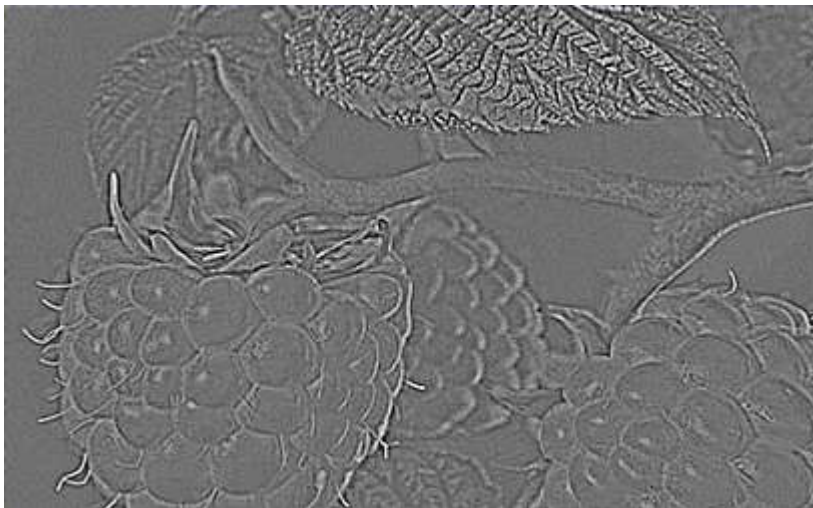


Задание 1. Карандашный рисунок из фотографии

1. Откройте в Gimp исходную фотографию.
2. Удалите цвета в созданном слое с помощью пункта меню Цвет – Тон - Насыщенность, установив значение насыщенности в –100. Результат удаления цветов показан на рисунке.

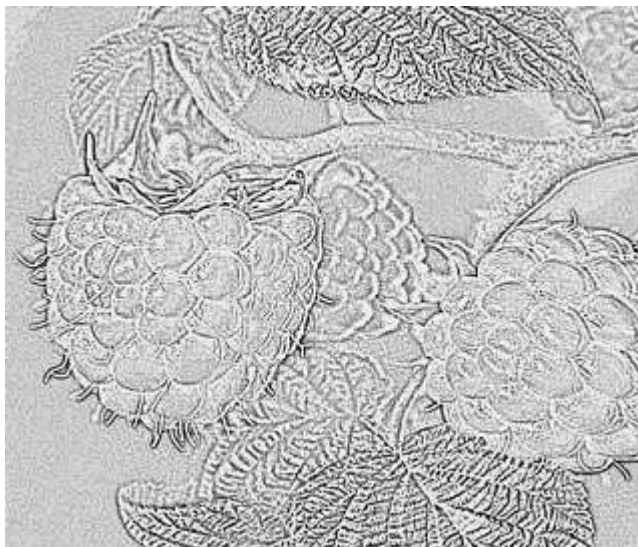


3. Создайте копию обесцвеченного слоя. Выберите в меню Фильтры– Размывание– Гауссово размывание и задайте значение радиуса размывания 4,0.
4. При помощи пункта меню Цвет– Инvertировать инvertируйте цвета и установите значение непрозрачности фона в 50 процентов. На сером фоне появятся бледные контуры изображения.



5. Объедините этот слой с нижним слоем– щелкните правой клавишей мышки по названию слоя в окне Слои и в появившемся меню выберите Объединить с предыдущим.
6. Сделайте копию слоя, получившегося после объединения. У нового слоя измените режим на Осветление.
7. Чтобы сделать ярче серые линии, сделайте следующее:
 - а. объедините два полученных в итоге черно-белых слоя в один;
 - б. снова сделайте копию слоя;
 - в. измените режим этой копии на Умножение.

Можете повторять эти действия, пока ширина линий не станет приемлемой.

