

2022

«Графический редактор Krita»

Конспект занятия по графическому дизайну

Педагог дополнительного образования Григошкина Е.Р. СП ДШИ ГБОУ СОШ с. Домашка м.р. Кинельский Самарской области



ПЛАН УРОКА

Тема урока: «Графический редактор Krita»

Цели урока:

Повторение и закрепление пройденного материала.

Обучающая:

- Познакомить обучающихся с основными понятиями графического редактора Krita;
- рассмотреть этапы создания изделия;
- изучить назначение графического редактора;
- научить запускать графический редактор и использовать основные инструменты;

Развивающая:

- изучить рабочее поле, панель инструментов и палитру;
- развивать образное и логическое мышление, формировать предметные умения и навыки.

Воспитывающая: Привить интерес к избранной профессии

ХОД УРОКА:

1. Организационный момент: проверка посещаемости, сообщение новой темы и целей урока.

2. Актуализация опорных знаний.

Существует множество графических редакторов, позволяющих работать с растровыми изображениями (состоящими из множества отдельных цветных точек – пикселей), которые дают возможность:

- создавать и редактировать графические изображения, используя инструменты и краски;
- компоновать рисунки из отдельных частей;
- вводить и формировать текст в рисунке.

Сегодня мы познакомимся с наиболее простым графическим редактором – Krita.

3. Изложение нового материала

3.1. Теоретический блок.

Ребята, сегодня мы закрепим изученный материал и создадим изделие, посвященное большому празднику 9 мая. Изделие будет состоять из трех деталей. Изготовление будет состоять из четырех этапов:

1. Создание чертежа;
2. Выпиливание деталей на лазерном принтере;
3. Покраска деталей
4. Сборка изделия;

Включаем ноутбуки и запускаем программу Krita. Создаем новый холст и рисуем на нем две звезды разного размера. Используем пройденные методы создания фигур. Далее используя инструмент Text. Набираем буквы и цифры, придаем нужную форму и размер. Размещаем все элементы чертежа на холсте так, чтобы они не пересекались границами друг с другом. Проверяем наш чертеж и сохраняем в формате для ПО лазерного принтера.

3.2. Практический блок.

Проведение инструктажа по ТБ. (Приложение 1)

Выполнить практическое задание.

4. Проверка закреплённого материала:

1. Верно выполненная работа;
2. Качество готового изделия;

6. Домашнее задание.

С помощью инструментов рисования нарисуйте пейзаж: лучистое солнце на голубом небе, облака, извилистая дорога, убегающая за линию горизонта, небольшое озеро и вдалеке лес. Используя палитру, сделайте свой рисунок красочным.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Инструктаж по технике безопасности

Общие положения:

- К работе в кабинете информатики допускаются учащиеся, прошедшие инструктаж по технике безопасности, соблюдающие указания преподавателя, расписавшиеся в журнале регистрации инструктажа.
- Необходимо неукоснительно соблюдать правила по технике безопасности.
- Нарушение этих правил может привести к поражению электрическим током, к получению механических повреждений и травм, вызвать возгорание.

Правила поведения в кабинете:

- Не входить в кабинет в верхней одежде, головных уборах, грязной обуви и с громоздкими предметами.
- Передвигаться в кабинете спокойно, не торопясь.
- Работать разрешается только на том компьютере, который выделен на данное занятие.
- Не разговаривать громко, не шуметь, не отвлекать других учеников.
- Перед началом работы ученик должен убедиться в отсутствии видимых повреждений оборудования на рабочем месте.
- Включать и выключать компьютеры только с разрешения учителя.

Требования безопасности во время работы:

- быть предельно осторожными при работе с техникой;
- не подключать кабели, разъемы и другую аппаратуру к компьютеру;
- соблюдать правила последовательности включения и выключения компьютера;

- при появлении изменений в функционировании аппаратуры, самопроизвольного ее отключения необходимо немедленно прекратить работу и сообщить об этом преподавателю;
- контролировать расстояние до экрана и правильную осанку;
- не допускать работы на максимальной яркости экрана дисплея.

