

## **ПРОЕКТ**

**«Создание изображения «Первый в космосе» в среде графического редактора  
Krita 5.1.5»**

**Выполнила:** Рашина Полина,  
ученица 9Б класса

**Руководители:**

Новогрудская Ольга Павловна, учитель  
информатики,

Лебедева Татьяна Юрьевна, учитель физики

# ПАСПОРТ

## проекта «Создание изображения «Первый в космосе» в среде графического редактора Krita 5.1.5»

### 1. Проблемная ситуация («как есть»)

Актуальность рядом причин:

- Участие в конкурсе;
- Пополнение портфолио при поступлении в колледж;
- Личный интерес к рисованию.

В качестве **решения** описанного проблемного поля предлагается создание digital арта первого космонавта.

Диджитал арт — цифровое искусство, зародившееся в 1956-58 годах, основанное на использовании компьютерных технологий, результатом являются художественные произведения в цифровой форме. Хотя термин может применяться к произведениям искусства, созданных изначально с использованием других медиа или отсканированных, он всегда относится к произведениям искусства, которые были модифицированы при помощи компьютерных программ.

На данный момент понятие «компьютерная графика» включает в себя как произведения традиционного искусства, перенесённые в новую среду, на цифровую основу, имитирующую первоначальный материальный носитель (когда, например, за основу берется отсканированная или цифровая фотография), или созданные изначально с применением компьютера, так и принципиально новые виды художественных произведений, основной средой существования которых является компьютерная среда.

### 2. Цель и результат проекта

<b>Цель проекта:</b>	Создать изображение «Первый в космосе» в среде графического редактора Krita 5.1.5
<b>Способ достижения цели (задачи):</b>	-Поиск референса. -Рисование быстрого наброска расположения объектов. -Рисование скетча. -Заливка основных цветов. -Создание объема цветом, тенью и светом. -Отрисовка деталей, исправление ошибок. -Финальная обработка: коррекция цвета контраста. -Демонстрация изображения.
<b>Результат проекта:</b>	-Портрет Юрия Гагарина
<b>Критерии приемки результата проекта:</b>	-Сходство портрета с реальным фото космонавта -Визуально приятное глазу изображение -Соблюдение базовых правил в рисовании: композиция, перспектива и т.д.
<b>Пользователи результата проекта:</b>	-Учителя, судьи конкурса, друзья, семья

### 3. Основные блоки работ (план-график)

№	Наименование	Длительность, дней	Начало	Окончание	март
1	-Поиск референса.	2	01.03	02.03	+
2	-Рисование быстрого наброска расположения объектов.	2	03.03	04.03	+
3	-Рисование скетча.	2	05.03	06.03	+
4	-Заливка основных цветов.	2	07.03	08.03	+
5	-Создание объема цветом, тенью и светом.	2	09.03	10.03	+
6	-Отрисовка деталей, исправление ошибок.	2	11.03	12.03	+
7	-Финальная обработка: коррекция цвета контраста.	2	13.03	14.03	+
8	Оформление паспорта проекта.	5	15.03	19.03	+
9	-Демонстрация изображения.	2	20.03	21.03	+
	<b>ИТОГО</b>	21	01.03	21.03	+

### 4. Бюджет проекта

№ п/п	Наименование затрат	Объем затрат	Источники финансирования
1.	Электроэнергия	10ч*550Вт=5500Вт=5кВт ; 5кВт*3,5=17,5 рубля	Семейный бюджет
2.	Интернет	24ч=20 рублей	Семейный бюджет
3.	Кофе 3 в 1	4шт*8=32 рубля	Семейный бюджет
4.	Итого:	69,50 рублей	Семейный бюджет

### 5. Риски проекта

№ п/п	Риск	Ожидаемые последствия наступления риска	Мероприятия по предупреждению наступления риска	Действия в случае наступления риска
1.	Сбой графического редактора	Не сохранение файлов рисунка	Поиск возможных причин сбоя	Периодическое сохранение файлов в ходе работы
2.	Непригодность наконечника ручки графического планшета	Невозможность продолжать работу	Проверка откликается ли планшет на движение ручкой	Замена наконечника на новый

