Министерство образования и науки Хабаровского края

Краевое государственное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)»



Печатается по решению научно-методического совета КГАОУ ДО РМЦ протокол № 1 от 25.03.2019 г.

Линейное рисование в объединении «Компьютерный дизайн» как средство творческого развития учащихся. Методические рекомендации /И.А. Заславская, Н.М. Борисова – Хабаровск: КГАОУ ДО РМЦ, 2019. – 15 с.

Ответственный за выпуск: С.В. Еращенко Ответственный редактор: А.Ф. Немцев Компьютерная вёрстка: Ю.А. Лубашова

В методических рекомендациях представлены возможные варианты использования основных типов творческих работ на занятиях в объединении «Компьютерный дизайн».

Материалы будут интересны педагогам дополнительного образования, реализующим программы технической направленности.

Содержание

Введение	2
1. Линейное рисование. Виды творческих работ	2
1.1. Воспроизведение с натуры	3
1.2. Рисование по образцу	4
1.3. Фантазийные рисунки	6
2. Создание рисунка «Лебединое озеро»	
с помощью программы Corel Draw X5	10
Заключение	15
Источники информации	15

Введение

Рисование с помощью векторной графики в программе CorelDraw X5 является главным способом получения изображений на занятиях в объединении «Компьютерный дизайн». Основа векторной графики — рисование линиями, это очень удобный и доступный стиль рисования, с помощью которого создаются изображения. которые легко воспринимаются и домысливаются воображением зрителей.

Занятия графическим дизайном развивает у обучающихся аналитические способности и творческое воображение, легкость ассоциирования и генерирования новых идей.

Учащиеся легко создают рисунки в программе CorelDraw, руководствуясь основным правилом — рисование от простого к сложному, начиная свою работу с изображения узлов и линий.

В методических рекомендациях рассмотрены основные виды творческих работ, используемые при обучении линейному рисованию на занятиях в объединении «Компьютерный дизайн».

Материалы будут интересны педагогам дополнительного образования, реализующим программы технической направленности. Упражнения, рассматриваемые в них, могут быть использованы педагогами в целях творческого развития учащихся.

1. Линейное рисование. Виды творческих работ

Линия — это ведущий объект векторной графики. Для нее характерны следующие свойства: форма (прямая, кривая), толщина, цвет, начертание (сплошная, пунктирная), замкнутость или не замкнутость.

Замкнутые линии приобретают новое свойство — заполнение. Охватываемое ими пространство может быть заполнено другими объектами или выбранным цветом.

Узлы — две точки соединённые линией. Из узлов и линий можно создать все прочие фигуры. Например, куб можно составить из шести связанных прямоугольников, каждый из которых, в свою очередь, образован четырьмя связанными линиями.

В ходе занятий в объединении «Компьютерный дизайн» наиболее широко используется три вида творческих работ: воспроизведение с натуры, рисование по образцу и фантазийные рисунки.

1.1. Воспроизведение с натуры

Воспроизведение с натуры предполагает создание максимально приближённого к натуре изображения. На первоначальных этапах обучения линейному рисованию необходимо использовать упражнения не связанные с применение компьютерной программы. Так, например, умение рисовать сферу является базовым навыком любого художника.

Упражнение «Сфера»

Обучающиеся рисуют карандашом объёмную гипсовую сферу. Сферическую форму имеют многие объекты, которые ребятам предстоит запечатлеть на экране компьютера. Зарисовки карандашом помогают понять обучающимся принципы изображения светотени, организацию композиции, что в дальнейшем отразится на качестве выполнения рисунков в программе CorelDraw.

Далее обучающиеся создают сферу, используя программные ресурсы (рис 1, 2).



Рис. 1. Зарисовка карандашом



Рис. 2. Рисунок в графическом редакторе

1.2. Рисование по образцу

Рисование по образцу является неотъемлемой частью занятий. Задания такого вида направлены на развитие у обучающихся продуктивного воображения, системного мышления, алгоритмических методов творчества.

