

Создание пушистого текста с использованием текстуры меха в GIMP

Матвеева Дарья Сергеевна

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

В данной статье описывается процесс создания текста с эффектом пушистости с использованием текстуры меха животного в графическом редакторе GIMP. Описаны основные этапы работы: подготовка документа, создание текстового слоя, выделение области текста, применение текстуры меха, использование быстрой маски для имитации пушистости, а также добавление теней и бликов для усиления художественного эффекта. Полученный результат демонстрирует возможность преобразования обычного текста в объёмную композицию с помощью стандартных инструментов GIMP. Разработанный подход может быть использован в рекламном дизайне, оформлении обложек, презентаций и других материалах.

Ключевые слова: графический дизайн, GIMP, текстовые эффекты, текстура меха

Creating fluffy text using a fur texture in GIMP

Matveeva Darya Sergeevna

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Abstract

This article describes the process of creating text with a fluffy effect using an animal fur texture in the GIMP graphics editor. The main steps include preparing the document, creating a text layer, selecting the text area, applying the fur texture, using a quick mask to simulate the fluffy effect, and adding shadows and highlights to enhance the artistic effect. The resulting image demonstrates the ability to transform regular text into a three-dimensional composition using standard GIMP tools. This approach can be applied in advertising design, cover art, presentations, and other materials.

Keywords: graphic design, GIMP, text effects, fur texture

1 Введение

1.1 Актуальность

С развитием цифровых технологий возрастает значение визуальных материалов в различных сферах деятельности — от образования до маркетинга. Текстовые элементы с художественными эффектами становятся важной частью современного дизайна. Одним из популярных решений

является использование текста с эффектом пушистости или меха, что придаёт композиции мягкости, объёма и уникальности. Графический редактор GIMP, как свободное программное обеспечение с мощным функционалом, предоставляет возможность реализовать такие эффекты без использования коммерческих аналогов.

1.2 Обзор исследований

А. А. Шайдуров провел анализ функционала графического редактора GIMP, особо выделив его применение в образовательной практике [1]. Подробное описание работы с инструментами данного программного обеспечения, а также практические рекомендации по использованию GIMP в учебном процессе представлены в статье Н. В. Демшиной [2]. А. В. Яшин представил краткую характеристику графического редактора GIMP как инструмента для работы с растровыми изображениями, отметив его доступность и эффективность при решении задач цифровой обработки изображений [3]. Пример создания композиции из готовых фотографий и рисунков в среде растрового графического редактора GIMP с использованием слоев разбирается в статье А. А. Недбайлова [4]. Описаны базовые операции выделения, масштабирования и поворота, которые являются основой для выполнения более сложных задач, таких как создание текстовых эффектов в статье Н. Н. Нуромской, И. К. Поповой и О. А. Шестаковой [5].

1.3 Цель исследования

Целью исследования является создание текста с эффектом пушистости в графическом редакторе GIMP.

2 Материалы и методы

В данном исследовании используется бесплатный графический редактор с открытым исходным кодом, который позволяет создавать и редактировать изображения различных форматов GIMP 3.0.2.

3 Результаты

Открываем GIMP и переходим в меню *Файл* → *Создать...* Выбираем размер изображения 800x600 пикселей (рис. 1). Формат изображения выбирается в зависимости от цели использования.

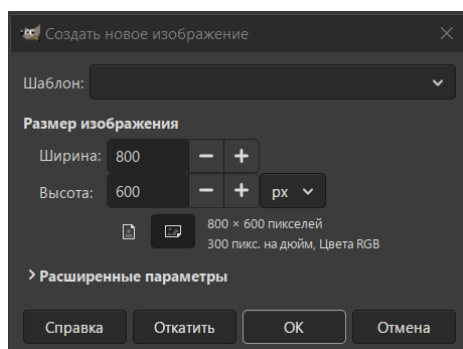


Рисунок 1 – Создание нового изображения

Создаем синий фон с использованием инструмента *Плоской заливки*. Для добавления текста выбираем инструмент *Текст* и вводим его (рис. 2). Шрифт Courier New Полуужирный, размер шрифта – 305 pt, цвет текста – черный.



Рисунок 2 – Текстовый блок

Затем загружается изображение меха тигра через меню *Файл* → *Открыть как слой...*. На активном слое *Тигр* выделяем буквы через меню *Слой* → *Прозрачность* → *Альфа-канал в выделении*. Включаем *быструю маску* (квадратик в левом нижнем углу) (рис. 3).

