

## Практическая работа

**Тема:** «Работа с графическим редактором растрового типа Gimp»

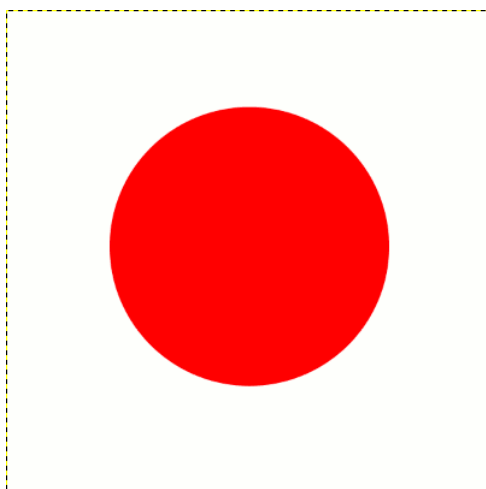
**Цель:** изучить принципы работы со слоями в графическом редакторе растрового типа, научиться работать с фильтрами.

**Программы, оборудование:** ПК, Gimp.

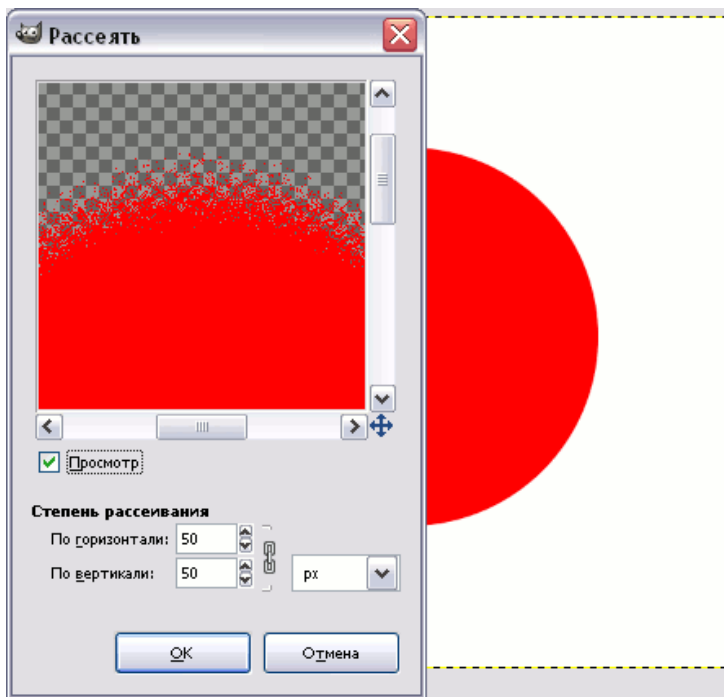
### Ход работы

#### I. Рисуем пушистые шарики

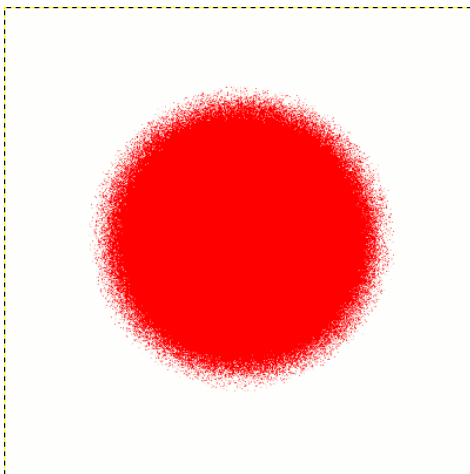
1. Создайте новое изображение размером 600x600px с белым фоном.
2. С помощью инструмента «Выделение эллипса» создайте круг правильной формы. Чтобы сохранить правильную форму, используйте клавишу Shift.
3. **Создайте новый слой** ( Слои – Создать), находясь на новом слое (см Панель слоев), залейте круг красным цветом.
4. Снимите выделение «Выделение – Снять».



