

Татьяна Подосенина

**ИСКУССТВО
КОМПЬЮТЕРНОЙ
ГРАФИКИ
для школьников**

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2004

УДК 681.3.06
ББК 32.973я721
П44

Подосенина Т. А.

П44 Искусство компьютерной графики для школьников. — СПб.: БХВ-Петербург, 2004. — 240 с.: ил.

ISBN 5-94157-488-6

В основе книги лежит эксклюзивный авторский курс по компьютерной графике, сочетающий компьютерную, психологическую и искусствоведческую составляющие. Приводятся подробные методические рекомендации и технологические комментарии к каждому уроку, обширный иллюстративный материал и коллекции детских работ. Обсуждаются необходимые педагогу психологические установки для успешного освоения курса и дальнейшего личностного развития ребенка.

Предлагаемая методика позволит ребенку не только освоить навыки работы в графическом редакторе, но и получить полноценные искусствоведческие знания, научиться художественным приемам рисования, постичь радость творчества.

На компакт-диске размещен графический пакет Picture Maker — инструментальный курса, коллекция иллюстраций и детских работ, не вошедших в книгу.

Для педагогов, родителей, воспитателей

УДК 681.3.06
ББК 32.973я721

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Людмила Еремеевская</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Юлия Гомулина</i>
Компьютерная верстка	<i>Екатерины Трубниковой</i>
Корректор	<i>Евгений Камский</i>
Дизайн серии	<i>Инна Тачина</i>
Оформление обложки	<i>Игорь Цырульников</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 25.03.04.

Формат 70×100¹/₁₆. Печать офсетная. Усл. печ. л. 19,35.

Тираж 3000 экз. Заказ №

"БХВ-Петербург", 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

Гигиеническое заключение на продукцию, товар № 77.99.02.953.Д.001537.03.02 от 13.03.2002 г. выдано Департаментом ГСЭН Минздрава России.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ГУП "Типография "Наука"
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12

Содержание

П р е д и с л о в и е . О роли компьютерной графики в обучении и развитии школьников	8
У р о к 1. Витраж	13
У р о к 2. Витраж	27
У р о к 3. Графические примитивы: резиновая линия, овал, прямоугольник	35
У р о к 4. Зеркальное вертикальное и горизонтальное отображение рисунка	43
У р о к 5. Геометрический орнамент	51
У р о к 6. Растительный орнамент	57
У р о к 7. Дом моей мечты	67
У р о к 8. Павловопосадские платки	81
У р о к 9. Работа с текстом	91
У р о к 10. Храм	95
У р о к 11. Работа с библиотекой изображений	105
У р о к 12. Новогодние фантазии	113
У р о к 13. Новогодняя открытка	123
У р о к 14. Рождественская открытка	133
У р о к 15. Букет в вазе	139
У р о к 16. Лоскутный стиль	147
У р о к 17. Хохлома	155
У р о к 18. Жар-птица	163
У р о к 19. Пейзаж	171
У р о к 20. Обложка книги	181
У р о к 21. Ткани	187

У р о к 22. Пасхальная открытка	197
У р о к 23. Герои мультфильмов	205
П р и л о ж е н и я	211
1. Графический редактор Picture Maker	213
2. Описание компакт-диска	233
Список литературы.....	235

ОТЗЫВ

Ценность данного пособия не вызывает никаких сомнений, поскольку:

- сейчас увлекаются рисованием на компьютере очень многие — как дети, так и взрослые, профессия дизайнера считается весьма престижной;
- подобного рода пособий на книжном рынке очень мало, а те, что есть, в основном сводятся к описанию возможностей тех или иных программ-графических редакторов. Это книги типа "научись пользоваться программой", а не "научись рисовать". Разница существенная. Учебное пособие Т. А. Подосениной учит именно рисованию, а не пользованию программой, в чем ее первый и огромный плюс.

Второй, не менее огромный плюс в том, что, в отличие от массы переводных книг, зачастую еще и "коряво" переведенных на русский, в данном случае весь фактический материал — наш, российский, что существенно упрощает усвоение уроков.

Третий плюс: жанры живописи представлены (для детского уровня) весьма широко — и орнаменты, и Хохлома, и платки, и герои мультфильмов, и многое другое. Ничего "чужеродного" для детской души. Все эти жанры вполне соответствуют тому, что дети рисуют карандашами или красками на бумаге, а стало быть, не будет никаких психологических барьеров при переходе от карандаша и кисти к такому сложному инструменту, как компьютер.

В представленном виде учебное пособие не вызывает сомнений в ценности и своевременности.

Александр Альбов, главный редактор "Магия ПК"

Рецензия

на работу Т.А. Подосениной "Цикл уроков по компьютерной графике"

Сегодня обучение детей информатике является необходимым. Однако заниматься пользовательским курсом с детьми 9-13 лет преждевременно. Школьникам значительно интереснее рисовать, чем писать тексты или считать. В то же время создание, действительно, интересных, художественных иллюстраций — дело кропотливое, требующее знания инструментального пакета — графического редактора, а также хотя бы минимальных искусствоведческих знаний. Кроме того, у детей должен быть позитивный настрой и активный интерес. Именно вопросам комплексного подхода к урокам компьютерной графики посвящена разработка Т.А. Подосениной. Автор уделяет внимание в первую очередь психологической стороне: как увлечь детей, помочь им чувствовать свою успешность, заинтересовать как сюжетом рисунка, так и самим творческим процессом.

Методически уроки построены традиционно — от простого к сложному. В ходе занятий учащиеся шаг за шагом осваивают возможности графического редактора, и одновременно обретают навыки работы за компьютером: хранения файлов, копирования, использования элементов графического интерфейса и понимания символических значений элементов этого интерфейса.

Подосенина Т.А. подбирает темы с одной стороны интересные и понятные, с другой находящиеся в русле отечественной традиции, восходящие к народному фольклору, сказке.

Уроки поддержаны большим количеством иллюстраций. Иллюстративный материал предназначен для решения трех важнейших задач:

1. Придать наглядность объяснениям инструментальной среды.

2. Продемонстрировать эталон, к которому следует стремиться и на примерах рисунков детей подчеркнуть достижимость эталона.
3. Проиллюстрировать этапность работы над рисунком, дать своеобразный графический алгоритм.

Личный многолетний опыт автора доказывает эффективность разработанной Т.А. Подосениной оригинальной методики. Этот опыт, безусловно, заслуживает распространения, поэтому издание книги целесообразно, а подготовленный Т.А. Подосениной материал может быть рекомендован педагогам, работающим со школьниками практически любого возраста.

Руководитель отраслевого
фонда алгоритмов и программ,
руководитель ИЛ "ОФАП",
гл. редактор журнала "Компьютерные
учебные программы и инновации",
чл.-корр. Международной Академии
информатизации

А.И. Галкина

Предисловие

О роли компьютерной графики в обучении и развитии школьников

В мире современных технологий компьютерная графика становится все популярнее, она используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов и порталов в Интернете, в рекламе, кино и т. д.

Все большее число учащихся проявляет желание творить свою виртуальную реальность, используя имеющиеся графические пакеты. При анализе тенденции и художественного уровня таких "творений", как удачных, так и менее удачных, размещенных в Интернете, демонстрируемых по телевидению, приходится констатировать, что во многом "оборвалась времен связующая нить". Преимущества художественных, этических и эстетических традиций часто не наблюдается. "Поколение.ru", создающее свою виртуальную реальность, не напитано традициями ни национальной, ни мировой художественной культуры. Эта тенденция отслеживается не только в России, она существует во всем мире. Очень велик разрыв между носителями традиционной культуры и носителями современных информационных технологий, освоение которых требует много сил и времени и само по себе увлекательно. С детства погружившись в виртуальную культуру в том виде, в котором она сейчас существует, в пласт традиционной мировой культуры дети входят поверхностно, не напитывая ею душу, т. е. только на уровне информации, с иссушающим душу рационализмом, не понимая, что этим не только обедняют себя, но и создают психологические проблемы, которые им придется решать во взрослой жизни. Не случайно же создана психологическая служба помощи и реабилитации для детей, часами играющих в компьютерные игры (так называемых геймеров), и детей, "ушедших в Интернет".

Курс компьютерной графики для детей, основанный на традиционных культурологических ценностях, с использованием новейших технологий как средства для творческого самовыражения, возможно, способен стать такой связующей нитью. Именно этой цели призвана служить предлагаемая программа.

Тенденции развития графических пакетов весьма интересны. В 1985 году, когда компьютерная графика применялась весьма ограниченно, был разработан пакет "Story Board" — небольшой по размерам, в котором можно было писать и рисовать небольшие истории и демонстрировать их. В России он появился вместе с поставками компьютеров PC/2 в рамках так называемого проекта "пилотных школ". Учителя пробовали в этом пакете создавать наглядные пособия для своих уроков, и не без успеха. Пакет Story Board содержит компактный графический редактор Picture Maker: он умещается на дискете, и на ней еще остается место для записи детских рисунков. Редактор имеет 16 цветов, обладает средствами для создания новых цветов и изумительно адаптирован для детей. Редактор — растровый, но содержит весьма обширную и разноплановую векторную библиотеку картинок, которой с успехом можно пользоваться. Picture Maker оказался невероятно живучим: он работает под любой версией Windows, даже под NT, и совершенно не критичен к техническим возможностям компьютера, т. е. его поддерживает самый скромный вариант IBM-совместимого компьютера.

Для чего редактор хорош? Для рисования. Вся работу в графических редакторах можно подразделить на два вида: рисование и манипулирование. В настоящее время наблюдается все больший интерес к манипулированию готовыми формами. Эти формы или наскоро рисуются для анимации (Flash), или берутся в цифровом формате и модифицируются (Photoshop). Рисовать самому — труд не самый легкий. Среднестатистическому пользователю хочется чего-нибудь попроще и с быстрым результатом, как в стихотворении: "Чтобы, словно по приказу, было все и было сразу". В результате мы часто видим в Интернет-рекламе эстетику уродства, такую, что наскальная живопись выглядит рядом с ней — далеким и светлым будущим человечества.

Тем же, кто захочет рисовать на компьютере то, что он жаждет анимировать, можно предложить такую последовательность. Для малышей (6—12 лет) — Picture Maker, который обладает стандартным набором инструментов и возможностями, во многом превышающими известный Paint. Редактор хорош тем, что не требует настройки инструментов, которая на первом этапе обучения очень сильно перегружает и отвлекает от самого процесса рисования.

Когда Picture Maker освоен, можно переходить к редактору NeoPaint, тоже растровому, имеющему растровую библиотеку картинок, но обладающему гораздо более широкими возможностями, чем Picture Maker. NeoPaint мало

известен в России, но в США пользуется большой популярностью. Демонстрационную версию программы для подробного ознакомления с ней можно найти в Интернете.

NeoPaint как бы заполняет брешь между традиционным Paint и CorelDRAW, которые совершенно не сравнимы между собой по функциональным возможностям. Общее у этих редакторов только то, что оба созданы для рисования, а не для манипулирования готовыми формами или обработки цифровых изображений. Для ребенка, освоившего Paint, почти невозможно перейти к CorelDRAW из-за технологической сложности последнего. Конечно, ребенок что-то усвоит и что-то нарисует в CorelDRAW, но говорить о полноте его освоения и свободе в использовании им инструментария редактора не приходится, ибо создан он для взрослых — профессионалов. Возможности у NeoPaint меньше, чем у CorelDRAW, но весьма близки к нему и по логике построения, и по множественности функций, а объем памяти, который он занимает, несравнимо меньше. Для начинающего пользователя CorelDRAW избыточен.

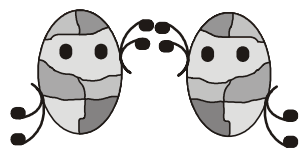
Несомненно, векторная графика имеет много преимуществ, но пользоваться этим пакетом для скромных задач начального этапа обучения нерационально. Программисты говорят, что язык программирования выбирается под задачу. Это справедливо и для графического пакета: следует четко сформулировать цели обучения, определить результаты, которые желательно получить в процессе обучения, и сообразно этому выбирать графический редактор. Важно, чтобы "за деревьями был виден лес", т. е., если вы ставите задачу — научить ребенка рисовать, получая удовольствие от собственной работы, то нужно очень тщательно подбирать технические средства под возрастную психологию и интеллектуальные возможности данного возраста. Очень часто родители гордятся тем, что их ребенок "работает" в сложных пакетах, однако продемонстрировать законченные, осмысленные работы своих детей не могут. У ребенка, который изучил, как нажимать клавиши, создается иллюзия знания, которое на проверку оказывается поверхностным, а интерес к тщательной, вдумчивой работе уже утрачен.

На вникание в механизмы настройки инструментов CorelDRAW у маленького ребенка уходит столько сил и внимания, что на рисование как таковое их уже не остается.

Учащимся 7 — 9-х классов для рисования можно предложить NeoPaint. По стойкому убеждению автора, курс рисования должен предшествовать курсу анимации и созданию коллажей в редакторе Photoshop. Так или иначе, но при рисовании учащимся придется освоить такие понятия, как композиция, рисунок и цветоведение, приобщиться к искусству и вникнуть в искусствоведческие категории. Может быть, тогда будет меньше сайтов, от которых не только портится настроение, но и разрушается психика пользователя.

Это далеко не так безобидно, как кажется юному "крутому" пользователю компьютера.

Описанная в учебнике методика предназначена для первого года обучения ребенка компьютерной графике. Второй год обучения посвящен работе в NeoPaint, третий год обучения — в Photoshop. Прилагаемый компакт-диск включает работы учащихся, которые прошли трехгодичное обучение; по ним можно отследить динамику развития ребенка.



Урок 1

Витраж

Цель урока: обучение работе в редакторе инструментами **кисть**, **заливка**, **ластик**.

План урока

1. Искусствоведческие понятия витража.
2. Демонстрация витражных изображений (рис. 1.1 — рис. 1.9).
3. Создание учителем витражной композиции на экране дисплея с пояснением правил пользования перечисленными инструментами редактора.
4. Демонстрация работ учащихся, работавших над этой темой (рис. 1.25 — рис. 1.30).
5. Самостоятельная работа учащихся.
6. Коллективный анализ детских работ с определением характера изображенных рыб и оригинальности исполнения.

Комментарии

Витраж (франц. vitrage, от лат. vitrum — стекло) — орнаментальная или сюжетная декоративная композиция в окне, двери, перегородке из стекла или другого материала, пропускающего свет. Цветные витражи, заполняющие оконные проемы, создают богатую игру окрашенного цвета и существенно влияют на эмоциональную выразительность интерьера. Человечество пользовалось витражами для украшения интерьера с древних времен. Найденные в Египте при раскопках фрагменты витражей датируются II тысячелетием до н.э., в Риме — I веком н.э. В Византии цветные витражи появились в V веке, и техника их изготовления распространилась впоследствии по всей Европе. Витражи выполнялись из интенсивно окрашенных малопрозрачных стекол, поэтому световой поток, проходивший сквозь них, был приглушен-

ным. Рисунки углем наносили на доску или пергамент, а затем вручную переводили на стекло. После этого вырезанные куски стекла подгонялись по рисунку и скреплялись друг с другом с помощью свинцовых прутков. Стыки прутков спаивали и устанавливали в массивную свинцовую раму, которую помещали в оконный проем.

В X веке научились расписывать витражи керамическими красками. Расписанные куски стекла обжигали, закрепляя таким образом рисунок. Основные принципы создания витража и технологии не претерпели изменений с древних времен, меняется только состав стекол, обогащая цветовую палитру, усложняются и разнообразятся сюжетные линии.

Витражное искусство было распространено у арабов Среднего Востока и Средней Азии. Цветные стекла вставляли в ажурные оконные переплеты из камня или дерева. В народной архитектуре Азербайджана был известен так называемый восточный витраж — остекление панджары (ганчевой или деревянной решетки) небольшими окрашенными стеклами. Ганч — среднеазиатское название материала, содержащего гипс и глину. Влажный ганч легко режется, что дает возможность мельчайшей проработки рельефа. Резной ганч имеет приятную белую матовую поверхность. Витражи с преимущественно орнаментальной тематикой украшали открытые балконы и окна.

В XIII веке появляется гризайльная техника, при которой вся поверхность бесцветного стекла расписывалась сплошным живописным узором. Сюжеты были самые разнообразные: фигуры людей, птиц, зверей, растительный орнамент и пр.

Классический витраж появился в Европе в средние века: стекло в оконных проемах применялось еще во времена Римской республики. Сначала для изготовления витражей использовали толстое литое стекло с оплавленными краями, которое вставляли в бронзовую раму. Предназначались такие витражи для жилых домов, дворцов, общественных помещений. Позже научились производить относительно тонкое стекло, что способствовало появлению и расцвету средневекового готического витража, который приобрел изначально храмовое, соборное звучание, создавая атмосферу торжественности и ритуальности.

Развитие витража всегда было связано с историей живописи. К нему обращались такие мастера, совершившие открытия в искусстве живописи на стекле, как Матисс, Шагал, витраж которого украшает холл здания Организации Объединенных Наций в Нью-Йорке, Пикассо.

На протяжении многих веков искусство витража переживало периоды расцвета и спада. Так, в средние века витраж становится доминирующим декоративным элементом. В эпоху Возрождения это элемент не только монументальной церковной архитектуры, но и светского интерьера. Тогда же витраж начинают использовать и в жилых помещениях. Это были витражи небольших размеров, с достаточно проработанным графическим рисунком.

Поэтому сам витраж частично теряет свое значение как монументальное искусство и приобретает бытовой характер. Эта тенденция приводит к упадку витражного искусства в XVII — XVIII вв. В начале XX века оно снова возрождается, что связано с бурно развивающимся в Европе стилем "модерн".

Современные витражи составляют из кусочков стекла и армируют свинцовой, стальной или пластмассовой лентой. Применяют бесцветное и цветное стекло. На бесцветное стекло наносят узор гравированием или травлением. Современные технологии позволяют выявить богатые художественные возможности стекла, его способность быть не только прозрачным, но и сияющим, шероховатым, искрящимся. Витражи приобретают перспективную глубину, пространственные планы.

В современном интерьере витраж перестает быть только оконным или дверным проемом, он нередко "отходит" от стены и становится отдельной пластической формой в пространстве — это витраж-рельеф, витраж-стена, витраж-стол и даже витраж-решетка.

Витраж может быть использован как предмет декоративно-прикладного искусства в интерьере: светильники, ширмы, фрагменты мебели.

На рис. 1.1 — рис. 1.9 приведены примеры витражей.



Рис. 1.1

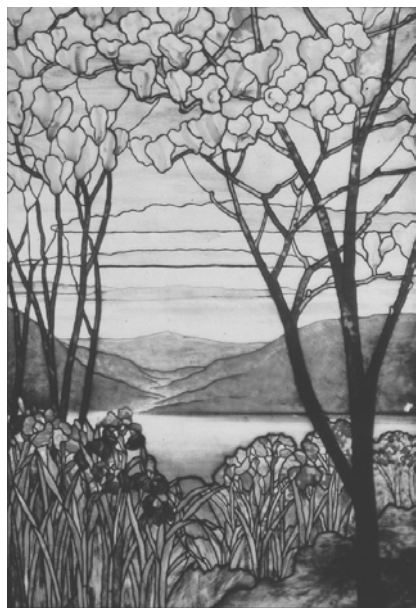


Рис. 1.2



Рис. 1.3



Рис. 1.4



Рис. 1.5



Рис. 1.6



Рис. 1.7



Рис. 1.8



Рис. 1.9

Методика преподавания направлена на то, чтобы каждый ребенок на каждом уроке добивался успеха. Для этого следует очень тщательно подбирать объем новой информации и тщательно учитывать возможности ребенка.

Знакомство с редактором начинается с инструмента **кисть**, а не **карандаш**, потому что нарисовать замкнутый контур **карандашом** на первых занятиях для учащихся почти невозможно: они не видят "дыр" даже в несколько пикселей. Очевидно, что "дыры" в один пиксель достаточно для того, чтобы краска разлилась по всему экрану, что огорчает детей. Если им дать **кисть**, то есть шанс, что замкнутый контур будет создан и залит краской.

Конечно, заливать можно замкнутый контур любой формы, однако хотелось бы, чтобы работа носила не только механический характер, но и приносила бы какие-то искусствоведческие представления. Витраж наиболее прост в исполнении, идеально подходит для первого занятия, ибо не требует особых навыков рисования при помощи манипулятора "мышь". Установлено, что руки напрямую связаны с сознанием, об этом часто говорят пианисты и детские психологи. Овладение новым инструментом для рисования — мышью уже само по себе служит развитию сознания ребенка, ибо требует совсем других двигательных навыков, чем при рисовании карандашом или кистью на бумаге. Если учесть естественную подсветку экрана дисплея, то витраж, даже самый простой, выглядит эффектно, ярко и радостно. При разработке тем витражных композиций есть возможность дать первые представления о холодных и теплых тонах (см. раздел "Элементы цветопсихологии" Введения).

В качестве первого задания по теме "Витраж" выбрана рыба. На уроке учитель объясняет, какие тона считаются холодными, какие — теплыми. По-

сколько при настройке на урок задействуются кинестетические (сенсорные) ощущения, то автору кажется, что ощущение рыбы в воде вызывает прохладу, а контуры рыбы легко рисуются даже теми, кто никогда не рисовал мышью. Следует оговорить, что рыба может быть похожей на существующие породы рыб, может быть сказочной, стилизованной — какой угодно, но главное — она должна плыть (быть пластичной) и иметь характер. Т. е. по изображению мы должны с легкостью определить, какой характер у нарисованной рыбы: добрая она или злая, стали бы мы с ней дружить или не стали бы, умная она или не очень, молодая или старая, веселая или грустная и т. д. Рыба не должна быть "никакой", она должна выразительно отвечать на вопрос: "Какая рыба по характеру?" Рыбу предлагается рисовать в холодных тонах, поэтому, когда учитель осуществляет заливку изображенной им на компьютере рыбы, он разясняет, почему берет именно эти тона.

Для работы инструментом **кисть** необходимо выбрать удобную форму кисти. Выбор формы кисти происходит в меню редактора: **Tools | Brush Shape** (Инструменты | Форма кисти) (рис. 1.10).

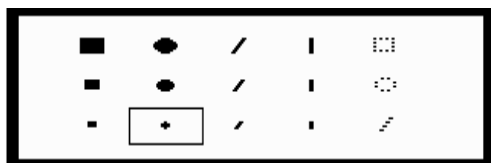


Рис. 1.10

На рис. 1.11 — рис. 1.16 приводится примерная последовательность рисования рыбы.



Рис. 1.11



Рис. 1.12



Рис. 1.13



Рис. 1.14



Рис. 1.15



Рис. 1.16

Подписывать ли работу, сохранять ли ее на диске, учитель решает самостоятельно. Выбор кириллицы осуществляется в меню **Text** (Текст) строкой **Set Attributes** (Установка атрибутов текста) (рис. 1.17).

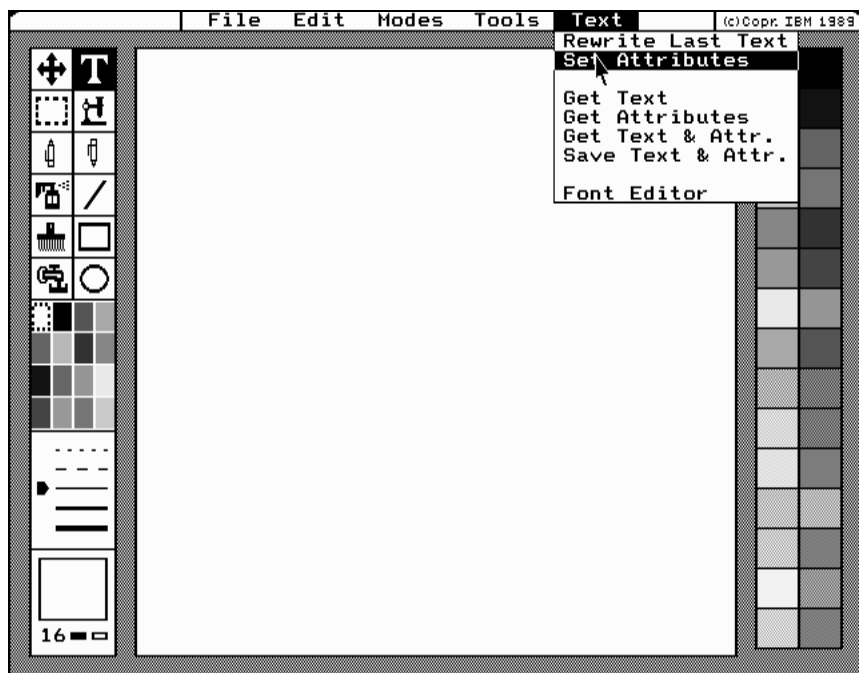


Рис.1.17

По умолчанию установлен шрифт **Label.fac**, поэтому в диалоговом окне выбираем строку **Change Font** (Изменить шрифт) (рис. 1.18). В появившемся меню два кириллических шрифта (рис. 1.19). По мнению автора, **Rus_Bold** удачнее, чем **Rus_Stan**, но это вопрос вкуса. После выбора шрифта происходит возврат в предыдущее окно, где можно установить его размер. Подписи детских рисунков, приведенных к уроку, сделаны шрифтом **Size 2** (Размер 2). Рекомендуется с первого урока ввести унификацию подписи для всех учащихся, что в дальнейшем значительно облегчает работу учителя. На вопрос диалогового окна **Enter Text** (Записать текст) удобнее ответить **NO**. Тогда при выходе в рабочее поле редактора достаточно нажать левую клавишу мыши в том месте экрана, где собираемся расположить текст, и получить приглашение в виде мигающей черты. Не забудьте установить русский язык на своем компьютере! (Клавиши для переключения **Ru/En** устанавливаются пользователем по собственному усмотрению.)

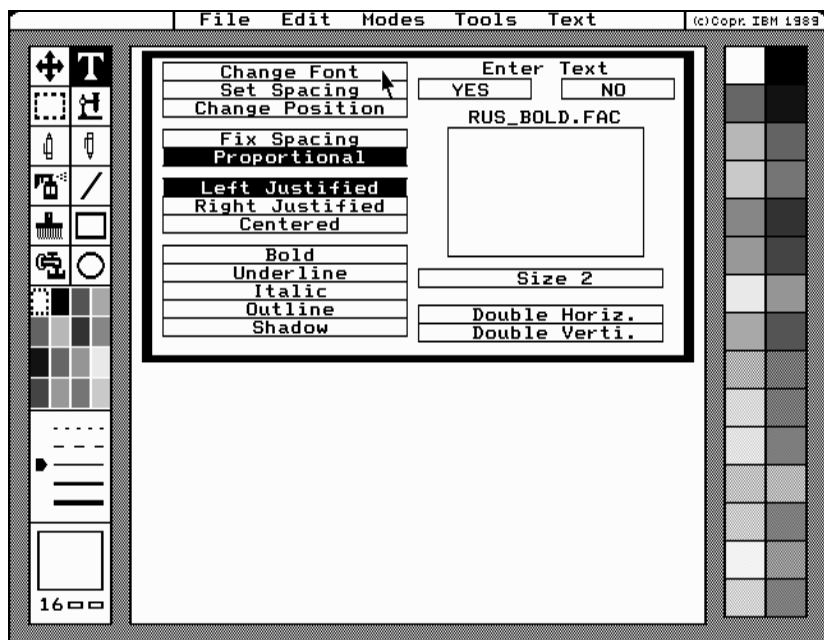


Рис.1.18

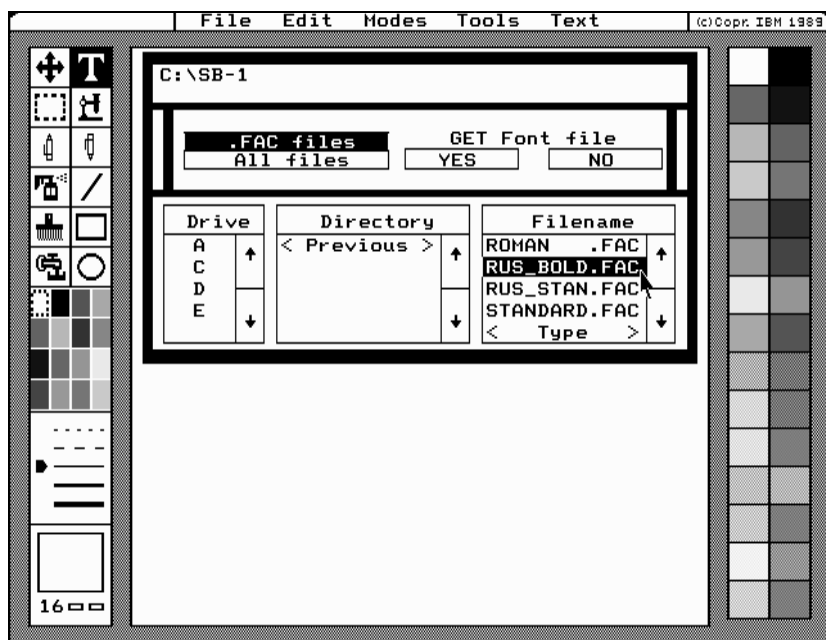


Рис.1.19

Самостоятельно подписывать работы на первых уроках — значительная перегрузка для учащихся. Поэтому подписать работы и записать их на диск предлагается учителю.

Запись рисунка на диск осуществляется командой **Save Picture** (Сохранить картинку) меню **File** (рис. 1.20). В появившемся диалоговом окне следует ответить **No** (рис. 1.21), после чего появится окно, в котором представлены все запоминающие устройства компьютера (рис. 1.22). Сделав выбор в меню **Drive** (Запоминающие устройства) и меню **Directory** (Директории), установим стрелку в меню **Filename** (Имя файла) на строку **New** (Новый) и нажмем левую клавишу мыши (рис. 1.23). Появится приглашение в виде мигающей черты (рис. 1.24). Имя файла следует писать латинскими буквами. Затем на вопрос **Save Picture file** (Сохранить рисунок в файле) ответим **Yes**.

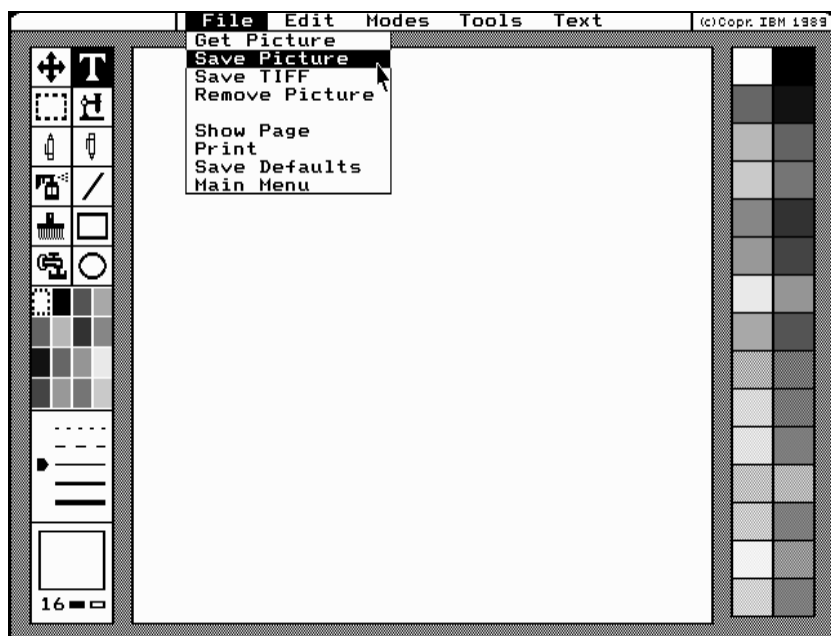


Рис. 1.20

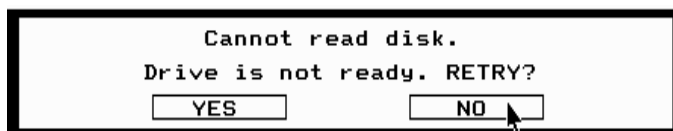


Рис.1.21

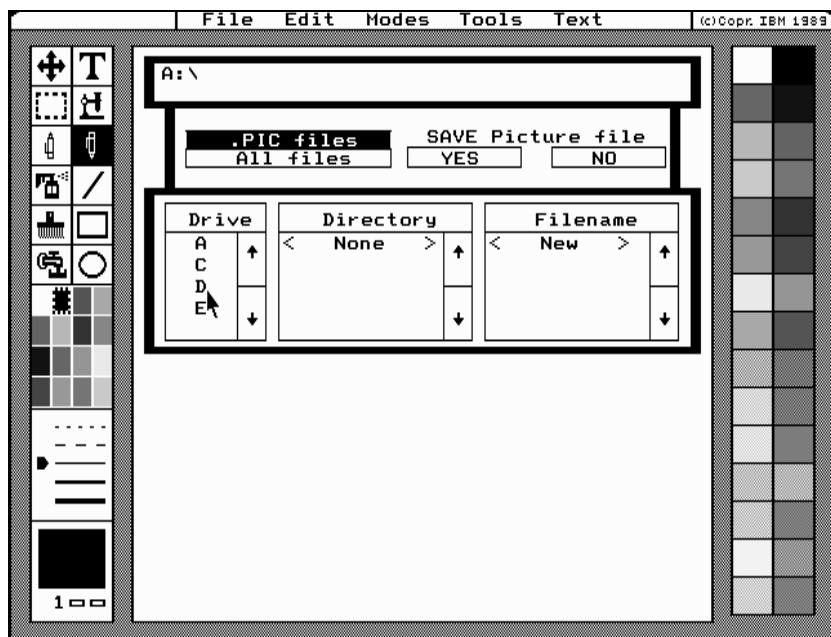


Рис.1.22

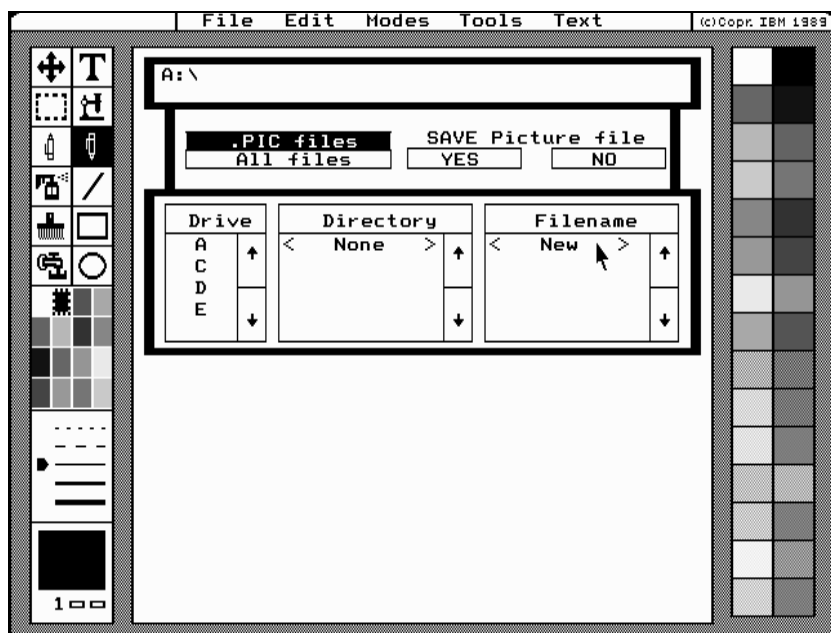


Рис.1.23

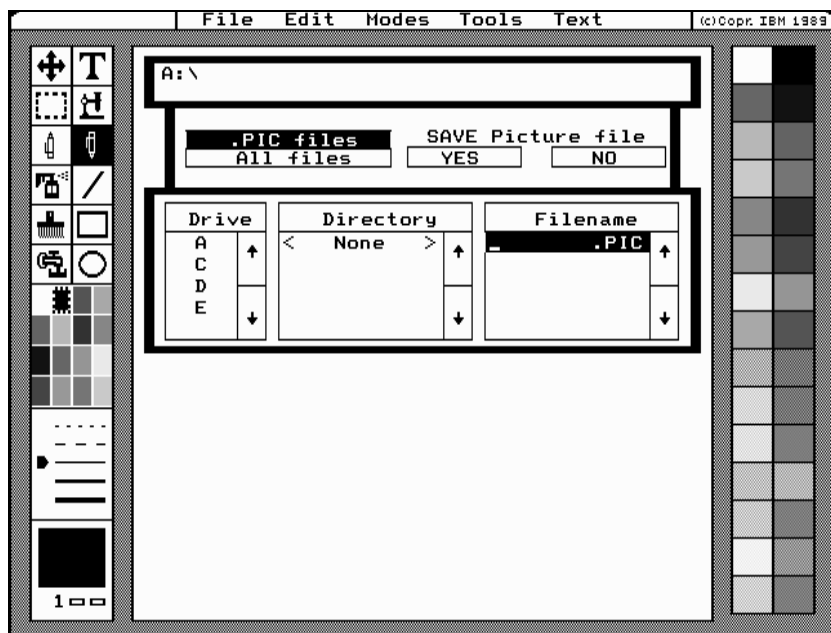


Рис.1.24

Типичные трудности и методы их преодоления

Первые уроки — очень энергоемкие для преподавателя. Предстоит интуитивно определить уровень развития группы и методы работы с ней. Часто дети одного и того же возраста настолько отличаются по интеллекту, навыкам, умениям, что их невозможно сравнивать. Тем не менее общий уровень группы вырисовывается уже на первых занятиях, а впоследствии можно определить, как долго дети способны слушать искусствоведческую часть урока, сколько материала им можно дать, чтобы интерес не был утрачен, в какой форме и какими категориями его излагать. Никаких жестких правил здесь не существует. Опытному педагогу, конечно, будет легче, педагогу, чей опыт скромнен, остается пожелать смелости и терпения. Пробуйте, варьируйте и снова пробуйте выстраивать живую ткань урока.

Обычно приходится не только каждому ученику заново показывать, какие кнопки мыши следует нажимать, но и подправлять форму рыб, которые скорее ползут, чем плывут. Однако в детских работах, как правило, читается характер рыбы, чему можно порадоваться и за что всегда можно похвалить. При этом необходимо *каждому* ученику показывать, как это просто и лег-

ко — рисовать на компьютере и как у него это славно получается. Напряжение и неуверенность у учащихся, как показывает опыт, проходят при работе над темой "Растительный орнамент" (Урок 6). К этому времени они уже вполне овладевают инструментарием редактора. Более того — тема "Растительный орнамент" удачна тем, что очень хорошо ложится на архетипы коллективного бессознательного, поскольку растительные элементы в русском народном творчестве используются повсеместно. Яркие краски, к которым тянутся дети в этом возрасте, только увеличивают привлекательность их работ, которые выглядят радостно, сочно, живо. После этой темы начинается вдумчивая и раскрепощенная работа детей, когда их фантазия не знает границ.

Учителю до темы "Растительный орнамент" рекомендуется набраться терпения и уверенности в себе и в детях (см. раздел "Формирование положительной "Я-концепции" Введения). Дальнейшие детские работы радуют и удивляют, нужно только мягко помочь им и себе пройти начальный этап обучения.

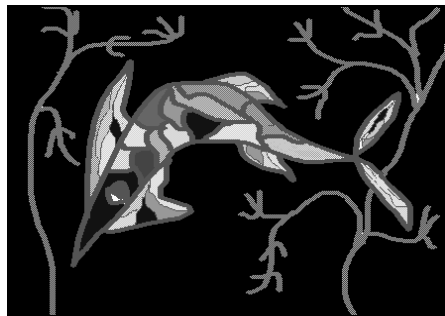
Поскольку теме "Витраж" посвящены 2 занятия, из изложенного теоретического материала следует выбрать, что вы расскажете на первом занятии, и что будете рассказывать на втором. Если учителю удастся принести на урок кусочки витражных стекол, которые ребенок сможет подержать в руках, посмотреть на игру света в стекле, то это придаст большую наглядность теме и как бы приблизит ее к ребенку. Разнообразие наглядного материала очень полезно, избыточность его вредна, т. к. рассеивает внимание и не позволяет рассмотреть детали, вдуматься, проощущать.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 1 находятся материалы к уроку, иллюстративный материал и детские работы по теме урока.



Сафиуллиная Катя, 11 лет

Рис. 1.25



Аренштейн Майя, 11 лет

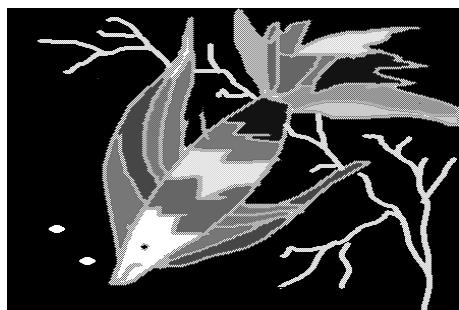
Рис. 1.26



Коновалова Анна, 11 лет

Рис. 1.27

Яковлев Алеша, 10 лет

Рис. 1.28

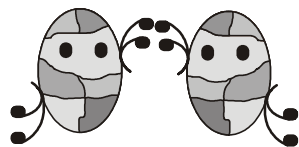
Чурбанов Артем, 10 лет

Рис. 1.29

Гальчук Дима, 11 лет

Рис. 1.30

Урок 2



Витраж

Цель урока: закрепление навыков работы в редакторе инструментами **кисть**, **ластик**, **заливка**. Демонстрация работы инструмента **рамка** и правил тиражирования фрагмента рисунка (использование режима **Move**), зеркального горизонтального отражения фрагмента рисунка.

План урока

1. Демонстрация витражных изображений с преобладанием теплых тонов (рис. 2.1 — рис. 2.6).
2. Создание учителем витражной композиции "Бабочка" на экране дисплея с пояснением правил пользования инструментами.
3. Демонстрация работ учащихся, работавших над данной темой (рис. 2.14 — рис. 2.19).
4. Самостоятельная работа учащихся.
5. Коллективный анализ детских работ, осуществляемый по следующим критериям:
 - оригинальность идеи, оригинальность исполнения рисунка;
 - цветовая гамма;
 - использование инструментария редактора.

Комментарии

В задачи урока входит закрепление кинестетических (сенсорных) навыков рисования мышью и создание представления о теплых тонах. Холодные и теплые тона дети начинают различать не сразу, определение их — начало работы по цветовозражению, которая проводится на протяжении всего курса. Дети быстро усваивают, что синий цвет — холодный, а красный — теплый. Но оттенки, например, розового цвета, они воспринимают с трудом,

не понимая, почему один из розовых цветов, представленных в правой палитре (палитре узоров), теплый цвет, а другой — холодный. Рекомендуется войти в меню **Tools** (Инструменты) и рассмотреть создание цвета как узора в строке **Edit Pattern** (Редактирование узора или создание цвета). Можно отметить, что один из оттенков розового цвета создается смешением в шахматном порядке белого и красного (теплого) цвета, поэтому этот оттенок розового цвета — теплый. Другой оттенок создается смешением цвета шиповника (холодного) и белого, поэтому данный оттенок относится к холодным тонам. Тот же прием можно использовать для различения оттенков зеленого цвета и т. д. Для различения теплых тонов предложите детям представить пламя острого, его оттенки — теплые тона.

В качестве темы урока выбрана витражная бабочка — по мнению автора, это создаст у детей внутреннее ощущение тепла: летний солнечный день, сад, летящая бабочка. Можно предложить нарисовать бабочку без использования инструмента **рамка**, т. е. нарисовать тело бабочки и попытаться изобразить оба крыла. При таком подходе мы будем пользоваться инструментами **кисть** и **ластик**. Однако симметричное изображение крыльев и для взрослого человека — работа достаточно сложная. **Рамка** — это инструмент, позволяющий выделить фрагмент рисунка на экране. Над выделенным фрагментом можно производить очень важные манипуляции: перемещать по экрану, размножать (тиражировать), поворачивать, отражать симметрично, изменять размеры. Выделение фрагмента, размножение, преобразование симметрии, перемещение по экрану — вот те операции, которые будут освоены на этом уроке. Следует особо отметить, что копирование как таковое в редакторе возможно в двух режимах — **Move** (Перемещение) и **Copy** (Копирование), которые расположены в меню **Modes** (Установки). Удобнее пользоваться перемещением, т. к. создать копию выделенного **рамкой** фрагмента мы всегда можем нажатием правой клавиши мыши, если есть необходимость сохранить первоначальное изображение на том же месте. Режим **Copy** сохраняет первоначальное изображение автоматически, что не всегда удобно. Поэтому выбран термин "тиражирование", который не вполне соответствует общепринятой терминологии, но более точно отображает процесс.

