

Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования «Дворец детского (юношеского) творчества»
Номинация «Методический калейдоскоп»

**Методическая разработка
открытого занятия по дополнительной
общеобразовательной
(общеразвивающей) программе по теме:
«ПИКСЕЛЬНАЯ ГРАФИКА»**

**Автор: Гордеева Алла
Юрьевна, педагог
дополнительного
образования**

Возраст учащихся – 13 -15 лет

Ефремов 2019

В настоящее время информационно-компьютерные технологии самая развивающаяся отрасль деятельности, поэтому определенные разделы дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Мир компьютерных технологий» ежегодно модернизируется, например раздел «Технологии и средства обработки графической информации», в который включена новая тема «Пиксельная графика».

Пиксельная графика приобретает большую популярность. Ее используют в рекламе, веб-дизайне, изображениях на одежде, оформлениях интерьеров, архитектурных сооружениях и в играх для мобильных телефонов.



ЦЕЛЬ ЗАНЯТИЯ:

познакомить учащихся историей создания компьютерной графики и одним из ее направлений - пиксельной графикой.



Задачи:

- развитие мотивации к определенному виду деятельности, выбор направления в изучении компьютерной графики, возможность применения получаемых знаний в практической деятельности
- применение полученных знаний при выборе графических программ для создания рисунка и применение технологии pixel art.
- научить создавать несложные рисунки по технологии pixel art

По типу занятия - комбинированное, т.к. ставится несколько педагогических задач и занятие начинается с постановки цели и задач, и введением в тему «Пиксельная графика».

При подготовке и проведении занятия применяются следующие педагогические технологии обучения:

ИКТ-технология – электронный информационный ресурс с визуальной информацией (интерактивный ресурс

<http://www.effectgames.com/demos/canvacycle/?sound=o>

Арт-технология – обучение интеллектуальной деятельности средствами художественного творчества.

Здоровьесберегающая технология – способствует формированию и укреплению здоровья, путем рациональной организации учебного процесса

Применение данных технологий способствует увеличению интереса к рассматриваемой области компьютерной графики и раскрытию творческого потенциала учащихся, возможность применения полученных знаний в практической деятельности

Занятие проходит в **4 этапа**.

На 1 этапе - учащиеся, в форме эвристической беседы с одновременным просмотром мультимедийной презентации «Пиксельная графика» - знакомятся с одним из видов компьютерной графики – **ПИКСЕЛЬНОЙ ГРАФИКОЙ**.

Мы погружаемся в далекий 1980 год....

Учащиеся знакомятся с областью применения пиксельной графики, классификацией, программами и интерактивными ресурсами создания пиксель-арта.

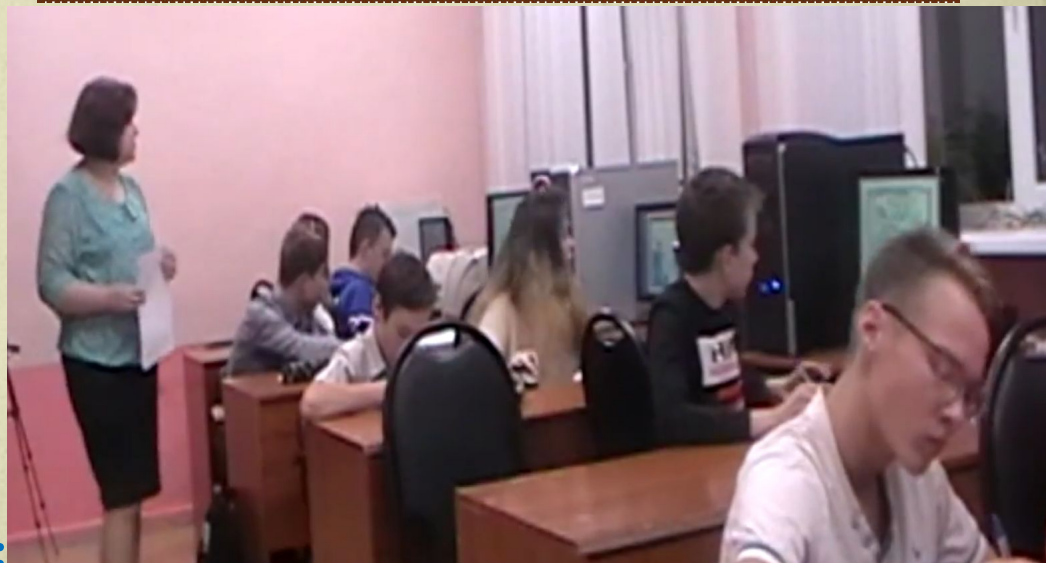
На этом этапе используются: объяснительно-иллюстративный и