На занятиях в объединении используется два варианта рисования по образцу.

Вариант 1. Обучающимся предложено рисовать с помощью инструментов программы CorelDraw, ориентируясь на образец, который педагог рисует на доске маркером, показывая как изобразить те или иные формы и линии объекта.

Ниже приведены примеры, содержащие сравнение зарисовки педагога на доске и рисунок, выполненный обучающимися в программной среде (рис. 3–15).

Упражнение «Утренняя пробежка»



Рис. 3.



Рис. 4.

Упражнение «Поступь мира»



Рис. 5.



Рис. 6.



Рис. 7.

Упражнение «Осень красоты»







Рис. 9.

Упражнение «Птицы в гнезде»



Рис. 10.



Рис. 11.

Упражнение «Лети птичка»



Рис. 12.



Рис. 13.

Упражнение «За горами за долами...»





Рис. 14.

Рис. 15.

Вариант 2. Обучающимся предложено рисовать с помощью инструментов программы CorelDraw, ориентируясь на индивидуальный цветной образец-шаблон, заготовленный педагогом заблаговременно (рис. 16). На рисунке 17 представлена работа обучающегося, выполненная по образцу.



Рис. 16.



Рис. 17.

1.3. Фантазийные рисунки

Фантазийные рисунки включают рисование:

- по памяти;
- по представлению;
- по воображению.

Рисование по памяти.

Рисунки и наброски создаются на основе воспоминаний в результате недавно проведённого рисования с натуры. Изображаемый объект передаётся на рисунке в таком же положении, с той же точки зрения, как это имело место при рисовании с натуры. Работая над созданием рисунка, ребята сосредотачивают своё внимание, вспоминая характерные особенности объекта. В ходе выполнения работы они добиваются правильности передачи особенностей постановки, цельности и убедительности трактовки изображаемого.

Упражнение «Паучок»



Рис. 18.

Упражнение «Пейзаж с птичкой»



Рис. 19.

Рисование по представлению.

Рисование по представлению является более сложным видом изобразительной деятельности, чем рисование по памяти. На первый план выходит умение обучающихся изобразить знакомые объекты в новых ракурсах и комбинациях, отличающихся от тех, что запечатлела их память в результате натурных зарисовок или наблюдений.

В процессе рисования по представлению ведущую роль играет воображение обучающихся, способность увидеть объект с разных ракурсов. На рисунках 20 и 22 изображены объекты, которые ребята уже зарисовывали по образцу, а на рисунках 21 и 23 представлены работы, выполненные спустя несколько месяцев по представлениям.

Упражнение «Па пашне»





Упражнение «Красавица»







Рис. 23.

Рисование по воображению основывается на работе воображения, фантазии, памяти. Обучающиеся изображают реальные объекты, предметы в новых неожиданных и невероятных сочетаниях. Новые образы создаются на основе их зрительных представлений и являются отражением воспринятых впечатлений. Знание изображаемого объекта, воображение, фантазия, являются обязательным условием создания уникальной индивидуальной творческой работы (рис. 24–28).



Рис. 24. «Кит севера»



Рис. 25. «Первый лёд»

«Русалочья йога»



Рис. 26.



Рис. 27.

«В мечтах»



Рис. 28.

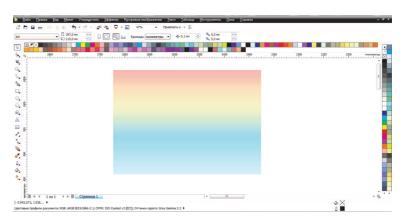
2. Создание рисунка «Лебединое озеро» с помощью программы Corel Draw X5

Рассмотрим этапы создания фантазийного рисунка «Лебединое озеро», выполненного учащейся объединения «Компьютерный дизайн» Данильченко Алиной.

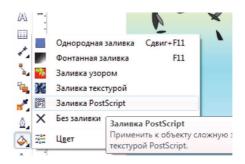
Рассмотрим этапы создания фантазийного рисунка «Лебединое озеро», выполненного учащейся объединения «Компьютерный дизайн» Данильченко Алиной.

