

Создание эффектов стилизованного текста в GIMP: реализация эффекта «Золотая пыль»

Матвеева Дарья Сергеевна

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

В данной статье описывается процесс создания текстового эффекта «Золотая пыль» с использованием инструментов графического редактора GIMP. Подробно изложены этапы работы: создание холста, формирование текстового слоя, применение фильтров и текстур, а также настройка параметров для имитации золотой поверхности. В работе были задействованы такие функции, как выделение по цвету, фильтры размытия, рассеивания и проекции рельефа, а также тонирование и модификация формы текста. Полученный результат представляет собой стилизованный текст, визуально напоминающий золотую пыль, что может быть использовано в рекламном дизайне, оформлении обложек, презентаций и других материалов.

Ключевые слова: графический дизайн, GIMP, текстовые эффекты, золотая пыль

Creating stylized text effects in GIMP: implementing the "Gold Dust" effect

Matveeva Darya Sergeevna

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Abstract

This article describes the process of creating a "Gold Dust" text effect using the GIMP graphics editor's tools. It provides a detailed explanation of the steps involved, including creating a canvas, adding a text layer, applying filters and textures, and adjusting settings to simulate a golden surface. The article also highlights the use of features such as color selection, blur, diffusion, and relief projection filters, as well as text toning and shape modification. The result is a stylized text that visually resembles gold dust, which can be used in advertising design, cover designs, presentations, and other materials.

Keywords: graphic design, GIMP, text effects, gold dust

1 Введение

1.1 Актуальность

С развитием информационных технологий и ростом значимости визуальных материалов в различных сферах деятельности — от образования до маркетинга — возрастает интерес к стилизованным текстовым элементам,

которые усиливают эмоциональное восприятие и привлекают внимание аудитории. Эффекты, имитирующие металлические поверхности или драгоценные материалы, такие как золото, становятся особенно популярными в современном дизайне. Графический редактор GIMP, как мощный и бесплатный инструмент, предоставляет широкие возможности для реализации таких эффектов без использования коммерческого программного обеспечения. Это делает его особенно актуальным среди студентов, преподавателей и начинающих дизайнеров. Разработка и внедрение методик создания стилизованных текстовых эффектов в GIMP имеет научную и практическую ценность, поскольку способствует расширению творческого потенциала пользователей и повышению качества визуальных материалов.

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]. Рассказывается о преимуществах, методиках работы в графическом редакторе GIMP и на примере разбирается как работает выделение, масштабирование и вращение областей в статье Н. Н. Нуромской, И. К. Поповой и О. А. Шестаковой [5].

1.3 Цель исследования

Целью исследования является создание текста с эффектом «Золотой пыли» 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 800х600 пикселей (рис. 1). Формат изображения выбирается в зависимости от цели использования.

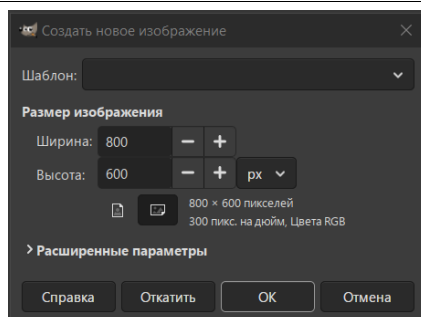


Рисунок 1 – Создание нового изображения

Создаем черный фон с использованием инструмента *Плоской заливки*. Для добавления текста выбираем инструмент *Текст* и вводим его (рис. 2). Шрифт Comic Sans MS Полужирный, размер шрифта – 120 pt, цвет текста – белый, интервал между буквами – 10 пикселей.