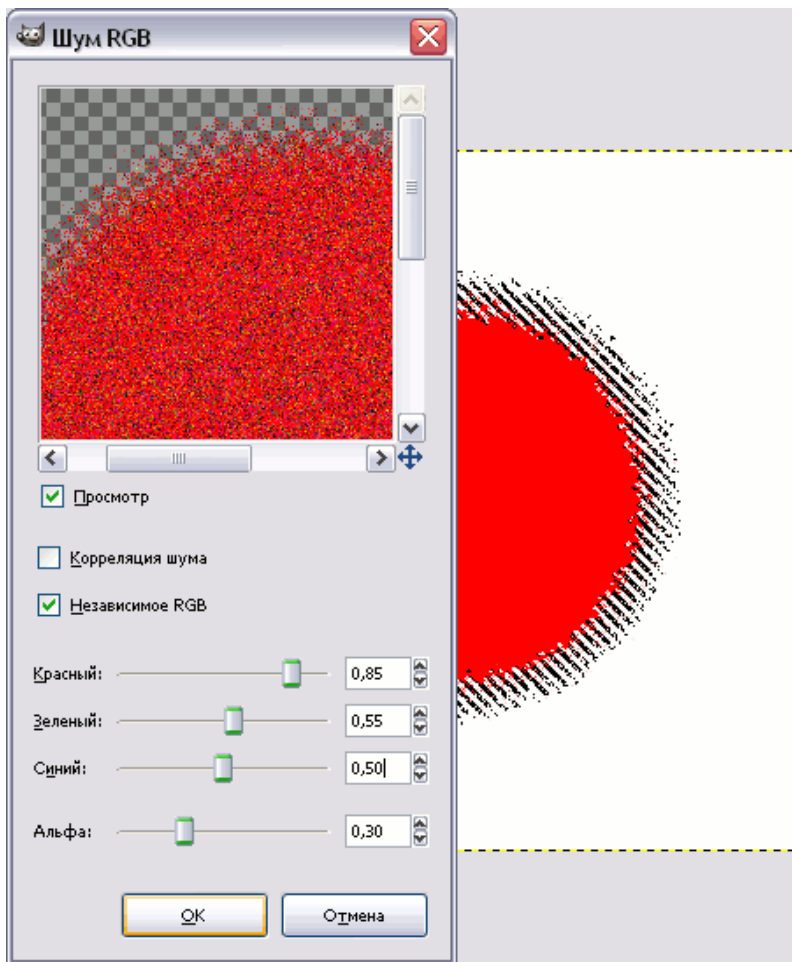
5. Теперь примените к нашему кругу «Фильтры – Шум – Рассеивание» с параметрами как на рисунке ниже.