## 6. Этапы работы над проектом

### 6.1. Чтобы начать работу мне нужно было создать подходящий холст в графическом редакторе Krita

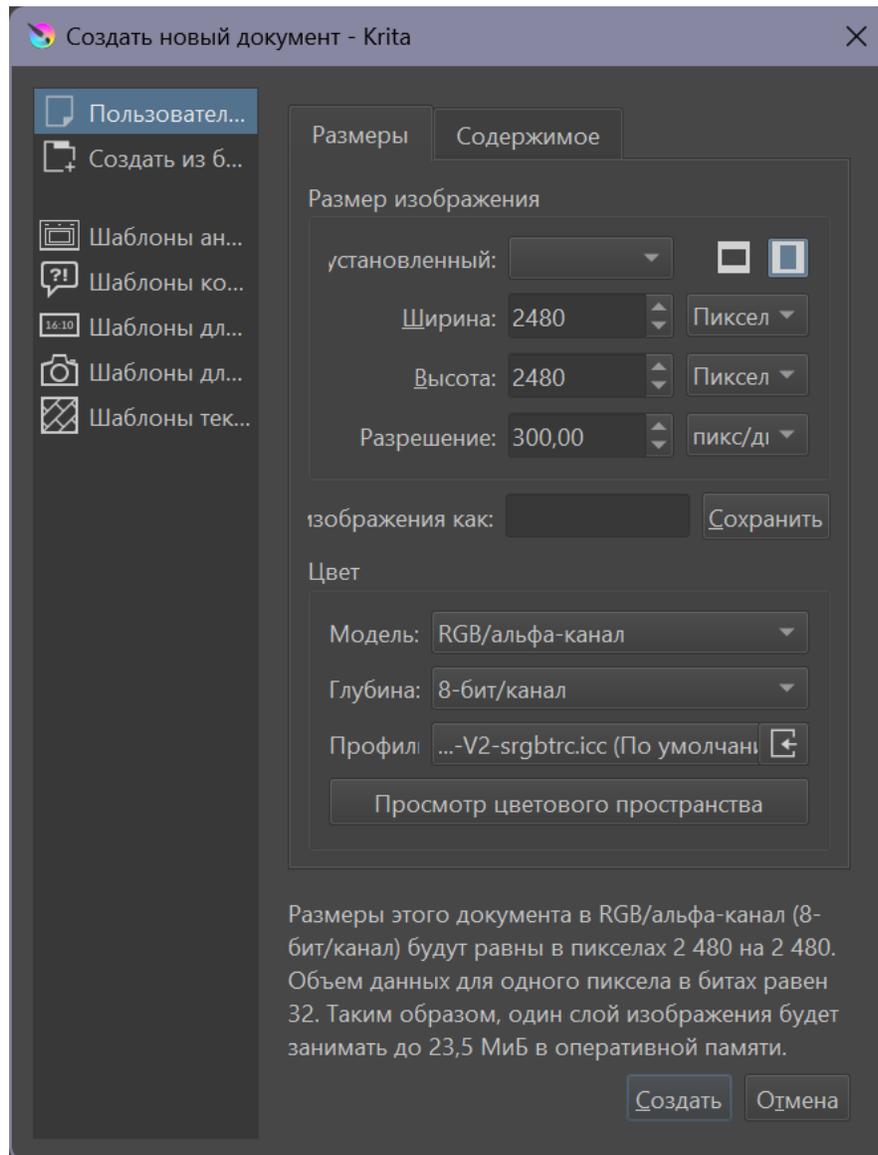


Рис.1. Окно с настройками холста .

6.2. Дальше передо мной стал выбор кистей для работы.

Кистей в программе много, но выбраны были 4:

- 1) Basicwetsoft – основная кисть, которой была выполнена большая часть работы.
- 2) WaterC Special Splats;
- 3) WaterC Special Blobs;
- 4) Bristle Textur- для создания текстуры кожи и одежды.

