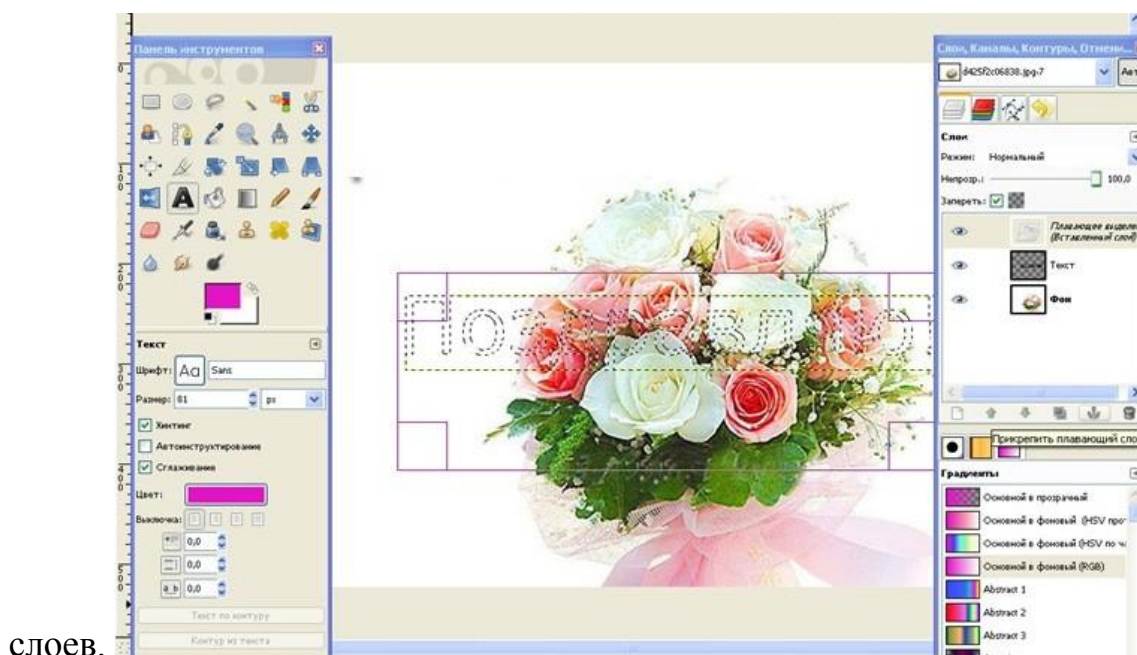


Лабораторная работа №5

Задание 1. Создание файла с анимацией формата GIF

1. Откройте любое изображение **Файл/Открыть**.
2. Напишите текст. Например «Поздравляю!»
3. Выделите текст : **Слой > Прозрачность > Альфа-канал - выделение**.
4. Теперь сделаем наш текст невидимым : **Слой > Прозрачность > Цвет в Альфа-канал**. Вы должны увидеть одно лишь выделение.
5. Активируйте фон кликнув по нему на панели слоев. Скопируйте текст внутри выделения: **Правка > Копировать**.
6. Активируйте слой с текстом и вставляем скопированную область: **Правка > Вставить**. На панели слоев появится плавающий слой, что бы его прикрепить к листу с текстом нажмите на знак якоря внизу панели



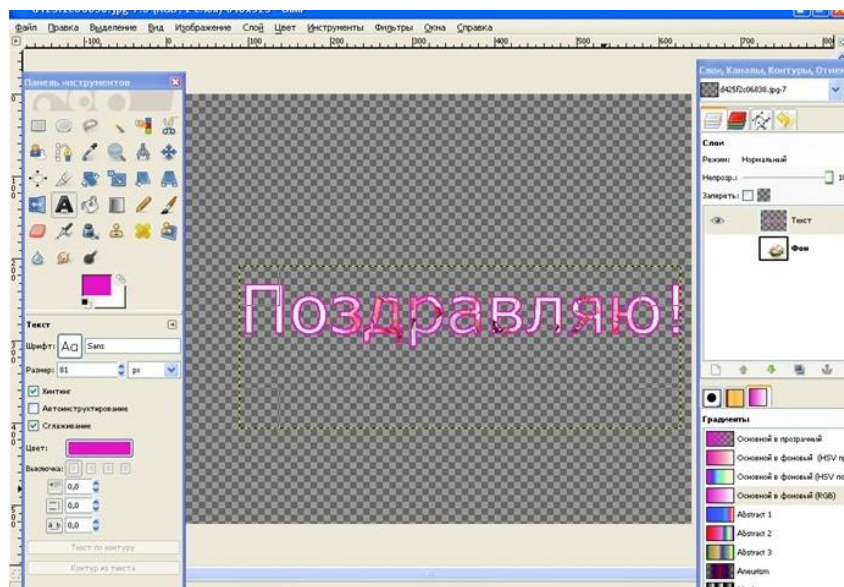
слоев.

