

УДК 004.921

## РАЗРАБОТКА СТИКЕРОВ ДЛЯ МЕССЕНДЖЕРА

Сараева А. И. студент гр. ИСт-232, II курс  
Научный руководитель: Ощепкова Е.А., преподаватель  
Кузбасский государственный технический университет  
имени Т.Ф. Горбачева, г. Кемерово

В наше время компьютерная графика занимает важное место во многих сферах нашей жизни. Она используется в фильмах, играх, рекламе и образовательных программах.

Одним из интересных и востребованных применений компьютерной графики является создание цифровых стикеров. Они стали неотъемлемой частью общения в мессенджерах.

Стикеры — это не просто элемент декора в текстовых сообщениях. Они способны передать эмоции, подчеркнуть настроение и добавить юмора в общение. Благодаря своей выразительности и привлекательному внешнему виду, стикеры стали частью культуры и заслуживают отдельного изучения.

Цель этой работы — исследовать различные программные инструменты для создания стикеров и проанализировать, как компьютерная графика влияет на процесс их разработки.

Задачи:

1. Рассмотреть историю развития компьютерной графики.
2. Изучить основные методы и программы, используемые для дизайна стикеров. Выбрать программное решение для реализации проекта.
3. Отрисовать и загрузить стикеры в мессенджер Telegram.

Компьютерная графика — это наука и искусство создания изображений с помощью компьютерной технологии. В широком смысле, она включает в себя все, что связано с проектированием и производством визуальных изображений на компьютере, от простых иллюстраций и текстов до сложных трёхмерных моделей и анимационных сцен.

Компьютерная графика широко применяется в различных областях, включая развлекательную индустрию, научные исследования, медицинское моделирование, а также в дизайне и архитектуре. В данном проекте особое внимание будет уделено использованию компьютерной графики для создания стикеров, что включает в себя как технические аспекты работы с изображениями, так и творческий процесс их дизайна.

Стикеры — это графические изображения, которые используются в цифровом общении для передачи эмоций, идей или комментариев в визуальной и интерактивной форме. Для создания стикеров используется множество графических программ, каждая из которых предлагает различные инструменты и функции, подходящие для художников разного уровня. Выбор программы

зависит от конкретных требований проекта, уровня навыков пользователя и предпочтительного стиля работы.

Для реализации данного проекта был выбран графический редактор – Krita. Krita, свободный и открытый растровый графический редактор, предоставляет большой выбор кистей и режимов наложения, а также имитацию бумаги и пастели. Очень хороший вариант для людей с графическими планшетами, так как программа способна реагировать на силу нажима, что крайне удобно и практично.

Практическая часть создания стикеров для Telegram включает несколько этапов, начиная от концептуального проектирования до внедрения стикеров на платформу.

#### Шаг 1: Разработка концепции стикерпака

– Выбор темы, которая будет интересна целевой аудитории. Предметной областью для реализации проекта выступил Telegram-бот Ева, в котором отображается расписание нашего ВУЗа.

– Создание персонажей или символов, которые должны быть выразительными и запоминающимися. При разработке стикеров, мы отталкивались от названия Telegram-бота – Ева. Было принято решение, что это будет набор стикеров с главным персонажем – девушки.

#### Шаг 2: Дизайн стикеров

– Использование подходящего программного обеспечения: для реализации нашего проекта был выбран графический редактор – Krita.  
– Разработка стикеров в соответствии с темой и стилем пакета.



**Эскиз**

Поиск идеи, общие формы.



**Лайн**

Уточнение линий,  
усиление  
динамичности форм.



**Покрас**

Заливка локальными  
цветами всех плоскостей.



**Рендер**

Прорисовка деталей,  
добавление объема.

**Рисунок 1 – Этапы разработки стикера**

– Сохранение в нужном формате: Telegram требует, чтобы стикеры были сохранены в формате PNG с прозрачным фоном. Размеры стандартных стикеров должны быть 512x512 пикселей.