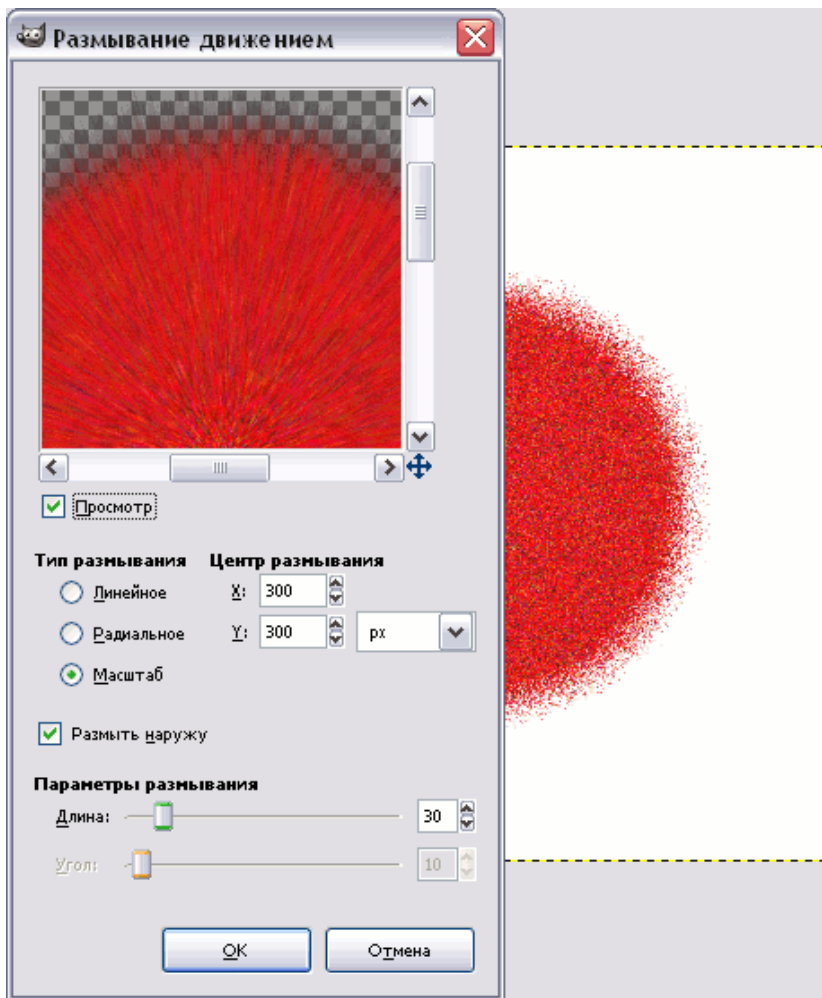
В результате применения фильтра должно получиться что-то похожее:



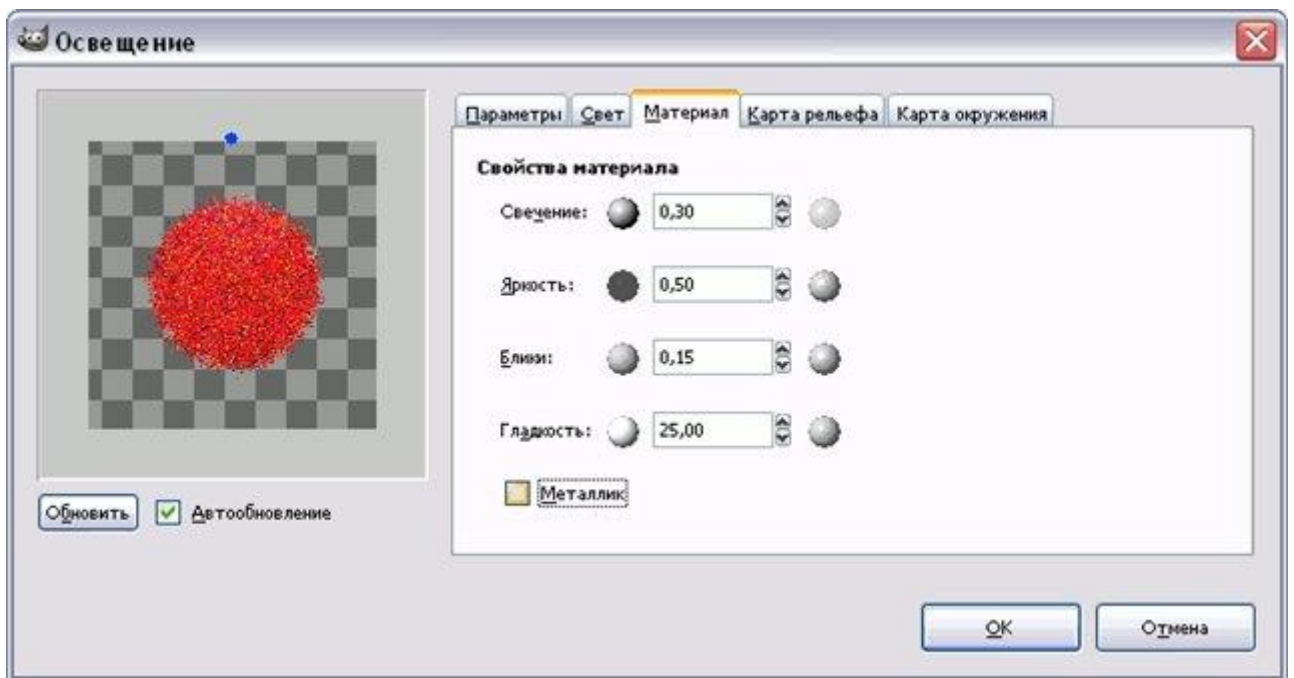
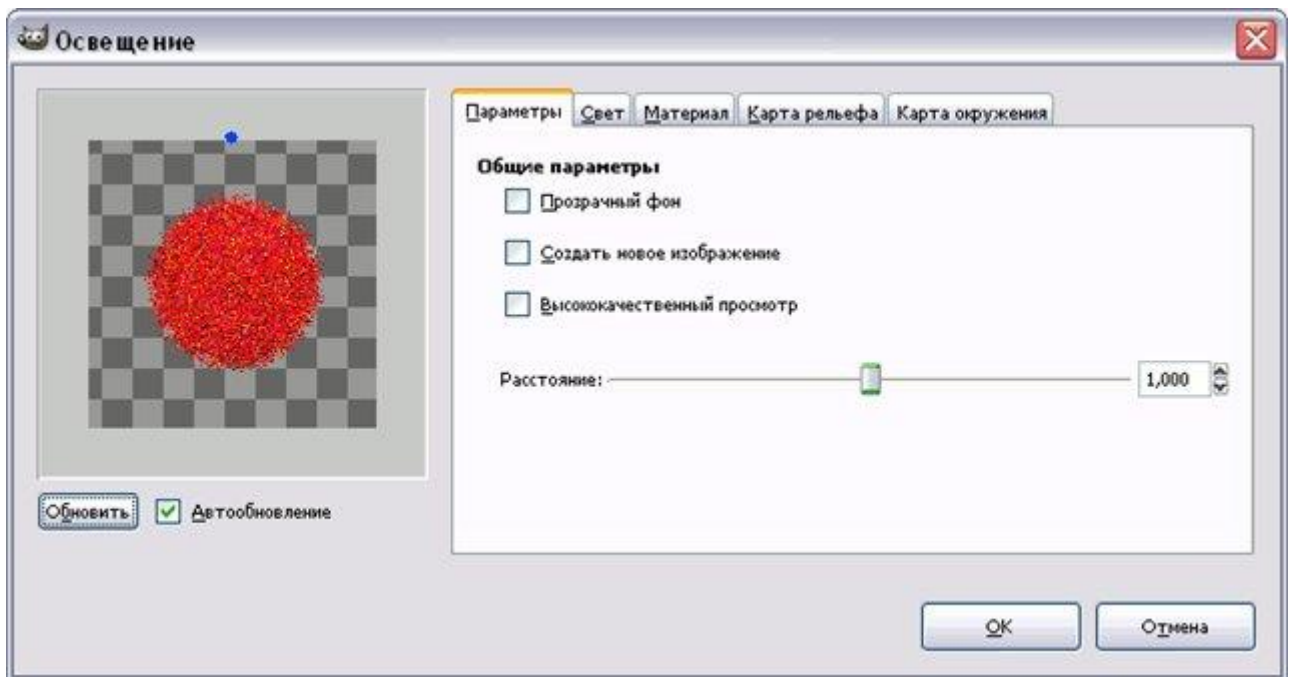
6. Теперь нужно перейти во вкладку слоев (справа от рисунка) и щелкнуть правой кнопкой мыши по слою с кругом, в появившемся меню выберите пункт «Альфа-канал - Выделенная область». Примените к выделенной области «Фильтры – Шум – Шум RGB» с параметрами как показано ниже.