7. Что бы посмотреть на полученный результат отключите фон, нажав на глаз рядом с иконкой на панели слоев.

8. Сделайте обводку вокруг текста: **Слой > Прозрачность > Альфа-канал - выделение** потом **Правка > Обвести выделенное...**

9. Добавьте тень от текста (по желанию) : **Фильтры > Свет и тень > Отбрасываемая тень**. Можете оставить все по умолчанию, а можете поэкспериментировать с цветом тени и ее прозрачностью и другими параметрами.

10. Объедините слои Тень и Текст, кликнув правой кнопкой по листу Тень и выбрав из меню : **Объединить с предыдущим**.



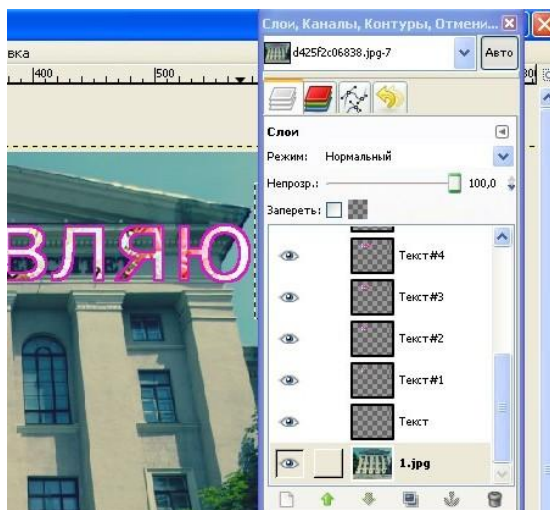
11. Удалите отключенный слой с фото, которое использовали для фона : **Слой > Удалить слой** (это можно сделать и на панели слоев нажав на иконку мусорного ведра)

12. Продублируйте слой столько раз, сколько букв в слове (**Слой/Создать копию слоя**).

13. У первого снизу слоя с текстом сотрите все, кроме первой буквы. На следующем все, кроме первых двух букв.

14. Повторите эти действия для остальных слоев, чтобы с каждым верхним слоем надпись открывалась на 1 букву.

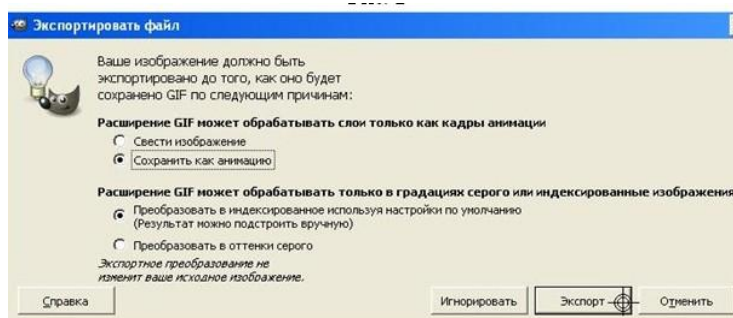
15. Открыть новое изображение **Файл/Открыть как слои** и переместить его перед самым первым слоем с текстом



Сохраните файл, как Gif-анимацию. Для этого:


Файл/Сохранить как; выберите папку для сохранения, введите имя файла с расширением gif, в списке Выберите тип файла выберите GIF Image, нажмите Сохранить; в появившемся окне Экспортировать файл выберите режим Сохранить как анимацию и Преобразовать в индексированные цвета (т.к. Gif-изображение может иметь только 256 цветов) и нажмите Экспорт;

в появившемся окне Сохранить как GIF установите режим Бесконечный цикл (для зацикливания анимации) и интервал между кадрами поставьте 300 мс и нажмите Сохранить.