Муниципальное казенное учреждение
дополнительного образования «Дворец детского
(юношеского) творчества»

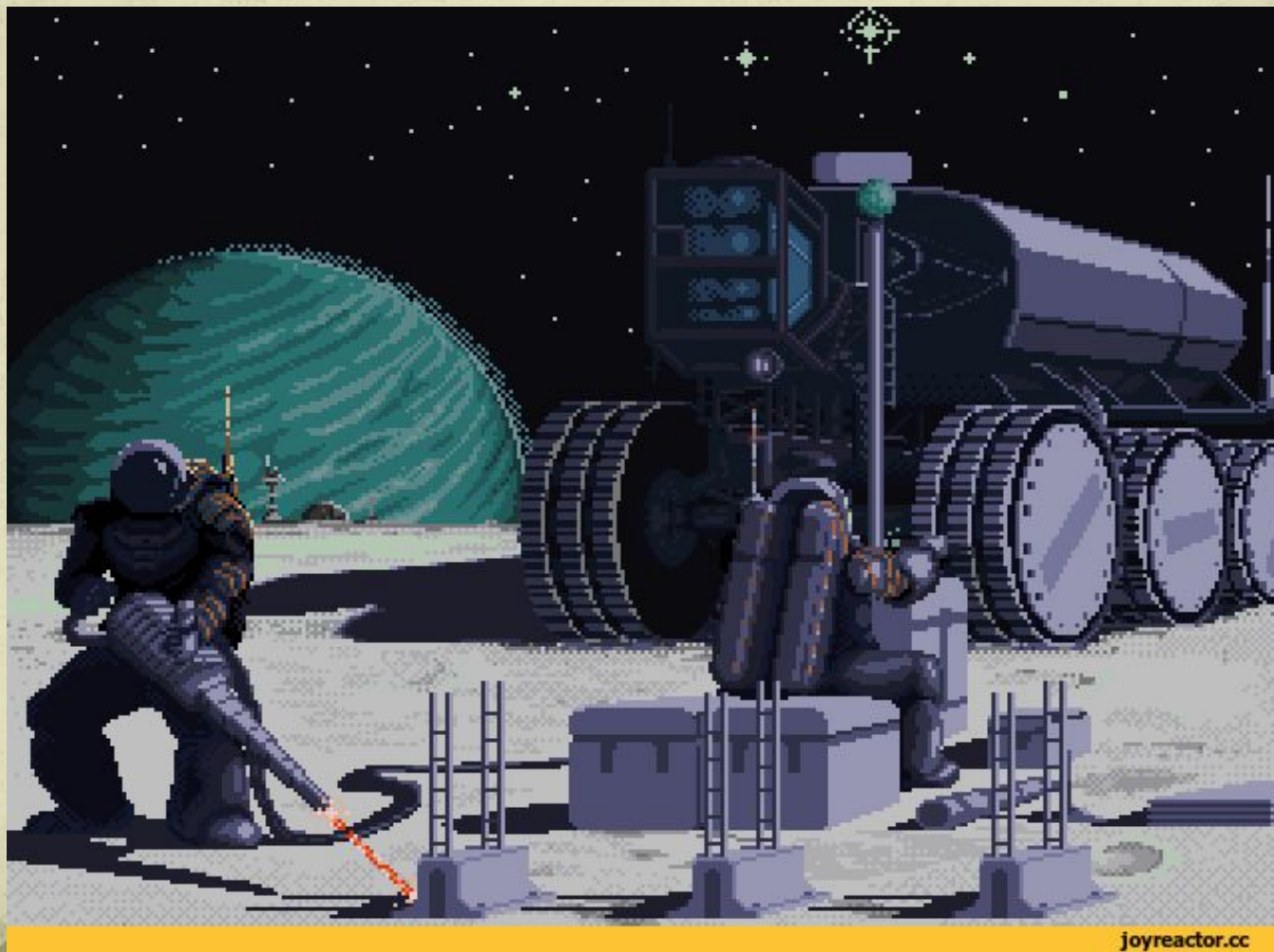
ПИКСЕЛЬНАЯ ГРАФИКА

Автор: Гордеева Алла
Юрьевна, педагог
дополнительного
образования

Ефремов 2017



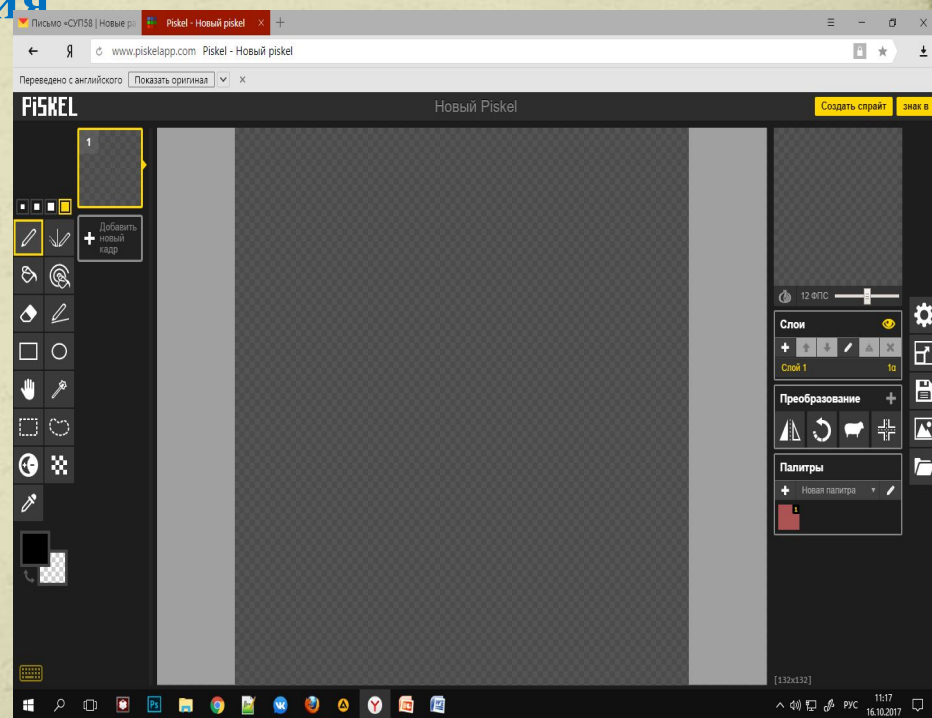
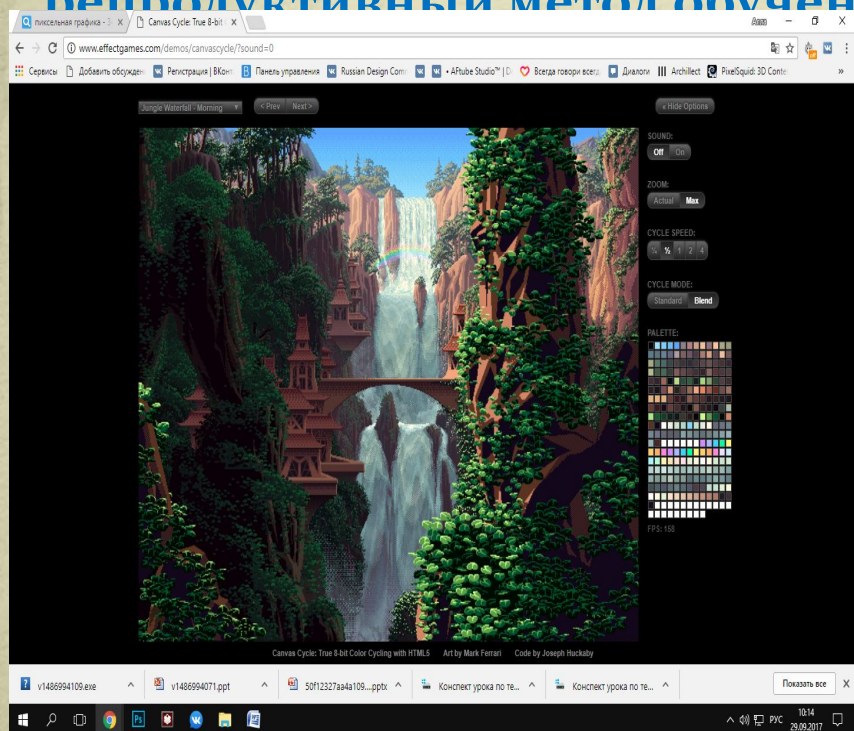
Пиксельная графика или **pixel art** – это вид цифровой графики, созданной с помощью растровых графических редакторов, где каждый отдельный пиксель редактируется отдельно. Изначально пиксел арт появился в компьютерных играх на самых первых компьютерах, где графика не должна была потреблять большое количество ресурсов. А сам термин «pixel art» появился чуть позднее в 1982 году.