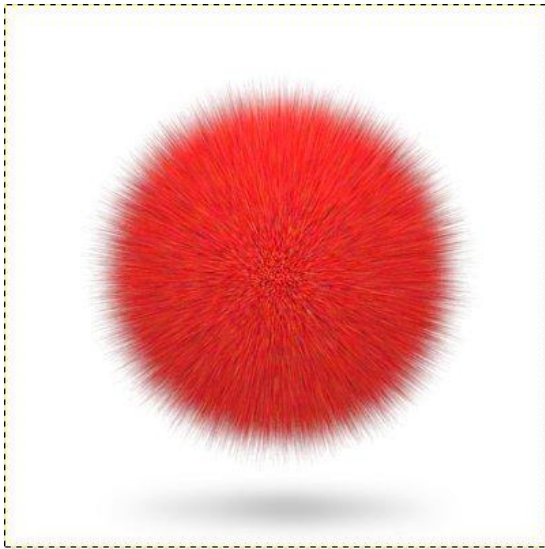
7. Снимите выделение (Выделение – Снять).
8. Затем нужно сделать сам мех, сделаем его с помощью фильтра «Размывание движением» (Фильтры – Размывание – Размывание движением) с параметрами как на рисунке ниже.



9. Придадим объем нашему шарикку. Придавать объем будем с помощью фильтра «Освещение» (Фильтры – Свет и тень – Освещение). Поменяйте значения в двух вкладках фильтра как показано на рисунках ниже.

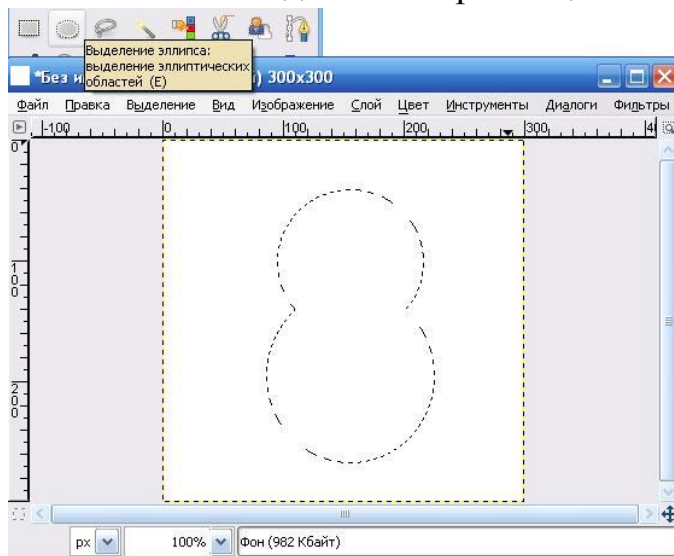


10. После завершения всех действий можете свести слои и использовать шарик там, где посчитаете нужным.
11. Можно добавить тень внизу.
12. Сохранить изображение.



## II. Рисуем пингвина

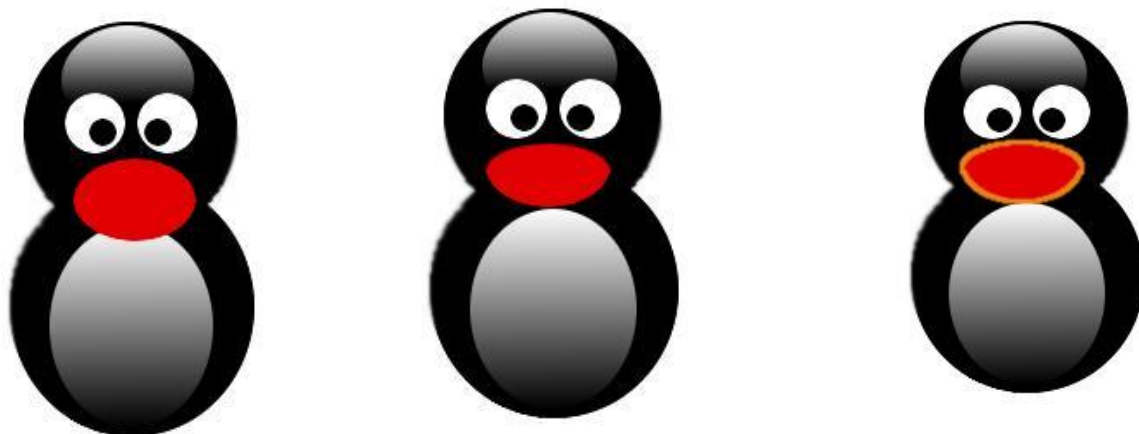
1. Создайте новый документ 300x300.
2. С помощью «Выделение эллипса» нарисуйте один круг, а потом зажав Shift второй круг.
3. Заполняем выделение чёрным цветом.