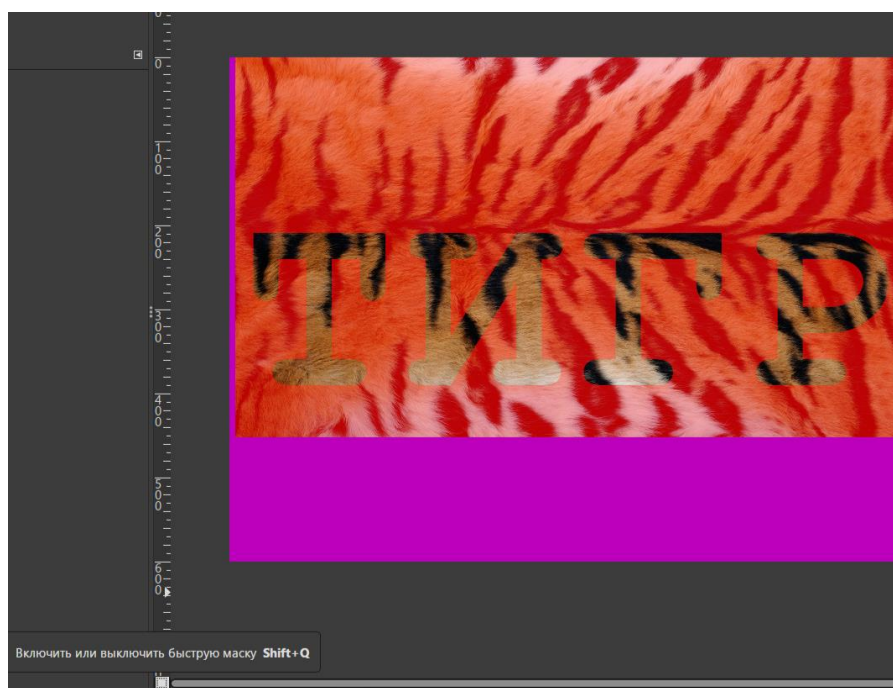


Рисунок 3 – Включение быстрой маски

С помощью инструмента *Кисть* (Acrylic 02) производится обводка контура букв, чтобы расширить границы текста и придать ему мягкий, пушистый вид (рис. 4).

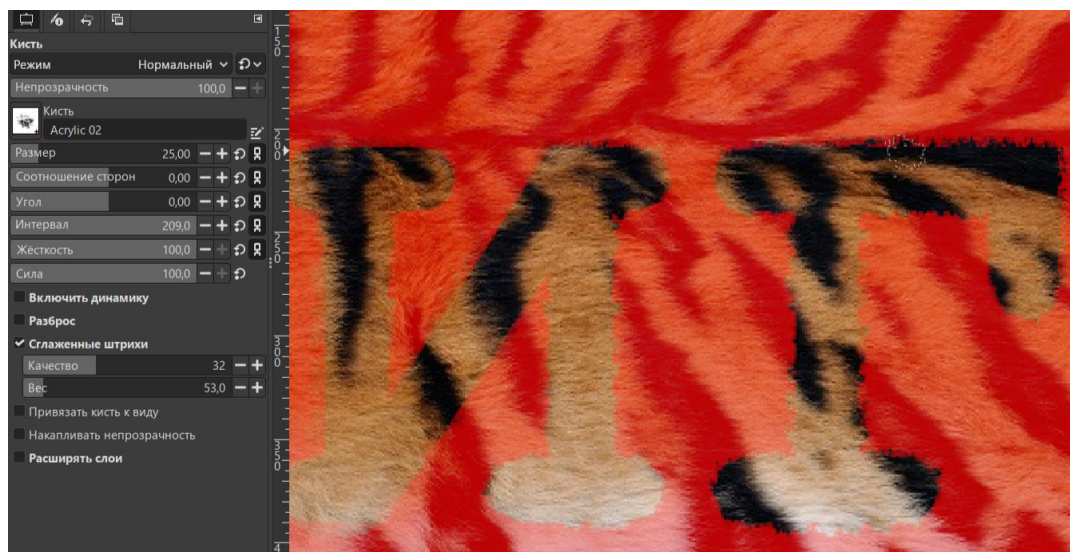


Рисунок 4 – Применение кисти в режиме быстрой маски

После выхода из режима *быстрой маски*, выделение сохраняется. Слой с текстурой меха копируется *Правка* → *Копировать* и вставляется на новый слой *Правка* → *Вставить*, который далее называется *Тигр мех*. Для усиления объема выбираем в меню *Фильтры* → *Свет и тень* → *Хаш-эффект* (рис. 5).

