

ГУАП

КАФЕДРА № 42

ОТЧЕТ
ЗАЩИЩЕН С ОЦЕНКОЙ _____
ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

доц., канд. техн. наук
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. № _____ 4128

подпись, дата

В.А. Воробьев
инициалы, фамилия

Санкт-Петербург 2023

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|-------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1 ЦЕЛЬ РАБОТЫ..... | 3 |
| 2 ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ | 4 |
| 2.1 СОЗДАНИЕ, РЕДАКТИРОВАНИЕ И ОБВОДКА КОНТУРА | 4 |
| 2.2 СОЗДАНИЕ КНОПКИ..... | 8 |
| 2.3 СОЗДАНИЕ ТЕКСТОВОЙ НАДПИСИ С ЗАЛИВКОЙ ТЕКСТУРОЙ | 10 |
| 2.4 СОЗДАНИЕ ТЕКСТОВОЙ НАДПИСИ, ОРИЕНТИРОВАННОЙ ПО КОНТУРУ | 10 |
| 2.5 СОЗДАНИЕ ТЕКСТОВОЙ НАДПИСИ, ОРИЕНТИРОВАННОЙ ПО КОНТУРУ | 11 |
| 2.6 СОЗДАНИЕ АНИМАЦИИ – ТЕКСТ С ИЗМЕНЯЮЩИМСЯ ЦВЕТОМ БУКВ | 11 |
| 3 ВЫВОД..... | 13 |

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.

Задание: выполнить задания с 1 по 6.

2 Выполнение заданий

2.1 Создание, редактирование и обводка контура

Создадим произвольный контур и добавим ему заливку и обводку.

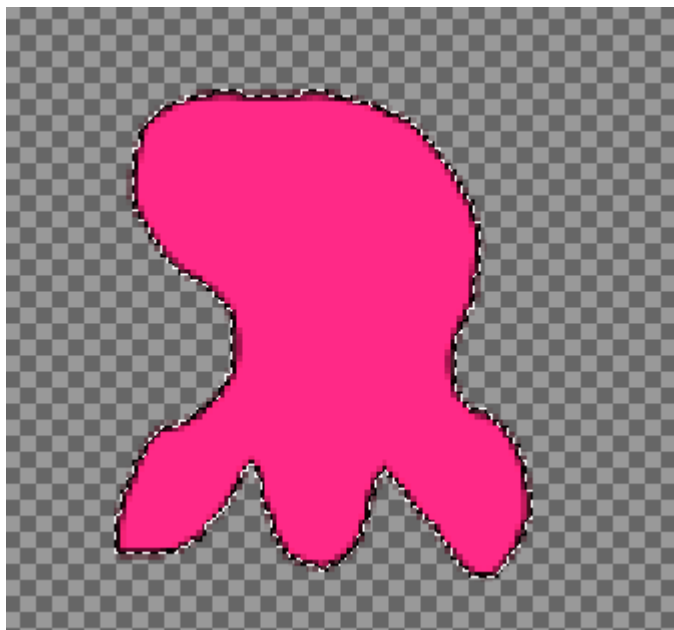


Рисунок 1 – Окраска произвольного контура

Возьмем любой объект, создадим из него контур и уже полученный контур окрасим в произвольный цвет.

