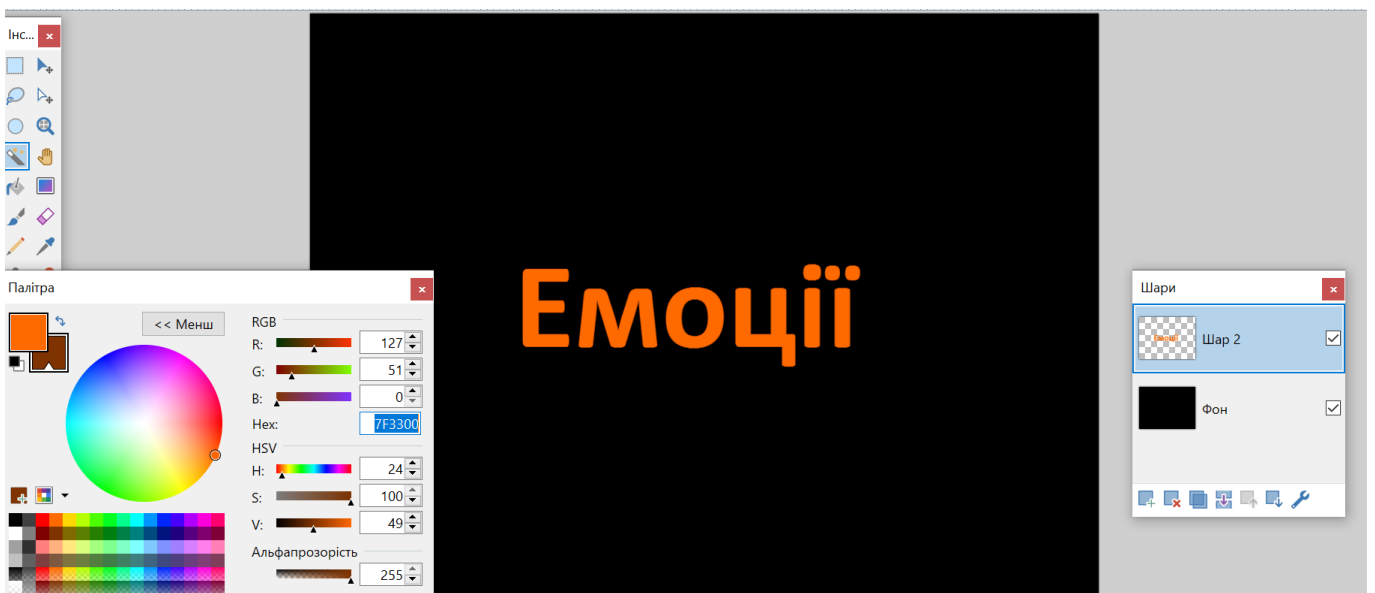


Завдання 2. «Вогняний текст».

Створення напису. Створити напис за зразком:



1. Заливаємо фон чорним кольором і створюємо новий шар.
2. На новому шарі наносимо текст, для якого обираємо два кольори: основний оранжевий (використовуємо Палітру: значення– FF6A00, додатковий колір –коричневий - значення 7F3300). Встановити розмір шрифту 120, накреслення



напівжирне. Розмістити по центру.

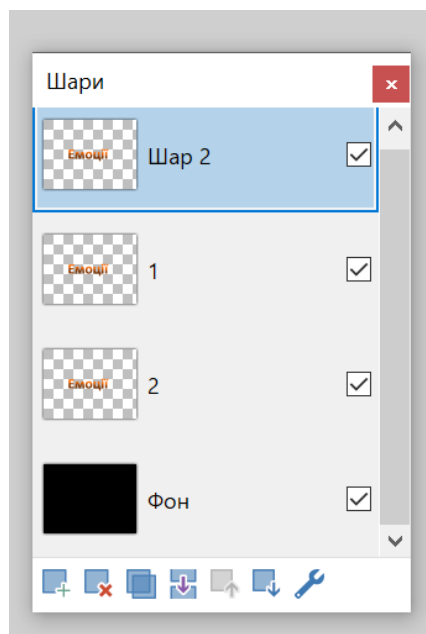
3. Вибрати інструмент **Чарівна паличка**, встановити значення параметру **Заповнення** - *глобальне*.
4. Виділити текст інструментом **Чарівна паличка**:



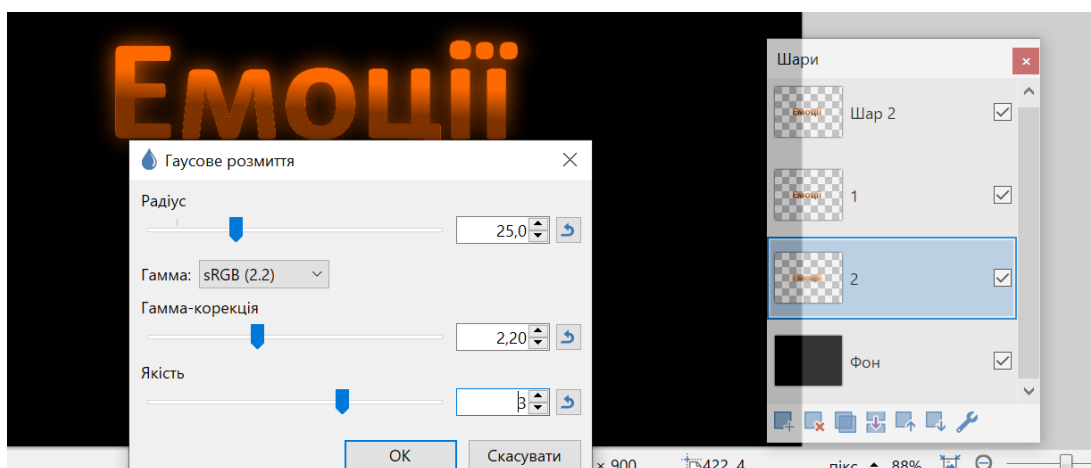
5. Вибрати інструмент Градієнт, побудувати градієнт для виділеної області знизу-вверх.