Пусть учащиеся нарисуют правую или левую часть бабочки, кому как удобнее, а симметричное отображение произведет учитель. Для него это несложный процесс, но достигаемый эффект воспринимается детьми как волшебство. Таким образом производится демонстрация расширенных возможностей компьютера по отношению к рисованию на бумаге. Если на обычных уроках рисования дети находятся в неравных условиях (качество бумаги, красок, кистей и т. д.) и напряженное (часто угнетенное) состояние ребенка, который имеет инструментарий более низкого качества, чем одноклассник, сказывается на его работе, то на уроках компьютерной графики все находится в равных условиях. Возможно, на первых уроках преимущество равных возможностей для каждого учащегося не столь очевидно, однако в дальнейшем оно будет сказываться и проявляться все заметнее.

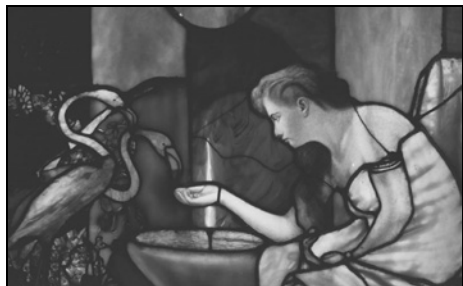


Рис. 2.1

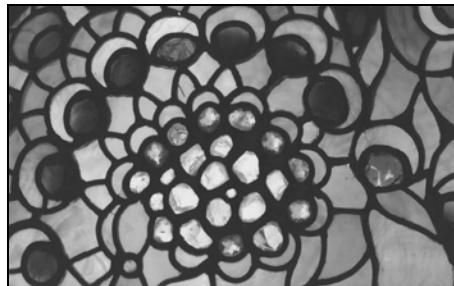


Рис. 2.2



Рис. 2.3

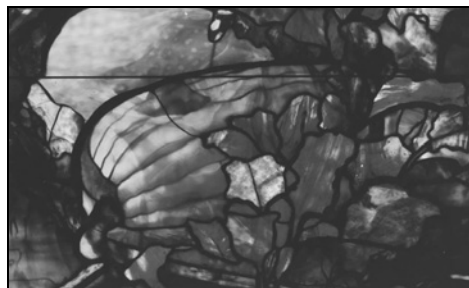


Рис. 2.4



Рис. 2.3



Рис. 2.4

Бабочка по исполнению — более сложная работа, чем рыба, она требует некоторого навыка рисования манипулятором мыш. Главная эмоциональная задача — создание летящей бабочки. Какие ассоциации вызывает бабочка, на что она похожа? Как правило, дети говорят, что она похожа на цветок, на пламя, т. е. бабочка — это что-то легкое, тонкое и прекрасное. Будем стараться, чтобы она не походила на тяжелого ползущего жука. Можно предложить учащимся почувствовать (проощущать) себя летящей бабочкой. В этом отношении интересен опыт учителей восточных едино-

борств, которые для передачи кинестетических (сенсорных) ощущений предлагают своим ученикам почувствовать себя веткой, прогибающейся под покровом снега, журавлем, стоящим на одной ноге, и т. д. Таким способом они задействуют не только образное мышление, но и кинестетические (сенсорные) ощущения тела для полноты и глубины создания образа.

В начале учебного года еще хорошо помнится лето, с его теплом, ясным небом, легкостью, свободой. Для создания внутреннего состояния, которое будет стимулировать более полное ощущение образа у ребенка, учителю рекомендуется использовать те категории, которые ему близки. Очень важно личное творчество учителя, с его внутренней раскрепощенностью и вариативностью. Чем точнее, проще и глубже учитель передает свое состояние радости, тем яснее это считывается ребенком, настраивая его на собственную субъективную реальность. Важны не столько слова, сколько состояние учителя.

Бабочку предлагается рисовать в теплых тонах.

Опишем процесс создания витражной композиции "бабочка". Как уже отмечалось, для симметричного воспроизведения правой и левой половины бабочки воспользуемся возможностью тиражирования и поворота фрагмента рисунка, которую нам предоставляет инструментарий редактора.

Выбираем форму **кисти** так, как описано в уроке 1. Рисуем половину бабочки, как правило, правую ее часть (левши рисуют левую). Для этого в центре экрана изображаем правую половину тела бабочки и от нее пририсовываем сначала верхнее, потом нижнее крыло (рис. 2.7). Затем разделим крылья на небольшие "стеклышки", стараясь не нарушать стилистики, т. е. плавности формы, опираясь на внутренние ощущения и собственную фантазию (рис. 2.8). Закрасим созданные пространства теплыми цветами (рис. 2.9).

Затем в панели инструментов выберем инструмент **рамка** и, зафиксировав рамку левой клавиши мыши в левом верхнем углу изображенной части бабочки, "оденем" рисунок в **рамку** (рис. 2.10). Фиксация **рамки** производится нажатием правой клавиши мыши. **Рамка** начала движение вокруг изображения, и теперь мы можем переносить по экрану изображенную часть и тиражировать ее. Для этого введем в бегущий контур стрелку и нажмем левую клавишу мыши. Бегущий контур исчезает, вместо него появляется изображение прямоугольника той формы, которую ранее имела бегущая **рамка**.

Теперь нажмем правую клавишу мыши (фиксация правой половины бабочки на прежнем месте) и, сдвигая **рамку** влево, зафиксируем на экране еще раз указанный фрагмент рисунка нажатием правой клавиши мыши (рис. 2.11). Отказ от дальнейшего тиражирования производится нажатием левой клавиши мыши, отказ от бегущей **рамки** — повторным нажатием левой клавиши мыши вне контура бегущей **рамки**. Развернем левую половину бабочки горизонтально относительно ее правой половины. Для этого "оде-

нем" левую половину бабочки в **рамку**, войдем в меню **Edit** и выберем строку **Flip Hor.** (Горизонтальное отображение) (рис. 2.12).



Рис. 2.7



Рис. 2.8



Рис. 2.9



Рис. 2.10



Рис. 2.11

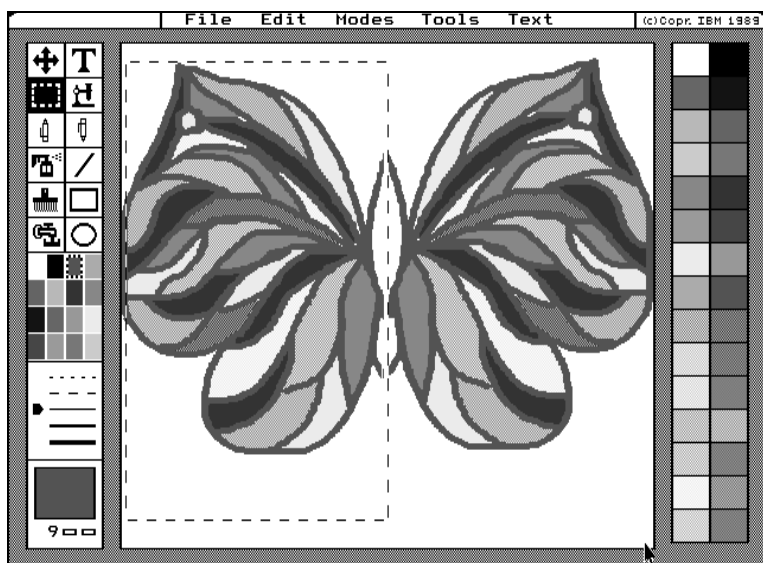


Рис. 2.12

Поскольку у нас образовался промежуток между правой и левой половинами бабочки, подвинем левую половину впритык к правой, "одев" ее в **рамку**. Теперь пририсует бабочке голову и усы, закрасим тело бабочки. Витражное изображение бабочки выполнено (рис.2. 13).



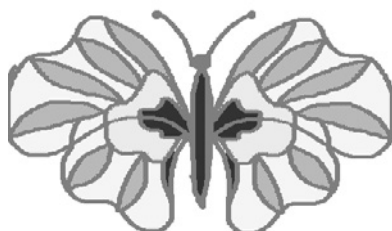
Рис. 2.13

На рис. 2.14 — рис. 2.19 представлены работы, выполненные учащимися по теме "витражная бабочка".



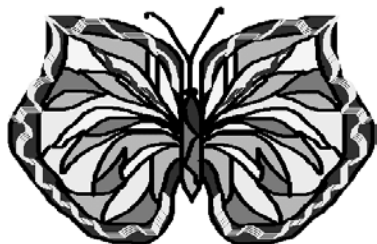
Русецкая Настя, 11 лет

Рис. 2.14



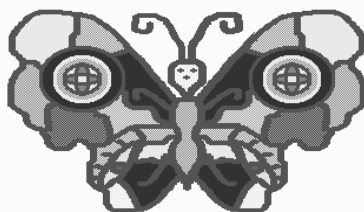
Котенкова Анна, 12 лет

Рис. 2.15



Ксенофонтова Саша, 11 лет

Рис. 2.16



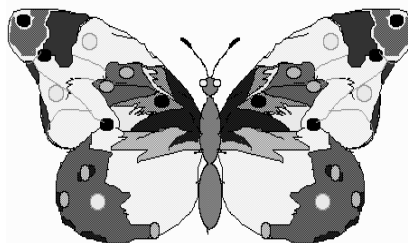
Коновалова Анна, 11 лет

Рис. 2.17



Колбая Тимур, 11 лет

Рис. 2.18



Чинаров Артем, 11 лет

Рис. 2.19

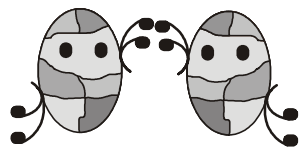
Типичные трудности и методы их преодоления

В "настройке" на тему мы пытались создать ощущение полета. Не следует огорчаться, что половина бабочек будет похожа на ползущих жуков, а часть из них вообще никогда не взлетела бы. Ощущение полета — ощущение свободы формируется не вдруг, ему предшествует желание взлететь, которое создается чувством безопасности, принятием ребенка жизнью, окружающими — детьми и взрослыми. Мудрость заключается в безупречном доверии к жизни и природе вещей, мы же в основном учим детей противоположному. Ваши ученики обязательно взлетят, если вы будете сами в это верить и поможете поверить им. Главное условие раскрытия творческого потенциала детей — поддержка. Иначе учащиеся будут хорошо знать, как нажимать кнопки и как пользоваться инструментами, но в зажатом состоянии неуверенности не смогут творить. Чтобы ориентация ребенка на мир внутренних реальностей на уроках стала преобладающей, необходимы время и последовательное движение в этом направлении от урока к уроку.

Помните, что на этом уроке работа с **рамкой** носит демонстрационный характер. Учащиеся переходят к самостоятельному использованию этого инструмента на четвертом уроке. Всякий форсаж здесь неуместен (как и пресечение попытки ребенка использовать **рамку** самостоятельно).

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 2 находятся материалы урока, иллюстративный материал, детские работы.

Урок 3



Графические примитивы: резиновая линия, овал, прямоугольник

Цель урока: обучение работе в редакторе графическими примитивами.

План урока

1. Освоение навыков создания геометрических фигур с различной толщиной ограничивающего контура.
2. Выполнение заданий 1 — 4.
3. Самостоятельная работа учащихся.
4. Коллективный анализ детских работ.

Комментарии

Прежде чем мы начнем создавать орнаменты (уроки 5 и 6), необходимо научить детей техническим приемам свободного владения графическими примитивами. Совмещение на одном уроке тем "Орнамент" и "Графические примитивы" создает перегрузку, при которой ни одна из тем не будет полностью усвоена. Данный урок создает предпосылку для свободного творчества на последующих уроках. В качестве искусствоведческой темы предлагается углублять работу с цветом.

Графические примитивы — часто используемые инструменты, которые позволяют создавать геометрические фигуры с различными толщиной и типом контура ограничивающих линий. Навыки создания геометрических фигур, поворота и копирования их применяются в течение всего курса. Разнообразие орнаментальных изображений, которые учащиеся создают на уроках 5 и

6, во многом зависит от того, насколько легко они работают с **графическими примитивами** и насколько видят формы, которые можно создать с их помощью. Поэтому рекомендуется тщательно продумывать композиции при демонстрации возможностей инструментов, для того чтобы пробудить творческую фантазию детей.

Задание 1. Построение прямоугольников

В поле инструментов и линий выберите графический примитив **прямоугольник**, подведя к нему курсор и нажав левую клавишу мыши. Задайте толщину линии, для чего курсором в поле **стиля линий** выберите желаемую толщину. Переведите курсор в рабочее поле и, нажав левую клавишу мыши, зафиксируйте вершину прямоугольника, затем растяните рамку движением мыши с прижатой левой клавишей до желаемого размера прямоугольника. Для фиксации фигуры нажмите правую клавишу мыши. Изображение зафиксировано на экране, однако первая вершина все еще закреплена. Если вы хотите изобразить несколько прямоугольников с одной вершиной, следует снова растянуть рамку до желаемой величины и снова нажать правую клавишу мыши. И так до тех пор, пока вы не зафиксируете требуемое количество прямоугольников, обладающих общей левой верхней вершиной (рис. 3.1). Для отказа от дальнейшей фиксации прямоугольников (освобождения от закрепления общей вершины) нажмите левую клавишу мыши.



Рис. 3.1

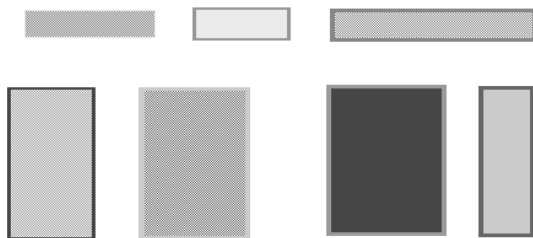


Рис. 3.2

Если вы случайно выполнили не то действие, его можно отменить с помощью команды **Undo** (Отмена последнего действия) меню **Edit** (Редактирование). Результаты последней операции будут отменены. Если эту команду повторить еще раз, отмененное восстановится.

Зафиксируйте на экране несколько прямоугольников разного размера и раскрасьте их различными цветами (рис. 3.2). В этом задании можно снова повторить информацию о холодных и теплых тонах, предлагая закрасить одни прямоугольники холодными тонами, а другие — теплыми.

Задание 2. Построение овалов

Для построения овала выберем в **поле инструментов** графический примитив **овал**, в поле **стиля линий** желаемую толщину линии. **Овал** фиксируется от его центра, поэтому в рабочем поле выбираем точку, которая будет служить центром овала, и нажимаем левую клавишу мыши. Затем растягиваем **овал** (движением мыши с прижатой левой клавишей), фиксируем его нажатием правой клавиши мыши. Однако центр овала остается закрепленным, поэтому, как и в случае с прямоугольником, мы можем нарисовать любое количество овалов с центром в данной точке (рис.3.3). Для отказа от фиксации нажимаем левую клавишу мыши.

Зафиксируйте на экране несколько овалов различной формы и раскрасьте их (рис. 3.4).



Рис. 3.3

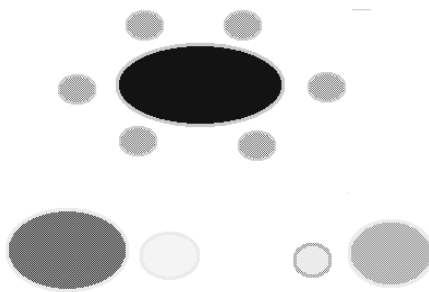


Рис. 3.4

Затем попробуйте создать какую-нибудь композицию из овалов (рис. 3.5). Композиция 1 выполнена по цветовому нюансу (нюанс — оттенок, едва

заметный переход в красках), композиции 2 и 3 — по цветовому контрасту (цветовой контраст — резко выраженная противоположность цветов).

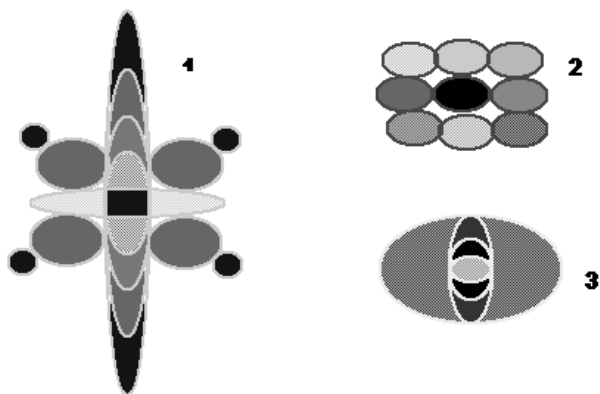


Рис. 3.5

Задание 3. Построение ломаных линий

Резиновая линия — инструмент для построения линий, выбирается в **поле инструментов**. В **поле стиля линий** выбираем желаемую толщину линии, в **поле палитры** — ее цвет. Начало линии фиксируется нажатием левой клавиши мыши, конец линии фиксируется нажатием правой клавиши мыши. Отказ от фиксации осуществляется нажатием левой клавиши мыши.

Проведем несколько разноцветных линий, различного стиля и различной толщины (рис. 3.6). Затем построим несколько ломаных линий (рис. 3.7).

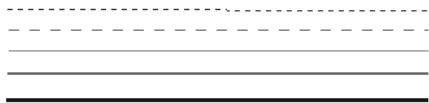


Рис. 3.6

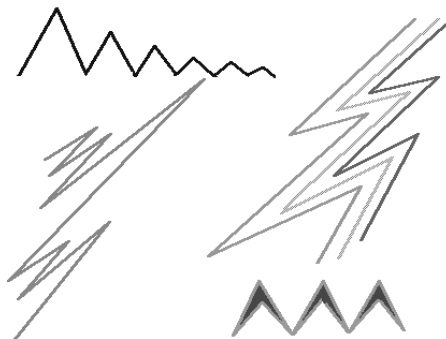


Рис. 3.7

Задание 4. Построение композиции из геометрических фигур с использованием всех перечисленных графических примитивов

Теперь, когда мы умеем пользоваться всеми **графическими примитивами**, можно немного пофантазировать, используя их. **Графические примитивы** работают только с **палитрой цветов**, но при желании иметь линии, окрашенные **палитрой узоров**, их можно перекрасить, воспользовавшись инструментом **заливка** (если они достаточно толстые) (рис. 3.8). Узорные линии вызывают дополнительный интерес детей.

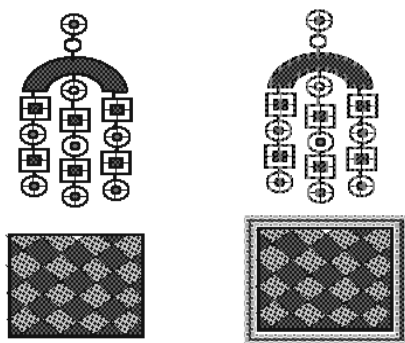
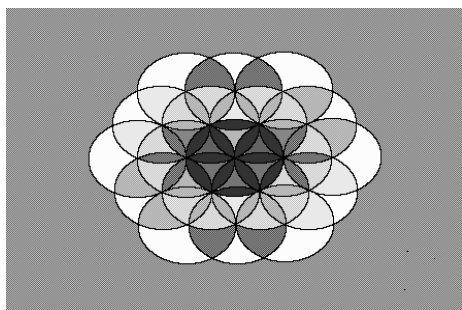


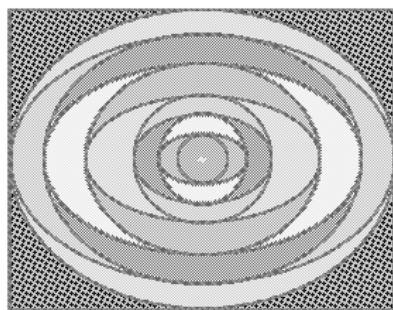
Рис.3.8

Работы учащихся по данной теме представлены на рис. 3.9 — рис. 3.14.



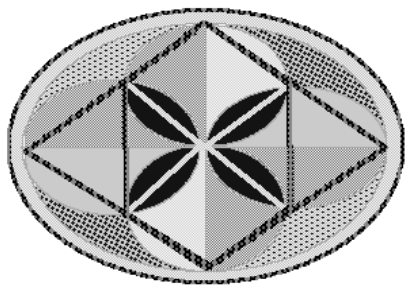
Кутузов Егор, 9 лет

Рис. 3.9

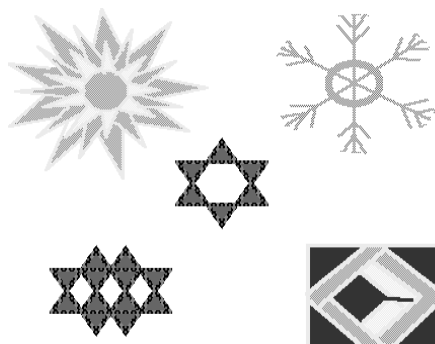


Коновалова Анна, 11 лет

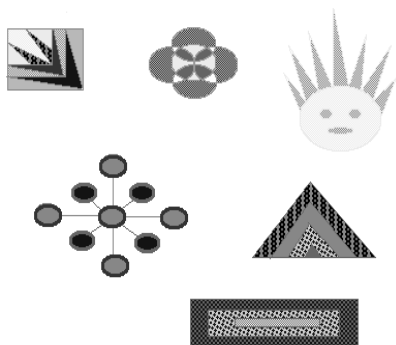
Рис. 3.10



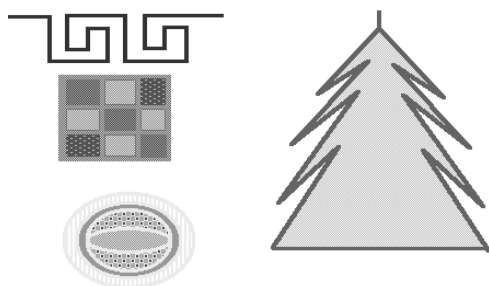
Аксельрод Игорь, 11 лет

Рис. 3.11

Кузьмин Павел, 12 лет

Рис. 3.12

Якимов Павел, 11 лет

Рис. 3.13

Иванова Лиза, 11 лет

Рис. 3.14

Типичные трудности и методы их преодоления

Техническая сторона урока (освоение навыков работы с графическими примитивами) трудностей не вызывает. Гораздо более проблематична работа детей с цветом. Отследите, какие цвета доминируют в работах ваших детей, сочетаются ли эти цвета между собой, какие состояния идентифицируют эти цвета. Встречаются очень тяжелые по цвету композиции, перегруженные, создающие угнетающее состояние. Отметьте, кто из детей склонен к ним, попробуйте изменить в их работах цветовую гамму, обсуждая с ребенком, какие у него возникают при этом ощущения. Не делайте сразу выводов о склонности ребенка к депрессии: ему может быть дискомфортно на уроке или он пришел на урок в дискомфортном или угнетенном состоянии,

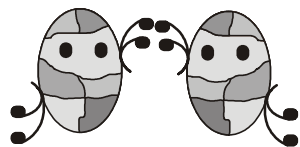
сформированном ранее. Отмечая преобладающие краски и формы в работах детей (тяжелые — легкие, темные — светлые), отследите динамику. Мягко и ненавязчиво попробуйте предложить ему другие, делая композицию светлее и легче. Иногда дети очень радуются предлагаемым изменениям в их работах, их состояние становится менее скованным и угнетенным.

Другая проблема — цветовой инфантилизм, когда ребенок выбирает цвета, подходящие больше для младшей группы детского сада (розовые, бирюзовые, желтые и т. д.), чем для школьника его возраста, создавая смазанную и бесформенную композицию. Метод тот же — предлагайте свои варианты, фрагментарно меняя закраску рисунков, но не директивно, а в диалоге с учеником: "Что будет, если мы попробуем изменить этот цвет? Тебе нравится? Как ты думаешь, будет ли лучше, если".

Еще одна проблема — резкие, агрессивные краски. Поскольку выбор цветовой гаммы точно отражает душевное состояние, в этом случае можно говорить о повышенном уровне тревожности ребенка. Иногда агрессивность красок носит столь ярко выраженный характер, что у человека с гармоничным цветовосприятием она может вызвать отторжение вплоть до цветового шока. К этому тоже следует быть готовым. Метод работы прежний: пытайтесь предлагать свои варианты — мягко, легко, в диалоге. Многолетний опыт показывает, что гармоничное цветовосприятие и цветопредпочтение в течение года постепенно устанавливается даже у тех детей, которые имеют ярко выраженную тенденцию к цветовой дисгармонии.

Обучая детей до четырнадцати лет, необходимо иметь в виду, что они эмоционально поляризованы. Им нужно *чувствовать* — и это правильно — красоту и мудрость. От них не следует ожидать рассудительности, даже если они демонстрируют очевидную способность к ней. Отслеживание динамики развития ребенка (его цветовосприятия, композиции рисунка и т. д.) укрепляет субъективную сопряженность с ребенком, что гораздо важнее для получения результата, чем многие месяцы словесной накачки в попытках передать идею.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 3 находятся материалы урока.



Урок 4

Зеркальное вертикальное и горизонтальное отображение рисунка

Цель урока: обучение зеркальному отображению рисунка и его фрагментов.

План урока

1. Объяснение методов зеркального отображения рисунка и его фрагментов.
2. Понятие цветового контраста и нюанса, демонстрация цветового контраста и нюанса.
3. Самостоятельная работа учащихся.
4. Коллективный анализ работ.

Комментарии

Этот урок носит чисто технологический характер. Искусствоведческим элементом может служить подбор цветовых сочетаний и композиционное расположение зеркально отображенных элементов.

Умение зеркально отображать фрагменты рисунка — одно из основополагающих, которое используется практически во всех последующих темах уроков. Если оно не будет хорошо усвоено, то работа по теме "Орнамент" окажется малопродуктивной. Сложность иллюстрации зеркального отображения состоит в том, что учащиеся не всегда понимают, что наличие диагональных элементов во фрагменте рисунка, который будем зеркально

отображать, наиболее эффективно иллюстрирует эту симметрию. Бессмысленно отображать зеркально симметричные фрагменты рисунка (круг, квадрат и т. п.) (рис. 4.1).

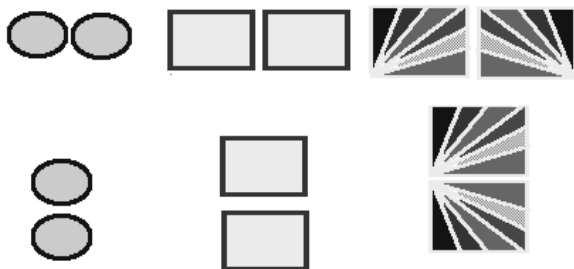


Рис. 4.1

Зеркальное отображение **рабочего поля** экрана осуществляется посредством команды **Flip Hor.** (Горизонтальное отображение) и команды **Flip Ver.** (Вертикальное отображение), находящихся в меню **Edit**. Однако зеркально отображать все **рабочее поле** экрана приходится крайне редко, как правило, зеркально отображается рисунок, еще чаще — его фрагмент.

Для зеркального отображения рисунка сначала создадим его, используя все инструменты, с работой которых уже знакомы: **кисть, ластик, заливку, графические примитивы**. Затем выделим рисунок с помощью **рамки**, как описывалось ранее, зафиксируем ее правой клавишей мыши и в меню **Edit** выберем **Flip Hor** (Зеркальное горизонтальное отображение). От бегущей рамки (процедуры выделения) отказываемся, нажав левую клавишу мыши.

Изображение горизонтально зеркально отражено.

Теперь попробуем сохранить на экране одновременно два изображения: исходное и зеркально отраженное (симметричное). Для этого создаем новый рисунок, желательно с диагональными элементами, «одеваем» его в **рамку**, вводим в выделенную бегущей рамкой область стрелку и нажимаем левую клавишу мыши. Бегущая рамка исчезает, и мы можем перемещать рисунок по экрану. Зафиксируем рисунок дважды, нажимая последовательно правую клавишу мыши. Затем выделим ("оденем" в рамку) одну из копий и создадим ее горизонтальное и вертикальное зеркальные отражения указанным способом (рис. 4.2)

Мы уже проделывали эту операцию, когда рисовали витраж «Бабочка» (урок 2), но тогда осуществлять ее рекомендовалось учителю.

Для самостоятельной работы предлагается выполнить упражнения по зеркальному отображению рисунка и его фрагментов.

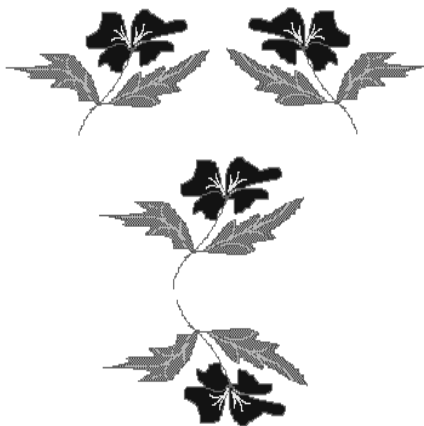


Рис. 4.2

Задание 1. Зеркальное отображение композиции, выполненной при помощи графических примитивов по цветовому контрасту

Контраст — резко выраженная противоположность. Различают светлотный (рис. 4.3) и цветовой контраст (рис. 4.4)

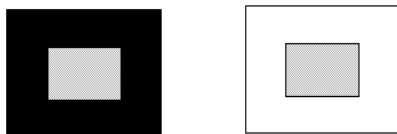


Рис. 4.3

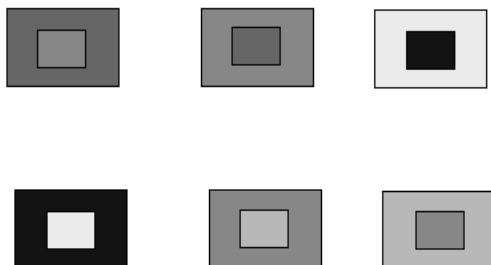


Рис. 4.4

На черном фоне серый цвет кажется более светлым, а на белом — более темным. Это явление и называется светлотным контрастом.

Явление цветового контраста заключается в том, что цвет изменяется под влиянием других, окружающих его цветов. Так, красный цвет будет выглядеть еще краснее на зеленом фоне, а желтый — еще желтее рядом с фиолетовым цветом.

Нюанс — оттенок, едва заметный переход в цвете.

Пример цветового контраста приведен на рис. 4.5, цветовых нюансов — на рис. 4.6 и рис. 4.7.



Рис. 4.5

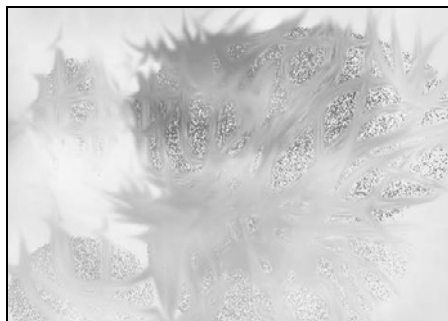


Рис. 4.6

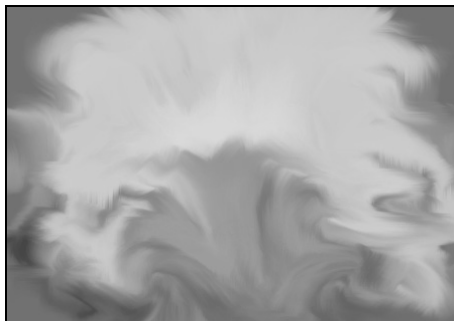


Рис. 4.7

Задание 2. Зеркальное отображение композиции, выполненной в тонах, близких к нюансу

Поскольку редактор не располагает такой цветовой гаммой, как Photoshop или CorelDRAW, то говорить о цветовом нюансе довольно трудно. Однако можно выполнить композицию в близких по цвету тонах (рис. 4.8).

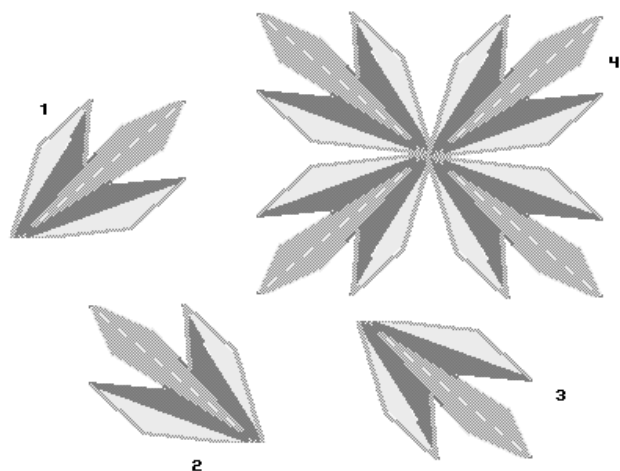
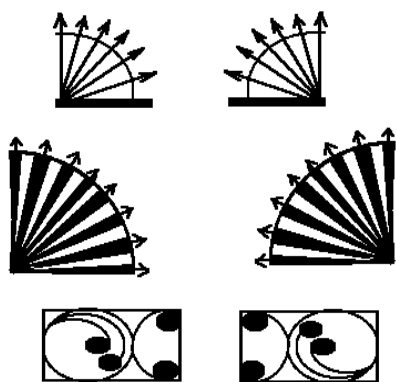


Рис. 4.8

Задание 3. Создание произвольной композиции изученными инструментами и ее зеркальное отображение

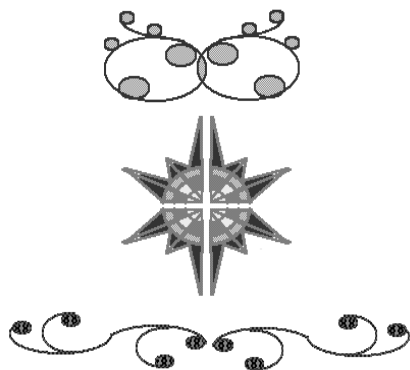
Это задание учащиеся выполняют самостоятельно.

Примеры произвольных композиций, созданных учащимися с использованием зеркального отражения, приведены на рис. 4.9 — рис. 4.14.



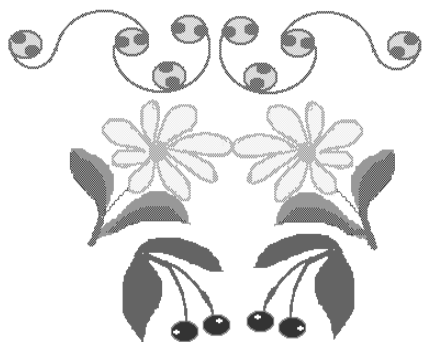
Кузнецов Дима, 12 лет

Рис. 4.9



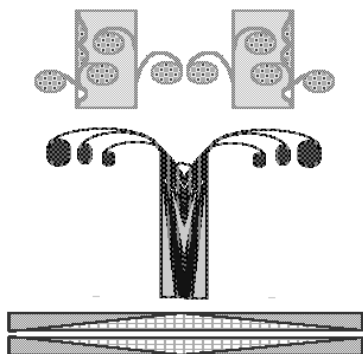
Петрова Таня, 11 лет

Рис. 4.10



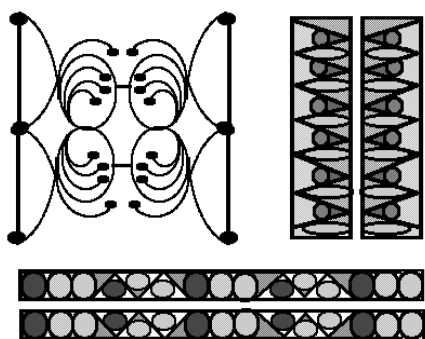
Лебедева Ира, 11 лет

Рис. 4.11



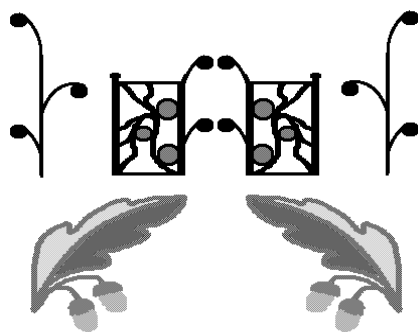
Чистякова Алена, 11 лет

Рис. 4.12



Бобров Федор, 12 лет

Рис. 4.13



Вознесенская Света, 11 лет

Рис. 4.14

Типичные трудности и методы их преодоления

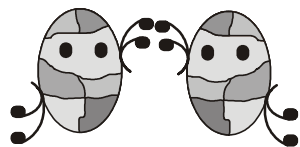
Дети не сразу видят цветовые оттенки нюанса. Может потребоваться привести значительное число примеров. Интересным видится такой прием: задать ребенку цвет и попросить его подобрать к заданному цвету нюансы. Можно дать такое задание группе детей и коллективно сравнить результаты.

Для преодоления указанной трудности успешно используются домашние задания на тему нюанс, выполняемые акварельными красками, гуашью (т.е. такими, которые хорошо размываются водой). Дети позитивно принимают такие задания. Вообще традиционное рисование в сочетании с компьютер-

ной графикой дает очень хорошие результаты для всестороннего развития личности ребенка, его художественной одаренности. Автор рекомендует выполнение дома красками тем, пройденных на уроках, с последующим сравнением результатов классной (на компьютере) и домашней работ. К такому анализу по желанию учителя можно добавить анализ состояния ребенка при рисовании домашнего задания, проводящийся в игровой форме. Для этого достаточно использовать информацию, описанную в разделе "Элементы цветопсихологии". Рекомендуется проводить подобный анализ в очень мягкой, едва ли не шуточной форме, т. к. дети пугаются, когда им точно описываешь состояние, в котором они рисовали. Они воспринимают это как элемент мистики или колдовства. Если детям объяснить, что психика — механизм, который можно анализировать и описывать, и что есть общность психических реакций у всех людей, независимо от расовой, возрастной и национальной принадлежности, то это будет стимулировать их интерес к самопознанию, отслеживанию и идентификации своих состояний. Навык отмечать свое состояние очень полезен для детской, тем более — для взрослой жизни. Опыт показывает, что часть урока, посвященная анализу состояний при рисовании домашних заданий, становится одной из самых привлекательных и дети с радостью ее ожидают. Возможно, это вызвано дефицитом интереса в обществе к субъективным проявлениям ребенка, уважительному отношению к его состоянию. Мы большей частью в декларативной форме объясняем, что и как ему надлежит делать, как себя вести в той или иной ситуации, т. е. **как** выполнять те или иные стандарты. Но очень редко спрашиваем: "А как ты **можешь** это выполнить? Как тебе **удобнее** это сделать?" Невнимание к внутреннему миру ребенка во многом определяется невниманием взрослых к собственной субъективной реальности, которое так велико, что на семинарах, проводимых автором для учителей-предметников, подобный вопрос приводит многих в оцепенение, ибо они постоянно акцентировали свое внимание только на том, что должно, нима-ло не задумываясь над тем, как он может это должное достичь, как ему легче, удобнее это сделать. И нужно ли вообще его субъективной внутренней реальности это достижение. Именно на невнимании к внутреннему, субъективному, основано манипулирование человеком, начиная от рекламы и заканчивая более серьезными сферами жизни.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 4 находятся материалы урока и детские работы по теме урока.

Урок 5



Геометрический орнамент

Цель урока: Закрепление навыков работы в редакторе **графическими примитивами (резиновая линия, овал, прямоугольник)**. Закрепление навыков тиражирования фрагментов рисунка.

План урока

1. Искусствоведческое понятие орнамента. Элементы геометрического орнамента. Простейшие приемы создания орнаментальных композиций.
2. Демонстрация орнаментальных композиций (рис. 5.8 — рис. 5.13).
3. Создание учителем геометрических орнаментальных композиций с повторением правил пользования инструментами **графические примитивы, рамка**, а также правилами осуществления горизонтального и вертикального отображения элемента орнамента (**Flip Hor.** и **Flip Ver.**)
4. Демонстрация работ учащихся (рис. 5.14 — рис. 5.19).
5. Самостоятельная работа (создание 3–5 геометрических орнаментов по предложенным принципам построения орнаментов).
6. Коллективный анализ детских работ по критериям, изложенным в уроке 2.

Комментарии

В качестве искусствоведческой темы для обучения работе перечисленными инструментами выбран геометрический орнамент, поскольку по своему исполнению он идеально подходит для демонстрации использования графических примитивов. Орнаментальные построения и орнаментальные композиции будут в тех или иных вариантах проходить через весь учебный курс, поэтому теме "Орнамент" уделяется особенное значение.

Слово **орнамент** происходит от латинского глагола *ornare* — украшать, *ornamentum* в переводе — украшение. Однако, говоря об орнаменте, было бы неверно сводить все только к простому украшательству. Орнамент — это магия ритма, включающая в себя символы, передающие взаимоотношения человека и окружающего его мира. Почти во всех культурах извилистая линия была символом воды, кружок — символом солнца, изображение креста в христианских странах служило оберегом и т. д. Ритмами пронизана вся жизнь природы: смена дня и ночи, времен года, ритм волн на морском берегу, ритм движения гребней на песчаных плоскостях пустыни.

Возникновение орнамента относится к древнейшим эпохам истории; его зачатки зафиксированы уже в период палеолита. Каждая эпоха, каждый стиль, каждая национальная культура вырабатывали свою орнаменталистику, поэтому орнамент является надежным признаком принадлежности произведения к данному времени и данной стране. Особенного развития орнамент достиг там, где преобладали условные формы зрительной интерпретации действительности: на Древнем Востоке, в доколумбовой Америке, в азиатской культуре древности и средних веков, в европейском средневековье.

С геометрической точки зрения в основе орнамента лежит расположение повторяющихся элементов на плоскости.

По мотивам, используемым в орнаменте, его делят на следующие виды:

- ☐ **геометрический**, состоящий из точек, прямых, ломаных и зигзагообразных линий, кругов, ромбов, многогранников, звезд, крестов, спиралей, и т.д.
- ☐ **растительный**, состоящий из стилизованных листьев, цветов, плодов, веток и др.;
- ☐ **зооморфный**, изображающий стилизованные фигуры или части фигур реальных и фантастических животных. Декоративные изображения птиц и рыб также относятся к этому виду орнамента;
- ☐ **антропоморфный**, который в качестве мотивов использует мужские и женские стилизованные фигуры.

Орнамент является частью народного, декоративного и прикладного искусства. Он служит для украшения зданий, одежды, предметов быта (утвари, мебели, инструментов и т. д.), оружия. Орнамент широко применяется в книжной и прикладной графике, в плакате. Чугунное орнаментальное литье украшает решетки мостов, парков, лестниц во дворцах и домах старых городов во всем мире. Каждой национальной культуре присуща своя орнаментальная стилистика, но "чугунное кружево" является неоспоримой драгоценностью любого города. Санкт-Петербург гордится чугунными оградами парков, кружевными арками мостов, которые любимы как горожанами, так и многочисленными туристами. В орнаментальном убранстве нашего города

можно проследить стили многих культур, начиная с самых древних, запечатленных в сиянии мечети, до стилевых особенностей модерна, популярного в начале XX века.

Существует множество приемов, применяемых при создании орнаментов. Простейшие из них — переносы и зеркальные отображения.

Переносы — копирование элемента орнамента и сдвиг его по горизонтали (рис. 5.1)

Создавая различные промежутки между копиями, можно добиваться различного ритма в пределах ряда — например, сдвигать элементы орнамента парами (рис. 5.2). Можно чередовать пары с одиночными изображениями (рис. 5.3).

Следующий возможный шаг — сдвиг изображения по вертикали (рис. 5.4). Такой прием используется при создании многорядных орнаментов (рис. 5.5).

Можно инвертировать элемент орнамента (т. е. зеркально отобразить его по вертикали) и использовать чередование элемента и его инверсии (рис. 5.6).

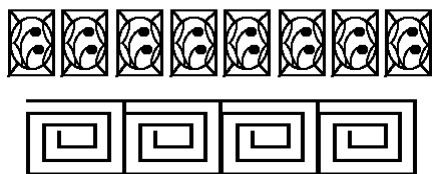


Рис. 5.1

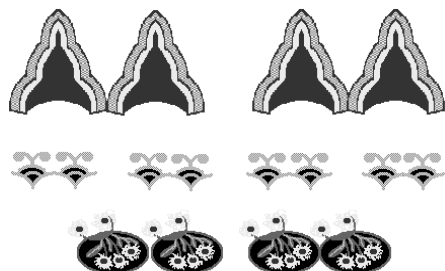


Рис. 5.2

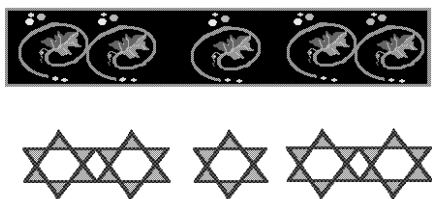


Рис. 5.3

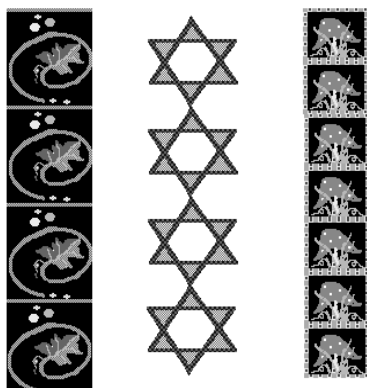


Рис. 5.4

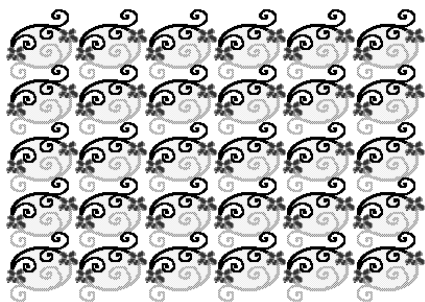


Рис. 5.5



Рис. 5.6

Зеркальное отображение нагляднее всего можно представить, вообразив, что наш элемент отражается в зеркале (рис. 5.7). При использовании зеркального отображения наиболее эффектно выглядят орнаменты, содержащие диагональные элементы. Особенно интересны круговые орнаменты, выполненные с использованием зеркального отображения.