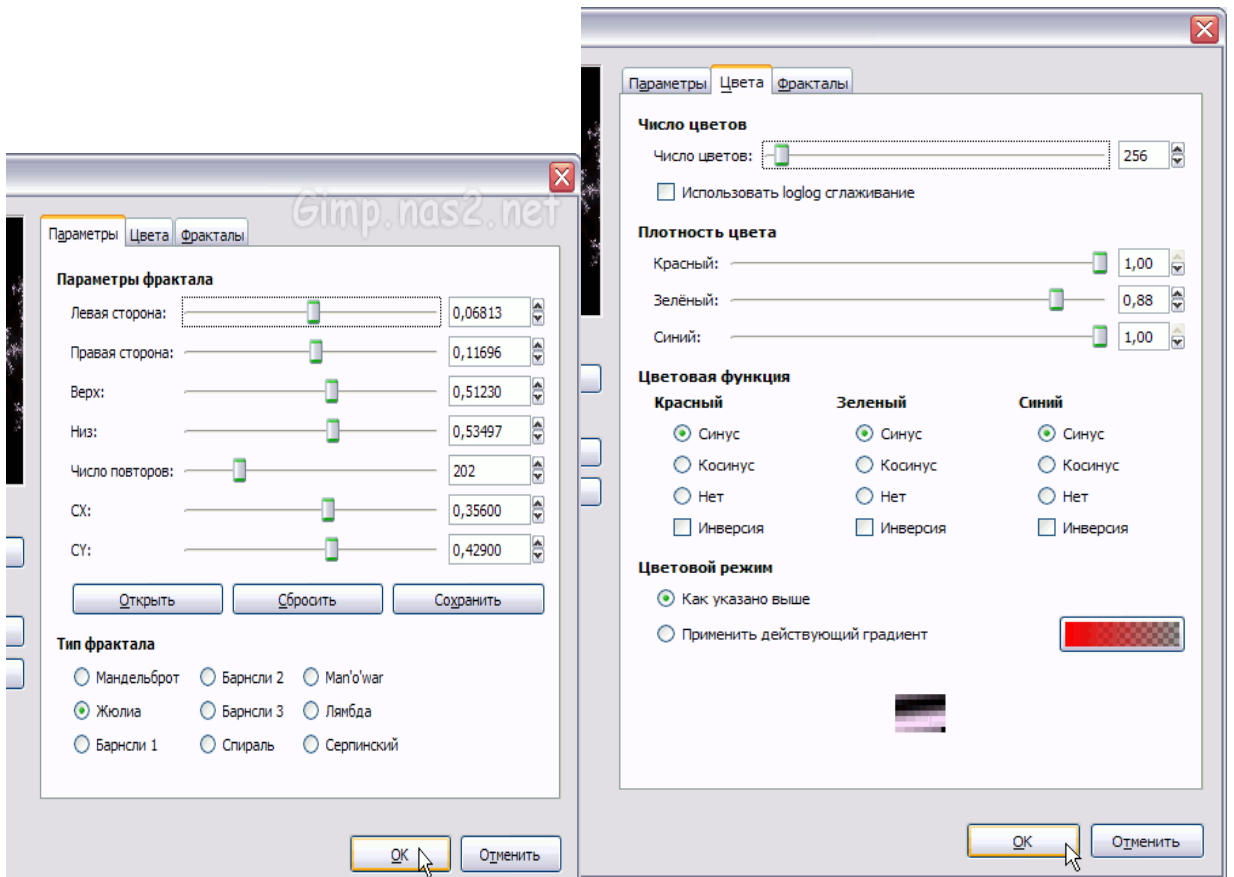
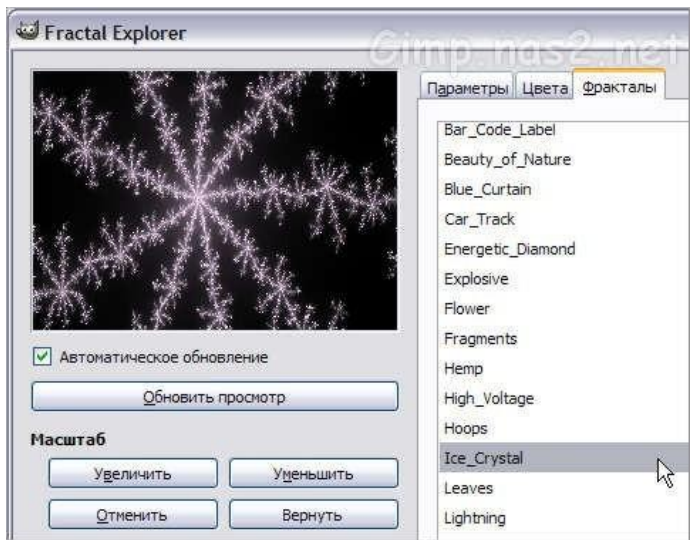


