

**ФОРМА № 3** к разделу 3 Перечней критериев и показателей для оценки профессиональной деятельности педагогических работников **ОО Краснодарского края, аттестуемых в целях установления первой квалификационной категории по должности «методист».**

**«Результативность деятельности методиста (старшего методиста, инструктора-методиста) в профессиональном сообществе»**

Фамилия, имя, отчество аттестуемого **Стрельникова Виктория Викторовна**

Место работы, должность: муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования **Дворец детского и юношеского творчества муниципалитетного образования город Армавир, методист.**

**1. Результаты участия методиста (старшего методиста, инструктора-методиста) в разработке программно-методического сопровождения образовательного процесса (п. 3.1)**

Период работы	Вид программно-методического материала, созданного педагогом	Статус участия в разработке	Наименование (тема) продукта	Уровень рецензии (муниципальный, региональный), наименование организации, выдавшей рецензию на программно-методический материал, автор рецензии (Ф.И.О. рецензента), дата получения рецензии.
2021-2025	Методическое пособие	Автор	Создание векторных иллюстраций графическими средствами программы MSOffice PowerPoint	Региональный, ГБОУ ИРО КК, методист отдела научно-методического обеспечения образовательной деятельности ГБОУ ИРО КК Сиглина Марина Ивановна, 07.10.2021
2021-2025	Методическое пособие	Автор	Создание иллюстраций и трехмерных моделей средствами программ Paint 3D и MS Office PowerPoint	Региональный, ГБОУ ИРО КК, методист отдела научно-методического обеспечения образовательной деятельности ГБОУ ИРО КК Сиглина Марина Ивановна, 20.05.2021 год

## 2. Публикация педагогических разработок и методических материалов в СМИ, размещение материалов в сети Интернет (п. 3.1)

Вид опубликованного программно-методического материала	Статус участия в разработке	Наименование (тема) продукта	Уровень публикации, название издания, год
Статья	Автор	«Создание иллюстраций, форм и текстур в программе OpenOffice Impress»	Публикация в информационно-методическом журнале «Дополнительное образование Якутин», ГАНОВ РС(Я) «Республиканский ресурсный центр "Юные якутские"», №13, 2023 г.
Статья	Авто	«Подготовка трехмерных моделей и анимаций с помощью программы «Rain3D» в дополнительном образовании»	Справка ФГБУК «Всероссийский центр развития художественного творчества и гуманитарных технологий». Научно-методический журнал «Исследовательская работа школьников», 2023 г.
Статья	Автор	Создание иллюстраций, обьёмных панно и элементов декора для оформления интерьеров на занятиях по декоративно-прикладному искусству	Федеральный, 2024, сетевое издание «Вестник дополнительного образования», рубрика «Педагогический опыт», справка №684 от 19.04.2024 <a href="https://udop.ru/pedagogicheskiy-opyt">https://udop.ru/pedagogicheskiy-opyt</a> Справка ТОГБОУ ДО «Центр развития творчества детей и юношества» г. Тамбова от 19.04.2024 г. № 648

