

Работа над натюрмортом с использованием программного обеспечения Corel Draw для детей 12-14 летнего возраста.

Колосова О. В.,

преподаватель ДХШ г. Южно-Сахалинска

Сегодня сложно представить мир современного ребенка без компьютера. Пока еще не совсем понятно хорошо это или нет, но чем бороться с новыми веяниями в современном технологичном мире, лучше пробовать использовать компьютерные программы на благо обучения.

В художественной школе возможно использование графического редактора CorelDraw на уроках рисунка, живописи и при рисовании графического натюрморта.

Задание на уроке компьютерной графики подразумевает:

1. Построение натюрморта из простых геометрических фигур.
2. Создание натюрморта в объеме с помощью цвета и света (освещение, градации при переходе цвета из одного в другой, падающие тени)
3. На основе натурной постановки создание декоративного натюрморта.

Естественно, возникает вопрос - «Для чего это нужно, если все можно выполнить в классическом виде с помощью руки и карандаша?» Но, такой метод рисования поможет учащемуся на первых уроках рисования лучше понять построение предмета, подобрать тон и поэкспериментировать над орнаментальным решением натюрморта. Надо сказать, что прелесть метода работы с натюрмортом в программе заключается в том, что цвет, тон и подборка

орнамента осуществляется в несколько раз быстрее и у учащегося есть возможность подобрать неоднократно цветовую гамму и расположить на листе несколько вариантов для сравнения с натурой. Но этот метод можно применять только в качестве обучения, потому что для создания творческой работы, конечно же, он не годится - работы, созданные вручную, отличаются своей неповторимостью.

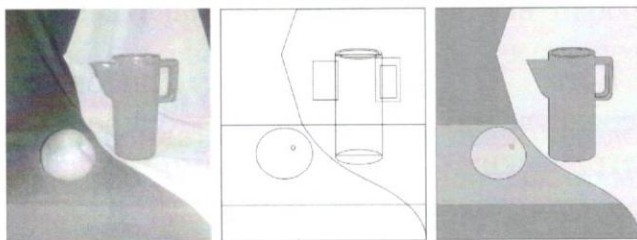
Перед началом урока в аудитории ставится постанова. В качестве образца ставится самый простой натюрморт. Сначала из простых предметов на основе натуры, анализируя формы предметов, составляется каркас. Рисуются овалы, соответственно точке зрения каждого учащегося. Затем детали объединяются, корректируются с помощью инструмента «шейпер» формы предметов. Возможно, для ребенка, поступившего в 1 класс художественной школы, построение предметов станет более понятным и интересным, если он сможет рисовать предметы не только от руки, но и в графическом редакторе. После обобщения деталей необходимо обозначить плоскости – вертикальную и горизонтальную. Итак, черновик готов.

Далее заполняем формы предметов. Здесь есть игровой момент, когда учащийся экспериментирует с цветом и наполнением натюрморта, быстро их изменяя.

Наша задача на уроках компьютерной графики – показать, как один натюрморт можно сделать в нескольких вариантах, используя программу Corel Draw.

1. Первый этап работы. Заполняем предметы локальными цветами.

1. Начало работы над натюрмортом

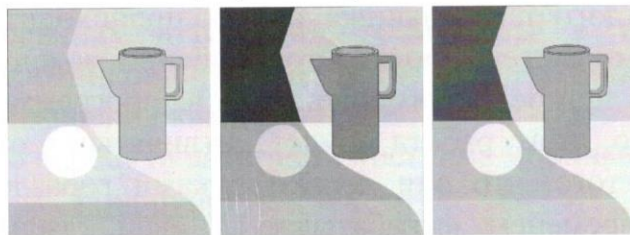


Для этого достаточно выбрать цвет на палитре и с помощью инструмента и залить каждый предмет. В нашем случае кувшин – красный, яблоко – зеленое, драпировки – фиолетовая и бежевая. Опять же вспоминаем, что такой «локальный цвет» -

собственный цвет предмета.

2. Второй этап. Воспроизводим натюрморт в монохромных тонах. Это задание очень важно для правильного определения тона предмета при рисовании предметов на уроках рисунка в карандаше, потому что на первом году обучения достаточно сложно сразу определить тон предмета.

2. Натюрморт в монохромных тонах

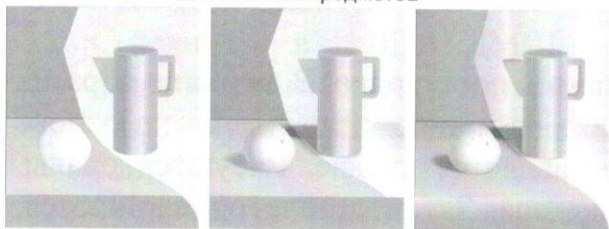


Можно также сделать несколько вариантов черно-белого решения и расположить рядом для сравнения. При этом обязательно спросить у

ученика по завершению работы, какой, по его мнению, натюрморт соответствует тону натурной постановки. Следующая задача придать объем и определить зону света, тени и полутени. Далее можно добавить рефлекс.

3. На третьем этапе работы нужно придать объем и освещение предметам, добавляем оттенки. Здесь учащийся начинает проводить эксперименты цветом, освещенностью, используя всего лишь инструмент

3. Работа над объемом, освещенностью и оттенками предметов



заливка: по кругу, добавляя цвета или сверху вниз, растягивая от темного к светлому. В этом задании присутствует игровой момент, когда учащийся смело работает с освещенностью и цветом предметов, добавляя цвета на свое усмотрение. Работать над натюрмортом в графическом редакторе можно долго,

так же как и в классическом рисунке и живописи, прорабатывая детали. Но на уроке компьютерной графики преследуется другая цель – дать первоначальное понятие о форме предмета, светотени и собственной тени.

Когда натюрморт готов, необходимо скопировать его и на этой основе сделать декоративный.

4. На четвертом этапе работы над натюрмортом работаем над заполнением декоративными элементами. В соответствии с формой, предлагается заполнить предметы похожими простыми геометрическими фигурами – овалами, прямоугольниками, линиями и т.п. Здесь уже ученик использует свою фантазию, комбинируя предметы по своему усмотрению, применяя полученные знания. Преподаватель показывает, какими инструментами надо воспользоваться, чтобы нарисовать круг, прямоугольник, квадрат. На панели инструментов их легко найти – они обозначены геометрическими фигурами.

4. Декоративное решение натюрморта.



Есть 2 способа – рисование непосредственно на предмете геометрических фигур, либо создание орнамента отдельно на плоскости и затем помещение его в форму предмета, чтобы края предмета выглядели аккуратно. В нашем натюрморте будем использовать оба метода.

В конце урока просматриваются все работы, и делается акцент на том, что графический натюрморт у нас получился, но он получился как «неживой», не имея индивидуальных особенностей каждого рисовальщика, как это происходит, когда учащиеся работают натуральными материалами. Это особенно важно, потому что у ребенка должно быть четкое понимание, что в программе возможно нарисовать натюрморт, но эта работа будет отличаться от рукотворной, показать, что ценность того, что они делают руками гораздо больше, потому что у каждого со временем вырабатывается свой стиль, восприятие цвета, формы, ощущение предмета. Программа же призвана только помочь в решении этих задач, но не заменить руку мышкой.