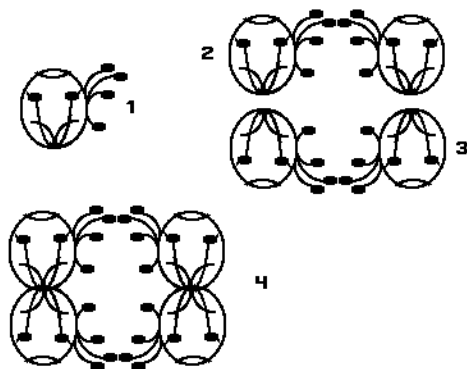


Рис. 5.7

Геометрические орнаменты особенно часто встречаются в искусстве латиноамериканских стран — Мексики, Перу, Боливии, в искусстве североамериканских индейцев, в народном творчестве африканских стран — Нигерии, Намибии, Марокко.

В IX–VIII веках до н.э. греки создавали удивительной красоты сосуды, поверхность которых они украшали орнаментами, названными меандрами. Название это орнамент получил от извилистой речки Меандр, русло которой напоминало сложные геометрические узоры. Древние греки, которые жили в гармонии с природой, считали, что в рисунке меандров содержится зашифрованная информация о мироздании;

В фольклорных произведениях России геометрический орнамент чаще всего встречается в вышивках крестом, практически на всей территории страны.

Общие стилистические признаки орнаментального искусства определяются особенностями и традициями изобразительной культуры каждого народа, обладают высокой устойчивостью на протяжении длительного исторического периода и имеют ярко выраженный национальный характер.

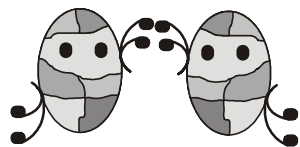
Типичные трудности и методы их преодоления

Поскольку это уже третье занятие, на котором учащиеся работают с графическими примитивами, и второе, на котором они занимаются зеркальным отображением, то трудностей технического характера не возникает. Проблемы с цветопредпочтением у детей обязательно будут, они в тех или иных вариантах продолжаются в течение всего курса, т. к. цветоразличение требует длительной настройки сознания. По наблюдениям, цветоразличение меняется и у учителей, которые начинают заниматься компьютерной графикой: оно становится более тонким и глубоким. У учителя повышается интерес к цвету.

К пятому уроку у большинства детей появляются умения и навыки уверенного использования технических инструментов и приемов. Однако если дети так и не смогли эти приемы освоить, необходимо проявить терпение, еще и еще раз показать работу с **графическими примитивами** и **рамкой**.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 5 находятся материалы урока, иллюстративный материал и детские работы.

Урок 6



Растительный орнамент

Цель урока: закрепление навыков работы в редакторе **графическими примитивами (резиновая линия, овал, прямоугольник)** и навыков тиражирования фрагментов рисунка, обучение работе с инструментом **микроскоп**.

План урока

1. Элементы растительного орнамента. Простейшие приемы создания орнаментальных композиций.
2. Демонстрация орнаментальных композиций (рис. 6.1 — рис. 6.9).
3. Создание учителем растительных орнаментальных композиций с повторением правил пользования инструментами **графические примитивы, рамка**, а также правилами осуществления горизонтального и вертикального отображения элемента орнамента (**Flip Hor.** и **Flip Ver.**). Демонстрация возможностей инструмента **микроскоп** (знакомство с новым инструментом графического редактора) с пояснением правил пользования инструментом.
4. Демонстрация работ учащихся (рис. 6.17 — рис. 6.25).
5. Самостоятельная работа (создание 3—5 растительных орнаментов по предложенным принципам их построения).
6. Коллективный анализ детских работ по критериям, изложенным в уроке 2.

Комментарии

Излюбленной темой орнаментов многих стран мира являются растительные мотивы. Почти любое растение в своем строении орнаментально по своей природе. Оно построено по принципу повторов некоторых элементов (листья, цветы, усики), обладает симметрией.

При построении растительных орнаментов применяются те же приемы, о которых шла речь в предыдущем уроке: сдвиги, повороты, зеркальное отражение, а также рисование деталей на основе дуг окружностей.

В начале урока полезно напомнить детям об основных принципах построения орнамента и инструментальных приемах, подробно рассмотренных в предыдущем уроке.

Как правило, при создании растительных орнаментов учащиеся, основываясь на архетипических представлениях, сначала создают орнаменты, которые по цвету и форме напоминают художественные промыслы России: Хохлому, Жостово, Палех. Присутствует много черного, красного, зеленого, золотого цветов. Орнаменты строятся как вышивка на ткани — полосой.

Если детям предложить в качестве иллюстраций орнаменты других культур, с цветовой гаммой и формой, отличающейся от национальных промыслов, то создаваемые ими работы представляют собой интересный конгломерат, в котором смешиваются национальные культуры. Как видно из детских работ, представленных в уроке, учащиеся хорошо усваивают цветовую гамму Востока, адаптируя ее к местным национальным традициям. Опыт показывает, что наши, "северные", дети гораздо легче работают с теплыми тонами, чем с холодными, присущими Востоку, т. к. в искусстве северных народов присутствует желание зрительно согреть. Восточные, среднеазиатские культуры в выборе цветовой гаммы руководствуются желанием зрительно охладить, поэтому холодные тона преобладают как в орнаментальном искусстве, так и в искусстве керамики, майолики.

Опыт работы с холодными тонами очень полезен, т. к. расширяет спектр цветовосприятия ребенка.

Один из самых сложных аспектов курса — подбор иллюстративного материала к урокам, в нем учитель раскрывает свое мироощущение и свои предпочтения. В конечном итоге, какую бы методическую, концептуальную или мировоззренческую терминологию ни использовал учитель, он "учит собой", т. е. тем внутренним инструментарием, который нарабатал — его глубиной, сложностью и тонкостью. Дети очень быстро считывают: напуган учитель или пуст, искренен он или функционален. Не огорчайтесь, если полиграфическое качество найденного вами материала оставляет желать лучшего. Российскому учительству всегда удавалось создать высокое качество обучения при самых скромных иллюстративных средствах. Дети обязательно поймут и красоту, и выразительность представленных иллюстраций, если вы искренне восхищаетесь ими и хотите донести до детей радость творчества. Ваш внутренний свет отразится в детских работах. Восточная мудрость говорит, что день следует оценивать не тем, что ты получил от него, а тем, что ты в этот день вылил, поэтому девизом всего курса может служить пожелание: "Искренне внесем столько красоты в текущий день, сколько это в наших силах".

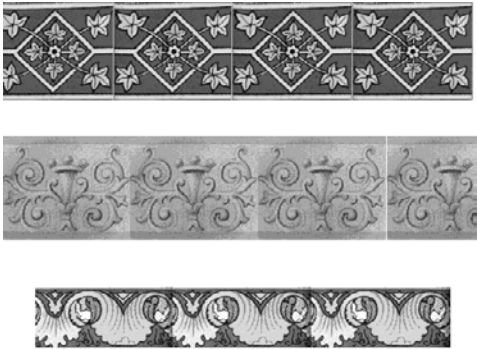


Рис. 6.1



Рис. 6.2

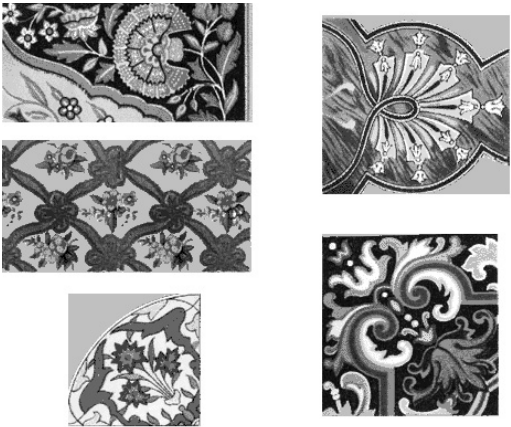


Рис. 6.3



Рис. 6.4



Рис. 6.5



Рис. 6.6



Рис. 6.7



Рис. 6.8



Рис. 6.9

Создание растительного орнамента представлено на рис. 6.10 — рис. 6.16.

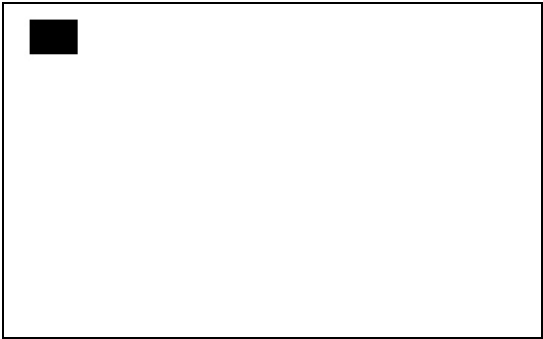


Рис. 6.10

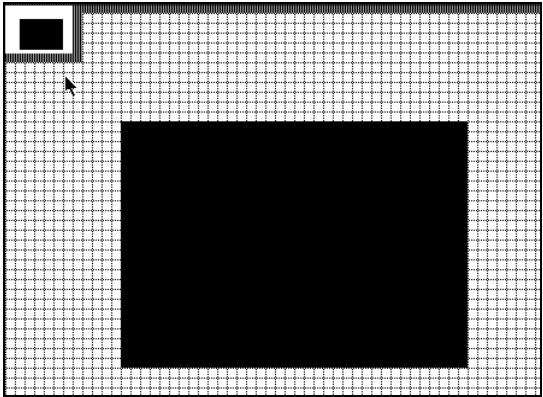


Рис. 6.11

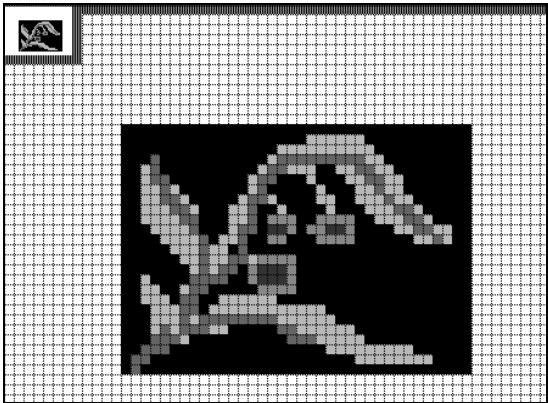


Рис. 6.12

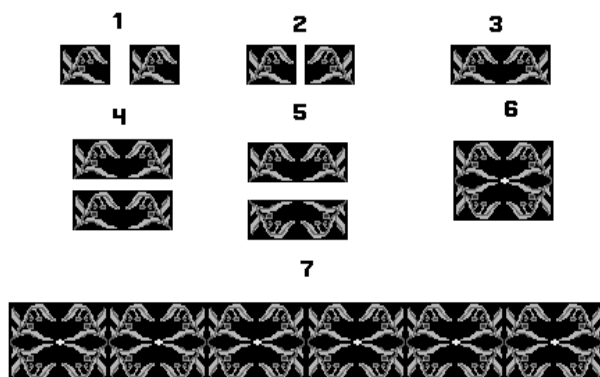


Рис. 6.13

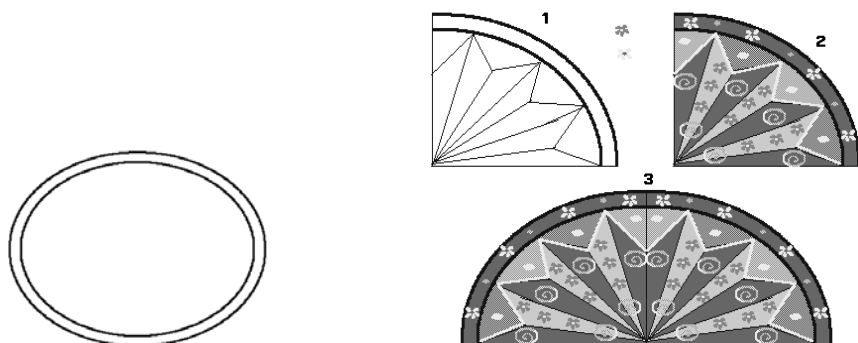


Рис. 6.14

Рис. 6.15

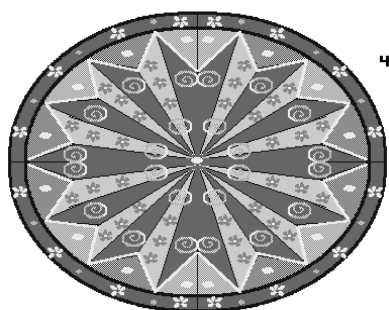
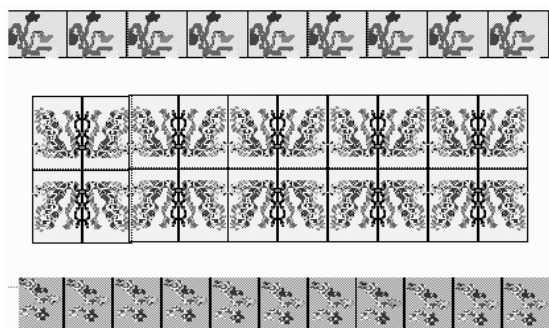


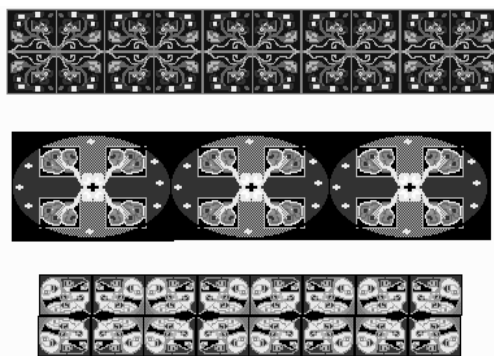
Рис. 6.16

Работы учащихся представлены на рис. 6.17 — рис. 6.25



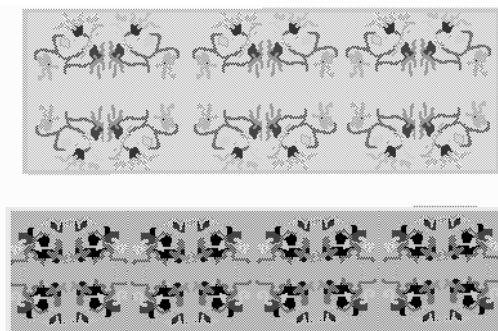
Чмыхова Юлия, 7 лет

Рис. 6.17



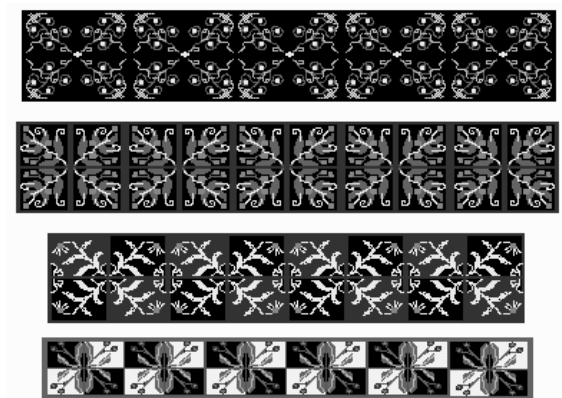
Толстогонов Иван, 9 лет

Рис.6.18

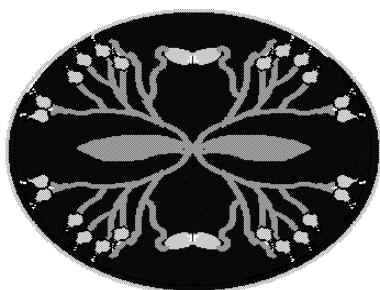


Маслов Андрей, 8 лет

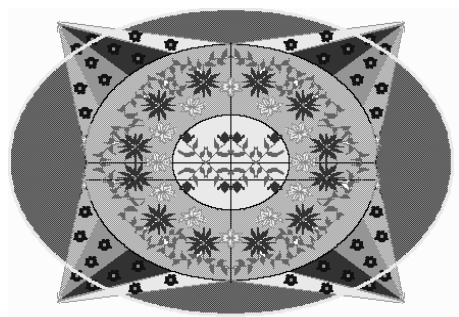
Рис. 6.19



Гришечкин Иван, 9 лет

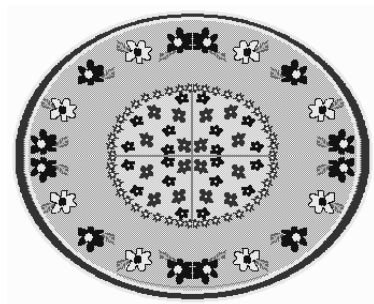
Рис. 6.20

Всеволодов Виталий, 10 лет

Рис. 6.21

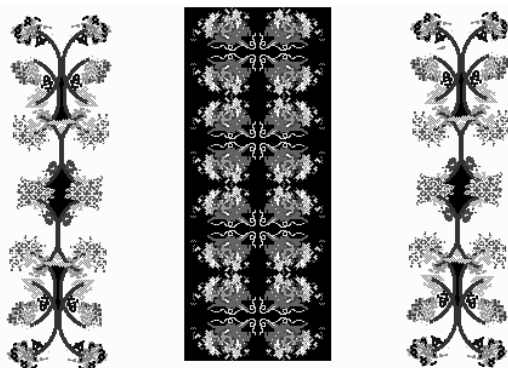
Петракова Наталия, 10 лет

Рис.6.22



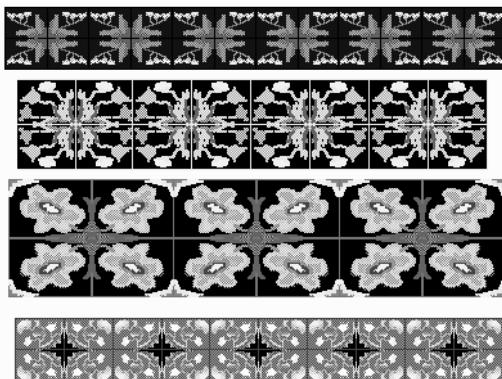
Гришечкин Иван, 9 лет

Рис. 6.23



Буранбаева Влада, 11 лет

Рис. 6.24



Юрченко Анна, 13 лет

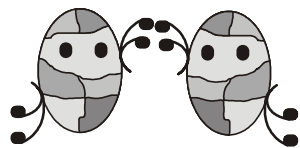
Рис. 6.25

Типичные трудности и методы их преодоления

Трудностей при проведении уроков по теме "Растительный орнамент" не наблюдалось. Эта тема нравится детям, она хорошо ложится на архетипы коллективного бессознательного, поскольку растительные мотивы в народных промыслах России используются повсеместно. Рисование с использованием **микроскопа** дает возможность изобразить не только реальные растительные элементы, но и стилизованные, что создает неограниченные возможности для развития фантазии ребенка.

Урок предоставляет учителю возможность отследить уровень архетипических представлений ребенка и его абстрактного мышления. Анализируя сложность или простоту орнамента, уровень стилизации, если он прослеживается, можно во многом определить общий уровень развития ребенка и направления, по которым с ним следует работать. Особое внимание рекомендуется уделить анализу цветопредпочтения, сложности или простоте использования цветовой палитры, сочетанию красок. Метод работы тот же — не принуждать, а побуждать изменять то, что с очевидностью вызывает дисгармонию. Сначала ребенок учится различать, потом — распознавать, т. к. познать можно только различное. Помогая ему в различении, мы выстраиваем фундамент для дальнейшего продвижения в восприятии цвета, когда оно становится тоньше и глубже.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 6 находятся материалы урока, иллюстративный материал и детские работы.



Урок 7

Дом моей мечты

Цель урока: закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках 1–6, обучение работе инструментами **распылитель, карандаш**.

План урока

1. Обсуждение понятия "мечта".
2. Демонстрация иллюстративного материала (рис. 7.1 — рис. 7.9).
3. Создание учителем рисунка по обозначенной теме. Демонстрация технологии работы инструментами **распылитель, карандаш** (знакомство с новыми инструментами).
4. Демонстрация работ учащихся (рис. 7.19 — рис. 7.24).
5. Самостоятельная работа учащихся.
6. Коллективный анализ детских работ.

Комментарии

Для закрепления навыков работы с инструментами, полученных на предыдущих уроках, необходимо найти интегральную тему, где будут использованы все предыдущие знания и появится насущная необходимость использовать инструменты **распылитель** и **карандаш**. С **распылителем** дело обстоит очень просто: будьте уверены, ваши дети к 7-му уроку уже так или иначе пытались им порисовать, даже если вы очень просили их использовать только те инструменты, которые вы предлагаете на уроках. С **карандашом** — много сложнее, т. к. им рисовать трудно и детям не очень хочется это делать. Поэтому необходим сюжет, который бы дети очень хотели изобразить и в котором никак нельзя было бы обойтись без карандаша. Автор курса предлагает в качестве такого сюжета "Дом моей мечты"; возможно, вы при-

думаете что-либо другое. Почему дом? Дом — это близко и понятно ребенку, кроме того, дом — один из архетипов коллективного бессознательного. К дому у любого человека, вне зависимости от расовой или культурной принадлежности, особое отношение: теплое и глубоко личное. Т. е. в сознании каждого человека, дом — не строение, а нечто гораздо большее. К тому же предлагается рисовать не просто дом, а дом мечты. Детям в этом возрасте еще очень близки сказки, где в сказочных замках живут сказочные герои Шарля Перро, где стоят избышки на курьих ножках и терема из сказок Пушкина. Можно помечтать о любом из домов, даже самом экзотичном, и это всегда приятно. Но изобразить его, не используя карандаш, не получится. Поэтому очень хочется научиться пользоваться карандашом, чтобы дом получился красивым. И возникающие при этом технические трудности — уже что-то вторичное в ткани урока, потому что нужно нарисовать свою мечту как можно выразительнее и привлекательнее. Ребенку очень хочется это сделать.

С точки зрения рисования это — первая попытка нарисовать пейзаж, который пока создается не в трехмерном пространстве, а в плоскости. В черчении это называют "вид спереди" (фронтальный). Главная сложность для ребенка — найти правильные пропорции элементов пейзажа и соотнести их друг с другом.

Композицию, как правило, дети выбирают интуитивно: дом — в центре рисунка, цветы, деревья — элементы, украшающие пейзаж.

На начальном этапе, пока учащиеся не умеют пользоваться библиотекой рисунков, животных для пейзажа, если это необходимо, извлекает из библиотеки учитель. Рекомендуются это делать в виде поощрения, когда пейзаж уже готов, а учитель сочтет нужным показать результат работы с библиотекой. Тогда можно обсудить, кого именно автор мечты хочет видеть в своем пейзаже, какого размера это животное сделать, и где его установить.

Психологически тема интересна тем, что можно предложить обсудить само понятие "мечта". Например, если Пете очень хочется надрать уши Васе, это мечта или желание? При обсуждении выясняется, что мечта такой быть не может, что это — желание. А какой может быть мечта? Какая она? Какая она по весу: легкая или тяжелая? Может ли мечта быть тяжелой? Обсуждаем, опираясь на внутреннюю субъективную реальность ребенка, на его интуитивные ощущения. Выясняется, что мечта — легкая. А какая она по цвету? Светлая или темная? Может ли быть мечта черного или темно-синего цвета? Оказывается, что черной или темной мечта быть не может. Следовательно, если дом — дом мечты, то он может быть только легким и светлым, и пейзаж — тоже светлым. Таким образом выводим ребенка на определенное внутреннее состояние: легкости и света. Главное — не потерять это состояние, преодолевая трудности при реализации задуманного.

На рис. 7.1 — рис. 7.9 приводятся варианты различных домов, которые могут служить материалом для пробуждения фантазии, если ребенок ранее никогда не рисовал себе в воображении дом, в котором он хотел бы жить.

На изображениях некоторых домов можно увидеть резные украшения на окнах, которые часто встречаются в старинных русских городах.

Тема народных промыслов и народных ремесел проходит через весь курс; элементы "деревянного кружева" многие дети рисуют с удовольствием, т. к. кружево, вязаное или деревянное, создает ощущение тепла и уюта, что очень важно для детства, близко ему. Можно *предложить* стилистику народных промыслов, но *не следует настаивать*, т. к. у каждого — своя мечта.

Хороши в качестве иллюстративного материала детские раскраски, которые можно скачать из Интернета. Российские художники, создающие раскраски, хорошо чувствуют мир детства, как правило, их работы учитывают ментальность ребенка. Изображенные в раскрасках домики, деревья, зверушки, просты в рисовании, забавны и милы. А главное — добры и приветливы.



Рис. 7.1



Рис. 7.2



Рис. 7.3



Рис. 7.4



Рис. 7.5



Рис. 7.6



Рис. 7.7

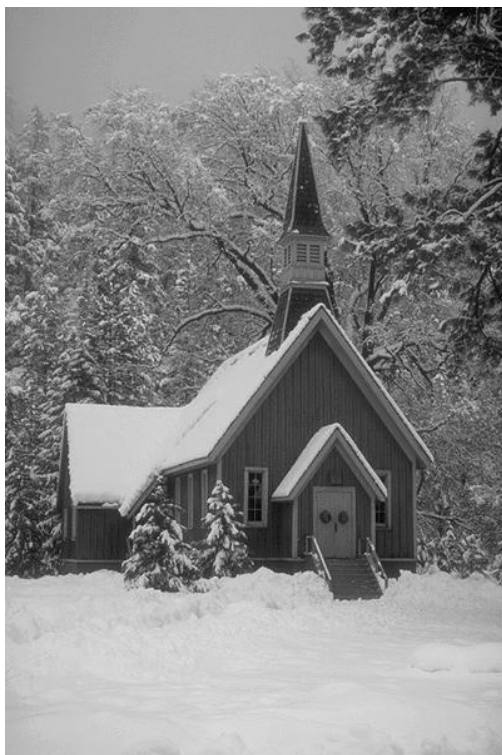


Рис. 7.8



Рис. 7.9

На рис. 7.10 предложен вариант построения дома. При его изображении используется умение прорисовывать мелкие детали в инструменте **микро-скоп** (закрепление материала урока 6), зеркальное их отражение и многократное использование.

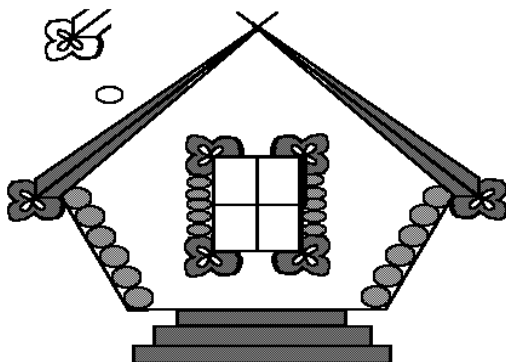


Рис. 7.10

На рис. 7.11 изображен дом, отличающийся по стилистике от первого. На основе этого рисунка будем разбирать технологию работы над темой, приемы, которые эффективно применяются при рисовании пейзажей.

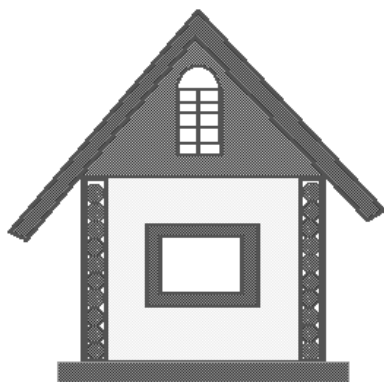


Рис. 7.11

Нарисовав дом, используя **графические примитивы**, построим забор вокруг дома, используя **графический примитив прямоугольник**. Достаточно сделать одну доску забора, затем ее тиражировать на пространство забора вправо от дома. Выстроив забор справа от дома, сделаем его копию и установим ее слева от дома (рис. 7.12).

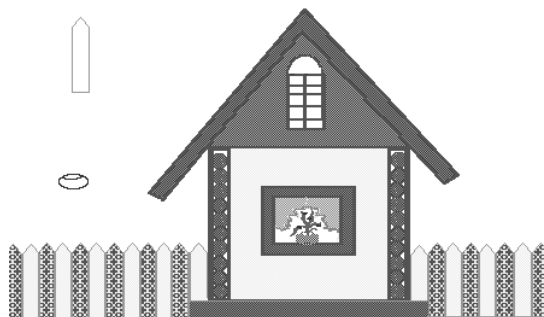


Рис. 7.12

Украсим окно дома занавесками и поставим на подоконник горшок с цветком. Теперь приступим к закраске забора согласно собственному вкусу. Доски забора можно закрашивать одним цветом, а можно варьировать цвет досок. Иногда детям хочется сделать забор ярким и разноцветным, по контрасту. Поскольку это — мечта, то не будем препятствовать, будем только мягко корректировать тона, если они совсем уж не сочетаются. Не рекомендуется перегружать забор **узорами** из палитры узоров.

Затем **карандашом** нарисует контуры крон деревьев, растущих рядом с домом, и залеем их зеленым цветом (рис. 7.13). Прорисуем кистью ветки деревьев (рис. 7.14).



Рис. 7.13

На данном этапе ветки у нас получились лежащими на кроне дерева, а сами деревья — вырезанными из бумаги, т.е. — плоскими. Поэтому части веток необходимо спрятать в крону, а деревьям — придать объем, что мы и сделаем, используя **распылитель** (рис. 7.15). Главное здесь — чувство меры, потому что **распылителем** можно смазать всю картину, придав кронам деревьев вид стога сена. Старайтесь работать цветовыми пятнами, используя имеющиеся в редакторе оттенки зеленого цвета.



Рис. 7.14



Рис. 7.15



Рис. 7.16

Следующим этапом работы будет организация пространства возле дома: посадка цветов и травы. Вот здесь нам и потребуется **карандаш**. Цветы прорисовываем в инструменте **микроскоп**, чем больше у нас будет цветов, различных по форме и цвету, тем лучше. Дети, как правило, нарисовав один

цветок, стремятся "посадить" его везде, стройными рядами, не создавая дру- гих растений. Настоятельно убеждайте их в том, что необходимо разнообра- зие, что цветы строим не ходят, они растут свободно, разбросанно. Траву тоже можно прорисовать в **микроскопе** и тиражировать ее, можно попробо- вать нарисовать **карандашом** (рис. 7.16). Если не проводить горизонтальных линий в той части рисунка, которая расположена перед домом, трава и цве- ты будут висеть в воздухе. Для придания реалистичности необходимы гори- зонтальные линии, которые зрительно отодвигают дом от нас. Тогда про- странство перед домом зрительно увеличивается. Это самая ответственная часть работы и — потому, что инструмент новый, и потому, что дети интуи- тивно должны почувствовать это пространство.

Теперь закрасим небо и нарисуем парящую птицу. Птицу рисуем в **микро- скопе** (рис. 7.17). Детям очень нравится простота изображения птиц. Важно соблюсти пропорции при рисовании птицы и чувство меры, определяя их количество (иногда учащиеся запускают в небо стаю птеродактилей). Рису- нок готов (рис. 7.18).

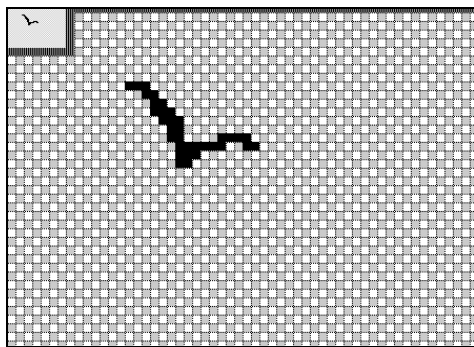
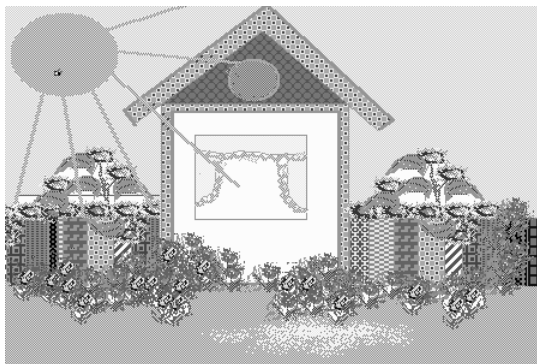


Рис. 7.17



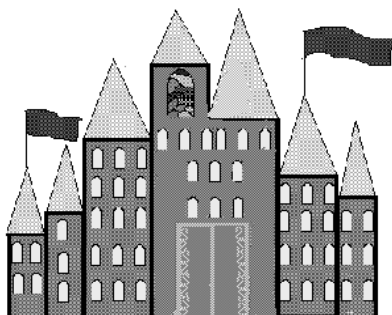
Рис. 7.18

Детские работы по теме представлены на рис. 7.19 – рис.7.24.



Вакурова Даша, 11 лет

Рис. 7.19



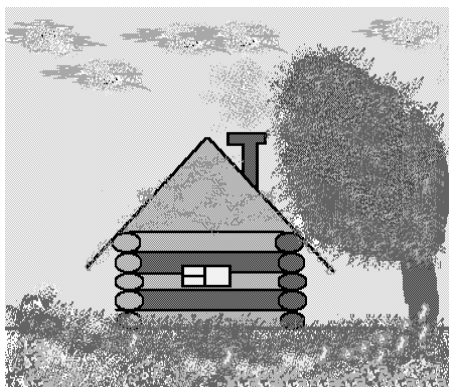
Всеволодов Виталий, 10 лет

Рис. 7.20



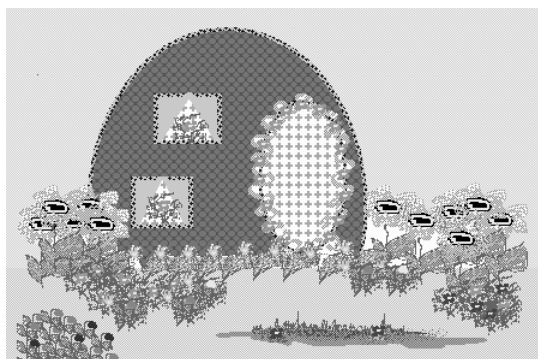
Брель Николай, 11 лет

Рис. 7.21



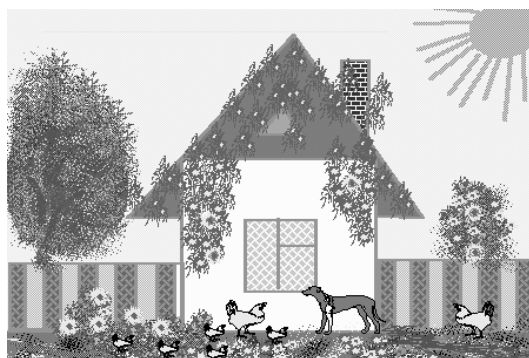
Авакян Рузанна, 13 лет

Рис. 7.22



Миксюк Арина, 11 лет

Рис. 7.23



Вахромова Ольга, 11 лет

Рис.7.24

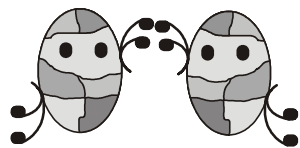
Типичные трудности и методы их преодоления

Тема рассчитана на два урока, т.е. на 4 учебных часа. Объем работы большой, и хотелось бы увеличить количество часов для более тщательной проработки рисунка. Однако удержать интерес ребенка к одной теме на протяжении большего времени на данном этапе обучения сложно. На рис. 7.19 — рис. 7.24 приведены детские работы, которые не очень тщательно проработаны с точки зрения взрослого, но находятся на пике тщательности этой возрастной категории на данном этапе обучения. Интерес к мелкой прорисовке и получение удовольствия от нее приходят с темой "пейзаж", когда ученики уже свободно владеют всем инструментарием редактора.

Иногда дети с завышенными требованиями к себе хотят сразу нарисовать волшебные замки, да еще не хуже, чем выдающиеся художники. Они усложняют и композицию, и технологию, в результате наступает разочарование в себе и утрата интереса к работе. Рекомендуется мягко корректировать их планы, предлагая более реальные и простые варианты, стараясь сохранить при этом образ, созданную автором мечту. Важно достижение успеха *каждым* ребенком на *каждом* уроке, и наша задача — помочь ему в этом.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 7 находятся материалы урока, иллюстративный материал и детские работы.

Урок 8



Павловопосадские платки

Цель урока: закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках 1–7, обучение работе с командой **Rotate** (Произвольный поворот).

План урока

1. Рассказ о художественных промыслах России и павловопосадском платочном промысле.
2. Демонстрация иллюстративного материала.
3. Создание учителем рисунка по обозначенной теме. Демонстрация технологии работы командой **Rotate** (новый инструмент).
4. Демонстрация работ учащихся (рис. 8.13 — рис. 8.18).
5. Самостоятельная работа учащихся.
6. Коллективный анализ детских работ.

Комментарии

Темой "Павловопосадские платки" открывается цикл занятий, посвященных народным промыслам. Для детей в возрасте 7–12 лет слова "народные промыслы" мало что говорят, поэтому им нужно рассказать, как вообще рождалось народное искусство, что служило побудительным мотивом для человека, который вдруг начал создавать то, что впоследствии стало называться народным промыслом. И в самом деле, как рождается любой промысел?

Предлагается авторская версия относительно рождения павловопосадских платков, возможно, у вас будет другая.

На Руси женщины всегда любили покрывать голову платком, потому что это удобно и красиво. Зимы у нас холодные, платок — необходимость. Мастерицы из Оренбурга научились вязать на спицах платки из козьего пуха, да

такие красивые и сложные узоры вывязывали, что прославились на всю страну.

А в маленьком городке Павловский Посад, который находится в Московской области, женщины стали делать платки из ткани, как правило, однотонные. Хорошие были платки: теплые, мягкие, удобные, но не радостные. Одной из женщин, которая была веселым и жизнелюбивым человеком, захотелось украсить платок, сделать его ярким и праздничным. Она взяла краски и украсила свой платок диковинными цветами, да так искусно, что другие жительницы городка тоже захотели носить яркие, красивые платки. Каждая из них придумывала свои узоры и цветы, выражая этим свой собственный светлый и радостный душевный мир, свое понимание красоты. Постепенно сложилась традиция, которая вобрала в себя лучшие фантазии женщин, и слава о рукодельницах распространилась по всей Руси. К мастерам Павловского Посада стали обращаться с заказами обитательницы других городов. Сложился промысел, традиции которого передавались из поколения в поколение. Каждое поколение добавляло что-то новое — свое выражение радости жизни, любви к ней, потому что любое творчество исходит от любви к жизни, от желания ее украсить, ибо не бывает художественного творчества от ненависти, скуки и безразличия.

В 1795 году крестьянин Иван Лабзин открыл фабрику по выпуску шелковых платков. В середине XIX его правнук Яков Лабзин начал производство шерстяных платков с красочным набивным рисунком. 1870–1880-е годы можно характеризовать как время расцвета платочной мануфактуры. В 1881 году Яков Лабзин получает звание поставщика государыни великой княгини Александры Петровны "с правом иметь на вывеске вензелевое изображение Имени Ея Императорского Высочества". В 1870-м и 1882 годах предприятие награждается серебряными медалями Всероссийских художественно-промышленных выставок.

Павловские платки периода 1860–1870-х годов стилистически мало отличались от платков московских мануфактур, которые преимущественно декорировались так называемым "турецким" узором, стилистика которого восходит к тканым восточным шалям. Этот узор наиболее характерен для русских тканых и набивных платков первой половины XIX века. Он предполагает использование определенных орнаментальных мотивов в виде "боба" или "огурца", геометризованных растительных форм.

В России интерес к искусству Востока был достаточно устойчив на протяжении всего XIX века. Некоторые исследователи ошибочно связывают с павловским платком исключительно цветочную орнаментацию, хотя павловские шали с "турецким" узором также были довольно разнообразны. Позднее платки с "турецким" узором также входили в ассортимент Павловпосадской платочной фабрики, хотя их выпускали значительно меньше, чем платков с цветочным орнаментом.

Линия оформления шалей и платков цветочными мотивами получает большое развитие в 1870-х годах. Изображение цветов можно встретить и на тканых шелковых и набивных ситцевых платках, произведенных в первой половине XIX века на других российских фабриках, но, пожалуй, в лабзинских шалах впервые этот декор стал применяться столь мощно и разнообразно. Во второй половине XIX века изображение цветов, причем в несколько натуралистической трактовке, было очень модным. Вероятно, это было обусловлено свойственными всей эпохе романтическими тенденциями связи человека с живой природой. Предпочтение цветочным мотивам отдавалось в вышивке, кружеве, тканях. Букетами цветов декорировали фарфор, жостовские подносы, их изображения стали появляться в росписи интерьеров. Так что в украшении шалей цветами проявилось стремление павловских мастеров сделать модный товар, который будет пользоваться спросом у покупателей.

Рисунки шалей 1870–1880-х годов очень разнообразны и говорят о высоком профессионализме художников фабрики. Композиции платков тех лет решались пышно, торжественно или, напротив, легко и изящно. В их декоре наряду с цветочными использовались орнаментальные мотивы стилей предшествующих эпох: стилизованные ветви, завитки, условно решенные вазоны, фестончатые ленты в сложных разворотах. В изображении цветов предпочтение отдавалось садовым, в первую очередь, розам и георгинам.

Изделия фабрики всегда высоко ценились в России и за ее пределами. Они привлекают тщательной разработкой рисунка, в основе которого лежат цветочные, реже — орнаментальные композиции. Для того чтобы сделать ассортимент платков более разнообразным, для них закупали рисунки у московских художников и так называемые "образцовые платки" других мануфактур. Для использования своими рисовальщиками приобретали также репродуцированные изображения различных цветов, выполненные французскими и немецкими художниками.

Конец XIX — начало XX века можно рассматривать как время окончательного сложения стиля павловского платка. Особой популярностью в эти годы пользовались шали двух типов. К первому относятся шали из тонкой полупрозрачной шерсти. Узор таких шалей набивался на кремовом или цветных грунтах, чаще всего черном или красном. Орнамент включал объемное изображение цветов, собранных в букеты, гирлянды или разбросанных по полю платка. Иногда цветы дополняли тонкими орнаментальными полосками или небольшими элементами стилизованных растительных форм. Отличительной особенностью павловских платков была безупречная гармония в подборе цветовых сочетаний и отдельных элементов декора. Не случайно предприятие получает в 1896 году высшую награду промышленной выставки в Нижнем Новгороде: право изображения Государственного герба на вывесках.

Второй тип павловской шали, сложившийся в то время, — это шали из плотной шерстяной ткани. Их отличают характер набойки, колорит, построенный на сочетании немногочисленных ярких красок с преобладанием красного цвета, и, конечно, рисунок. Букеты цветов на таких платках, как правило, заключены в различной формы медальоны из вытянутых "огурцов" или дополнены вписанными в композицию платка геометрическими фигурами из орнаментальных полос или цветочных гирлянд. Композиционно акцент делается на угол платка, узор заполняет почти всю поверхность ткани. Не заполненным рисунком остается лишь центр платка.

С середины 1920-х годов традиционный цветочный орнамент получает несколько иную трактовку. Цветочные формы в эти годы укрупняются, обретая порой почти осязаемую объемность. Колорит платков строится на ярких сочетаниях красных, зеленых, синих и желтых красок.

Рисункам послевоенного периода свойственна декоративная насыщенность, более плотная скомпонованность цветочного узора. Цветовая и композиционная наполненность рисунка со сложными светотеневыми разработками соответствовала общей тенденции развития прикладного искусства тех лет.

В последнее десятилетие проводится работа по восстановлению рисунков старых павловских шалей. Создание новых рисунков ведется в двух направлениях. Наряду с развитием классической линии появились новые, современные рисунки, учитывающие общеевропейские тенденции развития платка. В соответствии с модой и стилем времени меняется цветовой строй изделий. Колористическая гамма строится на гармоничном сочетании сближенных тонов с преобладанием бежевых, охристых, коричневых и зеленых.

Мода на павловопосадские платки не проходит вот уже более двухсот лет.



Рис. 8.1



Рис. 8.2

Можно совершить виртуальную экскурсию в музей павловопосадской мануфактуры по адресу www.platki.ru в Интернете. Образцы платков из музея представлены на рис. 8.1 — рис. 8.6.



Рис. 8.3



Рис. 8.4

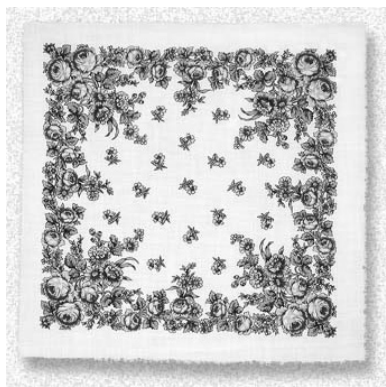


Рис. 8.5

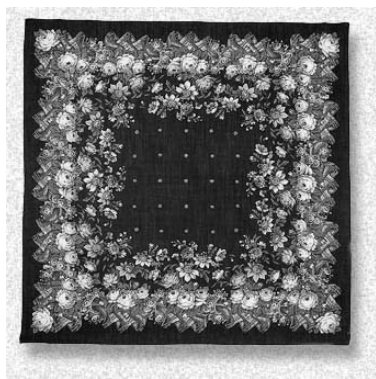


Рис. 8.6

Если учителю удастся принести на урок образцы павловопосадских платков, то это придаст уроку большую наглядность и эмоциональную наполненность. Ребенку очень важно подержать в руках то, что он будет рисовать, почувствовать, ощутить.