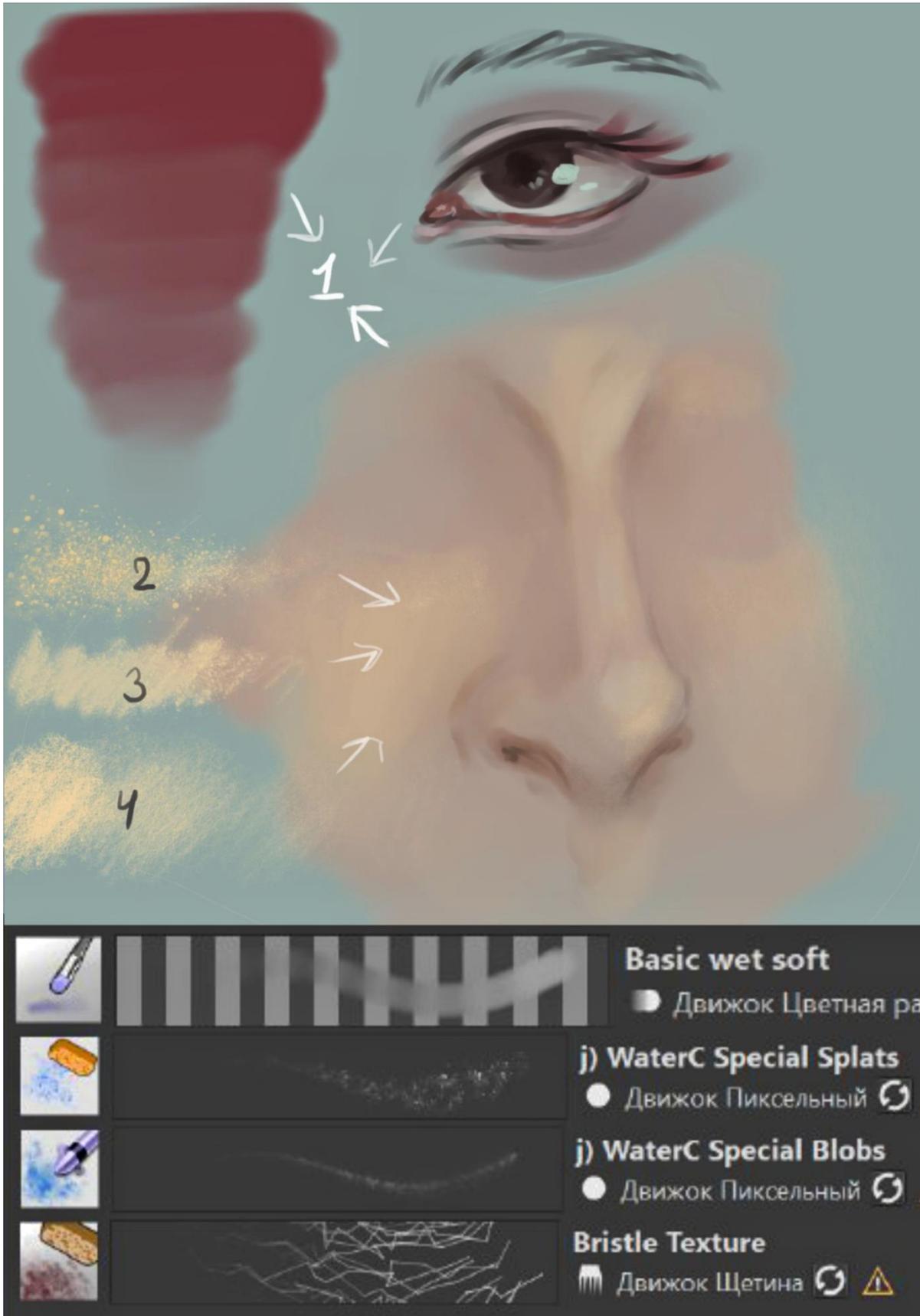


Рис.2. Пример используемых кистей графического редактора Krita.

**6.3. Рисование самого портрета. Первым я сделала скетч, после решила зонально заливать его части цветом, сразу прорабатывая их.**



Рис.3. набросок объектов.



Рис.4. Скетч.

