

Государственное бюджетное образовательное
учреждение
дополнительного образования детей
Дом детского творчества
Красносельского района

Создание эскиза костюма с использованием средств графического редактора GIMP.

Автор: Матвеева Татьяна Борисовна
педагог дополнительного образования

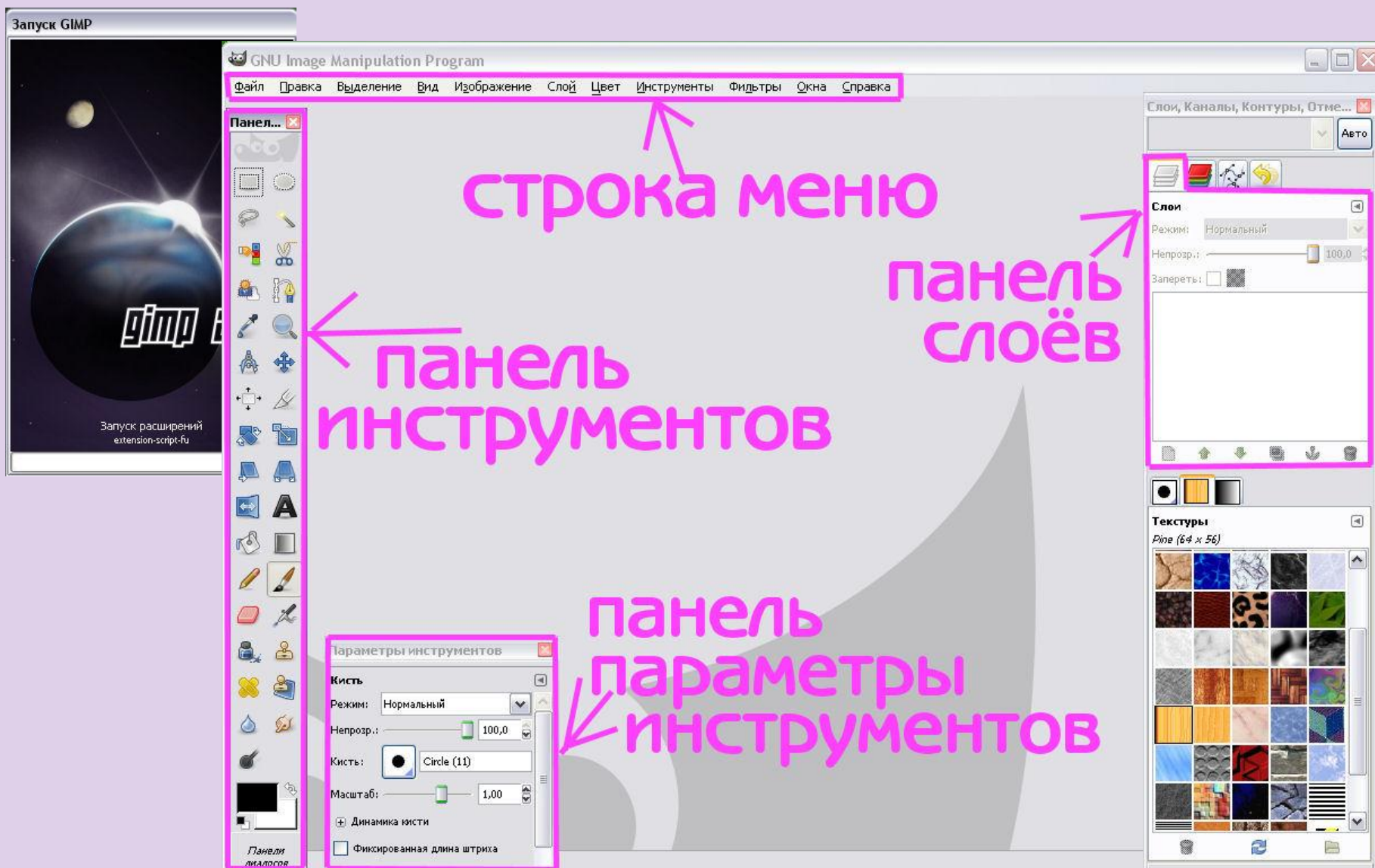
Санкт-Петербург
2010



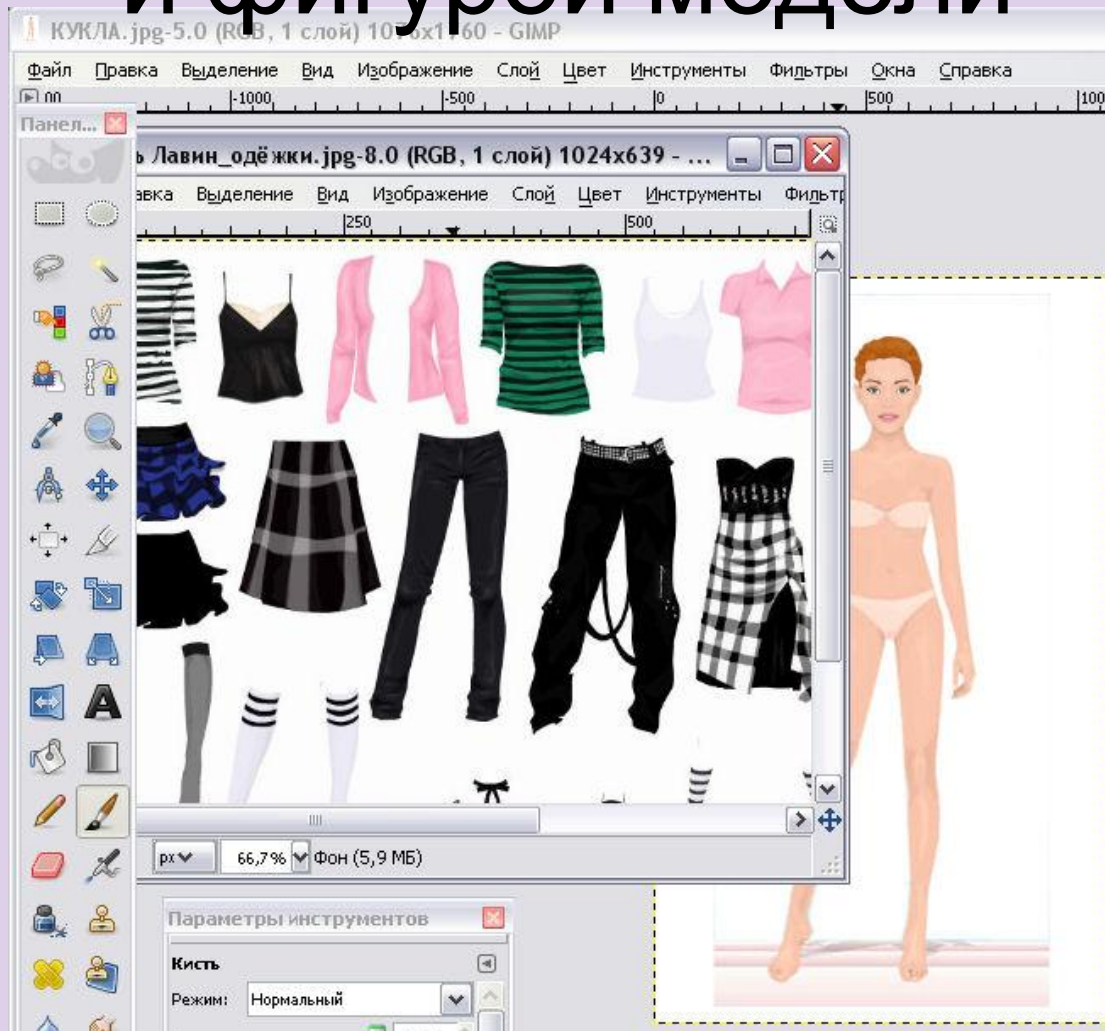
*Практическая работа в
графическом редакторе Gimp.
Занятие из серии «Образ в
коллекции» - работа над эскизами .*

