

ГУАП

КАФЕДРА № 42

ОТЧЕТ
ЗАЩИЩЕН С ОЦЕНКОЙ _____
ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

канд. техн. наук, доцент

должность, уч. степень, звание

подпись, дата

О.И. Красильникова

инициалы, фамилия

ОТЧЕТ О ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ №2

Контуры и слои в редакторе растровой графики

по курсу: ОСНОВЫ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В
МЕДИАИНДУСТРИИ

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛ

СТУДЕНТ ГР. № _____ 4329

подпись, дата

Д.С. Шаповалова

инициалы, фамилия

Санкт-Петербург 2025

Содержание

1. Цель работы:.....	3
2. Задание:.....	3
3. Созданные в соответствии с заданием изображения.....	6
4. Вывод:	9

1. Цель работы:

Приобретение навыков работы с контурами, с текстом и с эффектами слоев для решения практических задач, приобретение опыта установки необходимых скриптов, существенно расширяющих возможности программы.

2. Задание:

1. Создание, редактирование и обводка контура.

а)



б)

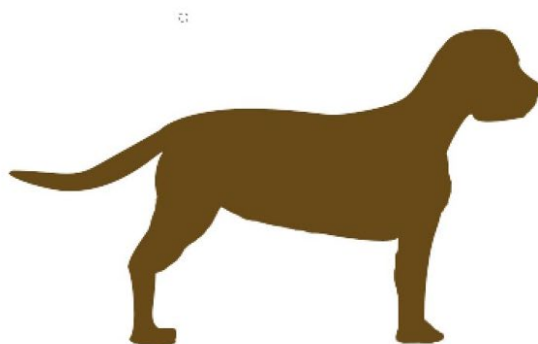


Рисунок 1.1 – Пример выполненного задания 1.

2. Создание круглой кнопки.



Рисунок 1.2 – Пример выполненного задания 2.

3. Создание текстовой надписи с заливкой текстурой.



Рисунок 1.3 – Пример выполненного задания 3.

4. Создание текстовой надписи, ориентированной по контуру.

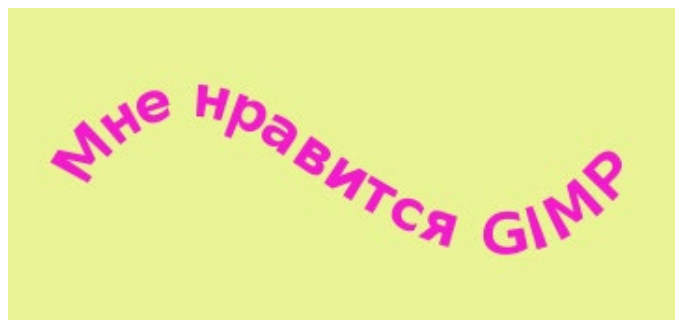


Рисунок 1.4 – Пример выполненного задания 4.

5. Создание текстовой надписи с использованием фильтров.

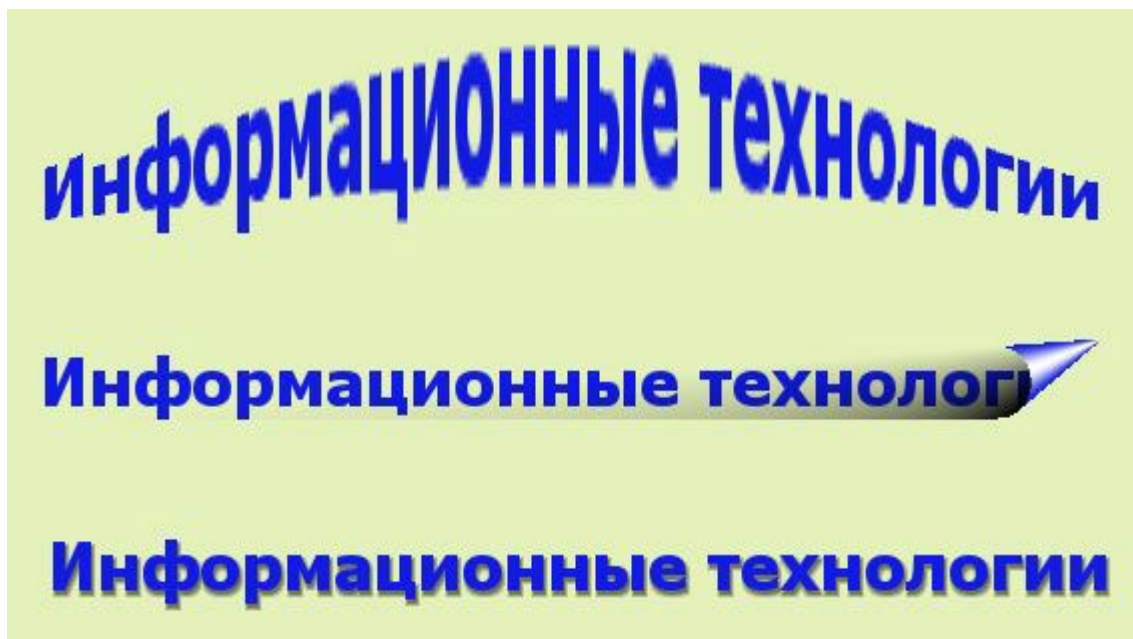


Рисунок 1.5 – Пример выполненного задания 5.