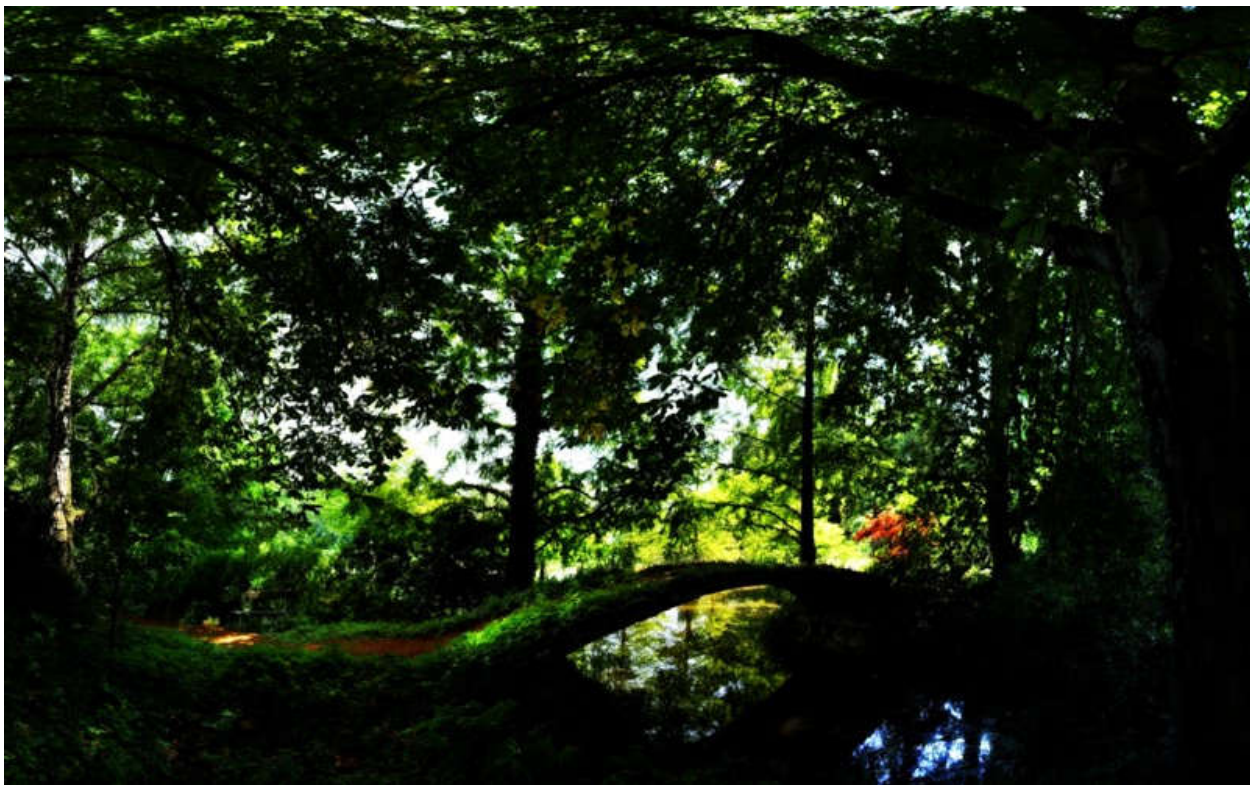


Задание 2. Сказочный эффект для фото

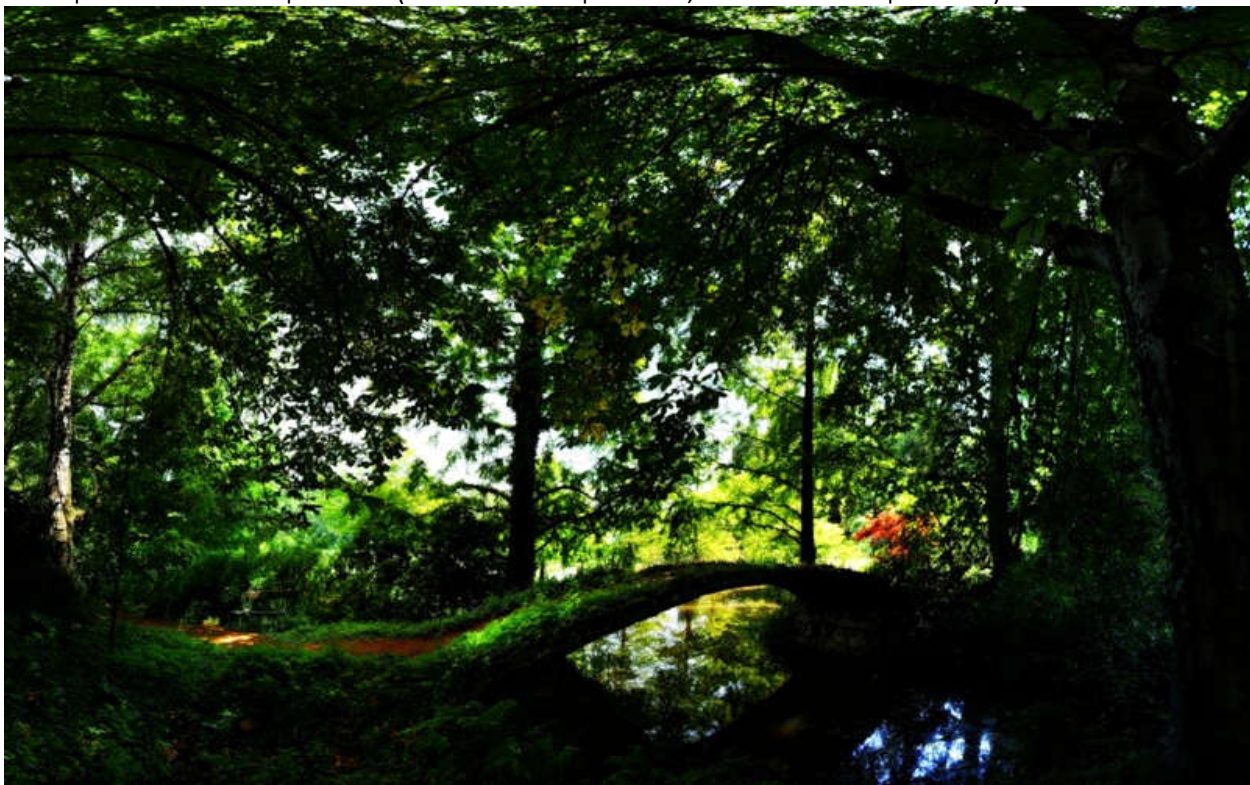
1. Откройте в Gimp исходную фотографию.



