

## Консультация

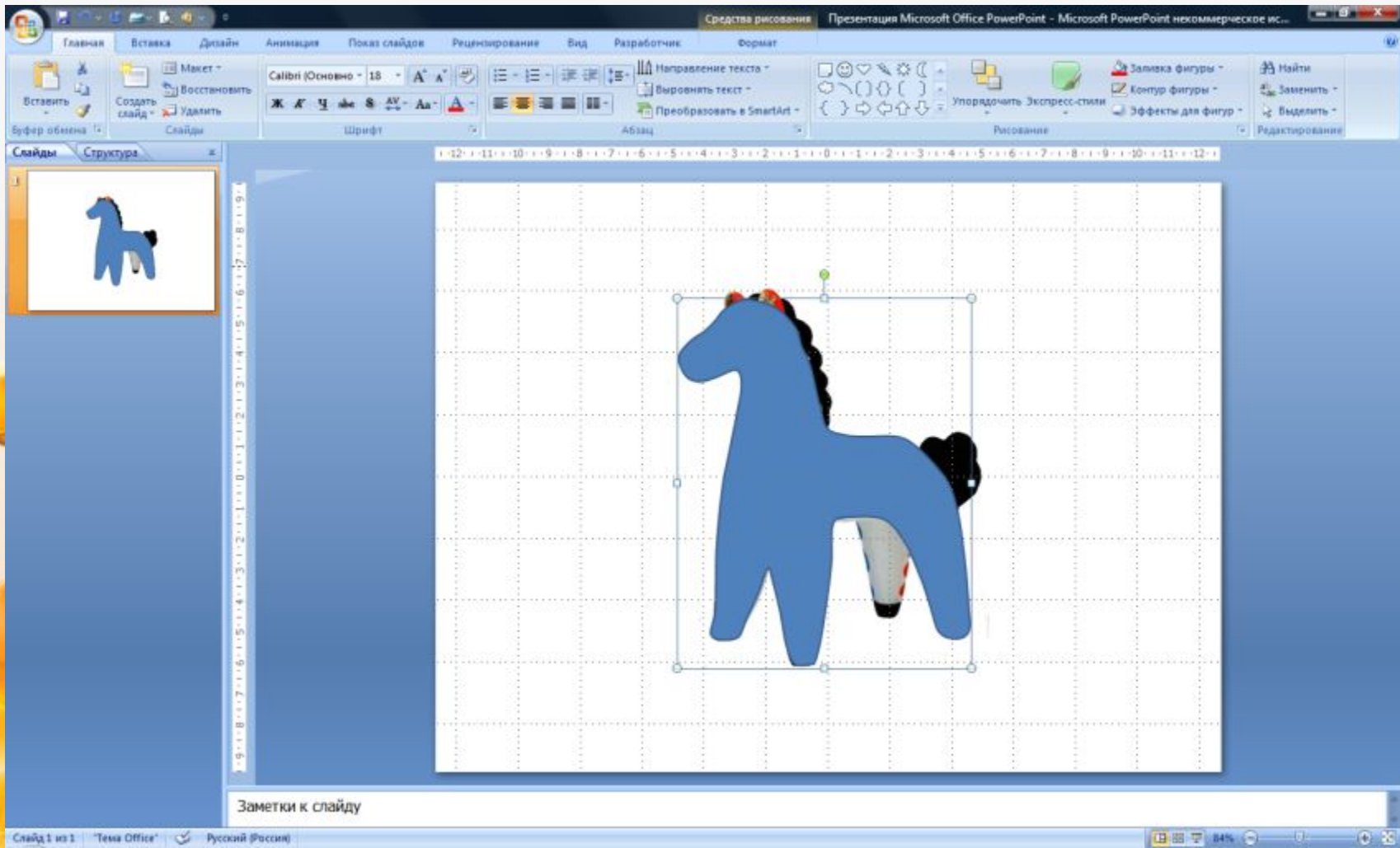
### Часть III

# Использование анимированных алгоритмов рисования и лепки в ООД с детьми дошкольного возраста.