*Часть первая– создание костюма из готовых
элементов, путём копирования с различных
изображений.*

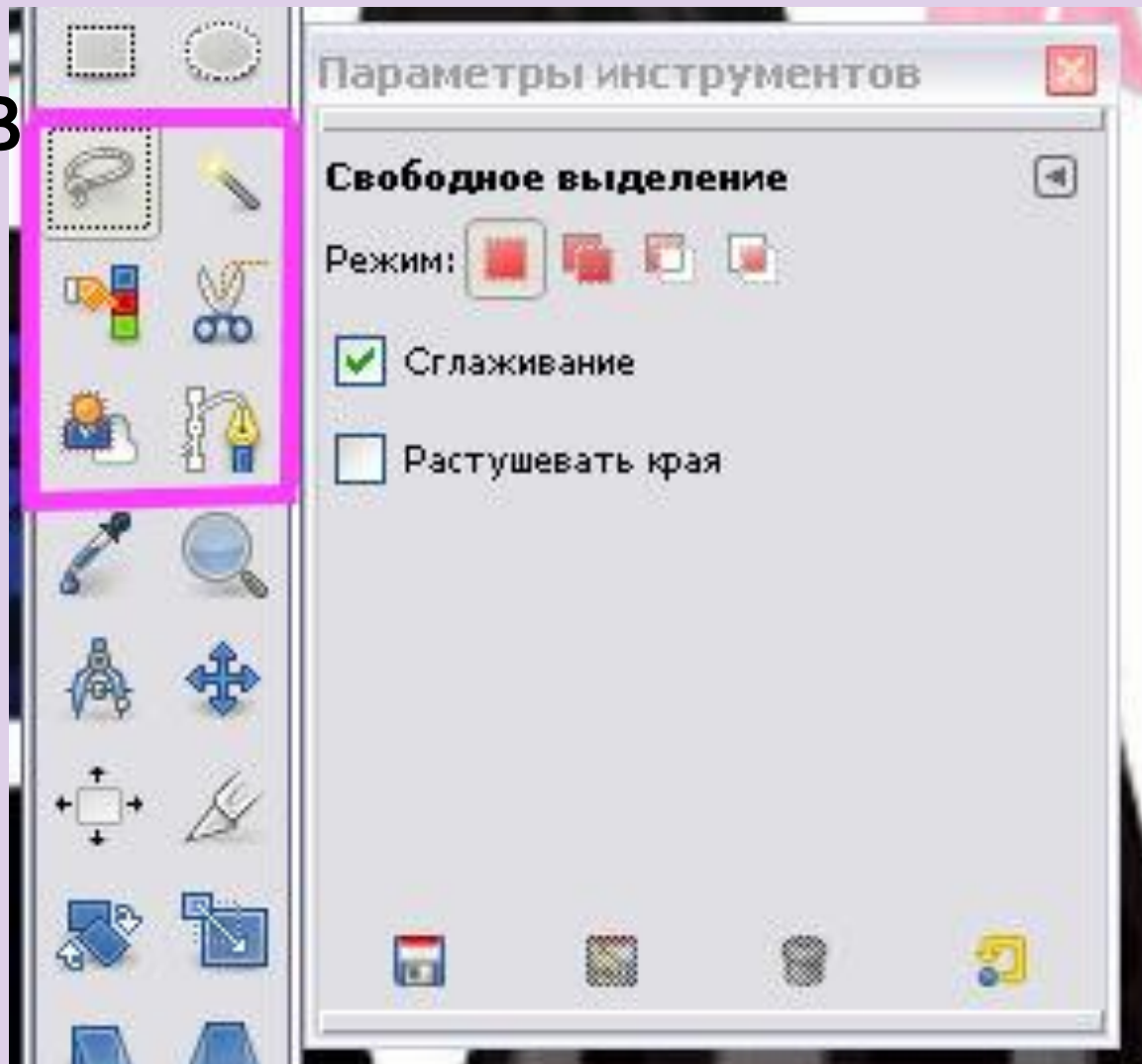
1. Запустить программу GIMP



2. Открыть файлы с одеждой и фигурой модели



3. На *Панели
Инструментов*
найти группу
инструментов
для создания
выделений



4. Выбрать на изображении

с одеждой нужный

объект и

применить к нему

инструмент

Свободное выделение

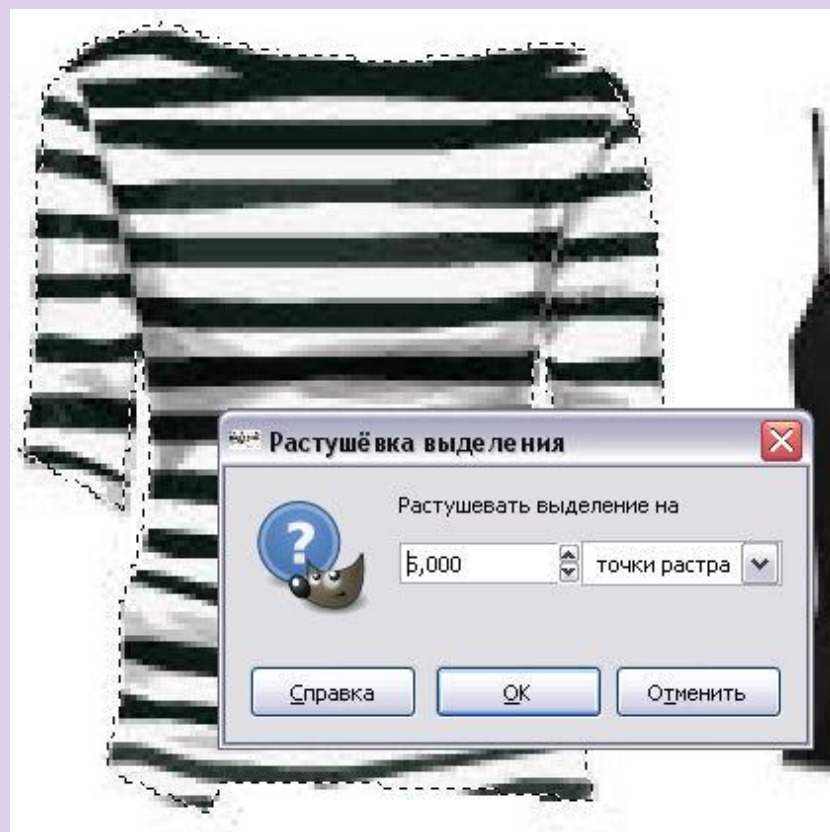
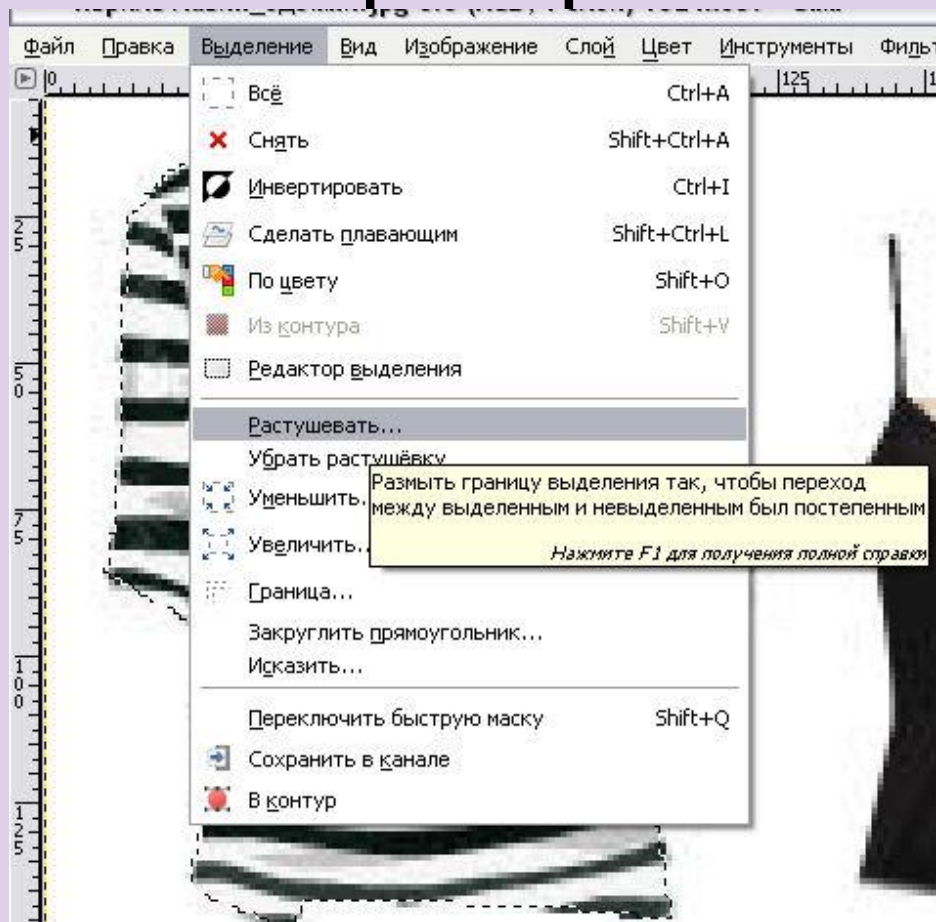
– кликая мышкой