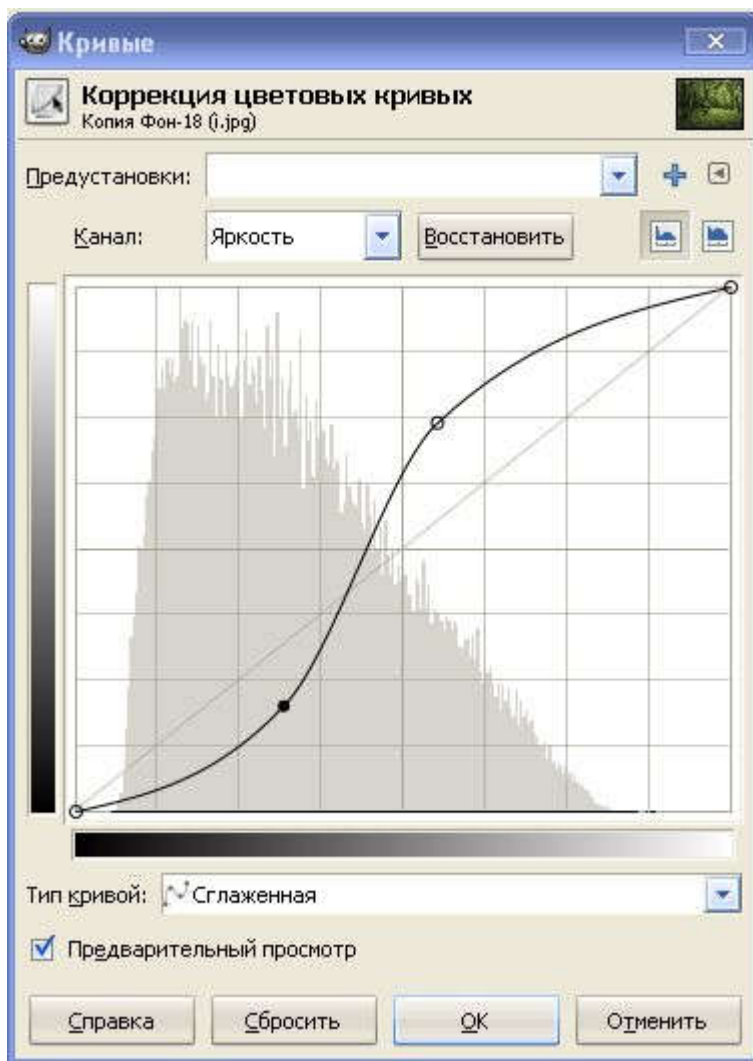
2. С помощью инструмента **Фильтры — Размывание — Гауссово размывание** с радиусом 3 преобразуйте изображение. Поставьте слою режим смешивания **«Направленный свет»**.



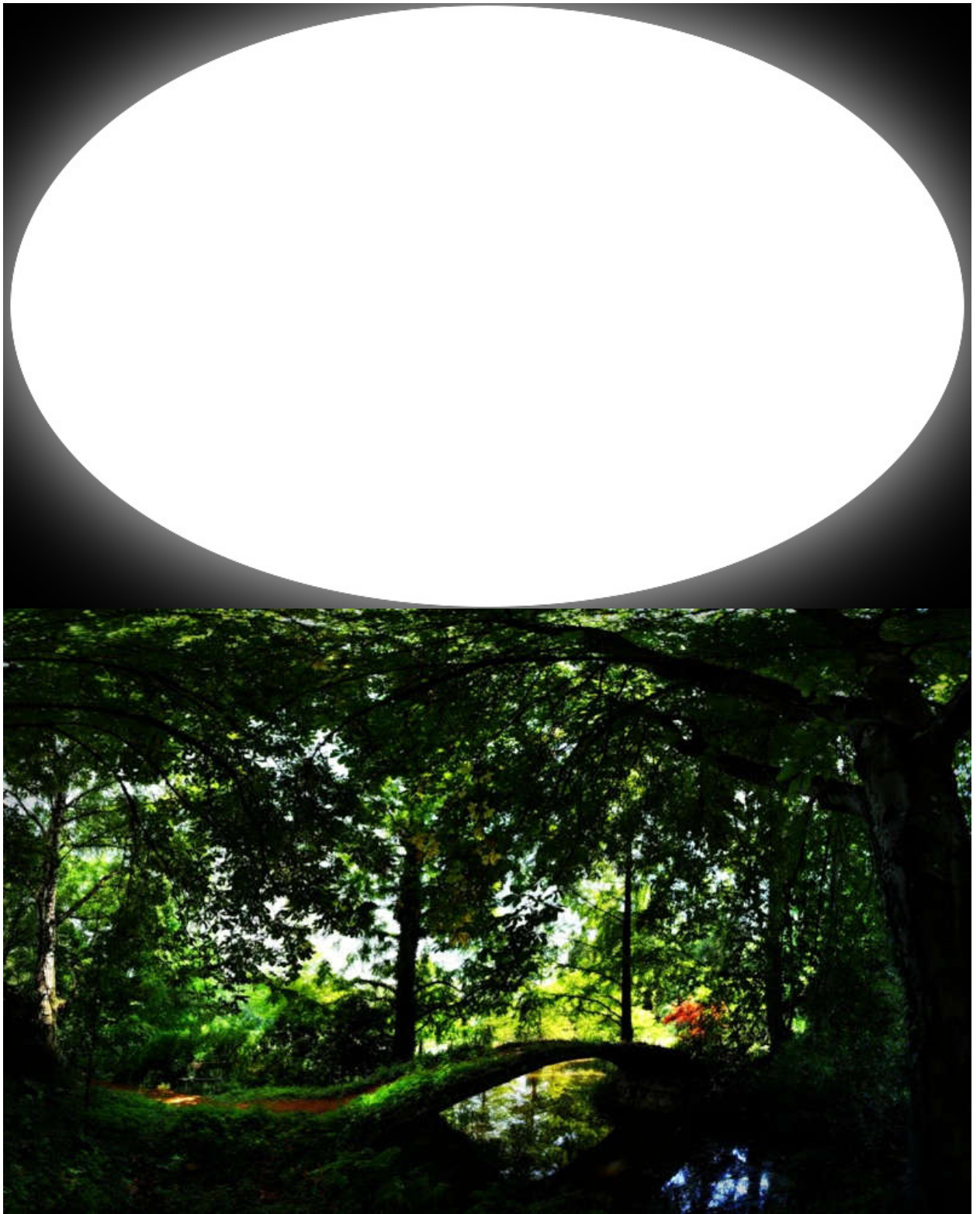
3. В меню «Цвет — Тон/Насыщенность» выставьте по необходимости исходя из изображения тон, освещенность и насыщенность (больше освещенности, меньше насыщенности):



4. В меню Цвет — Кривые скорректируйте цвет рисунка.

