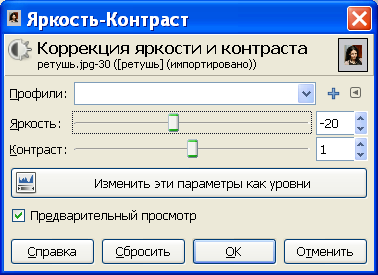
**Самостоятельная работа в программе Gimp**

**Задание 1. *Ретуширование фотографий.***

В папке Gimp открыть Изображение 3.

|  |  |
| --- | --- |
| Исходное фото:  ретушь.jpg | Конечное фото: |

**1)** Начинаем с самого простейшего — цвета. Заходим **Цвет > Яркость-Контраст** и регулируем настройки на ваш вкус.

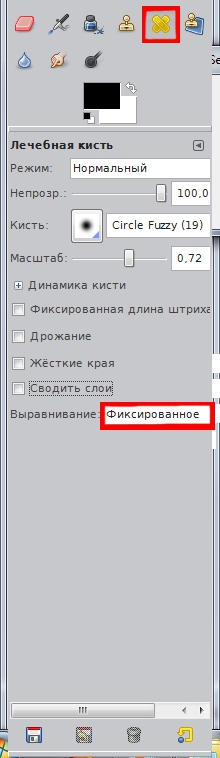


Теперь нам нужно избавиться от самого видимого недостатка

этой девушки,

от мешков под глазами.

А сделаем мы это при помощи инструмента



«***Лечебная кисть***».

Ставим такие настройки (рис.):

И начинаем закрашивать мешки, предварительно увеличив

изображение лупой. Для этого: зажимаем клавишу Ctrl и кликаем

мышкой в то место, откуда мы будем копировать текстуру.

И начинаем закрашивать. Если получатся слишком жёсткие края,

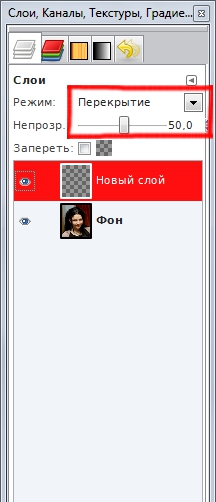
можно размазать инструментом «Размывание(палец)».

Тем же инструментов подредактируем кожу лица.

После этих операций у вас должно получится примерно так:

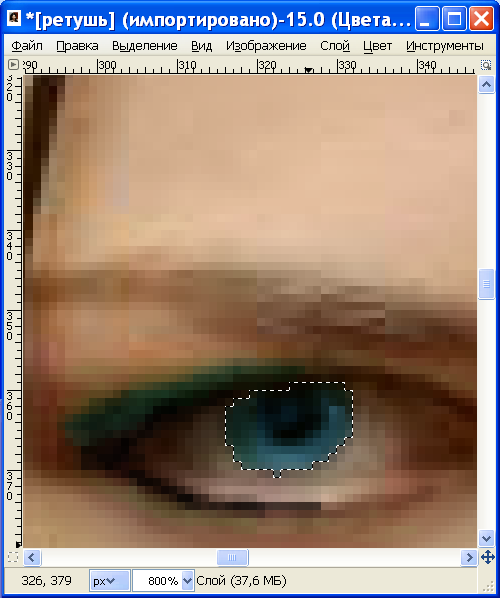


Добавим макияж.

Для этого: создаем новый прозрачный слой (***Слой – Создать слой***). Ставим режим смешивания на «Перекрытие», и задаем небольшую непрозрачность. Затем берем чёрную кисть с мягкими краями и начинаем красить глаза. Можно выбрать цвет кисти и нарисовать тени (уменьшите прозрачность кисти). Затем сводим слои: ***Изображение – Свести***.

Изменим цвет глаз. Для этого:

* Создаем новый слой. Используем инструмент «Свободное выделение» и обводим глаза девушки.
* Далее меню «Выделение — Растушевать». Размер 2 пикселя.
* Ставим нашему прозрачному слою режим «Перекрытие».
* Выбираем цвет и инструментом «Плоская заливка» заливаем наше выделение.
* Снимаем выделение (Выделене — Снять).