Технология создания платка на экране представлена на рис. 8.7 — рис. 8.11. Собственно, вся тема была придумана для того, чтобы показать команду **Rotate**, но показать в таком контексте, который побуждал бы эту команду освоить, ибо без нее невозможно обойтись, а нарисовать платок очень хотелось бы.

Создание платка начинается с построения квадрата. Создать на глаз точный квадрат очень трудно, будем стремиться приблизиться к этому. Прикидываем, каких размеров он должен быть, чтобы на экране разместилось 4 таких квадрата. Создав один квадрат, далее используем ту же технологию, что и при создании орнаментов с зеркальным вертикальным и горизонтальным отображением.

Приступим к созданию платка (рис. 8.7).

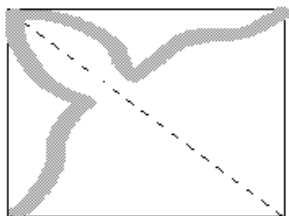


Рис. 8.7

Рисуем квадрат (**графическим примитивом прямоугольник**), проводим пунктирную диагональ, выбираем форму **кисти** для рисования каймы. Здесь можно взять **кисть** потолще, чтобы на прорисованной ею линии позднее расположить цветочный рисунок. Но это — по желанию, т. к. возможно рисование каймы и **узорами**. Основная трудность — создание симметричного рисунка относительно диагонали квадрата, скорее всего, учителю придется помогать в этом некоторым ученикам. Как правило, несколько человек из группы не справляются с этим этапом работы достаточно хорошо. Если угол платка получается несимметричным, то даже при большом старании в дальнейшем, платок "не вытянуть", не исправить. Поэтому следует помогать учащимся в преодолении этого этапа создания композиции.

Прорисовав форму каймы, попробуем ее украсить. Здесь пригодятся умения рисовать в **микроскопе** и тиражировать нарисованное изображение (рис. 8.8).

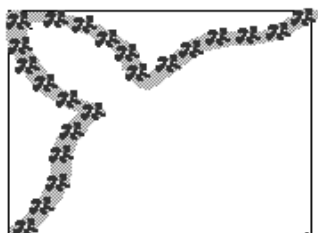


Рис. 8.8

Больше нам диагональ не нужна, стираем ее **ластиком**, а от правого нижнего угла квадрата, как от центра, строим окружность (применив графический примитив **овал**). Расположив на окружности уже прорисованный цветок, выделим таким образом центр платка. Ненужную часть окружности сотрем **ластиком**, в **микроскопе** нарисуете цветок по крупнее и посложнее, чем предыдущий (рис. 8.9). Выберем в панели инструментов **рамку**, "оденем" в нее наш цветок и в меню **Edit** выберем команду **Rotate**. Повернем наш цветок так, чтобы он был параллелен диагонали квадрата, зафиксируем (тиражируем) его несколько раз внутри квадрата для создания законченной композиции угла платка. Закрасим поле платка черным цветом (рис. 8.10).

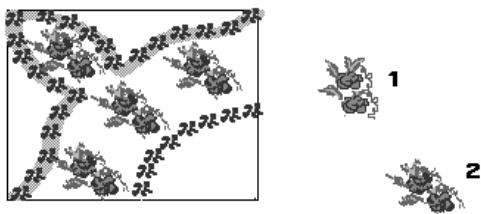


Рис. 8.9

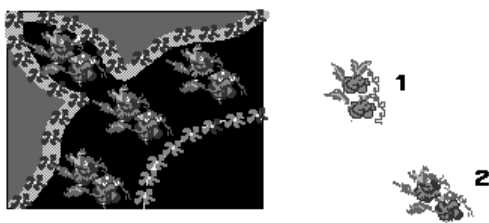


Рис. 8.10

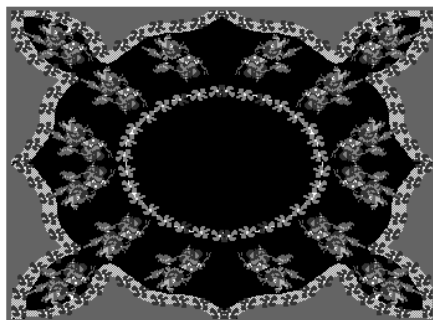


Рис. 8.11

Теперь соберем платок из четырех квадратов подобно тому, как мы собирали элемент орнамента, содержащий горизонтальное и вертикальное зеркальные отображения (рис. 8.11). Полученный платок имеет неровные края. Выравниваем его, заключив в больший квадрат и залив черным цветом промежутки между квадратами.

Можно считать, что платок готов. Однако, существует возможность дополнительно его украсить, введя окаймление из **палитры узоров** (рис. 8.12).

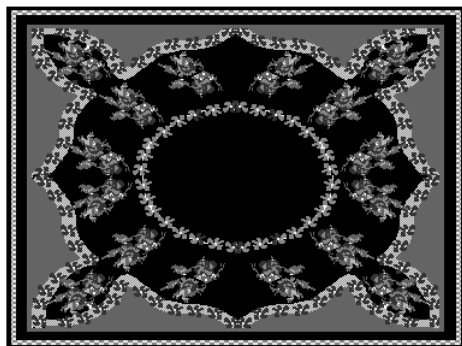
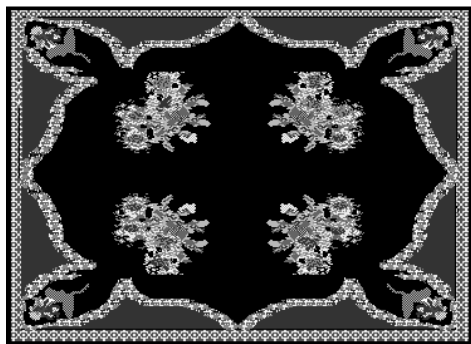


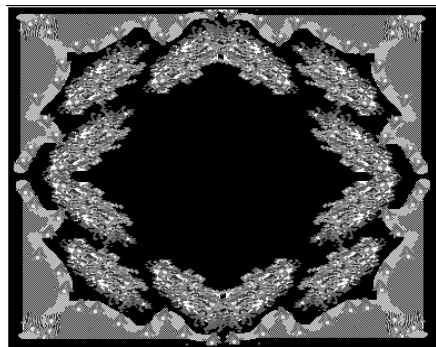
Рис. 8.12

Детские работы представлены на рис. 8.13 — рис. 8.18.



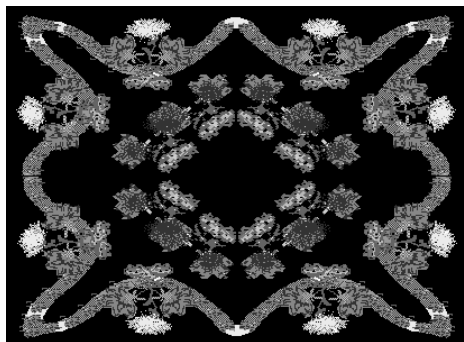
Коренчук Александра, 12 лет

Рис. 8.13

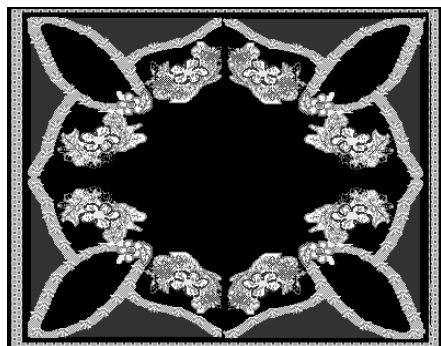


Ладыжнский Юра, 11 лет

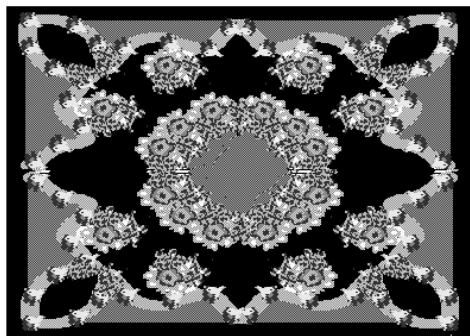
Рис. 8.14



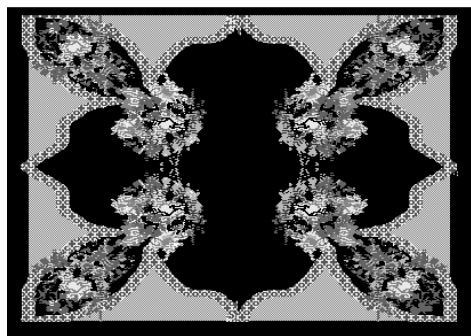
Бердникова Надя, 12 лет

Рис. 8.15

Умникова Юлия, 12 лет

Рис. 8.16

Васильев Роман, 10 лет

Рис. 8.17

Крылов Александр, 11 лет

Рис. 8.18

Типичные трудности и методы их преодоления

Технические трудности при создании композиции уже были описаны: создание симметричного относительно диагонали квадрата рисунка. Все остальные этапы работы были много раз повторены на предыдущих уроках, поэтому выполняются сравнительно легко.

Проблемой является подбор палитры цвета для платка, гармоничное сочетание этих цветов. Часто дети — представители этнических меньшинств, родившиеся и выросшие в других регионах (Кавказ, Средняя Азия) создают платки сообразно присущей этому этносу традиции, несмотря на то

что всем одинаково объясняют каноны цветовой гаммы павловопосадских платков. Эти случаи — ярчайшие примеры коллективного бессознательного. Иногда ребенок родился и вырос в Санкт-Петербурге, а в работах его прослеживается цветопредпочтение Востока. Выясняется, что родители там родились и выросли, генетические корни ребенка — восточные.

В таких случаях при коллективном анализе работ рекомендуется тщательно разбирать отличия в цветопредпочтении, объяснять детям, почему такие различия происходят, и как это замечательно, что мы такие разные. Мир от этого становится только ярче, светясь своими различными гранями, создавая красочную мозаику.

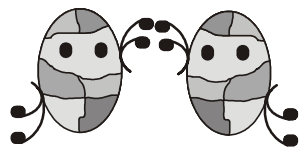
Следует отметить, что в Средней Азии (Узбекистане) существует около 40 слов для обозначения оттенков синего и голубого, а люди, живущие в средней полосе России их просто не видят. У эскимосов существует более 30 слов, обозначающих оттенки белого цвета. Люди, живущие в средней полосе России и в Средней Азии их не различают... Таким образом, отмечаем, что цветоразличение человека во многом зависит и от климатических условий, в которых этот человек родился и вырос.

Преобладание холодной гаммы в Азии вызвано тем, что людям в жарком климате хочется зрительно остудить предметы. Даже в самую большую жару, только приближаясь к фонтану или бассейну, стенки которого выложены голубой плиткой, испытываешь чувство прохлады.

Люди, живущие на Севере, Северо-Западе России, на Урале, в Сибири, где зимы морозные, а лето гораздо короче, чем на юге и не такое жаркое, испытывают желание зрительно согреть предметы. Поэтому в народных промыслах этих климатических зон очень много теплых тонов.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 8 находятся материалы урока и детские работы.

Урок 9



Работа с текстом

Цель урока: освоение навыков работы с текстом, работа в клавиатурном тренажере **BabyTape**.

План урока

1. Демонстрация учителем работы с текстом в редакторе.
2. Самостоятельная работа учащихся по созданию подписи рисунка шрифтами различных размеров.
3. Сочинение письма и украшение письма рисунком по собственному выбору.
4. Коллективный анализ детских работ.

Комментарии

Технология работы с текстом описана в уроке 1. Дети уже научились рисовать достаточно осмысленно, они создают композиции, которые хотели бы сохранить. Подписывать и сохранять детские работы на каждом уроке — большая нагрузка для учителя, поэтому можно без ущерба для качества передать функцию подписывания учащимся. Для того чтобы урок не носил механический характер, необходимо предложить работу для освоения клавиатуры с кириллицей, которая будет если не интересной, то хотя бы осмысленной. Прежде чем предложить работу в клавиатурном тренажере, дети должны почувствовать, что им это насущно необходимо. Поэтому, продемонстрировав, как переключаться на кириллический шрифт в редакторе Picture maker и в операционной системе, предложим сделать стандартную подпись: фамилия учащегося, его имя и возраст. Работа для ребенка не из легких, т. к. нужно запомнить, каким образом получается заглавная буква, где искать запятую и точку. Можно предложить написать текст подписи

размерами от 1 до 5, потом включить двойную растяжку по вертикали, затем — по горизонтали, и наконец — по горизонтали и вертикали одновременно. Дети пишут с большим интересом, если им предложить менять цвет текста. Не рекомендуется на этом уроке предлагать использовать тени, курсив (италик), подчеркивание, обводку, поскольку это может создать информационную перегрузку и в результате учащиеся вообще ничего не запомнят.

После того как написаны фамилия и возраст, можно предложить детям написать кому-нибудь письмо. Это не обязательно должен быть человек: можно адресовать письмо любимой кошке, собаке или хомяку, попугаю. Например, "Здравствуй, любимый хомяк Гоша! Спешу тебе сообщить о своих успехах на уроках компьютерной графики" Детей очень радует мысль, что письмо — это совсем не скучно, и они с удовольствием пытаются что-то изобразить (как правило, с большим количеством грамматических ошибок). Если письмо написано и осталось еще время до окончания урока, предложите детям украсить письмо простым рисунком: цветами, деревом, солнышком, травой, орнаментом.

На перечисленную работу уходит 2 часа. После того как дети убедились, что писать — совсем не просто и для этого требуется хорошее знание клавиатуры, следующие 2 часа можно посвятить работе в клавиатурном тренажере **Babytype**. Тренажер яркий, веселый и динамичный, игровой. Если учащимся очень понравилось работать в нем, затратьте на это еще пару часов. Можно будет темам, которые рассчитаны на 6–8 часов, уделить меньше времени.

На рис. 9.1 приведены упражнения, которые предлагаются на уроке.

1. Иванова Катя, 10 лет.
 2. Иванова Катя, 10 лет.
 3. Иванова Катя, 10 лет.
 4. Иванова Катя, 10 лет.
 5. Иванова Катя,
 10 лет.

Рис. 9.1

На рис. 9.2 приведено письмо, написанное ребенком.

Типичные трудности и методы их преодоления

Как показывает опыт, дети легко меняют размеры шрифтов и делают это с удовольствием. Наибольшую трудность для них представляет выбор типа

шрифта (**Change Font — RUS_BOLD.FAC**). Этот момент приходится повторять еще много раз на последующих уроках. Недостаток знания клавиатуры невозможно ликвидировать парой уроков в клавиатурном тренажере. Нужные навыки придут постепенно, не стоит их форсировать и требовать от учащихся пространных текстовых документов. Достаточно двух-трех строчек.

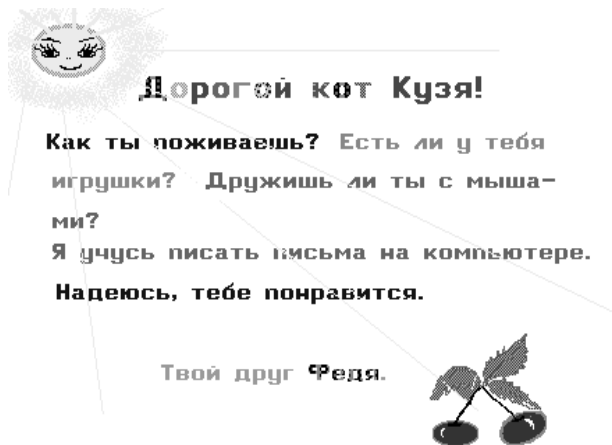
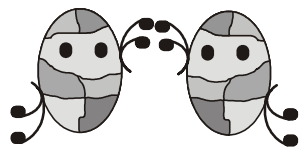


Рис. 9.2

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 9 находятся материалы урока.

Урок 10



Храм

Цель урока: закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках 1–9. Работа с командой **scale**. Понятие композиции художественного произведения.

План урока

1. Рассказ о законах композиции. Психологическая настройка на тему "Храм".
2. Демонстрация иллюстративного материала (рис. 10.1 — рис. 10.6).
3. Создание учителем рисунка по обозначенной теме с объяснением технологии работы. Объяснение принципов работы команды **Scale** (новый инструмент).
4. Демонстрация работ учащихся (рис. 10.21 — рис. 10.26).
5. Самостоятельная работа учащихся.
6. Коллективный анализ детских работ.

Комментарии

Данная тема является первой, где сделана попытка сознательного построения многоплановой композиции рисунка.

Композиция (от лат. *Compositio* — составлять) означает составление, соединение, сочетание различных частей в единое целое в соответствии с какой-либо идеей. Порой словом "композиция" называют картину как таковую — органическое целое с выраженным смысловым единством, подразумевая при этом, что рисунок, цвет и сюжет объединяются. Изображать — значит устанавливать соотношение между частями, связывать их в единое целое и обобщать.



Рис. 10.1



Рис. 10.2



Рис. 10.3



Рис. 10.4



Рис. 10.5



Рис. 10.6

В пластических искусствах композиция объединяет частные моменты построения художественной формы (реальное или иллюзорное формирование пространства и объема, симметрия и асимметрия, масштаб, ритм и пропорции, нюанс и контраст, перспектива, группировка, цветовое решение и т. д.). Композиция организует как внутреннее построение произведения, так и его соотношение с окружающей средой и зрителем.

Более полное изложение теории композиции можно прочитать в искусствоведческом очерке, <http://vm.msun.ru/Oixt/Kompozic/Kompozic.htm>

На уроке не ставится задача тщательного разбора архитектуры культовых сооружений. Можно предположить, что каждый ребенок видел в своей жизни церковь, собор хотя бы на картинке. Главное — создать настрой на святыню категориями, понятными детям.

Попытаемся установить разницу между значениями слов "храм" и "церковь". Храм — это что-то большое, и не только по размерам или величественности. Не случайно говорят, например, "храм науки", "храм искусства". Храм — как святилище. Что такое святилище? Происходит от слова "свято", "священный". У каждого в душе есть что-то святое, какое-то понятие — очень высокое, неоспоримое, светлое. Например, мама, Родина. Ребенок обычно это понятие сформулировать не может, но состояние понимает. Попробуем его выразить красками. Каждый человек гораздо больше ощущает, чем может осознать и тем более выразить словами. Для детей, имеющих низкую оценку себя взрослыми и сверстниками, такое невербальное выражение — дополнительная возможность самореализации и самовыражения, часто целительное. Как показывает опыт, работа с группами детей с запаздыванием психологического развития, а также с группами детей, имеющими низкие оценки по другим предметам, приносит впечатляющие результаты и существенно повышает самооценку детей.

Очевидно, что говорить о строгом соответствии архитектурным канонам построения храма не приходится, такая задача и не ставится. Попытаемся изобразить строение, которое напоминало бы храм, обозначало бы храм.

Сначала построим два прямоугольника, из которых будем составлять центральную часть храма. Если внимательно рассмотреть форму куполов православных соборов, то она напоминает скорее усеченный овал, чем круг. Поэтому построим овал (рис. 10.7). Перенесем часть овала на маленький прямоугольник, зафиксируем его, и в **микроскопе** подрисуем "маковку" купола (по А. С. Пушкину: "Блещут маковки церквей и святых монастырей").

Выйдя из **микроскопа**, **резиновой линией** нарисуем крест над куполом, затем полученную конструкцию установим на большой прямоугольник (рис. 10.8).

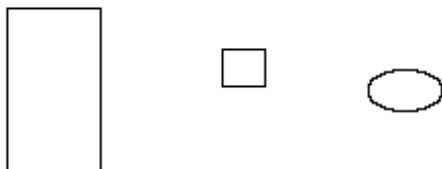


Рис. 10.7

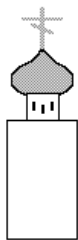


Рис. 10.8

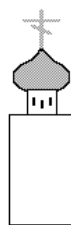
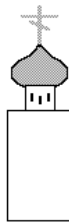
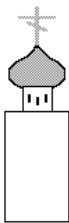


Рис. 10.9

Мы получили центральную часть храма. Создадим 3 копии этого рисунка (рис. 10.9). Затем командой **Scale** изменим размеры правой и левой копии так, чтобы они были меньше центральной части и как-то отличались друг от друга (рис.10.10).

Полученные фигурки частично утратили свои контуры после масштабирования. **Рамкой** "придвинем" их к центральной части и **графическими примитивами** дорисуем недостающие детали (рис. 10.11).

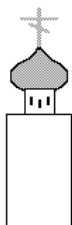


Рис. 10.10

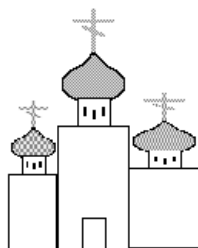


Рис. 10.11

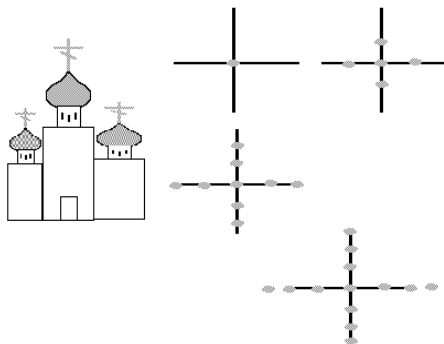


Рис. 10.12

На Руси купола церквей располагали по кресту, центром креста служил главный купол. Таким образом, у нас может быть или один купол собора, или 5 куполов, или 9 куполов, или 13 куполов (рис. 10.12). Представим себе, что у нас 5 куполов. Все 5 никогда не будут видны целиком, под каким бы ракурсом мы церковь ни рассматривали, поэтому контуры еще двух куполов зафиксируем на рисунке. В этом случае удобнее вырезать **рамкой** купол, зафиксировать его и имеющийся рисунок наложить на купол. Лишние детали стираем в **микроскопе**. Контуры храма готовы.

Часто церкви ставили на холмах, на возвышенностях, чтобы они были видны издалека, и сияние куполов освещало дорогу к храму. Поставим наш храм на холме, для этого **карандашом** нарисует склоны холма, а на заднем плане проведем линию, которую будем затем оформлять (рис. 10.13).

Представим себе, что на заднем плане (достаточно далеко от храма) располагается роща. **Карандашом** прорисовываем контуры рощи и закрашиваем образовавшуюся замкнутую область зеленым цветом (рис. 10.14).

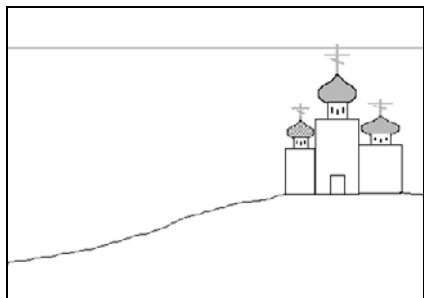


Рис. 10.13

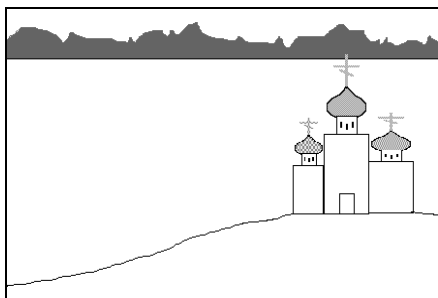


Рис. 10.14

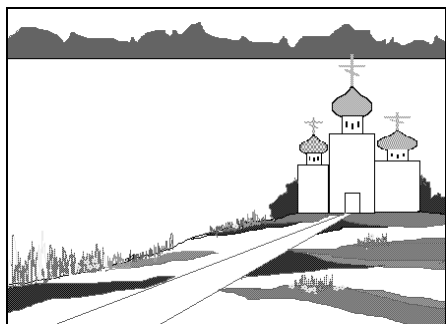


Рис. 10.15

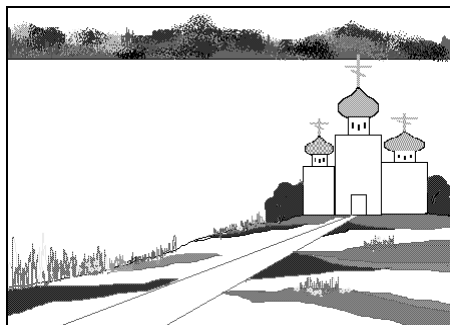


Рис. 10.16

Нарисуем в **микроскопе** вершину ели и зафиксируем ее на заднем плане, создавая более рельефные контуры (рис. 10.17).

Для уравнивания композиции и создания ощущения большего пространства на заднем плане, нарисует **карандашом** контуры озера, затем сделаем копию рожи, расположенной на заднем плане. Таким способом будем выстраивать отражение рожи в воде озера (рис. 10.18).

Создадим вертикальное зеркальное отображение копии и зафиксируем его на пространстве озера (рис. 10.19). Оформим пространство луга, нарисовав какую-нибудь растительность. Закрасим луг (рис. 10.20). Нам со всей очевидностью не хватает оттенков зеленого и желтого, в дальнейшем научимся создавать оттенки цвета по собственному усмотрению, однако включать технологию создания цвета на данном уроке — явная перегрузка.

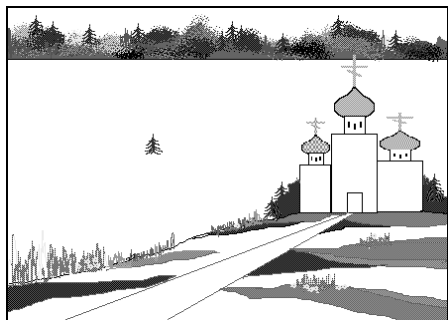


Рис. 10.17

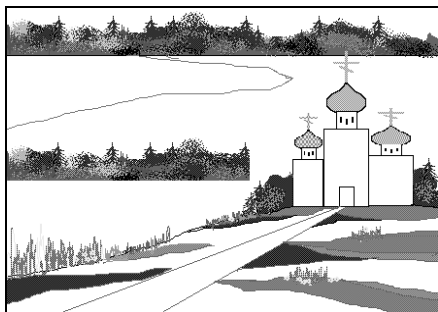


Рис. 10.18

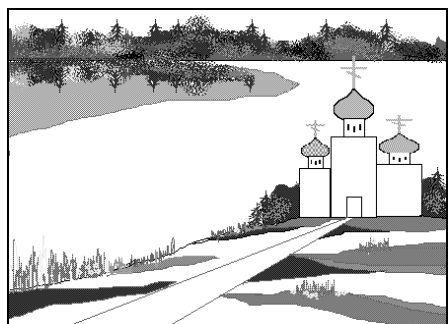


Рис. 10.19

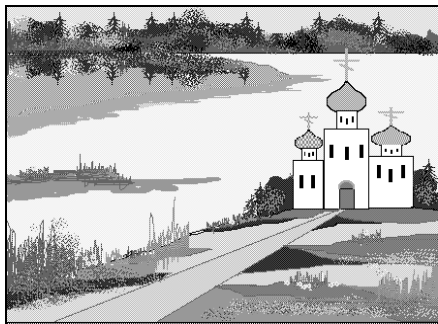
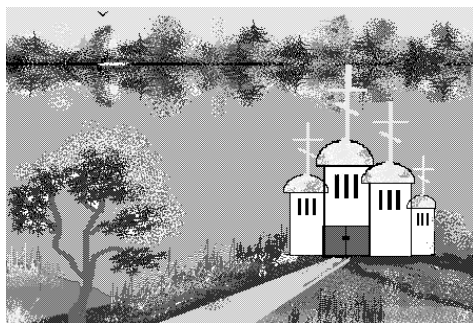


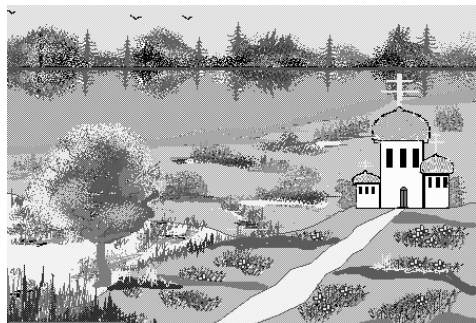
Рис. 10.20

Тема предусматривает работу в течение 4 учебных часов.

Работы учащихся по теме урока представлены на рис. 10.21 — рис. 10.26.



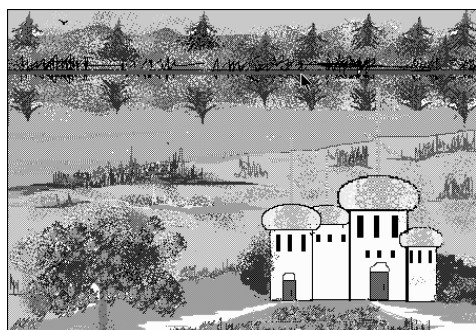
Дементьев Иван, 9 лет

Рис. 10.21

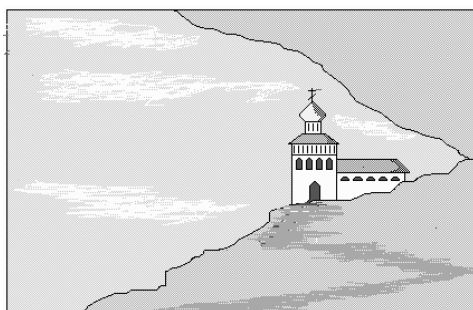
Гришечкин Иван, 9 лет

Рис. 10.22

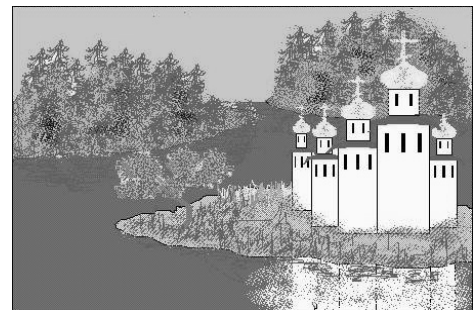
Параскева Евгений, 11 лет

Рис. 10.23

Дахнович Андрей, 9 лет

Рис. 10.24

Цветкова Света, 13 лет

Рис. 10.25

Савков Герман, 13 лет

Рис. 10.26

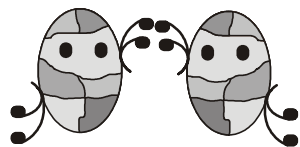
Типичные трудности и методы их преодоления

Технологически тема "Храм" сложна, т. к. вводится много новых представлений. Это первая попытка "ухода в пространство". Основной акцент следует делать на прорисовку горизонтальных линий для создания ощущения пространства, т. к. дети часто создают рисунок, одну часть которого можно определить, как "вид спереди", а другую — как "вид сверху". Например, изображение храма — вид спереди, луга и озера — вид сверху, т. к. озеро они рисуют не с вытянутыми контурами, а с круглыми, как оладушки. В таком случае рекомендуется взять какой-либо предмет, например книгу, и предложить рассмотреть, какие контуры будет иметь книга, если смотреть на нее сверху, спереди, сбоку. На ощущение пространства и пропорций в создаваемой картине выходим интуитивно, детям это легко удастся, о чем свидетельствуют их работы.

Тема "Храм" в данной интерпретации ориентируется на православные русские святыни. Необходимо учитывать, что в классе могут быть представители иных конфессий, с другой храмовой традицией. Необходимо проявить уважение к их вере. Поэтому учителю приходится познакомиться с основами разных религий, их атрибутикой, традицией. Отметим, что храмовое строительство при всей разнице религий имеет много общих черт. Учитель может подобрать собственную коллекцию храмов мира, используя ресурсы Интернета.

Тема "Храм" может использоваться и для работы со старшими школьниками в связке с историей, историей города, мировой художественной культурой.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 10 находятся материалы урока, иллюстративный материал и детские работы.



Урок 11

Работа с библиотекой изображений

Цель урока: освоение навыков работы с библиотекой изображений (выбор тематического раздела библиотеки, выбор изображения из раздела, извлечение изображения, изменение размеров изображения, перемещение изображения по экрану, фиксация изображения).

План урока

1. Демонстрация учителем работы с библиотекой изображений.
2. Самостоятельная работа учащихся с библиотекой изображений.
3. Создание композиции с использованием библиотечных изображений.
4. Коллективный анализ детских работ.

Комментарии

Библиотека картинок в редакторе **Picture Maker** векторная, что позволяет масштабировать изображения (картинки) как в сторону уменьшения их, так и в сторону увеличения без искажения формы оригинала. Библиотека содержит обширный каталог тематических разделов. Некоторыми разделами дети пользуются с удовольствием: Animal (Животные), РМ (Стандартная библиотека редактора Picture Maker), для использования других требуется фантазия как учителя, так и ребенка. Например, можно из нот сделать орнамент рокайль и т. д.

Автор курса считает, что использование изображений, созданных разработчиками редактора, желательно свести к минимуму. Оно способствует развитию манипуляционных, но не художественных навыков, т. к. художествен-

ное качество библиотечных изображений весьма спорно. Более того, размещение библиотечных изображений на "живых" детских работах часто выглядит чем-то бутафорским, плохо сочетающимся с тканью детского рисунка.

Однако библиотека — одна из инструментальных возможностей редактора и должна быть изучена.

Для более успешного усвоения работы с библиотекой картинок необходимо выбрать сюжет для рисования. Автор предлагает сюжет — интерьер офиса. Он интересен тем, что можно поговорить о цвете в конкретном контексте интерьера рабочего помещения, о физиологическом влиянии цвета на человека. Можно рассказать детям о профессии художника-дизайнера, о проблемах дизайна вообще. Каждому из детей со временем придется обустроить свое жизненное пространство, и очень полезно зафиксировать в сознании ребенка мысль о том, что такие знания и умения ему жизненно необходимы. Проблемы дизайна в современной России — не праздные, о чем свидетельствует вопиющая безвкусная помпезность в жизненном пространстве нуворишей. Чувство вкуса прививается с детства, с возрастом оно становится лишь глубже и тоньше.

Мебель для офиса, как и всякий продукт человеческого труда, всегда связана с характером жизни людей, с их бытом, поэтому она должна меняться в той мере, в какой меняется эта жизнь и этот быт.

Если в прошлом столетии в основу конструирования изделий было положено стремление к импозантности, пышности, то в наши дни основополагающими мотивами являются удобство, целесообразность и простота.

Ведь в наше время изменились и способы производства, и условия жизни людей. В отличие от старых кустарных способов производства современная техника позволяет не только создавать целесообразные и экономичные образцы мебели, но и варьировать их. Современная мебельная промышленность научилась конструировать так называемую секционную мебель, которая позволяет из небольшого количества стандартных щитов, полок, ящиков, дверей и т. д. строить различные шкафы, секреты и многие другие виды оборудования интерьера с широким использованием новых материалов. Таким образом, современное производство позволяет достичь единства и целостности окружающей нас предметной среды, соединив в одно целое форму и функцию, форму и материал, форму и технологию.

Главная цель художественного конструирования — обеспечить удобство пользования предметом, создать гармонически целостную, эстетически совершенную форму. Общей специфической особенностью художественного творчества является способность художника-конструктора совмещать конструктивное мышление с чувством пространства, формы и цвета. Помимо профессиональной художественной подготовки художник-конструктор должен обладать инженерными знаниями, глубоко разбираться в физиологиче-

ских, психологических и эстетических потребностях человека, которому предназначаются его разработки.

Удобство пользования и красота формы — важнейшие критерии композиции промышленных изделий, предназначенных удовлетворять материальные и духовные потребности человека.

Пропорции промышленных изделий должны быть связаны с размерами человека и особенностями зрительного восприятия формы, должны быть ему соразмерны. В этой связи уместно напомнить формулу философа Древней Греции Протагора: "Человек — есть мера (критерий) всех вещей".

Цвет как элемент композиции во многом определяет красоту промышленных изделий.

Великий немецкий поэт Гете писал: "Цвета действуют на душу: они могут вызвать чувства, пробуждать эмоции и мысли, которые нас успокаивают или волнуют, они печалят или радуют". Исследованием влияния цвета на человека занимаются как психологи, так и физиологи. В первой четверти нашего века большой популярностью пользовались опыты французского ученого Ферэ. В одной серии своих опытов он измерял силу сжатия руки человека при облучении цветовыми лучами. Один из испытуемых под воздействием оранжевого цвета сжимал руку в 1,5 раза сильнее, а под воздействием красного цвета в 2 раза сильнее, чем в обычных условиях. Интересные опыты поставил в начале тридцатых годов в Германии известный психоневропатолог Гольдштейн. Человеку завязывали глаза и облучали руки либо красным, либо синим светом. При воздействии красного света человек стремился развести руки в стороны, а при воздействии синего света наоборот, свести их. Синий цвет считается самым холодным из цветов. Он подчеркивает действие теплых цветов и благодаря этому свойству часто выбирается художниками как фон для противопоставления деталям, имеющим интенсивные теплые окраски. Зеленый цвет — успокаивающий, его действие снижает глазное давление, способствует нормальному наполнению кровеносных сосудов, т. е. дает более устойчивое и спокойное цветовое восприятие.

Очень важна роль цвета при выборе интерьера рабочего помещения — офиса. Например, если окрасить стены помещения в красный цвет, то у человека сначала появляется аппетит, потом — немотивированная агрессия, затем — резкая утомляемость.

Поэтому задачу можно сформулировать следующим образом: из картинок библиотеки выбрать мебель и предметы, которые необходимы для офисного помещения, зафиксировать их на экране, учитывая пропорции. Выбрать цвет стен и напольного покрытия таким образом, чтобы помещение было максимально комфортным как с психологической, так и с физиологической точки зрения.

Для вызова библиотеки изображений используем меню **Tools | Library** (Инструменты | Библиотека). На экране дисплея появилось диалоговое окно (рис. 11.1). При запуске библиотеки первым появляется тематический раздел библиотеки **People** (Люди). Для просмотра содержания раздела активизируем строку **View Picture** (Просмотр картинок).

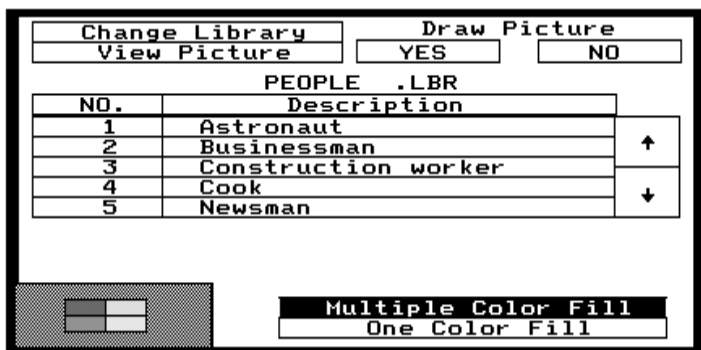


Рис. 11.1

Последовательным нажатием левой клавиши мыши производится просмотр изображений, содержащихся в разделе. Когда изображение для фиксации на экране выбрано, следует нажать правую клавишу мыши — таким способом осуществляется отказ от дальнейшего просмотра тематического раздела библиотеки. На вопрос диалогового окна **Draw Picture** (Рисование картины) отвечаем **Yes**. Выбранное из библиотеки изображение появляется на экране дисплея в верхнем левом углу. Бегущая рамка обозначает, что изображение можно перемещать по экрану. Введем внутрь области, ограниченной бегущей рамкой (выделенная область) стрелку и нажмем левую клавишу мыши. Рамка останавливает движение, ее можно перемещать по экрану. Выбрав желаемое расположение изображения, нажимаем левую клавишу мыши, и изображение помещается внутрь рамки. Расположив стрелку вне рамки, нажимаем левую клавишу мыши. Изображение окрашивается красками, выбранными разработчиками. Для отказа от бегущей рамки нажимаем левую клавишу мыши вне пространства рамки. Изображение зафиксировано. При желании можно изменить цвета, которыми раскрашено изображение. Простые цвета перекрашиваем, используя **заливку**, сложные цвета (из **палитры узоров**) перекрасить можно только **кистью**. Обратите внимание, что при работе с библиотекой у нас по умолчанию активизирован режим **Multiple Color Fill** (Многоцветный режим). Этот режим обозначает, что выбранное изображение будет раскрашено сообразно представлениям разработчиков. Активизировав режим **One Color Fill** (Одноцветный режим), мы можем создавать собственную раскраску изображений. Для этого из **палитры цветов** выбираем цвет контура изображения, из **палит-**

ры узоров — цвет закрашки. Рекомендуется выбирать белый цвет закрашки, в этом случае различные части изображения можно окрашивать различными цветами. Режим **One Color Fill** удобен, например, в том случае, когда мы создаем фантастических животных: золотого оленя для новогодней открытки, розового динозавра для фантастического пейзажа, и т. д.

Для перехода в другой тематический раздел библиотеки необходимо левой клавишей мыши нажать на строку **Change Library** (Замена раздела библиотеки), после чего переходим в каталог тематических разделов (рис 1.2).

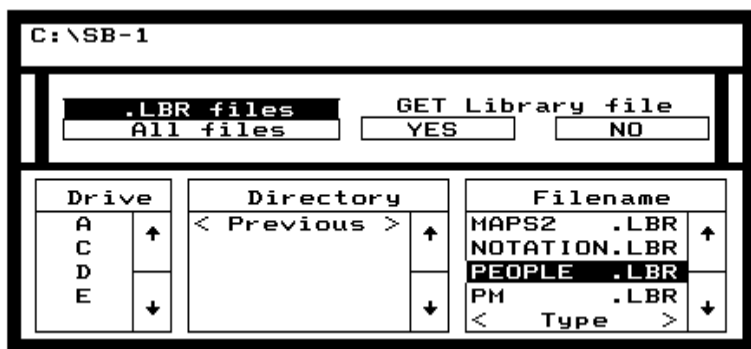


Рис. 11.2

В разделе **Filename** (Название раздела библиотеки) выбираем необходимый раздел и извлекаем его для просмотра, ответив утвердительно на вопрос **Get Library File** (Извлечь раздел библиотеки) диалогового окна. Стрелки справа от раздела **Filename** позволяют в поисках нужного тематического раздела прокручивать содержание библиотеки.

Теперь научимся изменять размеры библиотечного изображения. Для этого извлечем на экран дисплея из библиотеки любое изображение, введем в пространство, очерченное бегущей рамкой, стрелку и нажмем правую клавишу мыши. Движение рамки останавливается, двигая мышь мы увеличиваем или уменьшаем размеры изображения. Делая эти изменения, мы сохраняем пропорции изображения или искажаем их в соответствии с преследуемыми целями. Окраска и фиксация полученного изображения производится ранее описанным способом.

Для освоения навыков работы с библиотекой изображений учащимся предлагаются следующие задания.

Задание 1

Осуществить просмотр тематических разделов библиотеки с извлечением и фиксацией на экране понравившихся изображений.

Задание 2

Создать связную композицию по собственному выбору, соблюдая пропорции изображений, включенных в композицию. Например, "интерьер офиса", "зоологический парк", "фантастический мир" и т. д.

Создадим композицию "интерьер офиса". Для этого обозначим трехмерное пространство, используя **резиновую линию** (рис. 11.3). Из тематического раздела библиотеки **РМ** извлечем мебельную стенку, изменим ее размеры и зафиксируем на заднем плане (рис. 11.4).

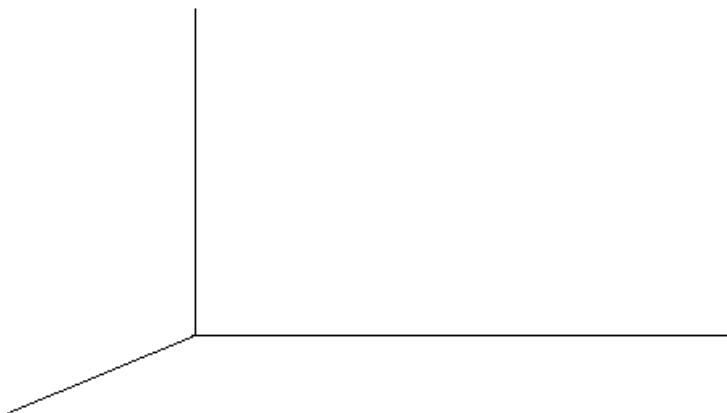


Рис. 11.3

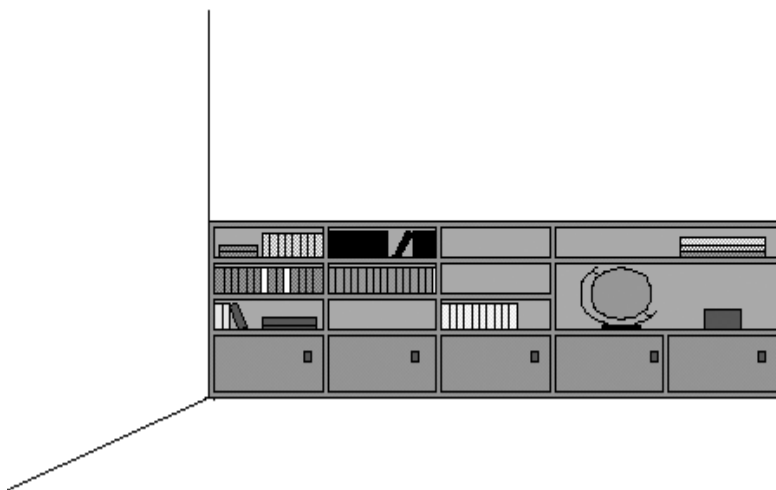


Рис. 11.4

Окрашена стенка довольно мрачно, поэтому попробуем изменить окраску тех ее частей, которые поддаются перекрашиванию с помощью **заливки**. При этом будем помнить, что мы создаем интерьер служебного помещения, где яркие тона неуместны. Из того же раздела библиотеки извлечем предметы, которые могут быть полезны в офисе (рис. 11.5). Изменим окраску пенала для бумаг, сделаем листы бумаги разноцветными.