по контуру объекта

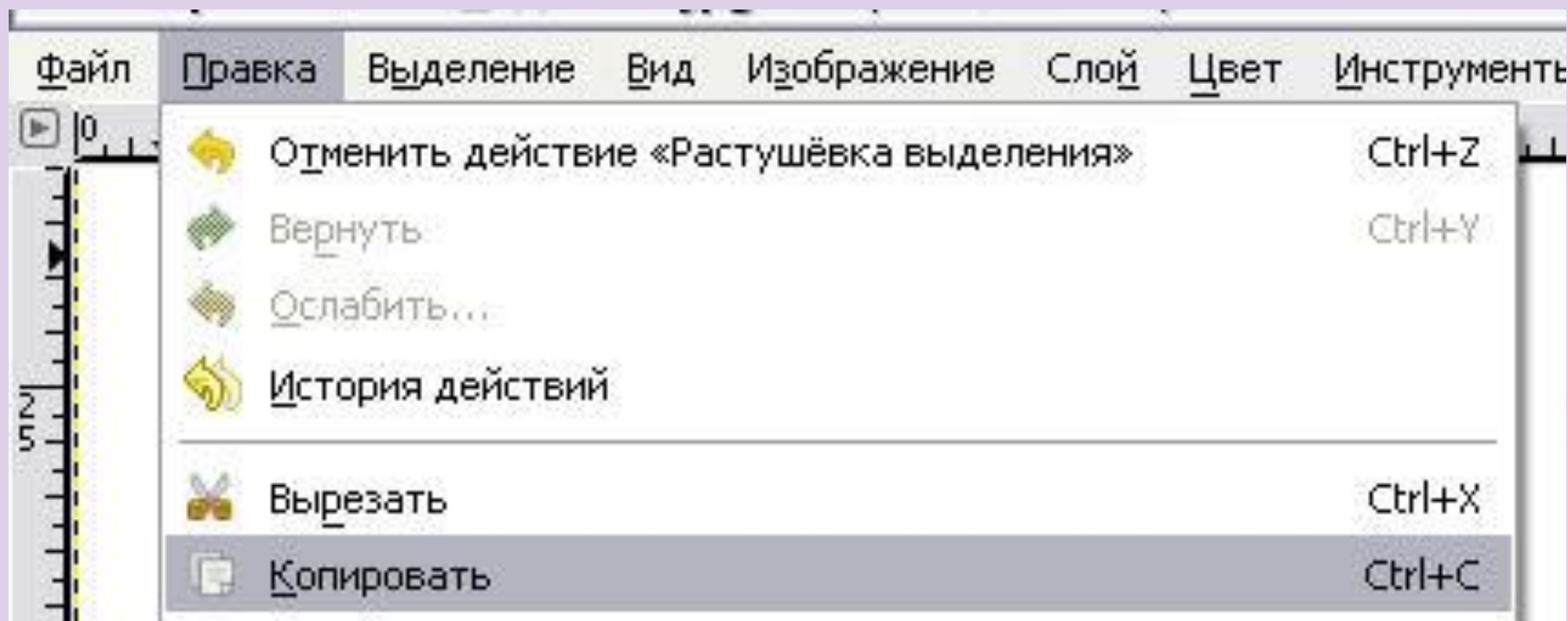
создать выделение



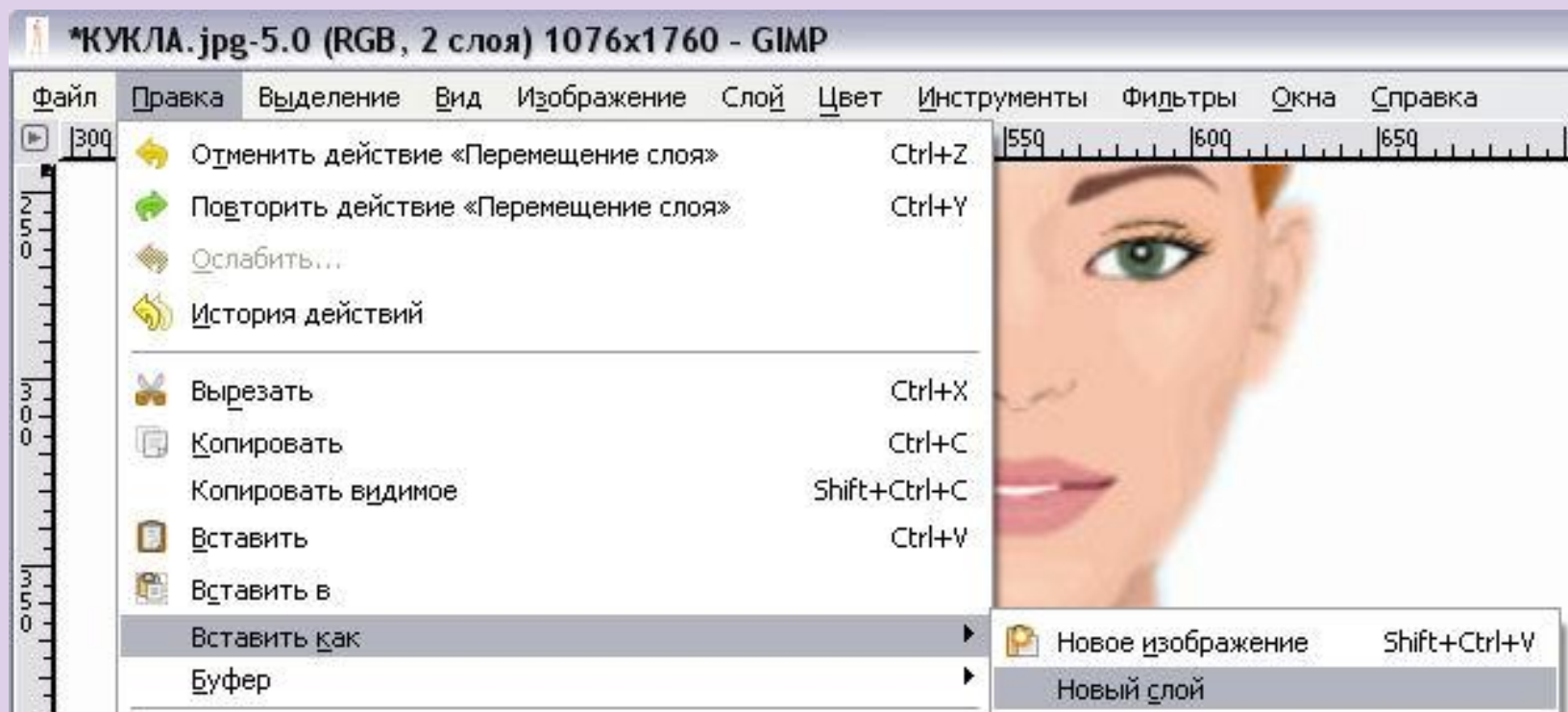
5. Зайти в **Меню Выделения** → **Растушевать** → указать параметр растушёвки (в данном случае выбрано 5 точек растра - пикселей) → **OK**



6. Зайти в *Меню Правка* → *Копировать* → свернуть изображение с одеждой



7. Открыть файл с фигурой → зайти в Меню **Правка** → **Вставить как** → **Новый слой**



