

Индивидуальный проект на тему:
“Вглядываясь в мир компьютерной графики”



**Автор проекта: ученица 11 класса
Землякова Полина**

**Руководитель проекта:
Разваляева Нелли Викторовна**

Актуальность проекта

Зачем владеть умением рисовать на графическом планшете и знать основы компьютерной графики?

Работа на графическом планшете и знание компьютерной графики:

- открывают двери к различным карьерным профессиональным возможностям в области дизайна, искусства, рекламы и других смежных отраслях.
- открывают широкие креативные возможности, позволяя воплощать свои идеи и творческие возможности с помощью цифровых инструментов.
- значительно упрощают процесс создания и редактирования графических изображений, делая его более эффективным и удобным.
- создание альбома собственных работ даст возможность продвигать свои навыки, привлекать внимание будущих работодателей и широкой публики.



Цель проекта

Собрать и обобщить информацию
о компьютерной графике и создать
альбом собственных работ
«Вглядываясь в мир
компьютерной графики».



Задачи проекта

х х х х

- ❑ Изучить литературу по основам цифровой живописи и компьютерной графики.
- ❑ Освоить искусство рисования на графическом планшете.
- ❑ Обучиться работе в различных графических редакторах.
- ❑ Развить свои художественно-творческие способности в цифровом рисовании.
- ❑ Систематизировать работы, выполненные мною в графических редакторах, и создать альбом собственных работ «Вглядываясь в мир компьютерной графики».

х х х х



Методы и средства реализации



1. Сбор и анализ информации по выбранной теме проекта.
2. Использование ресурсов (графический планшет, стилус, возможность облачного сервиса Google-диск).
3. Разработан макет для альбома собственных работ (тематика, стиль, структура, дизайн).
4. Выполнена высококачественная печать созданного альбома.
5. Продукт проекта представлен в социальной сети образовательной организации.



Этапы работы над проектом

Определение предмета, темы и руководителя проекта, постановка цели, задач проекта

Сентябрь 2023г.

Определение этапов (шагов проекта), планирование продукта проекта.

Октябрь 2023г.

Работа с источниками информации: сбор, поиск, анализ.

Ноябрь 2023г.

Подготовка материалов для реализации проекта.

Декабрь 2023г.

Выполнение практической части проекта.

Январь 2024г.

Оформление портфолио проекта, создание альбома собственных работ.

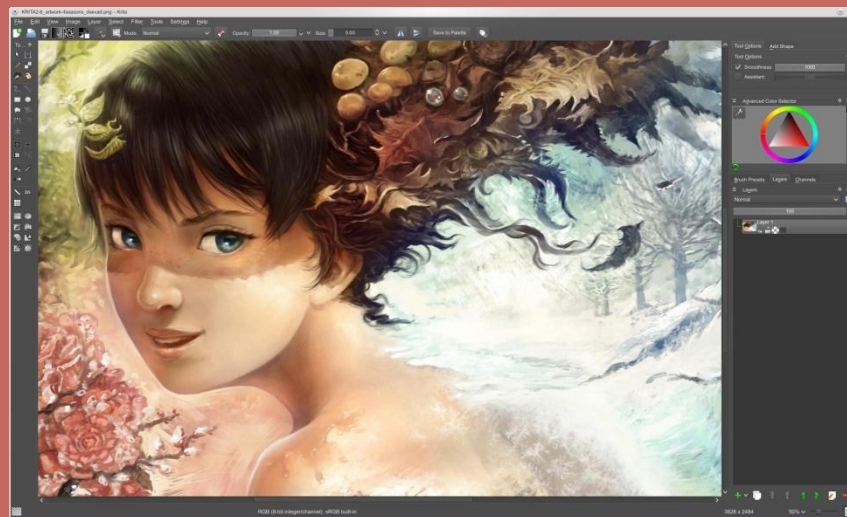
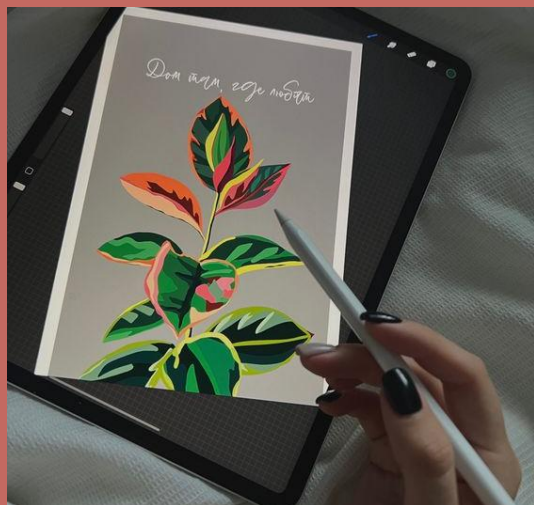
Февраль 2024г.

