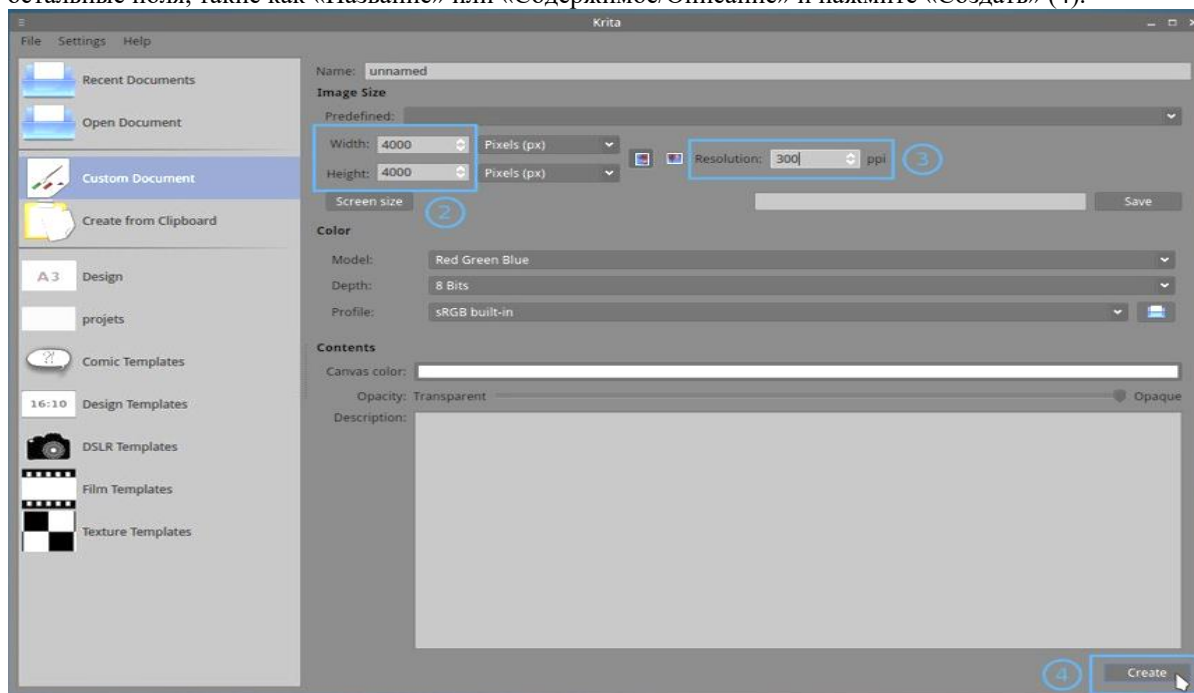


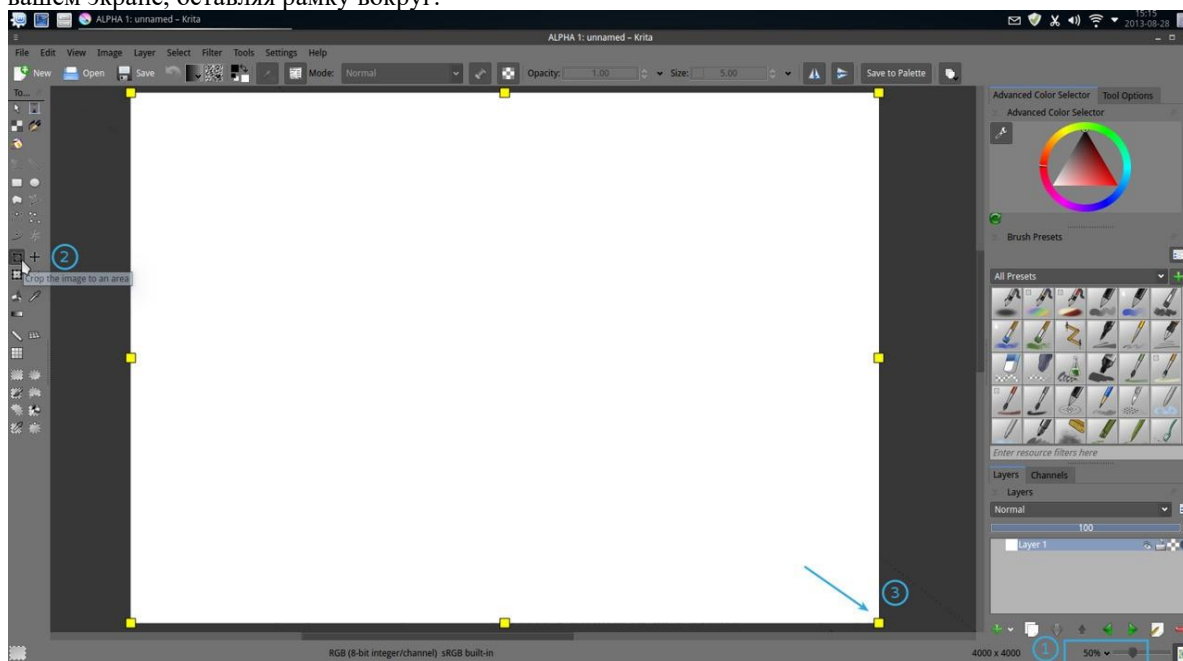


Методический конспект  
по занятию к занятию №8 «Свет как база в изображении»  
в растровом редакторе Krita  
Автор: педагог ДО --Горбатов В.В.

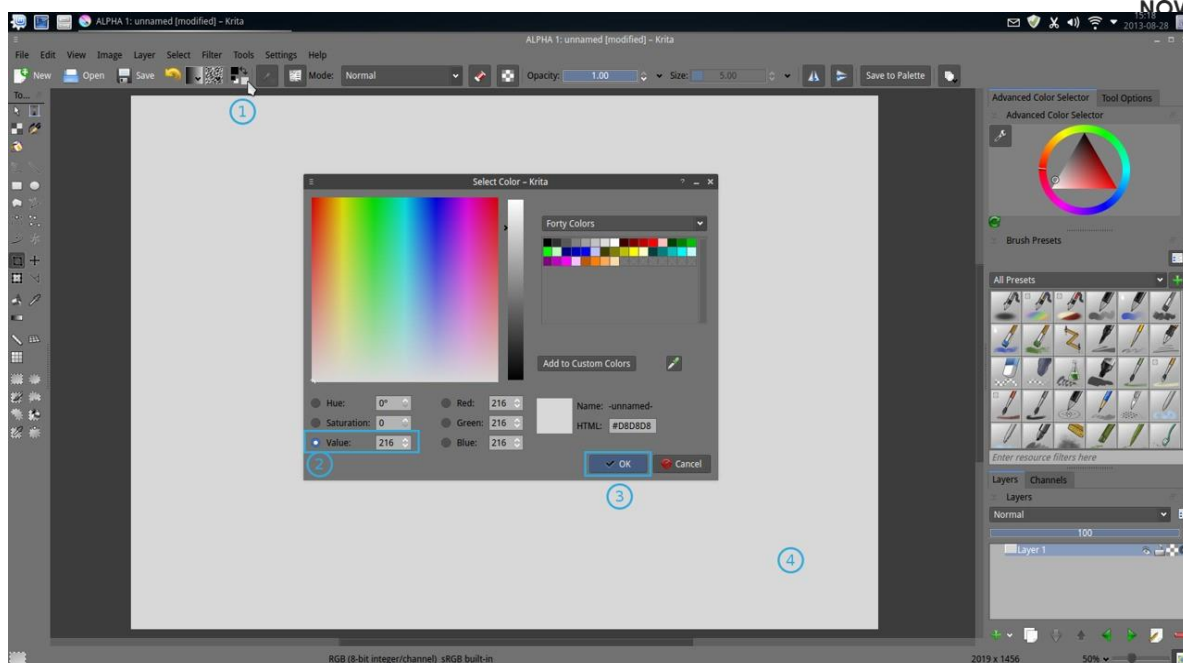
1. При запуске Krita перейдите в меню «Файл» сверху, затем «Создать». Появится диалоговое окно, выберите в нём слева вкладку «Пользовательский документ» (1) и создайте новый холст с шириной и высотой до 4000 (2) и установите разрешение в 300 пикселей (3), как на скриншоте. Пропустите остальные поля, такие как «Название» или «Содержимое/Описание» и нажмите «Создать» (4).



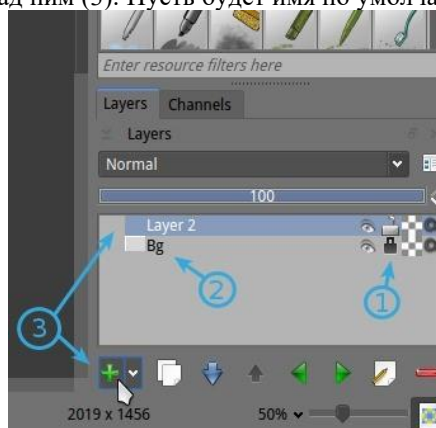
2. Распахните окно Krita на весь экран. Масштабируйте свой пустой холст до 50% (1) (используя «+» на клавиатуре или колесико мыши). Возьмите инструмент кадрирования (2) и обрежьте видимый холст на вашем экране, оставляя рамку вокруг.