8. На *Панели Инструментов*

выбрать инструмент

Перемещение,

кликнуть левой

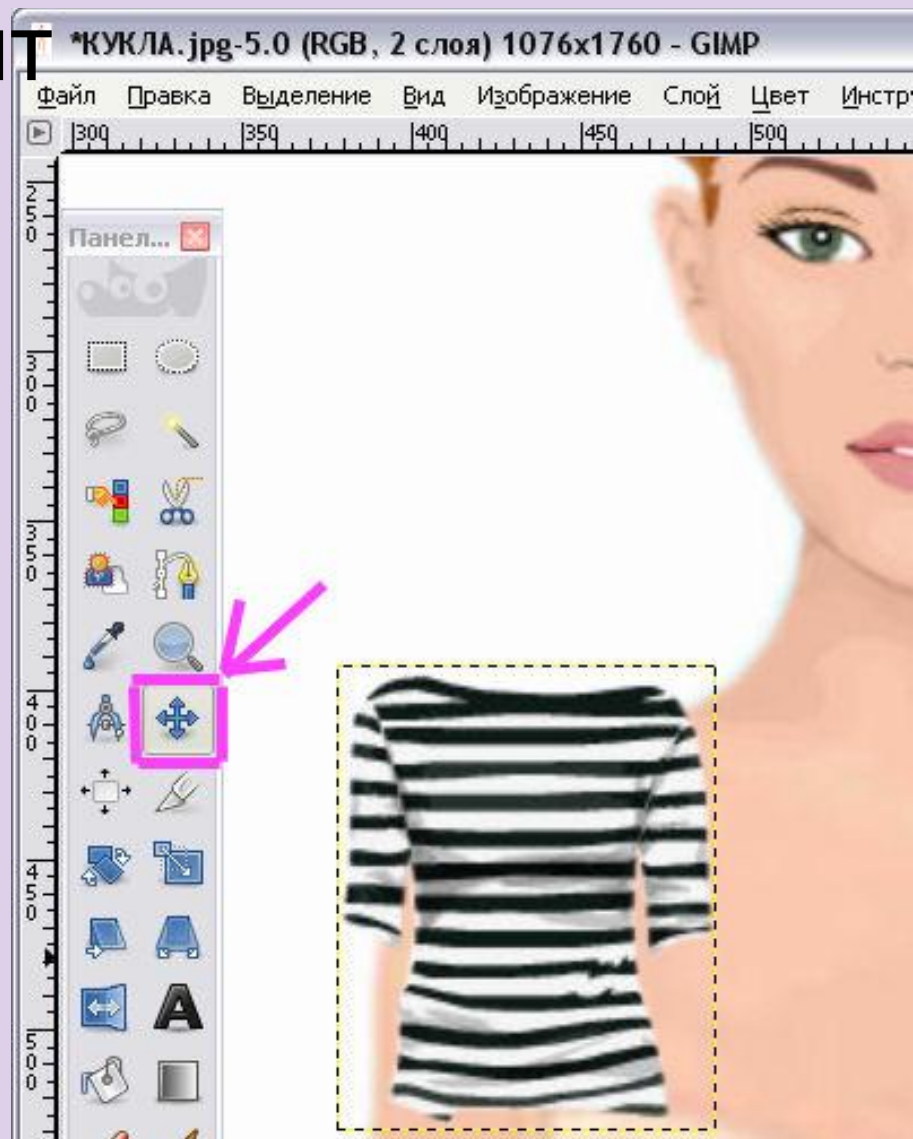
клавишей мыши

по вставленному