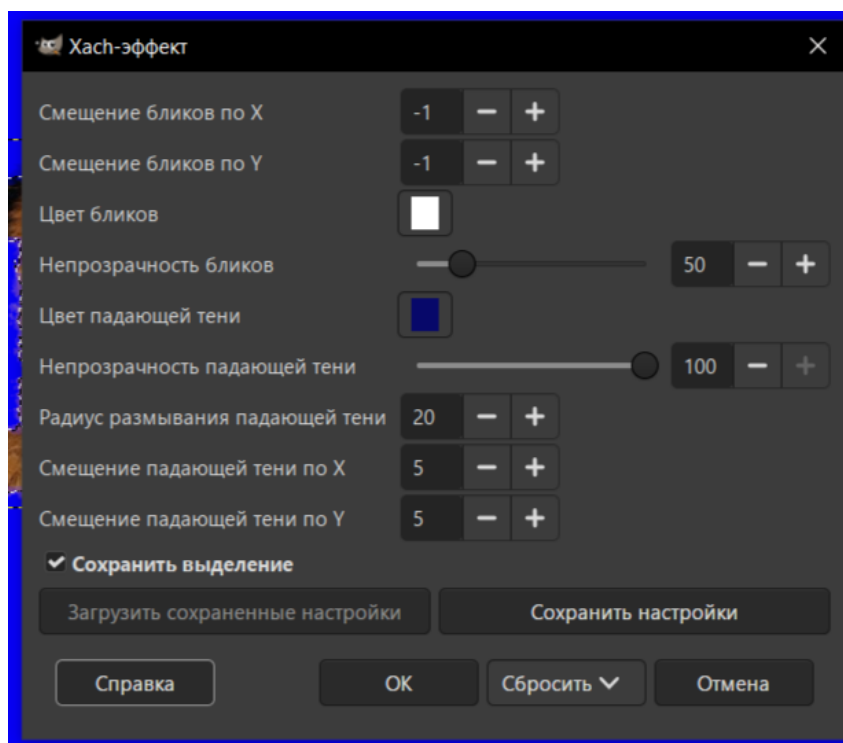


Рисунок 5 – Хаш-эффект

На создавшийся слой *Блик* устанавливаем режим *Перекрытие* с непрозрачностью 30%. Активируем слой *Тигр мех* и отбрасываем тень через меню *Фильтры* → *Свет и тень* → *Отбросить тень* (рис. 6).

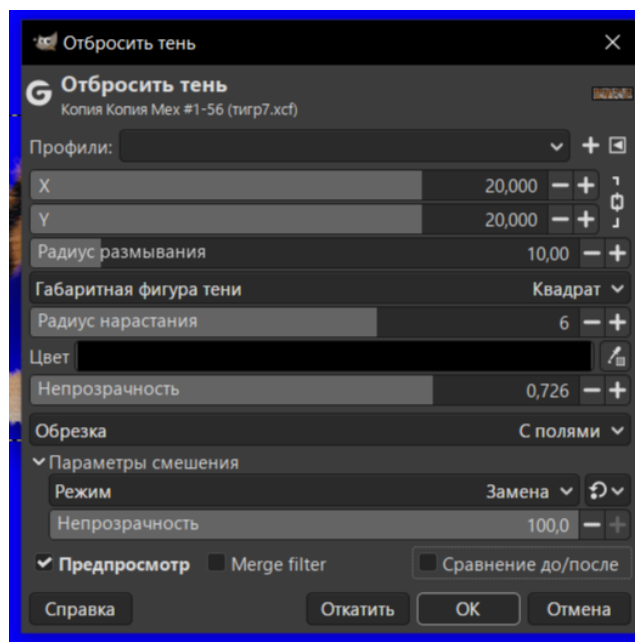


Рисунок 6 – Отбросить тень

На завершающем этапе удаляются исходные слои *Тигр* и *Мех*, а все оставшиеся слои объединяются. В результате получается изображение с пушистым текстом, имитирующим текстуру меха тигра (рис. 7)



Рисунок 7 – Изображение пушистого текста

4 Выводы

В ходе выполнения всех этапов была успешно реализована техника создания пушистого текста с использованием текстуры меха тигра в GIMP. Применение текстур, масок и световых эффектов в GIMP позволяет достичь впечатляющих результатов при работе с текстовыми объектами. Представленная методика может быть использована в рекламном дизайне, оформлении обложек, а также в учебных целях при освоении возможностей графического редактора. Полученные навыки позволяют расширить творческий потенциал пользователей и повысить качество цифровых изображений.

Библиографический список

1. Шайдуров А. А. Возможности графического редактора GIMP // Постулат. 2018. № 8(34). С. 16. URL: <https://e-postulat.ru/index.php/Postulat/article/view/1788/1822>
2. Демшина Н. В. Работа в графическом редакторе GIMP // Актуальные вопросы преподавания информатики. 2020. С. 52-78. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=44270734>
3. Яшин А. В. Графический редактор GIMP и его возможности // Образование. Технология. Сервис. 2015. Т. 1, № 1(6). С. 290-292. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=25945993>
4. Недбайлов А. А. GIMP - метод послойного конструирования // Научные труды Дальрыбвтуза. 2009. № 21. С. 185-198. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=16763578>
5. Нуромская Н. Н., Попова И. К., Шестакова О. А. Методика работы с графическим редактором GIMP // Психолого-педагогический журнал Гаудеамус. 2010. Т. 2, № 16. С. 185-188. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=15180010>