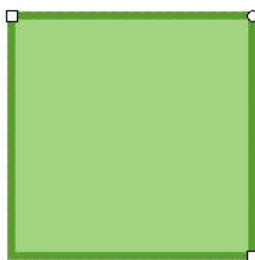


5. Создайте **новый слой**. Инструментом «**Эллиптическое выделение**» нарисуйте овал, **инвертируйте выделение** и залейте черным цветом:
6. Зайдите в фильтр «**Гауссово размывание**», преобразуйте последний слой с радиусом размывания 145:

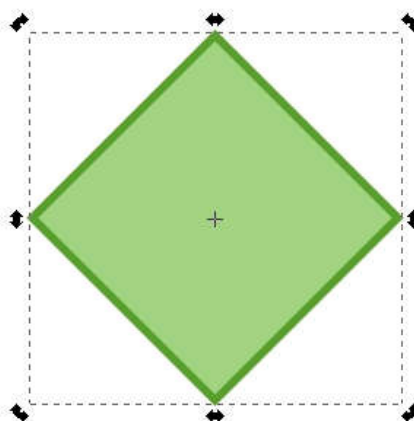


Задание 3. Стрелка.

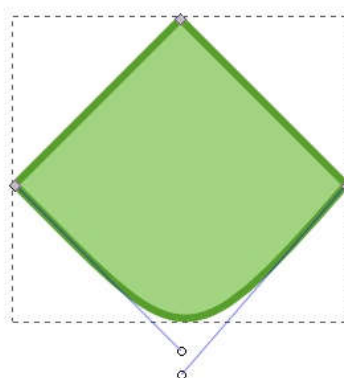
Используя инструмент прямоугольник, нарисуйте квадрат. Ровный квадрат удобнее рисовать в Inkscape, удерживая при этом нажатой клавишу Ctrl.



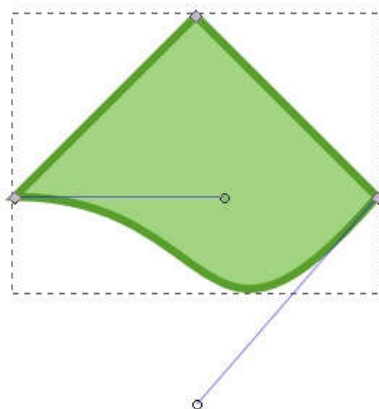
Используя инструмент выделения и перемещения, поверните квадрат на 45 градусов. Для того что бы активировать поворот объекта, нужно инструментом выделения и перемещения щелкнуть последовательно два раза по квадрату. Далее мышью надо повернуть по одной из угловых стрелочек квадрат. Для того что бы поворачивать ровно, удерживайте при этом нажатой клавишу Ctrl.



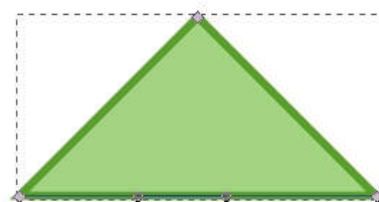
В главном меню Inkscape выберите пункт "Контур" - "Оконтурить объект". Если все прошло нормально, то по углам квадрата, как на рисунке ниже, появятся маленькие беленькие квадратики - это узлы. При этом инструмент будет автоматически переключен на инструмент управления узлами. Выделите им нижний узел и удалите его. Сделать это можно по кнопке "удалить выделенные узлы" в контекстной панели инструментов. После удаления выделенный узел пропадет, и станут видны направляющие двух соседних узлов. С их помощью можно управлять нижней кривой.



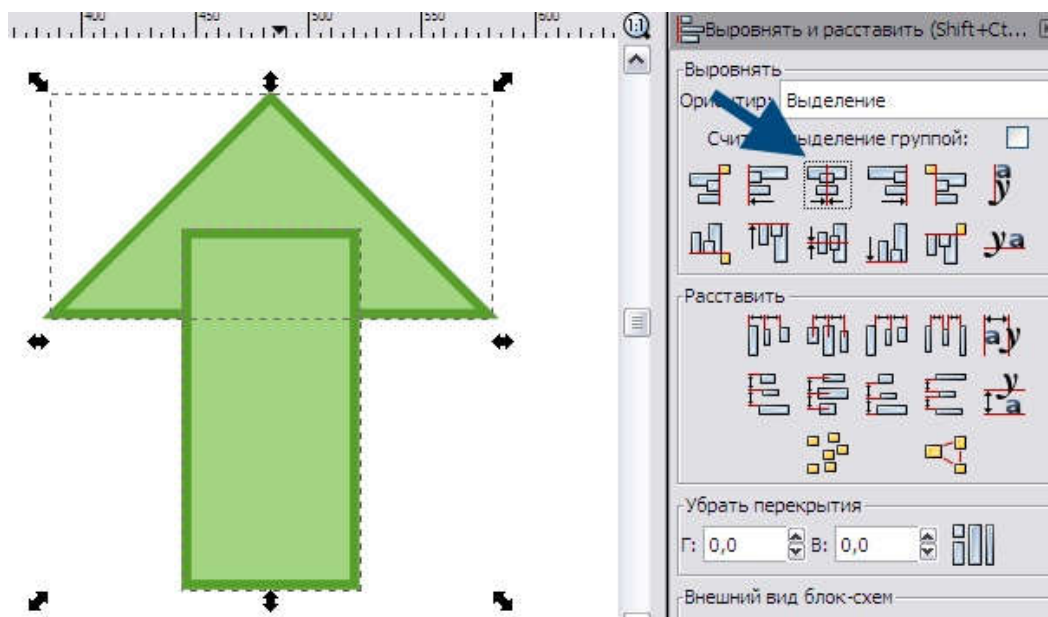
Переместите одну из направляющих горизонтально. Для того что сделать это ровно горизонтально, удерживайте при этом нажатой клавишу Ctrl.