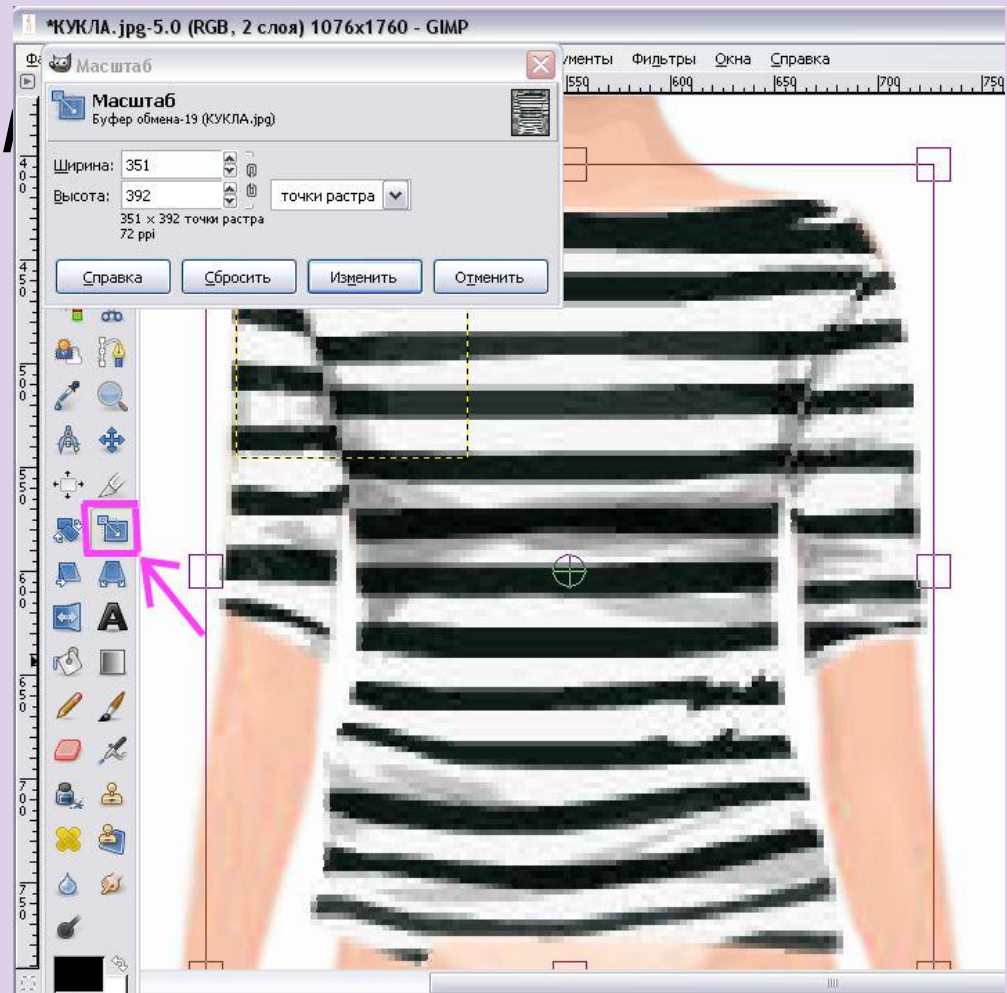
объекту и

переместить его

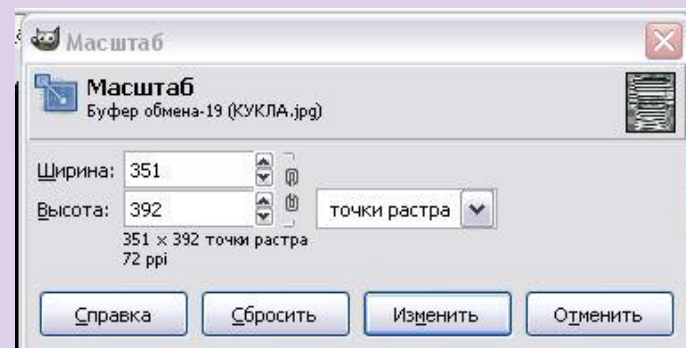
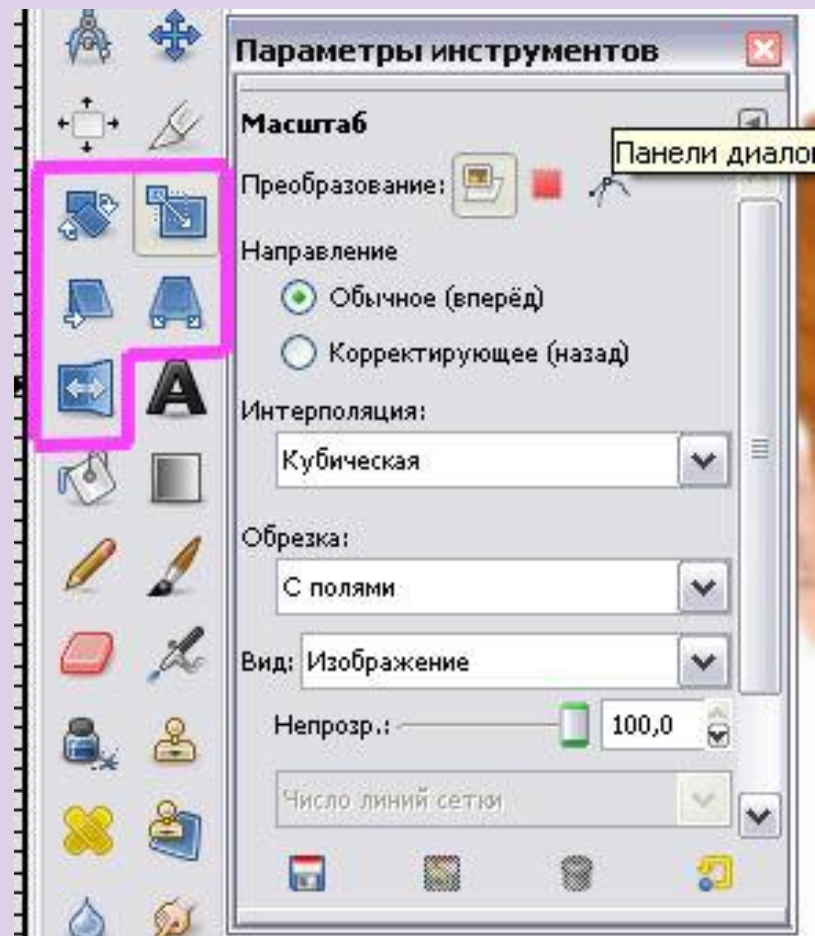
на нужное место