Проверьте анимацию, открыв файл

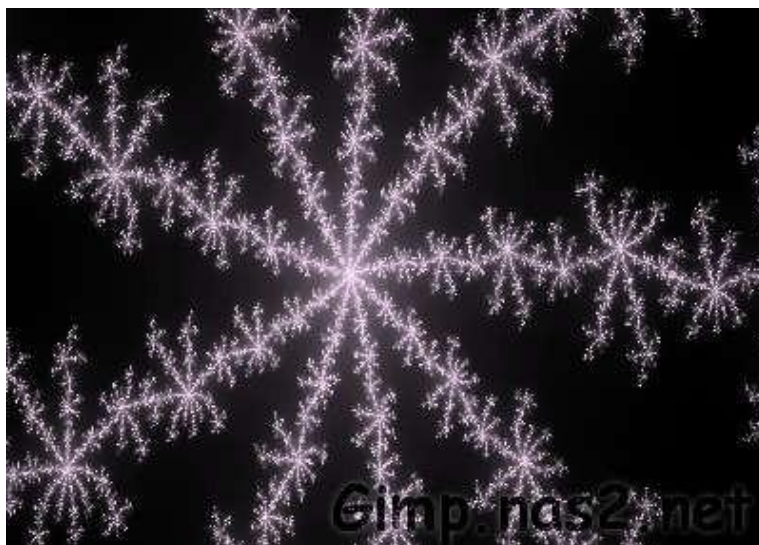
Задание 2 Применение фильтров. Работа с каналами.

1. Для начала создадим новое изображение  (Ctrl+N) размером 450x285 пикселей.

2. Далее идем в меню **Фильтры - Визуализация - Исследователь фракталов** и выбираем фрактал **Ice_Crystal**. Должна появиться подобная картинка.

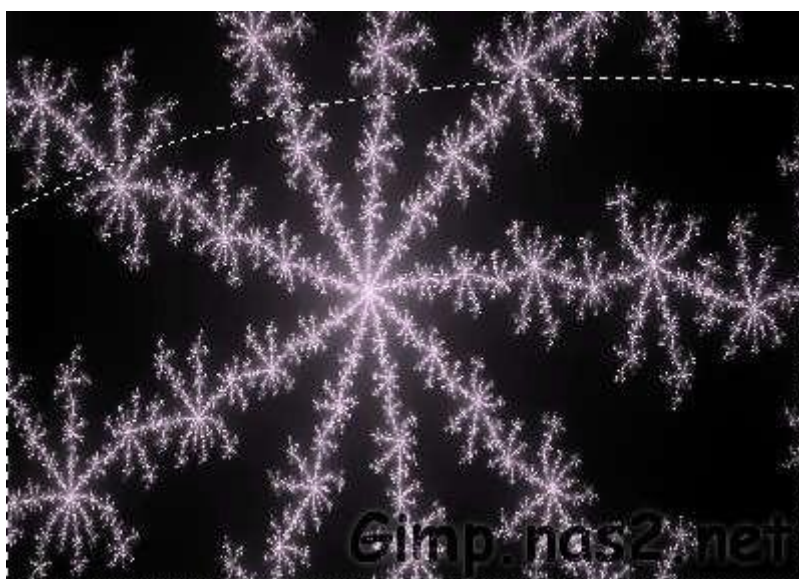


Когда изменениями в параметрах фрактала вы добьетесь результата, который вам будет нравиться, нажимайте **ОК**.




3. Теперь попробуем изобразить отблеск на стекле, за которым по задумке и находится наша снежинка. Для этого **Эллиптическим выделением**