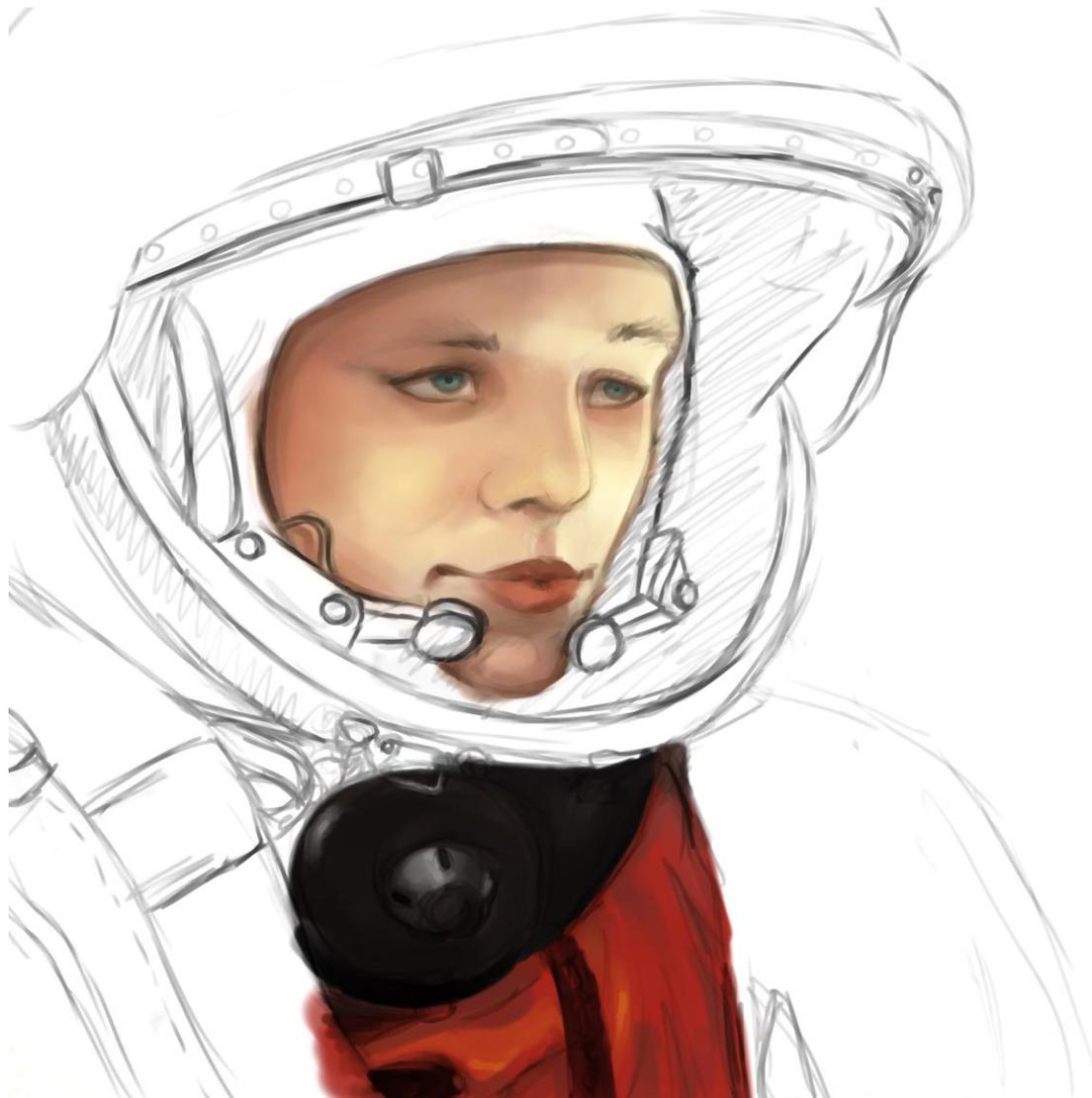


Рис.5. Окрас лица и одежды, наиболее ярких точек, куда будет падать взгляд зрителя.