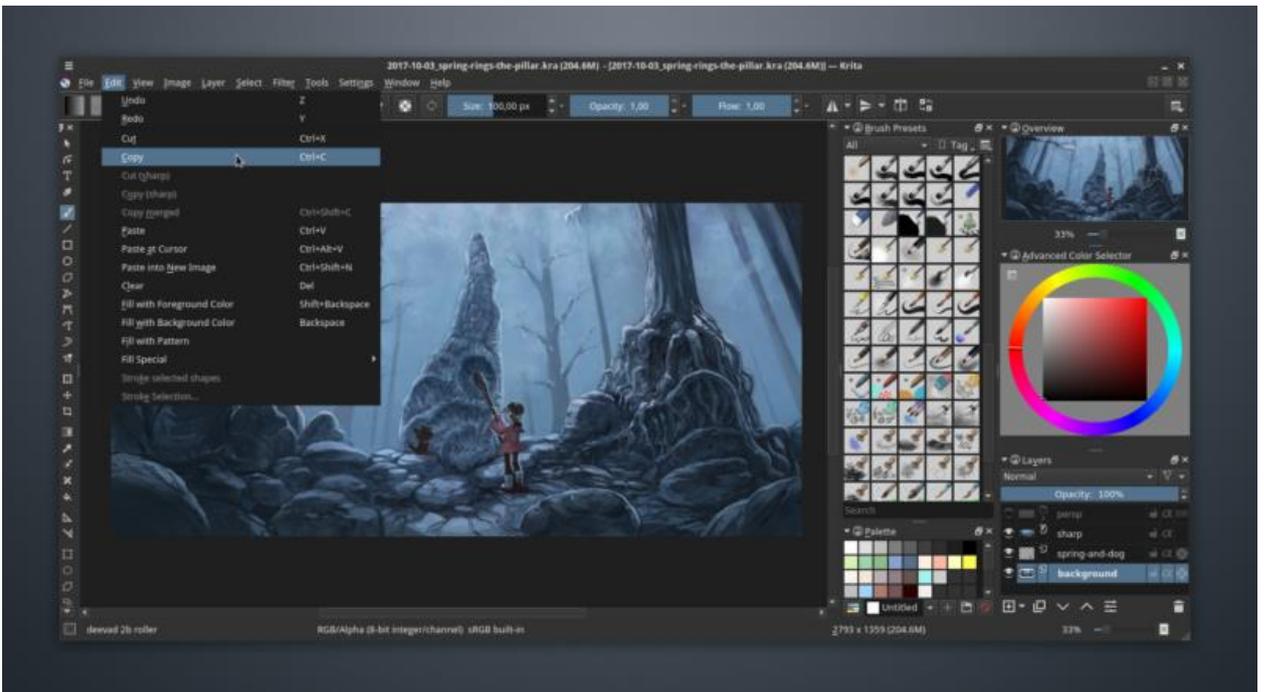
Запрещается:

- пользоваться неисправной техникой;
- при включенном напряжении сети отключать, подключать кабели, соединяющие различные устройства компьютера;
- касаться экрана дисплея, тыльной стороны дисплея, разъемов, соединительных кабелей, токоведущих частей аппаратуры руками и/или острыми металлическими предметами;
- самостоятельно устранять неисправность работы клавиатуры;
- передвигать системный блок и дисплей;
- работать грязными, влажными руками, во влажной одежде;
- работать за дисплеем дольше положенного времени.

ПРИЛОЖЕНИЕ:

Приложение для рисования Krita. Все о программе

Понятие «художник» давно вышло за рамки обычного хобби или образа человека, перепачканного красками. В современных реалиях художники и иллюстраторы работают в графических редакторах, количество и качество функционала которых постоянно растет. Одним из таких инструментов для творчества является графический редактор- Krita.