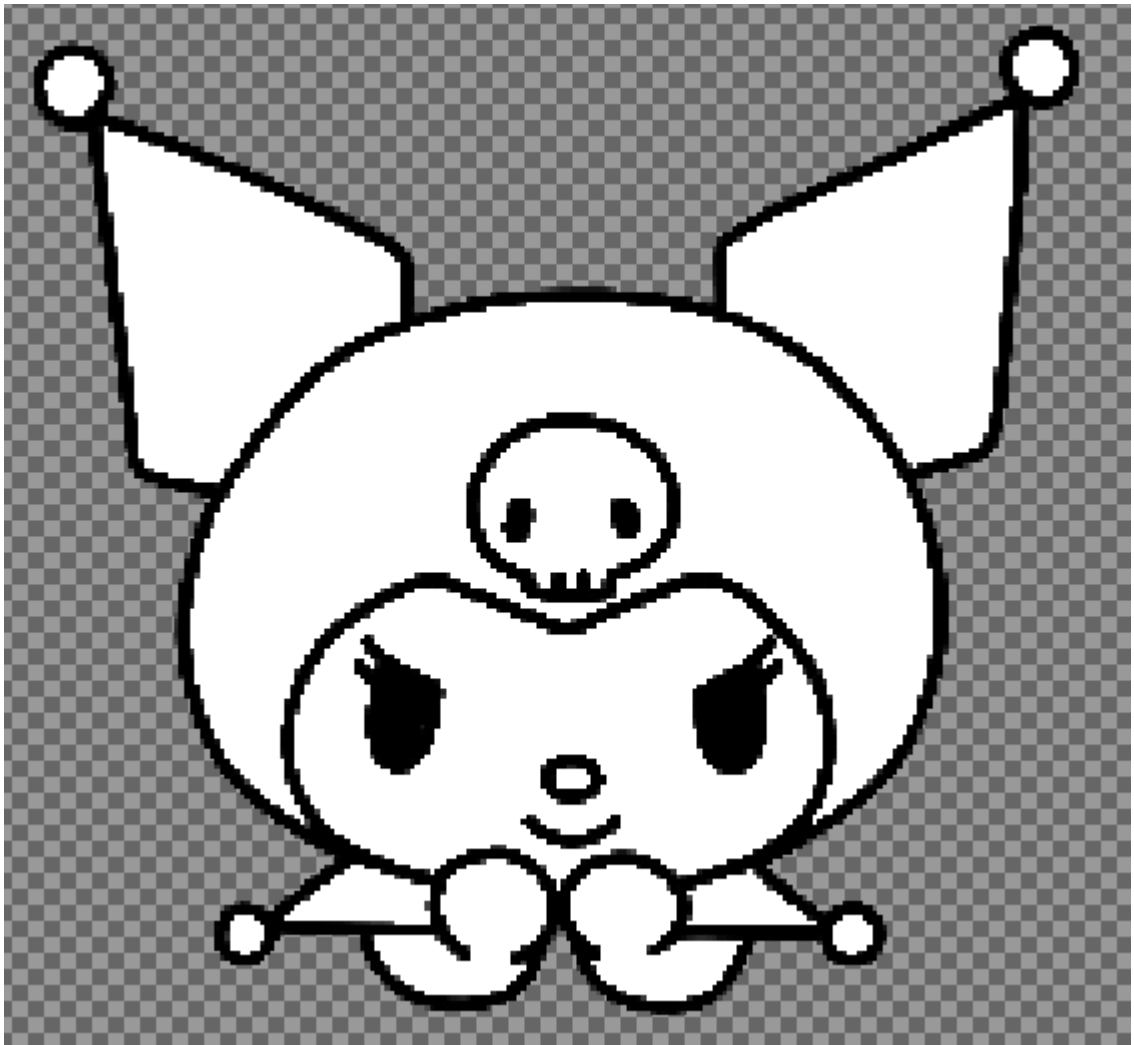


Рисунок 2 – Изначальный объект

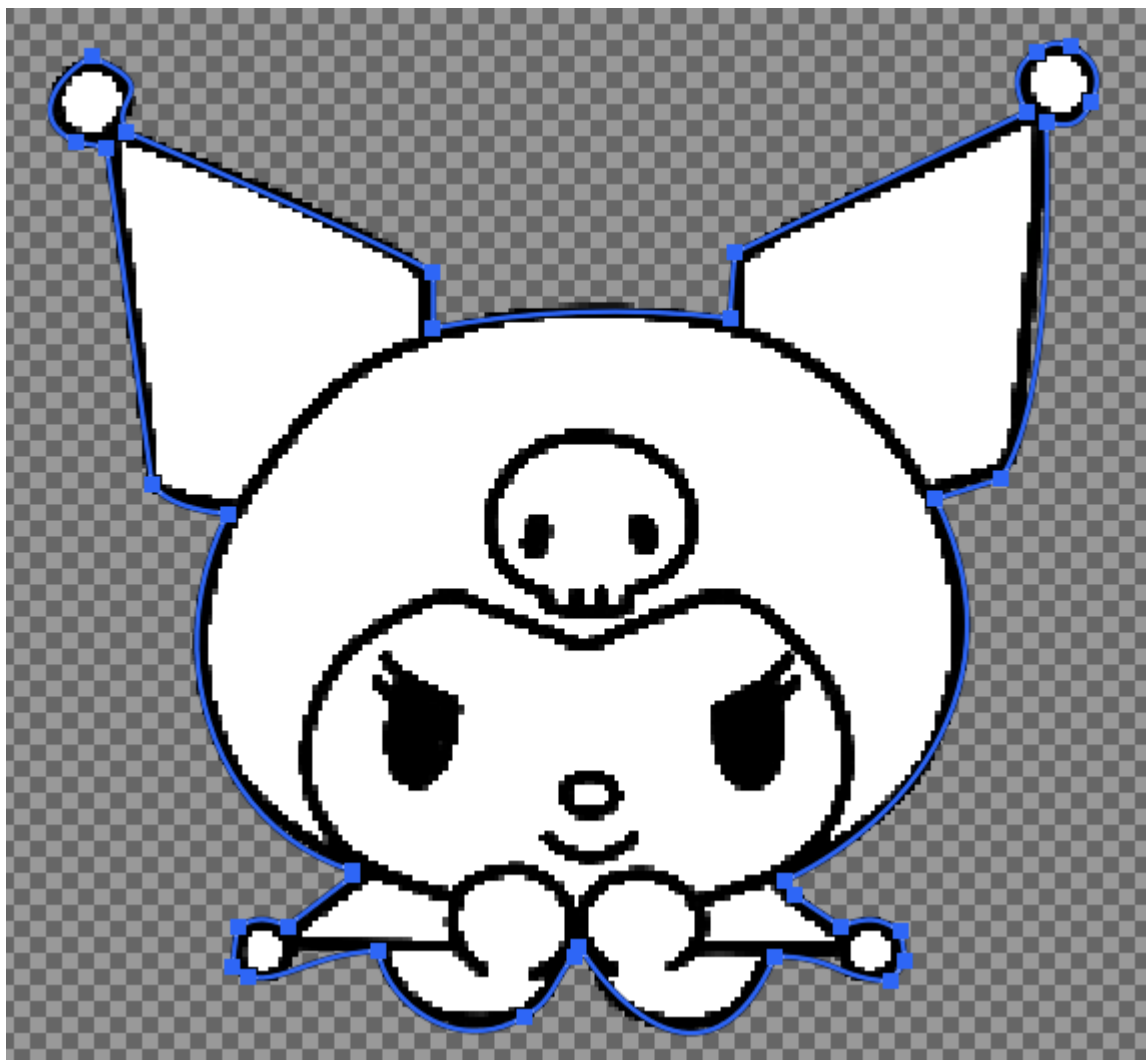


Рисунок 3 – Контур по объекту



Рисунок 5 – Закрашенный контур

2.2 Создание кнопки

Создадим контур для объекта и окрасим его в произвольный цвет. Затем добавим фильтры слою, это будет нашим фоном кнопки. После этого создадим новый слой и добавим на него надпись. Применим фильтры. Полученный результат представлен на рисунках ниже.