6. Создание анимации – текст с изменяющимся цветом букв.

В основе лежит работа с текстовыми слоями, на каждом из которых цвет букв должен быть разным.

Рекомендуемый порядок действий

- 1) Залить фон каким-либо цветом.
- 2) Написать какой-либо короткий текст –например, свое имя. Шрифт должен быть полужирным и достаточно крупным, примерно 150 px (см. рис.7).



Рисунок 1.6 – Пример выполнения задания 6

- 3) Выделить текст, кликнуть по нему ПКМ и в контекстном меню выбрать пункт *Контур из текста*.
- 4) На вкладке *Контуры* выбрать этот контур и нажать на кнопку *Контур в выделение*.
- 5) Создать копию текстового слоя и для этого слоя залить выделенную область (буквы текста) новым выбранным цветом
- 6) Создать следующую копию текстового слоя и снова залить буквы текста, но уже другим цветом.
- 7) Продолжить создание новых текстовых слоев с новыми выбранными цветами текста, затем снять выделение текста.
- 8) Выполнить *Фильтры>Анимация>Плавный переход*. Добавить несколько кадров (например, 4-5 для плавности цветовых переходов). При этом на вкладке *Слои* можно увидеть большое количество сформированных кадров.
- 9) Запустить анимацию на воспроизведение: *Фильтры>Анимация>Воспроизведение*.

3. Созданные в соответствии с заданием изображения



Рисунок 2.1.1 – Результат выполнения задания 1 а)



Рисунок 2.1.2 – Результат выполнения задания 1 б)



Рисунок 2.2 – Результат выполнения задания 2.



Рисунок 2.3 – Результат выполнения задания 3.



Рисунок 2.4 – Результат выполнения задания 4.

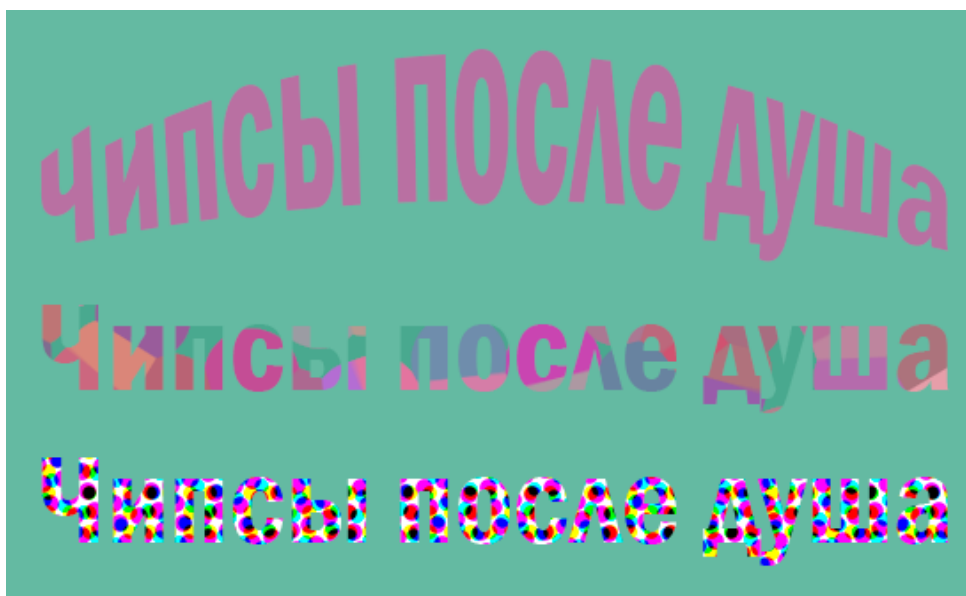


Рисунок 2.5 – Результат выполнения задания 5.



Рисунок 2.6.1 – Результат выполнения задания 6, кадр 1.



Рисунок 2.6.2 – Результат выполнения задания 6, кадр 2.

Анимация

-

[https://mega.nz/file/4DwiwCgQ#-](https://mega.nz/file/4DwiwCgQ#-BMNeU7bTkIGbeij3vNhoP3YR8w3OUVdznuZGs6k_0Q)

[BMNeU7bTkIGbeij3vNhoP3YR8w3OUVdznuZGs6k_0Q](https://mega.nz/file/4DwiwCgQ#-BMNeU7bTkIGbeij3vNhoP3YR8w3OUVdznuZGs6k_0Q)

4. Вывод:

В данной работе я подробно рассмотрела возможности растрового графического редактора.

Мной были приобретены навыки работы с контурами, эффектами слоёв, текстом, фильтрами(искажение текста по дуге, пуантилизм, цветные полутона), анимацией.

Изучены методы создания и редактирования незамкнутых и замкнутых контуров, включая их заливку, обводку и преобразование в выделение, что расширило возможности по оформлению графических элементов.

Освоено создание текстовых надписей с текстурной заливкой, создание надписей ориентированных по контуру, создание текстовой анимации с изменением цвета.

В работе были затронуты такие эффекты слоёв (параметры наложения) как «Тиснение» и «Тень», были изучены их параметры.

Таким образом, в процессе лабораторной работы я ознакомилась с графическим растровым редактором, нарисованы фото, демонстрирующие изучаемые инструменты программы.