Подготовка к защите проекта

Март 2024г.

Цифровая живопись и “с чем ее едят”

Цифровая живопись – вид современного изобразительного искусства, связанный с передачей зрительных образов посредством воспроизведения на экране светящихся точек (пикселей). Создание электронных изображений, осуществляемое не путём рендеринга компьютерных моделей, а за счёт использования человеком компьютерных имитаций традиционных инструментов художника.

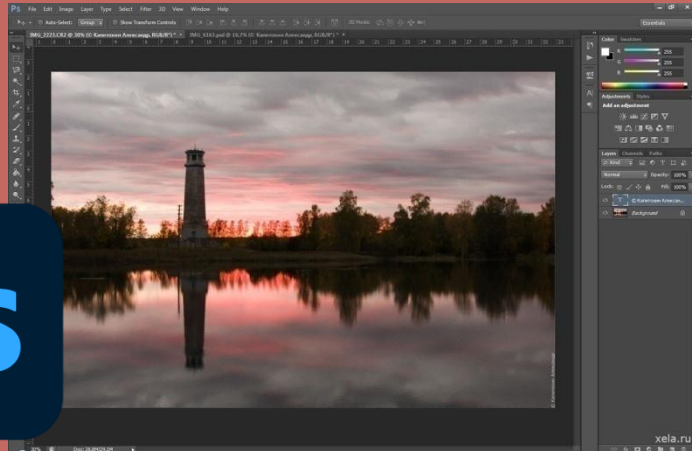


В каких профессиях может пригодиться?

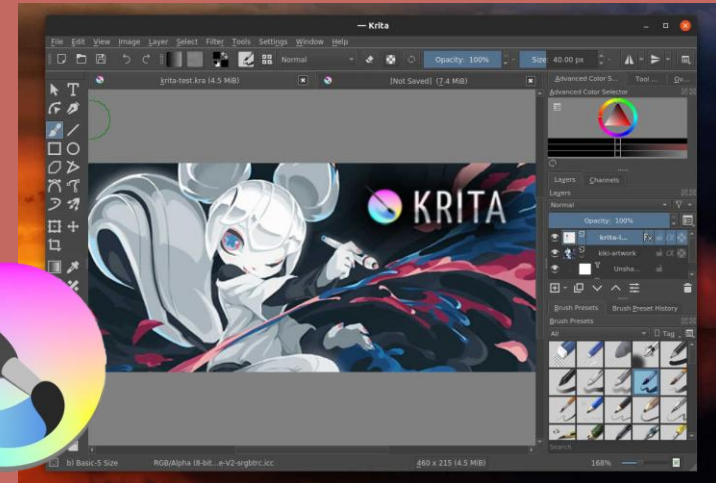
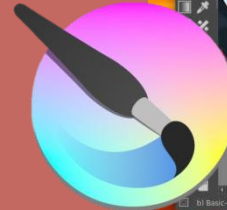
Профессии, связанные с цифровой графикой, очень востребованы в современном мире. Вот небольшой список наиболее популярных из них:

- ✗ Цифровой художник использует компьютерную графику для создания изображений на компьютере. Сюда входят 2D, 3D, обработка фотографий, интерфейсы.
- ✗ Веб-дизайнер – специалист, проектирующий пользовательские веб-интерфейсы для сайтов или веб-приложений. Карьера, находящаяся на стыке с IT и компьютерной графикой.
- ✗ Моушн-дизайнер создает ловко движущуюся графику, анимацию. Он работает в разных жанрах: это может быть заставка для телепередачи или YouTube-контента, видео для титров в кино, сценическая графика для вручения премии и т.д.