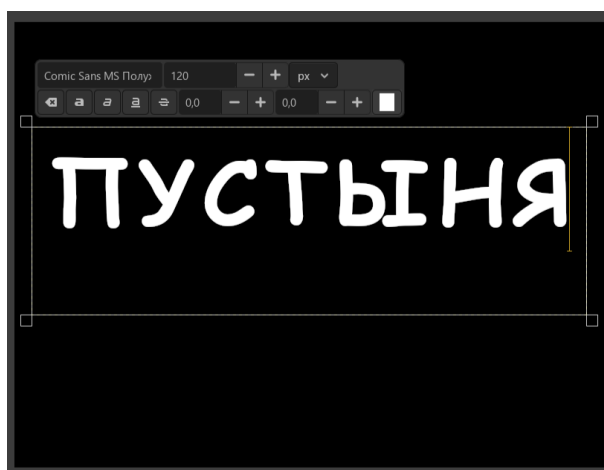


Рисунок 2 – Текстовый блок

Для дальнейшей обработки текст был преобразован в растровый слой через меню *Слой → Отбросить текстовую информацию*. С использованием инструмента *Выравнивание и распределение* текст был центрирован относительно изображения (рис. 3). Также был применён инструмент *Наклон* для придания тексту объёмного вида (рис. 4).

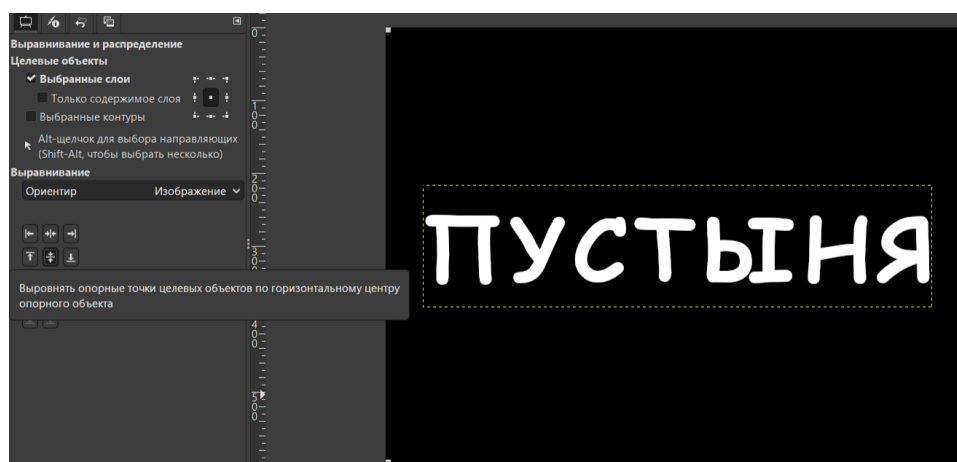


Рисунок 3 – Выравнивание и распределение

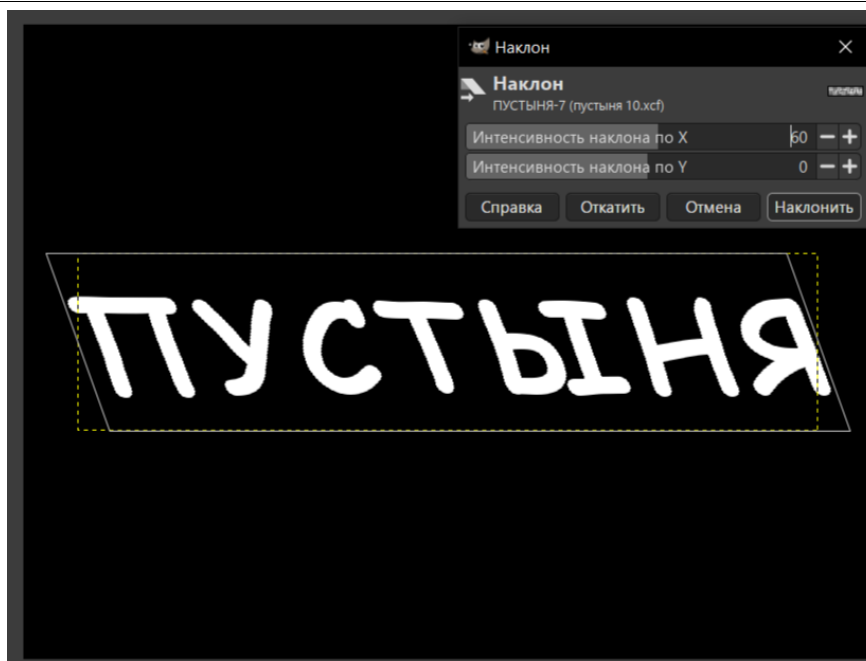


Рисунок 4 – Наклон

Текст был выделен с помощью инструмента *Выделение по цвету* и удален клавишей *Delete* (рис. 5). Далее, через диалоговое окно *Правка выделения* (включается через *Окна → Стыкуемые диалоги → Редактор выделения*), был создан контур границы выделения с помощью кнопки *Нарисовать контур границы выделения* (рис. 6).