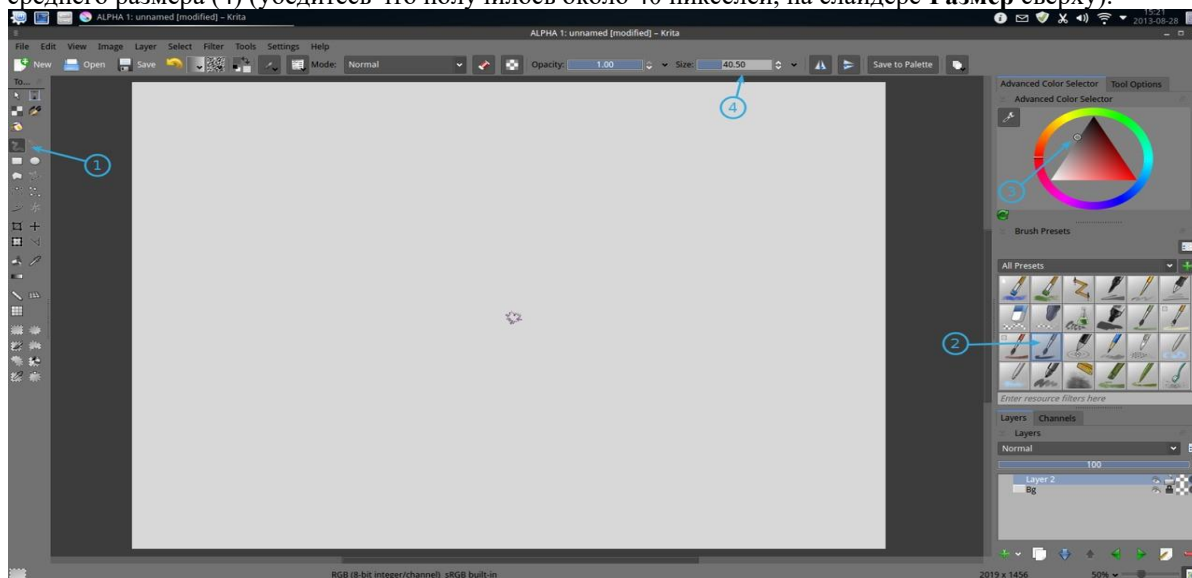
3. Нажмите маленький квадрат цвета на панели инструментов (1) (тот, который является цветом фона), измените значение **Value** до 216 (2) (Шестнадцатиричное значение: #D8D8D8), затем подтвердите с помощью кнопки **OK** (3). Теперь нажмите **Backspace** над вашим холстом (4), чтобы заполнить этим серым цветом фон.



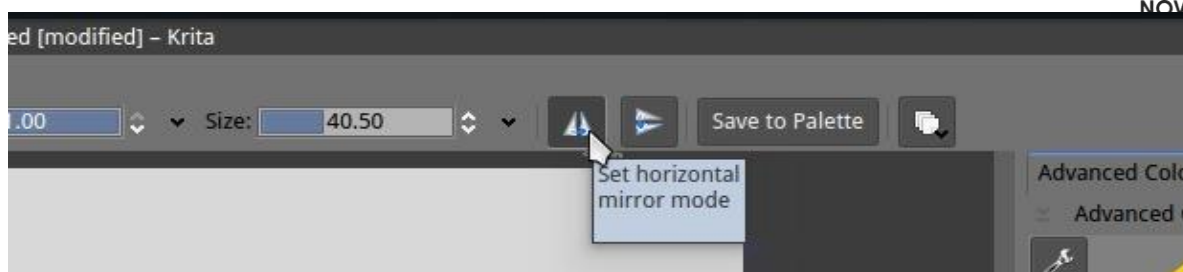
4. Заблокируйте свой слой (1) и переименуйте его (для этого дважды щелкните по нему) в «Bg» (2). Создайте новый пустой слой над ним (3). Пусть будет имя по умолчанию «Layer 2».