### 3. Результаты участия методиста (старшего методиста, инструктора-методиста) в профессиональных конкурсах (п. 3.2)

Дата проведения	Полное наименование конкурсного мероприятия	Полное наименование организации, проводившей конкурсное мероприятие	Уровень	Форма участия	Результат	Реквизиты приказа об итогах проведения конкурсного мероприятия
11.10.2022-11.11.2022	Конкурс методических разработок на лучшую практику профориентационного мероприятия в 2022 году в номинации «ПРОФмастер» (оригинальные авторские разработки уроков, конспекты занятий).	ГБОУ ИРО КК	региональный	дистанционная	Победитель в номинации «ПРОФмастер», 1 место, диплом	Приказ ГБОУ ИРО КК №642 от 15.11.2022 «Об итогах краевого конкурса методических разработок профориентационного мероприятия в 2022 году»
25.09.2023-10.11.2023	Краевой конкурс «Лучшие практики обеспечения доступности дополнительного образования детей Краснодарского края»	Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования Краснодарского края «Дворец творчества»	региональный	1 этап - дистанционно, 2 этап - очно	Победитель в номинации «Лучшее пособие методического кейса в организации дополнительного образования детей», диплом	Приказ ГБОУ ИРО КК №564-П от 10.11.2023 № «Об итогах Краевого конкурса «Лучшие практики обеспечения доступности дополнительного образования детей Краснодарского края» в 2023 году
11.01.2024-23.05.2024	IX Всероссийский профессиональный конкурс «Арктур»	Общероссийский профсоюз образования при поддержке Министерства образования и спорта Республики Ка-	федеральный	дистанционная	Лауреат в номинации «Методист, сотрудник методической службы, реализующий дополнительные общеобразовательные программы», диплом	Итоги заочного тура IX Всероссийский профессиональный конкурс «Арктур», утверждены Заместителем Председателя Общероссийского профсоюза образования Куприяновой



релия	деуррата, Петроза-волск. 2024	Т.В. 04 апреля 2024
-------	-------------------------------	---------------------

#### 4. Результаты повышения квалификации по профилю деятельности методиста (старшего методиста, инструктора-методиста) (п. 3.3)

Сроки повышения квалификации (курсы), получения последующего образования (магистратура, второе высшее образование, переподготовка, аспирантура, докторантура)	Полное наименование организации, проводившей обучение	Тема (направление) повышения квалификации, переподготовки (кн)	Количество часов (для курсов повышения квалификации и переподготовки)	Реquisiteвы документов, подтверждающих результат повышения квалификации, переподготовки
16.03.2024-26.03.2024	Общество с ограниченной ответственностью «Высшая школа делового администрирования»	Технологии преподавания в образовательных учреждениях: практические инструменты для сопровождения и раскрытия потенциала участников образовательного процесса	72	Удостоверение о повышении квалификации, 26.03.2024, Регистрационный номер 02299997, КПК 4379579163
04.03.2024-02.04.2024	МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ»	Российские цифровые инструменты и сервисы в деятельности современного педагога дополнительного образования детей	36	Удостоверение о повышении квалификации, 2024 год. Регистрационный номер 0016118/6, 500400169241
24.01.2022-10.03.2022	Федеральное государственное бюджетное об-	Проектная школа	38	Удостоверение о повышении квалификации 600600663349.



	разовительное учреждение высшего образования «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации»			регистрационный номер №00310-2022-У-ИУРР, 14 марта 2022
--	---	--	--	---

### 5. Награды за успехи в профессиональной деятельности, наличие ученой степени, звания (п. 3.4)

Наименование награды, звания, ученой степени	Уровень	Дата получения, реквизиты подтверждающего документа
Благодарность главы города Армавира	Муниципальный	За плодотворный труд, высокое профессиональное мастерство, значительный вклад в развитие образования, творческое отношение к работе и в связи с празднованием Дня воспитателя и всех дошкольных работников и Дня учителя за подписью главы муниципального образования город Армавир А.Ю.Харченко от 02.10.2024 г. № 305-рл

Дата заполнения: 13 января 2025 года

Достоверность информации о результатах работы аттестуемого подтверждаю:

И.о.директора МБУ ДО ДЦЮТ

Заместитель директора по УВР, ответственный за аттестацию

Аттестуемый педагогический работник



Т.А.Корзунова

В.В.Стрельникова

**АРМАВИРСКИЙ ФИЛИАЛ  
ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ» КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ**

**РЕЦЕНЗИЯ**

*на методическое пособие «Создание векторных иллюстраций графическими средствами программы MS Office PowerPoint», разработанное*

**Стрельниковой Викторией Викторовной,**

*методистом отдела научно-методического обеспечения образовательной деятельности Армавирского филиала*

*ГБОУ ДПО «Институт развития образования» Краснодарского края*

Авторское методическое пособие, разработанное Стрельниковой Викторией Викторовной, включает в свою структуру следующие компоненты:

- *Введение;*
- *Примеры создания иллюстраций в программе MS Office PowerPoint с пошаговыми инструкциями (10);*
- *Задания для самостоятельного выполнения в пяти частях;*
- *Заключение;*
- *Интернет-источники.*

Актуальность данного методического пособия состоит в том, что иллюстрации, созданные с помощью компьютерных программ широко используются в современной жизни и имеют множество областей применения в самых разнообразных направлениях деятельности человека.