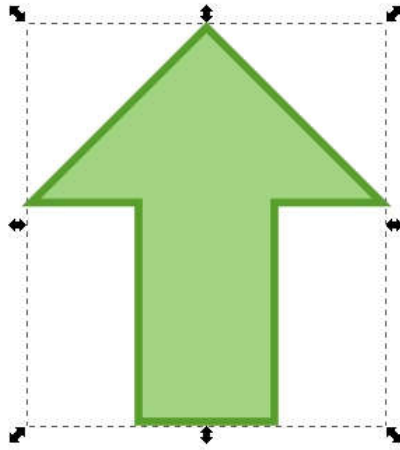
Теперь точно таким образом надо повернуть вторую направляющую. Треугольник готов.



Нарисуйте прямоугольник и совместите обе фигуры. Чтобы сделать это ровно отцентрируйте их по вертикали. Сделать это можно в пункте главного меню "Объект" - "Выровнять и расставить" или Shift + Ctrl + A. Нужная кнопка отмечена на рисунке ниже синей стрелочкой. Оба объекта, естественно должны быть выделены.



Теперь если объекты все еще выделены, объедините их. Сделать это можно в меню "Контур" - "Сумма" или Ctrl + +.

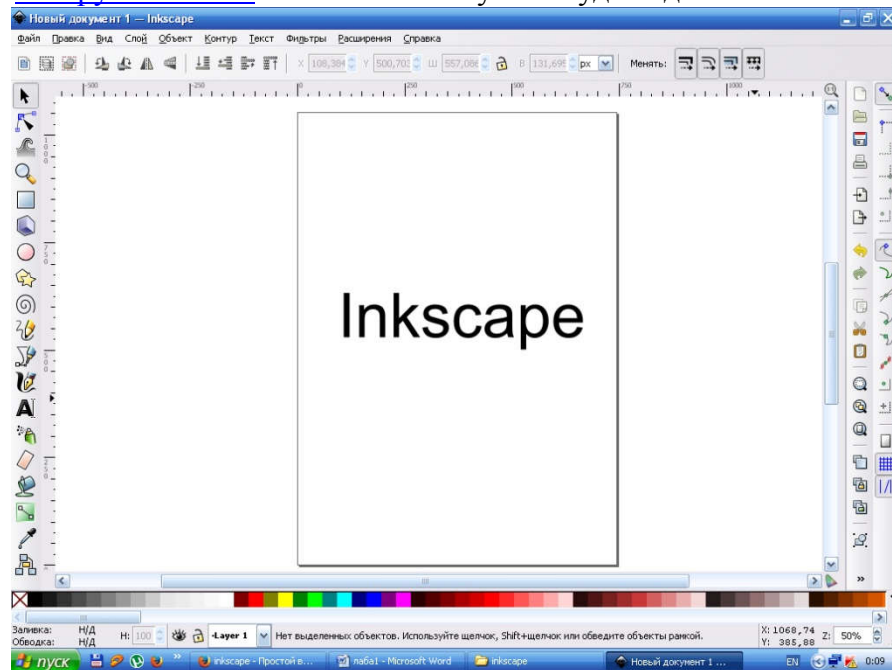


Стрелка готова. Можно теперь применить к ней фильтры (эффекты). Например, если применить к ней "Фильтры" - "Выпуклости" - "Выпуклости HSL" и два раза "Фильтры" - "Свет и тень" - "Отбрасываемая тень", то получится вот такая стрелка.



Задание 4. Векторный текст.

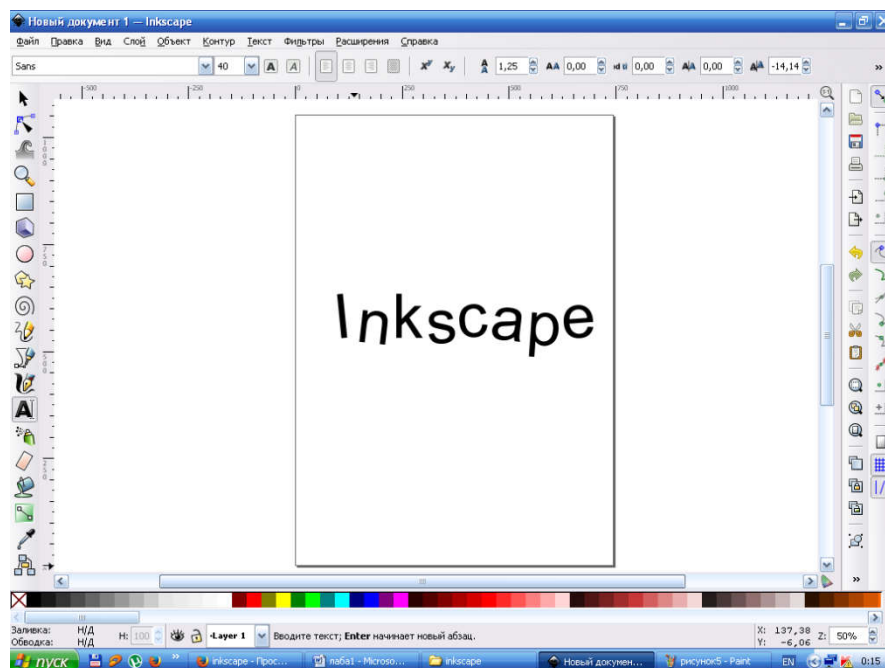
Возьмите [инструмент текст](#) и напишите какую-нибудь надпись.