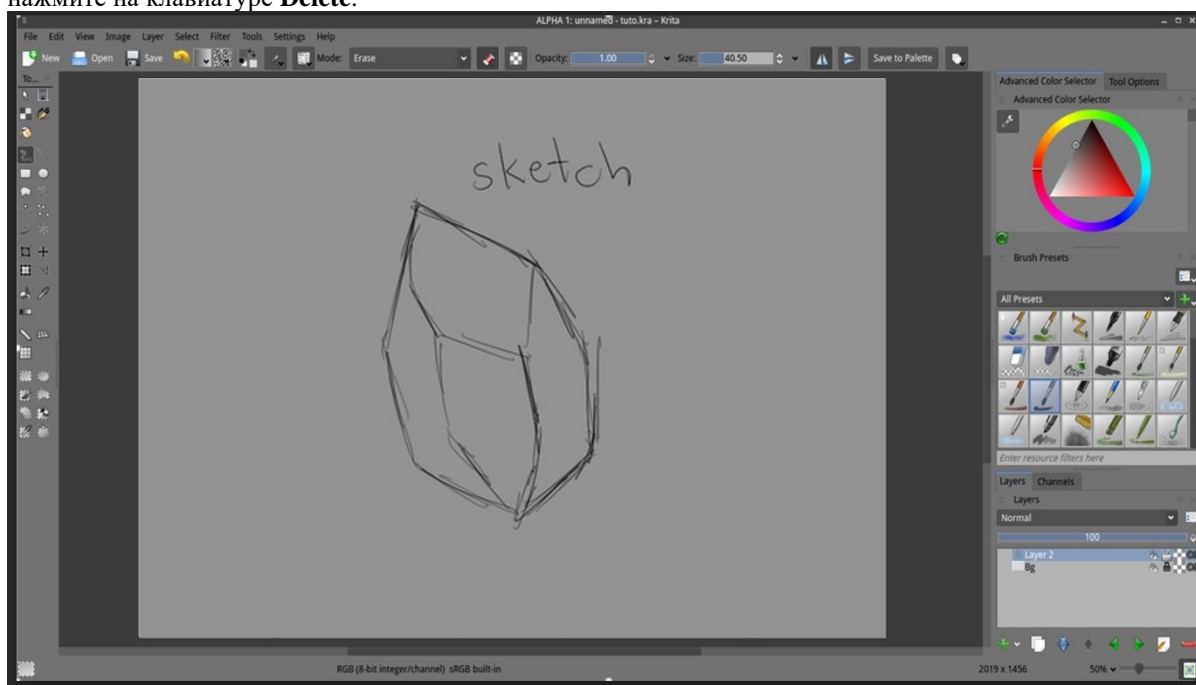
5. Выберите инструмент **Рисования от руки** (1) и предустановленную по умолчанию кисть **Bristle\_hairy** (2). На докере «Расширенного выбора цвета» выберите тёмное средне-серое значение (3) и отрегулируйте размер с помощью нажатия shift + перетаскивания кисти по холсту, чтобы получить кисть среднего размера (4) (убедитесь что получилось около 40 пикселей, на слайдере **Размер** сверху).



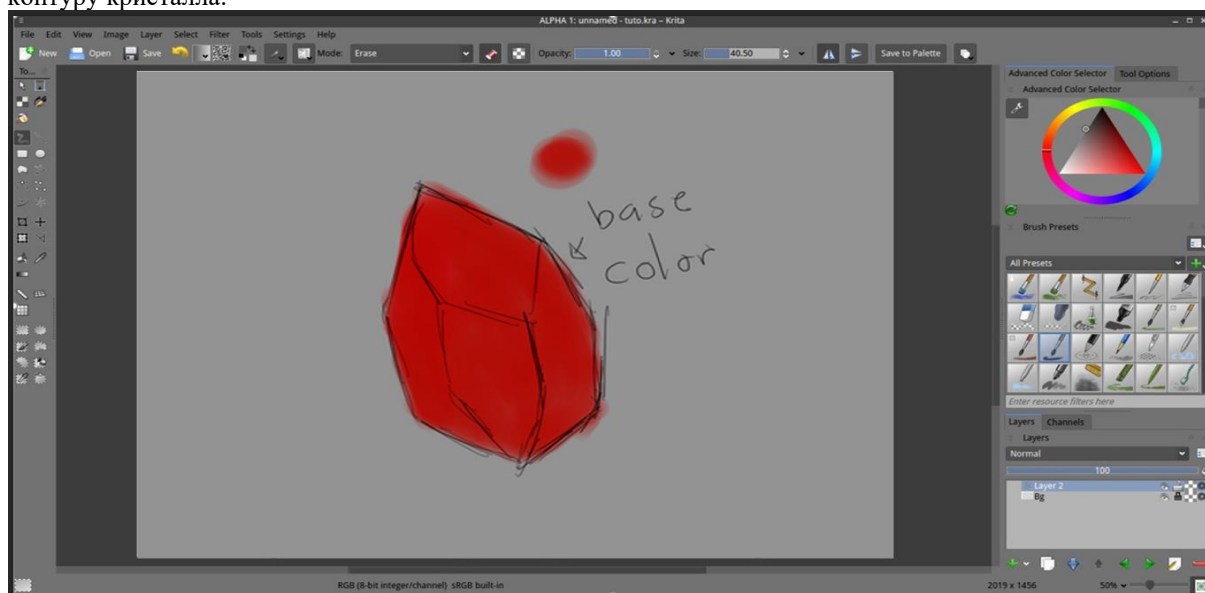
6. Активируйте **Инструмент горизонтального отражения** на верхней панели инструментов.