9. На панели **Инструментов** выбрать инструмент **Масштаб**. При применении данного инструмента по периметру объекта на **активном слое** появляются **маркеры** с помощью которых можно подогнать деталь одежды до нужного размера.



Если масштабирования по прямой шкале недостаточно, то для коррекции объекта можно применить и другие инструменты группы трансформирования объектов: **Вращение**, **Искавление**, **Перспектива**, **Зеркало**.
Получив желаемый результат нажать **кнопку Изменить** в диалоговом окне инструмента.

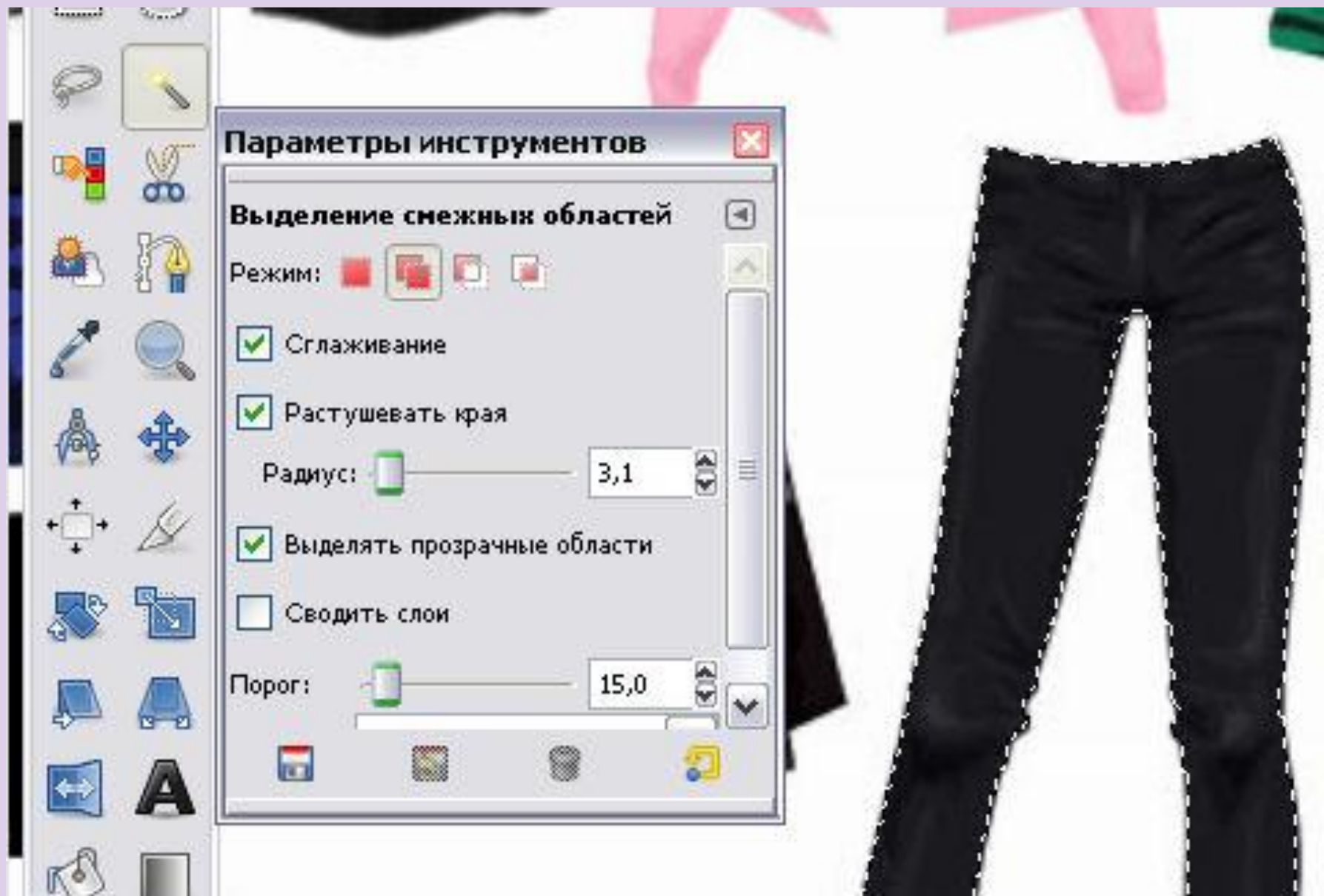


10. Повторить пункты с 4 по 10
необходимое количество раз
для копирования и добавления к
костюму модели НОВЫХ
ЭЛЕМЕНТОВ.

Если объект выделения имеет ровную однородную окраску, то более удобно воспользоваться инструментами

Выделение по цвету, Выделение смежных областей (или иначе Волшебная палочка) и Умные ножницы.