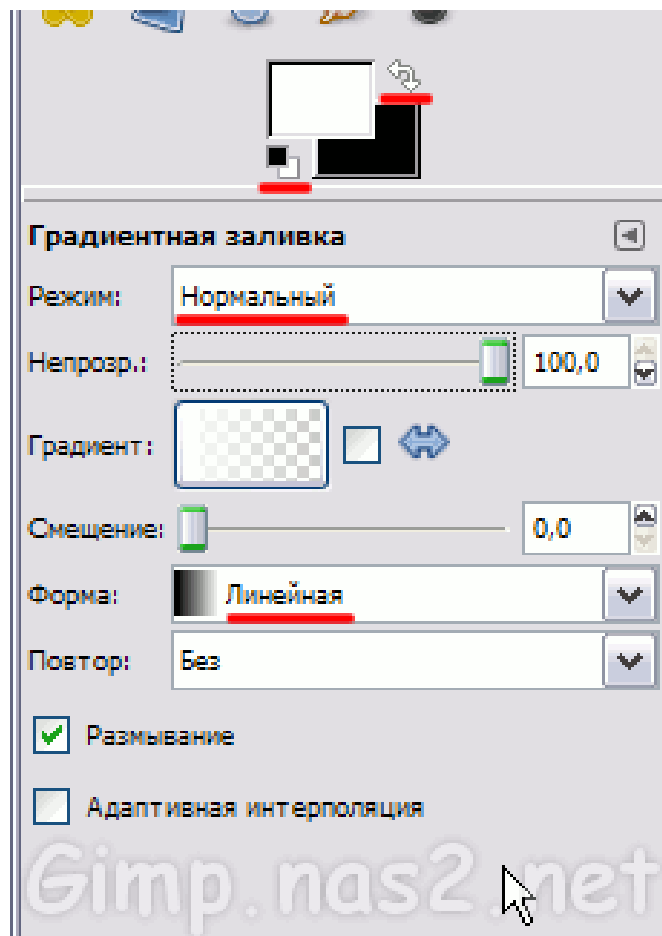
 **(E)** выделите часть картинке, приблизительно как показано на рисунке.

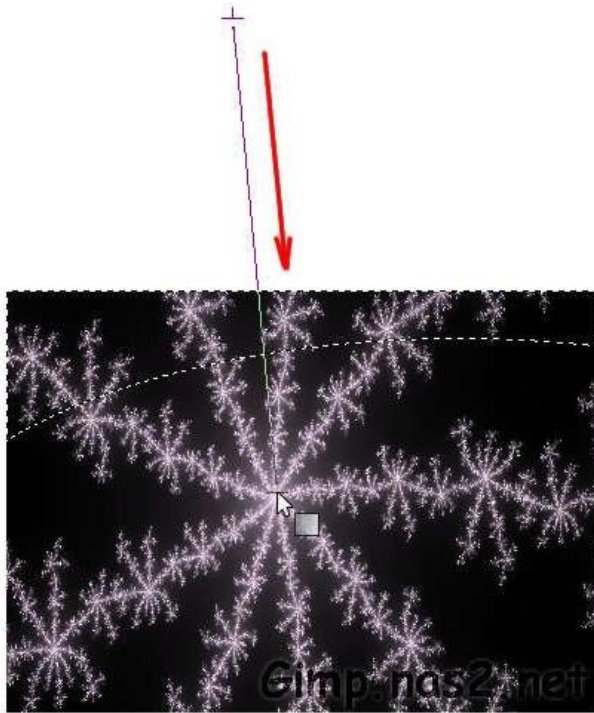


4. Затем инвертируем выделение через меню **Выделение - Инvertировать** или клавишами **Ctrl+I**. Должен выделиться такой кусочек:

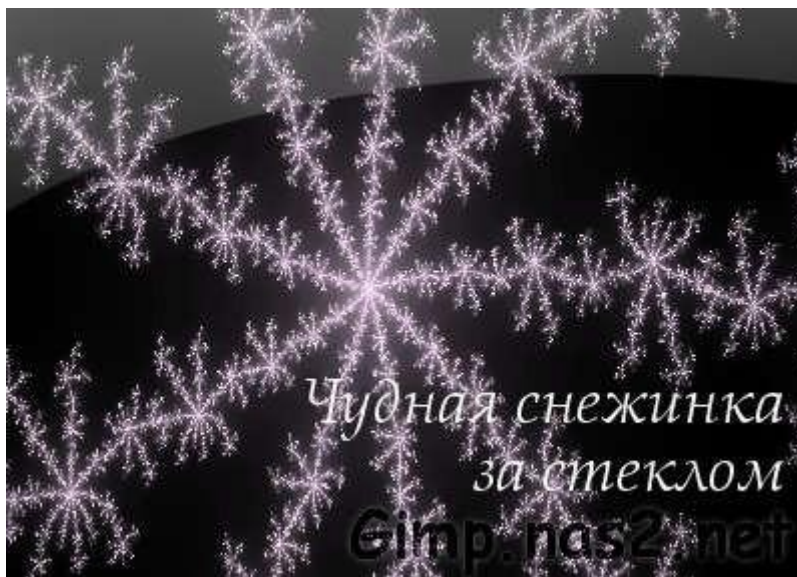


5. Теперь зальем его линейным градиентом  (L) **От основного к прозрачному** предварительно выбрав основным цветом белый. Также лучше для отблеска создать отдельный слой, чтобы можно было потом подобрать его прозрачность.