Рисунок 5 – Удаление текста

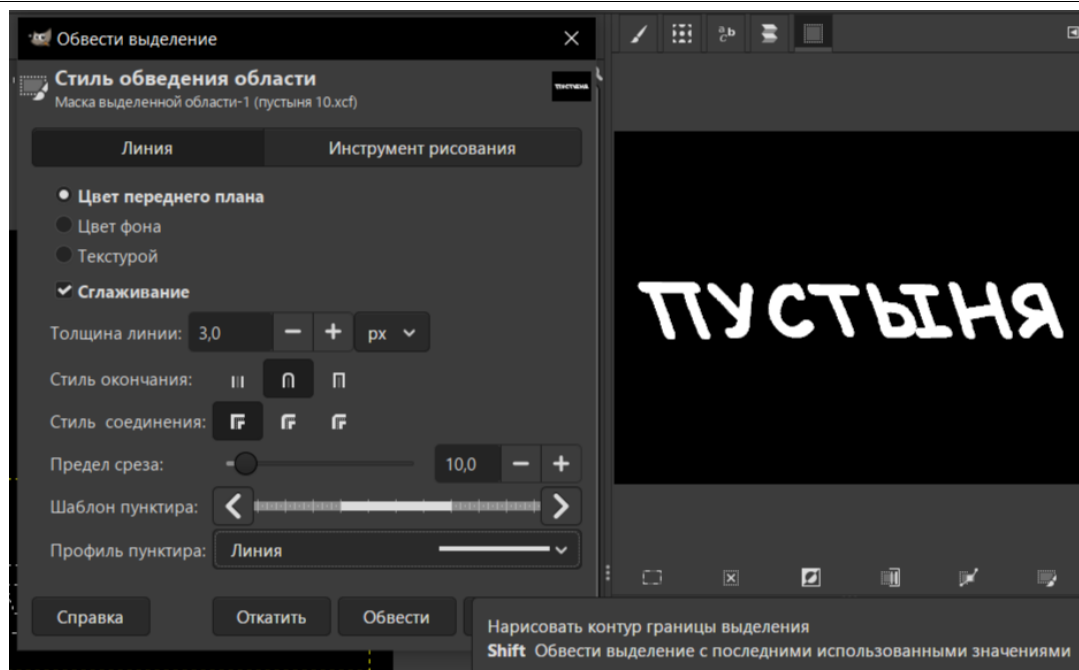


Рисунок 6 – Обвести выделение

Была создана копия слоя *Пустыня* под названием *Пустыня#1*. На этом слое был применён фильтр через меню *Фильтры* → *Размывание* → *Гауссово размывание...* (рис. 7). Затем слой был скрыт для дальнейшего использования.