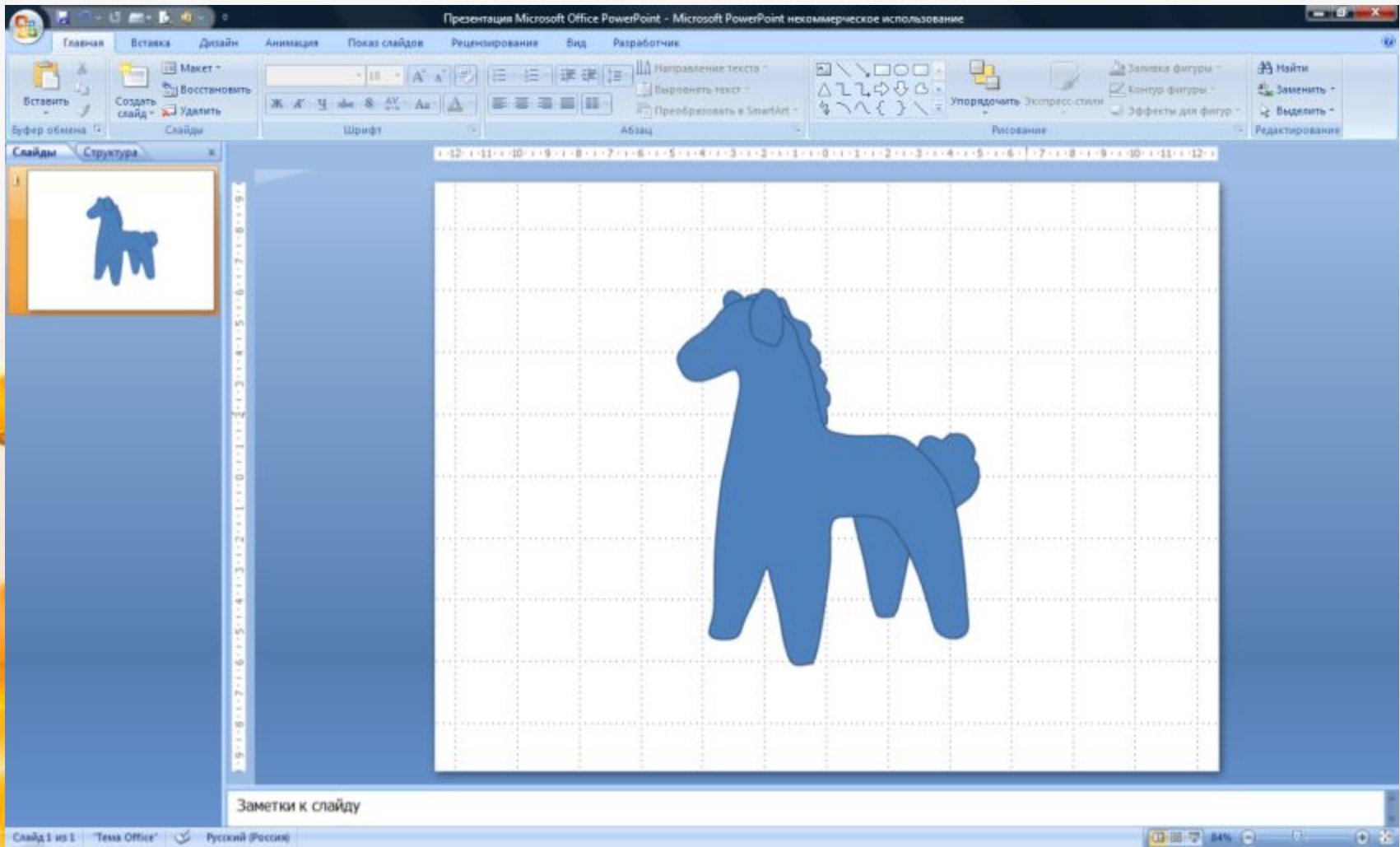
Руководитель СМВ  
педагог дополнительного образования  
НРМ ДОБУ «ЦРР – д/с «Родничок»  
Павлючик Марина Владимировна.