6. После заливки немного уменьшите **Непрозрачность** слоя с отблеском до 70%.

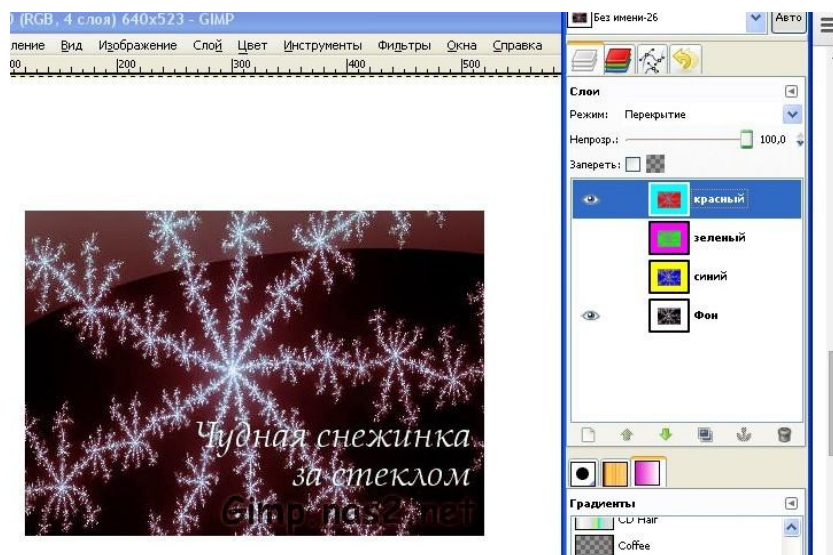


7. Создайте 3 копии слоя и назовите их Красный, Зеленый и Синий по цвету каналов с которыми мы будем сейчас работать.

Начнем со слоя Красный, а что бы остальные слои не мешали - отключите их, нажав на глаз.

8. Переходим в диалог каналов и выбираем там канал Красный. Затем **Цвет/ Инvertировать**

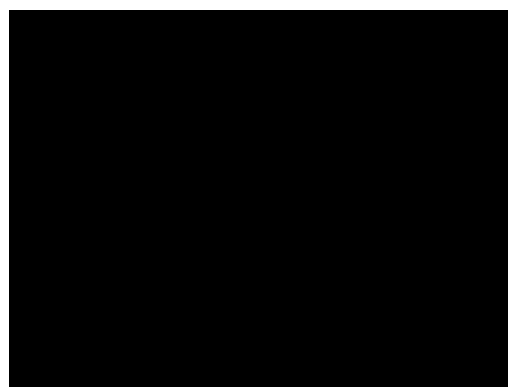
9. Теперь вернемся назад на диалог слоев Поменяем у инвертированного слоя Красный режим наложения с **Нормальный** на **Перекрытие**
Вот такую обработку мы получили.



Можно вместо Цвет < Инвертировать сделать Цвет > Обесцвечивание... выбрав там один из 3-х режимов. Так же можно поступить и с Синим и Зеленым каналами.

Задание 3 Анимированная ёлка

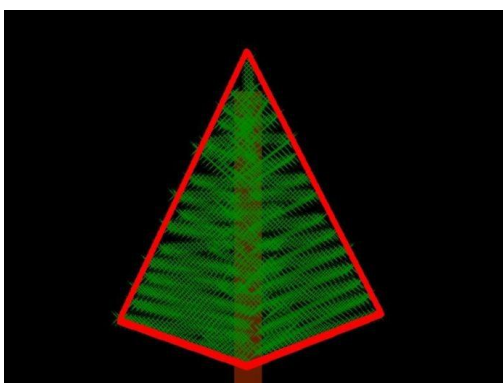
1. Создаем изображение размером **800x600** заливаем черным.