Отличительной особенностью данного пособия является его практико-ориентированная направленность, основанная на привлечении обучающихся к выполнению творческих заданий по созданию собственных иллюстраций без заимствования деталей, компонентов, использование межпредметных связей информатики, с одной стороны, технологии, изобразительного искусства, с другой стороны.

Использование материалов пособия будет способствовать расширению и интеграции межпредметных связей в процессе обучения, развитию фантазии, воображения, мышления, творческого потенциала обучающихся, что, в свою очередь, будет служить основой для дальнейшего изучения других графических компьютерных программ.

Представленное методическое пособие содержательно, логично, включает достаточное большое количество красочного визуального ма-

териала, авторских цветных иллюстраций высокого разрешения, скринкастов, созданных Стрельниковой Викторией Викторовной.

Данное пособие позволяет раскрыть творческий потенциал обучающихся в процессе выполнения заданий в соответствии с предложенными инструкциями и по образцам, создаёт условия для дальнейшей профориентации обучающихся в направлении компьютерной графики.

Методическая ценность представленного пособия не вызывает сомнения, поскольку его использование педагогами в профессиональной деятельности окажет положительное влияние на развитие творческих, практических компетенций учащихся, при выполнении проектов, индивидуального и коллективного творчества.

Методист отдела  
научно-методического обеспечения  
образовательной деятельности  
ГБОУ ИРО Краснодарского края,  
(Армавирский филиал)

Подпись Силиной М.И. заверяю:  
Директор АФ ГБОУ ИРО  
Краснодарского края  
07.10.2021



М. И. Силина

А.П. Кара



**АРМАВИРСКИЙ ФИЛИАЛ  
ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ» КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ**

**РЕЦЕНЗИЯ**

*на методическое пособие «Создание иллюстраций и трехмерных моделей средствами программ Paint 3D и MS Office PowerPoint», разработанное  
**Стрельниковой Викторией Викторовной,**  
методистом отдела научно-методического обеспечения образовательной деятельности Армавирского филиала  
ГБОУ ДПО «Институт развития образования» Краснодарского края*

Авторское методическое пособие, разработанное Стрельниковой Викторией Викторовной, включает в свою структуру следующие компоненты:

- *Введение;*
- *Серию практических работ (10);*
- *Заключение;*
- *Интернет-ресурсы.*

Актуальность данного методического пособия состоит в том, что трехмерное моделирование широко используется в современной жизни и имеет множество областей применения. Первая версия новой программы Paint 3D была выпущена компанией Microsoft сравнительно недавно, в 2017 году, является приложением для трехмерного моделирования и печати с возможностями создания и редактирования трехмерных объектов.

Отличительной особенностью данного пособия является его практико-ориентированная направленность, основанная на привлечении обучающихся к выполнению творческих заданий и разработке 3D-моделей, иллюстраций, использование межпредметных связей информатики, с одной стороны, технологии, изобразительного искусства, с другой стороны. Чтобы развить свои творческие способности, стать востребованными специалистами в будущем, обучающиеся должны овладеть основами компьютерного 3D моделирования, уметь применять полученные знания в учебной и профессиональной деятельности.

Использование материалов пособия будет способствовать расширению и интеграции межпредметных связей в процессе обучения, повышению уровня усвоения материала по таким разделам школьного курса информатики, как технология создания и обработки графической

информации, моделирование, а также будет способствовать развитию пространственного мышления обучающихся, что, в свою очередь, будет служить основой для дальнейшего изучения трёхмерных объектов в курсе геометрии, физики, черчения.