Технический прогресс, особенно в области информационных технологий стремительно развивается, в настоящее время существует большое количество программ и онлайн-ресурсов для создания работ по технологии арт-пиксель.

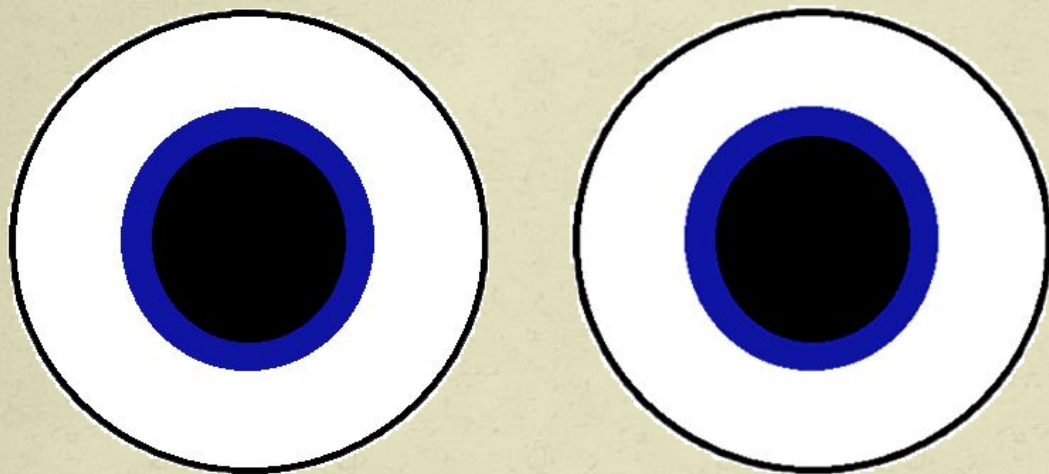
2 этап – Знакомство с ресурсом и программой для создания работ в данной технологии.