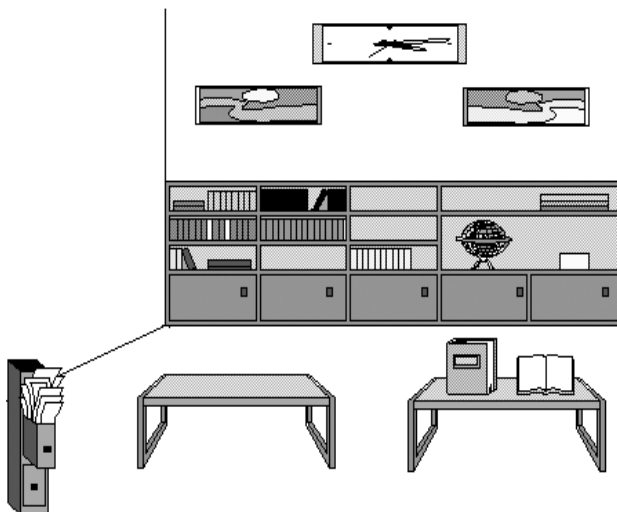


Рис. 11.5

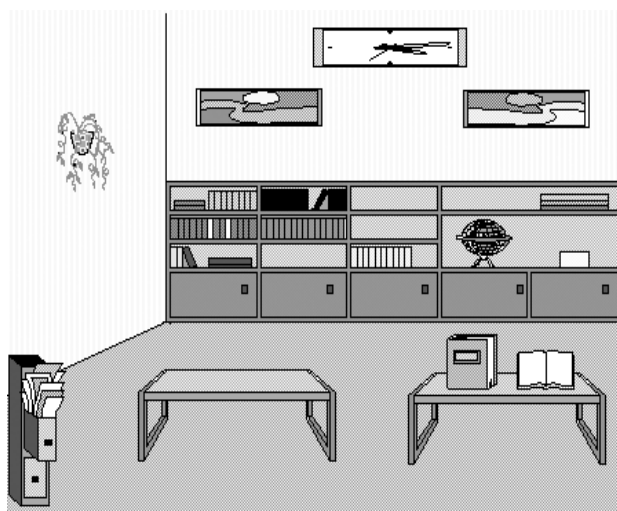


Рис. 11.6

Теперь займемся озеленением офиса. Попробуем изобразить выющую растительность на стене (рисуем в **микроскопе**). Подберем цвет обоев. Затем создадим в **Tools | Edit Pattern** цвет, который будет у напольного покрытия. Для этого в шахматном порядке смешаем темный бирюзовый цвет с желтым. Рисунок завершен (рис. 11.6).

Типичные трудности и методы их преодоления

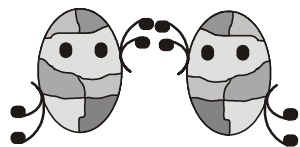
Главная трудность — перегруженность детских композиций. Детям нравится извлекать и устанавливать предметы, и это понятно. Однако возможно, что здесь присутствуют и более глубинные причины, едва ли не на уровне архетипов. Для примера сравним японские рисунки пером (японцам — 7000 лет) и нашу хохлому (нам — 2000 лет). В первом случае создается ощущение невесомости и прозрачности, света и воздуха, хохлома же — яркая, сочная, по сравнению с живописью японцев — тяжелая.

Интересный эксперимент провели психологи: предложили русским и американским студентам из существующего набора мебели создать интерьер комнаты. Американцы взяли всего несколько предметов, в их представление об интерьере входила организация свободного пространства с небольшим количеством функциональных предметов. Русские студенты в комнате разместили максимальное количество мебели.

Интересны наблюдения дизайнеров помещений: в 90-е годы, когда появилось много новых материалов, дизайнеры старались применить их все, в результате чего перегруженность композиций была ужасающей. В 2000-е годы появилась тенденция избегания предметной множественности, стал прослеживаться акцент на работу не только с цветом, но и с освещением. Интерьеры стали воздушнее, прозрачнее, дышать в них стало легче. Возможно, тенденция к предметной множественности и перегруженности — болезнь роста, возраста нации. Так или иначе, учителю следует объяснить детям, что чувство меры — это хорошо, а уж как дети справятся с этим заданием, покажет урок.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 11 находятся материалы урока.

Урок 12



Новогодние фантазии

Цель урока: наработка навыков использования команды **Edit Pattern**, создание новых цветов и оттенков с использованием этой команды. Знакомство с новогодним декором, используемым в католической и православной христианских традициях.

План урока

1. Демонстрация учителем работы с командой **Edit Pattern**.
2. Рассказ о новогодней и рождественской открытке, ее атрибутах и символах. Демонстрация иллюстративного материала к уроку (рис. 12.1 — рис. 12.9).
3. Демонстрация работ учащихся (рис. 12.12 — 12.21).
4. Самостоятельная работа учащихся.
5. Коллективный анализ работ.

Комментарии

Уроки 12–14 посвящены новогодним и рождественским праздникам, самым сказочным, волшебным и теплым (по внутреннему ощущению) в году. Подготовка к ним в христианском мире начинается задолго до самих праздников, имеющих собственную атрибутику и символику. На использовании этой символики и строятся уроки. Новогодние фантазии — обширная тема, каждый учитель может трактовать ее по-своему. Предлагаемая автором трактовка обращена к декору праздника, его многоликости и многовариантности как в католической, так и в православной традициях. Иллюстративный материал (рис. 12.1 — 12.9) позволяет выбрать направления, по которым будут предлагаться задания для учащихся. Дети с удовольствием рисуют снеговиков, у которых головной убор — не традиционное ведро, а

шляпа, шапка, платок, корона. Иллюстративный материал позволяет расширить представления ребенка о новогодних украшениях помещения, т. к. он содержит и атрибутику католической традиции. Наблюдения показывают, что учащиеся часто предпочитают рисовать семью снеговиков, а не одинокого снеговика, причем семьи их, как правило, многодетны.

Цель занятий — представить множество милых, забавных украшений к празднику, создающих ощущение тепла, уюта, сказочности. Любой праздник нужно подготовить, потрудившись, и самому надо быть готовым к празднику в своей внутренней реальности. Уроки 12–14 призваны создать предощущение праздника, волшебства и светлого, теплого чуда.

В изложенном далее рассказе об открытке содержится описание символики и цветовой гаммы, которую используют для изображения праздников, поэтому он полезен для всех трех уроков.

Поздравительная открытка появилась для того, чтобы в какой-то мере заменить личные визиты для поздравления с праздником и выражения чувств. Открытку придумал английский государственный чиновник Генри Коул в конце XVIII века. Он попросил художника Джона Хорсли нарисовать и размножить литографическим способом открытку по случаю Рождества. Затея удалась, и в течение XIX века получила широкое распространение во многих странах. В 1898 году появились первые отечественные поздравительные открытки, выпущенные Общиной святой Евгении.

Поздравительная открытка имеет собственную символику. Символы принято подразделять на культурные и естественные. Культурные символы — это коллективные образы, принятые в цивилизованных обществах и предназначенные для выражения общественных идей и истин. Естественные символы (индивидуальные и коллективные) являются бессознательной реакцией человеческой психики на явления внешнего и внутреннего мира.

В оформлении поздравительных открыток присутствуют как культурные, так и естественные символы. Каждый праздник имеет свой набор символов и характерных сюжетов, которые отражаются в оформлении поздравительных открыток. В начале XX века разделение сюжетов на рождественские и новогодние было достаточно отчетливым. Например, Дед Мороз являлся рождественским персонажем, а календарь, часы — новогодними атрибутами. Е. В. Иванов в книге "Новый год и Рождество в открытках" приводит следующую таблицу.

Символы и сюжеты рождественских открыток	Символы и сюжеты новогодних открыток
Рождественские сцены, Вифлеемская звезда, люди идут в церковь или из нее, "подглядывают" за установкой елки, сам праздник	Год, дата, календарь, часы, жанровые сценки, гулянья, хороводы, застолье, карнавалы, шампанское, вино, рюмки, фужеры, музицирование

Символы и сюжеты рождественских открыток	Символы и сюжеты новогодних открыток
Дед Мороз, ангелы	"Новый год", "Старый год", гном, трубочист
Подарок, елка или ее ветки, шишки, острелист, пальмовая ветвь	Деньги в разных вариантах, цветы, клевер
Колокол, колокольчик, свечи.	Гриб, игральные кости, ключи, колесо
Ночь, звезды, луна, зима, снег	День, лето
Пейзаж, река, ручей, мост, лодка, действие происходит вне помещения, оформление рисунка с помощью рамки.	Только культурная символика, промышленная техника, воздушные шары

Поздравительные открытки отражают не только личностные особенности их авторов, но и духовные запросы населения стран-изготовителей в каждый определенный промежуток времени, систему их ценностей и символов. Если сравнить дореволюционные открытки иностранного и российского производства, то в том и другом случае присутствуют элементы культурной и естественной символики, однако соотношение их существенно отличается. На иностранной открытке преобладает культурная символика, в то время как на российских открытках — естественная.

Символика советских новогодних поздравительных открыток включает в себя элементы символики дореволюционного Рождества и Нового года. Из нее исчезло почти все, что напрямую связано с христианством и дореволюционным бытом, но осталось то, что имеет более древнее, дохристианское происхождение.

Наиболее часто встречающимися персонажами новогодних и рождественских открыток являются *Дед Мороз* и *Снегурочка*.

Мы называем его Дедом Морозом, для жителей США он — Санта-Клаус, в Швеции Юльгумте, и т. д. При всем многообразии имен он имеет единый облик: большая седая борода, шуба, посох и много подарков — в руках, корзине или мешке за спиной. Считается, что реальным прототипом Деда Мороза был св. Николай, который родился в III веке н. э. По преданию, св. Николай спас впавшую в нищету семью, подбросив им через окно (по другой версии — через дымовой ход) три мешочка с золотом (по другой версии — три золотых яблока). И эти мешочки с золотом (яблоками) попали в девичьи чулочки, подвешенные сушиться. Поэтому и в наши дни в ожидании Санта-Клауса в протестантских и католических странах дети оставляют свои чулки и носки у камина, а уж Санта-Клаус знает, куда и какие подарки положить.

В нашей стране Дед Мороз как персонаж рождественских праздников появился в конце XIX — начале XX века. В привычном для нас сочетании объединены два образа: Дед и Мороз, каждый из которых имеет свое значение и свое происхождение.

У славян Дедами называли прародителей, которые охраняли род и его представителей — в первую очередь, детей. Задолго до появления Санта-Клауса в славянской мифологии существовал Мороз — персонаж сказок, заботливый хозяин снежного царства. В соответствии с мифологией у Мороза есть внучка — Снегурочка, она добра, помогает людям, приносит радость.

Во всем мире наряженная елка стала необходимой принадлежностью Рождества, а в государствах, входивших в СССР, — Нового года. Истоки ее символики связаны с мифами и ритуалами обновления. Вечнозеленое дерево с древнейших времен означает вечную жизнь, бесконечный и неумирающий дух. Как рождественское дерево елка пришла в Россию в начале XIX века.

Символическими атрибутами поздравительных открыток являются снег, снежинки, сосульки, морозные узоры, лыжи, санки, коньки, поскольку Рождество и Новый год приходятся на самый разгар зимы. Звезды и луна, присутствующие на поздравительных открытках, говорят о том, что основное действие рождественского и новогоднего праздников происходит ночью. Колокола и колокольчики, изображенные на открытках, символизируют колокольный звон, который в рождественскую ночь разливался над дореволюционной Россией.



Рис. 12.1



Рис. 12.2



Рис. 12.3



Рис. 12.4



Рис. 12.5



Рис. 12.6



Рис. 12.7



Рис. 12.8



Рис. 12.9

Рассмотрим процесс создания новых цветов, которые дети будут подготавливать для своих рисунков. Для этого воспользуемся командой **Tools | Edit Pattern**. На экране появляются два прямоугольника, под которыми находится вопрос, следует ли сохранять изменения. Под **Палитрой узоров** справа на экране находится, как мы помним, еще одна палитра; пе-

реход от одной палитры к другой осуществляется нажатием правой клавиши "мыши". Мы уже создавали новые цвета, но на данном уроке следует акцентировать эту технологию, т.к. умение смешивать цвета для получения новых оттенков очень полезно для самого понимания цвета как такового. Другими словами, дети имеют возможность прочувствовать и поэкспериментировать, как создается холодный оттенок теплого цвета, какие цвета следует смешать для получения желаемого оттенка. Например, теплый красный цвет, добавленный в зеленый, создает теплый оттенок зеленого цвета, а лиловый цвет, добавленный в красный, создает холодный оттенок.

Первую палитру, которая содержит как простые, так и составные цвета, изменять не следует, ею будем пользоваться в том виде, в котором она существует. Создавать собственные цвета будем во второй палитре, в которой нам предложены готовые узоры.

Как можно было убедиться на предыдущих уроках, нам не хватает различных оттенков одного и того же цвета. В качестве примера создадим оттенки красного.

Для этого выберем какой-нибудь узор из нижней палитры, которым не предполагается пользоваться (рис. 12.10). Закрасим левый прямоугольник красным цветом и в шахматном порядке станем добавлять в него черный цвет (рис. 12.11). В правом прямоугольнике видим, какой узор у нас получается. Бордовый цвет приобретает глубину и насыщенность. Сохраним этот оттенок, ответив **Yes** на поставленный вопрос о сохранении цвета. Затем смешаем красный цвет с цветом бордо (рис. 12.12), и т. д.

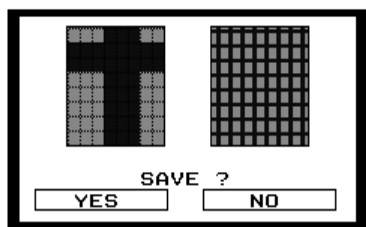


Рис. 12.10

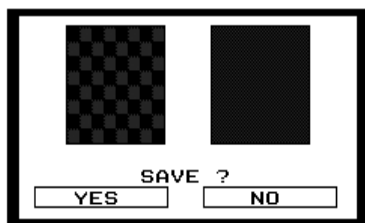


Рис. 12.11

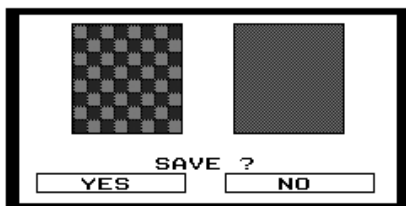


Рис. 12.12

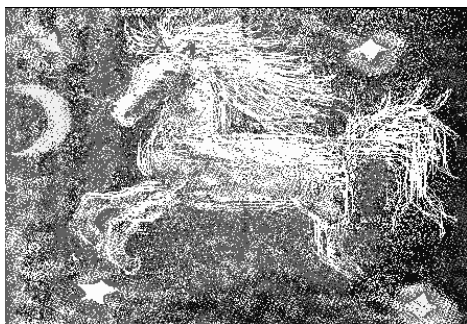
Для создания новогоднего и рождественского декора нам понадобятся всевозможные оттенки красного, синего и золотого цветов. Лучше их создать заранее, решив, какой именно сюжет будет выбран. Орнаментальное украшение незамысловатых рисунков придаст им нарядность и праздничность, а также способствует повторению технологии создания орнаментов и более полному пониманию роли орнамента как элемента украшения.

Новогодние фантазии



Мусаева Таира, 12 лет

Рис. 12.13



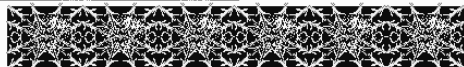
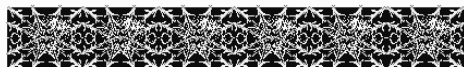
Сарылова Света, 12 лет

Рис. 12.14

Если учителю удастся принести на урок рождественские венки, декоративные свечи, подсвечники и другие элементы декора, чтобы дети их могли подробно рассмотреть и подержать в руках, это придаст уроку более реалистичное направление. Детям очень важно ощутить предметы, которые они будут изображать, т. е. напитаться дополнительно кинестетическими (сенсорными) ощущениями.

На рис. 12.13 — рис. 12.21 представлены детские работы по теме урока.

Новогодние фантазии



Данилин Евгений, 11 лет

Рис. 12.15



Рис. 12.16



Андрей Дахнович, 9 лет

Рис. 12.17



Чурбанов Артем, 11 лет

Рис. 12.18



Тимофеева Женья, 12 лет

Рис. 12.19



Александров Саша, 11 лет

Рис. 12.20



Коренчук Александра, 12 лет

Рис. 12.21

Типичные трудности и методы их преодоления

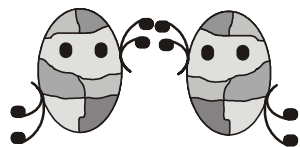
Трудностей на этом уроке не наблюдается. Очевиден душевный подъем детей и радость. Продолжаем работать над цветовой гармонией рисунка и уравниванием композиции рисунка.

Попробуйте вспомнить свои самые сокровенные детские новогодние переживания и ощущения: запах ели, мерцание гирлянд на елке в полутемной комнате, ожидание подарков, запах мандаринов. Для многих взрослых запах мандаринов, которые с трудом "доставались" к Новому году, остался дивным запахом новогоднего предвкушения. Если учителю в создание атмосферы урока удастся включить свои кинестетические (сенсорные) воспоминания и передать их детям, урок пройдет ярче, насыщеннее, радостнее.

Можно попробовать описывать те или иные новогодние приготовления и спрашивать: "Что вы чувствуете?" Например: "Представьте себе, что вы сидите в комнате и делаете уроки, но слышите, как открывается входная дверь и свежий запах морозной ели начинает распространяться по квартире. Сейчас чувствуете запах ели?" Очень многие дети, в отличие от взрослых, которым это удастся далеко не всегда, легко вспоминают запахи. "Мама на кухне печет пироги, и дивный запах свежеспеченных пирогов начинает наполнять квартиру. Вы чувствуете запах пирогов?" Таких незамысловатых воспоминаний новогоднего праздника каждый учитель может набрать множество. Дети же учительский рассказ воспринимают как что-то глубоко личное, рассказ о внутренней реальности учителя, который приносится им в подарок. Атмосфера урока становится теплее, мягче, интимнее, сокровеннее, добрее, что сразу отражается на работах детей.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 12 находятся материалы урока, иллюстративный материал и детские работы.

Урок 13



Новогодняя открытка

Цель урока: закрепление навыков работы с инструментами редактора, полученными на уроках 1–12, на примере создания новогодней открытки.

План урока

1. Рассказ о традициях встречи Рождества и Нового года в различных странах. Демонстрация иллюстративного материала к уроку (рис. 13.1 — рис. 13.9).
2. Демонстрация учителем приемов и возможностей редактора для создания открытки.
3. Демонстрация работ учащихся (рис. 13.13 — рис. 13.21).
4. Самостоятельная работа учащихся.
5. Коллективный анализ работ.

Комментарии

История новогодней открытки, ее символика и атрибутика, описаны в уроке 12.

В новогоднюю ночь весь мир веселится и ждет чудес. Любовь к Новому году объединяет всех нас, а разные традиции встречать его делают каждую страну неповторимой и удивительной. Рассмотрим традиции встречи Нового года в разных странах.

В европейских странах рождественские праздники предшествуют новогодним, поэтому все основные приготовления ведутся здесь с начала декабря. В Италии, например, торжества начинаются со дня Святой Люции (13 декабря), когда отмечают праздник света. Затем следует пришествие Баббо Натале — местного Деда Мороза (24 декабря). И заканчивается это все по-

явлением Бефаны — маленькой старушки-феи, которая разносит детям всевозможные сладости (по традиции — шоколадные) 6 января, в праздник Епифании. Таким образом, маленьким итальянцам везет дважды: в Рождественскую ночь они получают подарки от Баббо Натале, а в праздник Епифании — сладости от Бефаны. Причем Бефана — весьма разборчивая фея: послушным и добрым детям она приносит шоколад, а маленьким шалунишкам и проказникам набивает чулочек, специально подвешенный для этой цели к елке или потолку в детской, крошечными черными уголками.

Бефана — довольно забавный персонаж, ее очень любят итальянцы. По легенде, родившаяся в Вифлееме Бефана однажды якобы встретила на своем пути Волхвов, спешивших с подарками к новорожденному Иисусу. Она хотела отправиться с ними, но получила отказ. Вместо этого ей было предложено пойти по свету и одаривать подарками всех послушных и благоразумных детишек. Случайно она попала в Италию, где ей так понравилось, что она поселилась там навсегда. Кстати, в канун Нового года именно по настоянию Бефаны не лишённые юмора итальянцы весело расстаются со всяким старьем, накопившимся за год. Частенько они выбрасывают это все прямо из окон, с любопытством следя за реакцией прохожих.

Для испанцев основным праздником является Рождество. Что же до подарков, то по традиции их получают в основном дети, как и в Италии, в праздник Епифании — 6 января. Малыши накануне вечером вывешивают за окно загодя приготовленный чулочек, который к утру полон подарков.

А вот 31 декабря — День Святого Николаса — истинный праздник в кругу друзей! Испанцы любят праздновать Новый год в складчину. Бывает, что празднуют целыми этажами или домами, заходя в квартиры соседей. По мнению многих испанцев, это самая незабываемая ночь в году: начинаешь вечер в одном месте, а заканчиваешь на другом конце города.

Для жителей столицы Нидерландов Амстердама основное новогоднее событие — это появление местного Деда Мороза, Святого Николя, в городском порту. Гость прибывает в страну через Роттердам, а встречают его в крошечной рыбацкой деревушке на озере Монникэндам не только простые горожане, но и городские власти, в том числе и мэр столицы. Это происходит, как правило, в первых числах декабря. И все последующее предновогоднее время голландские детишки стараются не шалить, дабы заслужить у Николя долгожданные подарки. В этой стране праздничные торжества проходят весьма традиционно. Если не считать обязательных катаний на городском катке, построенном специально на период праздников.

Для остальных скандинавских народов новогодняя неделя между Рождеством и 31 декабря проходит особенно — по-сказочному. В маленьком городке Лапландии Романиеми на самом полярном круге, по преданию, и живет самый настоящий Дед Мороз. Именно отсюда он отправляется в свое путешествие в Рождественскую ночь, чтобы раздать подарки детям всей планеты. Это самые незабываемые новогодние торжества, какие только возмож-

ны: гномы в чудесных красных колпачках, статные красавцы-олени, запряженные в огромные сани, ледяные дома, в которых могут провести ночь любители экзотики.

В Норвегии принято не забывать и о братьях наших меньших: перед тем как ложиться спать в новогоднюю ночь, детишки вывешивают за окно кормушки для птиц, полные пшеничных зерен.

Для чопорных австрийцев новогодняя ночь — чуть ли не единственная возможность в году повалять дурака. Вечером стар и млад покупают оловянные фигурки, которые расплавляют в ложке, на огне свечи, а затем выливают в специальную маленькую тарелочку. По форме, которую примет олово, и судят о том, что ждет владельца фигурки в наступающем году. Если получилось солнце или остроконечная шляпа — это здорово!

Весьма экзотично новогодние торжества проходят в Австралии. Отсутствие снега, елок, оленей и прочих привычных атрибутов праздника несколько не печалит жителей континента. Дед Мороз знаменует наступление Нового года собственным появлением на специально украшенных пляжах Сиднея. Причем, соблюдая традиции Старого Света, в его облике обязательно присутствуют белая борода и красная шапочка с помпончиком на конце. Что до остального, то загорелое тело раздатчика подарков прикрывает плавательный костюм (из-за сильного летнего солнца — для Австралии новогодние праздники приходятся в самый его разгар — коренное население почти не носит традиционных плавок, пляжная одежда напоминает комбинезон). Особенностью австралийского новогоднего торжества является практическое отсутствие такового сразу после полуночи. Австралийцы просыпаются в 5–6 утра, невзирая на выходные и праздники, и ложатся спать не позже десяти вечера.

Текущий урок — первая попытка создать поздравительную открытку. Дети обычно с удовольствием рисуют их ко всем праздникам, которые отмечают в течение оставшейся части учебного года, начиная от Нового года, и заканчивая Днем Победы. Иногда ребенок хочет нарисовать и распечатать поздравительную открытку ко дню рождения, когда тема урока совсем другая. Опыт показывает, что предоставление такой возможности ребенок воспринимает с большой радостью, как акт уважения и внимания к нему, к его контексту жизни. Поэтому рекомендуется на этом уроке оговорить, что такая возможность будет предоставлена, и открытка, созданная самостоятельно, для членов семьи и друзей гораздо привлекательнее купленной. Рекомендуется сделать выставку новогодней открытки, пусть даже самую маленькую. Все это хорошо укладывается в ткань предвкушения праздника, создает радостную и приподнятую атмосферу, в которой творчество детей только расцветает.

Рекомендуется предложить детям принести те открытки, которые есть у них дома, проанализировать их символику, композицию, краски, оригинальность идей или отсутствие таковых. Очень важны свежие идеи.



Рис. 13.1



Рис. 13.2

Возможно, учитель изначально решил попросить детей делать эскизы красками в виде домашнего задания. В этом случае анализ детских работ перед началом занятий увеличивает интерес к теме, если, конечно, он происходит весело и корректно. Умение порадоваться не только своей, но и чужой работе развивается последовательно, углубляясь от темы к теме. Leitмотивом служит мысль: «Как замечательно интересно, что все мы — такие разные!»



Рис. 13.3



Рис. 13.4



Рис. 13.5



Рис. 13.6



Рис. 13.7



Рис. 13.8



Рис. 13.9

Рассмотрим технологические приемы, которые позволяют облегчить работу над темой.

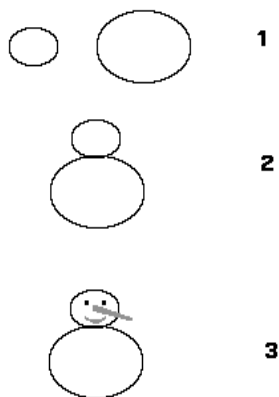


Рис. 13.10

При создании снеговиков, элементы "тела" легче рисовать по-отдельности, а затем устанавливать их один на другой, тогда фигура снеговика будет устойчивой. Построение одного круга над другим так, чтобы было ощущение устойчивости, — задача сложная для ребенка. Для этого необходимо располагать центры кругов на одной осевой линии. Поэтому

фиксируем, соблюдая пропорции, две или три окружности (по желанию) в **рабочем поле** редактора, затем с помощью **рамки** устанавливаем их один над другим. Нос рисуем **резиновой линией**, установив в **поле стиля** линий ее толщину (достаточно большую). Таким способом изображаемый нос получается более ровным, чем при рисовании в **микроскопе**. Глаза снеговику подрисовываем в **микроскопе** (рис. 13.10). Головной убор для снеговика можно рисовать как **кистью**, так и в **микроскопе**.

Ель для пейзажа изображаем так же, как изображали бабочку: создаем половину ели, затем зеркально отображаем ее. Звезды на зимнем ночном небе можно рисовать **кистью**, меняя рабочий цвет. Месяц рисуем при помощи **овалов**. (рис. 13.11).

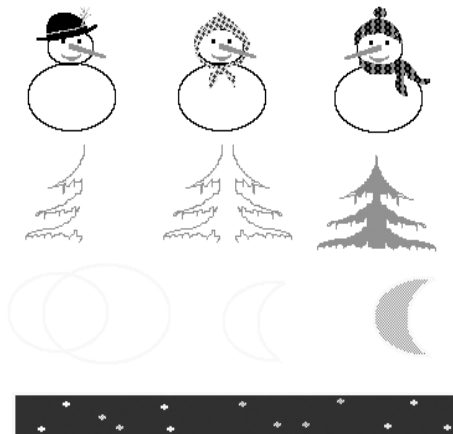


Рис. 13.11

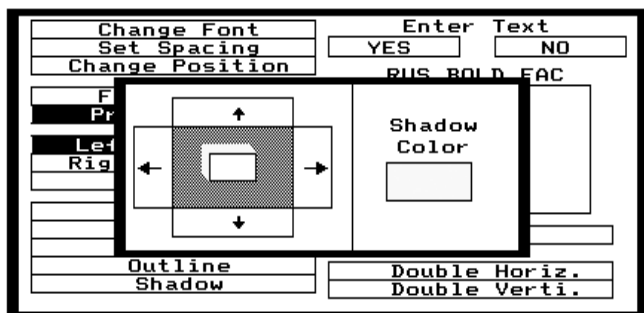
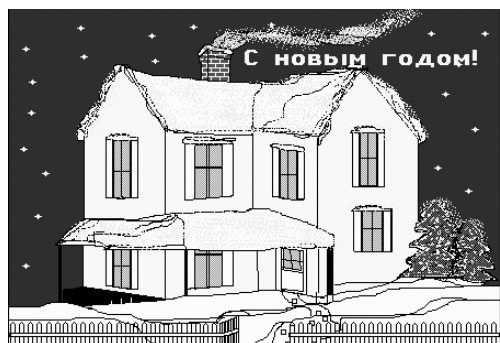


Рис. 13.12

При создании надписи на открытке можно пользоваться всеми имеющимися в редакторе средствами: жирным шрифтом, италикой, тенями. По умолчанию редактор устанавливает серый цвет тени шрифтов. Изменить цвет тени, ее размеры, направление можно путем вызова диалогового меню, в котором производится работа с указанными атрибутами. Для этого, установив стрелку на строку **Shadow** в диалоговом меню текста и нажав правую клавишу мыши, вызываем диалоговое окно тени (рис. 13.12). Нажимая левую клавишу мыши, установленной на стрелку в диалоговом окне, можно производить изменение указанных параметров.

Детские рисунки по теме урока представлены на рис. 13.13 — рис. 13.21.



Веряскин Саша, 12 лет

Рис. 13.13



Маненко Саша, 10 лет

Рис. 13.14



Авакян Рузанна, 13 лет

Рис. 13.15



Брель Коля, 11 лет

Рис. 13.16

С НОВЫМ 1995 ГОДОМ!



Кулагина Маша, 11 лет

Рис. 13.17



Гришечкин Иван, 9 лет

Рис. 13.18



Кудрявцева Марина, 12 лет

Рис. 13.19



Лаврентьева Александра, 10 лет

Рис. 13.20



Ювченко Женья, 13 лет

Рис. 13.21

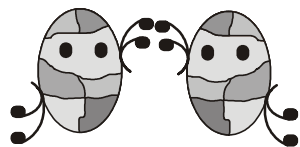
Типичные трудности и методы их преодоления

Трудностей на этом уроке не наблюдается. Продолжаем работать над цветовой гармонией рисунка и уравновешенностью композиции рисунка. Следует отметить, что, получая новую техническую возможность, дети при использовании ее часто теряют чувство меры. Так, начиная работать со шрифтами, они создают непропорционально большие тени, которые делают надпись плохочитаемой, или выбирают цвет тени, не гармонирующий с цветом букв. Поскольку созданный текст можно удалить, используя команду **Undo**, создание нового текста на открытке при сохранении рисунка не представляет трудностей.

Главное для учителя — создание и поддержание атмосферы волшебного праздника, где каждый ребенок вносит вклад своим творчеством, своей субъективной реальностью, создавая искрящуюся сказочную мозаику. Если у детей возникает ощущение целостности процесса, неантагонизма частей его (личных работ каждого), то желание внести свой вклад, свой кусочек мозаики, превалирует над частными трудностями при создании открытки. В этом случае легко осуществляется групповая работа, в которой собственные неудачи ребенка для него — несущественная частность, легко и просто поправимая или им самим, или при помощи другого ученика, учителя.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 13 находятся материалы урока, иллюстративный материал и детские работы.

Урок 14



Рождественская открытка

Цель урока: культурологическое знакомство с празднованием Рождества Христова, закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках 1–13 при создании рождественской открытки.

План урока

1. Рассказ о празднике Рождества Христова. Демонстрация иллюстративного материала (рис. 14.1 — рис. 14.9).
2. Рисование учителем рождественской открытки с объяснением приемов, облегчающих выполнение рисунка. Демонстрация работ учащихся (рис. 14.14 — рис. 14.22).
3. Самостоятельная работа учащихся.
4. Коллективный анализ детских работ.

Комментарии

Празднование Рождества Христова в дореволюционной России имело свои устоявшиеся традиции, разрушенные в последующие годы. В настоящее время идет процесс их возрождения, что не может не сказаться на восприятии ребенком праздника. Попробуйте поговорить с детьми о Рождестве, и вы убедитесь, что знания их об этом празднике, главным для христиан-католиков, — смутные и зыбкие, в лучшем случае присутствуют некоторые туманные представления.

Детей особенно интересует тема ангела, подтверждением чего могут служить их работы. При всем многообразии предложенных рождественских символов основная масса учащихся рисует Ангела.

Не будем оценивать художественную ценность работ (хотя, возможно, она существует). Наша задача — развитие способности ребенка создать образ,

адекватный его ощущению темы, развитие внутреннего Художника. Момент раскрытия творческого потенциала ребенка интегрирует положительное эмоциональное состояние, радостное удивление и озарение сознания. Это выражается прежде всего в цветовой гамме, выбранной ребенком для рисунка. Сияние, которое прослеживается в детских работах, говорит о том, что архетипически образ присутствует в детском сознании. Задача учителя — сделать его объемнее, яснее, многослойнее.



Рис. 14.1



Рис. 14.2



Рис. 14.3



Рис. 14.4



Рис. 14.5



Рис. 14.6



Рис. 14.7



Рис. 14.8



Рис. 14.9

Рассмотрим технические средства, которые можно использовать при создании рождественской открытки.

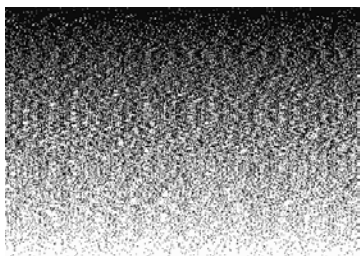


Рис. 14.10

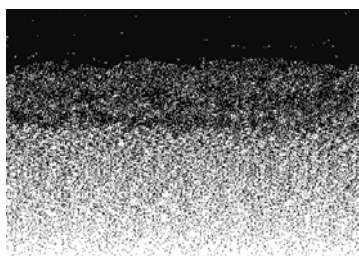


Рис. 14.11

При использовании команды **Mode | Spread** (Установки | Градиентная заливка) для закрашивания ночного неба получается эффект снегопада (рис. 14.10). Для того чтобы рисунок не вышел размазанным, плохо читаемым, фрагментарно пользуемся кистью, которая закрашивает небо тем же цветом, что и градиентная заливка (рис. 14.11).

Поздравительные надписи можно делать, используя шрифты с тенью. Цвет тени и цвет буквы впоследствии можно заменить, используя **заливку** (рис. 14.12).

Если ребенок испытывает затруднение в выборе сюжета, как подсказку можно использовать открытку, изображенную на рис. 14.13. В ней использованы только черный, белый и золотой цвета. Изображение оленя можно взять из библиотеки рисунков **Tools | Library | Animal** (Инструменты | Библиотека | Животные), используя режим **One Color Fill** (Одноцветная заливка). С помощью **микроскопа** окрашиваем рога и копыта оленя в золотой цвет. Несмотря на простоту, открытка выглядит достаточно элегантно. Имеет смысл это акцентировать, так как дети очень любят перегружать рисунки как большим количеством изображенных предметов, так и цветовой гаммой.



Рис. 14.12

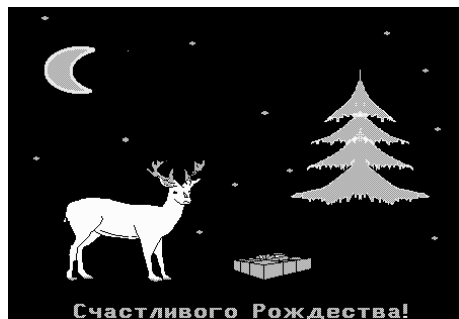


Рис. 14.13

Работы учащихся представлены на рис. 14.14 — рис. 14.22.



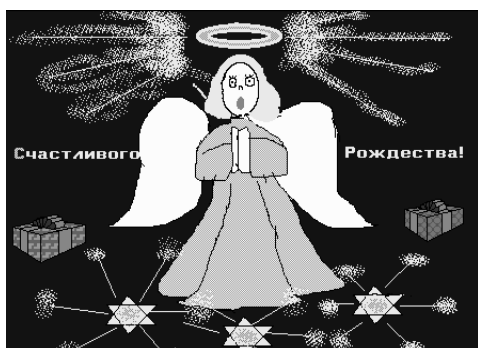
Чиркова Саша, 12 лет

Рис. 14.14



Брель Николай, 10 лет

Рис. 14.15



Протопопова Варя, 8 лет

Рис. 14.16



Болотова Лиза, 11 лет

Рис. 14.17



Пьянкова Юлия, 10 лет

Рис. 14.18



Авакян Рузанна, 13 лет

Рис. 14.19



Юрченко Женья, 13 лет

Рис. 14.20

Логачева Марина, 12 лет

Рис. 14.21

Гаспарян Рафаэл, 11 лет

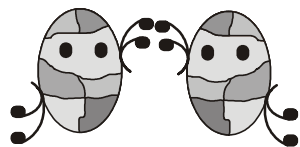
Рис. 14.22

Типичные трудности и методы их преодоления

Тема интересна детям, новые технические средства для выполнения ее не используются, поэтому характерных для этого урока трудностей не наблюдается. Как правило, текущие трудности — это неуравновешенность и перегруженность композиции, несоразмерность текста и рисунка.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 14 находятся материалы к уроку, иллюстративный материал и детские работы по теме урока.

Урок 15



Букет в вазе

Цель урока: закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках 1–14, на примере построения устойчивой композиции букета.

План урока

1. Рассказ о геометрических формах, применяемых при композиционном построении букета. Психологическое воздействие различных форм. Демонстрация букетов, созданных флористами (рис. 15.1 — рис. 15.9).
2. Построение учителем букета в вазе с объяснением приемов, облегчающих выполнение рисунка. Демонстрация работ учащихся (рис. 15.15 — рис. 15.20) с анализом форм, которые были использованы для создания букетов.
3. Самостоятельная работа учащихся.
4. Коллективный анализ детских работ.

Комментарии

Букет в вазе — начальный этап темы "Натюрморт", которая будет продолжаться в течение последующих лет обучения. Нарисовать букет в редакторе Picture Maker, используя имеющиеся в редакторе оттенки цвета и создавая новые, вполне реально. Данную тему можно считать показательной для создания прочных представлений об устойчивой композиции, т. к. мы опираемся не только на интуитивное ощущение ребенка, но и теоретически обосновываем устойчивость букета.

Натюрморт (франц. *nature morte*, буквально — мертвая природа), жанр изобразительного искусства, который изображает объекты живой природы, изолированные от своих естественных связей и тем самым обращенные в вещь, рыбу на столе, цветы в букете, и т. д. По сравнению с другими жанрами в натюрморте выше значительность малых предметов,

выделенных из контекста бытия. Образы натюрморта отличаются богатством ассоциаций, яркой декоративностью, часто — сложным смысловым подтекстом.

Рождение натюрморта как самостоятельного жанра связано с общим становлением европейского искусства нового времени. Уже в произведениях итальянских и нидерландских мастеров Возрождения наблюдается небывалое внимание к предметному миру, красоте вещей. Широкое распространение натюрморта приходится на вторую половину XVI — начало XVII веков, этому способствовал характерный для эпохи интерес к быту и частной жизни человека. Ботаническая точность воспроизведения различных цветов, разнообразие их форм и расцветки занимают фламандских мастеров не меньше, чем их символика.

Урок можно начать с того, что, вероятно, каждый из нас имеет печальный опыт установки цветов в вазу, закончившийся тем, что и ваза упала, и вода разлилась. Как установить цветы так, чтобы композиция "букет в вазе" была устойчивой? Существует наука — флористика, которая знает законы компоновки букетов. Следуя этим законам, мы создаем красивые и устойчивые букеты. Формы букетов различны, но есть общие закономерности. Рассмотрим их.

Каждую, даже кажущуюся очень сложной форму букета можно разделить на простые части и поместить в ясные геометрические очертания. При этом важную роль играют три основные формы — прямоугольник, треугольник и круг. На них основываются почти все существующие формы или очертания. Основными, или изначальными, формами они называются потому, что из них возникают все остальные формы. Поэтому флористика подробно останавливается на изучении основных форм.

Прямоугольник. Эта форма олицетворяет статичность, конструктивность, в ней есть что-то архитектурное. Специфическое воздействие прямоугольных форм возникает при разных пропорциях высоты и ширины: широкий прямоугольник смотрится тяжелым, лежащим и медлительным, узкий, высокий прямоугольник — гордо стоящим. Вариации на тему прямоугольной формы букета: ромбовидная форма, трапециевидная форма.

Треугольник. Треугольники, особенно длинные и острые — выражение динамики. Они смотрятся активными, устремленными вверх, к цели.

Круг. Шар — форма, имеющая большую вместимость. Замкнутый круг кажется ограничивающим, защищающим, сохраняющим. Ни одна другая форма не может так четко передать эти ассоциации. Вариации круга — овальные и яйцеобразные формы, формы купола. Крупные замкнутые формы содержат что-то мягкое, привлекательное, спокойное, концентрированное.

Для создания устойчивой композиции букета в вазе необходимо форму букета ограничить одной из перечисленных фигур.



Рис. 15.1



Рис. 15.2



Рис. 15.3



Рис. 15.4



Рис. 15.5



Рис. 15.6



Рис. 15.8



Рис. 15.9

Опишем процесс создания букета в вазе.

Сначала рисуем вазу. Если учитель принимает решение выделить на данную тему не 2, а 4 часа, то имеет смысл поработать над формой вазы. Принцип создания вазы тот же, что и бабочки: рисуем половину вазы, вторую половину получаем зеркальным отображением первой.

Если на тему выделено 2 часа, нам необходимо изобразить простейшую вазу, чтобы весь акцент перенести на построение букета.

Процесс рисования простых vaz изображен на рис. 15.10 и рис. 15.11.

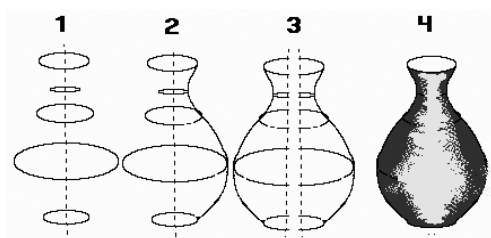


Рис. 15.10

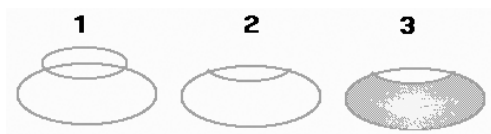


Рис. 15.11

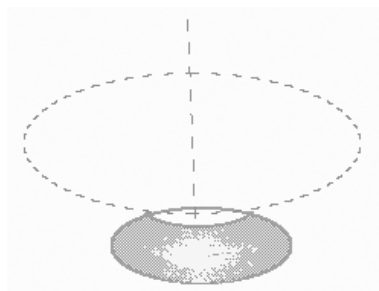


Рис. 15.12

Букет будем вписывать в овал, для этого установим пунктирную линию из центра вазы, для того чтобы центр вазы и центр букета совпадали. Выберем графический примитив **овал**, установим стрелку на пунктирной линии, и создадим овал (рис. 15.12). Теперь впишем в овал листья цветов и декоративную травку (рис. 15.13).