7. Начните рисовать на холсте для того, чтобы получить базовый скетч материала (в данном случае мы используем форму кристалла, так как это в полной мере поможет нам изобразить полученные знания о свете. Клавиша **Е** на клавиатуре переключит вашу кисть на стирание вместо рисования. Повторное нажатие восстановит режим рисования. Вы можете исправлять свои штрихи, чтобы получить необходимую пропорцию. Если вас не устраивает то, что у вас получилось, то чтобы удалить всё сразу, нажмите на клавиатуре **Delete**.



8. Добавьте базовый тон необходимого цвета для того чтобы выполнить так называемую Flat – заливку. Это необходимо для того, чтобы определиться с основным базовым цветом, а также тоном изображения. Постарайтесь сделать так, чтобы цвет максимально соответствовал по форме внешнему контуру кристалла.

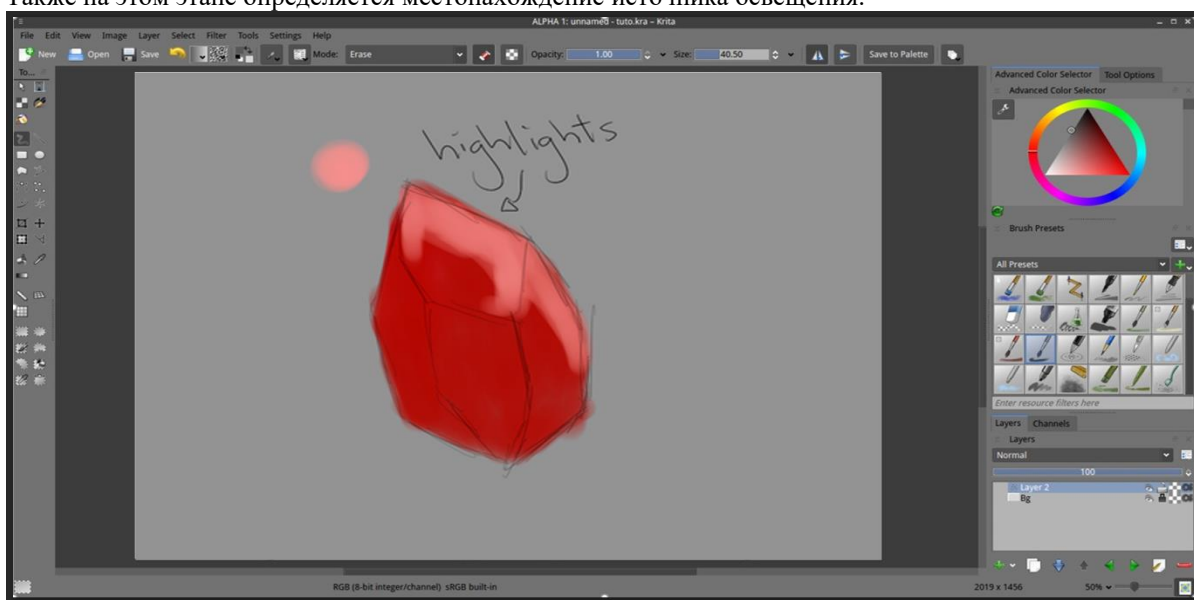




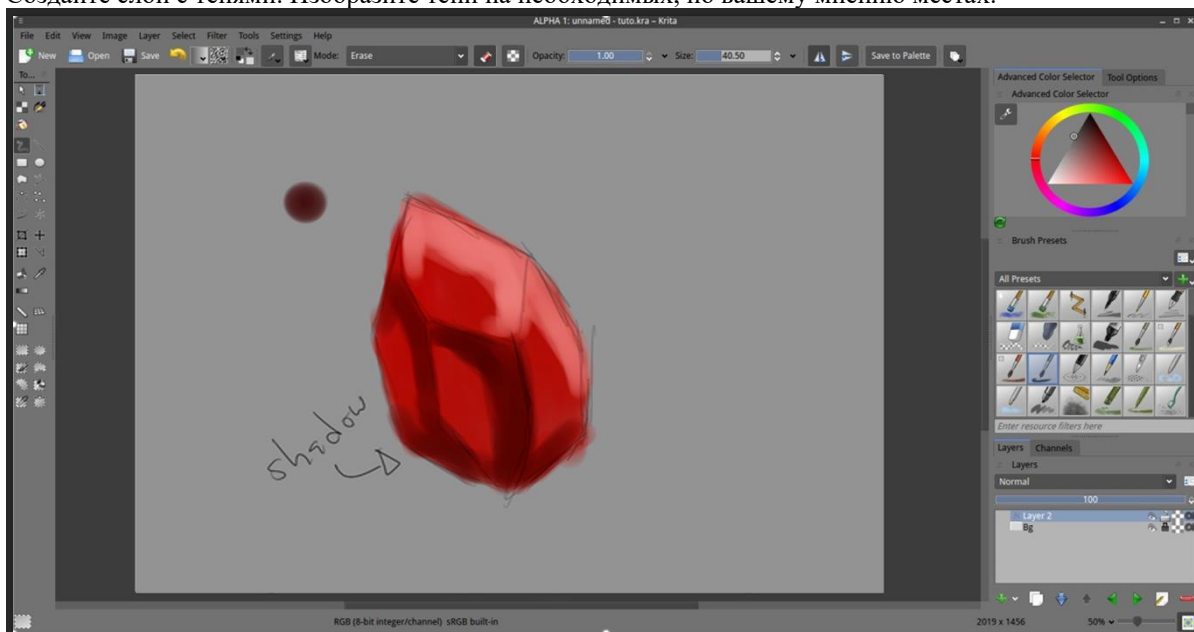
NOVIORBIS

LEARNING IS THE EYE OF THE MIND

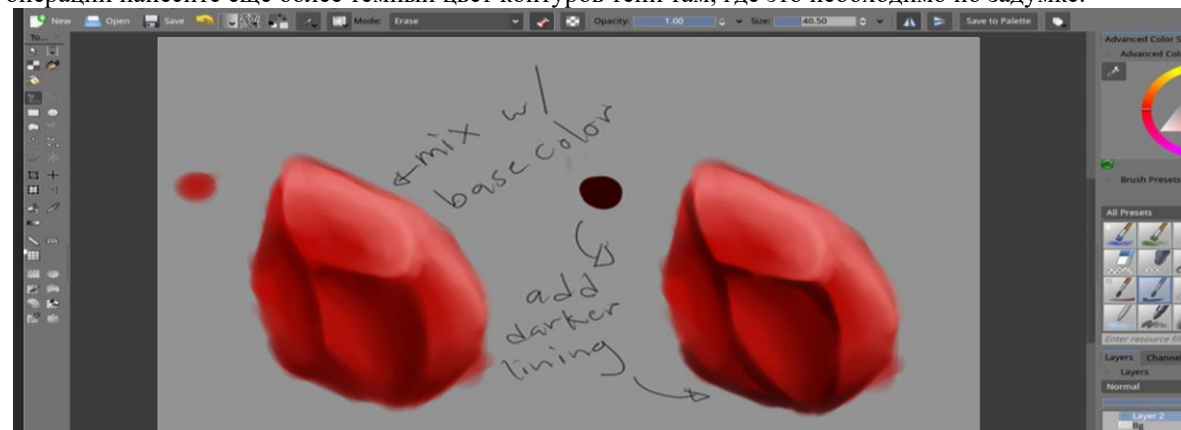
9. Создайте новый слой краски и заполните части внутри силуэта наиболее светлым красным тоном (светлее, чем ваш эскиз). Это необходимо для того, чтобы наметить самые светлые части кристалла. Также на этом этапе определяется местонахождение источника освещения.



10. Создайте слой с тенями. Изобразите тени на необходимых, по вашему мнению местах.



11. Смешайте основной цвет с нанесенными базовым цветом, тенью, и бликами. Старайтесь действовать тонко, играйте с давлением вашего стилуса и стирайте, когда это необходимо. После проделанных операций нанесите ещё более темный цвет контуров тени там, где это необходимо по задумке.

