ ЗАПУСКЕ ПРОГРАММЫ** на экране появятся приветствие и краткий курс знакомства с элементами управления программы. Позже вы снова сможете пройти этот курс нажав на кнопку **МЕНЮ->ПОМОЩЬ.**

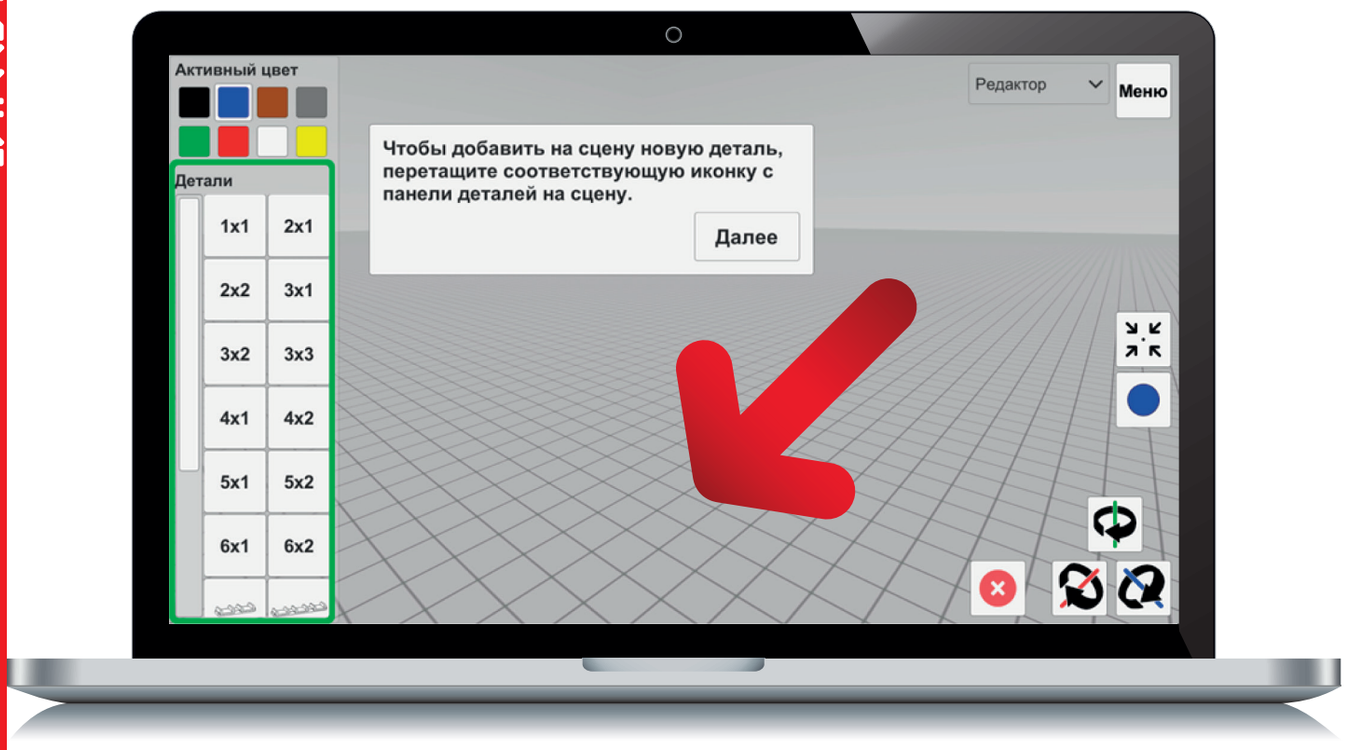


Нажимая кнопку **«ДАЛЕЕ»** пройдите **ВСЕ ШАГИ ОБУЧАЮЩЕГО КУРСА.**

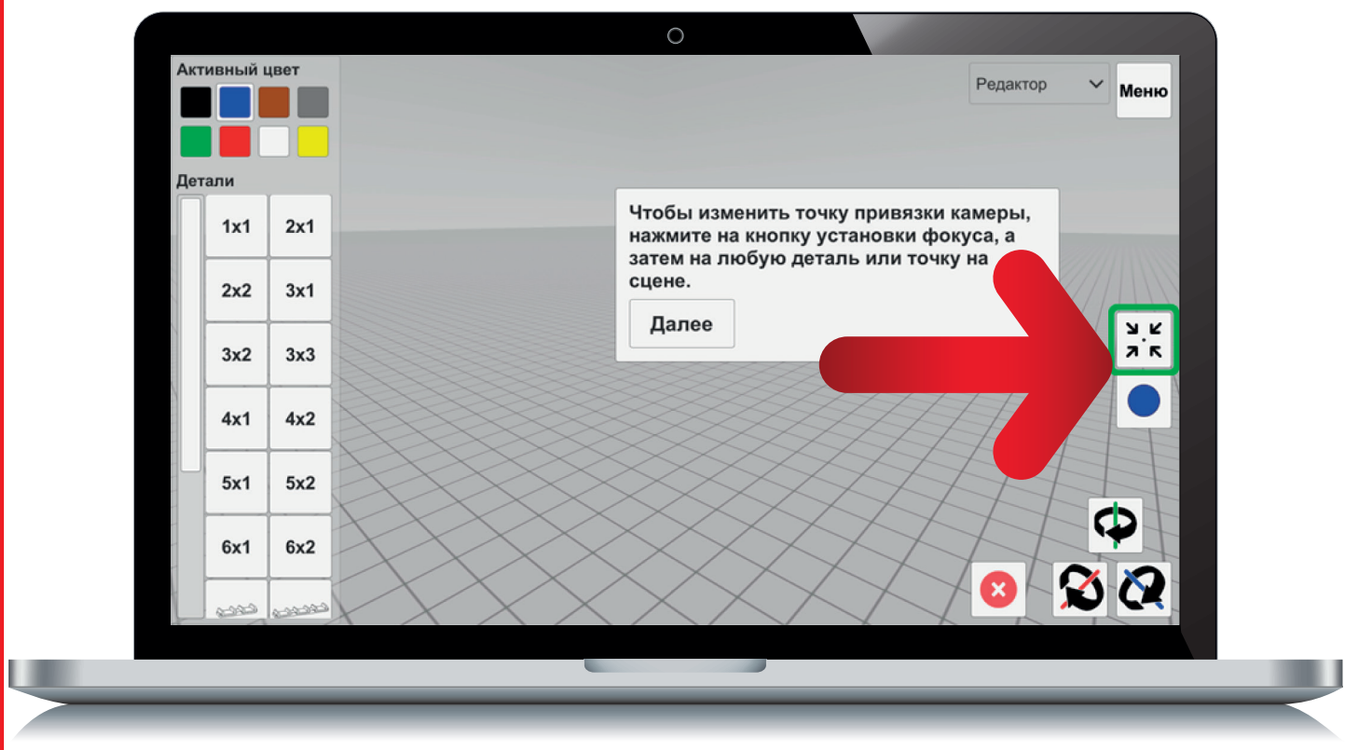


Здесь **ЗЕЛЕНОЙ РАМКОЙ** выделена область, где расположены **КНОПКИ ДЕТАЛЕЙ ФАНКЛАСТИК**. Из этих деталей и будут создаваться трехмерные объекты. Название каждой основной детали указывает на **КОЛИЧЕСТВО УЗЛОВ** (пересечений горизонтальных и вертикальных линий) в ширину и длину.

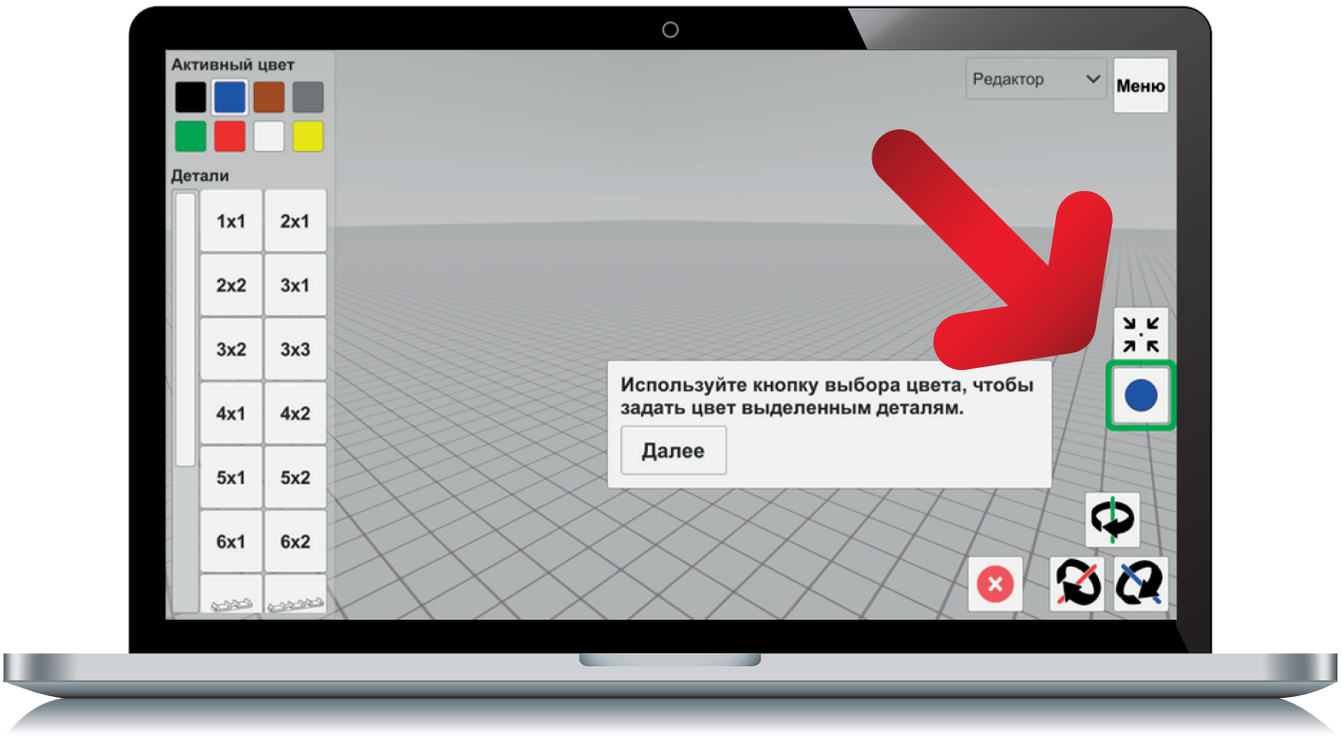
Например, **ДЕТАЛЬ 5X1 (ПЯТЬ НА ОДИН) ИМЕЕТ 5 УЗЛОВ В ДЛИНУ И 1 ШИРИНУ.** На кнопках вспомогательных деталей изображены сами эти детали.



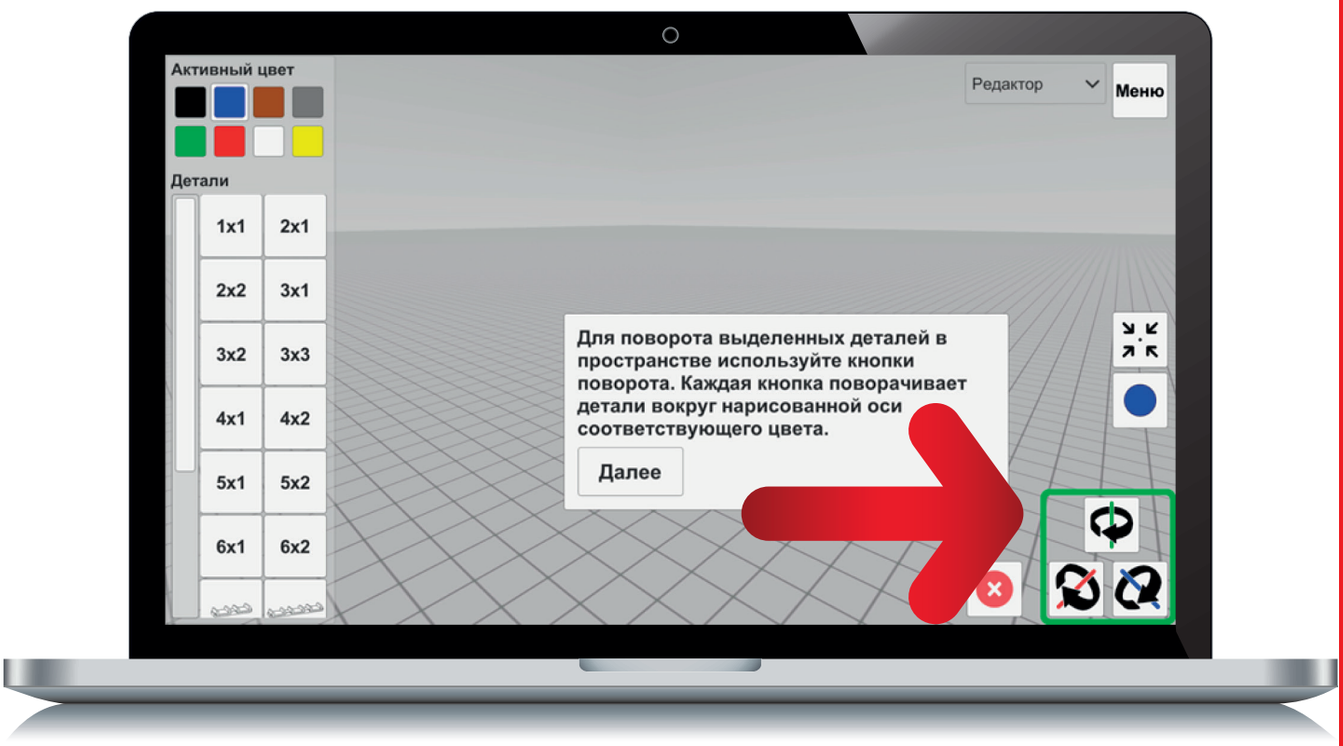
Строить объекты из деталей Фанкластик мы будем на **СЦЕНЕ** - трехмерном бесконечном пространстве, основание которой для наглядности размечено пересекающимися линиями. Нажмите кнопку **«ДАЛЕЕ».**