Содержание

Что это такое?

Интерфейс

Рабочие области приложения для рисования

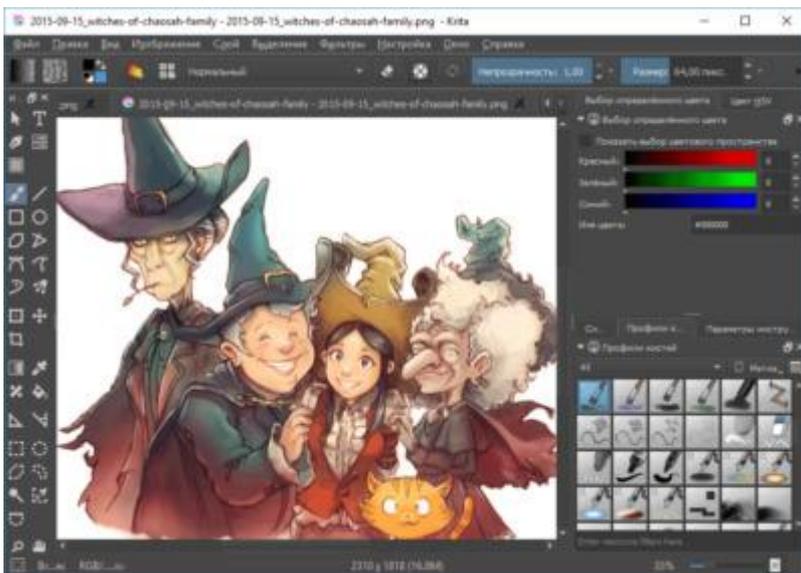
Как настроить?

Как пользоваться для начинающих и начать рисовать?

Горячие клавиши

Системные требования

Полезное видео



Что это такое?

Справка. Krita- бесплатный редактор, с открытым кодом, является часть программного обеспечения KDE. Ранее входил в пакет Calligra Suite, но потом

*МИНИСТЕРСТВО
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ДЕТСКАЯ ШКОЛА
САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА*



отделился и стал самостоятельным проектом. Работа над ним началась в 1999 году, название было другое. В 2002 году редактор получил сегодняшнее имя.

В 2015 году в рамках удачной программы на Kickstarter удалось собрать достаточно средств для выпуска улучшенной версии 3.0, что существенно повысило производительность инструментов, реализовалось больше возможностей, а также обеспечить распараллеливание операций вычислений для работы фильтров.

Новые обновления выходят до сих пор, а большое комьюнити пользователей выпускает новые кисти, фильтры и другие утилиты чуть ли не каждый день. Главная особенность редактора - направленность на художников, то есть предполагается, что вы будете делать изображение с нуля, а не загружать и редактировать готовое.

Интерфейс

На 2019 год последней версией является 4.2.5.

Русский язык в прошивке есть, а интерфейс очень похож на Adobe.

Тем, кто раньше работал с фотошопом или программой Gimp, все будет более чем ясно, а для новичков много сложностей не возникнет, интерфейс интуитивно понятный.

Внимание. Боковую панель с инструментами можно двигать, как и все остальные.

Кисти по дефолту расположены в списке сверху, а выбранные вами отображаются снизу справа. Активация слоев находится под colour selector. Перед началом работы выходит окно, где можно задать параметры для будущей картины.

Рабочие области приложения для рисования

Меню программы – находится сверху и открывает опции для обработки документов.

Верхняя панель инструментов -находится сразу под меню. Здесь можно настроить основные инструменты для рисования: палитра, градиенты, некоторые параметры для кистей.

Панель инструментов – находится по левому краю окна, здесь вы можете выбрать кисть для рисования.

Рабочая область – здесь отображается само изображение.

Настройки кисти и слоев -область справа от рабочей области, позволяет менять различные настройки кисти.