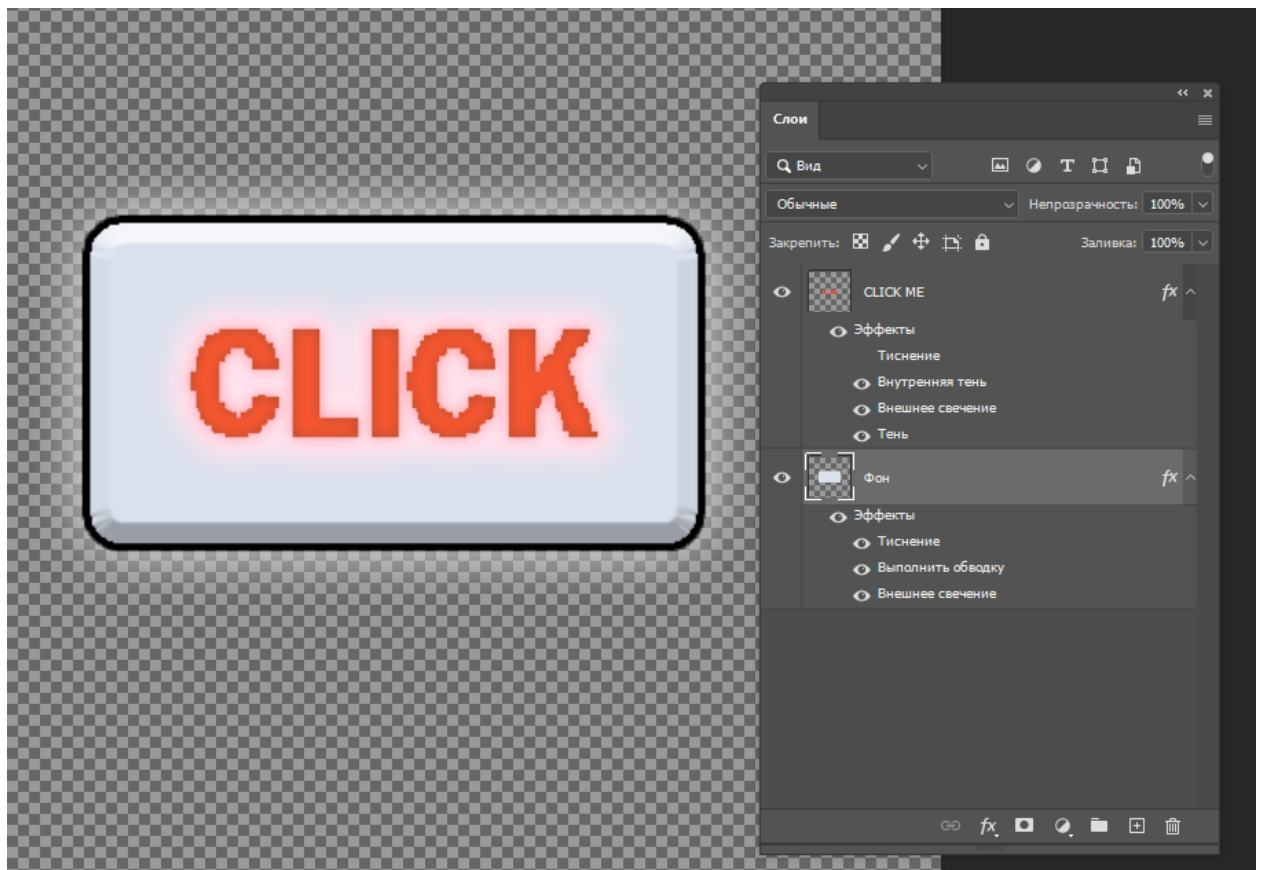


Рисунок 6 – Слои изображения



Рисунок 7 – Итоговая кнопка

2.3 Создание текстовой надписи с заливкой текстурой

Создадим надпись и растрируем ему. Выделим полученный объект и окрасим его при помощи узора. Полученный результат зафиксирован на рисунке ниже.



Рисунок 8 – Надпись с заливкой

2.4 Создание текстовой надписи, ориентированной по контуру

Создадим контур. Затем выберем инструмент “Текст”, наведем на наш контур и нажмем ЛКМ. Наберем произвольный текст и зафиксируем на скриншотах.



Рисунок 9 – Надпись по контуру

2.5 Создание текстовой надписи, ориентированной по контуру

Создадим несколько надписей, а затем применим к ним фильтры. Результат зафиксируем на скриншоте.



Рисунок 10 – Результат работы фильтров

2.6 Создание анимации – текст с изменяющимся цветом букв

Создадим надпись и скопируем её на несколько слоев. Включим “Временную шкалу” и для каждого слоя создадим кадр. Изменим цвета на каждом кадре и полученную анимацию экспортируем в формате gif. Полученная анимация доступна на GitHub (URL: https://github.com/vladcto/SUAI_homework/blob/dfdda9a52272426e76d71677d27021dbd6a5aa77/4_semester/FITMI/lr2/animation.gif).