Поставьте курсор между буквами текста. Попробуйте, удерживая клавишу Alt, нажать на клавиатуре стрелочки в стороны. Буквы раздвигаются. А если удерживать на клавиатуре комбинацию клавиш Alt+Shift, то раздвигаться буквы будут в десять раз быстрее.

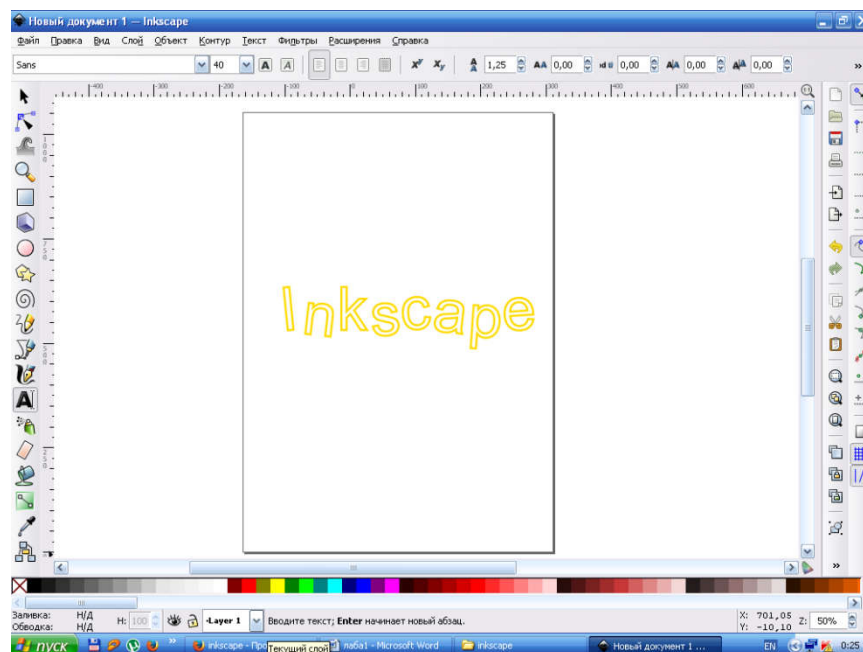
Вы, наверное, уже догадались, что если поставить курсор между буквами текста, удерживая клавишу Alt, нажимать на клавиатуре стрелочки вверх и вниз, то буква текста будет подниматься или опускаться.

Ну и финал. Комбинация клавиш Alt+[и Alt+] поворачивает букву текста. Естественно клавиша Shift вместе с Alt ускоряет и этот процесс тоже.



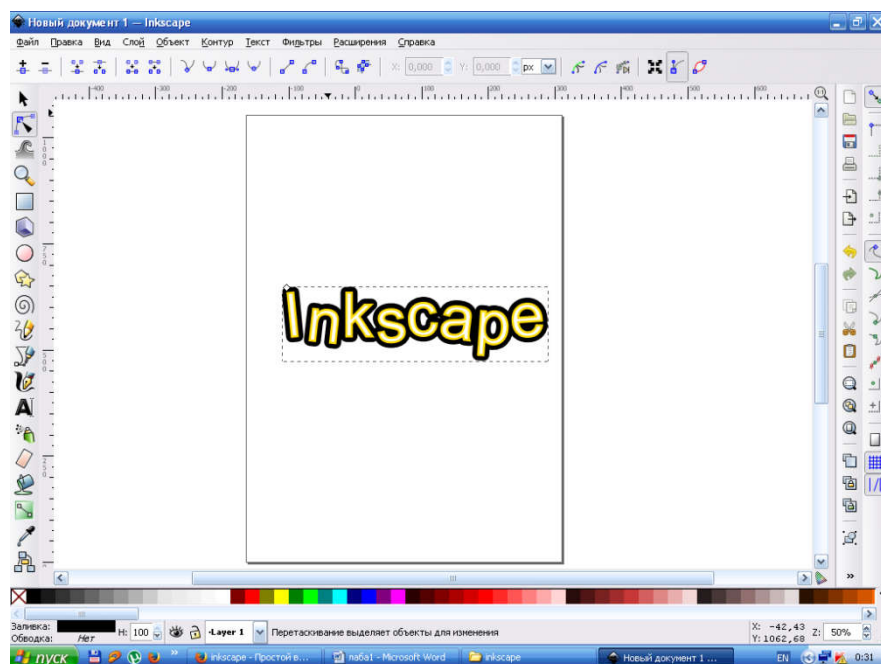
Выделите текст инструментом выделения. Откройте окошко заливки и обводки. Сделать это можно по одноименному пункту в главном меню "Объект" или по комбинации клавиш Shift+Ctrl+F.

Установите цвет заливки сплошной цвет белый и цвет обводки желтый #ffdb00. В [inkscape](https://inkscape.org/), как в web, к номеру цвета в конце добавляется "FF" (эти два разряда отвечают за прозрачность (альфа-канал): FF - не прозрачный, 00 - абсолютно прозрачный), поэтому на скриншоте ниже этот цвет имеет номер ffdb00ff. Толщину обводки можно настроить на закладке "Стиль обводки".