4. Создаём новое эллиптическое выделение внутри и заполняем градиентом.
5. Так же рисуем живот.

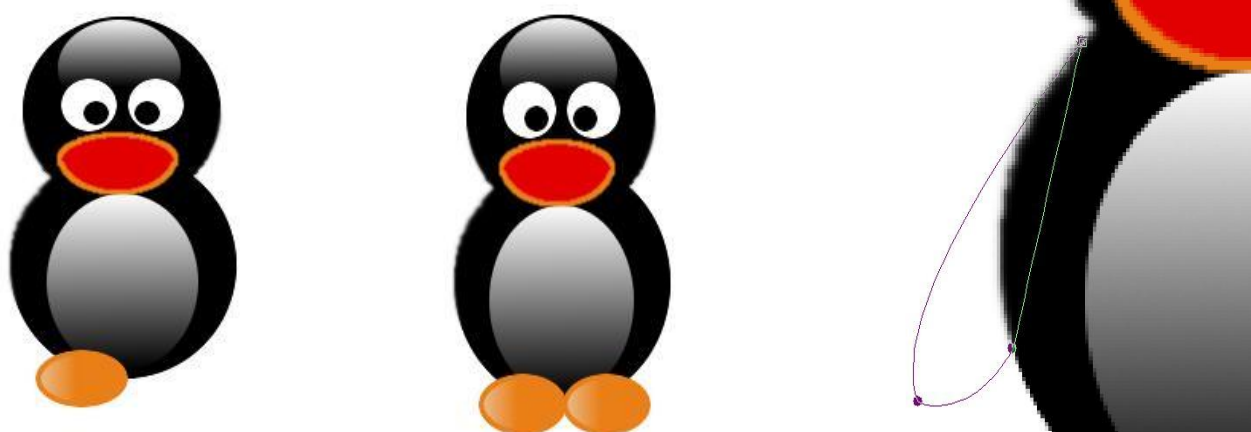


6. Рисуем глаза. Создаем новый слой на нем рисуем белый кружок (выделение эллипс, заливка) дублируем этот слой, и перетаскиваем его на место, где будет второй глаз.
7. Зрачки рисуем также, только заливаем черным цветом.
8. Создаём овальное выделение для рта. Заполняем тёмно-красным цветом.
9. Выделяем верхнюю часть рта, берем инструмент масштаб и уменьшаем. Прикрепляем плавающий слой. И сдвигаем нос куда надо.
10. Выделяем нос, инструментом волшебная палочка внутрь красного носа. Выполняем команды Правка - Обвести выделенное, обводим оранжевым



в 3 пикселя.

11. Рисуем ноги. Новый слой. Выделение эллипс, заливаем оранжевым. Выделение- уменьшить на 3 пикселя, теперь берем градиент основной в прозрачный, перед этим берем цвет посветлее.
12. Копируем слой с ногой и помещаем на место второй ноги.
13. Рисуем крылья, создаем слой, рисуем одно крыло инструментом «контур». Жмем выделение из текста. заливаем крыло черным и копируем.



Слой – преобразование - отразить по горизонтали. И помещаем на место второго крыла

14. По желанию можно что-нибудь добавить.



15. Сохранить изображение.

**Вывод**