#### Шаг 3: Тестирование и отзывы

– Данный проект был заслушан на конференции Индивидуальных проектов в институте профессионального образования КузГТУ имени Т.Ф. Горбачева. Работа заняла первое место.

#### Шаг 4: Внедрение стикеров в Telegram

Создание стикерпака с помощью бота @stickers.



Рисунок 2 – Набор стикеров

#### Шаг 5: Анализ и улучшение

– Необходимо отслеживать, как часто и в каком контексте используются стикеры. Это дает представление о предпочтениях пользователей и потенциальных улучшениях.

– Следует регулярно обновлять свой стикерпак, добавляя новые стикеры или модифицируя существующие на основе отзывов пользователей и трендов.

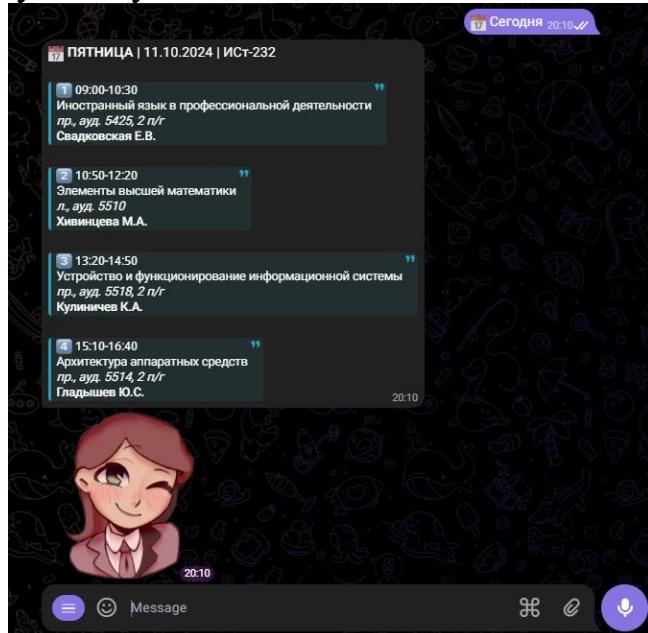


Рисунок 3 – Пример работы Telegram-бота по расписанию с набором стикеров

В ходе данного исследования мы погрузились в мир компьютерной графики с целью создания и применения стикеров в мессенджере Telegram. Эта работа раскрыла не только технические аспекты дизайна стикеров, но и их глубокое влияние на современные способы общения.

**Основные выводы:**

1. Компьютерная графика как форма искусства и технологии: Она позволяет создавать визуальные произведения, делая каждое сообщение более выразительным и эмоциональным.

2. Стикеры обогащают наше цифровое общение: Они предлагают простой и интуитивно понятный способ выразить эмоции, подчеркнуть шутку или поддержать друзей, когда слова кажутся недостаточными.

3. Современное программное обеспечение делает процесс создания стикеров доступным каждому, открывая двери для творческого самовыражения людям без специализированного образования в области графического дизайна.

4. Внедрение стикеров в Telegram: Этот процесс подчеркивает важность внимания к деталям, таким как соответствие стикеров культурным особенностям и техническим требованиям, что помогает им найти отклик у широкой аудитории.

Этот проект не только укрепил понимание роли компьютерной графики в нашем цифровом мире, но и показал, как через творчество и технологии мы можем улучшать и обогащать наше общение, делая его более человечным и отзывчивым к нашим эмоциональным потребностям.

**Список литературы:**

1. Отрисовка персонажа в векторе // Хабр [сайт]. –URL: <https://habr.com/ru/company/corel/blog/205196/> (дата обращения 25.03.2025)
2. Виды стикеров и область применения // ET7 [сайт]. – URL: <https://et7.ru/gallery/stikery> (дата обращения 25.03.2025)
3. Krita – бесплатный растровый графический редактор // Крита [сайт]. – URL: <https://krita.su/> (дата обращения 25.03.2025)