На этом этапе используются **объяснительно-иллюстративный и репродуктивный метод обучения**

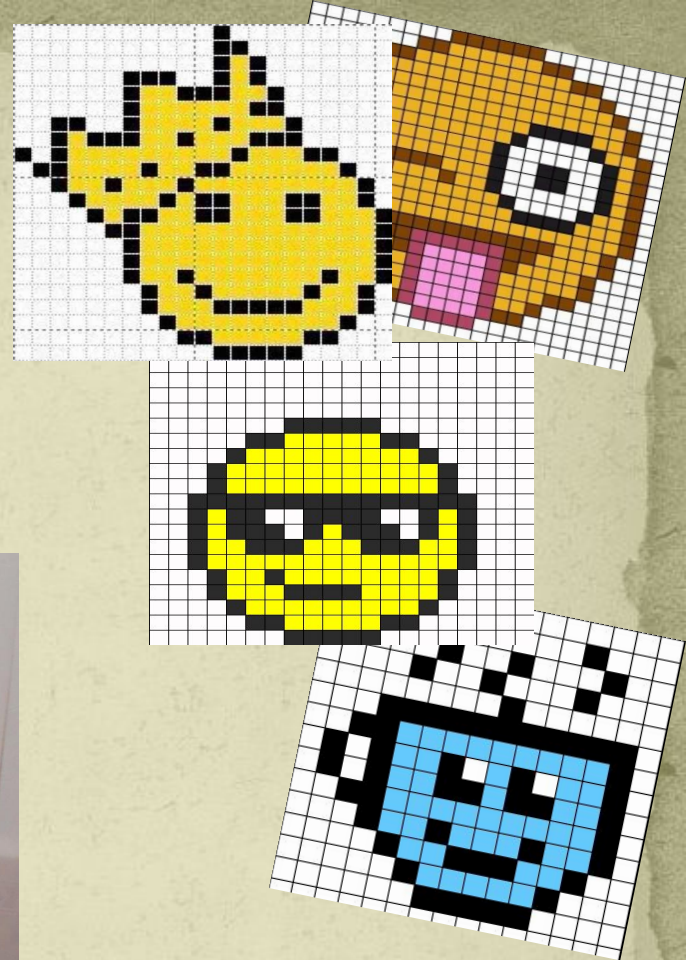


<http://www.effectgames.com/demos/canvascycle/?sound=0>

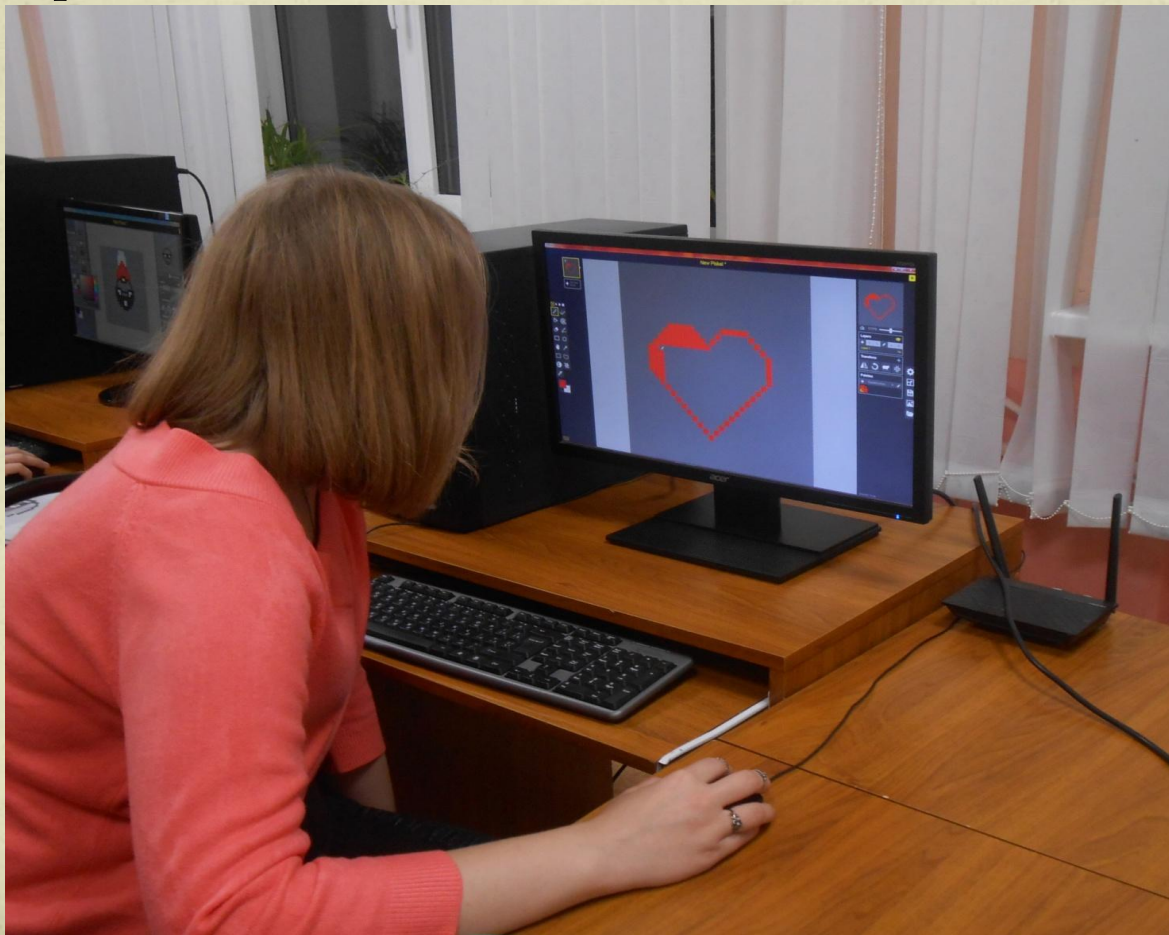
На занятии используются различные виды деятельности, которые сменяются динамической паузой, что способствует снятию утомляемости и активизирует познавательный интерес учащихся (Физкультминутка для глаз)



3 этап – Выполнение практической работы. На этом этапе учащиеся, используя альбом заданий или вариант свободного творчества выполняют анимационные рисунки (gif) по технологии арт-пиксель. *На этом этапе используются: метод творческих заданий, проектный метод обучения*



4 этап. Итог занятия. Рефлексия. Подводится в форме просмотра результатов практической работы: иконок, спрайтов, пиктограмм, смайлов, самооценки творческой деятельности: нюансы при выполнении работы, возможности использования приобретенных навыков в практической деятельности.