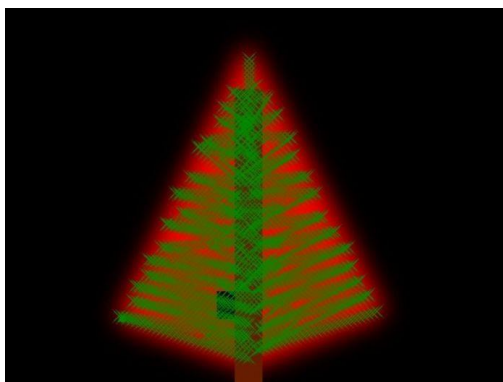
Создаем новый слой и с помощью кисти **Diagonal Star (25)** размером **1,57** и интервалом **23,0**, *выбираем в диалоге выбора кистей*. Рисуем елку:



2. Создаем новый слой и на нем обводим елку таким образом:



3. Заливаем наш четырехугольник *красным цветом* и применим **Фильтры->Размывание->Гауссово размывание** радиус размывания **80** и ставим его перед слоем с елкой:



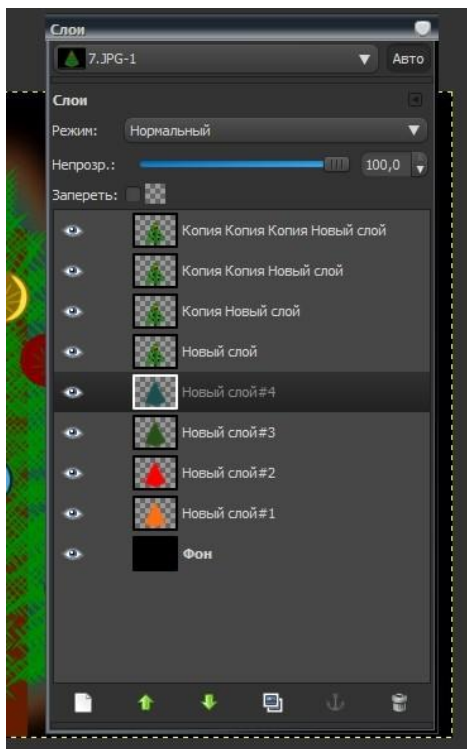
4. Вставляем на слой с елкой любой шарик в любое место, (можно нарисовать, можно скачать)



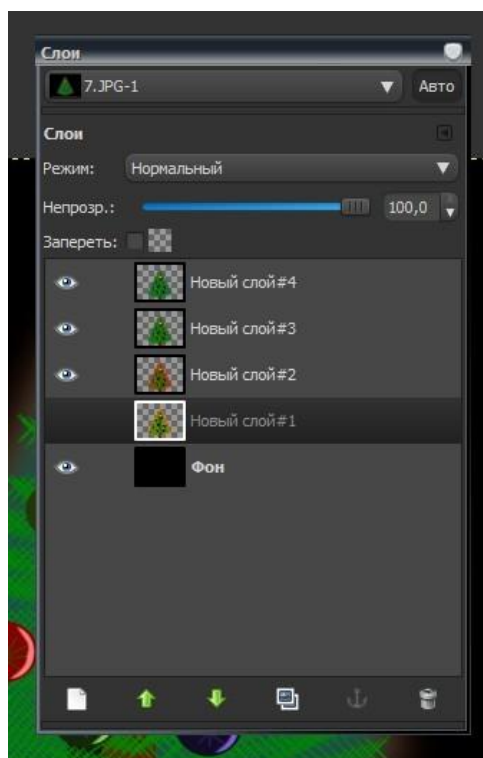
5. Вставляем шарик в другое место и идем в **Цвет->Тонировать**, тонируем его в любой цвет.



6. **Дублируем слой** со свечением и слой с елкой *по четыре раза*. **Тонируем** свечение на каждом слое в разные цвета. Должен быть такой список слоев:



7. Объединяем слои таким образом чтобы их получилось четыре и на каждом была елка со свечением:



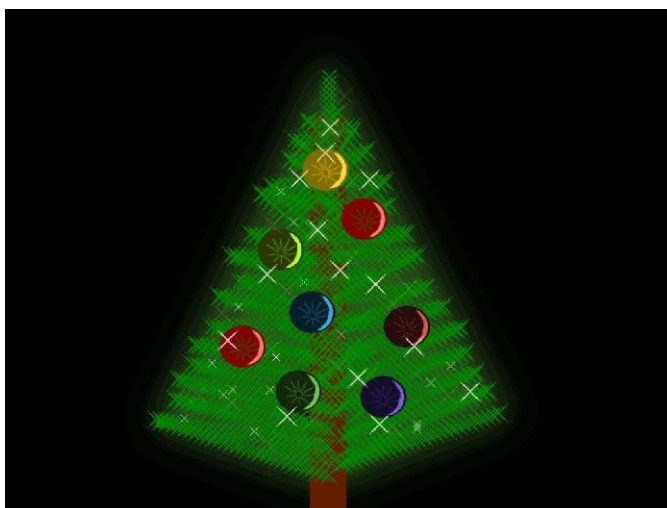
8. Кистью **Diagonal Star (25)** рисуем искорки на елке на каждом слое в произвольном порядке, *не забываем менять размер кисти для более красивого эффекта*:



9. Создаем анимацию **Фильтры->Анимация->Плавный переход** переходные кадры 5.