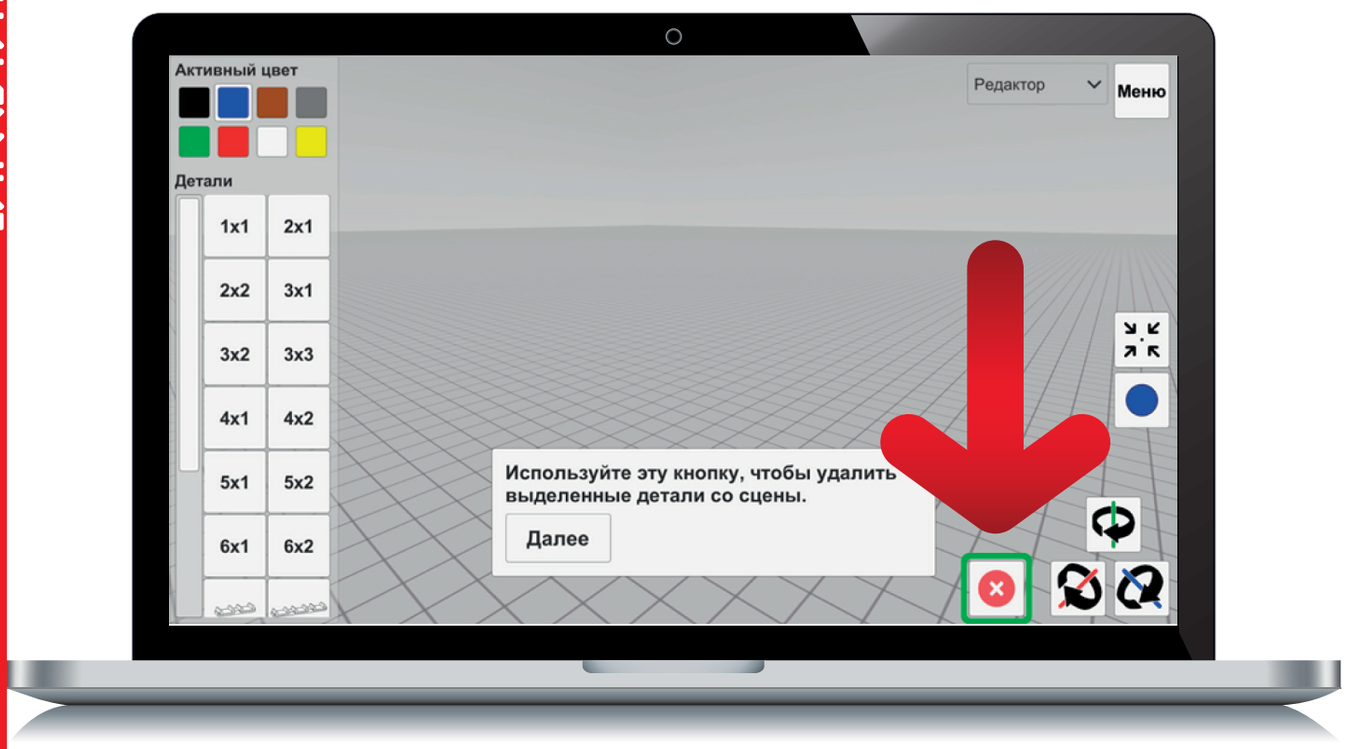
На следующем экране **ЗЕЛЕНОЙ РАМКОЙ** выделена кнопка **«ТОЧКА ПРИВЯЗКИ КАМЕРЫ»**. В компьютерной графике предполагается что мы смотрим на сцену через виртуальную камеру. **ТОЧКА ПРИВЯЗКИ КАМЕРЫ** — невидимая точка в пространстве, вокруг которой вращается камера. Пользователь устанавливает и меняет её самостоятельно. Нажмите кнопку **«ДАЛЕЕ».**



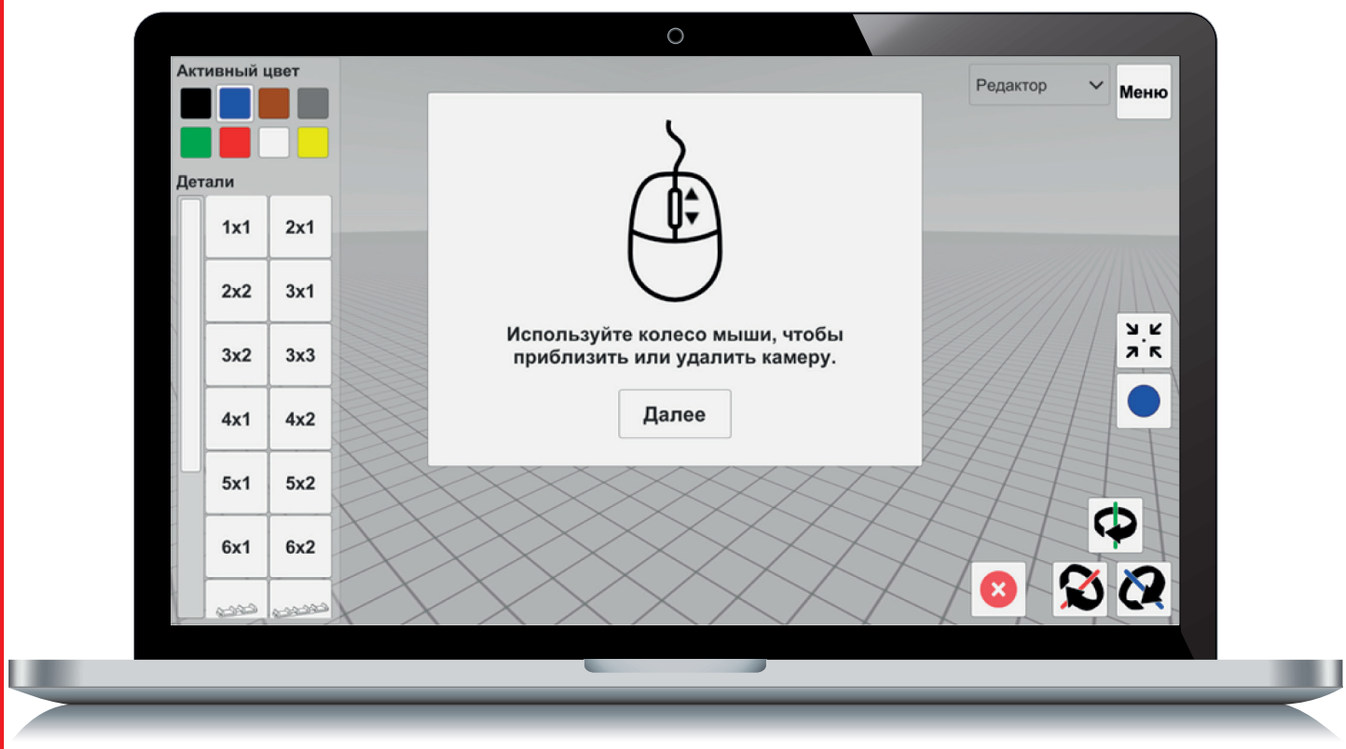
Кнопка **«ВЫБОРА ЦВЕТА»** используется для задания цвета деталям, которые уже находятся на сцене. Вы можете выделить и раскрасить одну или сразу несколько деталей. Нажмите кнопку **«ДАЛЕЕ».**



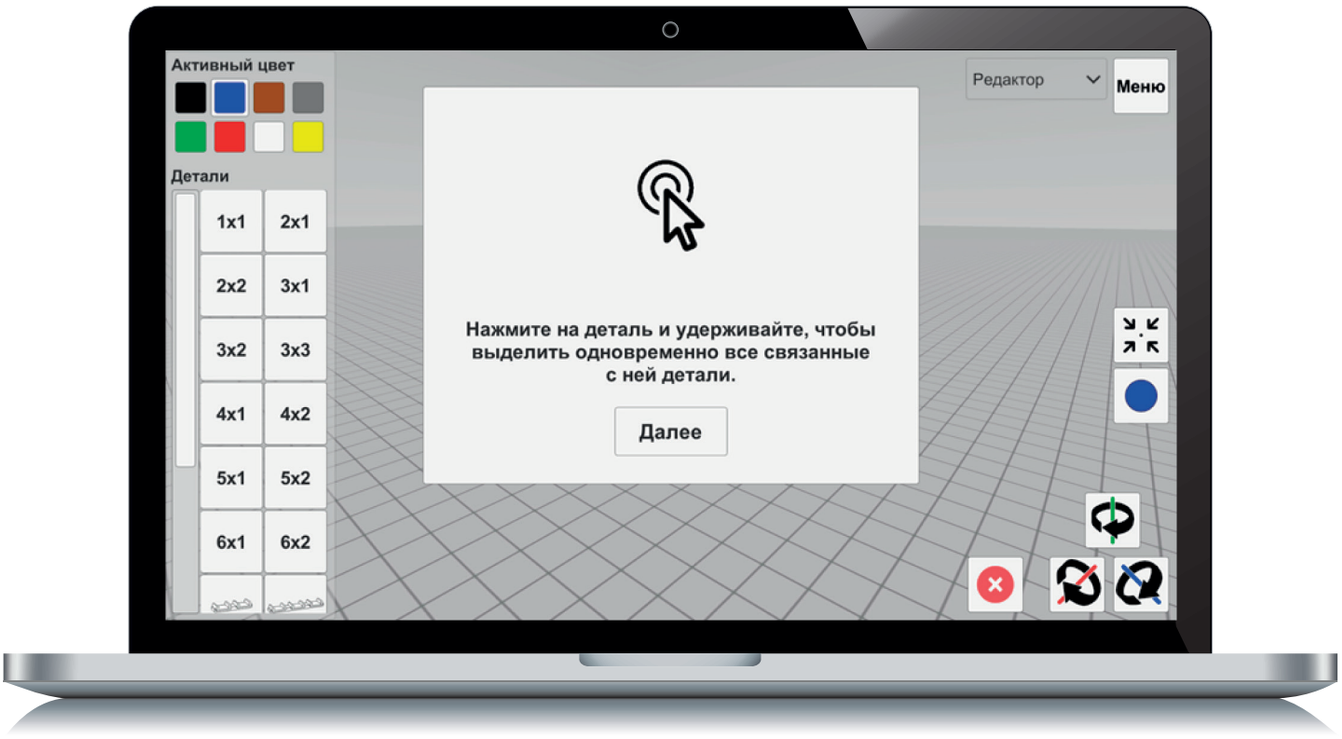
Кнопки **«ПОВОРОТА»** осуществляют поворот выделенной детали или группы деталей в пространстве. Нажмите кнопку **«ДАЛЕЕ».**



Кнопка **«УДАЛЕНИЕ»** позволяет удалить выделенную деталь или группу деталей со сцены. Нажмите кнопку **«ДАЛЕЕ».**

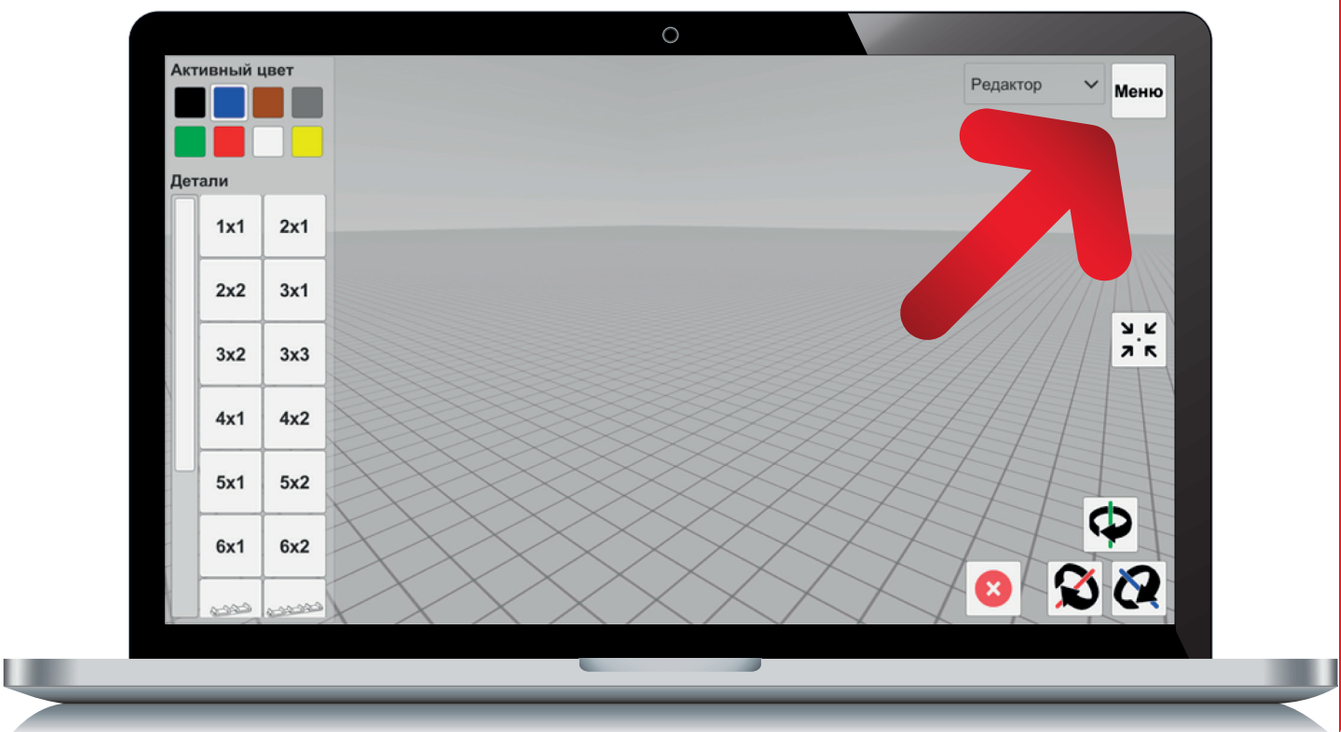


СОВЕТ: НА КОМПЬЮТЕРЕ — ЧТОБЫ ПРИБЛИЗИТЬ ИЛИ УДАЛИТЬ КАМЕРУ, ВРАЩАЙТЕ КОЛЕСО МЫШИ. НА ПЛАНШЕТЕ ИЛИ СМАРТФОНЕ — ЧТОБЫ ПРИБЛИЗИТЬ КАМЕРУ, СВЕДИТЕ ДВА ПАЛЬЦА. ЧТОБЫ УДАЛИТЬ КАМЕРУ — РАЗВЕДИТЕ. Нажмите кнопку **«ДАЛЕЕ».**