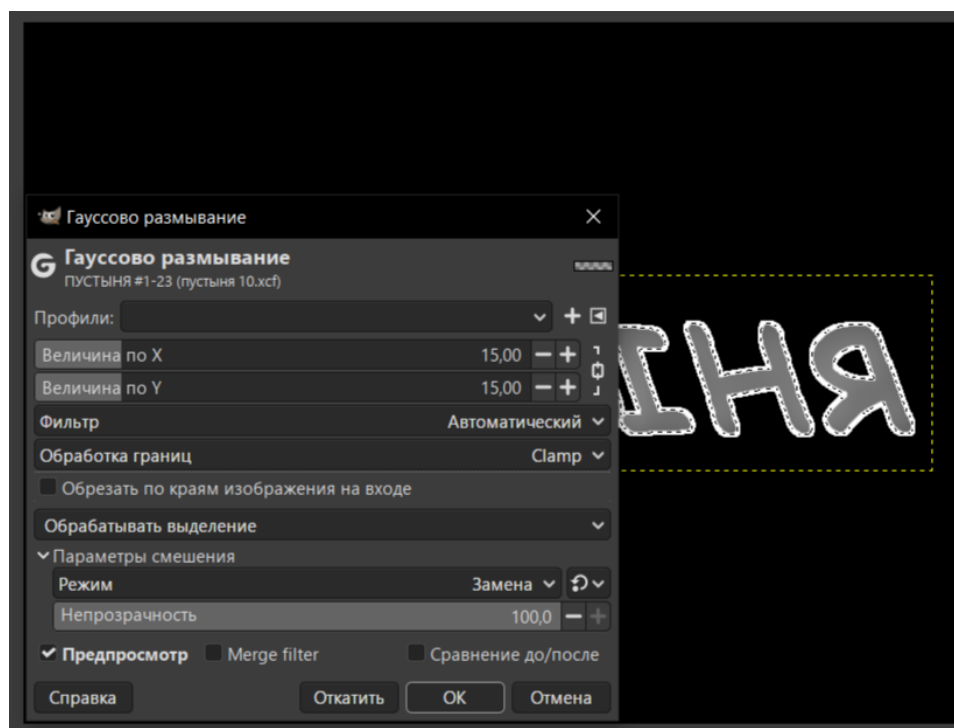


Рисунок 7 – Гауссово размывание

Была создана и скрыта копия слоя *Пустыня* под названием *Пустыня#2*. На слое *Пустыня* был применён фильтр через меню *Фильтры* → *Проекция* → *Проекция рельефа* (рис. 8).

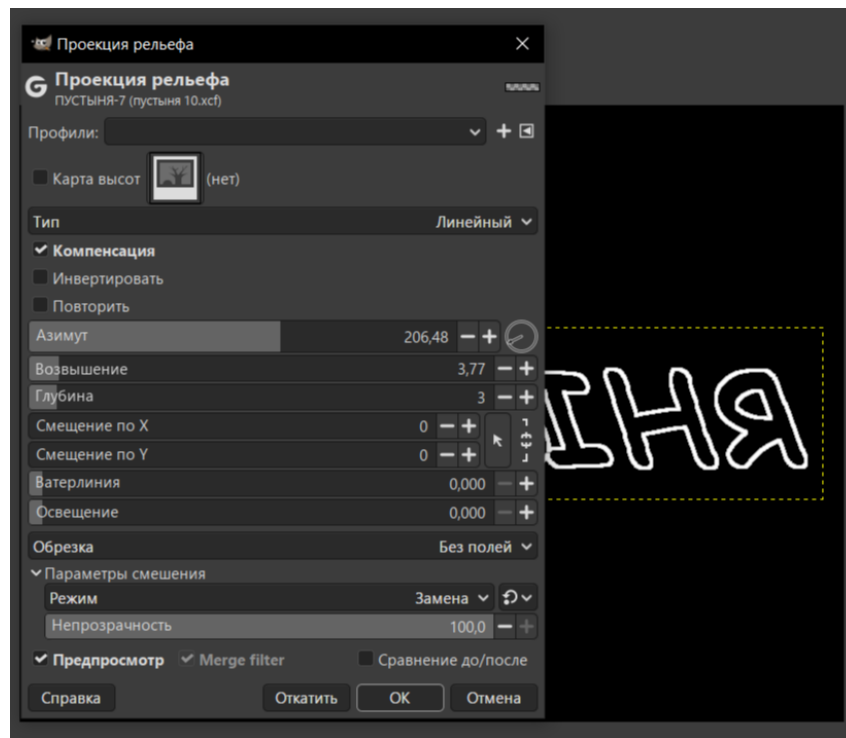


Рисунок 8 – Проекция рельефа

Была создана и скрыта копия слоя *Пустыня#2* под названием *Пустыня#3*. На слое *Пустыня#2* был применён фильтр через меню *Фильтры* → *Искажение* → *Ветер...* (рис. 9).