# Разработка анимированных алгоритмов рисования изображений сложной силуэтной формы из фигур и линий

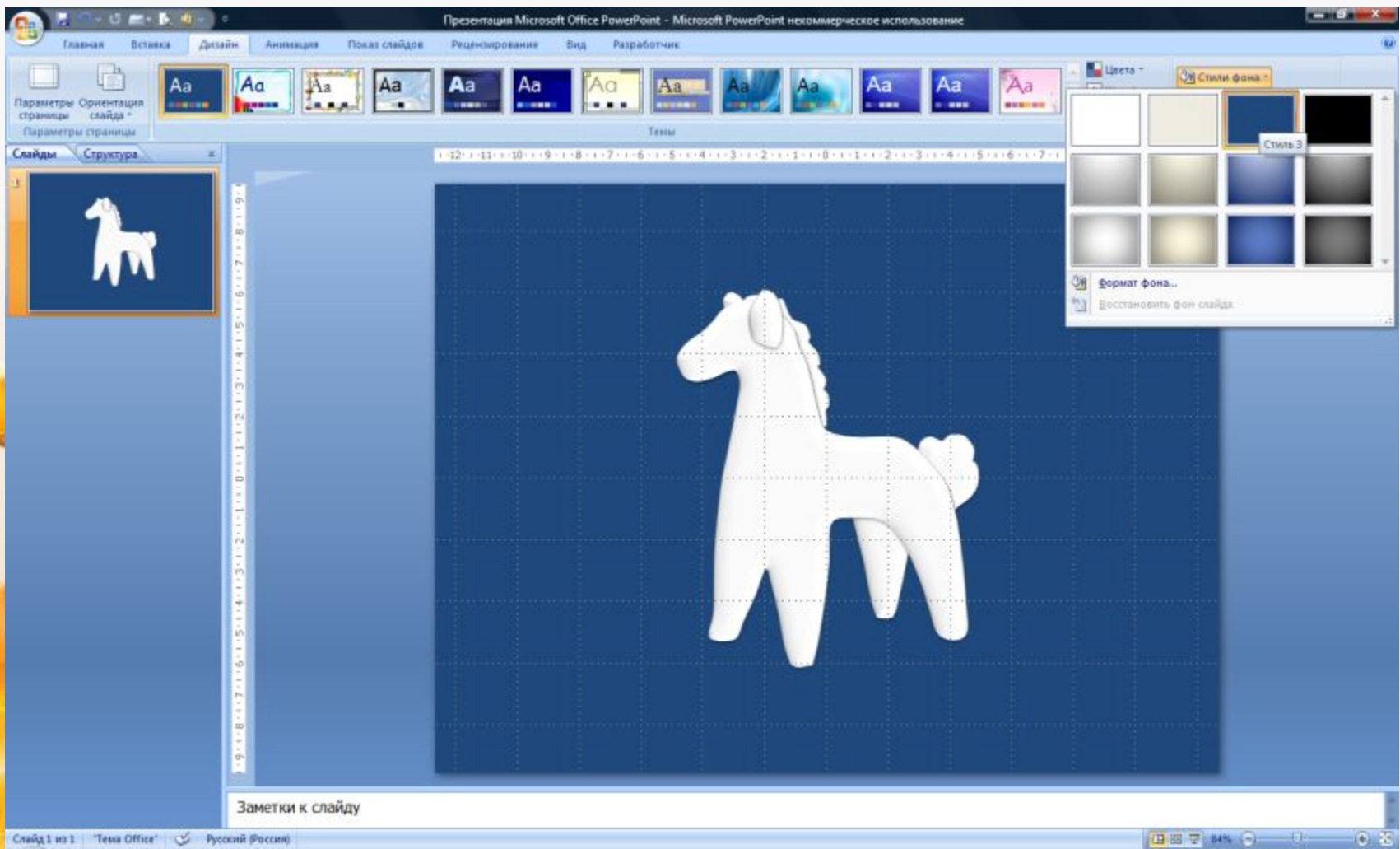
1. Вставить на слайд фотографию предмета.
2. Выбрать в группе задач «Рисование» кривую линию, навести курсор на контур предмета, одним кликом мыши «закрепить» начало линии, протянуть линию по контуру предмета, закрепляя ее одиночными кликами мыши. Частота кликов увеличивается в местах изгиба контура. Таким образом провести кривую линию к ее началу и замкнуть контур кликнув в точку начала.