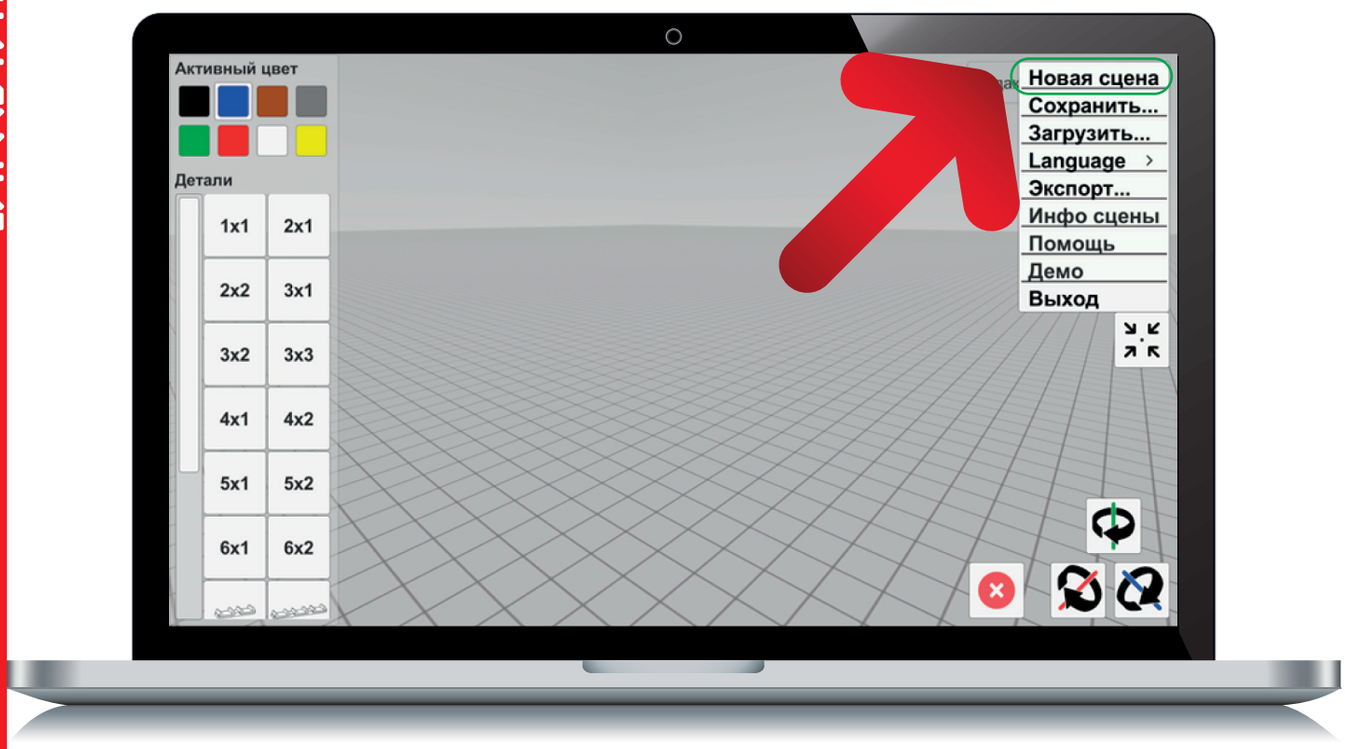


СОВЕТ: Чтобы **ВЫДЕЛИТЬ ОДНУ ДЕТАЛЬ**, **НАЖМИТЕ НА НЕЕ** – вокруг детали появится **ЗЕЛЕНАЯ РАМКА**. Чтобы выделить **ГРУППУ СВЯЗАННЫХ ДЕТАЛЕЙ, НАЖМИТЕ НА ЛЮБУЮ ДЕТАЛЬ ИЗ ГРУППЫ И УДЕРЖИВАЙТЕ ЕЕ БОЛЕЕ 2 СЕКУНД** — вокруг всей группы появится зеленая рамка. Нажмите кнопку **«ДАЛЕЕ».**

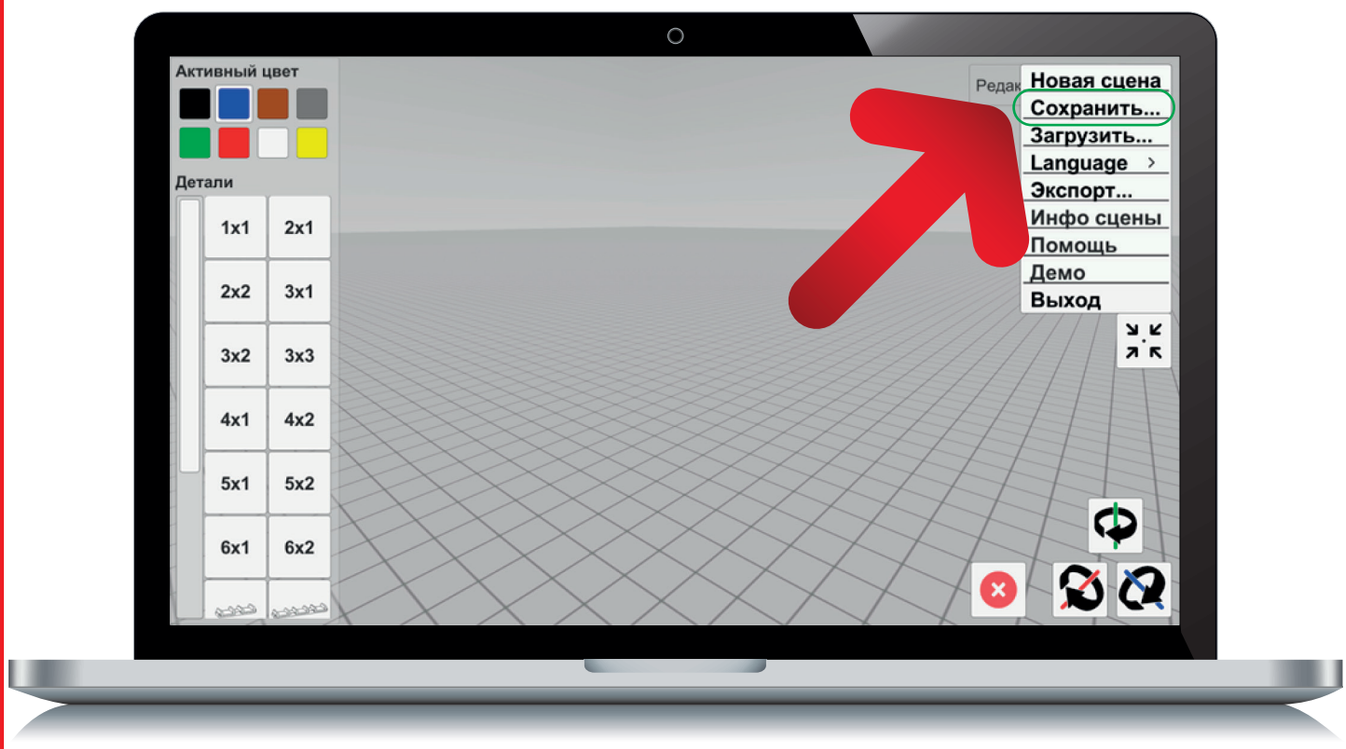
2. МЕНЮ ПРОГРАММЫ.



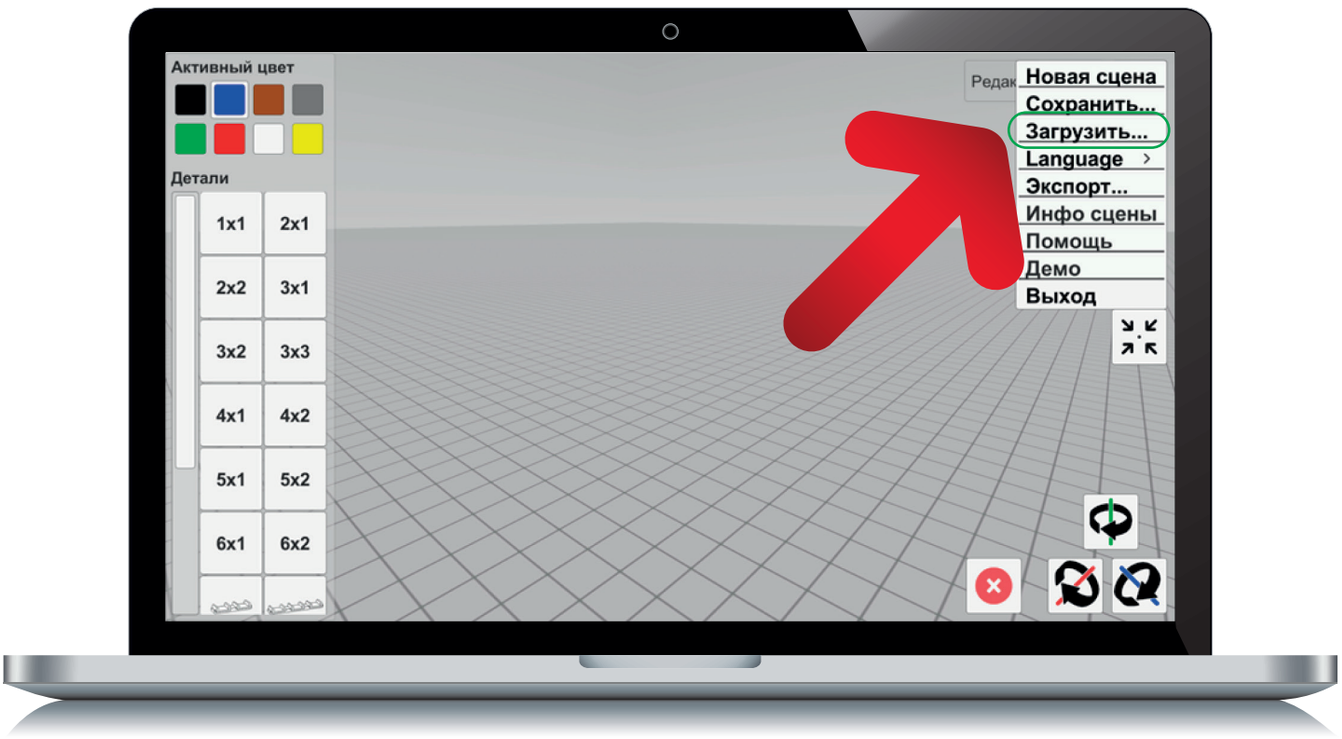
Нажмите кнопку **«МЕНЮ»** для вызова меню программы.



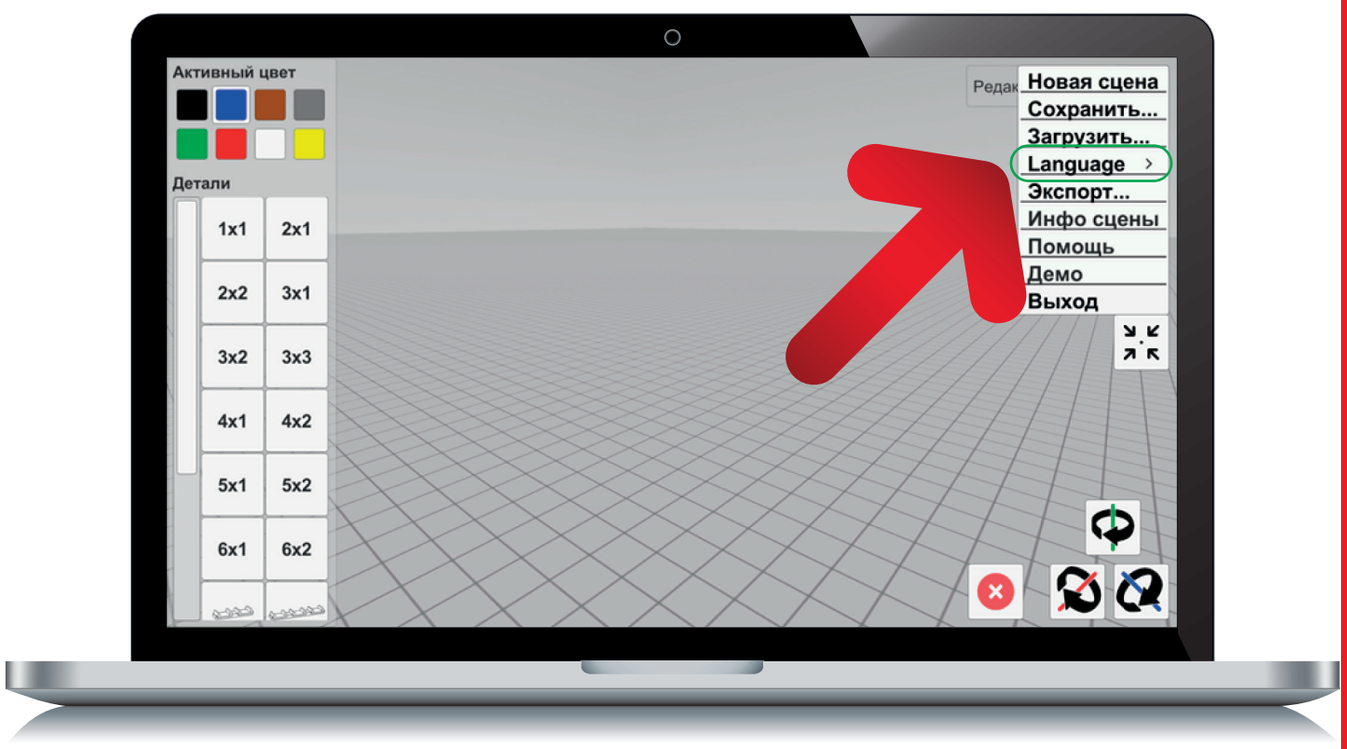
Нажмите **«НОВАЯ СЦЕНА»** чтобы удалить все детали со сцены.