*Рекомендуется самостоятельно изучить особенности инструментов выделения, корректируя их возможности с помощью панели **Параметры инструментов***



Параметры инструментов

Выделение смежных областей

Режим:

Сглаживание

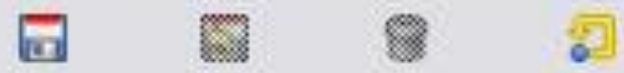
Растушевать края

Радиус:

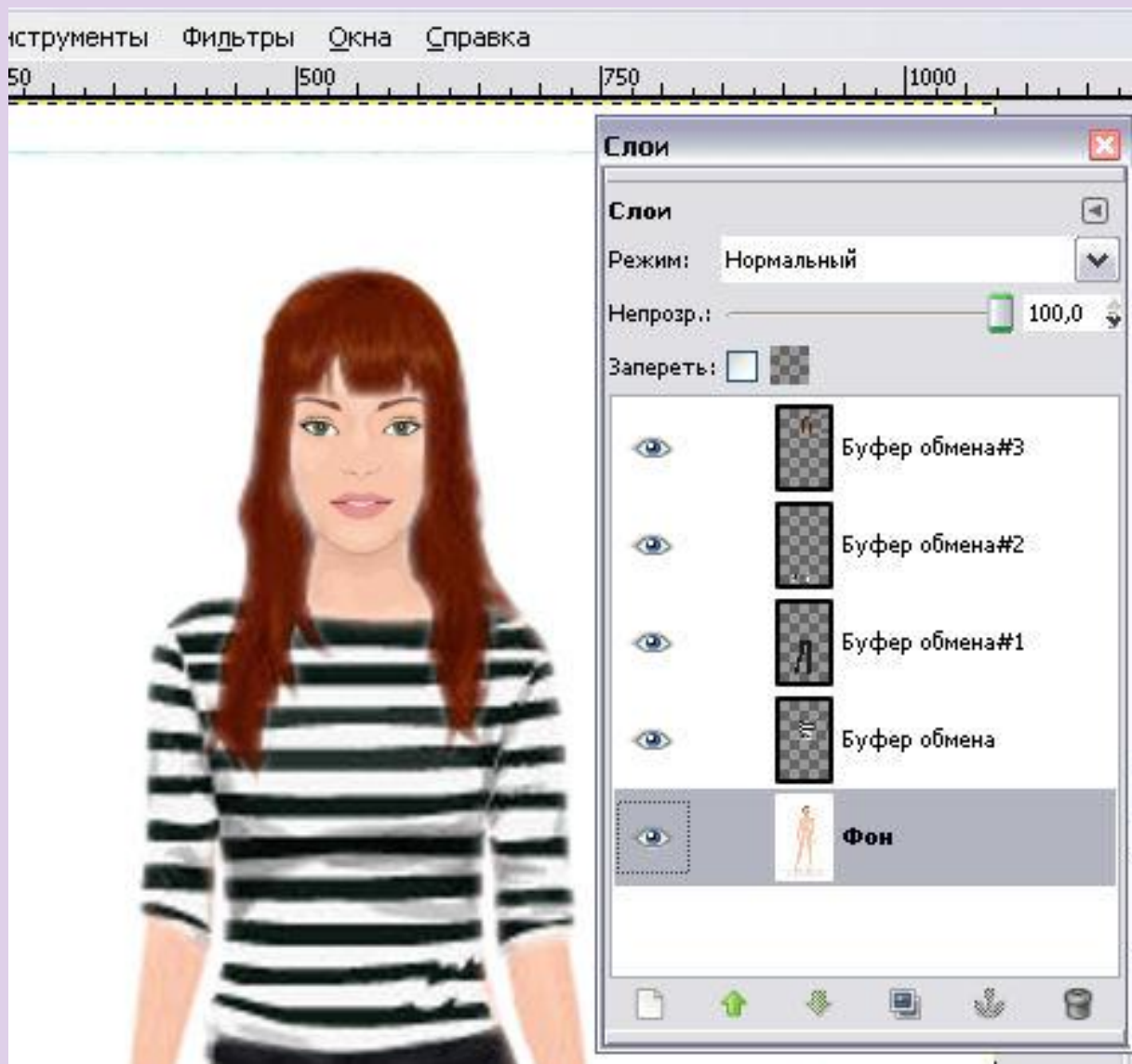
Выделять прозрачные области

Сводить слои

Порог:

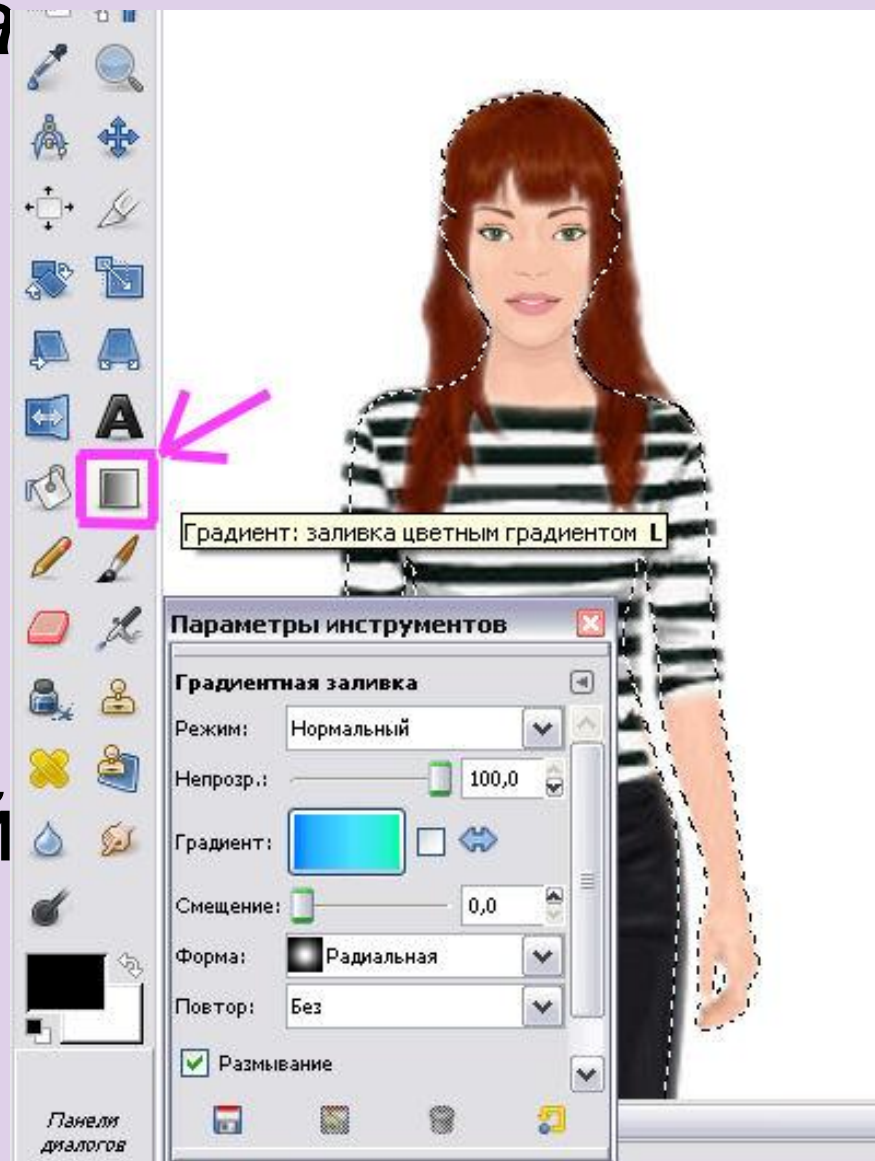


11. На панели Слоёв выделить слой Фон

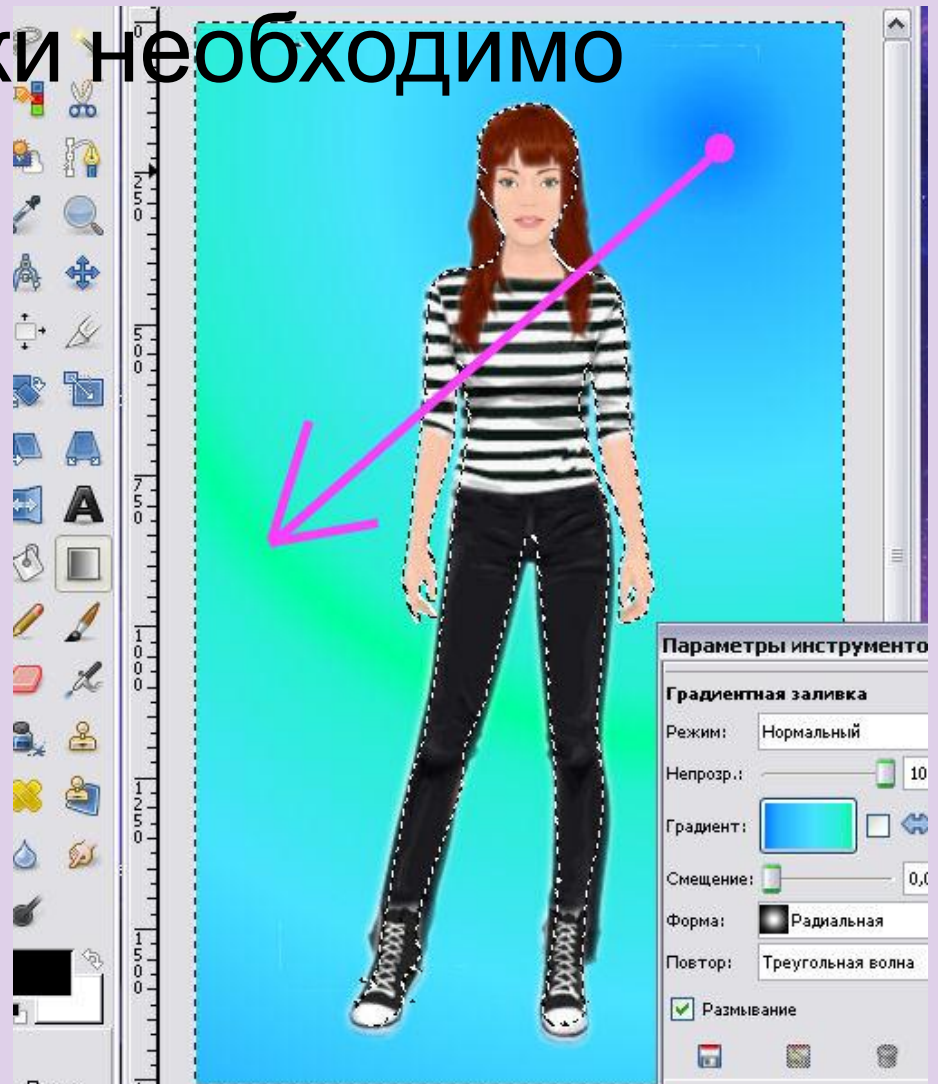


12. Взять *инструмент выделения Волшебная палочка* → выделить белый фоновый цвет слоя с растушёвкой краёв.

13. На панели инструментов найти **Градиент**: заливка цветным градиентом → с помощью панели **Параметры инструментов** выбрать *тип* и *форму* градиентной заливки →



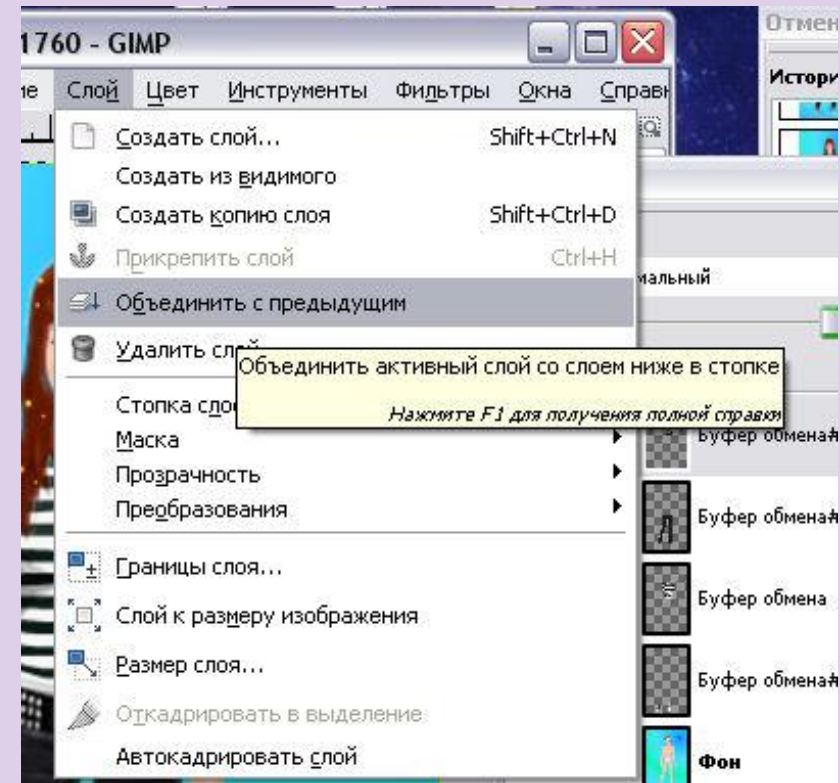
→ применить заливку в области выделения на слое Фон (для применения заливки необходимо задать ей направление – нажать левую клавишу мыши и провести линию в сторону распространения градиента)



14. Зайти в Меню **Выделение** →
Снять

15. На **Панели Слоёв** выделить
самый верхний слой

16. Зайти в Меню
Слой →
**Объединить с
предыдущим**



17. Последовательно склеить все
слои в один слой.

18. Зайти в *Меню Файл* → *Сохранить как* → указать путь к своей рабочей папке → в формате JPEG → при необходимости переименовать файл