Представленное методическое пособие содержательно, логично, включает достаточное количество визуального материала, в том числе авторских цветных иллюстраций высокого разрешения, скринкастов, видеороликов, демонстрирующих вращение трёхмерных моделей, созданных Стрельниковой Викторией Викторовной.

Данное пособие позволяет раскрыть творческий потенциал обучающихся в процессе выполнения практических работ и дополнительных творческих заданий, создаёт условия для дальнейшей профориентации обучающихся.

Методическая ценность представленного пособия не вызывает сомнения, поскольку его использование педагогами в профессиональной деятельности окажет положительное влияние на развитие творческих, практических компетенций учащихся, навыков трёхмерного моделирования при выполнении проектов, индивидуального и коллективного творчества.

Методист отдела  
научно-методического обеспечения  
образовательной деятельности  
ГБОУ ИРО Краснодарского края  
(Армавирский филиал)

Подпись Силиной М.И. заверяю:  
Директор АФ ГБОУ ИРО  
Краснодарского края

20.05.2021



М. И. Силина

А.П. Кара



ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ РЕСПУБЛИКИ САХА (ЯКУТИЯ)  
«РЕСПУБЛИКАНСКИЙ РЕСУРСНЫЙ ЦЕНТР «ЮНЫЕ ЯКУТЯНЕ»»



## СВИДЕТЕЛЬСТВО

о публикации  
в информационно-методическом журнале  
«Дополнительное образование Якутии»

### ВЫДАНО

Ф.И.О. Стрельниковой Викторни Викторовне.  
методисту Дворца детского и юношеского творчества

г. Армавира Краснодарского края

Выходные данные публикации: статья «Создание иллюстраций, фонов и  
текстур в программе OpenOffice»

Информационно-методический журнал  
«Дополнительное образование Якутии»

№ 13 2023 г. - рубрика «Межрегиональное пространство», стр. 155-161

(наименование статьи, номер журнала, год, рубрика, страницы)

**ДАННАЯ РАБОТА ПРОШЛА ЭКСПЕРТНУЮ ОЦЕНКУ  
И ПОЛУЧИЛА ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ ЭКСПЕРТНОЙ КОМИССИИ**

Главный редактор:



**И.В. Черкашина**

677000, г. Якутск, ул. Ломоносова, 35/7, тел. 8 (4112) 32-50-24, gmlon@mail.ru  
Журнал входит в систему Российского индекса научного цитирования (РИНЦ)  
на платформе eLibrary.ru, договор № 268-07/2019 от 10.07.2019 г.

Электронная версия журнала находится в свободном доступе по адресу: <http://sakhaedu.ru/teachers/articles>





МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное  
учреждение культуры

**«ВСЕРОССИЙСКИЙ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ  
ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТВОРЧЕСТВА  
И ГУМАНИТАРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»  
(ФГБУК «ВЦХТ»)**

г. Москва, 119114, Дербеневская ул., д. 18  
E-mail: info@vcht.ru

Тел.: (495) 235-03-72  
Факс: (495) 959-71-73

**СПРАВКА**

о принятии статей к публикации

На основании результатов экспертной оценки статей, направленных для участия в Виртуальном креатив-форуме, посвященном 200-летию К.Д. Ушинского, «Педагогическое мастерство – основа успеха в дополнительном образовании детей» – 2023 к публикации в научных журналах: «Педагогические технологии», «Образовательные технологии» отобраны статьи:

1.	Абрамова О.М., Кравченко А.А.	Организация работы ГБУ ДО РЦ «Вега» по выявлению и развитию одаренных детей
2.	Антипина Е.А.	Игровые стихотворения как средство развития умений создавать сюжетный образ
3.	Бекиш А.И.	Разноуровневая программа «Художественное слово как средство воспитания гражданина России» - способ развития творческого потенциала ребенка
4.	Бердник М.Д.	Инновационные педагогические технологии как условие развития и социальной адаптации учащихся с ограниченными возможностями здоровья
5.	Богачкин И.А.	Театрализованная деятельность в дополнительном образовании как средство раскрытия творческого потенциала обучающихся
6.	Бондарева Н.В.	Этюдный метод как средство развития способностей детей младшего школьного возраста
7.	Буралёва Н.С., Фадеев О.В., Юринова М.Н., Ковалева У.Ю.	Развитие творческой активности и формирование ценностных установок учащихся средствами Мультимедийного театра «Сфера»
8.	Варенцева Т.Н.	Развитие творческого воображения в классе фортепиано
9.	Воронович О.Е., Тихомирова А.В.	Репертуарное планирование вокального ансамбля как средство сохранения национальных традиций
10.	Гаркуша Н.А., Могильникова Н.П.	Средства развития мотивации младших школьников к занятиям шахматами
11.	Гречко Н.Л.	Организация работы с одаренными детьми в детском театре моды
12.	Даскина К.Ю.	Конкурс балетмейстеров как основная форма раскрытия творческого потенциала каждого обучающегося

Кенес Бериев  
и.о. куратора  
МКУ ДО БВРО  
И.А. Абдуллин  
Директор







# ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА ШКОЛЬНИКОВ

## Научно-методический журнал

Журнал посвящен всем, кто интересуется развитием исследовательской деятельности учащихся в различных образовательных областях и формах образовательной деятельности.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по интеллектуальной собственности, патентам и товарным знакам № 2013/0010000 от 12.12.2013 г.

ISSN 2542-0524

© Издательство «ИТ»

### РЕДАКЦИОННО-РЕДАКЦИОННЫЙ КОЛЛЕКТИВ:

Генеральный редактор  
Евгений Иванович  
Одесская область  
с. Мельники, ул. Школьная  
19  
Ирина Чернышова  
Минск, Беларусь  
Алина Костюк  
Новосибирск  
Николай Петрович  
Коваленко  
Москва, Россия  
Андрей Владимирович  
Копылов  
Ташкент, Узбекистан  
Татьяна Александровна  
Толстова  
Минск, Беларусь

**(04) 4**

2023

Издательство «ИТ»  
г. Минск, ул. Школьная, 19  
Тел.: +375 29 633 00 00  
E-mail: it@it.by  
www.it.by

Учредитель:  
государственное учреждение  
«ИТ»  
г. Минск, ул. Школьная, 19  
Тел.: +375 29 633 00 00  
E-mail: it@it.by  
www.it.by

## СОДЕРЖАНИЕ

**Белкина С. В.**  
Интеграция «зеленой» экономики и экологического образования в учебно-педагогическую деятельность педагогов  
2

**Козловская Е.**  
Особенности восприятия детьми культурно-образовательных программ в сфере экологии. Модель экологического просвещения в образовательных учреждениях  
5

**РАЗВИТИЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ**

**Морозова К. Г.**  
Развитие исследовательской деятельности учащихся в сфере экологии в процессе внеурочной деятельности обучающихся  
10

**Тонкова А. Ф.**  
Развитие исследовательской деятельности учащихся в сфере экологии в процессе внеурочной деятельности обучающихся  
10

**Анашина Ю. В.**  
Развитие исследовательской деятельности учащихся в сфере экологии в процессе внеурочной деятельности обучающихся  
10

**Комарова Д. С., Тарасова Е. М.**  
Развитие исследовательской деятельности учащихся в сфере экологии в процессе внеурочной деятельности обучающихся  
17

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ И РЕКОМЕНДАЦИИ**

**Белкина С. В.**  
Методические рекомендации по организации экологического образования в образовательных учреждениях  
31

**Тарасова Е. М.**  
Методические рекомендации по организации экологического образования в образовательных учреждениях  
31

**Серебрянская Е. В.**

Разработка экологического образования в образовательных учреждениях  
34

**ПРАКТИКА ОРГАНИЗАЦИИ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Артюхова Р. И., Белоконникова И. А.**  
Исследовательская деятельность учащихся в сфере экологии  
47