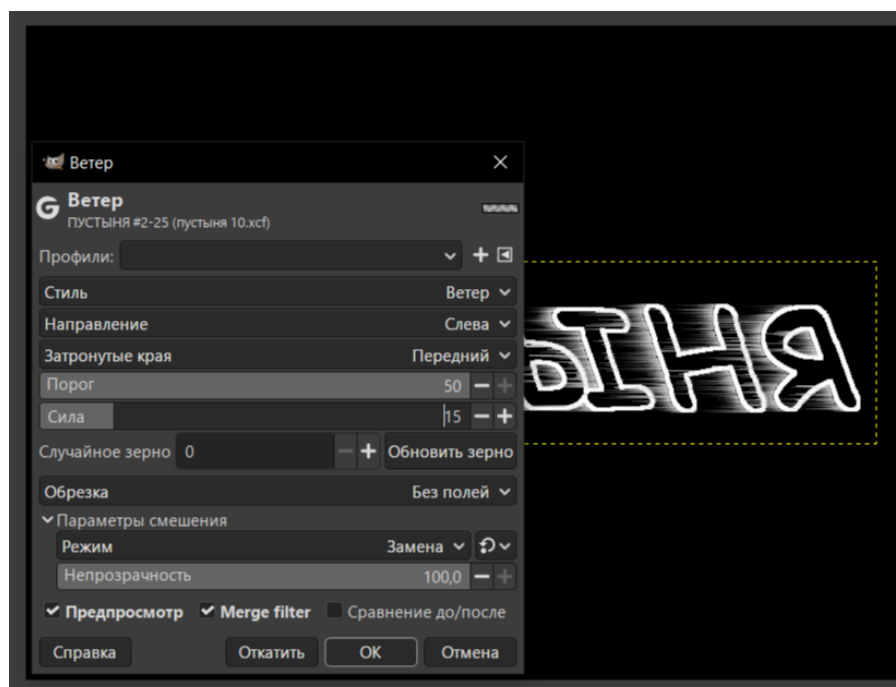


Рисунок 9 – Ветер

На слое *Пустыня#3* с помощью инструмента *Выделение по цвету* было выделено текстовое поле, после чего оно было удалено из слоя *Пустыня #2* клавишей *Delete*. Была создана копия слоя *Пустыня#2* под названием

Пустыня#4. На этом слое был применён фильтр через меню *Фильтры* → *Искажение* → *Изгиб по кривой...* (рис. 10). Точки на кривой в этом фильтре ставятся мышкой в самом фильтре.