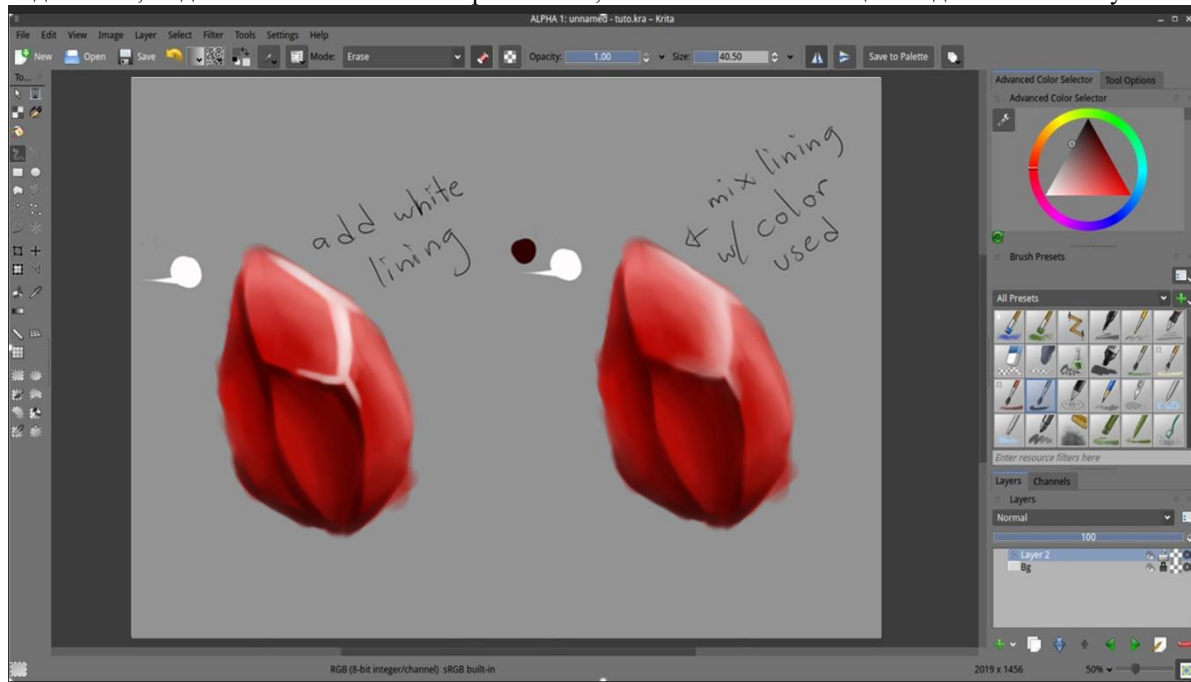




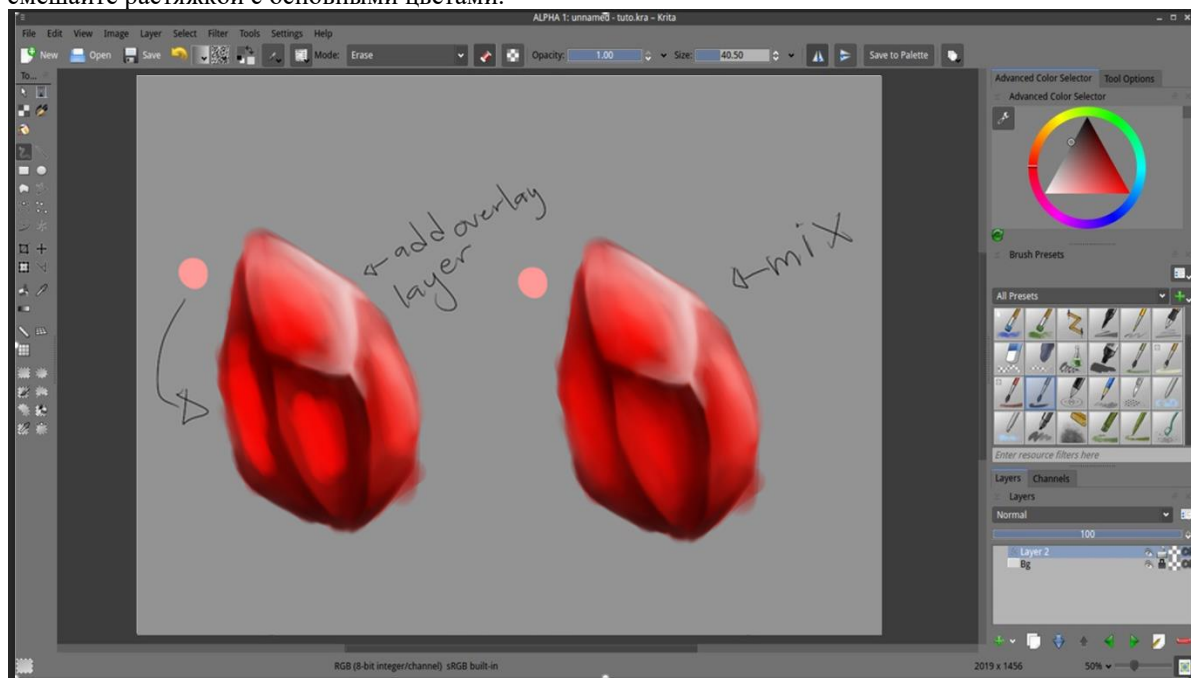
NOVIORBIS

LEARNING IS THE EYE OF THE MIND

12. Создайте новый слой рисования. Нанесите белые блики вдоль рёбер кристалла, Там куда падает свет, выделив тем самым самые яркие места, после чего смешайте цвета сделав «Растяжку»