Дальше **Фильтры->Анимация->Воспроизведение**.

10. Сохраняем картинку в формате **GIF** как анимацию.



Задание 3 Анимация дождя

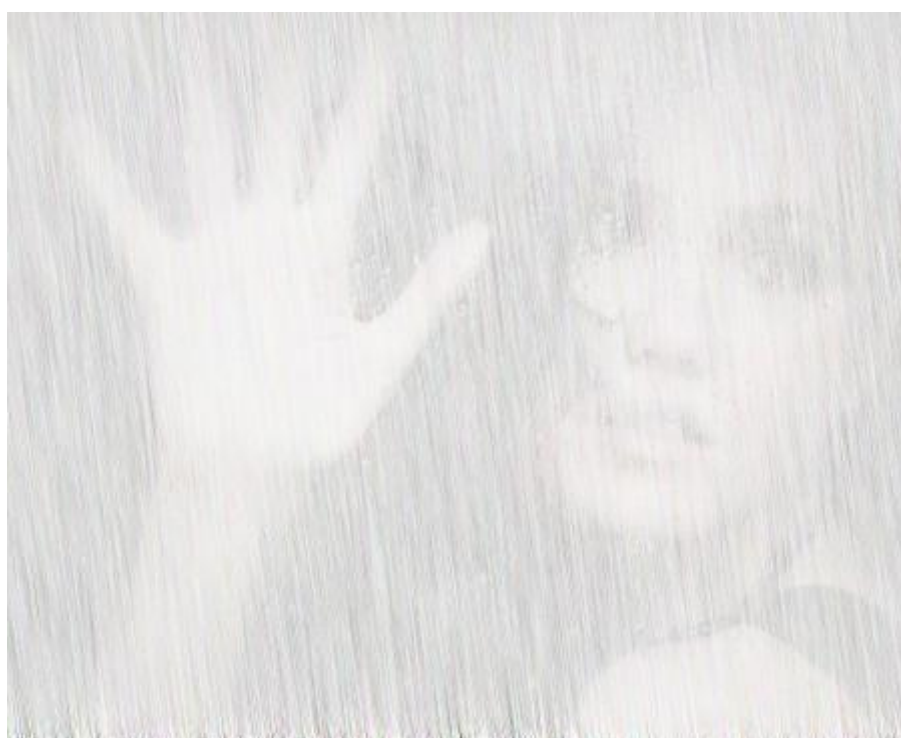
1. Берем исходное фото, которое больше всего подходит под тему "дождь".



2. Дважды дублируем исходное изображение. Создаем над каждым изображением белый слой. У нас получился 6-слойный пирог. Теперь в каждом белом слое проделываем несложную операцию: **фильтры - шум - шум RGB**. Вообразите, что это стоп-кадр дождя, а каждая точка - капля. Двигая ползунки, создайте "дождь" нужной вам интенсивности. (канал альфа на показателе **0,60**).



3. Продолжаем рисовать дождь. **Фильтр - размывание - размывание движением.** Выбираем **линейное размывание**, определяем **угол падения капель.** (длина **33** и угол **82**)



4. Теперь выставляем в каждом белом слое **режим смешивания "умножение"** и сливаем с предыдущим. Само собой, можно было проделать все предыдущие манипуляции с одним белым слоем, потом продублировать его два раза и рассовать между основными изображениями, но тогда никакого дождя не будет - все точки и штрихи будут совпадать и при анимации не

возникнет эффекта движения. К тому же, если вы хотите, чтобы дождь менял угол падения и свою интенсивность, придется обрабатывать каждый белый слой эксклюзивно.



5. Фильтр-анимация-воспроизведение. Если вам нужен более заметный, зрелищный дождь, увеличьте интенсивность шума в пункте 2. Теперь **фильтр-анимация-оптимизация для gif.** Сохраняем файл как gif - анимация и получаем результат.

