**Практическая работа 12**

**Задание 1. Анимируем воду**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Загрузить один из файлов из папки «Практическая работа 12» 1.1, 1.2, 1.3, 1,4, 1,5,  2. Цвет фона сделать чёрным  3. Выделяем *свободным выделением* (лассо) воду с отражением. ***Выделение- инвертировать.*** У вас выделяется весь пейзаж, кроме воды  4. ***Правка – копировать*** пейзаж.  5. ***Правка – очистить***. Весь пейзаж, кроме воды удаляется. ***Выделение – инвертировать –*** снова выделяется вода с отражением.  6. ***Фильтры – анимация – рябь*** (сила ряби – 2, число кадров 10, поведение края – заворачивать). У вас появится 10 кадров с анимированной водой  7. В слоях выбираем верхний кадр, Правка – вставить. Появляется остальной пейзаж. Щелкаем левой клаавишей *плавающее выделение* и правой клавишей выбираем «Прикрепить слой». Появилось полное изображение пейзажа.  8. С остальными кадрами поступаем аналогично  9. Анимация – воспроизведение.  10. Сохранить файл. | *C:\Users\Sergey\Desktop\Анимация отражения\5.jpg*      *C:\Users\Sergey\Desktop\Анимация отражения\1.jpg* |

**Задание 2. *Рисуем фейерверк***

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Файл – создать проект, (размер 600х600, заполнение – цвет переднего плана – чёрный).  К полученному проекту применяем – фильтры – визуализация – шум – сплошной шум (размер по Х – 16, размер по У – 0,1, Turbulent – ОК). Далее применяем – градиент (выбираем *основной в прозрачный*, цвет фона - белый, цвет переднего плана – чёрный, подмешивание шума отключить), заливку делаем снизу вверх и правой клавишей, щёлкнув по слою, добавить альфа-канал.  2. Фильтры – искажения – полярные координаты (глубина круга 100%, угол смещения 0, отобразить сверху, в полярное) – ОК. Получится черный круг с лучами прозрачными углами.  3. Создаём новый слой, цвет чёрный. Заходим в слои и этот слой опускаем вниз, затем правой клавишей выбираем объединить с предыдущим и получаем один слой.  4. Далее выбираем фильтры – выделение края – край (алгоритм Собеля, количество - 1.5) - ОК.  5. Продолжаем - Фильтры – искажения - изгиб по кривой (кривая для края - верхнего, выбираем - гладкая и левой клавишей поднимаем кривую вверх, затем нижнего и левой клавишей поднимаем другую линию вверх, но меньше) – ОК. Ваш фейерверк изогнётся.  6 Создаём новый слой, цвет чёрный. Заходим в слои и этот слой опускаем вниз, затем правой клавишей выбираем объединить с предыдущим и получаем один слой. Прозрачные углы исчезнут.  7. К этому слою применяем цвет – тонирование. И дублируем слой, нажав на иконку создать копию и добавить её в изображение. Иконка расположена внизу экрана на панели слои. Получится два одинаковых слоя. Копии слоя добавляем режим «э*кран*».  8. Выбираем - Цвет – тонирование. Тонируем этот слой в цвет, который вам понравится и применяем – фильтры – размывание – Гауссово размывание (величина – 5).  9. Добавляем слой – прозрачность. Теперь у вас будет три слоя. Выбираем кисть Sparks, размер кисти – 20, интервал 45, жесткость 50, ставим галочку - разброс - расстояние 5 - и рисуем кистью звёзды. Выбираем – цвет тонирование – тонируем по цвету на ваш вкус. Далее - фильтры – размывание – гауссово размывание (величина – 2).  10. Дублируем слой с огоньками. Далее – фильтры – размывание – гауссово размывание ( величина - 5). На панели инструментов выбираем вращение и поворачиваем слой, примерно на 45 градусов.  11. Щёлкаем правой клавишей по верхнему слою и выбираем – свести изображение. Фейерверк готов!  12. Откройте один из файлов 3 (открыть как слои) и загрузите в него салют, режим салюта – экран, отредактируйте масштаб и расположение салюта на картинке | *C:\Users\Sergey\Desktop\Гимп. Пр.раб. 10\солюты.png*    *C:\Users\Sergey\Desktop\Гимп. Пр.раб. 10\салют.jpg*  *C:\Users\Sergey\Desktop\Гимп. Пр.раб. 10\ночной ссалют.png* |