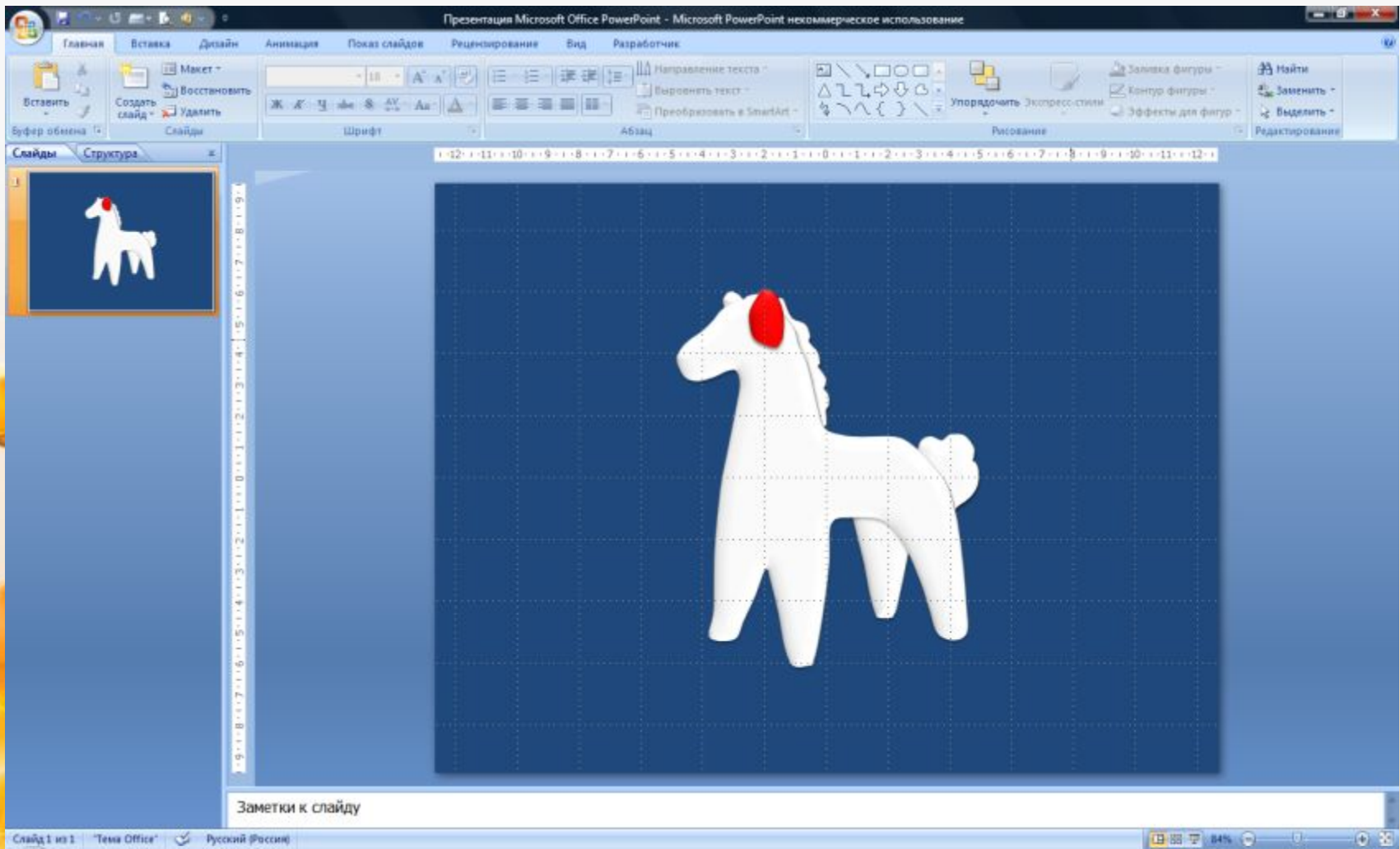
3. Таким же образом нарисовать силуэты других частей предмета (в данном случае, это задняя правая нога лошади, уши, грива и хвост).
4. Упорядочить силуэты частей (правое ухо, грива, хвост, правая нога на задний план, левое ухо на передний план).
5. Удалить картинку