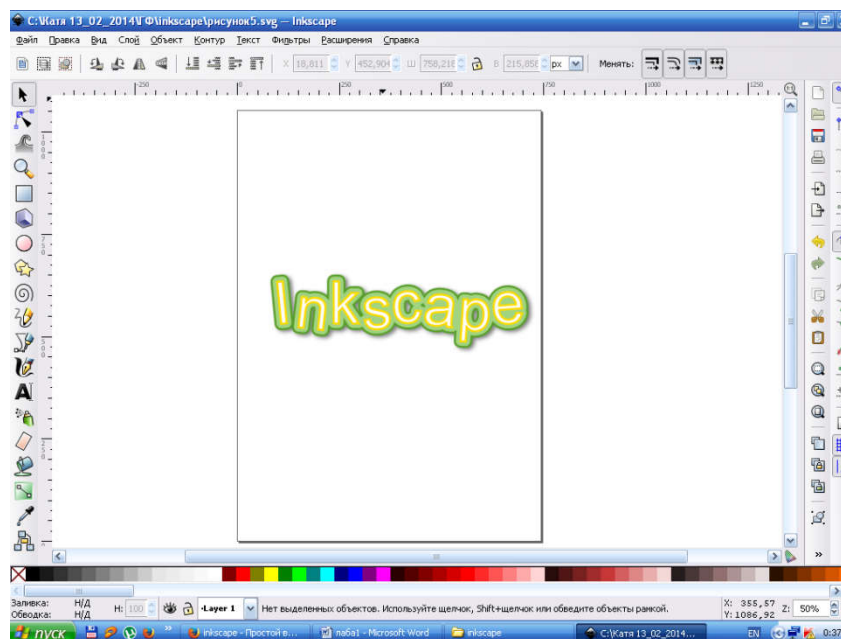


Выделите текст инструментом выделения. Зайдите в главное меню "Контур" и выберите пункт "Связанная втяжка" или нажмите Ctrl+Alt+J. Теперь вы должны увидеть вот такой ромбик вверх контура, как на рисунке ниже.

При этом автоматически активируется инструмент управления узлами. Нажмите им на вышеуказанный ромбик и потяните чуть-чуть вверх. Вот что должно получиться.

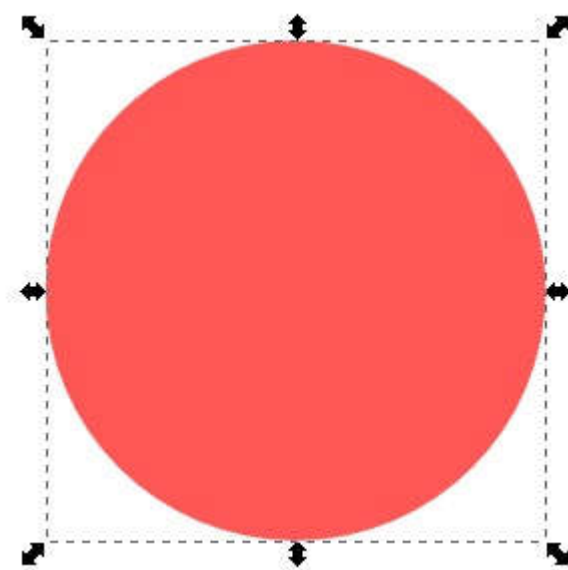


Вышеуказанным действием создается копия текста, которая привязана контуром к исходному тексту. Выделите теперь инструментом выделения большой текст. Установите цвет заливки сплошной #a2d481 (a2d481ff) и цвет обводки сплошной #599f2c (599f2cff). Для большей реалистичности можно применить эффект тени.

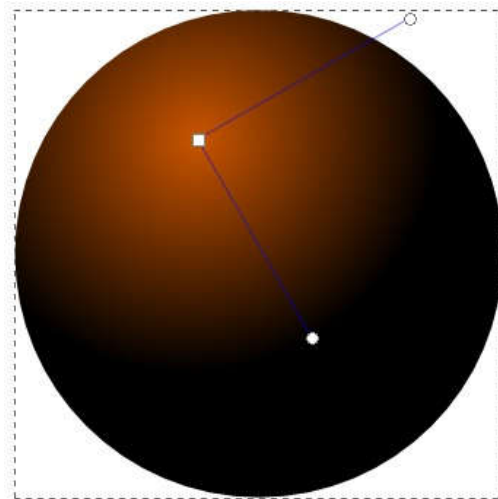


Задание 5. Бильярдный шар.

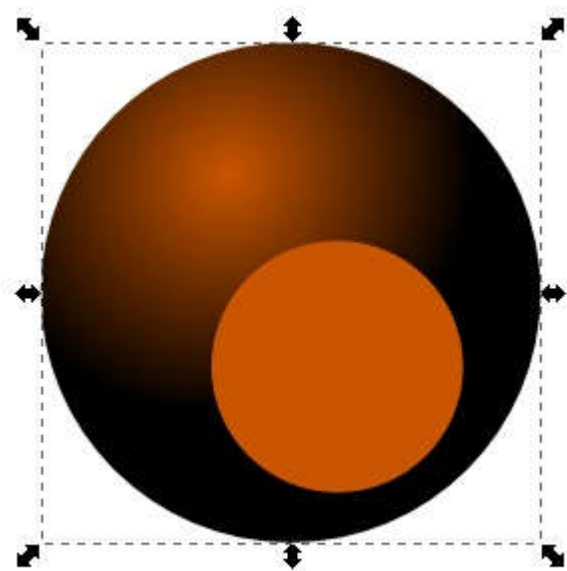
Нарисуйте с помощью инструмента эллипс круг. Что бы нарисовать правильный круг удерживайте при рисовании клавишу CTRL.