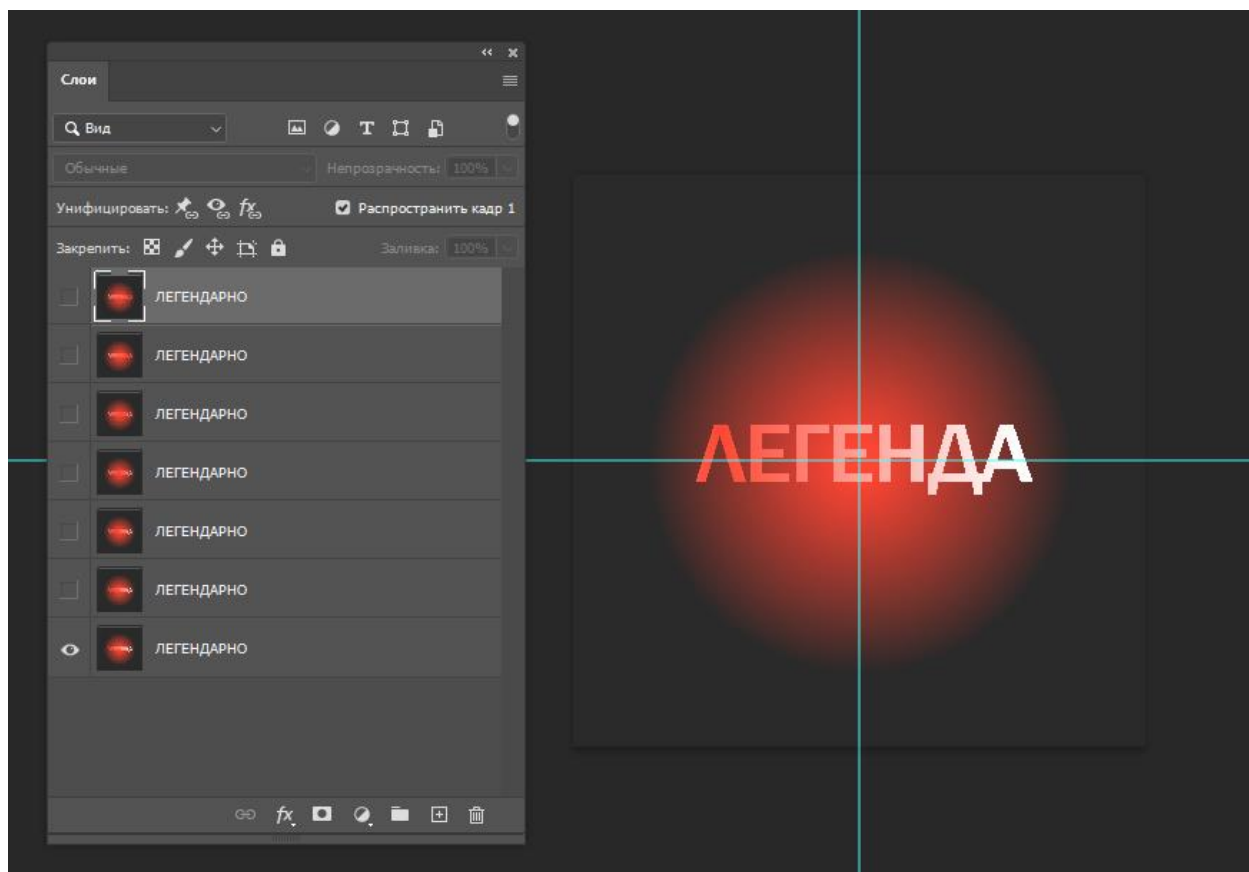


Рисунок 11 – Кадр анимации

3 Вывод

В ходе выполнения лабораторной работы с использованием графического редактора GIMP были приобретены навыки работы с контурами, с текстом, с фильтрами, со сценариями и с эффектами слоев. Были созданы различные изображения, выполняющие поставленные задачи. Полученные знания можно применять в разработки визуальных интерфейсов, анимации и в улучшении графической составляющей различных изображений.