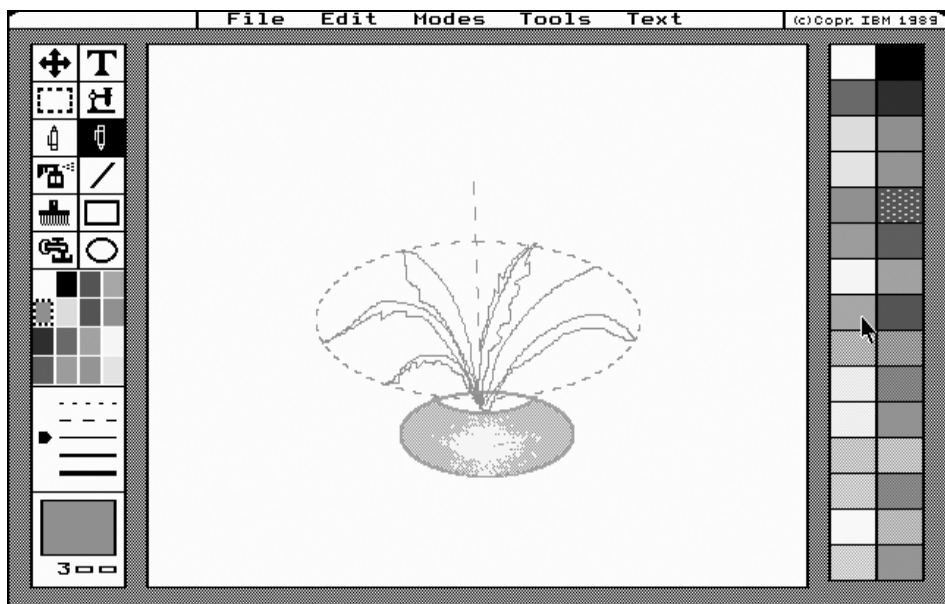


Рис. 15.13

Далее необходимо нарисовать цветы. Мы будем делать это в **микроскопе**. Расположив цветы, сотрем ограничивающий контур овала и закрасим фон черным цветом для увеличения яркости рисунка (рис. 15.14).

**Рис. 15.14**

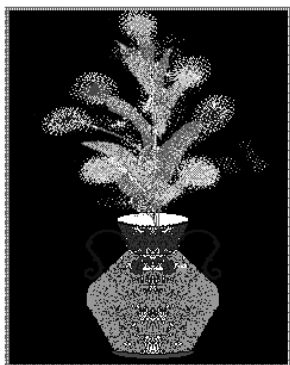
На рис. 15.15 — рис. 15.20 представлены работы учащихся.



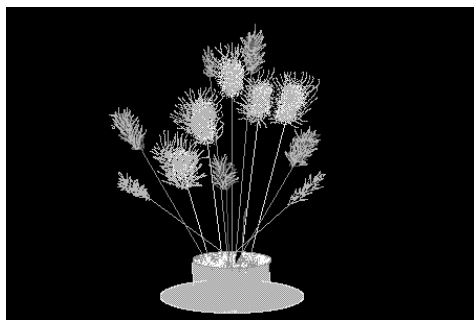
Лепешин Дима, 10 лет

Рис. 15.15

Потопопова Варя, 8 лет

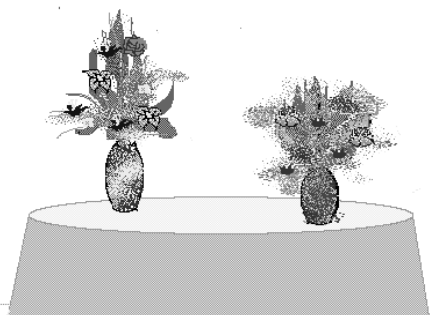
Рис. 15.16

Параскева Евгений, 11 лет

Рис. 15.17

Лосев Арсений, 10 лет

Рис. 15.18



Петракова Наталия, 10 лет

Рис. 15.19



Полякова Ира, 12 лет

Рис. 15.20

Типичные трудности и методы их преодоления

Как правило, нарисовав один или два цветка в **микроскопе**, дети начинают их тиражировать по несколько раз, в результате чего букет получается состоящим из большого количества однообразных цветов, т. е. хоть и букет, но не живой. Создать желание тщательной прорисовки зелени, всевозможных декоративных трав, полевых цветов, желание вдумчиво и с любовью исследовать возможности, предоставляемые темой, непросто. Для того чтобы зародить желание выполнить работу не механически, а творчески, следует привнести в нее что-то от собственного субъективного опыта ребенка, его воспоминаний, ощущений.

Например, в начале урока можно оговорить, что особенно будут отмечены те работы, которые содержат разнообразный материал для создания букета. Попросить вспомнить, какие букеты дети видели, какой формы были листья у цветов в этих букетах, какие травы используются в букетах, какие цветы. Хороши ли букеты из полевых цветов? Чем именно (запахом, разнообразием цветов, мелкими формами цветов, нежностью, свежестью, мягкостью, теплотой и т. д.)? Чем отличается, по внутреннему ощущению, букет из полевых цветов от букета, купленного в магазине? Нравится ли им составлять букеты? Знают ли они о том, что существует искусство создания букетов? Что есть специалисты по созданию букетов, которые называются флористами? Почему цветы — это всегда подарок? Можно поговорить о японском искусстве создания букета — икебана, может, они о нем слышали. Это сложное и высокое искусство, которое на уроке не будет разбираться, но было бы очень хорошо если бы они заинтересовались им,

узнали о нем побольше, потому что икебана — это целый мир, прекрасный и символический.

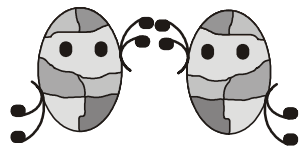
Таким образом создается настрой на тему "букет". Если ребенок осознает, что он только прикасается к чему-то, к каким-то мирам, которые просторны, глубоки и прекрасны, которые можно исследовать и изучать, то он погружается в атмосферу мира, предлагаемую на данном уроке. Важно предложить не только методы построения букета, но мир букета, сложный, многоплановый, утонченный.

Если последовательно формировать у ребенка ощущение, что каждый урок — соприкосновение не только с новой областью, а с целым новым миром, который можно исследовать, поворачивать разными светящимися гранями, различать и распознавать его, то включение в новую предметную область у ребенка происходит легко и с большим интересом. Как показывает многолетний опыт работы по предлагаемой методике, дети способны интуитивно постигать такие пласты знания, на которые у взрослых с их гипертрофированным поклонением логическому мышлению уходит гораздо больше времени. Если спросить у ребенка, что он чувствует, то ребенок ясно и просто сформулирует свои чувства: радость, огорчение, скуку. Если задать тот же вопрос взрослому человеку, то взрослый ответит: "Минуточку, я сейчас сосредоточусь и сформулирую". После этого он будет вам говорить о том, что он думает о своих чувствах, а не о том, что чувствует. Поэтому, пока не утрачена детская непосредственность, ясность восприятия мира, ее следует поддерживать и развивать, все время задавая вопрос: "Что ты чувствуешь?" Что ты чувствуешь, когда нюхаешь полевые цветы, что ты чувствуешь, разглядывая одуванчик, что ты чувствуешь, составляя букет? Дети учатся сосредотачиваться на своей субъективной реальности, отслеживать ее и радоваться ей, радоваться жизни как таковой, своей жизни и тем возможностям, которые она предоставляет. Создав подобный настрой на уроке, учитель во многом способствует раскрытию ребенка и его успехам. Тогда предоставленную возможность отразить свое видение букета (или чего-либо другого) дети воспринимают с интересом и радостью.

Проанализировав выбор формы букета, сделанной ребенком, можно говорить о его состоянии или его устремлениях.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 15 находятся материалы к уроку, иллюстративный материал и детские работы по теме урока.

Урок 16



Лоскутный стиль

Цель урока: закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках 1–15 на основе создания собственных рисунков тканей командой **Tools | Edit Pattern** и построения лоскутной композиции.

План урока

1. Рассказ об истории возникновения лоскутного стиля и геометрических формах, применяемых при композиционном построении изделия в этой технике. Демонстрация изделий, созданных в стиле лоскута (рис. 16.1 — рис. 16.6).
2. Построение учителем лоскутной композиции с объяснением приемов, облегчающих выполнение рисунка. Демонстрация работ учащихся (рис. 16.10 — рис. 16.18) с анализом форм, которые были использованы для создания лоскутной композиции.
3. Самостоятельная работа учащихся.
4. Коллективный анализ детских работ.

Комментарии

Данная тема направлена на развитие художественного вкуса и фантазии на основе создания эскиза к старейшему из рукоделий — лоскутному стилю. Первые упоминания об искусстве соединения различных тканей композиционным единством для создания изделий бытового назначения встречаются в исторических описаниях, датированных XI веком. Ткань — материал недолговечный, поэтому время и место возникновения лоскутной техники весьма условны. Не исключена возможность появления лоскутного рукоделия в нескольких странах одновременно. Однако принято считать, что зародилась эта техника в Англии, а потом постепенно распространилась

в других странах. Изделия из лоскута стали появляться на Руси, в Европе, Америке, Австралии.

Причиной появления своеобразного лоскутного шитья являлась бедность. Именно она вынуждала женщин из остатков старой одежды делать новую, а также сохранять и использовать обрезки ткани, оставшиеся при изготовлении одежды.

Идея геометрического подбора различных кусков ткани идет от традиционного народного ремесла. Не исключено, что толчком к появлению лоскутных орнаментов послужило древнее искусство создания мозаичных композиций, дошедшее до нас из глубины веков, недаром шитье из лоскута называют также "лоскутной мозаикой". С годами отношение к лоскутному стилю как к вынужденному выходу из трудных жизненных ситуаций ушло в прошлое. В настоящее время к шитью из лоскута относятся как к виду искусства. Художественные изделия из лоскута по праву заняли достойное место среди произведений декоративно-прикладного творчества во многих странах мира. Экспозиции музеев таких стран как США, Германия, Швеция, Швейцария, Австралия, содержат целые коллекции изделий, выполненных в стиле лоскутной техники. Имеется такая коллекция и во Всероссийском музее декоративно-прикладного искусства.

Лоскутное шитье всегда вбирает в себя национальные традиции, поэтому композиции мастеров разных стран отличаются как по цвету, так и по рисунку. Если Латинской Америке свойственно лоскутное шитье, напоминающее геометрический орнамент, то российские мастера часто создают панно со стилизованными цветами, листьями, пейзажами, церквями. Это видно по товарам, представленным в магазинах народных промыслов, в которых местные мастерицы продают свои изделия. Даже простые кухонные прихватки часто украшены растительными элементами.

Лоскутная техника подразделяется на два вида: пэчворк и квилт. Если изделия пэчворка прошиваются на швейной машине, то квилтовые изделия создаются вручную. Это накладывает свой отпечаток как на рисунок изделия, так и на фактуру тканей, из которых это изделие создается. Возможности квилта гораздо шире, нежели пэчворка, т. к. существуют технологические ограничения при выполнении изделия на швейной машине. Однако прочность их много ниже, чем у изделий пэчворка. Поэтому одеяла, подушки, скатерти, салфетки, покрывала, пледы и прочие предметы обихода, которые часто стираются, создаются в технике пэчворка. В квилтовой технике создается одежда, панно, поскольку существует возможность использования самых разнообразных материалов, включая кожу, бархат, гипюр, тюль, и т. д.

Мы будем ориентироваться на технологию пэчворка, поэтому, создавая рисунок, следует учитывать возможности швейной машины. Очертания

лоскутков должны быть максимально плавными, без мелких уголков и изгибов, которые на машине не прошиваются. Лоскутки ограничиваются или прямыми, или плавными вогнутыми либо выпуклыми линиями.

Гармоничным сочетанием тканей, различными цветовыми и геометрическими решениями можно достичь неповторимых колоритов. Вещи, выполненные в лоскутном стиле, привлекают внимание своим разнообразием и многоцветием, теплотой и индивидуальностью. Недаром в народе всегда ценили ручную работу как источник духовности. Изделия из лоскута применимы для убранства как кухни и спальни — салфетки, прихватки для горячего, скатерти, наволочки, одеяла, накидки, пледы, так и гостиной — декоративные панно. Используется лоскутный стиль и для украшения одежды.

Основная задача урока — научить создавать рисунок ткани в команде **Edin Pattern**, компоновать эти ткани по расцветке и фактуре.



Рис. 16.1



Рис. 16.2



Рис. 16.3



Рис. 16.4



Рис. 16.5



Рис. 16.6

Создадим в лоскутном стиле панно, предназначенное для украшения жилой комнаты. Какой мы хотим видеть эту комнату: освежающе холодной, согр-

вающе теплой, нейтральной? Будет эта комната расположена в доме, на даче? Выбор предлагается сделать сообразно состоянию и настроению учителя, т. к. если у него в данный момент потребность в горящем камине, теплом плеле, домашнем зимнем уюте, рисование светлых охлаждающих интерьеров будет создавать внутреннее напряжение, которое мало способствует свободному творчеству.

Выберем зиму, тепло дома, согревающие краски. Возникает проблема композиции. Конкретная, абстрактная? Попробуем создать что-нибудь пластичное, например фантастические цветы.

Зафиксируем на экране прямоугольник, в котором **карандашом** нарисует эскиз композиции (рис. 16.7). Можно в **микроскопе** обвести контуры листьев и цветов, чтобы они яснее читались. Затем создадим в **Tools | Edit Pattern** образцы "тканей", из которых будем составлять композицию (рис. 16.8). Воспользовавшись **заливкой**, закрасим наш рисунок (рис. 16.9). Не рекомендуется делать композицию избыточно сложной, т. к. у ребенка могут возникнуть сомнения в успехе выполнения задания.

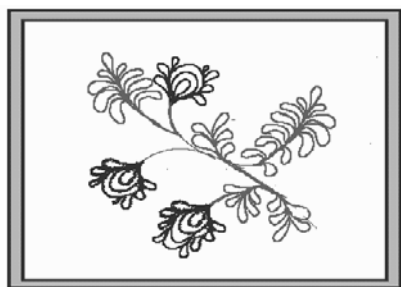


Рис. 16.7

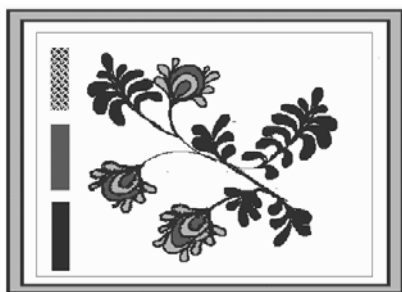


Рис. 16.8

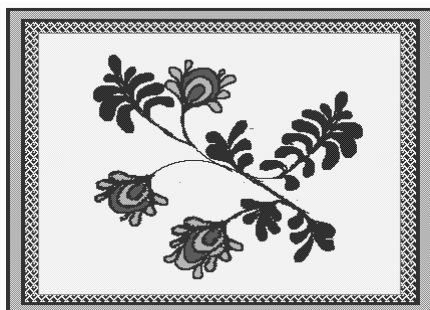
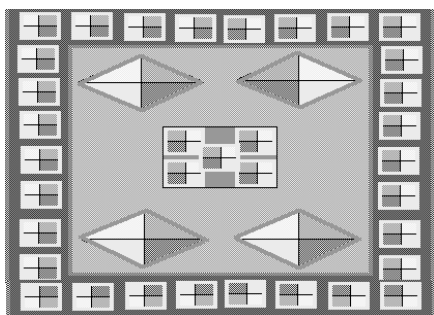
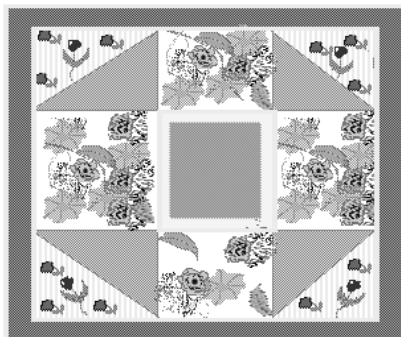


Рис. 16.9

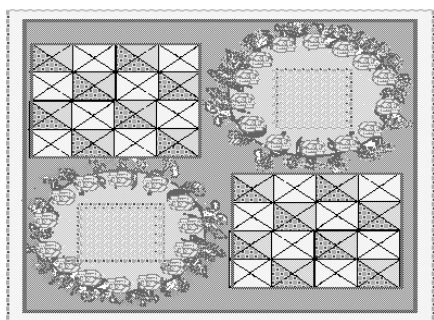
Работы учащихся представлены на рис. 16.10 — рис. 16.18



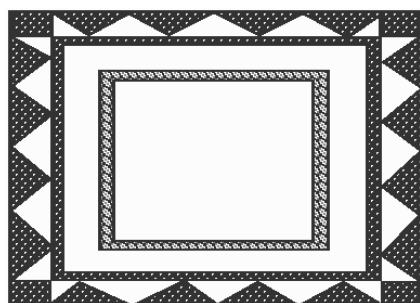
Гришечкин Ваня, 9 лет

Рис. 16.10

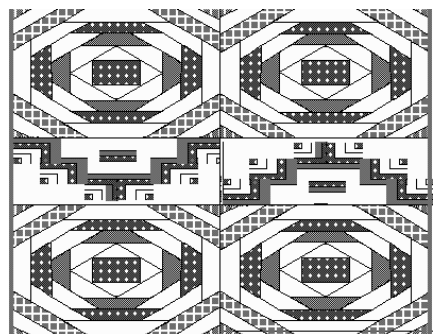
Дахнович Андрей, 9 лет

Рис. 16.11

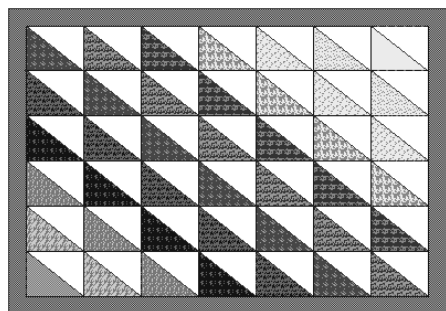
Малиновский Саша, 10 лет

Рис. 16.12

Потапов Игорь, 10 лет

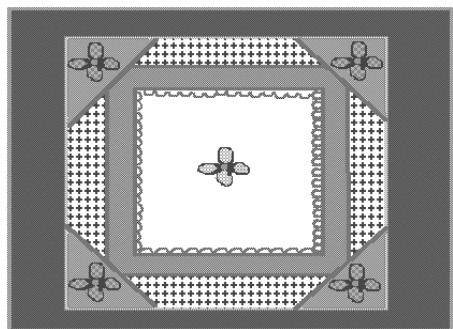
Рис. 16.13

Ковтун Владимир, 12 лет

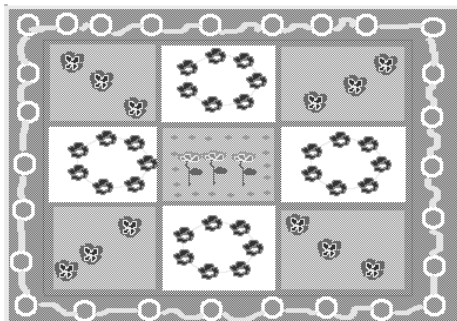
Рис. 16.14

Параскева Евгений, 11 лет

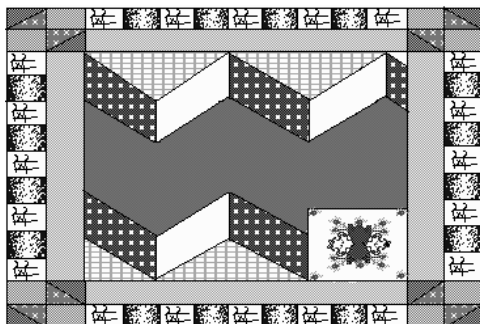
Рис. 16.15



Протопопова Варя, 8 лет

Рис. 16.16

Толстоганов Иван, 9 лет

Рис. 16.17

Сизикова Алена, 13 лет

Рис. 16.16

Типичные трудности и методы их преодоления

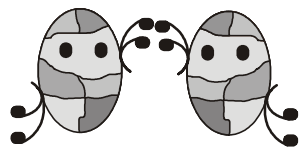
Несмотря на кажущуюся легкость, данная тема очень сложна для ребенка. Ему приходится не только сочинять рисунок ткани, подбирать рисунки так, чтобы ткани сочетались по цвету и фактуре, но и создавать связную композицию, которую нужно уравновесить. Дети создают рисунки ткани с большим удовольствием, но при использовании этих тканей они часто делают свое произведение пестрым и нечитаемым. Вторая трудность — перегруженность рисунка, когда каждая из созданных тканей сама по себе интересна, но их сочетание оставляет впечатление тяжести. Поэтому следует акцентировать, что в лоскутном стиле используются не только ткани с ярким рисунком, но и гладкокрашенные. Именно чередование тех и других создает композиционное единство. Работа может выполняться как по контрасту, так и по нюансу, рисунок может быть симметричным или

несимметричным, конкретным или абстрактным. Главное — уравновешенность композиции, читаемость ее и гармоничное сочетание цветов. Можно предложить детям подумать, где они будут использовать созданное лоскутное произведение (в спальне, на кухне, в гостиной, на даче, в детском саду, офисе, и т. д.), какое они хотят создать настроение своей работой, какие чувства вызвать.

В течение всего обучения дети работали с цветом, разбирали удачные и неудачные сочетания цветов, поэтому на данной теме можно отследить, насколько успешно они усвоили гармоничное сочетание цветов.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 16 находятся материалы к уроку, иллюстративный материал и детские работы по теме урока.

Урок 17



Хохлома

Цель урока: наработка навыков свободного владения инструментом **карандаш**, знакомство со стилистическими особенностями хохломской росписи.

План урока

1. Рассказ о хохломской росписи. Демонстрация изделий, созданных хохломскими мастерами (рис. 17.1 — рис. 17.9).
2. Построение учителем на экране дисплея композиции в стиле хохломы с объяснением приемов, присущих данному виду народного творчества. Демонстрация работ учащихся (рис. 17.15 — рис. 17.20) .
3. Самостоятельная работа учащихся.
4. Коллективный анализ детских работ.

Комментарии

Хохлома — старинный русский народный промысел, возникший в XVII веке в Заволжье (в селе Семино Нижегородской губернии). Это, пожалуй, самый известный вид русской народной живописи. Он представляет собой декоративную роспись по деревянной посуде и мебели, выполненную красным и черным (реже зеленым) тонами и золотом по золотистому фону. Для хохломской росписи характерна оригинальная окраска дерева в золотистый цвет без применения золота.

Основное сырье для производства хохломских изделий — мягкие породы дерева: осина, липа, береза. Первым этапом создания хохломских изделий является вытачивание токарных форм из дерева. Выточенный на токарном станке полуфабрикат покрывают жидким слоем местной глины, в которую добавляют немного растительного масла. Затем изделия пропитывают льняным маслом и просушивают. После этого следует покрытие их алюминие-

вым порошком (раньше порошком серебра или олова), который втирается тампоном. Изделия становятся гладкими, блестящими, напоминающими металлические. Они готовы для росписи. Роспись, нанесенная масляными красками, закрепляется сушкой. Изделия покрывают лаком и подвергают закалке в электропечах. Под влиянием высокой температуры пленка лака желтеет, а просвечивающийся сквозь нее слой алюминиевого порошка становится "золотым".

Колорит хохломских изделий — сочетание золота с киноварью и черным цветом. Именно эти три цвета, не изменяясь и не тускнея, выдерживают жар печей. Тогда и появляется этот восхитительный медово-золотой цвет, благодаря которому легкая деревянная посуда кажется массивной.

Деревянная посуда с самых древних времен была у русского человека в большом употреблении: ковши в форме плывущей птицы, обеденные миски и ложки разных форм и размеров найдены в археологических раскопах еще в X — XIII веках. Но пользоваться неокрашенной деревянной посудой неудобно: она впитывает влагу и быстро загрязняется. Хохломская технология изготовления посуды позволила, используя традиционный материал — дерево, изготавливать практичные и долговечные предметы быта.

Традиционный хохломской орнамент — сочные красные ягоды земляники и рябины, цветущие ветки. На свои изделия мастера издавна переносили мотивы окружающей природы: траву, цветы, кусты и деревья с пышной кудрявой листвой. Так появилась роспись фона изделия — "кудрина", в которой формы листьев, плодов создаются кистью из круглящихся завитков, напоминающих кудри.

По назначению хохломские изделия делятся на мебель (детские столики и стульчики, журнальные столы, кухонные полки), предметы украшения квартиры (настенные панно, тарелки и блюда, ковши, подносы), предметы домашнего обихода (бочонки, вазы для варенья, тарелки, ложки, масленки, соусницы, чашки, сахарницы и т. д.), женские украшения, сувениры.

Первоначально слово "Хохлома" означало название одной из торговых деревень. Сюда мастера из окрестных поселений приносили свои выточенные на токарном станке изделия со специфической росписью: чаши, блюда, бочонки, удобные для хранения в них муки и круп. Наряду с посудой здесь шла бойкая торговля деревянными ложками, украшенными росписью.

Это было время возрождения России, наступившего после длительного периода внутренней смуты, сопровождавшейся иноземной агрессией, время обновления храмов и церквей. Первые поселенцы этих деревень, скрытых в густых лесах, были беглецами, укрывавшимися здесь от гонений за "старую веру", от царского произвола и помещичьего гнета. Среди них были и художники-иконописцы, и мастера рукописной миниатюры. В стране все активнее поднимались ремесла, а народные промыслы стали дополнительным

источником существования для крестьян. Новый промысел объединил вековые традиции местных жителей и беженцев, стремящихся уйти от крепостной зависимости. От местных иконописцев мастера хохломской росписи унаследовали их живописную культуру, мастерство "тонкой кисти", технику "золотой росписи" деревянных изделий. Таким образом, искусство Хохломы формировалось как драгоценный сплав местного традиционного мастерства и живописи Древней Руси.

Особенно широкий размах изготовление хохломской посуды получило в XIX веке: хохломские изделия через Нижегородскую ярмарку расходились по всей России, вывозились в страны Азии и Западной Европы. Они привлекали своей оригинальной раскраской, прекрасной лакировкой, радовали глаз праздничностью расцветки, красотой орнамента. При этом изделия были дешевы и прочны в употреблении: покрывающий их лак был так хорош, что выдерживал высокую температуру. От горячей пищи посуда не меняла цвета, не теряла своей красивой росписи.



Рис. 17.1



Рис. 17.2



Рис. 17.3



Рис. 17.4



Рис. 17.5



Рис. 17.6

Создадим рисунок по мотивам хохломской росписи. Роспись, используемая в народных промыслах, необыкновенно пластична, "текуча". Именно этой стилистике будем обучаться на уроке.



Рис. 17.7



Рис. 17.8



Рис. 17.9

Сначала поупражняемся в таких элементах росписи, как "капельки" и "кустики". Эти элементы позволяют освоить движения мышью, создающие плавные линии (рис. 17.10). Можно попробовать упражнение, изображенное на рис. 17.11. Упражнение в значительной степени раскрепощает движение руки и создает устойчивые навыки рисования плавных линий.



Рис. 17.10

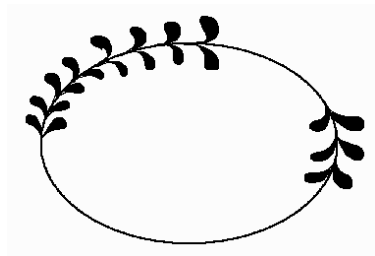


Рис. 17.11

Затем нарисуем изогнутую линию, которую украсим веточками смородины (рис. 17.12). Ягоды рисуем графическим примитивом **овал**, затем тиражируем их вдоль веток, "носики" и точки ягодкам дорисовываем в **микроскопе**. Украсим созданный рисунок стилизованными листьями (рис. 17.13).

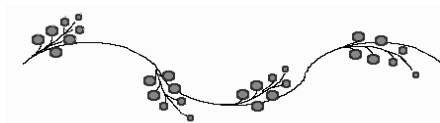


Рис. 17.12



Рис.17.13

Теперь создадим фрагмент росписи с веткой смородины (рис. 17.14). Технология создания ягод смородины — прежняя (графический примитив **овал**), листья рисуются в стилистике "капельки".



Рис. 17.14

Работы учащихся можно увидеть на рис. 17.15 — рис.17.20.



Гришечкин Иван, 9 лет

Рис. 17.15

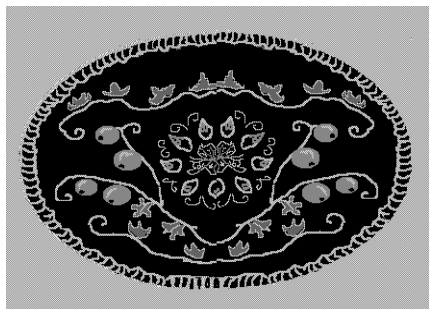


Голихин Жень, 11 лет

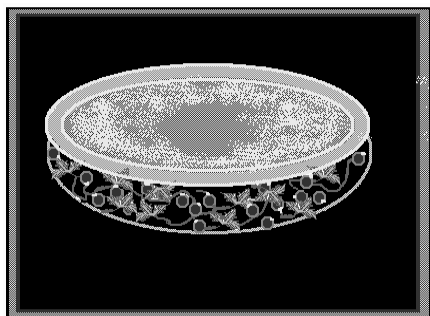
Рис. 17.16



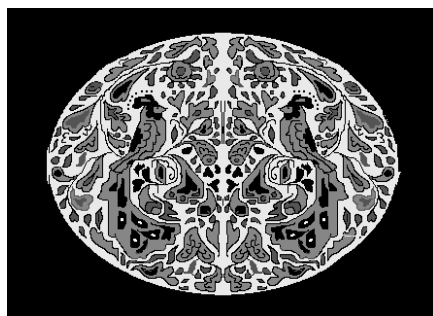
Гришечкин Иван, 9 лет

Рис. 17.17

Калугина Маша, 10 лет

Рис. 17.18

Егор Брычев, 10 лет

Рис. 17.19

Мамонтова Мила, 12 лет

Рис. 17.20

Типичные трудности и методы их преодоления

Рисование **карандашом** — самая сложная часть работы в графических редакторах, однако она должна быть освоена, т. к. при создании самых различных рисунков в той или иной степени используется этот инструмент. Тема технически сложна как для учителя, так и для учащихся. Для выполнения работы необходима мышь хорошего качества, позволяющая осуществлять рисование гладких плавных линий, в ином случае ничего, кроме разочарования, ребенок с урока не вынесет. Материал урока требует тщательности и кропотливости в прорисовке мелких деталей, что трудно дается детям 10–12 лет. Задача учителя состоит в создании такого эмоционального фона урока, который радостью компенсирует технические

трудности. Рекомендуется принести на урок изделия хохломского промысла, которые есть у учителя и учеников дома. "Живые" хохломские изделия очень красочные и теплые, их наличие в значительной степени повышает эмоциональный фон урока, даже если это привычные ложки или миски.

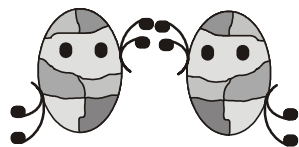
Как показывает опыт, эффективность урока в значительной мере зависит от владения учителем инструментом **карандаш**. Если учитель испытывает затруднения в рисовании **карандашом**, его внутреннее напряжение передается учащимися. Поэтому учителю рекомендуется или наработать технику рисования данным инструментом, или заменить тему на какую-нибудь другую, которая даст возможность учащимся освоить рисование **карандашом**. Например, рисование **карандашом** любых ягод с листиками, цветов с листьями, как реальных, так и стилизованных. Иллюстративный материал в этом случае можно найти в детских раскрасках, где элементы растений и цветов нарисованы крупно и тщательно.

Как правило, профессиональные художники относятся резко отрицательно к попыткам создания хохломских рисунков на компьютере, т. к. по их, вполне обоснованному, мнению хохломская роспись требует ощущения тепла дерева в руках, мягкой колонковой кисти, т. е. совсем других тактильных ощущений, чем те, которые дает компьютерная мышь. Мы не настаиваем на том, что дети создают именно хохломскую роспись, они создают рисунки по мотивам хохломской росписи, не более того.

Однако знакомство с народными промыслами, созданными на основе архетипов коллективного бессознательного, очень полезно для развития детей. Роспись по дереву, будь то городецкая или хохломская роспись, холуйская, мстерская или палехская лаковая миниатюра, имеет свою стилистику. Умение видеть и понимать общность корней и различия стилей обогащает ребенка знанием истоков родной культуры, принятием ее. Раскрывая богатства народных традиций и их истоки, погружая в них ребенка, мы имеем надежду вырастить поколение, отличное от "Иванов, родства не помнящих".

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 17 находятся материалы к уроку, иллюстративный материал и детские работы по теме урока.

Урок 18



Жар-птица

Цель урока: закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках 1–17, путем создания образа волшебной птицы на основе фольклорных и литературных источников.

План урока

1. Рассказ о мифологических и сказочных птицах, приносящих счастье. Чтение фрагментов сказок о Жар-птице (Жуковский, Ершов). Демонстрация изображений Жар-птицы, созданных художниками (рис. 18.1 — рис. 18.9).
2. Рисование учителем Жар-птицы с объяснением приемов, облегчающих выполнение рисунка.
3. Демонстрация работ учащихся (рис. 18.14 — рис. 18.19) с анализом успешности передачи образа Жар-птицы.
4. Самостоятельная работа учащихся.
5. Коллективный анализ детских работ.

Комментарии

Мы уже говорили о том, что при рассмотрении тем уроков как неких многомерных, многоплановых миров дети входят в каждый из них, как в сказку. Открывается необычное в обыденном. Формирование такого восприятия жизни не только повышает эффективность восприятия нового материала урока, пробуждает творческую фантазию ребенка и его интерес к теме, но и создает устойчивый интерес к процессу обучения как таковому.

Тема "Жар-птица" — многоплановая, светлая, сияющая, как перо жар-птицы. Это и волшебство, и жажда чуда, присущая каждому человеку, и

вера в возможность осуществления этого чуда, и свет надежды. Тема волшебной птицы присутствует в эпосе всех народов, но не все они несут добрый или прекрасный образ: стримфальские птицы в древнегреческой мифологии мечут железные стрелы (в медный век!), птица Рух в персидских сказках — огромное чудовище, поедающее слонов, вещая птица Гамаюн и возрождающаяся из пепла птица Феникс — символы мудрости и вечности. Мечта воплощена в образе Синей птицы, из сказки Метерлинка.

В славянской мифологии жар-птица — огненная птица, стерегущая папоротник. Размерами она достигает павлина, перья у нее огненно-красные и золотые, крылья — как языки пламени, а глаза сверкают, как алмазы. Выпавшее перо долгое время сохраняет свои свойства — светится и греет. Постепенно тускнеет и превращается в золотое.

Образ жар-птицы встречается во многих народных сказках, ее ищут и находят герои сказок для обретения счастья. Охота за этим драгоценным пернатым ведет героев сказок через трудности и приключения к успеху.



Рис. 18.1



Рис. 18.2



Рис. 18.3



Рис. 18.4



Рис. 18.5



Рис. 18.6



Рис. 18.7

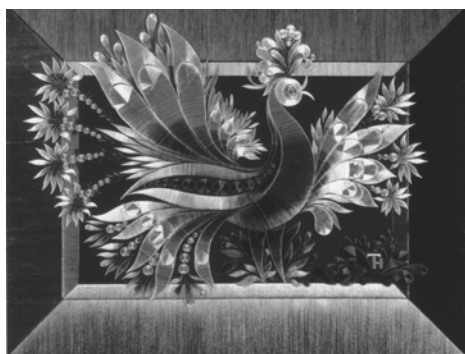


Рис. 18.8



Рис. 18.9

Живет ли жар-птица в каждом из нас, в нашей внутренней реальности? Появляется ли она в ней, когда мы счастливы? Жар-птица — это что-то внешнее или дремлющее в нас ощущение счастья, которое, просыпаясь, окрашивает мир сиянием? Какая она, *твоя* жар-птица?

Это те вопросы, на которые отвечает ребенок своей работой.

Изображая жар-птицу на экране компьютера, учителю следует оговорить, что это — *его* жар-птица, такая, какая *сейчас* живет в его внутренней реальности. У каждого она своя. Конечно, у всех жар-птиц есть общие качества, но образ жар-птицы у каждого индивидуален. Более того, он меняется в зависимости от состояния и настроения: иногда тускнеет, иногда светится, иногда сияет, ярче или бледнее, отливает золотом, алеет, а порой фосфорицирует.

Сложность урока для учителя состоит в том, что он передает не только формализованные знания, как пользоваться тем или иным инструментом редактора, но и свое видение мира, свое состояние в данный текущий момент времени. Поэтому настройка на тему урока у учителя не менее, если не более, важна, чем знание технических особенностей графических пакетов. Проводить данный урок, находясь в депрессивном состоянии, не рекомендуется.

Нарисуем жар-птицу.

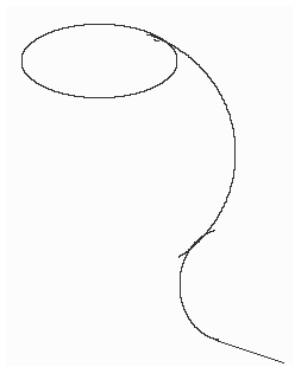


Рис. 18.10

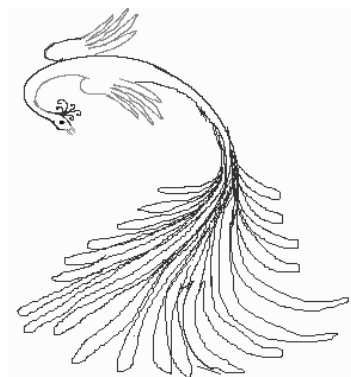


Рис. 18.11

По мифологии она несколько напоминает павлина (пропорциями, цветом), собственно, павлин и является реалистическим прообразом. Для облегчения процесса нарисуем кистью три эллипса, части которых сопряжем (рис. 18.10). Нужные кривые можно рисовать и карандашом, но это и труднее, и дольше. Таким способом мы создаем направление очертаний шеи, туловища птицы и ее хвоста. **Ластиком** сотрем правую часть верхнего эллипса и нарисуем голову жар-птице. Прорисовку головы и клюва птицы

легче сделать в **микроскопе**. Нарисуем **карандашом** контуры крыльев и хвоста. Здесь нам понадобятся умения, полученные при создании хохломских композиций: рисование вытянутой капли (рис. 18.11).

Стилистика капли используется во многих художественных промыслах, поэтому рекомендуется освоить ее рисование. Контуры хвоста и крыльев получились несколько растрепанными, поэтому в микроскопе исправим те линии, которые выглядят не эстетично, и добавим недостающие.

В Tools | Edit Pattern создадим новый оттенок красного цвета, смешав в шахматном порядке красный цвет и цвет бордо. Закрасим крылья, тело и хвост птицы, используя оттенки красного, желтого и золотого цветов. Затем черной краской фон и распылителем нарисует сияние, создаваемое оперением птицы. Используя карандаш, можно добавить сияние (свечение) в хвостовом оперении жар-птицы (рис. 18.12).



Рис. 18.12

Работы, выполненные учащимися, можно увидеть на рис. 18.13 — рис. 18.18



Федорова Ира, 11 лет

Рис. 18.13



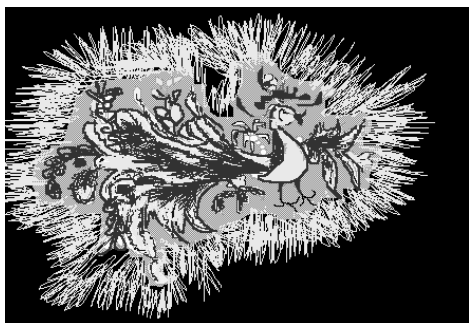
Мамонтова Мила, 12 лет

Рис. 18.14



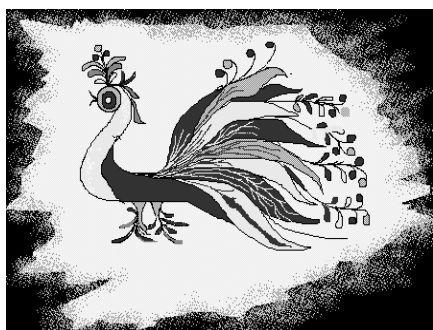
Михеев Рома, 13 лет

Рис. 18.15



Мамонтова Мила, 12 лет

Рис. 18.16



Лукина Ольга, 11 лет

Рис. 18.17



Коновалова Анна, 11 лет

Рис. 18.18

Типичные трудности и методы их преодоления

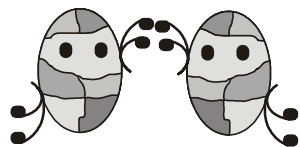
Тема не проста как психологически, так и в техническом отношении, ибо рисование **карандашом** сложно само по себе (как уже говорилось на прошлом уроке). Там, где совсем не получается рисование **карандашом**, можно использовать **микроскоп**, создание линий в котором значительно облегчено, или **кисть**. Однако не следует злоупотреблять **кистью**. Она сделает рисунок тяжелым и громоздким, а нам хотелось бы видеть его легким и светящимся, т. к. счастье не бывает грузным и неуклюжим.

Как показывает опыт, тема воспринимается детьми с большим энтузиазмом, несмотря на все технические трудности рисования. Дети не всегда чувствуют пропорции птицы, но радостное ее свечение передают всегда. Несовершенство рисунка можно компенсировать, используя **распылитель**.

Черный фон выбран для того, чтобы более наглядно оттенить сияние, это часто используется как в палехской, мстерской, холуйской росписи, так и в традициях других народных промыслов.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 18 находятся материалы к уроку, иллюстративный материал и детские работы по теме урока.

Урок 19



Пейзаж

Цель урока: знакомство с живописным жанром "пейзаж", закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках 1–18. Рисование пейзажа.

План урока

1. Рассказ о жанрах в живописи. Пейзаж. Демонстрация фотографий пейзажей (рис. 19.1 — рис. 19.9).
2. Рисование учителем пейзажа с объяснением приемов, облегчающих выполнение рисунка. Демонстрация работ учащихся (рис. 19.16 — рис. 19.24) с анализом их выполнения.
3. Самостоятельная работа учащихся.
4. Коллективный анализ детских работ.

Комментарии

Когда говорят о живописных жанрах, называют портрет, пейзаж, натюр-морт, жанровую сцену. Портрет — изображение человека или группы людей. Портреты часто заказывались первыми лицами государства, знатью. Нередко живописец сам находит модель для портрета, стремясь увидеть за внешностью персоны ее внутренний мир. Крупнейшим групповым портретом можно считать знаменитое полотно И. Е. Репина "Заседание Государственной Думы".

Сюжетные картины изображают какое-либо действие. Это может быть сражение, как на батальных сценах Верещагина, бытовая сцена, мастером которой был П. А. Федотов, библейский или античный сюжет, как, например, на картине "Даная" Рембрандта или на картинах Тициана. Большие жанровые полотна В. Сурикова всегда собирают много зрителей.

Художник может изобразить красоту природы, города, села. Жанр изобразительного искусства, в котором основным предметом изображения является природа, называется пейзаж (франц. *pay sage*, от *pay* — страна, местность). Природа играет основополагающую роль в жизни человека, поэтому изображения природы встречаются еще в период неолита и Древнего мира. Легко вспомнить русских пейзажистов И. И. Левитана, И. И. Шишкина. И. К. Айвазовский свое творчество посвятил морским пейзажам, а импрессионист Э. Мане — городским.

И мы часто любимся картинами природы или красотой родного города, восхищаемся пригородным ожерельем, где великолепные дворцы органически вписаны в зелень парков, гармонирующую с водными просторами озер и прудов или с плавным речным течением.

Наверное, каждый может назвать место в городе или за городом, которое он часто вспоминает, воспринимает как образец красоты. И сегодня темой нашей работы будет пейзаж.

Принципы построения пейзажа подробно разбираются в школе на уроках изобразительного искусства, наша же задача состоит не столько в рассмотрении теоретических основ создания пейзажа, сколько в интуитивной передаче красоты природы посредством тех инструментов, которые предоставляет графический редактор. Гениальный Альбрехт Дюрер говорил, что рисовать он учится у природы. Чтобы научиться рисовать, главное — много упражняться и наблюдать. Чтобы рисунок получился интересным, ребенку должно нравиться то, что он делает. Рисуйте смело. Это ваш рисунок, и вы вольны сделать его таким, как вам хочется.

Хорошим пособием по методике рисования пейзажей может служить книга "Рисуем пейзажи и натюрморты вместе с Ли Эймисом". Практика показывает, что серия книг "Рисуем вместе с Ли Эймисом" уникальна по тщательности и простоте проработки всех тем, которые в ней разбираются. Она может служить практическим пособием на многих уроках курса.

Рисовать на компьютере с натуры невозможно, для того чтобы рисовать по памяти, нужно иметь глубокое ощущение композиции, навыки передачи перспективы, какими дети 10–12 лет, не занимающиеся в специализированных школах, как правило, не обладают. Поэтому мы попробуем срисовать пейзаж, запечатленный на фотографии. В Интернете существует большое количество самых разнообразных пейзажей, сделанных талантливыми фотографами. Их можно распечатать и предложить в качестве основы для создания собственного произведения. Можно выбрать фотографию пейзажа, сделанную самостоятельно. Учитель волен выбирать любой понравившийся ему пейзаж для иллюстрации возможностей редактора, однако на первых уроках рекомендуется рисовать те пейзажи, которые не перегружены деталями, на которых легко читаются передний и задний планы. Дети с удовольствием рисуют небо и море, им нравится большое пространство, где много воздуха и света.