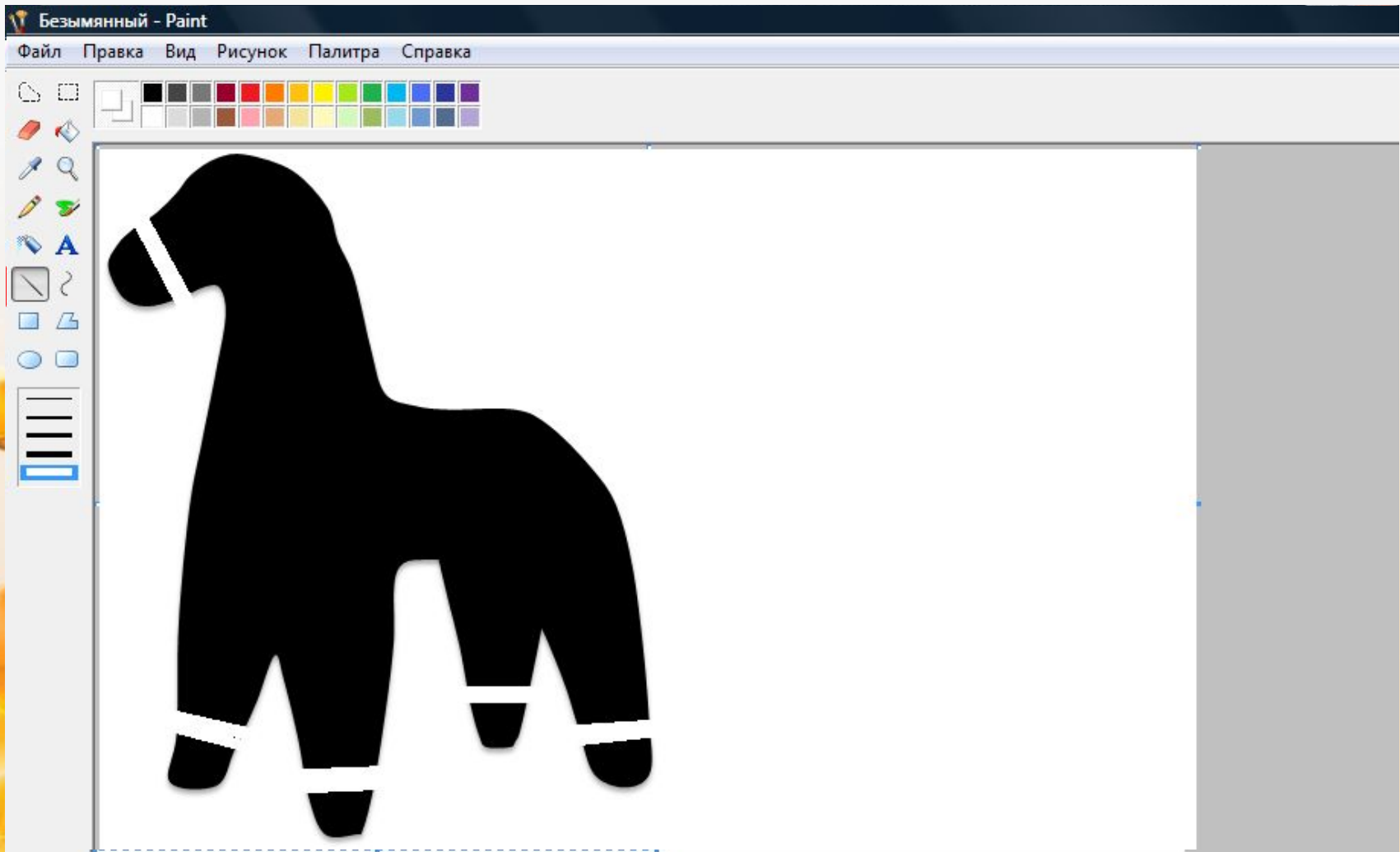
6. Выделить силуэты и залить необходимым цветом.
7. Можно придать объем силуэтам через задачу «Эффекты для фигур», выбрав нужную заготовку.
8. Выбрать соответствующий фон.



9. Копировать части и залить копии соответствующими цветами.
10. Совместить копии частей с оригиналами.
11. Упорядочить копии относительно оригиналов (правое ухо, грива, хвост, на задний план, левое ухо на передний план).



12. Копировать основную часть и залить копию черным цветом, убрать эффект заготовки.
13. Открыть программу Paint, вырезать из презентации черную копию и вставить ее в Paint.
14. Используя белую широкую линию очертить части, которые должны быть окрашены выбранным цветом (копыта и нос дымковской лошадки)



**Продолжение  
следует...**