Статус бар – находится в самом низу окна, здесь отображается масштаб и прогресс рисования фигур.

Как настроить?

Программа поддерживает все популярные операционные системы:

Windows;

macOS;

Linux и другие.

И способна вычислить восемь форматов, а создавать и сохранять в шести.

Если у вас операционная система Windows, то скачайте архив с официального сайта.

Перед тем, как работать, рекомендуется посмотреть несколько обучающих видео, которые есть в свободном доступе, чтобы правильно определить какой размер холста вам нужен, какие наборы кистей, какие обновления понадобятся на первое время.

Файл установки абсолютно стандартный. Распакуйте архив в указанную папку, далее кликните по инсталлятору и дождитесь конца загрузки.

После запуска редактора выберите язык интерфейса и создавайте холст для творчества.

Как пользоваться для начинающих и начать рисовать?

Скорее всего мышкой вам рисовать будет неудобно, ведь большинство художников пользуются для рисования специальный графический планшет, который позволяет учитывать не только направление движения, но и силу нажатия.

С чего нужно начать:

Сразу после запуска рисовать начать нельзя, для этого нужно организовать пространство и создать холст. Для этого открывайте «Файл» и выбирайте пункт «Создать». Можно выбрать параметры из готовых шаблонов или задать их в ручную.

На панели по умолчанию есть линии, перо, прямоугольники, овалы, ломанные линии и другое.

Кисти для использования можно выбрать справа, у всех есть свое изображение, которое означает перо это или лайнер.

Под панелью инструментов можно выбрать размеры, прозрачность, цвет.

Чтобы создать слой, выберите соответствующую опцию в меню. Справа переключитесь на вкладку «Слои», чтобы управлять ими. После выбора активного слоя все действия будут выполняться только на нем.

С помощью Фильтров можно выбрать формат для улучшения вашего рисунка, например, выбрать эффект масляных кистей или чуть сгладить резкость цветов.

*Программа по умолчанию сохраняет файлы в формате *.kra . Но при сохранение самостоятельно вы сможете выбрать привычный и нужный вам формат.*

Горячие клавиши



В- уже выбранная кисть.

Е- стерка.

Размер кисти меняются с помощью Shift и ЛК.

К -сделать цвет темнее.

L – сделать светлее цвет.

Клавиша «/»- переключение между пресетами.

Ctrl- пипетка.

Кнопки 4 ,5, 6- визуальный поворот холста.

V -линия, если зажать *Shift*, то можно выбрать горизонтальную или вертикальную.

Ctrl+c, *Ctrl+v* -копировать, вставить.

M – *mirror view*, отобразить рисунок в отраженном виде (сам рисунок фактически не меняется, эта команда лишь меняет отображение, чтобы вы могли его подправить).

Кнопка *x*- поменять местами передний и задний план цвета.

Клавиша *ins*- новый слой.

Del- полностью очистить слой.

Shift – ровные, правильные линии (сделать из круга эллипс и т.п.).

Alt – перенести фигуру при создании.

Backspace – залить выделенную область цветом заднего фона.

Shift+Backspace – залить выделенную область цветом переднего фона.

Системные требования

Частота процессора- 2200 мГц и больше.

Оперативная память- 1024 Мб и больше.

Видеопамять на видеокарте 64мб и лучше.

Свободного места на диске не менее 2048 Мб.

Операционная система- *Windows*, *macOS*, *Linux* и другие.

Несомненными преимуществами *Krita*- это ее кроссплатформенность и бесплатное распространение. Данные факторы очень важны для начинающих художников, которым необходимо прокачивать навыки, а средств купить лицензионное программное обеспечение нет. Постоянные обновления избавляет от багов, а пользователи вносят свои предложения и коррективы, что положительно влияет на популярность и качество программы.

Источник: <https://redsoft.club/multimedia/graficheskie-redactory/krita>