Рис. 19.1



Рис. 19.2



Рис. 19.3

**Рис. 19.4****Рис. 19.5**



Рис. 19.6



Рис. 19.7



Рис. 19.8



Рис. 19.9

Нарисуем пейзаж, который в окончательном виде изображен на рис. 19.15.

Обозначим линию горизонта графическим примитивом **резиновая линия** и **карандашом** сделаем первоначальный набросок, определяющий контуры моря и берега. Вполне возможно, в дальнейшем, мы что-то подправим или изменим, но сначала определим в пространстве экрана пространство неба, моря, берега (рис. 19.10).

Поскольку на заднем плане у нас растительности не наблюдается, начнем рисовать пальмы (рис. 19.11). Если мы закрасим задний план, то рисовать

нам будет гораздо труднее. Поэтому заливку моря, неба, песка будем осуществлять в последнюю очередь, когда пальмы будут прорисованы.



Рис. 19.10

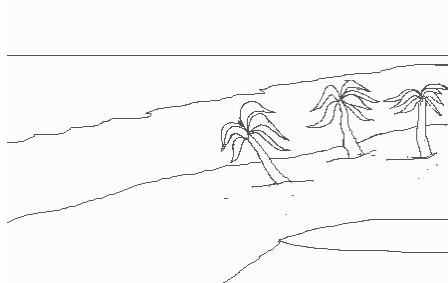


Рис. 19.11

Существующие оттенки зеленого цвета, не подходят нам для закрашки листьев пальмы: все они слишком светлые. Поэтому в **Tools | Edit Pattern** смешаем зеленый цвет с черным цветом. Для заливки ствола пальмы смешаем бордо с оливковым цветом и закрасим их полученным цветом (рис. 19.12). Небо зальем светло-голубым цветом.

Карандашом белым цветом нарисует облака и немного обработаем их **распылителем**, для большей реалистичности (рис. 19.13). В правом верхнем углу экрана наложим на облака солнечные блики.

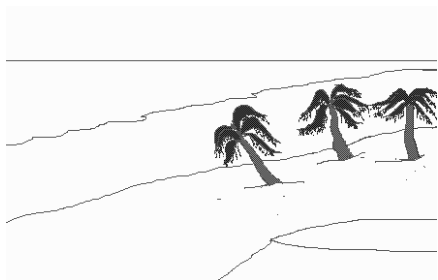


Рис. 19.12



Рис. 19.13

Создадим несколько оттенков бирюзового и синих цветов, которыми закрасим поверхность воды. Цвет песка создан смешением оливкового цвета с белым. **Карандашом** белым цветом нарисует прибой (рис. 19.14).

Создание новых оттенков цвета — дело хлопотное, но чрезвычайно полезное для детей, поскольку они начинают понимать, какие цвета необходимо смешивать, чтобы получить желаемый колорит. У учащихся повышается

цветоразличение, а с ним и интерес к цвету как таковому. И этот процесс не ограничивается рамками урока. Дети начинают с интересом различать оттенки цветов в окружающем их мире, т. е. выстраивается устойчивая цепочка "различение — распознавание", т. к. познать можно только различенное.

Процесс создания новых оттенков полезен еще и тем, что у детей формируется потребность в большем количестве оттенков цвета, т. е. таким способом мы формируем стойкий запрос на расширение палитры цветов. Когда учащиеся переходят к обучению работе в редакторе NeoPaint (второй год занятий), запрос уже сформирован и обилие оттенков в редакторе воспринимается не как избыточное, а как органически необходимое. Это важный момент в методике обучения работе в графических редакторах. Каждый более мощный по возможностям пакет предлагается тогда, когда исчерпаны все возможности предыдущего и детям становится в нем "тесно". Таким образом, мы не опережаем потребности ребенка в технических средствах, не перегружаем его ими, а создаем потребность в них. Получая новые технические средства, он уже знает, что хочет с этими средствами делать, и экспериментирует с наслаждением.

Любая информация усваивается человеком только тогда, когда на нее сформирован внутренний запрос, директивные и суггестивные методы — малоэффективны. Ибо, как гласит восточная мудрость, "можно подвести коня к воде, но еще никому не удавалось заставить коня пить эту воду".

Закрасим все пространство берега, нарисует кустики травы и тень от пальмы (рис.19.15). Пейзаж завершен.



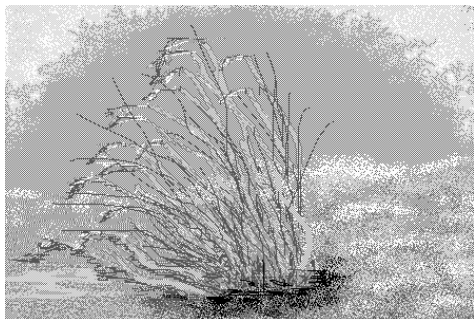
Рис. 19.14



Рис. 19.15

Конечно, можно говорить о том, что море по цвету — тяжеловато, а берег слишком однороден, и т. д. Все это справедливо. Но не будем забывать, что демонстрировалась методика рисования, и демонстрировалась она детям, возраст которых — 10–12 лет. Не будем их изначально перегружать тонко-

стями, в процессе создания собственных пейзажей у них появится желание и детальности, и большей достоверности передачи картин природы, о чем свидетельствуют детские работы, представленные в приложении к уроку (см. рис. 19.15 — рис. 19.23).



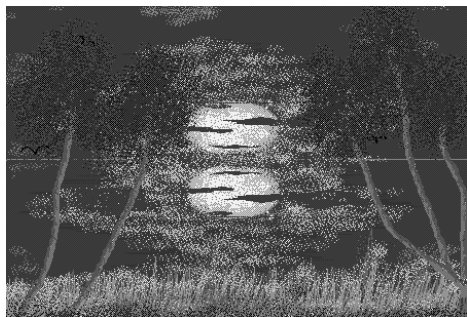
Юрченко Женя, 13 лет

Рис. 19.16



Демидович Олег, 12 лет

Рис. 19.17



Михеев Роман, 12 лет

Рис. 19.18



Логачева Марина, 12 лет

Рис. 19.19



Ковтун Вова, 11 лет

Рис. 19.20

Рахимова Наташа, 12 лет

Рис. 19.21

Авакян Рузанна, 13 лет

Рис. 19.22

Цветкова Света, 13 лет

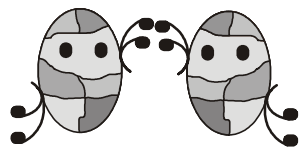
Рис. 19.23

Типичные трудности и методы их преодоления

Трудностей при прохождении данной темы не наблюдается. Дети уже наработали навыки владения всеми инструментами редактора и используют их с удовольствием. Тема "Пейзаж", как и тема "Герои мультфильмов", вызывает большой эмоциональный подъем у учащихся, несмотря на кажущуюся сложность. Опыт показывает, что неуверенность в своих силах чаще возникает у учителя, чем у учащихся. Поэтому учителю в первую очередь следует поддержать себя и убедиться, что рисовать пейзаж — занятие захватывающе увлекательное и приятное.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 19 находятся материалы урока, иллюстративный материал и детские работы.

Урок 20



Обложка книги

Цель урока: знакомство с работой художника — иллюстратора книг, закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках 1–19.

План урока

1. Рассказ о назначении книжной обложки. Демонстрация обложек книг (рис. 20.1 — рис. 20.9).
2. Демонстрация работ учащихся (рис. 20.10 — рис. 20.15) с анализом их успешности.
3. Самостоятельная работа учащихся.
4. Коллективный анализ детских работ.

Комментарии

Почти вся достоверная информация, дошедшая до нас из глубины веков, отражена в письменных документах. Основным письменным документом по праву является книга. И как театр начинается с вешалки, так книга начинается с обложки.

Внешнему виду книги всегда уделялось огромное внимание. Так, священное писание принято было помещать в драгоценный оклад, который сам по себе являлся не только произведением искусства, но и коллекцией драгоценностей. Считалось, что чем искуснее и дороже выполнена обложка, тем большее уважение высказывается содержанию.

Материалом для изготовления обложек были кожа специальной выделки (сафьян), дерево редких пород, инкрустированное драгоценными металлами, металлические листы с чеканкой. Книга с такой обложкой весила немало, а открывание ее являлось целой церемонией.

И в настоящее время обложка играет важную декоративную роль, ее красочность и художественное исполнение влияет как на восприятие содержания, так и на покупательский спрос. Каждому читателю приятно взять в руки книгу, обложка которой оформлена с большим вкусом, будь то учебник или художественная литература. Качество обложки обеспечивает сохранность книги. Издание в жестком переплете оценивается значительно дороже, чем в мягком, а плохо переплетенные тиражи получили прозвище книжек-однодневок.

К работе над оформлением обложки привлекают художников-декораторов со специальным образованием: в художественных институтах есть факультеты книжной графики. Оформлением книг занимались известные художники. И сейчас родители охотно покупают для своих малышей сказки с иллюстрациями Сутеева, Билибина, Васнецова, Конашевича.

В зависимости от темы издания, от предмета изложения существуют разные стандарты оформления, подчиненные достаточно устойчивой тенденции. Каждое издательство сегодня старается сформировать собственный оформительский стиль и выразить его в дизайне обложки.

Особенно велика роль иллюстрации на первом листе для художественной литературы, однако в любом случае на обложке должно быть указано, как называется книга. Желательно указать имя автора книги.

Остальное место на обложке свободно и может быть занято иллюстрациями или иным оформлением, которое отражает содержание книги.

Представим себе, что в качестве художника-декоратора издательство пригласило нас для того, чтобы мы подготовили свою любимую книгу к печати.



Рис. 20.1

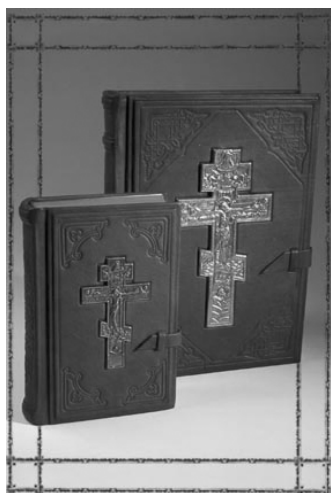


Рис. 20.2

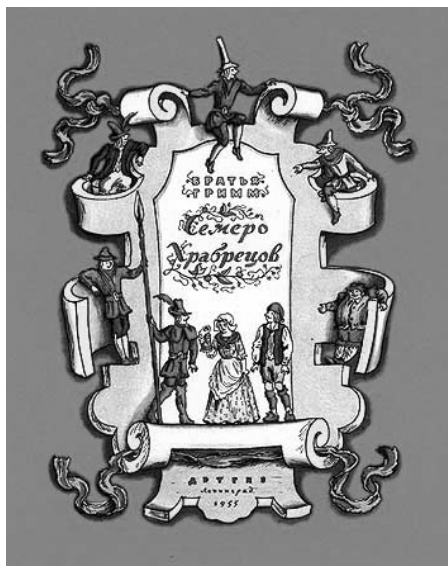


Рис. 20.3



Рис. 20.4



Рис. 20.5



Рис. 20.6

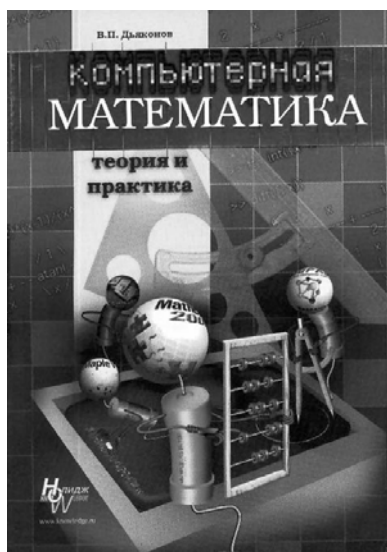


Рис. 20.7

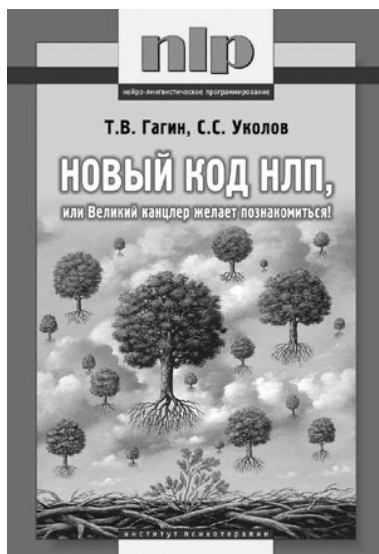


Рис. 20.8



Рис. 20.9

Поскольку данная тема не предусматривает объяснения новых технологий и методов работы, роль учителя заключается только в том, чтобы предоставить детям как можно больше материала, который служил бы основой для пробуждения их собственной фантазии. Обложки книг учащиеся видят с раннего детства, поэтому тема урока им понятна и знакома. Важно, чтобы учитель на этом уроке способствовал появлению и закреплению желания ребенка читать и видеть прочитанное, создавать на основе текста образное видение.

Работы учащихся представлены на рис. 20.10 —рис. 20.18.



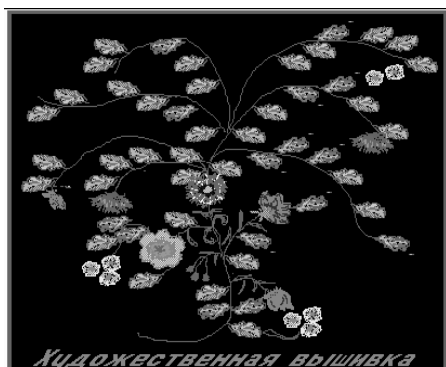
Бурцева Юлия, 12 лет

Рис. 20.10



Сизикова Алена, 13 лет

Рис. 20.11



Бердникова Надя, 12 лет

Рис. 20.12



Мусаева таира, 12 лет

Рис. 20.13



Авакян Рузанна, 13 лет

Рис. 20.14



Кущева Даша 10 лет

Рис. 20.15



Логачева Марина, 12 лет

Рис. 20.16

Айвасян Левон, 11 лет

Рис. 20.17

Петухов Вася, 12 лет

Рис. 20.18

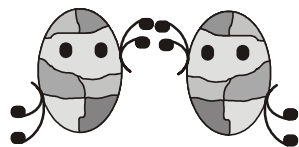
Типичные трудности и методы их преодоления

Сегодня интерес к чтению у многих школьников существенно снижен. Некоторые дети вообще не могут назвать своего любимого произведения. Учитель может принести несколько хорошо оформленных сказок, рассказов с увлекательными сюжетами и хорошим языком, прочитать выдержки из них.

Для тех учащихся, которые по каким-то причинам не могут ничего придумать самостоятельно, можно предложить оформить обложку учебника "Компьютерная графика".

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 20 находятся материалы урока, иллюстративный материал и детские работы.

Урок 21



Ткани

Цель урока: знакомство с дизайном ткацких изделий, развитие навыков композиционного построения рисунков декоративных тканей с тщательной прорисовкой деталей рисунка в инструменте **микроскоп**.

План урока

1. Рассказ о художественных тканях.
2. Демонстрация иллюстративного материала (рис. 21.1 — 21.9).
3. Рисование учителем декоративной ткани с пояснением назначения ткани и технологии создания рисунка ткани на компьютере.
4. Демонстрация работ учащихся (рис. 21.12 — 21.20) с анализом их исполнения.
5. Самостоятельная работа учащихся.
6. Коллективный анализ детских работ.

Комментарии

Ткацкие изделия (ручные или машинные), отличающиеся высоким искусством выработки, красотой расцветки, являются произведениями декоративно-прикладного искусства. Текстильная промышленность — одна из самых обширных отраслей, в которых применяется творческий труд художника. Самые различные текстильные предприятия вырабатывают ткани, различающиеся по роду волокна (хлопчатобумажные, льняные, шерстяные, шелковые, из искусственных волокон, из смешанных волокон), по технике выполнения на ткацком станке (простые, мелкоузорчатые, крупноузорчатые или жаккардовые), по роду пряжи, идущей на их выработку (гладкие, пестротканые, меланжевые), по способам их отделки (суровые, отбельные,

гладкокрашенные, набивные). И ткацкое, и красильное, и печатное дело, и ручная роспись требуют не только определенных технических знаний и практических навыков, но и художественного вкуса. Красивую ткань можно создать, и не прибегая к сложным по композиции узорам. Мелкая клетка, полоска, выразительная фактура, достигаемая переплетением нитей, красивая расцветка — все эти средства с таким же правом могут быть отнесены к средствам художественного оформления тканей, как и воспроизведение на них самых разнообразных узоров. Более того, нередки случаи, когда гладкокрашеную либо выработанную из меланжевой пряжи ткань, имеющую красивый общий тон и выразительную фактуру, можно с большим основанием отнести к тканям художественным, чем некоторые ткани с бесконечно повторяющимися и назойливо лезущими в глаза узорами.

Художественное оформление тканей обусловлено их назначением и техническими возможностями производства. Современные ткацкие машины являются высокопроизводительными и весьма сложными механизмами, конструкции которых постоянно совершенствуются, а для деталей используются самые современные материалы. А в течение долгого периода в истории человечества ткачихи работали дома на прялке. И этой прялке, как и самому искусству прядения, посвящены сказки, поговорки, с нею связаны веками формировавшиеся обычаи народов.

Узоры художественных тканей отражают стилистическое своеобразие различных эпох в развитии искусства и художественных национальных школ. Высокой художественностью славились ткани древнего Египта и античного мира, описанные в литературе и найденные в раскопках, датированные вторым тысячелетием до н. э. Древний Китай подарил миру шелковые и «золотые» ткани, включающие в себя металлические нити. Бархатные ткани, которые стали производить в Китае в XVI — XVII веках, до сих пор остаются одними из наиболее красивых тканей. Индия подарила миру хлопчатобумажные ткани с набивным узором, Иран с древних времен вырабатывал изысканные шерстяные и шелковые ткани.

Русский народ издавна уделял много внимания искусству украшения тканей. Дошедшие до нас образцы русской набойки по холсту, датируемые XVI — XVII вв., отличаются высокими художественными достоинствами и чертами самобытности. В XVIII — первой половине XIX в. в России наряду с набойками развивается производство шелковых, шерстяных, хлопчатобумажных и узорчатых льняных тканей: тафты, штофа, атласа, парчи, бархата, шерстяных шалей и т. д., а затем широко развилось и механическое ситцепечатное производство.

Русские шерстяные шали работы крепостных, вырабатываемые на фабриках помещицы В. А. Елисеевой (Воронежская губ.), статского советника Д. А. Колокольцева (Саратовская губ.), помещицы Н. А. Мерлиной (Нижегородская губ.), князя Н. Б. Юсупова (Московская губ.), благодаря изуми-

тельно тонкому мастерству исполнения и выдающимся художественным достоинствам ценились очень дорого и успешно конкурировали как с восточными, так и западными, в частности лионскими, шалями.

Известностью, далеко выходящей за пределы страны, пользовались старопавловские шерстяные набивные платки. Большого успеха достигло в России в XIX веке производство узорчатых льняных скатертей и парчи, особенно известна была парча, вырабатывавшаяся на фабрике братьев Сапожниковых.

Но особенно бурно развивалось в XIX веке ситцепечатное производство, чему немало способствовала борьба русских фабрикантов за восточные рынки — Персию, Турцию, Китай, Среднюю Азию. К 80-м годам XIX века русское ситцепечатное производство находилось на такой высоте, что продукция русских фабрик нередко вызвала удивление иностранных специалистов.

О русских тканях на выставке 1882 года французский журнал "Vogue" дал следующий отзыв: "В области тканей она (Россия) может сама себя обслуживать и выдержать любую конкуренцию. Прекрасные ситцы, не хуже рунанских. Через несколько лет русское производство сможет конкурировать с Англией в Средней Азии, в Персии и вообще на всей территории, по естественным условиям доступной русскому влиянию".

И действительно, набивные ткани отечественного производства не только удовлетворяли быстро возрастающий спрос внутреннего рынка — крестьянства и городского населения — но в большом количестве шли и на Восток.

На многих текстильных фабриках царской России работали иностранные мастера, рисовальщики, колористы, многие фабрики пользовались иностранными абонементом, но, несмотря на это, русское искусство украшения тканей, в частности русское ситцепечатание, никогда не отрывалось от родной почвы и не утрачивало черт самобытности. Отдельные случаи подражания не могут идти в счет и характеризовать общую линию развития. Уходящие в глубь веков национальные традиции никогда не обрывались. Именно это и поднимало русское искусство украшения тканей на большую высоту.

В настоящее время рисунки тканей создаются специалистами-художниками. Ткани различают как по сырью, из которого они изготовлены (льняные, хлопчатобумажные, шерстяные, шелковые), так и по их назначению (пальтовые, костюмные, плательные, бельевые, декоративные, и т. д. В последние десятилетия появились технические ткани из синтетики, используемые в производстве. Например, стеклоткань применяется для создания яхтенных корпусов, а дакрон и кевлар — для пошива современных парусов.

Попробуем представить себя художниками, создающими рисунки декоративных тканей, например скатертей и портьерных тканей.

Прежде всего следует определить, где эта ткань будет применяться, т. е., создаем ли мы скатерть, покрывало или портьеру для дома, дачи, детского сада. Определим интерьер, в который будем вписывать нашу декоративную ткань. Вероятно, для дачного интерьера подойдет что-либо светлое, легкое, в пастельных тонах, для детского сада — яркое и веселое, для домашней гостиной — что-нибудь более строгое и изысканное.

Хороший вкус — это прежде всего чувство соразмерности и соотнесения частей к целому как по форме, так и по цвету, органическое ощущение контекста пространства. Хороший вкус развивается с детства, нарабатывая внутреннее, интуитивное ощущение гармонии. Этому и посвящен урок. Технические приемы — тиражирование фрагментов рисунка — уже наработаны. Орнаментальное украшение дети могут сделать свободно, поскольку тема "орнамент" освоена. Главное — подбор рисунка, его цвета и размеров, тщательное и заинтересованное его выполнение с использованием инструмента **микроскоп**.

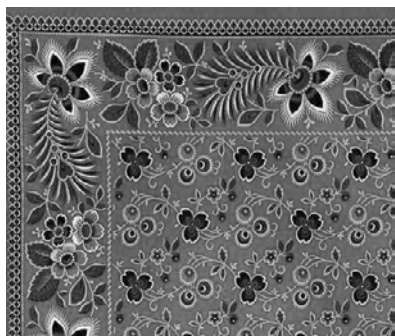


Рис. 21.1



Рис. 21.2

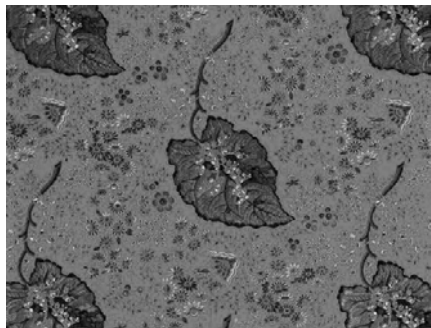


Рис. 21.3



Рис. 21.4



Рис. 21.5



Рис. 21.6



Рис. 21.7



Рис. 21.8



Рис. 21.9

Создадим рисунок набивной скатерти, которую будем использовать в интерьере кухни или дачном интерьере (рис. 21.10), и фрагмент скатерти, предназначенной для интерьера гостиной (рис. 21.11).

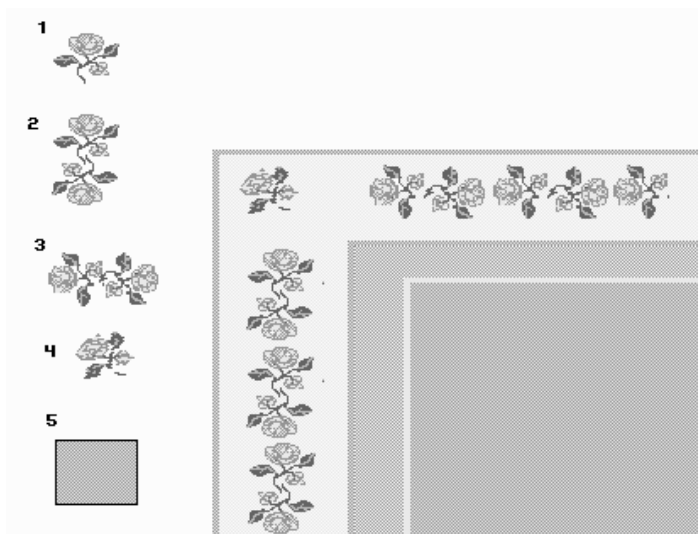


Рис. 21.10

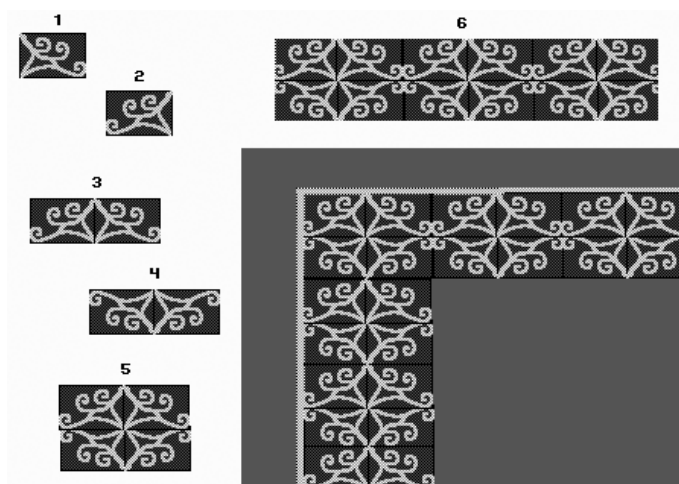
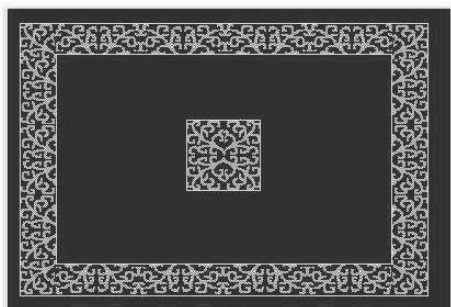
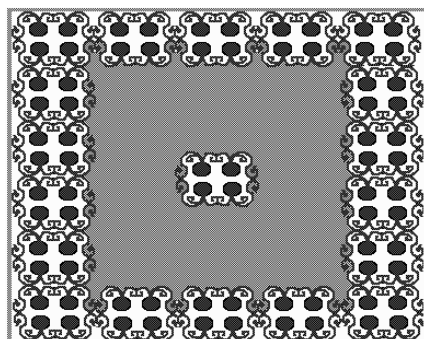


Рис. 21.11

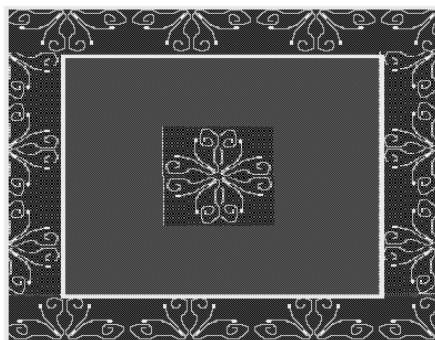
Работы учащихся можно увидеть на рис. 21.12 — рис. —21.20.



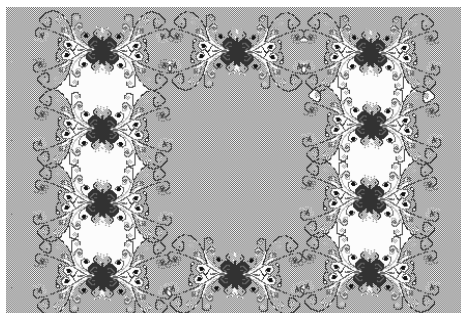
Переходченко Дина, 12 лет

Рис. 21.12

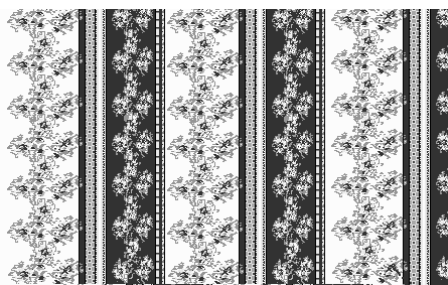
Павлова Лиза, 11 лет

Рис. 21.13

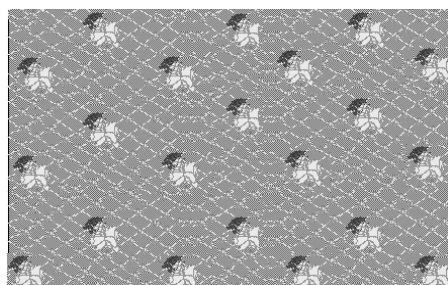
Всеволодов Виталий, 10 лет

Рис. 21.14

Морозов Саша, 12 лет

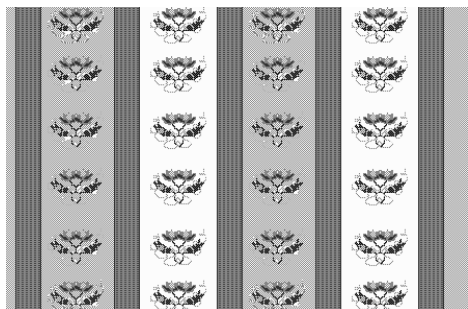
Рис. 21.15

Мясников Ваня, 7 лет

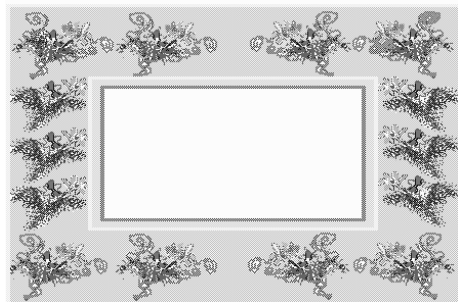
Рис. 21.16

Баринаева Дарина, 11 лет

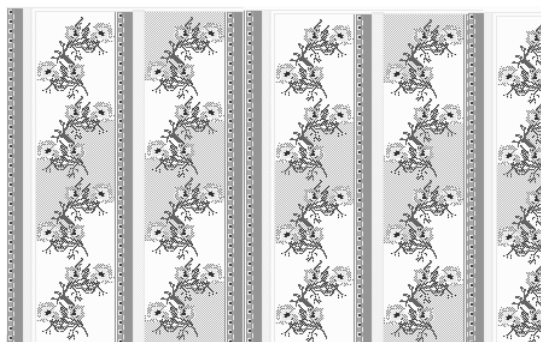
Рис. 21.17



Петракова Наталия, 10 лет

Рис. 21.18

Иванов Федор, 11 лет

Рис. 21.19

Аренштейн Майя, 10 лет

Рис. 21.20

Типичные трудности и методы их преодоления

Как показывает практика, учитель выбирает создание типа рисунка ткани сообразно своему состоянию. Обратите внимание на то, что при повторном проведении урока по этой теме вы будете рисовать совсем другие узоры в совсем других тонах. Это нужно позволить делать и детям. У некоторых учеников могут быть яркие и радостные краски, у других — мрачно-подавленные. Поскольку мы в начале курса говорили о том, что каждый человек — самоценен и состояние каждого из нас важно и берегаемо, то ученик имеет право на ту палитру цветов, которая соответствует его состоянию на данный момент. Это своего рода цветотерапия. Известный американский психотерапевт Энн Бреннан говорит о том, что невнимание к своему цветопредпочтению и тактильным (сенсорным) ощущениям в данный

момент, чревато психосоматическими заболеваниями. Она утверждает, что если вы утром открыли шкаф с одеждой и чувствуете, что вам нечего надеть сегодня (а американцы бедностью, как известно, не страдают), то это говорит о том, что одежды, соответствующей по тактильным ощущениям и цветопредпочтению в данный момент времени у вас просто нет. Огрубленное отношение личности к своему состоянию, свойственное тоталитарным режимам, постепенно уходит, мы начинаем с интересом вслушиваться не только в последние известия по телевизору, но и в свой внутренний мир. Научив ребенка проявлять интерес к своей субъективной реальности, ощущать ее и вдумчиво к ней относиться, мы уберем его от возможных невротизмов как в детской, так и во взрослой жизни. Возможно, выплеснув тяжелые, мрачные цвета на экран дисплея, ребенок перейдет в другое, более светлое состояние. Иногда это происходит в течение урока, иногда — не происходит, в зависимости от степени и глубины депрессивного состояния ребенка. Можно попробовать предложить ученику другие оттенки цвета, но не следует настаивать.

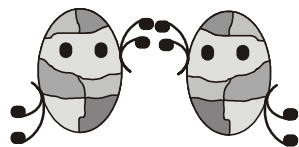
Проведите эксперимент, связанный с цветоощущением.

Возьмите куски бумаги или материи одинакового размера, но разных цветов, и сложите их в стопку. Закрыв глаза, выберите два куска, пощупайте их и определите свое отношение к каждому цвету. Нравится ли он вам? Как вы его ощущаете? Вызывает ли он у вас какие-либо чувства? Придает ли он вам энергии или, наоборот, истощает? Чувствуете ли вы успокоение или, напротив, беспокойство? Положите кусок ткани или бумаги на какую-либо часть своего тела. Хотели бы вы носить этот цвет? После всего этого, не открывая глаз, подумайте, какой из этих цветов вы бы предпочли? Если хотите, можете попробовать угадать, какой цвет вы выбрали из стопки. Теперь откройте глаза. Вы будете просто поражены тому, сколько информации вы накопили о том или ином цвете. Вы увидите, что у вас была масса предрассудков по отношению к тому или иному цвету, но вы просто не знали об этом.

Проделав эти упражнения, почувствовав на себе действие различных цветов, попробуйте предложить их детям.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 21 находятся материалы урока, иллюстративный материал и детские работы.

Урок 22



Пасхальная открытка

Цель урока: создание композиции на тему пасхальной открытки, используя навыки, полученные на уроках 1–21.

План урока

1. Демонстрация иллюстративного материала к уроку (рис.22.1 — 22.9).
2. Создание учителем пасхальной открытки с демонстрацией приемов и возможностей редактора.
3. Демонстрация работ учащихся (рис. 22.15 — рис. 22.20).
4. Самостоятельная работа учащихся.

Коллективный анализ работ.

Комментарии

Светлое Христово Воскресение — величайший праздник, древнейший в христианской церкви. Он был установлен еще во времена апостолов, и от них, как наследие, передано пасхальное приветствие: "Христос воскрес!" — "Воистину воскрес!" Вероятно, в его основе лежит не только христианская легенда, но и традиция всех народов праздновать конец зимы и светлое возрождение природы.

Слово "Пасха" означает на еврейском языке "прохождение, избавление". Евреи, празднуя ветхозаветную Пасху, вспоминали чудесное исшествие евреев из Египта, когда они, руководимые Моисеем, посуху перешли через море. Они шли из страны порабощения, Египта, в землю обетованную.

Христиане, празднуя Пасху, торжествуют избавление через Христа всего человечества от порабощения Злом.

С появлением и распространением в конце XIX века открытых писем появилась новая возможность пронести поздравления и пожелания через версты весенней распутицы и пограничные посты. Показательно, что одни из самых первых отечественных иллюстрированных открыток были выпущены к Пасхе 1898 года: четыре акварели на весенние сюжеты известного писателя и художника Н. Н. Каразина стали первым (и весьма успешным) опытом издания открыток, предпринятым Общиной Св. Евгении. В дальнейшем это издательство — без преувеличения лучшее из издательств России, выпускавших открытые письма, — неоднократно обращалась к пасхальной тематике. Ей отдали дань художники И. Я. Билибин и Ф. Г. Беренштам, В. И. Зарубин и И. И. Смурович, Н. К. Пимоненко и Е. М. Беём — каждый в своей неповторимой манере. Символично, что одни из последних открыток Общины, увидевшие свет в марте 1917 года, изображали украинские "писанки" — расписные пасхальные яйца.

Полноцветные пасхальные открытки выходили и в других издательствах. По оригиналам профессиональных русских художников их выпускали такие крупные фирмы, как "Ришар" (Санкт-Петербург), "Ленц и Рудольф" (Рига) — с ним сотрудничал малоизвестный ныне живописец М. М. Гермашев, — а также "Гранберг" (Стокгольм).

Вообще в Европе производили огромное количество почтовых карточек к празднику Пасхи для российского рынка. При этом множество зарубежных иллюстрированных открыток использовало несвойственную русской традиции атрибутику: цыплят и зайцев. Основную же массу составляли черно-белые фотооткрытки сентиментального содержания.

В короткий промежуток 1914 — 1917 годов у пасхальных открыток появляются новые сюжеты, обусловленные внешними и внутренними событиями российской жизни — I мировой войной и Февральской революцией. Весной 1917 года неизвестный художник использовал образ красного пасхального яйца, чтобы иносказательно выразить радость по поводу рождения республики рабочих и солдат.

Однако вскоре поздравительные открытки к Пасхе на десятилетия исчезли из обихода нового советского общества.

Впрочем, они продолжали существовать в среде русской эмиграции. Представление о них дает небольшая коллекция, которая в 1997 году была получена в дар от Библиотеки Университета штата Калифорния (США). В 1950 — 1960-х годах парижские и нью-йоркские частные издательства, а также издательство Свято-Троицкого монастыря в Джорданвилле (США) публиковали почтовые открытки, изображающие обычные пасхальные кушанья или же сцены светлого праздника на безвозвратно ушедшей, идиллической и милой родной земле.

С начала 1990-х годов в России возобновилось издание иллюстрированных пасхальных открыток. Многие из них воспроизводят (явно или скрыто) об-

разцы начала XX века, а современные художники в своих оригинальных работах, как правило, оперируют следующим набором символов: храм, кулич и пасха, вербная ветвь и, разумеется, расписные или крашенные яйца.



Рис. 22.1



Рис. 22.2



Рис. 22.3



Рис. 22.4

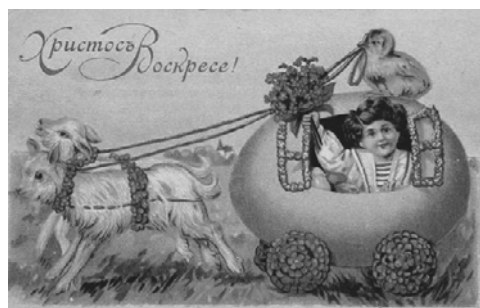


Рис. 22.5



Рис. 22.6



Рис. 22.7

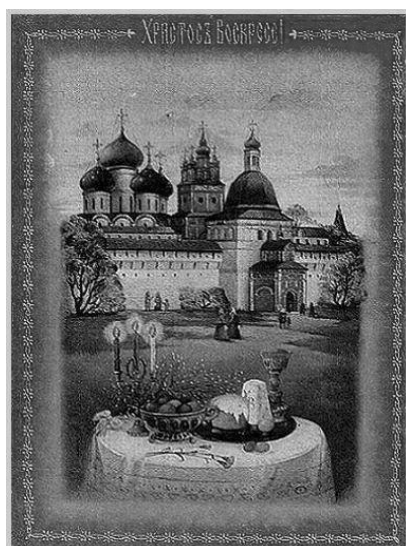


Рис. 22.8



Рис. 22.9

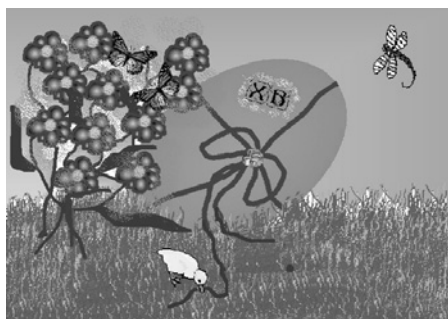
На рис. 22.10 — 22.14 представлена последовательность создания простой пасхальной открытки. Новых технических приемов на уроке не вводится, главное внимание уделяется выбору сюжета открытки, композиционного и цветового решения. Лейтмотивом служат слова "светлый праздник".

Работы учащихся представлены на рис. 22.15 — 22.20.



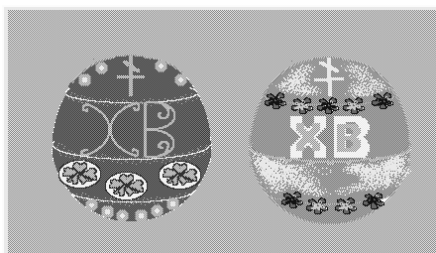
Мусаева Таира, 12 лет

Рис. 22.15



Белова Полина, 10 лет

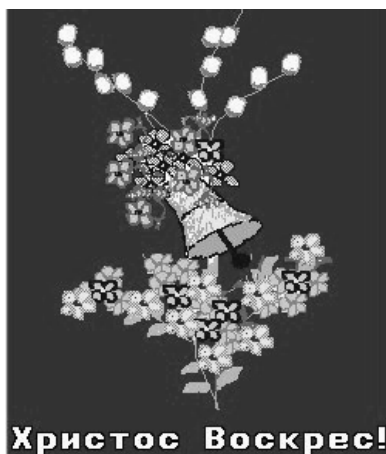
Рис. 22.16



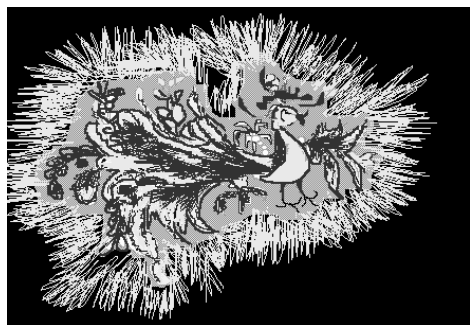
Лукашев Антон, 11 лет

Рис. 22.17

Коновалова Анна, 11 лет

Рис. 22.18

Сакурова Лена, 11 лет

Рис. 22.19

Мамонтова Мила, 12 лет

Рис. 22.20

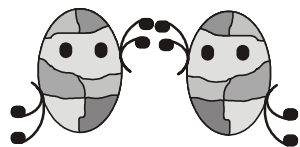
Типичные трудности и методы их преодоления

На протяжении всего курса обучения предпринимается попытка научить ребенка мыслить категориями целого, видеть субъективный контур смысла за объективной формой, напитывая этим работу. Темы "Храм" и "Пасхальная открытка" показательны в этом отношении, ибо они направлены на интуитивное улавливание высоких и абстрактных понятий. Если в первой из них мы пытались интуитивно воплотить понятие святости, то в пасхальной открытке разбираем понятие воскрешения. Ориентирами могут служить воскрешение природы весной, воскрешение птицы Феникс, день недели — воскресенье как воскрешение человека после трудов в

течение недели. На этих уроках учителю необходимо отыскать такие категории, которыми он будет излагать тему урока, чтобы создать атмосферу, стимулирующую раскрытие и осознание темы. Искреннее участие в работе ребенка, искренний интерес к самому ребенку, к предлагаемой теме может иметь гораздо большее значение, чем самая совершенная вербализация. Еще одна трудность — разнообразие конфессий, к которым принадлежат дети. Учителю необходимо проявлять веротерпимость, помнить, что он живет в светском государстве. Приходится проявить фантазию, чтобы найти тему для представителей других вер, если они по религиозным мотивам отказываются рисовать пасхальную открытку. Можно предложить таким учащимся отнестись к пасхальной открытке не как к религиозному, а как к культурологическому опыту. Или предложить им изобразить весеннее воскрешение природы так, как они это видят.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 22 находятся материалы урока, иллюстративный материал и детские работы.

Урок 23



Герои мультфильмов

Цель урока: знакомство со стилистическими особенностями рисования мультипликационных фильмов, закрепление навыков работы с инструментами, изученными в уроках 1–22.

План урока

1. Рассказ о создании мультфильмов.
2. Демонстрация иллюстраций мультфильмов. (рис. 23.1 — 23.9).
3. Демонстрация работ учащихся (рис. 23.10 — 23.18) с анализом их успешности.
4. Самостоятельная работа учащихся.
5. Коллективный анализ детских работ.

Комментарии

Герои мультфильмов знакомы детям и любимы ими. "Чебурашка и крокодил Гена", "Пластилиновая ворона", "Ежик в тумане", "Каникулы в Простоквашино", серии "Ну, погоди!" — фильмы, которые дарят радость и тепло не только детям, но и взрослым. Сравнивая советские мультфильмы с современными американскими, заполонившими экраны телевизоров, можно сделать вывод, что советские мультфильмы обладают не только значительно более высокой художественной ценностью и глубиной, они гуманнее, добрее и трогательнее американских. В них нет жестокости и агрессивности, даже Волк в мультфильме "Ну, погоди!" забавен и симпатичен. Советские мультики многомерны, тогда как большинство современных американских мультфильмов — линейны, если возможно такое сравнение.

Мультипликационные фильмы создаются художниками-мультипликаторами. Произведение получается путем съемки последовательных фаз движения ри-

сованных (графическая мультипликация) или объемных (объемная мультипликация) объектов. Это традиционная технология. В последние десятилетия при производстве мультфильмов используется анимационные компьютерные технологии, которые, однако, не отменяют талант, вкус и мироощущение художника, создающего кино.

