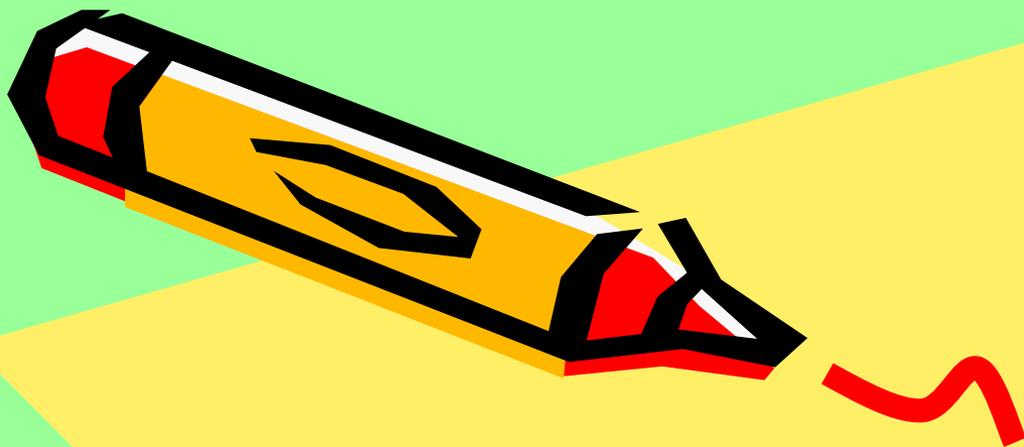
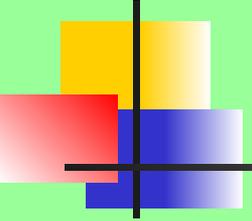


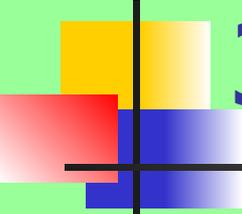
# ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО





---

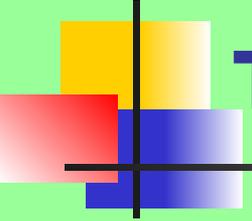
***Формирование навыков  
изображения животных  
на основе аналогий с  
геометрическими  
фигурами***



# Задачи

---

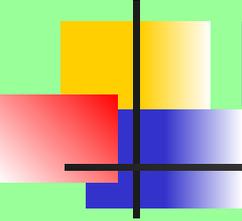
- научить детей находить аналогии между частями тела животного и геометрическими фигурами, изображать в этой упрощенной системе;
- выработать навык рисования животных с передачей пропорций и конструктивно-анатомического строения тела;
- развивать творческое воображение, память, навыки самостоятельной работы в упрощенной системе рисования животных на основе аналогий с геометрическими фигурами.



# Методы достижения точности рисунка

---

- Карандашный метод
- Глазной тест
- Использование нитки с грузом



# Перспектива

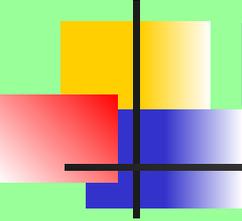
---

- **Линейная перспектива**
- **Тональная перспектива**
- **Укороченная перспектива**

# Изображение животных на основе аналогий с геометрическими фигурами

---

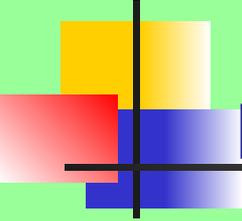
- Бытовые аналогии
- Аналогии между частями тела животного и геометрическими фигурами
- Изображение животных на основе геометрических тел
- Рисование с помощью шаблонов
- Рисование животных с натуры (таблиц, иллюстраций, рисунков), по памяти
- Рисование животных в движении
- Рисование животных по воображению



# Бытовые аналогии

---

- Щенок – клубок ниток
- Червяк – бельевая веревка
- Жираф – подъемный кран
- Орел – самолет



# Аналогии между частями тела животного и геометрическими фигурами

---

## Слон

- туловище овал
- ноги прямоугольники
- голова и уши треугольники
- детали хвост и хобот
- рисунок готов

# Рисование с помощью шаблонов

- Выберем лошадь и как бы разберем её на составные части (они будут геометрическими фигурами), сделав из каждой шаблон. У нас получаются шаблоны головы, туловища, хвоста и четырех ног. Каждая нога должна состоять из двух частей выше колена и ниже колена, что позволит получить большее количество различных стадий движения.
- Рекомендуется сделать шаблон из нетолстого, но прочного материала, например, ватмана или тонкого картона.

# Рисование животных по памяти

- Попробуй дорисовать изображения домашних животных, которые «живут» на странице. Вспомни, какие окраски этих животных ты видел и знаешь.
- Внимательно посмотри на несколько набросков кошки. Попробуй, соединив мысленно все эти наброски в один образ, нарисовать портрет этого животного. Не расстраивайся, если у тебя не получилось с первого раза. Повтори попытку. Твоя кошка может бегать, сидеть, лежать или даже шипеть, выгнув спину
- Закрой глаза и проверь себя – запомнил ли ты увиденное только что. Старайся сохранить первое, самое яркое впечатление от этого образа.

# Рисование животных по памяти

- Тело кошки, составлено из простых закругленных фигур
- Сначала делается набросок общих очертаний тела кошки, потом прорабатываются линии внешних и внутренних контуров
- Линии нужно проводить плавно. Мягкие, закругленные линии передают изящество и грациозность кошки
- Голова по сравнению с туловищем относительно небольшая
- Ноги соединяют с телом высоко, выше уровня живота
- Живот кошки обозначают почти прямой линией
- Спинной хребет – длинный и очень гибкий
- Хвост – это продолжение хребта, поэтому их надо рисовать сплошной непрерывной линией

# Рисование животных в движении

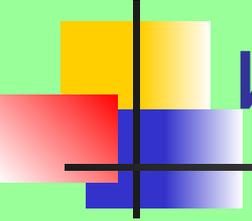
## **Кошка прыгает вниз**

- Овалами обозначим грудь и бедра, расположены они почти параллельно. Этим показываем, что кошка удерживает равновесие
- Голова поднята вверх, кошка высматривает место, куда приземлиться
- Задние лапы чуть согнуты

# Рисование животных в движении

## Кошка прыгает вверх

- При изображении такой динамичной позы туловище и задние лапы кошки должны быть растянуты во всю длину
- Голова располагается на одной линии с задними лапами. Этим показываем, что кошка хорошо удерживает равновесие



# Профессиональные методы изображения животных

---

- **Рисование от общих масс**
- **Рисование с помощью осей**

учитель

**ЛИПОВА СВЕТЛАНА ЕВГЕНЬЕВНА**