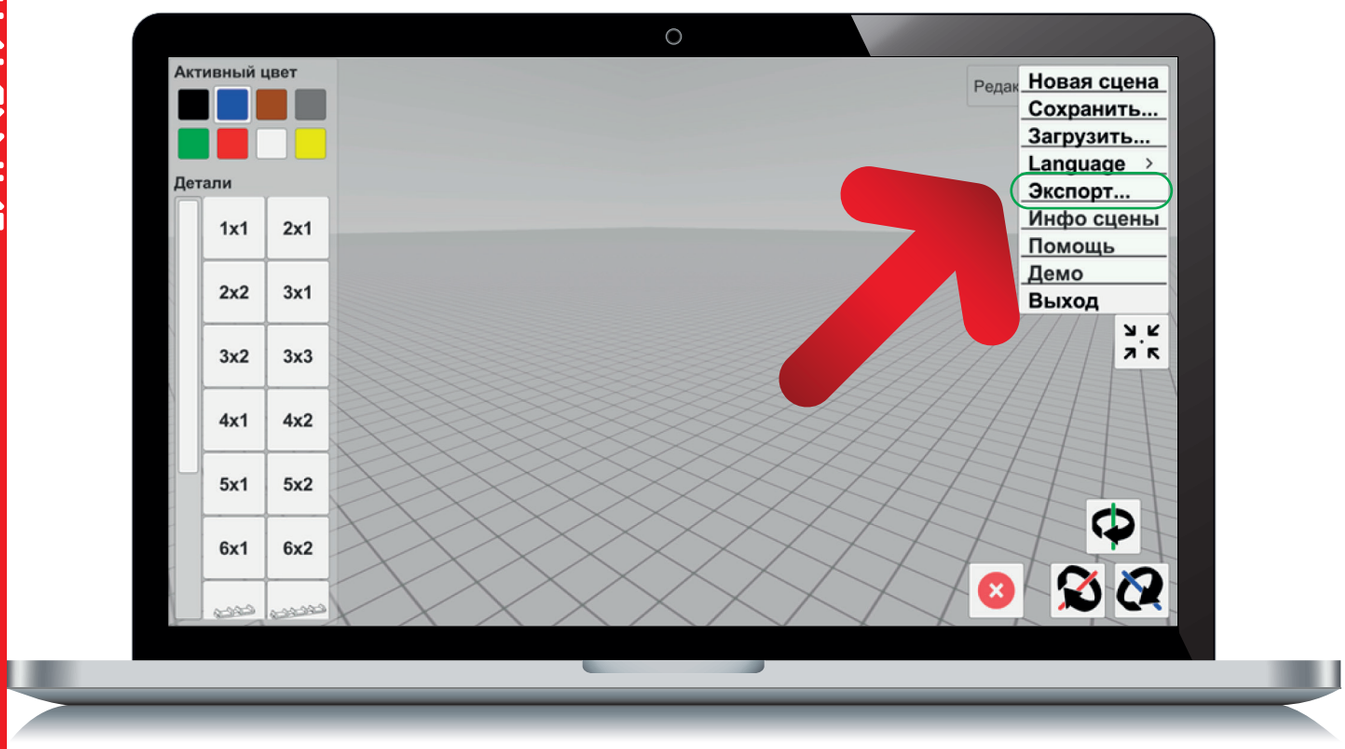
Нажмите **«СОХРАНИТЬ»** чтобы сохранить созданный вами объект.



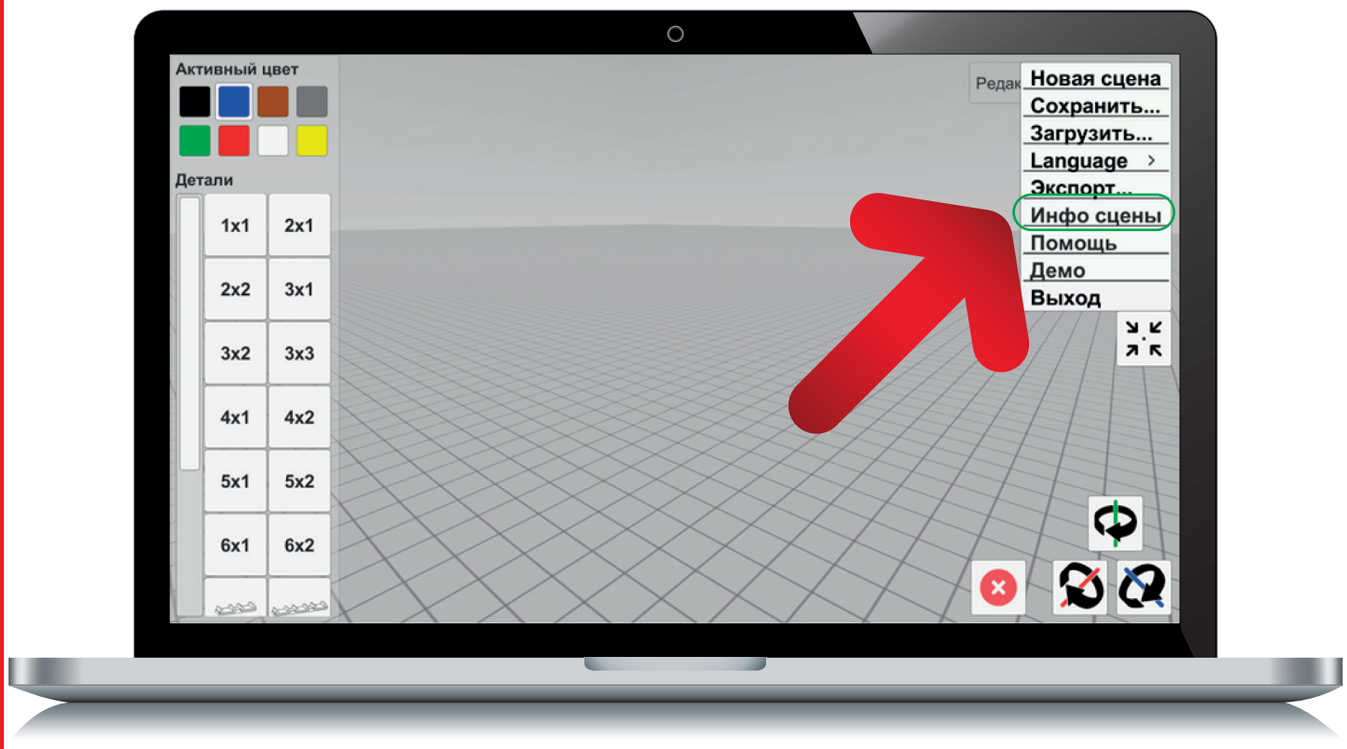
Нажмите **«ЗАГРУЗИТЬ»** чтобы загрузить сохраненный ранее объект.



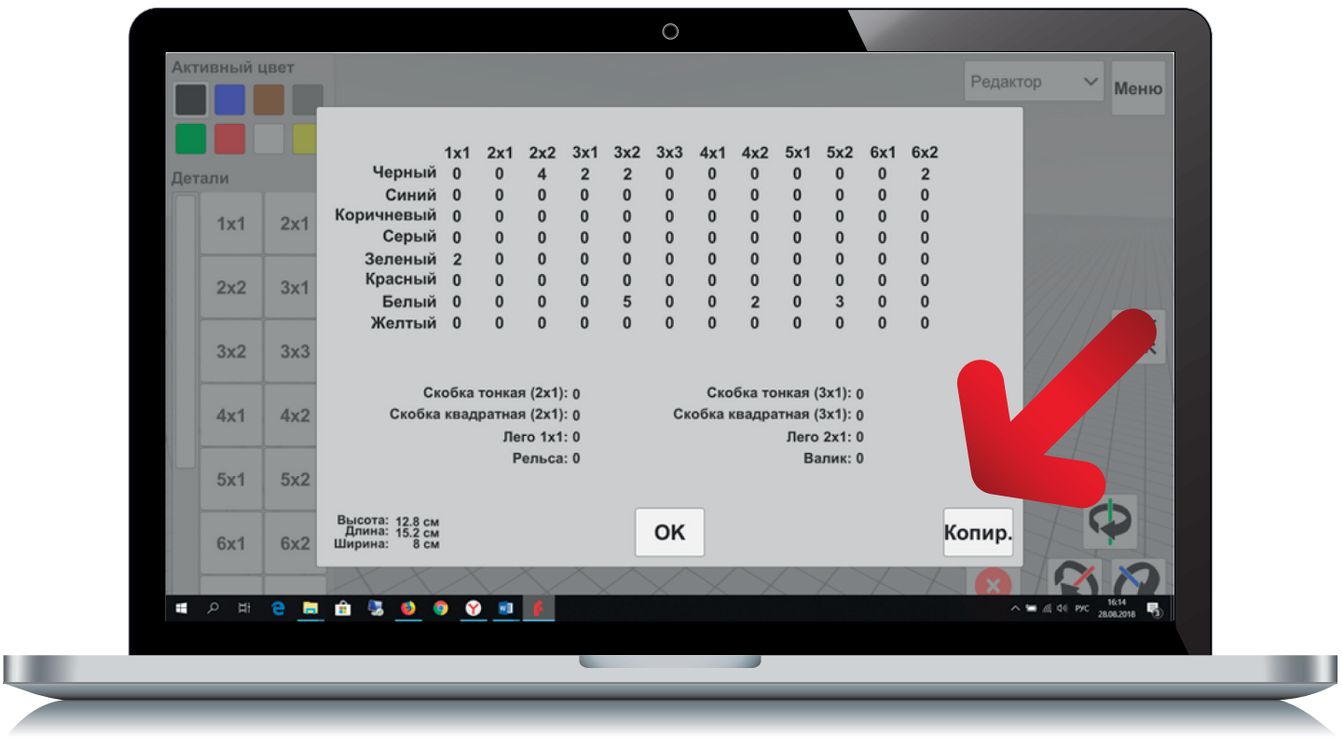
Нажмите **«LANGUAGE»** чтобы изменить язык надписей элементов управления программы.



Нажмите **«ЭКСПОРТ»** чтобы сохранить модель в формате FBX. Файлы формата FBX используются для обмена с другими графическими программами.



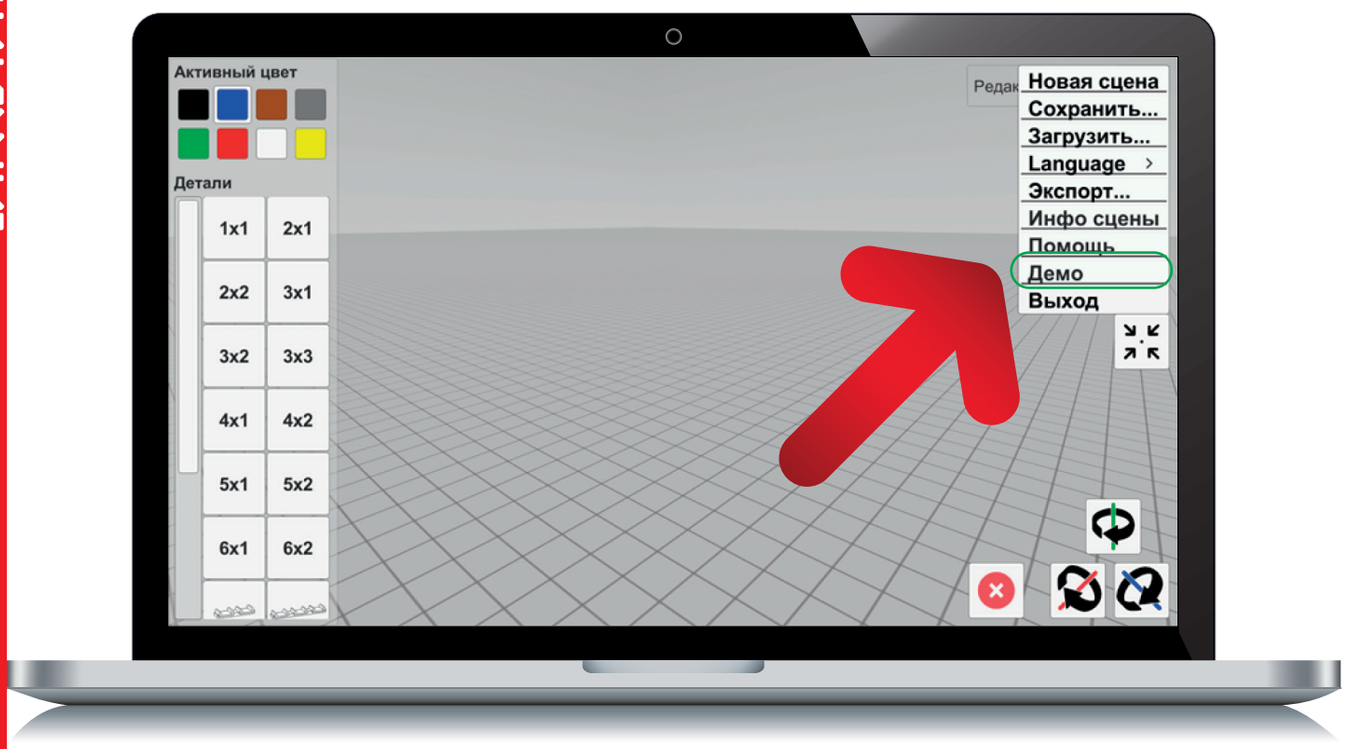
Нажмите **«ИНФО СЦЕНЫ»** чтобы получить данные о количестве деталей на сцене и о физических размерах построенной вами модели.