13. Объедините слой со слоем под ним, используйте меню **Слой > Объединить со слоем ниже** (или нажмите **Ctrl+E**). Создайте новый слой рисования. Добавьте максимально насыщенный красный в места, где будет внутреннее свечение материала из-за преломления света на рёбрах и гранях кристалла. После чего смешайте растяжкой с основными цветами.

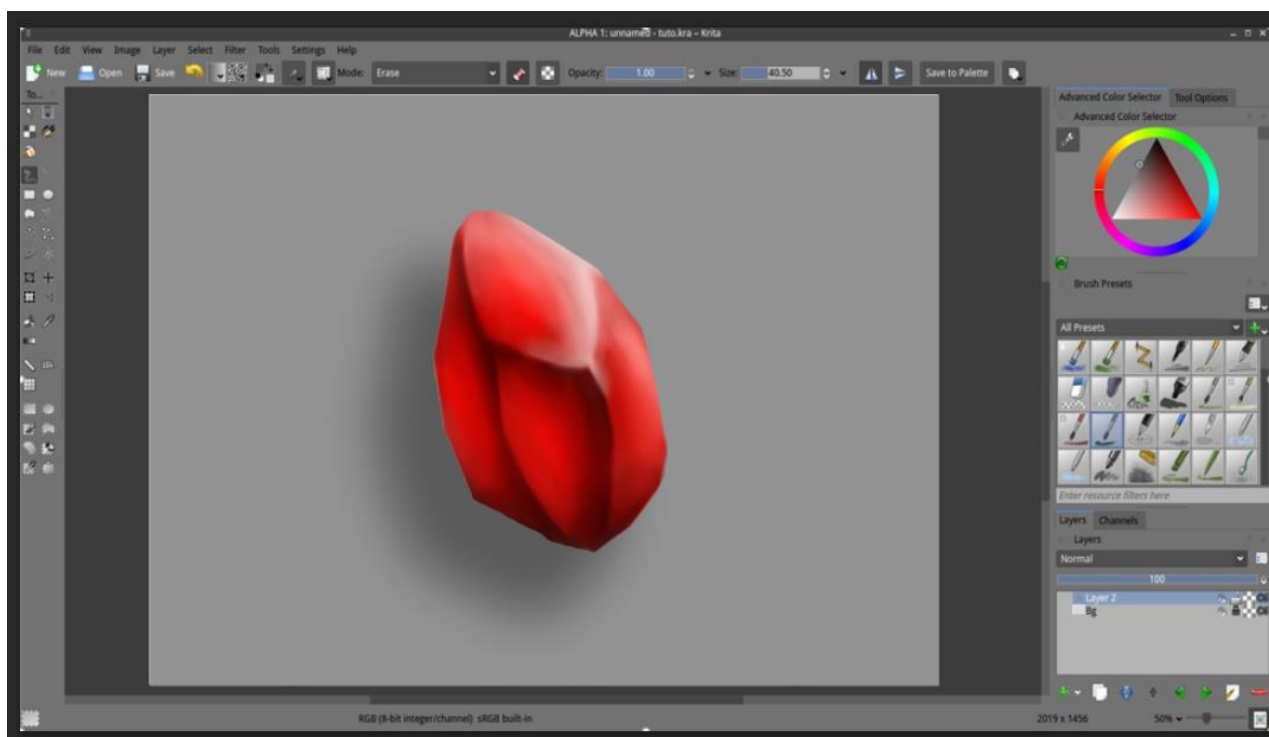


14. Создайте новый слой рисования. С белым цветом и с той же кистью, но теперь с **Непрозрачностью 0.50** окрасьте глянцевые части лица и волос: более гладкие или жирные части (или области, получающие больше естественного света при такой настройке освещения). Здесь тоже действуйте тонко.





15. Остаётся только добавить тень к объекту и задание выполнено:



Повторяйте этот урок снова, пока вы не почувствуете себя более уверенно в действиях, чтобы воспроизвести результат, не глядя на это задание. Создавайте материалы металла, древесины ткани или иные, для того чтобы понять разницу в отражении, преломлении и поглощении световой волны различными физическими фракциями. Самое интересное здесь: творение.