



**Удалить**

- Чтобы убрать с «рабочего поля» форму, нужно ее выделить в красную рамку и нажать на кнопку «Удалить».  
- Чтобы «очистить» рабочее поле нажми на данную кнопку два раза.



**Муравьи**

- это «Муравьи», их функция – **увеличивать количество** выбранных форм.

**- Когда ты сделаешь свой первый проект его нужно сохранить:**



**Кнопка для сохранения в галерею проектов**



**Кнопка для сохранения проекта на 3D печать**

Нажми на кнопку и заполни данную форму для архива проектов:

Теперь мы можем «выйти» из программы через кнопку «Домик».



**До новых встреч!**



## Начинаем осваивать LigroGame Инструкция от Лизрэнка

- Привет, ты хочешь научиться создавать свои игрушки и интересные предметы? Для этого тебе нужно познакомиться с основными инструментами и вспомогательными кнопками интерфейса программы LigroGame (Интерфейс – это то, что вы видите, когда открываете программу).

**- Начнем?**

- Когда мы заходим в программу, нам нужно выбрать, куда мы с тобой отправимся: в галерею игрушек Лигрэнка или будем учиться создавать игрушки сами.



- Это «рабочее поле» с персонажами – инструментами, где мы создаем новые игрушки и предметы...



## Осьминог

- Это галерея форм «Осьминога», для начала работы просто «перетащи» нужную форму в центр рабочего поля и попробуй «подвигать» формой в рабочем поле.

- Нажми на форму в рабочем поле, она должна выделиться рамкой оранжевого цвета. Теперь ты можешь «поднять» и «опустить» форму над рабочим полем.



Шар



Куб



Труба



Пирамида



Цилиндр



Конус



Капсула



Тор



## Листотел

- Это «Листотел», чтобы научиться использовать данный инструмент, тебе нужно узнать о таком признаке, как «Материал» и «Текстура». В нашей программе мы используем следующие значения материала:



Пластик



Ткань



Кожа



Стекло



Камень



Бумага



Кирпич



Металл



Дерево

Чтобы «наложить» значение материала на форму, нужно выделить форму в рамку, нажать на кнопку «Листотел» и сделать выбор значения материала, который будет на форме.



## Броненосец

- Чтобы «повернуть» форму в нужное положение тебе поможет кнопка - «Броненосец». Выбор положения формы нужно сделать по стрелке, которая показывает направление перемещения формы.



## Слон

- Это «Слон», он может **уменьшать** или **увеличивать** твою форму в трех проекциях, на которые указывают стрелки:

- Выбери направление изменения формы по стрелке и на «Слонике» уменьшай или увеличивай размер формы.



Увеличиваем или  
Уменьшаем высоту формы



Увеличиваем или  
Уменьшаем ширину  
Формы



Увеличиваем или  
Уменьшаем объем формы  
По диагонали



## Хамелеон

- Это «Хамелеон», он поможет тебе «раскрасить» твои формы, нажми на кнопку и увидишь спектр цветов или значения цвета, которые есть в данной программе.

- Давай «раскрасим» твою форму. Нажми на форму в рабочем поле, нажми на кнопку «Хамелеон» и выбери нужное значение цвета, нажми на него и форма будет «окрашена» в данный цвет. Чтобы поменять значение цвета, сделай другой выбор.



Красный



Оранжевый



Желтый



Зеленый



Голубой



Синий



Фиолетовый



Розовый



Белый



## Черепашка

- Чтобы посмотреть форму с разных сторон рабочего поля у нас есть кубик – «Черепашка».

- Нажми на него, чтобы «прокрутить» рабочее поле с формой. Это позволит тебе «выровнять» форму до нужного размера и положения.



Вид  
«спереди»



Вид  
«справа»



Вид  
«сзади»



Вид  
«слева»



Вид  
«сверху»