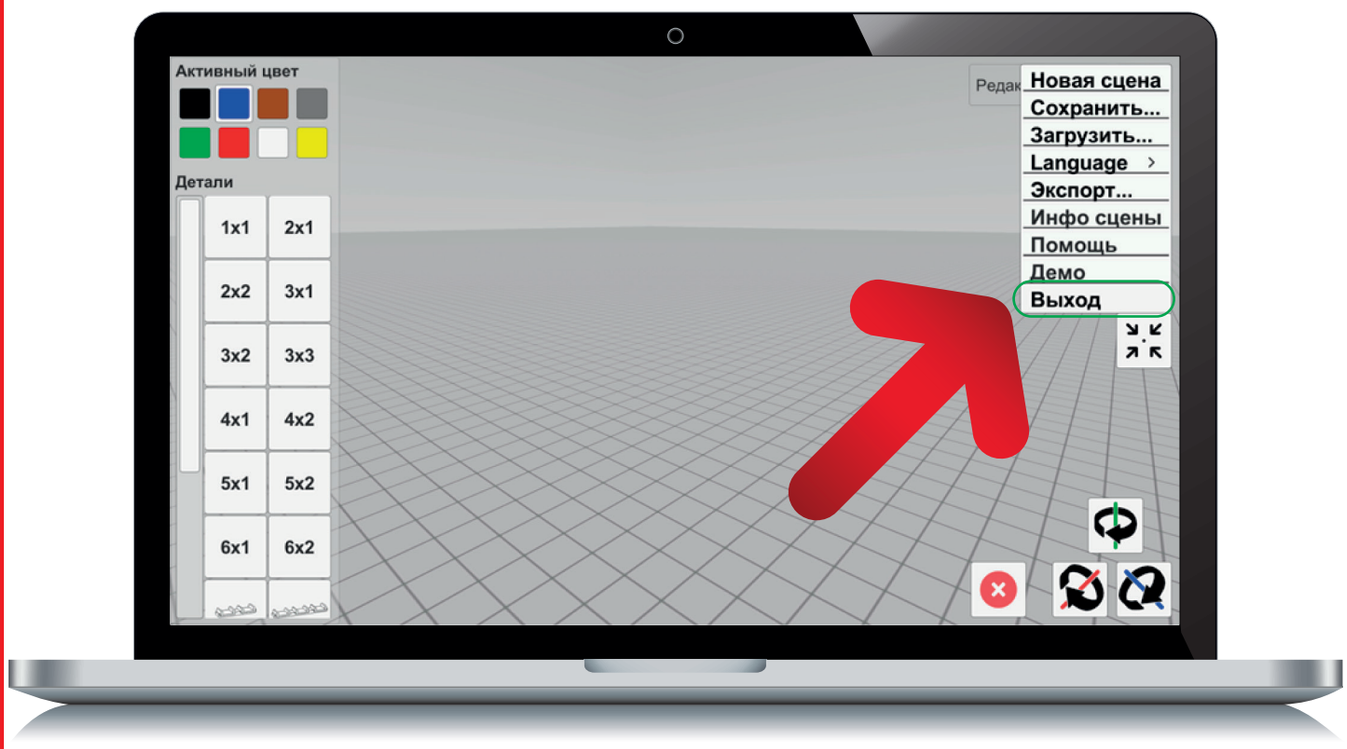
Информацию можно скопировать нажав кнопку **«КОПИРОВАТЬ».** Чтобы закрыть окно информации нажмите **«ОК».**



Нажмите **«ПОМОЩЬ»** чтобы пройти краткий курс знакомства с элементами управления программы.

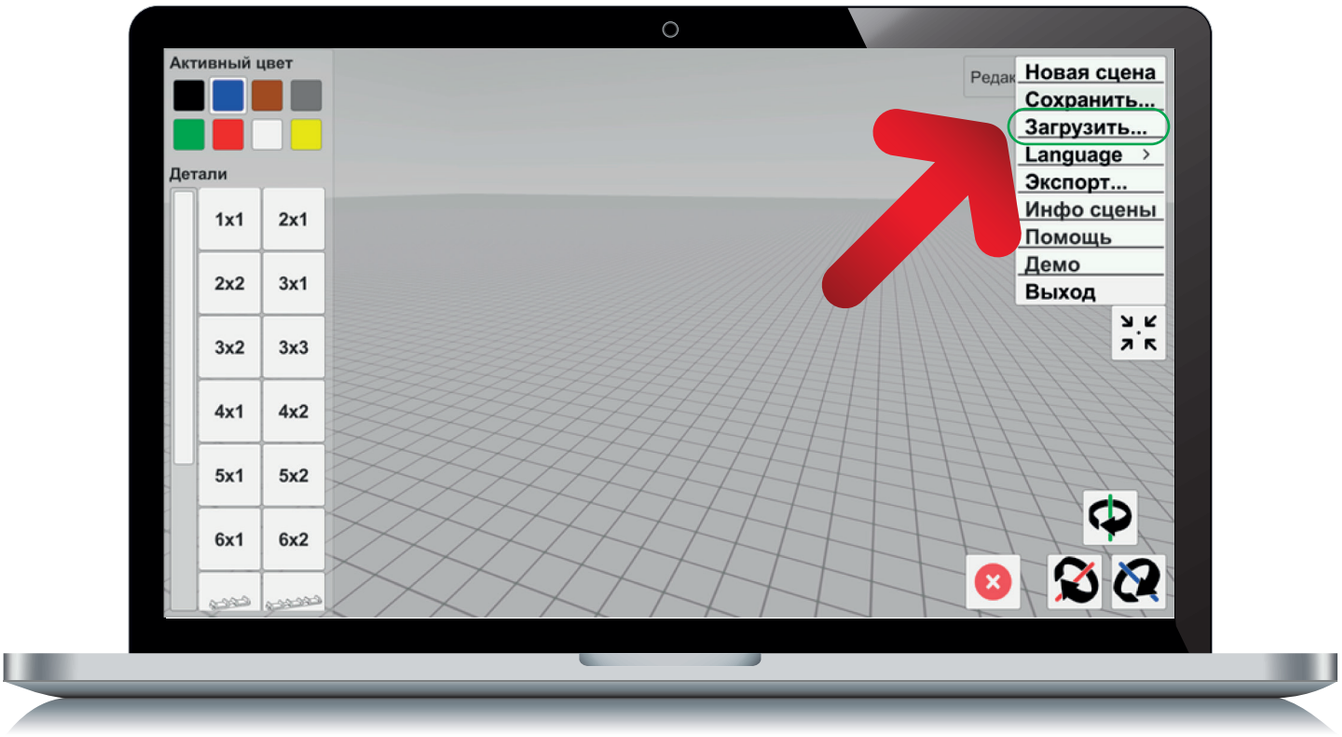


Нажмите **«ДЕМО»** чтобы загрузить одну из **БОЛЕЕ ЧЕМ СТА МОДЕЛЕЙ**, созданных для вас командой **ФАНКЛАСТИК.** Любую из них можно просмотреть **В РЕЖИМЕ ПОШАГОВОЙ ИНСТРУКЦИИ ПО СБОРКЕ.**

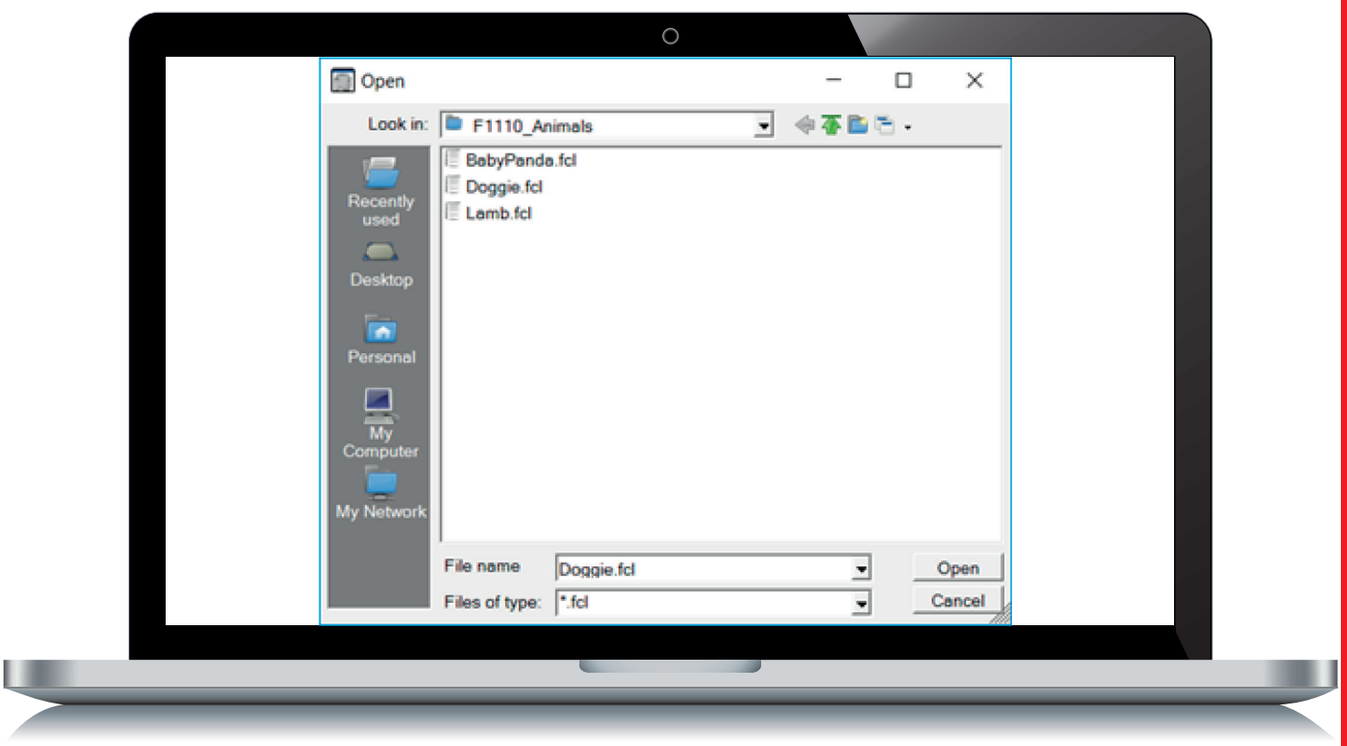


Нажмите **«ВЫХОД»** для закрытия программы.

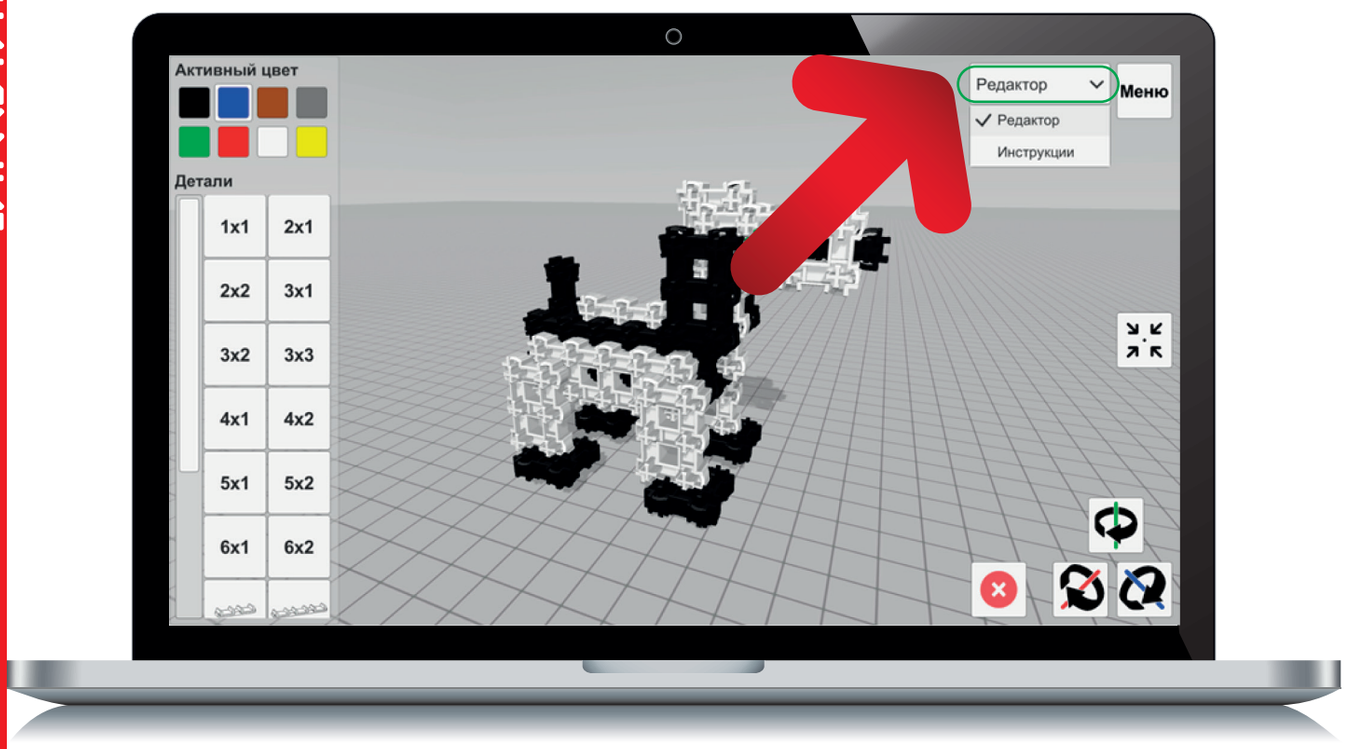
3. ПРОСМОТР ПОШАГОВОЙ ИНСТРУКЦИИ ПО СБОРКЕ.