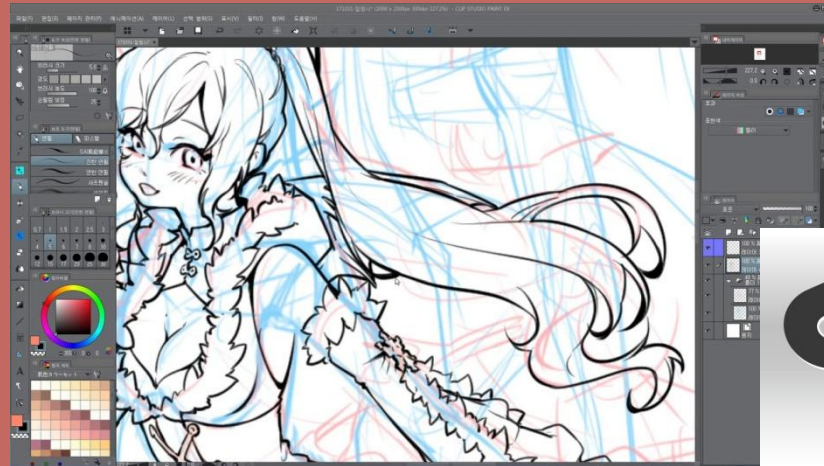
Ресурсы проекта (графические редакторы)



Adobe Photoshop



Krita (Крита)



Clip Studio Paint



Ресурсы проекта (графический планшет)

Графический планшет XP Pen, модель Star 03 v2 pen tablet

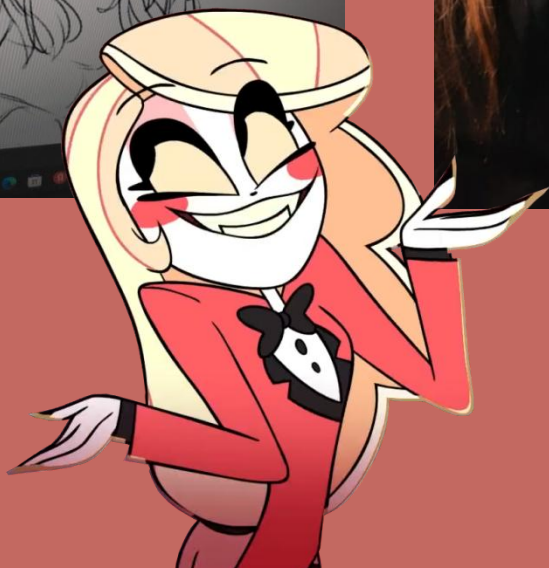
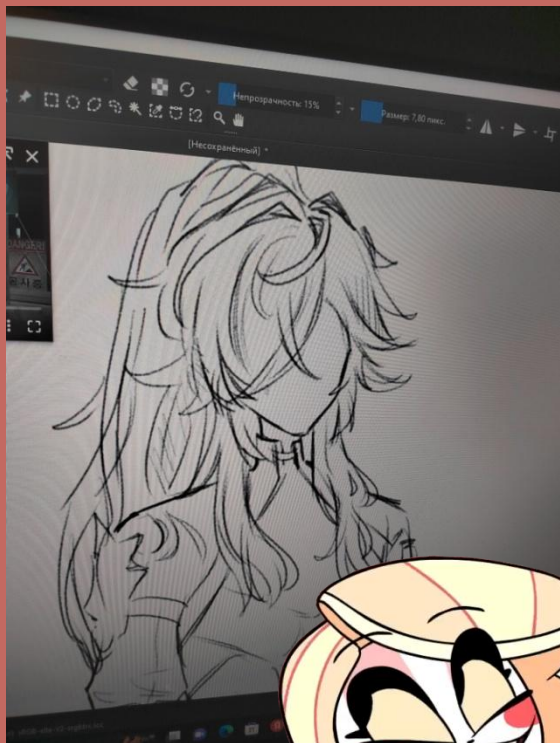


Стилус

Рабочий планшет для создания работ



Творческий процесс



Процессы рисования
конкурсных работ

Продукт проекта

АЛЬБОМ СОБСТВЕННЫХ РАБОТ
“Вглядываясь в мир компьютерной графики”



Результаты проекта



Результаты проекта



Заключение

Проект «Вглядываясь в мир компьютерной графики» позволил мне:

- ☐ Развить свой творческий потенциал.
- ☐ Выразить свои идеи и эмоции через цифровую живопись. Каждая выполненная работа стала отражением индивидуального стиля и художественного видения.
- ☐ Принять участие в различных конкурсах и стать в них победителем и призером.
- ☐ Получить ценный опыт.
- ☐ Улучшить навыки работы с графическим планшетом.
- ☐ Изучить различные инструменты и техники цифровой живописи, что позволило мне достичь желаемых эффектов и улучшить качество своих работ.

Мой альбом является свидетельством профессионального роста в данной сфере и представляет собой значимый шаг в моём художественном развитии.

