**Методическая разработка**

«Проектирование зендудла (вид орнамента для медитативного рисования) в программе MS Paint)

**Раздел дополнительной образовательной программы «Мультимедийные технологии»: Основы графического дизайна**

**Цели и задачи занятия:**

**Образовательные:**

* отработка навыков работы с графическим редактором;
* повторение и закрепление навыков умения работать с инструментами – **“копирование”, “вставка”**;
* научить составлять рисунок из нескольких фрагментов;
* закрепить навыки работы с  командой **Отразить/Повернуть.**

**Развивающие:**

* развивать познавательный интерес, творческую активность учащихся;
* развивать навыки работы на компьютере;

**Воспитательные:**

* создать условия для формирования информационной культуры,
* формировать аккуратность, внимательность

**Оборудование:** ПК, проектор, экран, карточки с примерами зендудла, инструкция к практическому заданию и образцы орнаментов.

**Формы:** групповая и индивидуальная

**Виды работы:** беседа, работа с раздаточным материалом, работа за ПК

*Занятие рассчитано на 2 академических часа по 40 минут*

**Этапы урока:**

1. Организационный момент
2. Постановка цели урока. Актуализация знаний:
	* фронтальный опрос (повторение изученного на предыдущих занятиях),
	* работа с раздаточным материалом.
3. Изучение нового материала.

Инструктаж для работы на ПК, демонстрация

Физкультминутка

1. Практическая работа за компьютером.
2. Домашнее задание.
3. Подведение итогов урока.

**Ход занятия**

1. Организационный момент
2. Постановка цели урока

– Здравствуйте, ребята. Напомните, о чем мы говорили на прошлом занятии и в какой программе работали на ПК?

*– Работали с графическим редактором Paint. Выполняли задания: решали графические головоломки, используя инструменты Paint.*

– Верно. То есть вы уже умеете копировать и вставлять фрагменты изображения, знаете, что такое прозрачное выделение. Умеете выполнять заливку цветом.

Сегодня мы продолжим работать с графическим редактором и узнаем небольшие хитрости программы Paint.

1. Изучение нового материала.

Тема нашего урока “Проектирование зендудла, особого вида орнамента. А что такое орнамент?

Орнамент – узор, состоящий из повторяющихся рисунков, изображений.

- Любой ли узор можно назвать орнаментом?

- Нет, не каждый узор можно назвать орнаментом. Узор, в котором отсутствует последовательное повторение одинаковых элементов, таковым не является.

А как вы думаете, где применяют такой вид рисунков? Вспомните, где в своем доме вы можете увидеть такой узор?

Правильно, покрывала, салфетки, ковры, одежда. Данный вид творчества был известен давно.

Название же «Зендудл» образовалось из двух слов: «зен» (или «дзен») и «дудл». «зен» означает «успокоить свою душу или мысли», а «дудл» - означает «рисовать каракули» (вспомните конкурс Google: «Дудл от Гугл», необычных и праздничных версий логотипов Google).

Таким образом, зендудл – это медитативное рисование, особый вид отдыха, помогает многим настроиться на позитивное и спокойное мышление.

Посмотрите, пожалуйста, какие оригинальные рисунки можно рисовать в такой технике.

  

А мы с помощью этого вида орнамента научимся красиво рисовать на компьютере.

Вы сегодня выполните практическую работу. Познакомьтесь с образцами узоров, которые вы должны создать. Посмотрите, как простые изображения при повторении превращаются в необычные узоры.

Сначала вы повторите данное задание, а потом уже попробуете свои варианты узоров.

Мы посмотрим узоры у всех, поэтому обязательно сохраните файлы с выполненными заданиями в вашей личной папке.

Для начала посмотрите, как правильно выполнять задание.

Чтобы точнее нарисовать фигуру, мы может использовать линии сетки, которые напоминают лист тетрадки в клеточку.

Точное построение прямых линий, линий под углом 90, 45 выполняется с помощью зажатой клавишей Shift.

Чтобы нарисовать правильный квадрат и вписать в него окружность окружность, нужно также зажать клавишу Shift.

Вспомните, что такое *прозрачное выделение?* И почему в растровом редакторе нельзя наложить два рисунка друг на друга без прозрачного выделения?

Правильно, в растровом рисунке нельзя выделить отдельно объект, можно выделить только вместе с фоном. Но в Paint есть такая возможность – выделить рисунок без фона, но если дополнительный цвет совпадает с цветом фона.

После переменки вы приступите к практической работе на компьютере.

Первый рисунок выполняют все, а еще три узора вы выбираете из предложенных.

Обратите внимание, какое расширение у файла ваших узоров?



**Инструкция для самостоятельной работы на ПК**

***Узор «Паркет»***

1. В программе **Paint** создать новое изображение размером 20х20 см (размер изменяется с помощью команды Файл / ***Свойства***).
2. На вкладке Вид активировать *Линии сетки* и *Строка состояния*.
3. С момощью группы инструментов *Фигуры* создать квадрат (зажав клавишу Shift).
4. С мощью фигуры ***Линия*** разделить квадрат по диагонали (также зажав клавишу Shift).
5. Провести в квадрате параллельные линии от диагонали до горизонтальной.
6. Скопировать объект и вставить, повернуть на 900  влево и отразить по горизонтали.
7. Наложить скопированный и модифицированный объект на исходный квадрат.

 

1. Залейте области квадрата с помощью инструмента Заливка, выбирайте цвета на свое усмотрение.
2. Раскопировать данный квадрат, получив узор «Паркет».



**Узор «Капри»**

****

**Узор «Кафель»**

****

****

**Узор «Лабиринт»**

** **

**Узор «Зарево»**

** **

V.Практическую работу ребята выполняют самостоятельно. Педагог контролирует выполнение, корректирует и консультирует.

VI.Домашнее задание:

Дома придумайте свой узор и попробуйте раскрасить различными цветовыми оттенками (контрастными и более родственными).

VII.Подведение итогов.

Сегодня мы научились рисовать узоры. Как эти узоры называются? Почему назвали орнамент Зендудлом? Как нам помогала клавиша Shift?

Эти узоры мы в дальнейшем сможем использовать для более оригинальных зендудлов, а также для оформления интерьера проекта вашей квартиры, поэтому не забудьте сохранить их. На следующем занятии мы поговорим о значении цвета в узорах.

Сегодня вы очень хорошо и творчески поработали. Спасибо.

Используемая литература:

С. Шадт Зендудл. Рисование для релаксации, медитации и вдохновения. – СПб.: Питер, 2016.