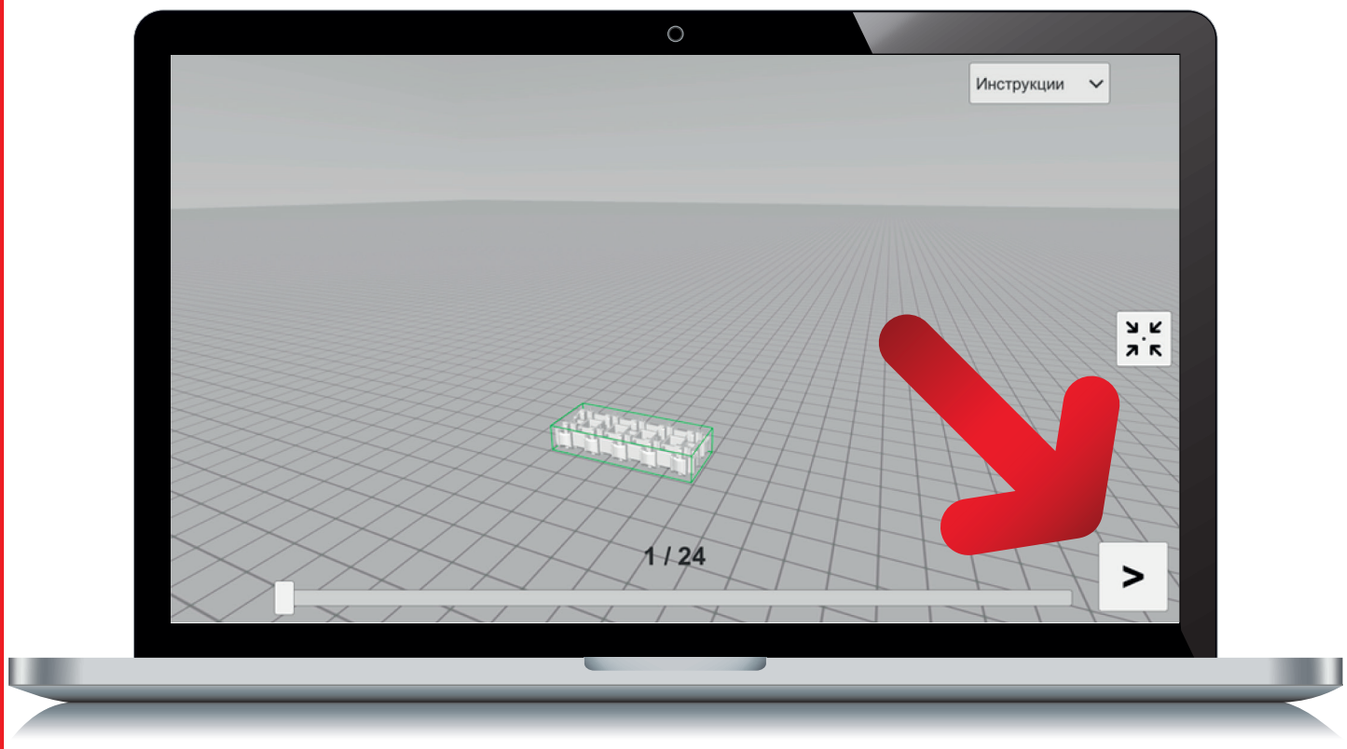
Нажмите **МЕНЮ->ЗАГРУЗИТЬ.**



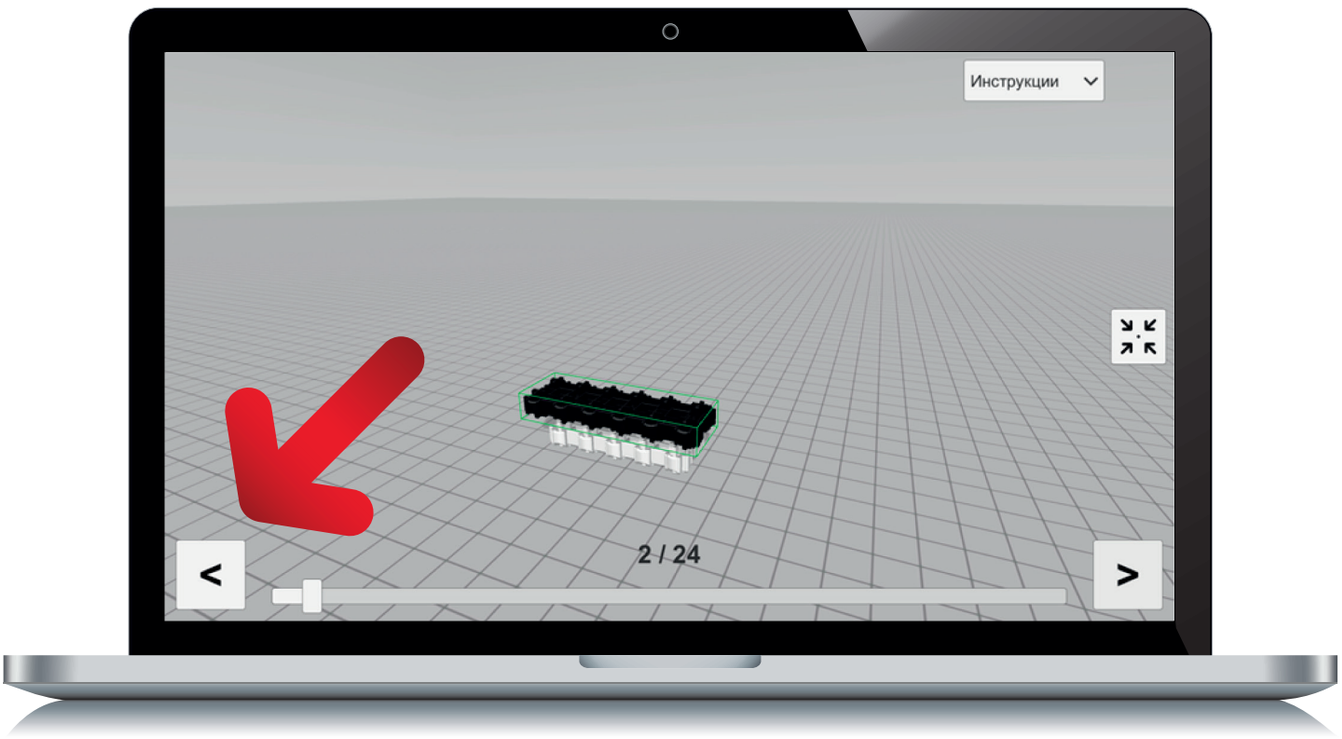
Выберите сохраненный на диске файл модели, которую вы хотите собрать. Нажмите кнопку **«OPEN».**



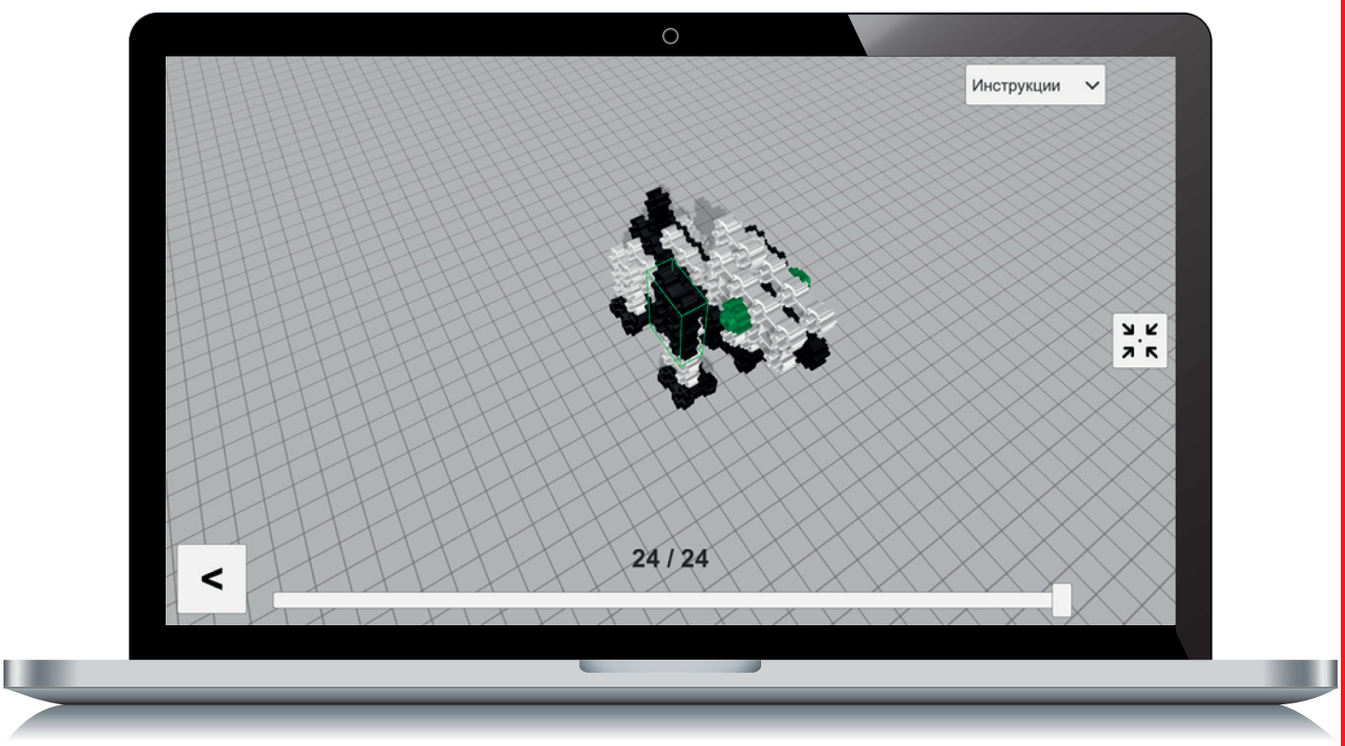
Перейдите в режим инструкций. Нажмите кнопку **РЕДАКТОР->ИНСТРУКЦИИ.**



Вы на первом шаге инструкции по сборке. Нажмите кнопку **ВПЕРЕД** «>», чтобы перейти на следующий шаг.

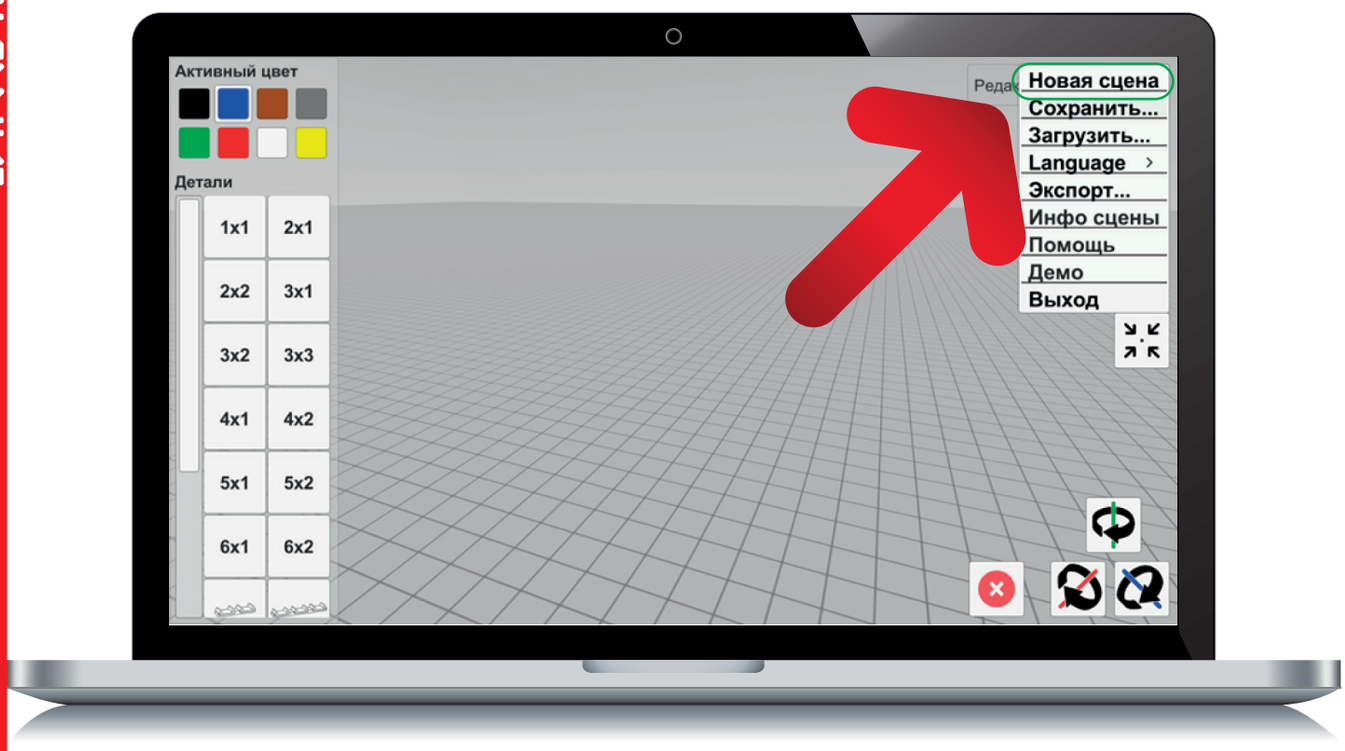


Вы можете вернуться на предыдущий шаг нажав кнопку **НАЗАД** «<» или перейти на шаг **ВПЕРЕД** «>».