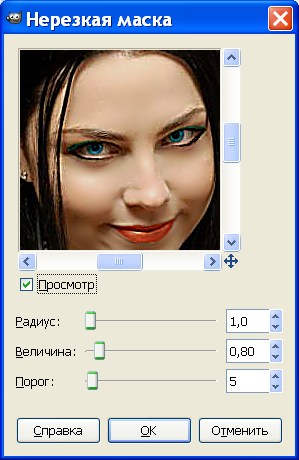
 

Точно также подкрашиваем губы.

**2) Идеальная кожа**

Убрав предварительно большие дефекты, дублируем слой и к дубликату применяем фильтр «Выборочное Гауссово размывание» (Фильтры — Размывание — Выборочное Гауссово размывание) с радиусом: 4, а пределом границ: 11. Эти параметры очень приблизительны. Для разных фотографий нужно использовать разные значения.

После этого к тому же слою применяем фильтр «Гауссово размывание» с параметром 3 пикселя

Перейдите в панель со слоями кликните правой кнопкой мыши на размазанном слое. В контекстном меню выберите пункт «Добавить маску слоя», а в открывшемся окошке — «Черный цвет (Полная прозрачность)». Размазанный слой должен исчезнуть.

Устанавливаем белый цвет для рисования и берем кисть с мягкими краями. В настройках инструмента установите непрозрачность кисти 20-25%.

Итак, мы находимся на маске слоя. Ваша задача — красить белой кистью подходящего размера в тех местах, где кожу нужно выровнять. Глаза, брови, волосы и губы трогать не нужно, чтобы они не потеряли свою резкость.

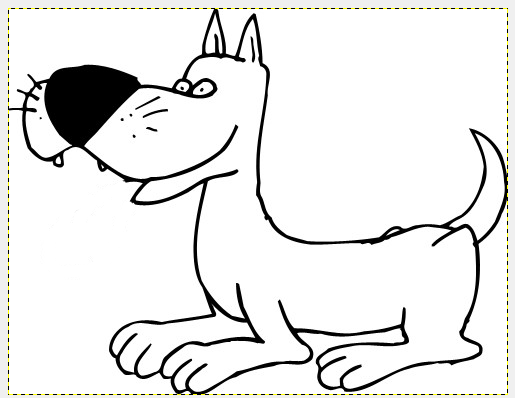
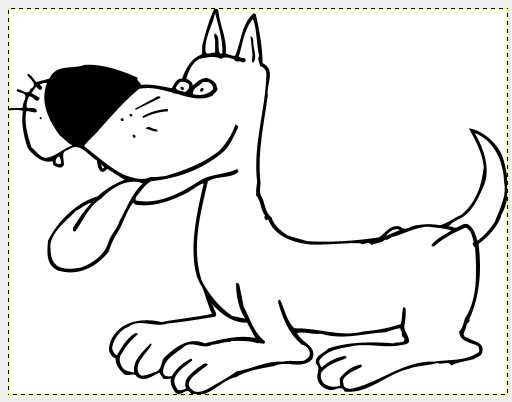


Далее создаем слой из видимого (Слой — Создать из видимого) и применим к нему фильтр «Нерезкая маска» (Фильтры — Улучшение — Нерезкая маска) с параметрами как на рисунке ниже.

Сделаем сведение слоев.

**Задание 2. *Анимация в Gimp.***

1. В папке Gimp Изображение 4.
2. Открываем изображение пса.
3. Создаем копию слоя.
4. С помощью инструмента ластик стираем язык.



3) Место, где был язык стало белым.

4) Идем в **Фильтры -> Анимация -> Воспроизведение**, в появившемся окне жмем «**Воспроизведение**» и смотрим, что у нас получилось.

Это была простейшая анимация: два слоя-кадра, на которых движущийся объект (язык) находится в крайних положениях движения. Чтобы улучшить качество анимации нужно добавить несколько дополнительных кадров, с промежуточными положениями объекта. Это занимает больше времени. Для нашего примера нужно сделать промежуточный кадр - язык высунут на половину.

Попробуйте проделать это самостоятельно. Покажите работу преподавателю.