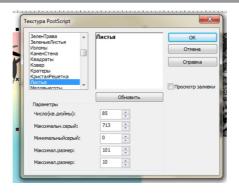
Шаг 1. Рисуем основу с помощью инструмента «прямоугольник», расположенного на рабочей панели.

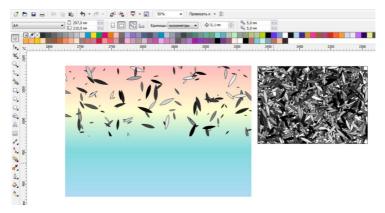
Заливаем его с помощью инструмента «фонтанная заливка», используя заготовку «радуга».



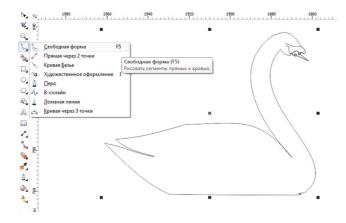
Шаг 2. Далее используем заливку Post Script (листья). Выбираем нужное количество листьев.



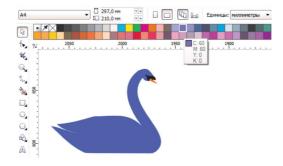




Шаг 3. В поле для работы, используя замкнутые линии и узлы, рисуем лебедя с помощью инструмента «свободная форма».



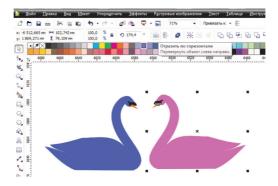
Шат 4. Раскрашиваем лебедя с помощью однородной заливки.



Шаг 5. Копируем объект правой клавишей мыши, удерживая левую.



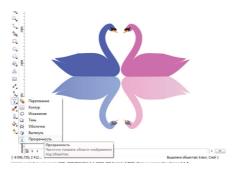
Шаг 6. Выделенный объект (второй лебедь) «отражаем» по горизонтали. Перекрашиваем лебедя в другой цвет с помощью однородной заливки.



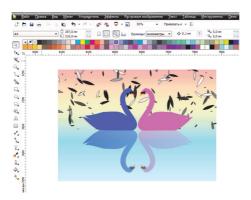
Шаг 7. Копируем и отражаем по вертикали лебедей.



Шаг 8. Используем инструмент «Однородная прозрачность» для изображения отражения в воде.



Шаг 9. Группируем объекты и накладываем их на передний план страницы.



Шаг 10. Сохраняем готовую работу.



В результате — получился фантазийный рисунок «Лебединое озеро», который может быть представлен на творческие конкурсы цифровой графики.

Заключение

Использование на занятиях объединения «Компьютерный дизайн» представленных творческих работ открывает перед учащимися новый мир красок, форм и впечатлений.

Линейное рисование в программе CorelDraw X5 обеспечивает не только возможность создания новых объектов цифрового мира, но и позволяет развивать у учащихся творческие способности, а значит развивать индивидуальность каждого ребёнка.

Источники информации

- 1. Пучкова Е.В. О значении развития художественно-эстетических способностей дошкольника // Молодой ученый. 2016. №7.
- 2. Луптон Эллен.Графический дизайн от идеи до воплощения/ Эллен Луппон- СПб.:Питер,2013.-184.c.
 - 3. Руководство по CorelDraw Graphics Suite.

Линейное рисование в объединении «Компьютерный дизайн» как средство творческого развития учащихся. Методические рекомендации

Краевое государственное автономное образовательное учреждение дополнительного образования

«Центр развития творчества детей

(Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)»

680000, г. Хабаровск, ул. Комсомольская, 87

тел. / факс: (4212) 30-57-13

Твиттер: twitter.com/yung_khb

Инстаграм: @yung_khb e-mail: yung_khb@mail.ru

http://www.kcdod.khb.ru

Подписано в печать: 27.03.2019 г.

Тираж: 15 экз.

Методические рекомендации размещены на сайте КГАОУ ДО РМЦ