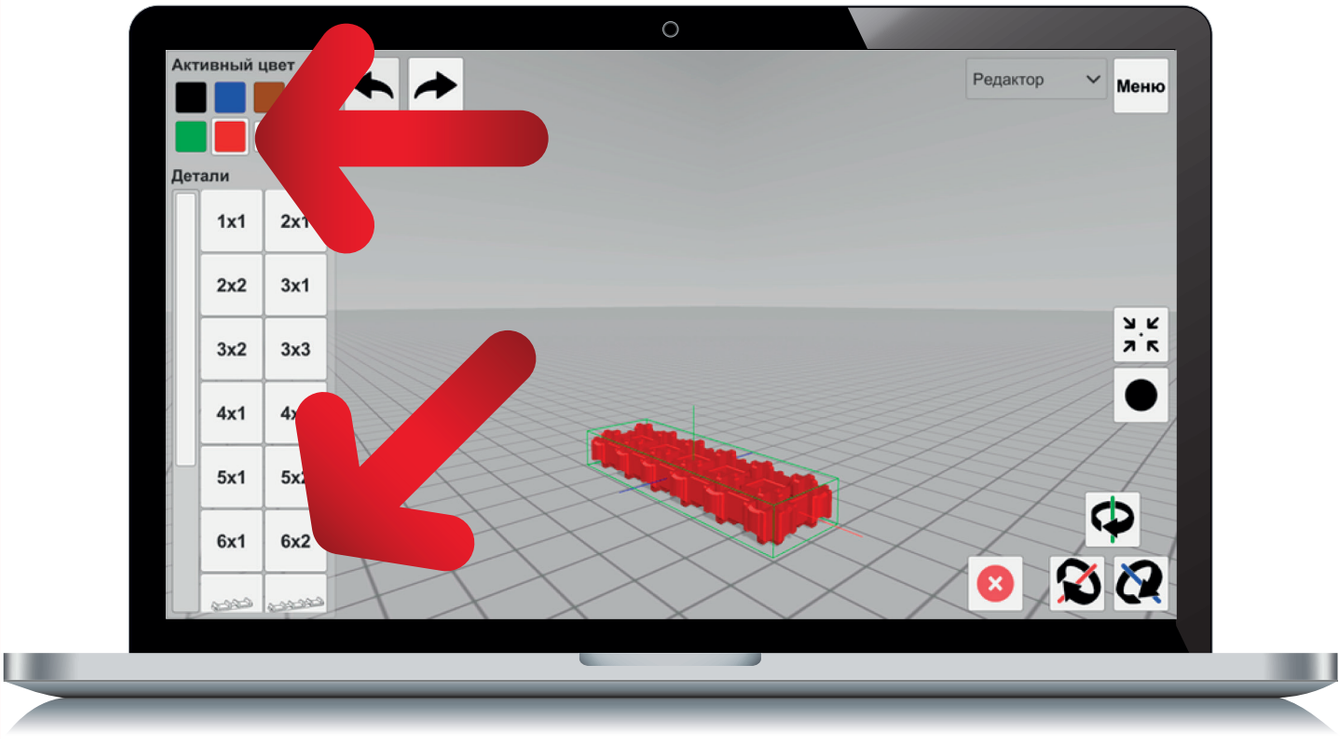


В режиме **ИНСТРУКЦИЙ ВЫ МОЖЕТЕ ВРАЩАТЬ** сцену, **МАСШТАБИРОВАТЬ** сцену и **МЕНЯТЬ ТОЧКУ ПРИВЯЗКИ КАМЕРЫ** также как и в режиме Редактора.

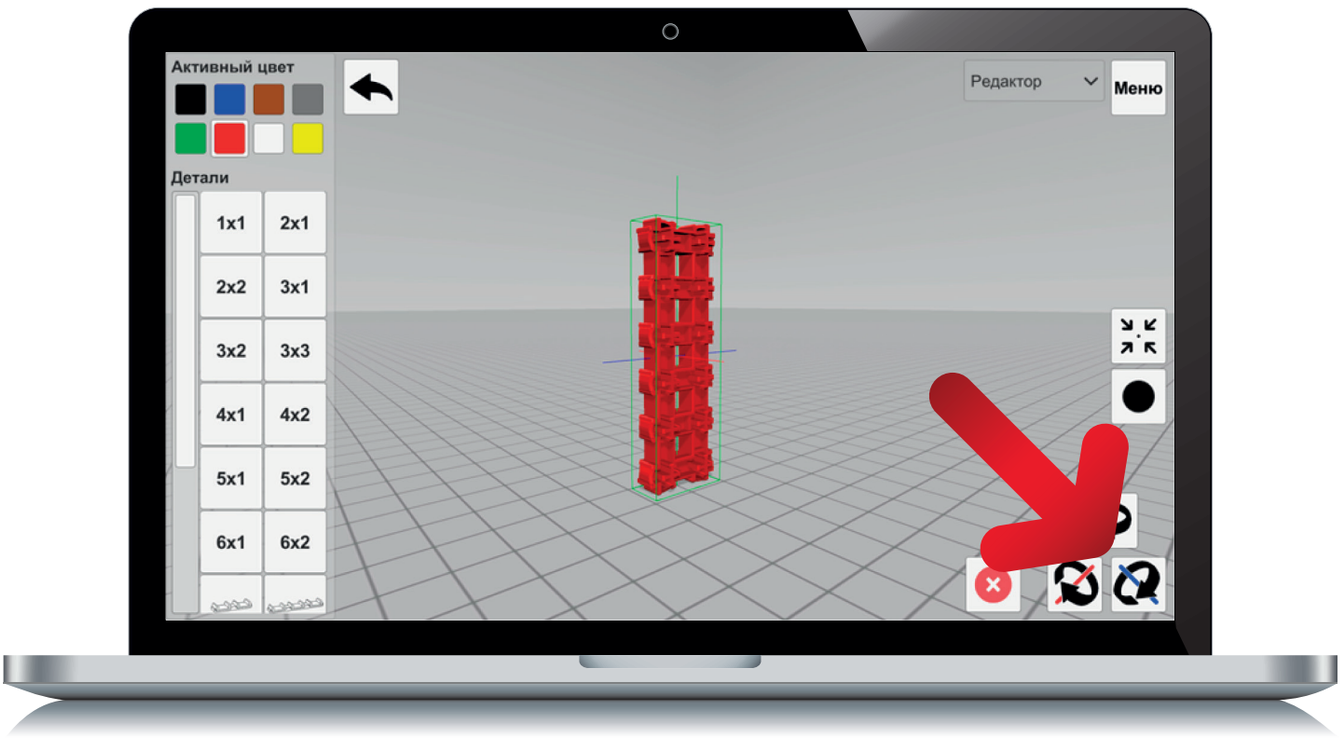
4. СОЗДАНИЕ ПРОСТОЙ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ.



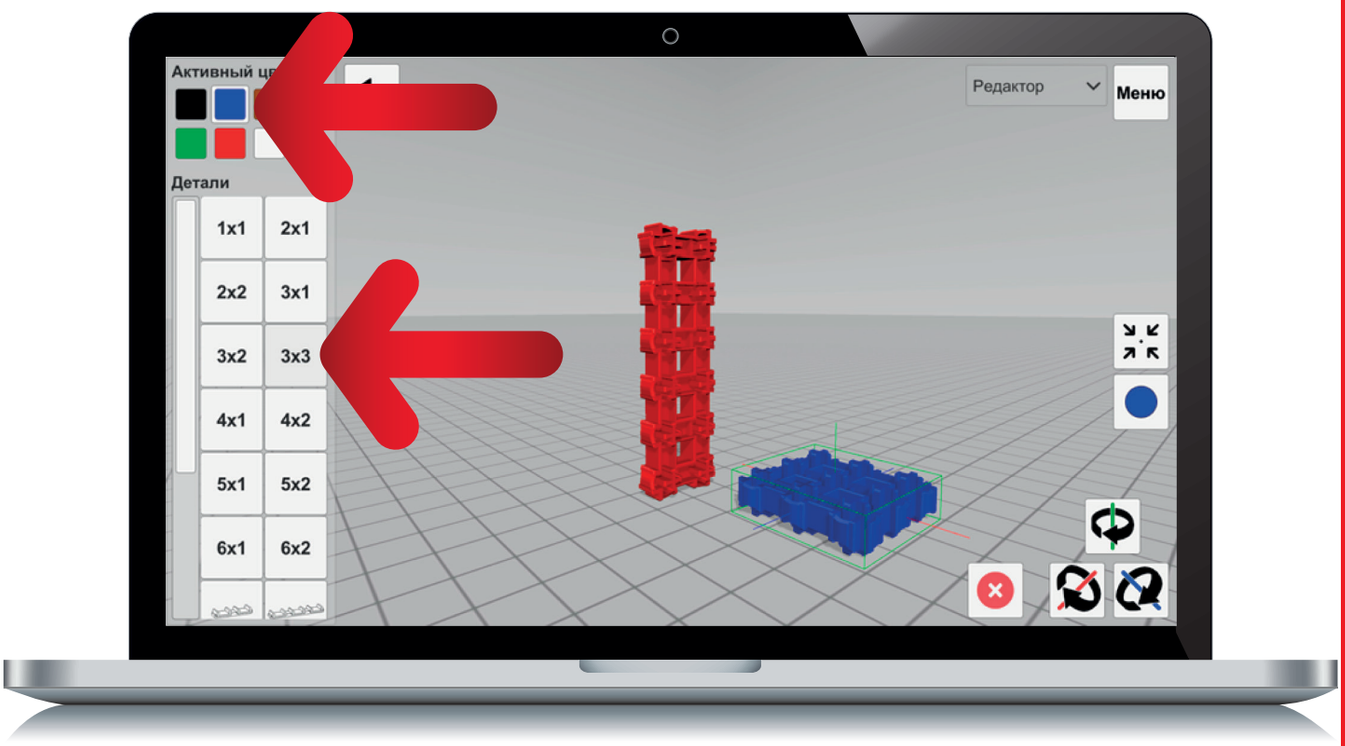
Создадим в приложении модель разноцветной буквы **«Ф».** Нажмите **МЕНЮ->НОВАЯ СЦЕНА.**



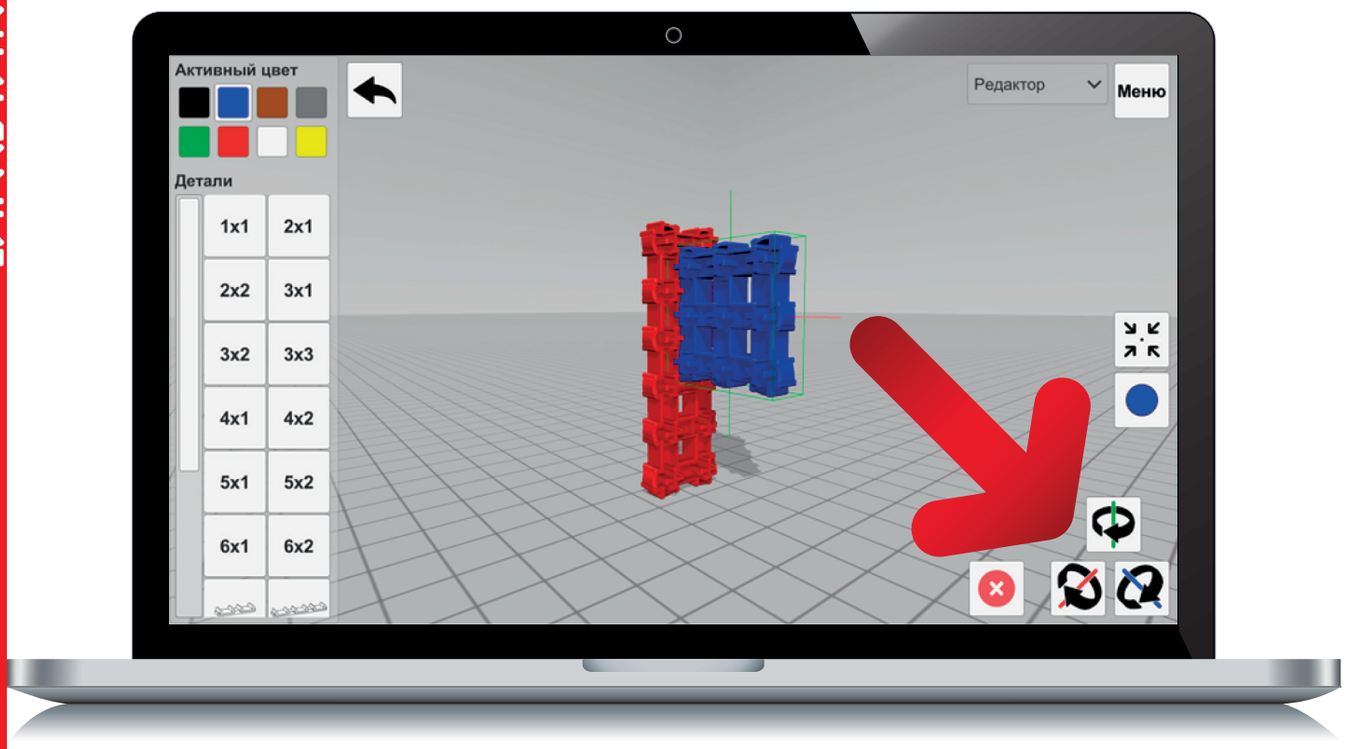
Выбираем активный цвет – **КРАСНЫЙ.** Затем, нажимаем на кнопку **ДЕТАЛИ 6Х2** и **УДЕРЖИВАЯ ЕЕ ПЕРЕТАСКИВАЕМ НА СЦЕНУ.**