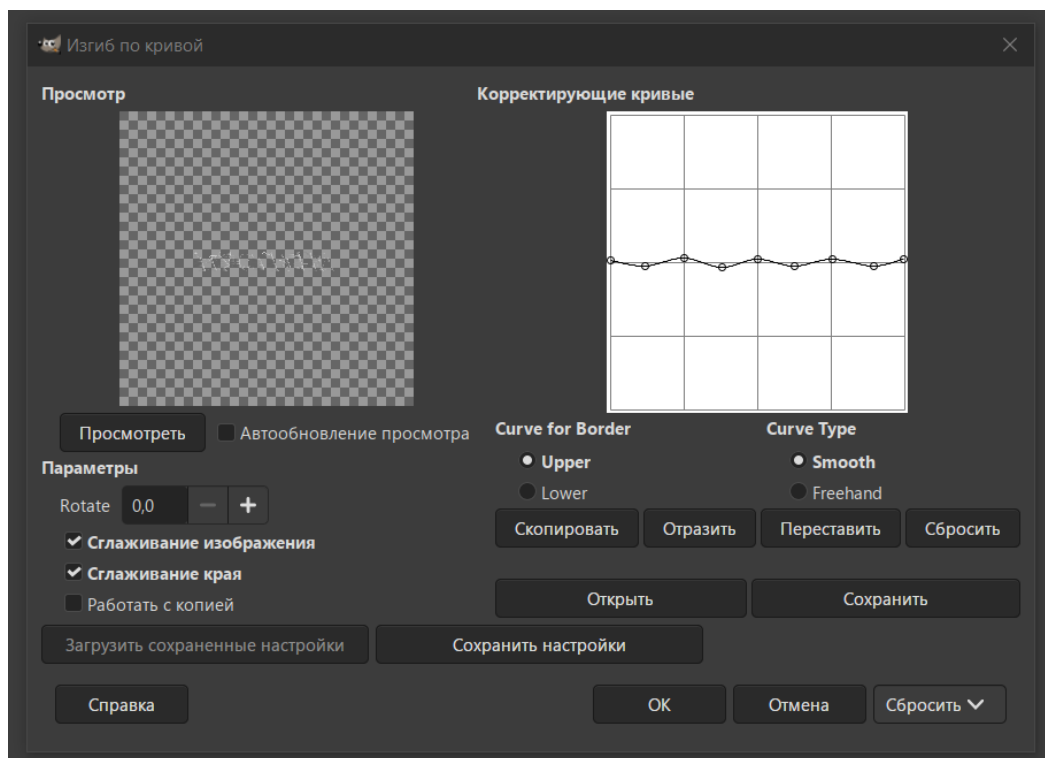


Рисунок 10 – Изгиб по кривой

Далее была создана копия слоя *Пустыня#4* под названием *Пустыня#5*. На этом слое был применён фильтр через меню *Фильтры* → *Шум* → *Рассеивание...* (рис. 11).

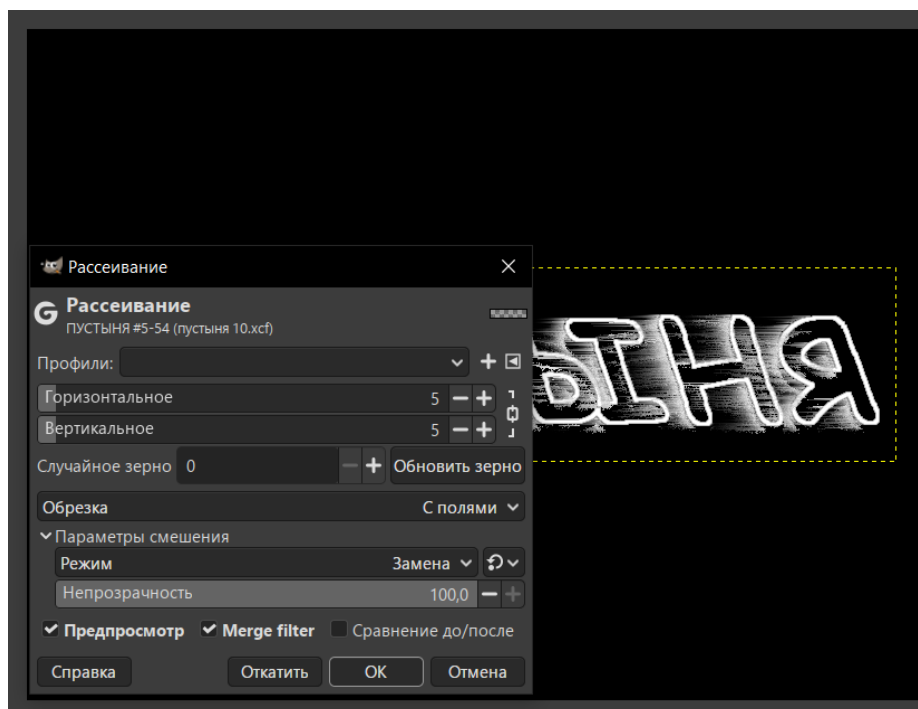


Рисунок 11 – Рассеивание

Нажатием правой кнопки мыши по слою *Пустыня#5* и выбором пункта *Создать из видимого*, был сформирован новый растровый слой, названный *Видимый* (рис. 12).