Существуют особенности, которые присущи внешности героев мультфильмов. Как правило, они имеют большие и выразительные глаза, пропорции тел изменены по сравнению с реальными зайцами, мартышками, крокодилами, и т. д. Стилистика изображения природы в мультфильмах тоже имеет свои закономерности, она отличается от реалистического изображения деревьев, ягод, цветов. Таким образом, графическая мультипликация, являясь особой художественно-условной формой отображения действительности, обладает собственными выразительными средствами для отображения сказочных и фантастических событий.

Основателем графического мультипликационного кино считается французский художник Э. Коль, который создал свой первый фильм в 1908 году. Великолепны и любимы детьми и взрослыми во всем мире мультфильмы американского художника-мультипликатора Уолта Диснея, творившего в 30–40-х годах XX века и разработавшего при этом не только технологию мультипликации, но и психологические основы сотрудничества в команде художников.

В России первые мультфильмы были поставлены в 1913 году. В 1936 была организована студия "Союзмультфильм", работы которой принесли славу и известность во всем мире отечественным мультипликаторам и поныне считаются золотым фондом мировой мультипликации.

Стилистика мультипликации во многом перекликается со стилистикой детской книжной графики.

Неоценимым пособием для этого урока может служить серия "Расчудесные раскраски" — "Дорисуй и раскрась". В них подробно и весело показаны приемы рисования персонажей из детских книг и мультфильмов.



Рис. 23.1



Рис. 23.2

В иллюстративном материале прилагаются как рисованные мультфильмы, так и снимки героев мультфильмов объемной мультипликации.



Рис. 23.3



Рис. 23.4



Рис. 23.5



Рис. 23.6

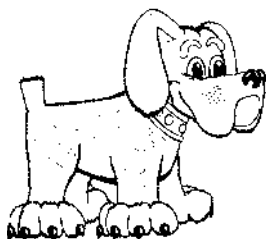


Рис. 23.7



Рис. 23.8



Рис. 23.9

Работы учащихся представлены на рис. 23.10 — 23.18.



Якусевич Юлия, 12 лет

Рис. 23.10



Дымов Коля, 10 лет

Рис. 23.11



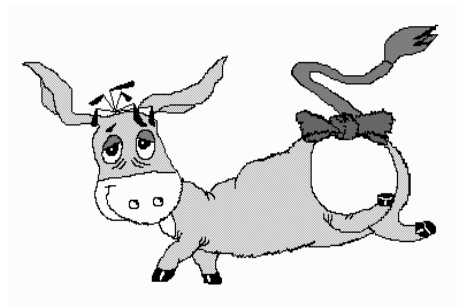
Баринова Дарина, 10 лет

Рис. 23.12



Лаптиева Виктория, 11 лет

Рис. 23.13



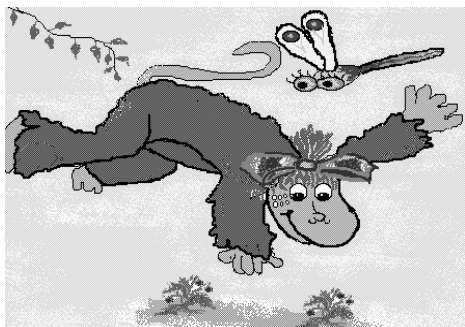
Веряскин Саша, 12 лет

Рис. 23.14



Мусаева Таира, 12 лет

Рис. 23.15



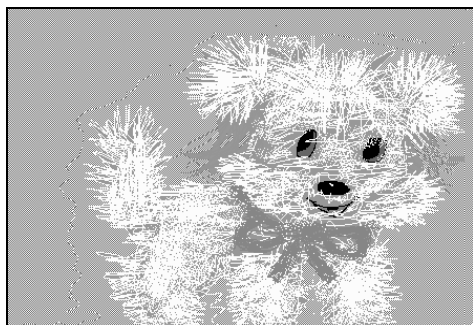
Коренчук Александра, 12 лет

Рис. 23.16



Сергей Яковлев, 10 лет

Рис. 23.17



Федорова Ира, 10 лет

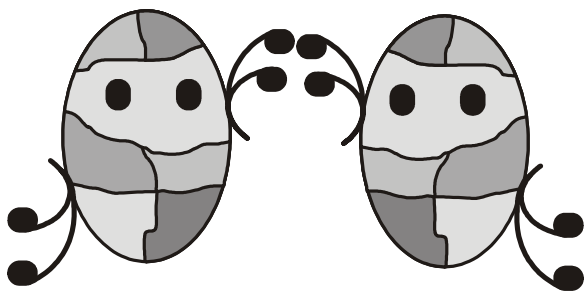
Рис. 23.18

Типичные трудности и методы их преодоления

Поскольку мы развиваем в детях биофильную ориентацию, не следует предлагать учащимся рисовать всевозможных импортных мультгероев. Этими агрессивными страшилками и так переполнена жизнь ребенка. Одиозные покемоны и телепузики кочуют с экранов в детские журналы, в магазины детских игрушек, на обложки тетрадей и дневников, создавая если не эстетику уродства и примитивизма, то атмосферу оболванивания, обезличивания, функциональности, мало пригодную для теплого и искреннего творческого мира детства. Их навязчивая экспансия заметно отодвинула отечественные мультфильмы на второй план, о чем можно только сожалеть, ибо спокойная мудрость народных сказок, по которым созданы многие наши мультфильмы, целительна и благотворна для ребенка. Не зря ведь существует ветвь психологии "сказкотерапия", которая эффективно исцеляет не только детей, но и взрослых. Вообще обращение к народному фольклору, рекомендуемое рядом отечественных культурологов, следует принять в качестве лейтмотива в творческих работах на уроках компьютерной графики.

Уроки, посвященные рисованию героев мультиков, как и уроки, посвященные рисованию пейзажей, вызывают у детей подлинный интерес. Инструментарий редактора к данной теме освоен полностью, поэтому технических трудностей при работе не возникает, а возможность свободно проявить творчество очень привлекательна. Задача учителя состоит в том, чтобы принести на урок как можно больше иллюстративного материала, создавая тем самым простор в выборе темы и пространство для фантазии ребенка.

На прилагаемом компакт-диске в каталоге Урок 23 находятся материалы урока, иллюстративный материал и детские работы.



ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Графический редактор Picture Maker

1. Общее знакомство с редактором

Графический редактор **Picture Maker** не занимает много места на диске и не требует специальной установки. Достаточно скопировать папку **Picture Maker** с прилагаемого компакт-диска на ваш компьютер и запустить исполняемый файл **pm.exe**.

1.1 Начало работы

Picture Maker — графический редактор, входящий в пакет иллюстративной машинной графики **IBM StoryBoard Plus**, наряду с другими программами, предназначенными для работы с рисунками, текстом, а также для создания графических сценариев — историй с мультипликацией и другими интересными возможностями. Всего в пакете **StoryBoard Plus** 5 программ.

1. **Picture Maker** — графический редактор. Позволяет создавать новые и изменять ранее созданные или перенесенные из других программ (с помощью **Picture Taker**) рисунки и графики.
2. **Picture Taker** — программа записи копии экрана в файл. Позволяет использовать графические и текстовые кадры, созданные программами, не входящими в пакет.
3. **Story Editor** — редактор историй. С помощью этой программы можно объединять рисунки в "истории", задавая нужную последовательность кадров, темп и режим смены одного кадра другим.
4. **Story Teller** — рассказчик историй. Позволяет воспроизводить истории, созданные с помощью **Story Editor**, на большом мониторе или видеопроекторе.

5. **Text Maker** — текстовый редактор. Позволяет создавать и редактировать текстовые кадры, используя готовые или созданные вами шрифты, а также работать с текстовыми кадрами, перенесенными из других программ.

Picture Maker — наиболее используемая программа для работы со школьниками.

Запустив редактор, мы увидим на экране главное меню **Picture Maker**:

Main menu

1. **Draw**
2. **Input device setup**
3. **Input device**
4. **Printer**
5. **Printer port**

Для работы в редакторе прежде всего необходимо установить связь с мышью. Тип мыши определяется третьим пунктом главного меню — **Input device**. Используя клавишу перемещения курсора, выделим его и нажмем **<Enter>**. В появившемся подменю выберем нужный тип мыши, если его знаем, а если он неизвестен, выберем **Other** (Другой), нажмем **Enter** и вернемся в главное меню.

Теперь, чтобы перейти в режим рисования и редактирования, с помощью курсора вернемся на первую строку (**Draw**) и нажмем **<Enter>**. На экране появляется экран **Picture Maker**. Для возвращения из **Picture Maker** в главное меню, следует нажать клавишу **<Esc>** и на вопрос программы "Exit (Y/N)?" ответить "Y", нажав соответствующую клавишу. Не забудьте переключиться на латинский алфавит, если вы работали с кириллицей!

Для сворачивания окна **Picture Maker** и выхода в окно Windows следует одновременно нажать кнопки **<Ctrl>+<Esc>**.

Экран редактора (см. рис. П1.1) содержит **Рабочее меню**, **Поле рисунка**, **Курсор**, **Панель инструментов**, где находятся также **палитра цветов**, **поле выбора типа линий**, **индикатор текущего цвета**, **индикаторы номера цвета** и **режима инструментов**, и **Панель узоров**.

1.2 Панель инструментов

Панель инструментов (см. рис. П1.2) содержит 12 кнопок (пиктограмм) с изображениями инструментов, которые можно использовать для рисования (**карандаш**, **ластик**, **кисточка** и т.д.) или для манипулирования рисунком

(прокрутка, увеличение, выделение). Кнопка текущего инструмента выделена черным цветом. Чтобы выбрать необходимый инструмент, подводим к нему курсор и нажимаем левую клавишу мыши.

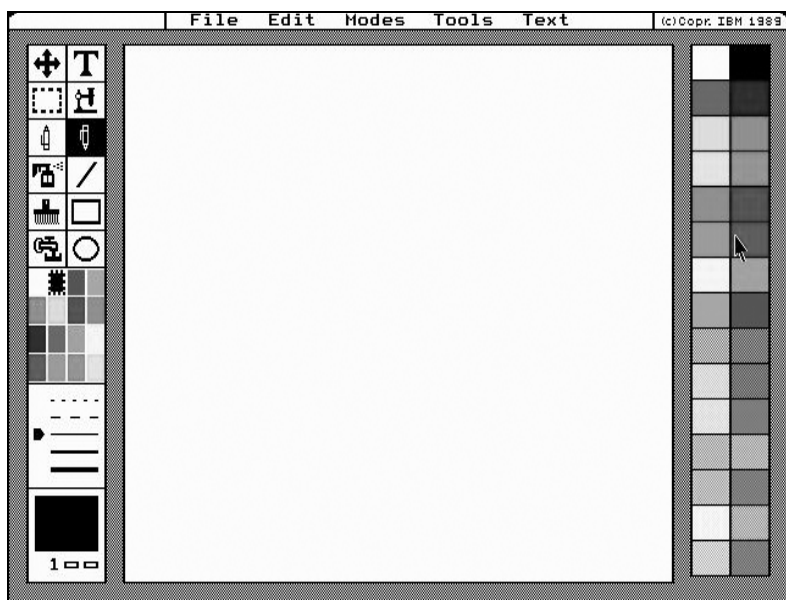


Рис. П1.1



Рис. П1.2

Рассмотрим назначение и возможности инструментов (слева направо сверху вниз).

- ☐ **Прокрутка рисунка.** Позволяет осуществлять смещение рисунка в окне обзора.
- ☐ **Ввод текста.** Вид шрифта можно установить командой **Text | Set Attributes** (Текст | Установка атрибутов), которую подробно будем разбирать в разделе работы с диалоговыми окнами.
- ☐ **Выделение фрагмента изображения** для перемещения, копирования и других функций. Размер рамки изменяется растяжением или сжатием при помощи мыши.
- ☐ **Микроскоп.** Предназначен для увеличения области, заданной положением курсора. Позволяет осуществлять поточечную коррекцию или дорисовку изображения.
- ☐ **Ластик.** Стирает изображение. На месте стертого изображения остается выбранный фон. Размер и форма стираемой области выбираются произвольно.

- ❑ **Карандаш.** Рисование тонких (толщиной в один пиксель) линий выбранным цветом.
- ❑ **Распылитель.** Производит "напыление" цветом, выбранным в **Палитре цветов** или **Палитре узоров**.
- ❑ **Резиновая линия.** Осуществляет рисование отрезка с фиксированным началом и перемещаемым концом толщиной, установленной в поле **Выбор типа линий**. Цвет отрезка выбирается в **Палитре цветов** левой клавишей мыши.
- ❑ **Кисть.** Рисование "толстой кистью". Форма и размер кисти устанавливаются командой **Tools | Brush shape** (Инструменты | Форма кисти) рабочего меню.
- ❑ **Прямоугольник.** Позволяет построить прямоугольник выбранным цветом и толщиной линии (аналогично отрезку).
- ❑ **Заливка.** Закрашивает область экрана, ограниченную замкнутым контуром и указанную курсором. Если в ограничивающем контуре есть "дырка" хотя бы в одну точку (пиксель), то краска заливает все пространство рисунка.
- ❑ **Эллипс.** Построение эллипса (круга) выбранным цветом и толщиной линии (аналогично отрезку).

Как только инструмент выбран, на поле рисунка появляется его курсор. Следует отметить, что курсоры инструментов различаются.

Курсор можно передвигать по полю рисунка, чтобы установить **инструмент** в нужное место, прежде чем начать его использовать. При этом на индикаторе (см. рис. П1.3) в левом нижнем углу экрана два маленьких прямоугольника остаются незакрашенными. Это состояние можно назвать пассивным режимом инструмента.

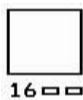


Рис. П1.3

При нажатии на левую клавишу мыши **инструмент** переводится в активный режим, что отражается на **индикаторе** затемнением левого нижнего прямоугольника (см. рис. П1.4). В активном режиме движение **инструмента** задается движением мыши. Повторное нажатие левой клавиши мыши переводит инструмент в пассивный режим.

При нажатии правой клавиши мыши **инструмент** переводится в режим **ластика**, что отражается на индикаторе затемнением правого прямоугольника (см. рис. П1.5). В этом режиме **инструмент** может уничтожить только что сделанную работу подобно стиральной резинке.

Отличие работы любого инструмента в таком режиме от работы инструмента **ластик** заключается в том, что **ластик** стирает все подряд, а **инструмент** в обратном режиме может стереть только свою работу за последний сеанс, не затрагивая всего рисунка. Повторное нажатие правой клавиши мыши переводит **инструмент** в пассивный режим.



Рис. П1.4



Рис. П1.5

Выбор цвета для рисования осуществляется в панели **Палитра цветов**, расположенной на **Панели инструментов** (см. рис. П1.6).



Рис. П1.6

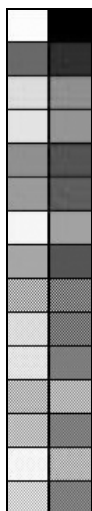


Рис. П1.7

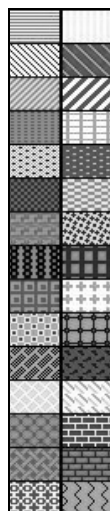


Рис. П1.8

Для этого следует подвести курсор к выбранному цвету и нажать левую клавишу мыши, после чего активный цвет будет заключен в пунктирную рамку. Далее следует левой клавишей мыши щелкнуть по **индикатору цвета**

(большому прямоугольнику, расположенному ниже поля выбора типа линий). Инструменты **карандаш, резиновая линия, овал и прямоугольник** работают *только* с этой палитрой. Инструменты **микроскоп, кисть, распылитель, заливка** работают как с этой палитрой, так и с палитрой, расположенной в правой части экрана, — **Панелью узоров** (рис. П1.7 и рис. П1.8.) От варианта панели, изображенного на рис. П1.7, к варианту, изображенному на рис. П1.8, и обратно можно перейти, щелкнув по ней правой клавишей мыши. При выборе типа узора в правой панели, он, в отличие от цвета в **панели цветов**, тут же отображается на **индикаторе**.

Изменение типа линий рисования (толщина, пунктир) может быть использовано только для инструментов **резиновая линия, прямоугольник и эллипс**. Выбор производится в поле выбора типа линий, расположенном под палитрой цветов, путем установления напротив нужной линии указателя (см. рис. П1.9). Для остальных инструментов тип линий фиксированный.

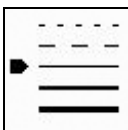


Рис. П1.9

1.3. Рабочее меню

В верхней части экрана находится строка из пяти слов — это **Рабочее меню** (см. рис. П1.10). Каждый пункт меню содержит список команд и параметров, которые используются при работе с редактором. Познакомимся с их общим назначением.

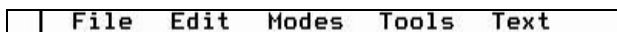


Рис. П1.10

1.3.1. Меню File

Если подвести курсор к пункту меню **File**, то появится список основных файловых операций редактора (рис. П1.11).

Содержание этих операций очевидно из их названий.

Get Picture — Получить рисунок из файла.

Save Picture — Сохранить рисунок в файле в формате pic.

Save Tiff — Сохранить рисунок в файле в формате tiff.

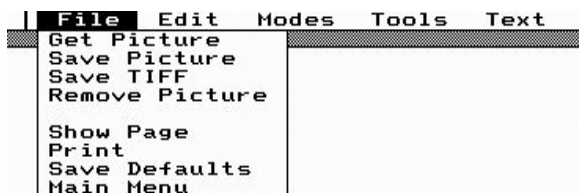


Рис. П1.11

Remove Picture — Удалить рисунок с диска.

Show Page — Показать рисунок целиком.

Print — Печать рисунка на принтере.

Save Defaults — Сохранить текущие установки как начальные.

Main Menu — Выход в главное меню.

Следует соблюдать осторожность с командами **Remove Picture** и **Save Defaults**, поскольку они могут привести к нежелательным последствиям для всех пользователей, работающих за данным компьютером.

1.3.2. Меню Edit

В меню **Edit**, что значит «Редактирование» или «Правка», собраны команды, позволяющие непосредственно обрабатывать весь рисунок или выделенный фрагмент (см. рис. П1.12). Важны команды **Cut** и **Paste**, которые позволяют сохранять в буфере памяти и затем использовать любой фрагмент.

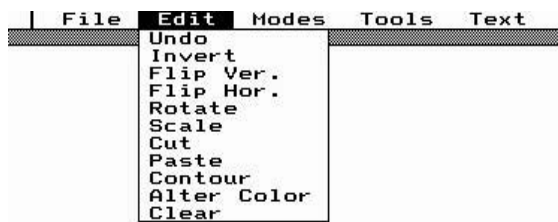


Рис. П1.12

Возможности команд также определены их названиями.

Undo — Отмена последнего действия.

Invert — Инвертирование.

Flip Ver — Вертикальный поворот.

Flip Hor — Горизонтальный поворот.

Rotate — Произвольный поворот.

Scale — Изменение размера.

Cut — Копирование в буфер.

Paste — Вставка из буфера.

Contour — Выделение контура.

Alter Color — Замена цвета во всем рисунке.

Clear — Очистка выделенной области.

1.3.3. Меню Modes

В меню **Modes** (Установки) содержатся различные способы выполнения операций из меню **Edit**: перемещение или копирование, прозрачное наложение или замещение при копировании, а также работа с геометрическими фигурами: заполнение узором рисуемых прямоугольников и эллипсов или только рисование их контуров, рисование окружностей и квадратов, параллельных линий. Можно установить на экране отображение абсциссы и ординаты курсора в виде перекрещивающихся линий. Команды меню **Modes** приведены на рис. П1.13.

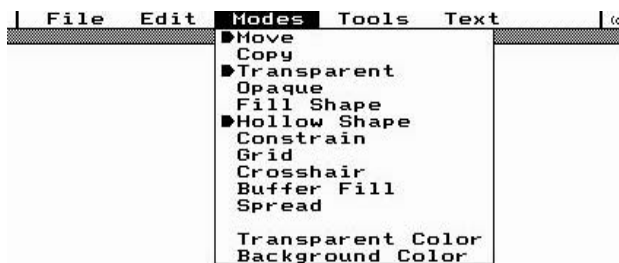


Рис. П1.13

При нескольких взаимоисключающих вариантах выбранная установка выделяется флажком. Например, для операции копирования есть две возможные установки: либо **Move** (перемещать), либо **Copy** (копировать, размножать), и только одна из них должна быть выделена флажком.

Move — Режим перемещения изображения.

Copy — Режим копирования изображения.

Transparent — Режим прозрачного наложения.

Opaque — Режим замещения.

Fill Shape — Заполнение цветом графических примитивов (прямоугольников и эллипсов).

Hollow Shape — Рисуются только контуры прямоугольников и эллипсов.

Constrain — Рисование квадратов и окружностей.

Grid — Рисование параллельных линий.

Crosshair — Отображение ординаты и абсциссы курсора.

Buffer Fill — Буферная заливка.

Spread — Градиентная заливка.

Transparent Color — Выбор "прозрачного" цвета.

Background Color — Выбор цвета фона.

1.3.4. Меню Tools

Меню **Tools** (Инструменты) содержит некоторые дополнительные режимы редактора и отдельных инструментов, а также библиотеку имиджей (образов, картинок). Меню инструментов изображено на рис. П1.14.

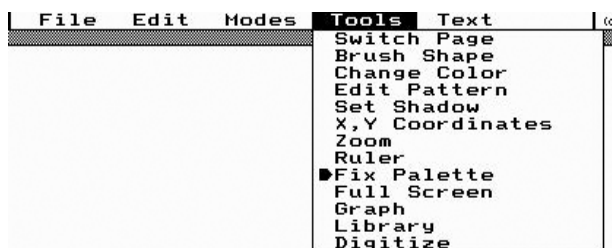


Рис. П1.14

Switch Page — Смена кадра (страницы редактирования).

Brush Shape — Выбор типа кисти.

Change Color — Замена цвета узором (кисть и распылитель).

Edit Pattern — Редактирование узора или создание цвета.

Set Shadow — Установка цвета и формы тени.

X, Y Coordinates — просмотр координат курсора.

Zoom — Просмотр участка вокруг курсора.

Ruler — Дюймовая линейка.

Fix Palette — Фиксация палитры.

Full Screen — Полноэкранный режим.

Graph — Режим оформления простейших графиков.

Library — Библиотека картинок.

Digitize — Ввод изображения с видеокамеры.

1.3.5. Меню Text

Это меню (см. рис. П1.15) предназначено для работы с текстом. Редактор позволяет вставлять в рисунки русский и латинский тексты с использовани-

ем различных шрифтов. Основная команда для выбора типа, размера и других атрибутов шрифта — **Set Attributes**. Кроме того, каждый пользователь может создавать свои собственные шрифты с помощью редактора шрифтов.

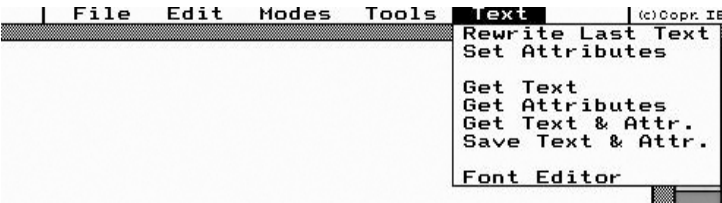


Рис. П1.15

- Rewrite Last Text** — Переписать предыдущий текст.
- Set Attributes** — Установка атрибутов текста.
- Get Text** — Получить текст из файла.
- Get Attributes** — Получить атрибуты из файла.
- Get Text & Attr.** — Получить текст и атрибуты.
- Save Text & Attr.** — Сохранить текст и атрибуты.
- Font Editor** — Редактор шрифтов.

1.4. Работа с диалоговыми окнами

Диалоговое окно — это предлагаемое программой на экране монитора окно, в котором нужно произвести необходимые установки для продолжения работы. Возможны различные варианты диалога: ответ на вопрос (Yes или No), выбор нужного элемента из списка, установка флажка, ввод имени файла и другие.

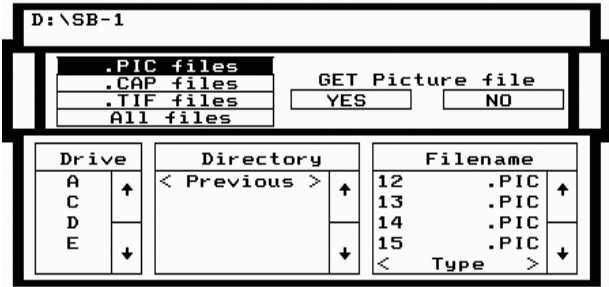


Рис. П1.16

Существуют общие принципы работы с диалоговыми окнами, которые незначительно отличаются от содержания диалога. Диалоговое окно

появляется при выборе соответствующего пункта меню. Например, пункт **Get Picture** меню **File** вызывает окно для получения рисунка из списка фалов на диске (см. рис. П1.16).

Суть этого диалога в том, чтобы найти файл, т. е. определить диск, на котором файл записан, директорию записи, формат файла, его имя. В диалоговом окне последовательно устанавливаем тип файла (рис. П1.17), диск (рис. П1.18), директорию (рис. П1.19), имя файла (рис. П1.20).

.PIC files
.CAP files
.TIF files
All files

Рис. П1.17

Drive	
A	↑
C	
D	↓
E	

Рис. П1.18

Directory	
2004-i~1	↑
BHV	
DISTR	↓
ôùäüîëè	
SB-1	

Рис. П1.19

Filename	
12	↑
13	
14	↓
15	
< Type >	

Рис. П1.20

Все перемещения в окне осуществляются с помощью мыши. Следует иметь в виду, что, считывая новую картинку из файла, мы теряем на экране предыдущую, над которой работали. Поэтому, если она не была предварительно сохранена, редактор предупреждает об этом в новом диалоговом окне (рис. П1.21), и просит подтверждения для продолжения действия.

D:\SB-1

Latest changes not saved.
Continue?

YES

NO

Drive	Directory	Filename
A	< Previous >	1 .PIC
C		11111111.PIC
D		11111112.PIC
E		11111113.PIC
		< Type >

Рис. П1.21

Аналогичное предупреждение появляется при вызове команды **Remove** (Удалить) (рис. П1.22). Это помогает избежать случайного удаления информации.

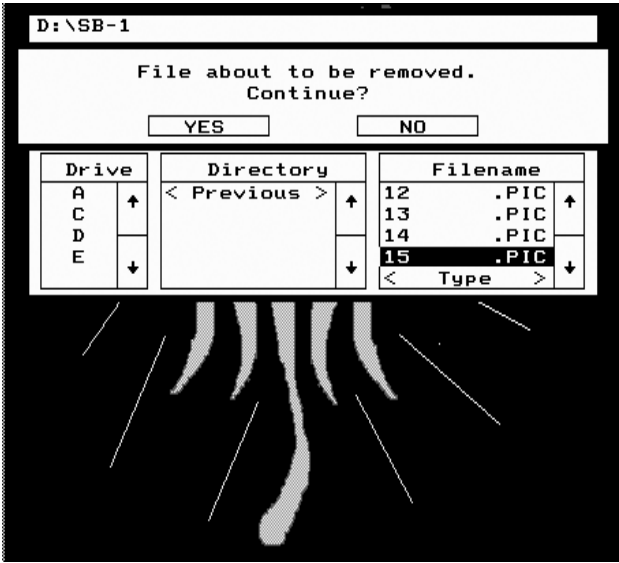


Рис. П1.22

2. Особенности использования редактора

Ознакомившись с общими принципами работы редактора, разберем более подробно наиболее часто употребляемые технологии.

2.1. Операции с выделенной областью рисунка

Любой фрагмент изображения на экране можно выделить в отдельную область и выполнить над ним различные операции: удаление, запоминание, перемещение, размножение, изменение размера, вращение, вертикальное и горизонтальное отображение, и т.д.

Выделение можно производить различными способами.

Способ 1. Выбираем инструмент **Выделение**. Устанавливаем курсор в один из углов выделяемой прямоугольной области (удобнее всего выбирать левый верхний), нажимаем левую клавишу мыши и растягиваем пунктирную рамку до тех пор, пока она целиком не охватит выделяемую область. Для фиксации рамки необходимо нажать правую клавишу мыши, после чего контур рамки начнет вращаться. Если нажать левую клавишу мыши вместо правой — рамка исчезнет, выделение пропадет.

Способ 2. В меню **Edit** выбираем пункт **Contour**, устанавливаем курсор в произвольной точке выделяемой области, нажимаем правую клавишу мыши и обводим область по контуру. Для фиксации выделенной области нажимаем правую клавишу мыши.

С выделенной областью можно производить следующие действия.

1. Удаление изображения в выделенной области. Осуществляется посредством команд **Edit | Clear | Yes**.
2. Перемещение (**Move**) или копирование (**Copy**). Для того чтобы переместить или скопировать выделенную область, вводим в нее курсор и нажимаем левую клавишу мыши. Бегущая рамка исчезает, выделенный фрагмент готов к перемещению по экрану. Если мы хотим скопировать его в другом месте с сохранением на прежнем, зафиксируем выделенный фрагмент нажатием правой клавиши мыши. Для отказа от последующей фиксации выделенного фрагмента нажимаем левую клавишу мыши. Чтобы отказаться от бегущей рамки, после фиксации выделенного фрагмента следует нажать левую клавишу мыши. Масштабирование выделенного фрагмента (изменение размеров). Увеличить или уменьшить размер можно командой **Edit | Scale**. Для фиксации измененного размера следует нажать правую клавишу мыши. Для отказа от бегущей рамки, после фиксации фрагмента нажимаем левую клавишу мыши на экране вне пространства, ограниченного бегущей рамкой.
3. Горизонтальное и вертикальное отображение, вращение. Команда **Edit | Rotate** позволяет производить поворот выделенной области на произвольный угол в произвольную сторону. Поворот осуществляется посредством поворота мыши в нужную сторону на произвольный угол. Фиксация результата осуществляется нажатием правой клавиши мыши.
4. Зеркальное отображение. Команда **Edit | Flip Ver.** позволяет производить вертикальное зеркальное отображение, а команда **Edit | Flip Hor.** - горизонтальное зеркальное отображение выделенной области. Фиксируем результат, как обычно, нажатием правой клавиши мыши.

2.2. Работа с библиотекой картинок (имиджей, образов)

Редактор **Picture Maker** является растровым редактором. Как известно, при изменении размеров растрового изображения происходит потеря его качества: особенно значительная при увеличении рисунка. Однако редактор имеет векторную библиотеку картинок, что позволяет менять их размеры без потери качества. Все картинки в библиотеке рассортированы по нескольким: географические карты, люди, символы, инструменты, животные, транспорт и др. Чтобы попасть в библиотеку, в меню **Tools** выберем строку **Library**. На экране дисплея появится таблица (рис. П1.23).

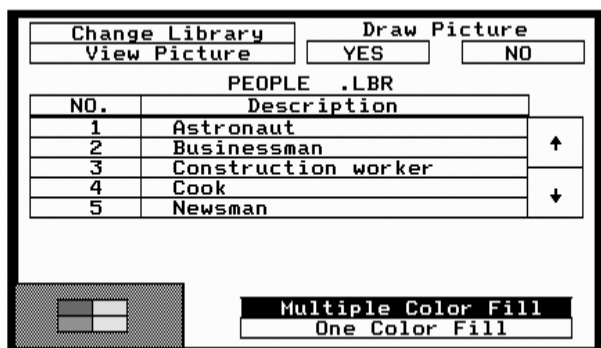


Рис. П1.23

В центре таблицы находится название раздела библиотеки (расширение библиотечных файлов **.LBR**), под которым размещены названия имеющихся в данном разделе библиотеки рисунков. В левом верхнем углу таблицы располагаются две команды: **Change Library** (Сменить раздел библиотеки) и **View Picture** (Просмотр картинок выбранного раздела). Последовательно нажимая левой клавишей мыши на строку просмотра, можно посмотреть все имеющиеся в разделе картинки. Отказ от просмотра картинок осуществляется правой клавишей мыши. При выполнении команды **Change Library** на экране появляется диалоговое окно, позволяющее выбрать новый раздел библиотеки (рис. П1.24).

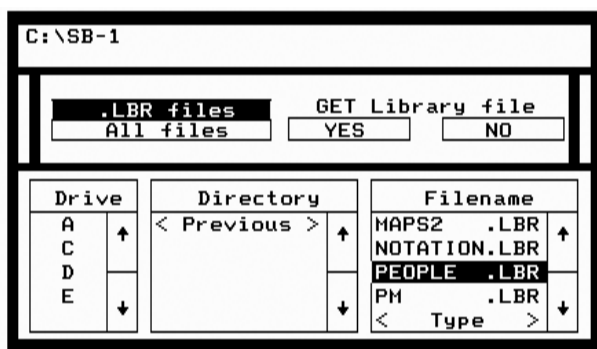


Рис. П1.24

Для входа в выбранный раздел необходимо нажать **Yes**, находящийся под текстом **GET Library file**. Для переноса выбранной из раздела картинки на экран также нажимаем **Yes** под текстом **Draw Picture** (рис. П1.25).

Библиотечные рисунки можно раскрашивать самостоятельно. В редакторе предусмотрены два режима закрашки: **Multiple Fill** (Многоцветное заполнение рисунка) и **One Color Fill** (Одноцветное заполнение рисунка)

(см. рис. П1.26). Первый вариант устанавливается автоматически при входе в библиотеку и позволяет извлекать на экран картинки, раскрашенные разработчиками. Во втором варианте на экран помещается рисунок с выбранным вами цветом контура и цветом заливки. Для того чтобы раскрасить рисунок по своему усмотрению, рекомендуется выбирать белый цвет заливки. В этом случае на экране появятся только контуры вашего рисунка, различные части которого легко закрасить выбранными цветами. Цвет контура выбирается в **Палитре цветов** редактора, цвет заливки — в **Палитре узоров**.

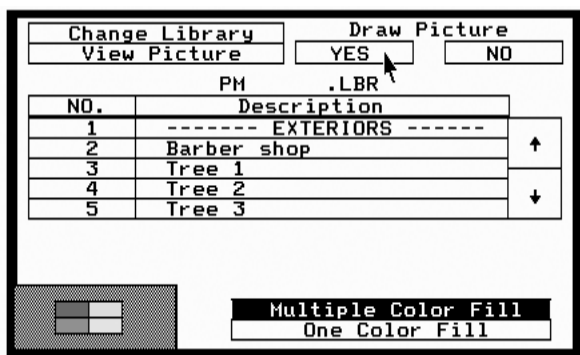


Рис. П1.25

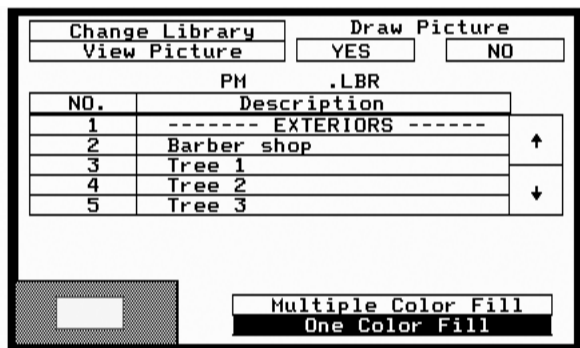


Рис. П1.26

2.3. Работа с текстом

Выбор шрифтов, их размеров и формы осуществляется с помощью меню **Text**. Выбрав команду **Text | Set Attributes** (Текст | Начертание (форма) атрибутов), мы переходим в режим выбора шрифтов (рис. П1.27).

В правой части появившейся таблицы, над большим прямоугольником, обозначено, какой шрифт выбран. На рис. П1.27 это **Label.Fac** — латинский,

не очень удачный по начертанию букв шрифт. Под прямоугольником находится строка **Size**, определяющая размер шрифта. У шрифта **Label.Fac** предусмотрена возможность использования букв трех размеров.

Шрифтов, воспроизводящих кириллицу, в редакторе два: **rus_bold.fac** (кириллица с жирным начертанием букв) и **rus_stand.fac** (стандартный вариант). С точки зрения автора, первый из них привлекательнее. Именно он использовался для подписывания детских работ, представленных в учебнике.

Для того чтобы выбрать необходимый тип шрифта, воспользуемся командой **Text | Change Font**. На экране появляется диалоговое окно, в котором установим необходимый шрифт (рис. П1.28), после чего нажмем кнопку **Get**.

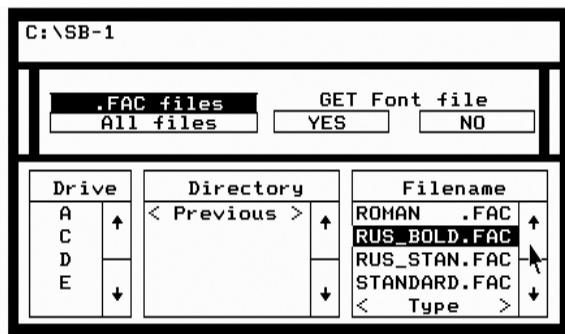


Рис. П1.28

Разберем функции остальных команд, представленных на рис. П1.27.

- ☐ **Set Spacing** — установить расстояние между символами. Это позволяет изменить длину строки и высоту текста при неизменных размерах букв.
- ☐ **Change Position** — сменить позицию, с которой будет продолжаться ввод текста.
- ☐ **Fix Spasing** — **обеспечить** одинаковое пространство, отводимое под каждый символ.
- ☐ **Proportional** — установить пространство, отводимое под символ, пропорционально его ширине.
- ☐ **Left Justified** — вводимый текст располагается слева направо.
- ☐ **Right Justified** — вводимый текст располагается справа налево.
- ☐ **Centered** — вводимый текст центрируется по странице.
- ☐ **Bold** — жирное начертание букв.
- ☐ **Underline** — подчеркивание буквы

- ☐ **Italic** — курсив
- ☐ **Outline** — обводка контура символа
- ☐ **Shadow** — установка теней вокруг символа
- ☐ **Double Horis.** — двойное растягивание символа по горизонтали
- ☐ **Double Verti.** — двойное растягивание символа по вертикали

Смена рус.| лат. алфавитов на компьютере производится по правилам, принятым на данном компьютере (<Shift>, <Alt> + <Shift>, и т. д.)

2.4. Дополнительные возможности редактора

К дополнительным возможностям редактора относятся градиентная заливка, инструмент **микроскоп** и создание новых цветов и узоров посредством команды **Tools | Edit Pattern**.

Чтобы воспользоваться градиентной заливкой, в меню **Modes** вызовем команду **Spread**. На экране появляется диалоговое окно, которое позволяет установить направление градиента (рис. П1.29).

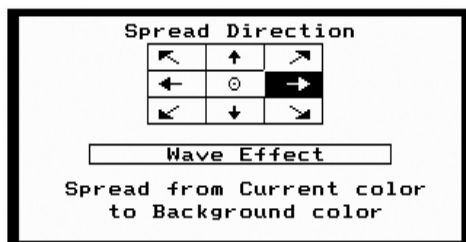


Рис. П1.29

Параметр **Wave Effect** (волновой эффект) создает зеркально-волновую заливку заданной области. Воспользовавшись инструментом **Заливка** с заранее активизированным эффектом градиентной заливки, можно получить область, покрашенную выбранным цветом с различной интенсивностью.

Инструмент **микроскоп** позволяет не только увеличивать область экрана возле курсора, но и рисовать в увеличенной области различными типами кистей (рис. П1.30)

Однако в редакторе **Picture Maker** мы не можем варьировать кратность увеличения области, она всегда постоянна. Выход из **микроскопа** осуществляется подведением курсора к левому верхнему углу экрана (выделенный квадрат) и нажатием левой клавиши мыши.

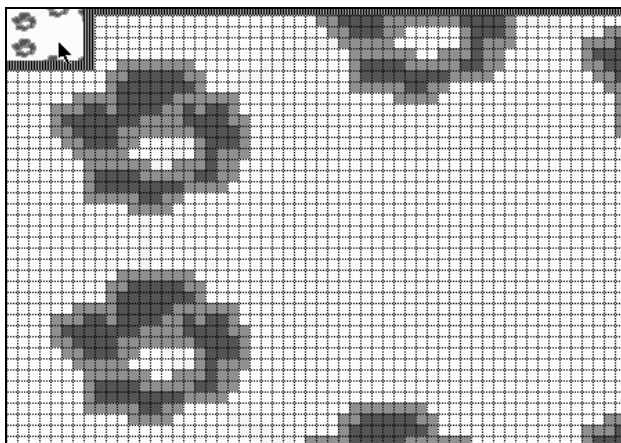
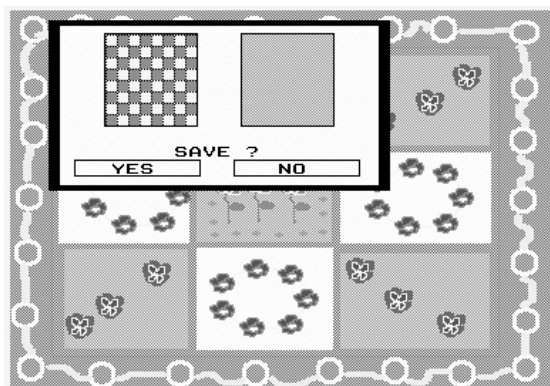


Рис. П1.30

Возможность создания новых цветов и узоров осуществляется командой **Tools | Edit Pattern**. Поскольку любой сложный цвет состоит из смешения двух цветов, то, располагая цвета по пикселям в шахматном порядке, можно создать большое количество самых разнообразных оттенков основных цветов, а также всевозможных узоров (рис. П1.31).



Толстогоанов Иван, 9 лет

Рис. П1.31

Мы можем сохранять созданные цвета или узоры и пользоваться ими в дальнейшем или не сохранять их.

Описанные возможности редактора позволяют учителю создавать тематику уроков, которая наиболее полно демонстрирует эти возможности, и закрепляет навыки их использования. Поскольку все графические редакторы имеют в своем арсенале описанные инструменты, то ребенок,

переходя к более сложным графическим пакетам, уже оказывается знакомым с необходимым набором, который на первом этапе обучения является и достаточным. Поэтому настройка инструментария, вариабельность его, которые предлагают более сложные программы, не утомляют ребенка, а вызывают большой интерес: ведь дети уже знают, что они хотят сделать. Задача учителя — объяснить, как именно это можно выполнить.

Приложение 2

Описание компакт-диска

Прилагаемый компакт-диск содержит графический редактор **Picture Maker** (в одноименном каталоге), материалы к урокам в каталогах **Урок 1 — Урок 23**, а также работы учащихся после второго и третьего года обучения соответственно в каталогах **Курс 2** и **Курс 3**.

Список литературы

1. Адлер Г. Технология НЛП. — СПб.: Питер, 2001.
2. Ангároва К. Две жизни. — Москва, Сиринъ садхана, 2000.
3. Афонькин С. Ю., Афонькина А. С. Орнаменты народов мира. — СПб.: Кристалл, 1998.
4. Богатеева З. А. Мотивы народных орнаментов в детских аппликациях. — М.: Просвещение, 1986.
5. Бреслав Г. Э. Цветопсихология и цветолечение для всех. — СПб.: Б.&К., 2000.
6. Драгунский В. В. Цветовой личностный тест. — Минск: Харвест, 1999.
7. Жегалова С. К. Русская народная живопись. — М.: Просвещение, 1975.
8. Иванов Е. В. Новый год и Рождество в открытках. — СПб.: Искусство, 2000.
9. Костикова И. Ю. Школа лоскутной техники. — М.: Культура и традиция, 1997.
10. О'Коннор Джозеф и Сеймор Джон Введение в НЛП. — Челябинск: Версия, 1997.
11. Романова У.С., Потемкина О.Ф. Графические методы в психологической диагностике. — М.: Дидакт, 1991.
12. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности. — М.: Республика, 1994.
13. Фромм Э. Человек для себя. — Минск: Коллегиум, 1992.
14. Фромм Э. Иметь или быть? — М.: Прогресс, 1990.
15. Хорни К. Невротическая личность нашего времени. — М.: Универс, 1993.

16. Хорни К. Невроз и личностный рост. — СПб.: Восточно-Европейский институт психоанализа, 1997.
17. Эриксон Э. Детство и общество. — СПб.: Фонд «Университетская книга», 1996.
18. Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. — М.: Издательская группа "Прогресс", 1996.
19. Юнг К. Г. Психоанализ и искусство. — Киев: Ваклер, 1996.
20. Юнг К. Г. Душа и миф: шесть архетипов. — Киев: Государственная библиотека для юношества, 1996.
21. Юнг К. Г. Проблемы души нашего времени. — М.: Издательская группа "Прогресс", 1996.
22. Юнг К. Г. Феномен духа в искусстве и науке. — М.: Ренессанс, 1992.
23. Юнг К. Г. Либи́до, его метаморфозы и символы. — СПб.: Восточно-Европейский институт психоанализа, 1994.