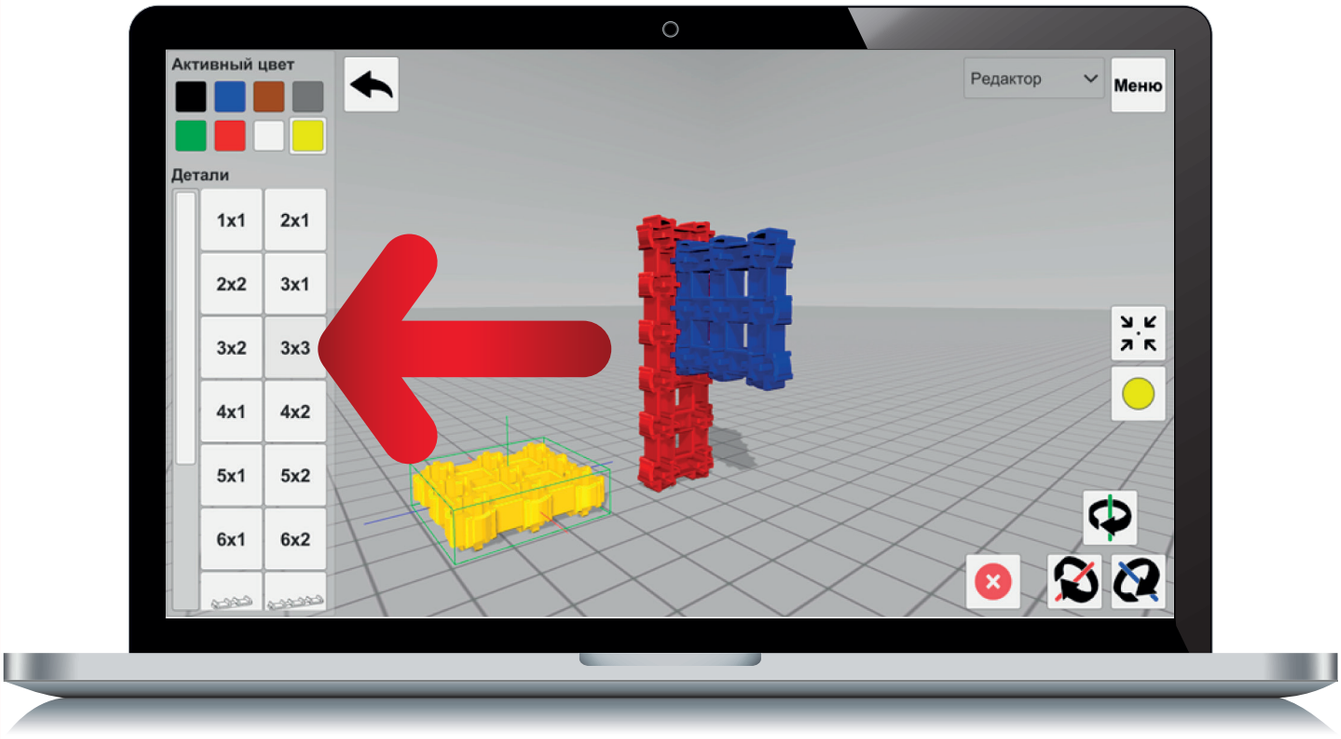
КНОПКОЙ ПОВОРОТА поворачиваем эту деталь вокруг синей оси. Затем разворачиваем сцену так, чтобы нам была видна правая плоская сторона **ДЕТАЛИ 6Х2.**



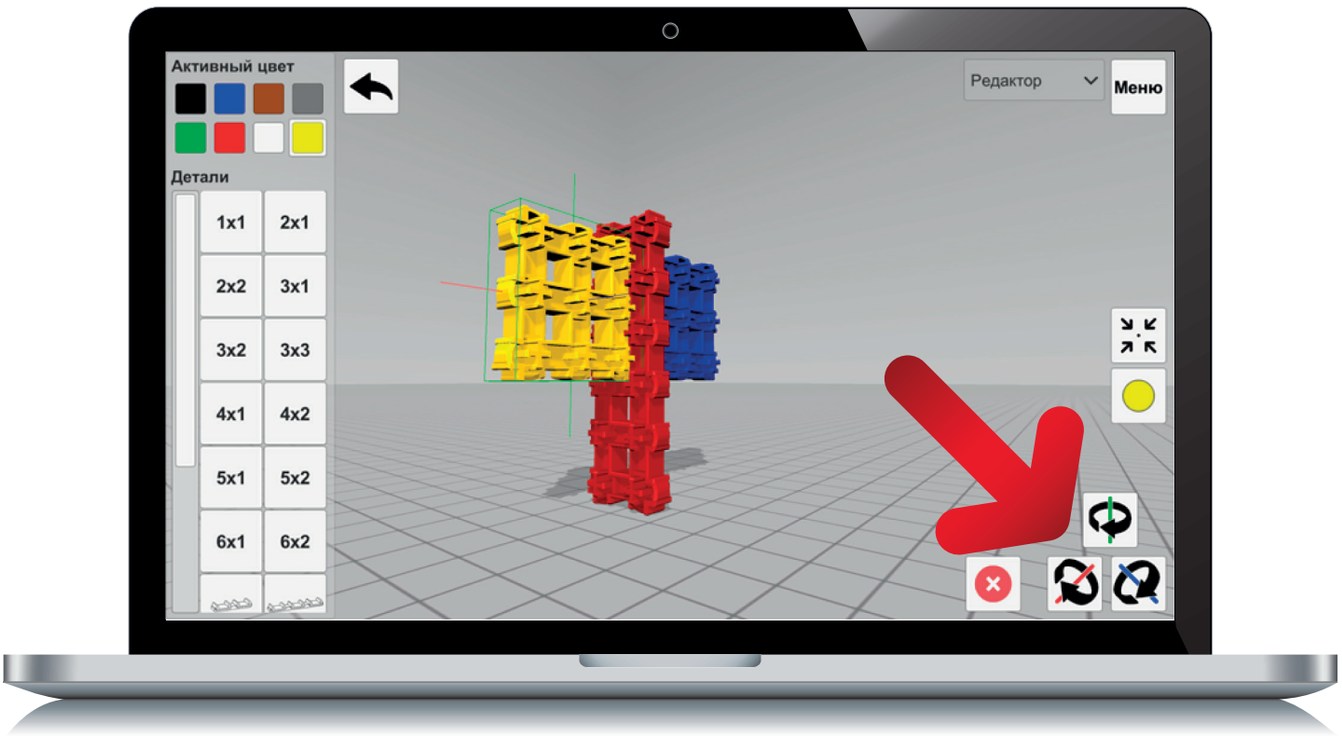
Выбираем активный цвет – **СИНИЙ**, перетаскиваем **ДЕТАЛЬ 3Х3** на сцену.



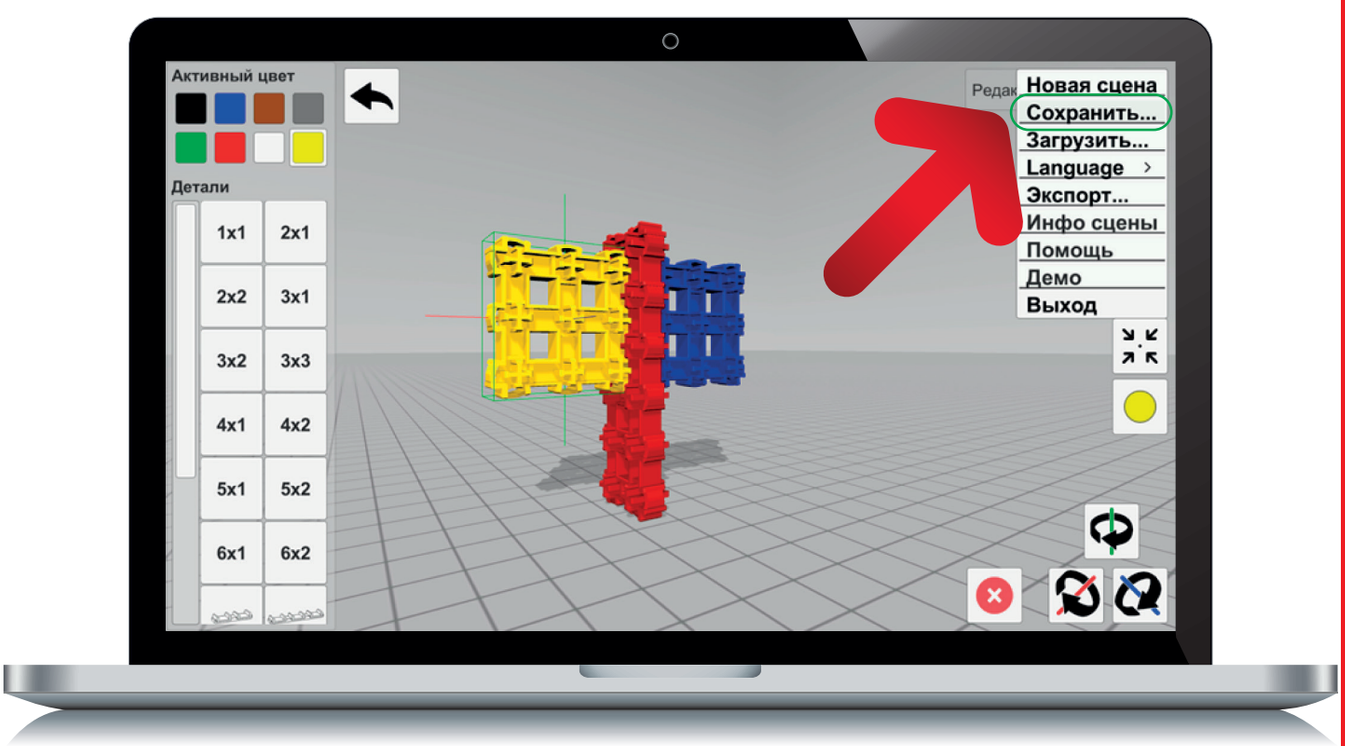
Поворачиваем синюю деталь вокруг красной оси и вставляем (перетаскиваем) **СИНЮЮ ДЕТАЛЬ 3Х3** в верхнюю правую часть **ДЕТАЛИ 6Х2.**



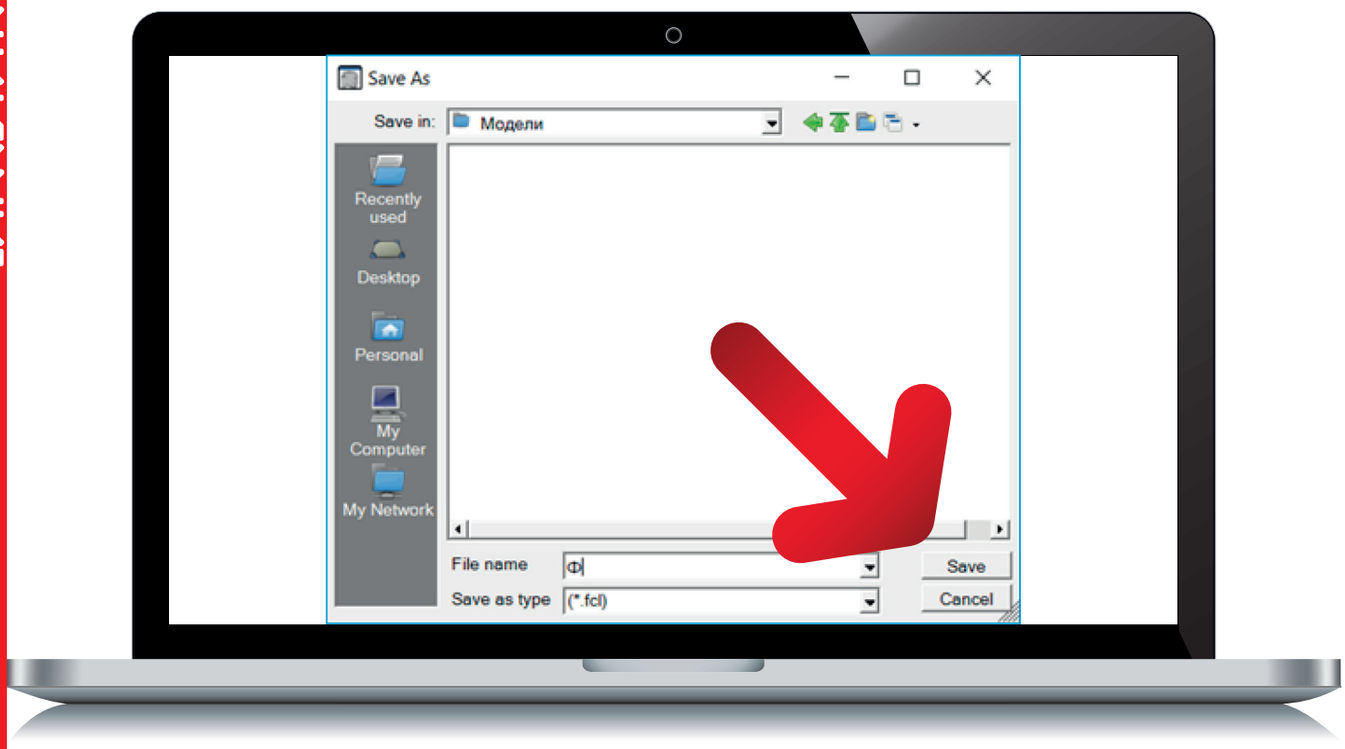
Выбираем активный цвет – **ЖЕЛТЫЙ** и перетаскиваем **ДЕТАЛЬ 3Х3** на сцену.



Поворачиваем **ЖЕЛТУЮ ДЕТАЛЬ** вокруг синей оси. Затем разворачиваем сцену так, чтобы нам была видна **ЛЕВАЯ ПЛОСКАЯ СТОРОНА ДЕТАЛИ 6Х2**. **ВСТАВЛЯЕМ ЖЕЛТУЮ ДЕТАЛЬ 3Х3** в **ВЕРХНЮЮ ЛЕВУЮ ЧАСТЬ ДЕТАЛИ 6Х2.**



Нажмите кнопку **МЕНЮ->СОХРАНИТЬ.**



Укажите **ИМЯ ФАЙЛА**, например **«Ф»**, и нажмите кнопку **«SAVE».** Модель сохранена, и теперь вы можете перейти в **РЕЖИМ «ИНСТРУКЦИЙ»** и собрать ее по шагам.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!