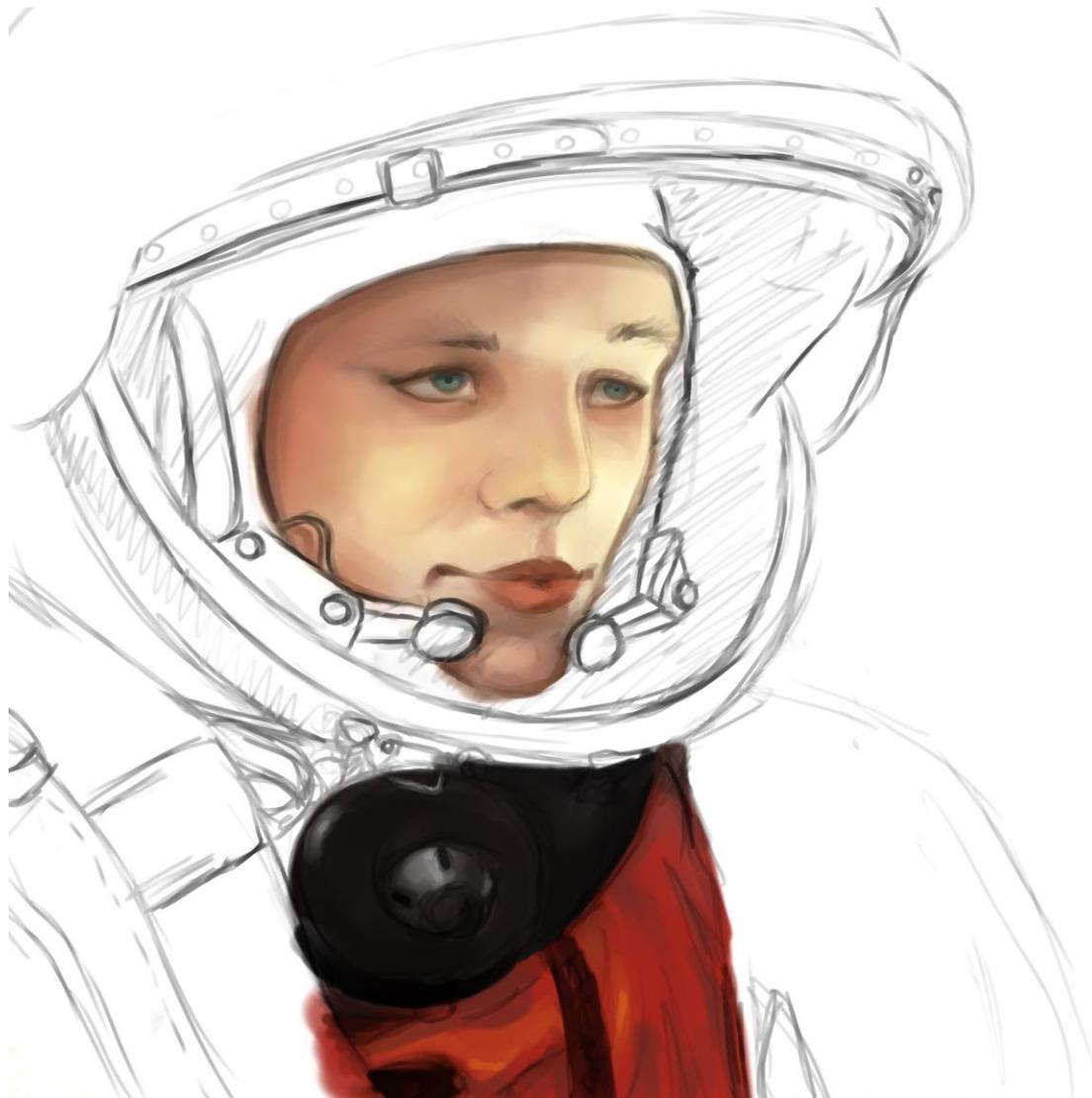


Рис.6. Окрас зоны вокруг лица, что бы в будущем случайно не закрасить его в ненужных местах.



Рис.7.Покрас шлема



Рис.8. Покрас костюма



Рис.9. Конечный результат. Темный фон разбавляет красный костюм, а дополнительный источник освещает лицо, делая его главным на холсте, что бы глаз зрителя не метался с одного угла картины на другой.

## 7. Подведение итогов

В ходе проделанной работы полностью достигнута цель проекта: создано изображение «Первый в космосе» с помощью графического редактора Krita 5.1.5.

Для достижения цели были последовательно реализованы задачи:

- Поиск референса.
- Рисовка наброска.
- Рисовка скетча.
- Заливка цветом.
- Добавление объема, с помощью цвета и светотени.
- Отрисовка деталей и исправление ошибок.
- Финальная обработка цвета и контраста.
- Демонстрация изображения.