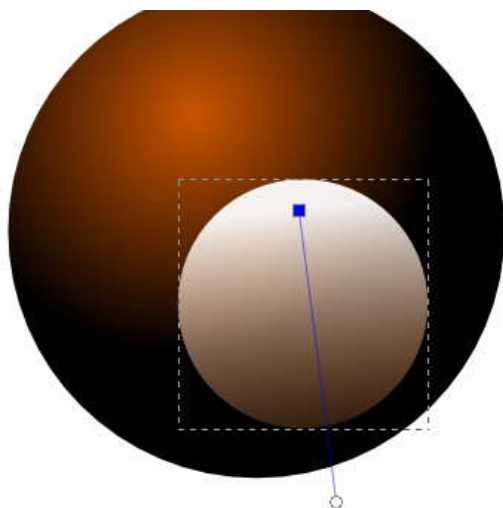
Откройте по комбинации клавиш CTRL+SHIFT+F окно настройки заливки и обводки фигуры. Если фигура выбрана, то окно будет активным, и нажмем в нем в закладке, посвященной заливке, кнопку типа заливки радиальный градиент. Обводку отключим. Если щелкнуть теперь по фигуре инструментом градиент в inkscape, то появятся направляющие градиента. Цвет центральной точки #ca5500 (ca5500ff), цвет крайних точек #000000 (000000ff) - черный. В скобках указаны значения цветов в inkscape. Это значение отличается от привычного нам RGB дополнительными двумя буквами ff в конце, которые отвечают за прозрачность.



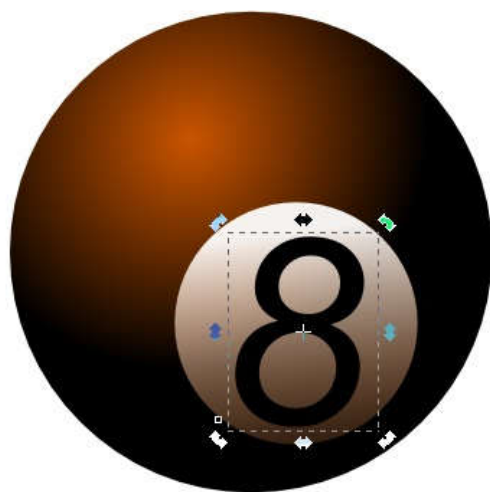
Нарисуйте еще один круг и расположите его так, как показано на рисунке ниже.



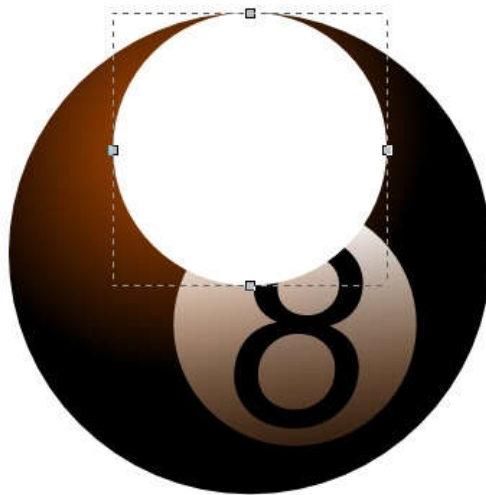
Установите заливку этого круга как линейный градиент. Цвет верхней точки белый #000000 (000000ff) и цвет нижней точки абсолютно прозрачный.



С помощью инструмента текст нарисуйте, например цифру 8. Все шарики в американском бильярде пронумерованы, пусть этот будет восьмым. Выделите цифру, измените её размер, переместите ее куда, куда нужно. Если надо измените поворот цифры или ее наклон.



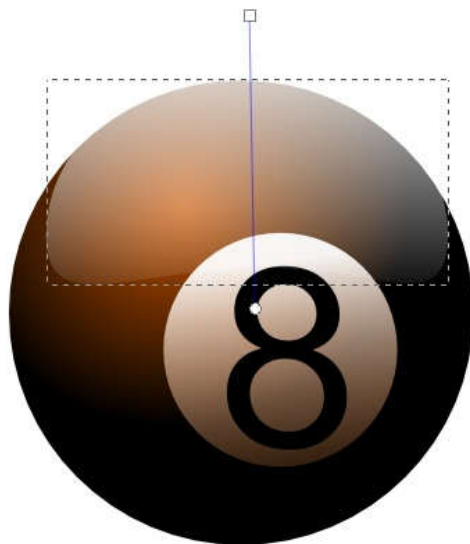
Скопируйте круг шарика - комбинация клавиш CTRL+D. До этого сам круг должен быть выделен, естественно. Если все прошло удачно, то вы увидите просто круг с градиентом, который был сделан ранее, и не увидите восьмерки и белого круга, потому что копия круга должна появиться выше всех фигур. Теперь сделайте заливку этого круга просто белой и измените его размер. Если хотите сохранить пропорции, удерживайте нажатой клавишу CTRL. Теперь, когда под будущим бликом видно все остальное, пусть белый круг блика остается выделенным, в главном меню "Контур" - выберите пункт "Оконтурить объект" или CTRL+SHIFT+C. Теперь если активизировать инструмент управления узлами, то будут видны четыре узла.



Измените размер круга, сначала изменив положение узла, используя инструмент управления узлами. А потом можно растянуть немного и сам овал в стороны, используя инструмент выделения и трансформации. Если удерживать нажатой при растягивании клавишу SHIFT, то овал будет растягиваться равномерно в обе стороны.



Ну, и наконец, сделайте заливку овала линейным градиентом. Обводки, как обычно, нет. Верхняя точка белый цвет нижняя точка абсолютно прозрачный.



Шарик готов. Ну и совсем заключительный штрих - тень. Нарисуйте овал с заливкой черного цвета. Если овал выделен, переместите его в самый низ под шарик. Сделать это можно в главном меню "Объект" - "Опустить на задний план" или клавиша END.



Теперь в том же окне, где делали заливку, установите параметр её размытия, например, 30.