6. Створити дві копії шару з текстом, використовуючи кнопку **Дублювати шар** у вікні шари.
7. Використовуючи кнопку Властивості шару у вікні шари – перейменувати шари з текстом – надати їм імена 1, 2, Шар2 як показано на малюнку:

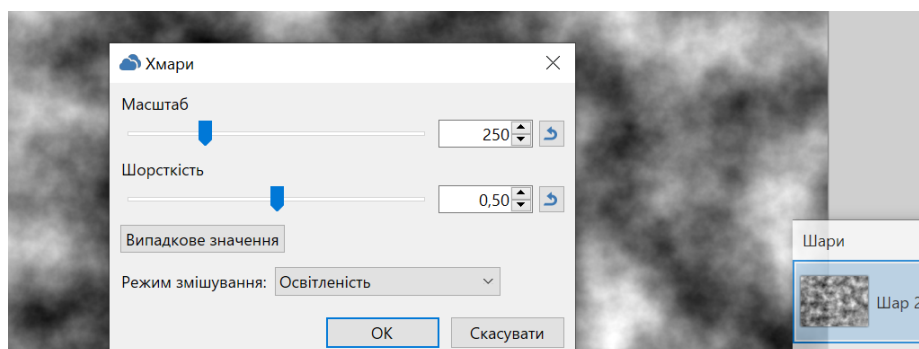


8. Зняти виділення тексту. Зробити активним шар з іменем 2. Виконати команду **Ефекти – Розмиття – Гаусове розмиття**. Встановити радіус рівний 25, натиснути кнопку ОК.

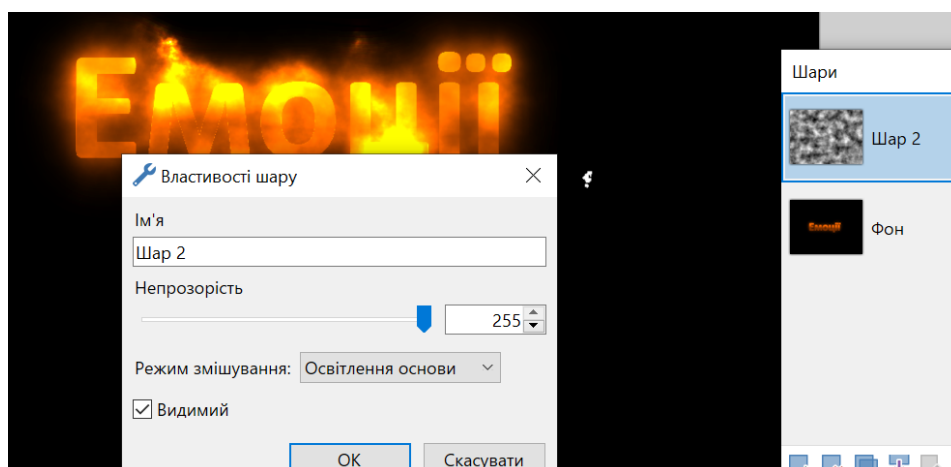


9. Зробити активним шар з іменем 1. Виконати команду **Ефекти – Розмиття – Гаусове розмиття**. Встановити радіус = 89, натиснути кнопку ОК.

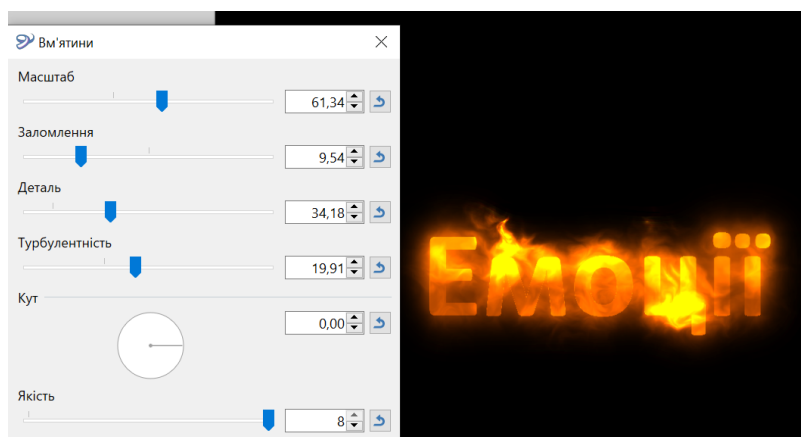
10. Об'єднати шар **Шар2** з шаром 1, шар 1 з шаром 2, шар 2 з фоновим шаром.
11. Створити новий шар, зробити його активним.
12. Встановити основний колір чорний, додатковий білий.
13. Виконати команду **Ефекти – Обробка – Хмари**.



14. Встановити значення параметрів : *Масштаб – 250, Шорсткість – 0,50, Режим змішування – Освітленість*.
15. У вікні ШАРИ вибрати кнопку **Властивості** та встановити значення параметру *Режим змішування – Освітлення основи*.



16. Виконати команду **Ефекти – Спотворення – Вм'ятини**.
17. Встановити значення параметру *Якість* – 8. Використовуючи інструмент Перемістити виділення можна перетягувати шар 2 так, щоб розташування ефекту вогню на літерах було найбільш ефектним (на свій смак).



18. Об'єднати шари.
- Зберегти зображення у власній папці з іменем **ВогнянийТекст** у форматі jpg або png.