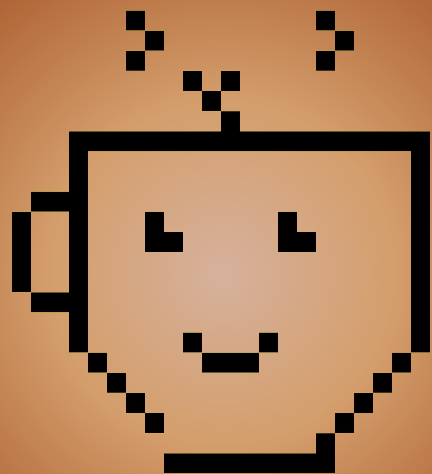
Рефлексия

Существуют различные способы создания спрайтов. Выбор метода, зависит только от уровня навыков, мастерства и размера создаваемых спрайтов. Создание пиксельной картинке почти всегда начинается с прорисовки контура и внутренних формообразующих линий. При отсутствии навыка рисования на бумаге, разумнее сразу перейти к рисованию пикселями. Но если рисунок большой, сложный, со многими деталями, вначале обычно рисуется скетч (набросок) в любом графическом редакторе, либо на бумаге, а затем сканируется.

Результаты выполнения практической работы



Результаты выполнения практической работы



В процессе изучения данной темы была выявлена актуальность пиксельной графики в современном мире графического дизайна. Были разобраны нюансы и сильные стороны данного графического решения. В ходе работы были рассмотрены основные термины и используемая технология арт-пиксель.