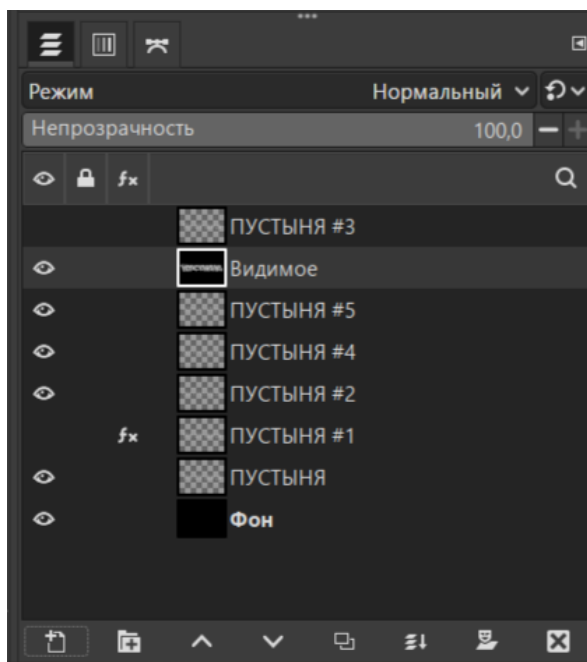


Рисунок 12 – Слои

На заключительном этапе обработки к полученному слою были применены параметры тонирования через меню *Цвета* → *Тонирование* согласно заданным значениям (рис. 13).

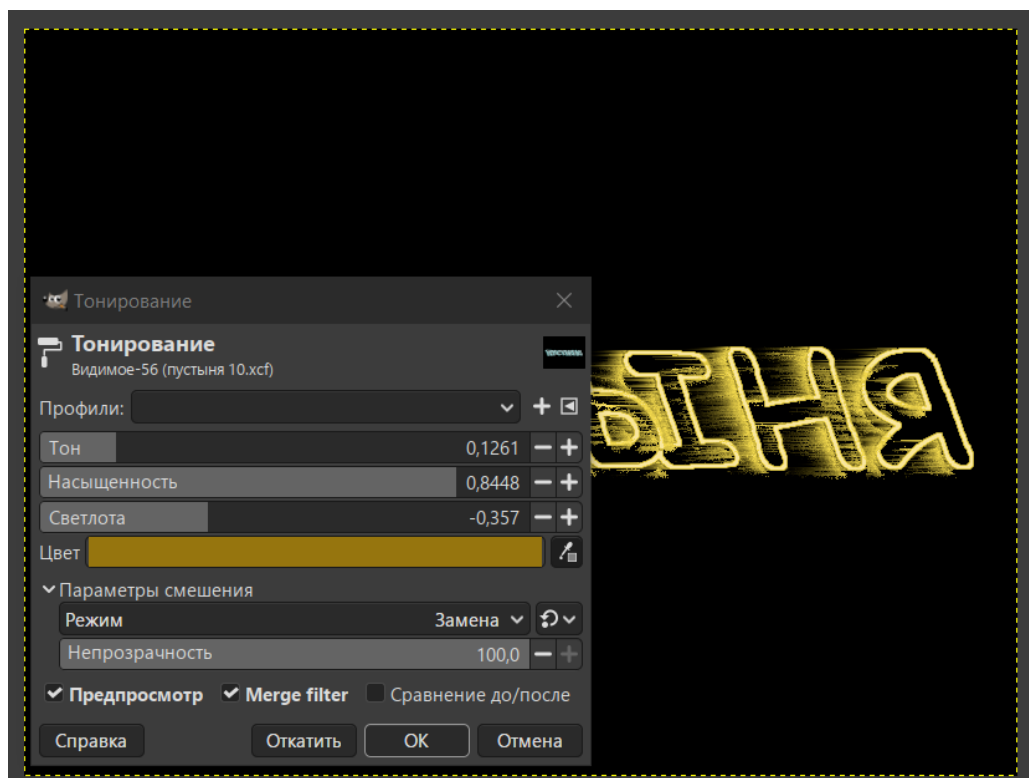


Рисунок 13 – Тонирование

В результате проведённых действий было получено графическое представление слова «Пустыня», выполненного в стилизации под золотую пыль (рис. 14).



Рисунок 14 – Слово «Пустыня», написанное золотой пылью

4 Выводы

В результате выполнения всех этапов была успешно реализована техника создания текста «Пустыня» с эффектом золотой пыли в графическом редакторе GIMP. Применение комбинации фильтров, текстур и режимов смешивания позволило добиться реалистичного внешнего вида, визуально напоминающего золотую пыль. Полученный результат представляет собой стилизованный текст, визуально имитирующий поверхность, покрытую золотой пылью, что подтверждает эффективность использования стандартных функций GIMP для решения сложных дизайнерских задач. Представленный подход не только демонстрирует технические возможности свободного программного обеспечения, но и открывает широкие перспективы для его применения в профессиональной и образовательной сферах.

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>