**Коробова Т. С.**  
Исследовательская деятельность учащихся в сфере экологии  
51

**Муромова Т. С.**  
Исследовательская деятельность учащихся в сфере экологии  
55

**ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ РАБОТЫ УЧАЩИХСЯ**

**Белкина С. В.**  
Исследовательская работа учащихся в сфере экологии  
69

**Тарасова Е. М.**  
Исследовательская работа учащихся в сфере экологии  
73

**Белкина С. В.**  
Исследовательская работа учащихся в сфере экологии  
88



Издательство «ИТ»  
г. Минск, ул. Школьная, 19  
Тел.: +375 29 633 00 00  
E-mail: it@it.by  
www.it.by





МИНИСТЕРСТВО  
ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ТАМБОВСКОЙ ОБЛАСТИ

ТАМБОВСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И  
ЮНОШЕСТВА» (ТОГБОУ ДО «ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА  
ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА»)

Сергея Рахманинова ул., д. 3 Б, Тамбов, 392000  
Тел. 42-95-01, 42-95-02; факс 71-34-88,  
e-mail: rmc@obraz.tambov.gov.ru;  
<http://dopobr.68edu.ru>  
ОКПО 37671597; ОГРН 1116829008670;  
ИНН/КПП 6829078627/682901001  
19.04.2014 № 524

### СПРАВКА

дана методисту, педагогу дополнительного образования Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дворец детского и юношеского творчества» муниципального образования город Армавир Виктории Викторовне Стрельниковой в том, что материал на тему: «Создание иллюстраций, объёмных панно и элементов декора для оформления интерьеров на занятиях по декоративно-прикладному искусству» опубликован в сетевом издании в сетевом издании «ВЕСТНИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ» в рубрике «Педагогический опыт».

И.о. директора

*Кочина Вероника*  
И.о. директора  
МКУ ДО «АРВИТ»  
А.Н. Арсенин



О.А. Топильская

Государственное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
«Институт развития образования» Краснодарского края



# ДИПЛОМ

НАГРАЖДАЕТСЯ

**СТРЕЛЬНИКОВА**  
**Виктория Викторовна,**

методист

МБУ ДО «Дворец детского и юношеского творчества» г. Армавир

## ПОБЕДИТЕЛЬ

краевого конкурса методических разработок на лучшую  
практику профориентационного мероприятия в 2022 году  
в номинации «ПРОФмастер»

Исполняющий  
обязанности ректора



Л.Н. Терновая

Приказ № 642 от 15.11.2022  
Краснодар





**КРАЕВОЙ КОНКУРС**  
**«Лучшие практики обеспечения доступности**  
**дополнительного образования детей**  
**Краснодарского края» в 2023 году**

# ДИПЛОМ

**ПОБЕДИТЕЛЯ**

**в номинации «Лучшее пособие методического кейса**  
**в организации дополнительного образования детей»**

**награждается**

**Стрельникова Виктория Викторовна**

методист, педагог дополнительного образования,  
муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования Дворец  
детского и юношеского творчества муниципального образования город Армавир



Директор  
Государственного бюджетного учреждения  
дополнительного образования  
Краснодарского края «Дворец творчества»  
Л.М. Величко





Общероссийский  
Профсоюз  
образования



РОССИЙСКИЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ  
НАУЧНО-ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ  
ЦЕНТР



Копия  
И.О. Сидорова  
И.В. Воробей  
И.А. Волынец

# ДИПЛОМ

**Стрельникова Виктория Викторовна**

лауреат IX Всероссийского профессионального конкурса  
в номинации «Методист, сотрудник методической службы  
образовательной организации, реализующей дополнительные  
общеобразовательные программы»

Председатель  
Профсоюза



Меркулова Г.И.

г. Петрозаводск, 2024 год

Удостоверение является документом  
о повышении квалификации

Регистрационный номер У-0016186

Минута

Коллекция  
И.О. Суренчикова  
1754400  
И.А. Антонов

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования  
«ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ»  
(ФООУ «ГосУниверситет Просвещения»)

## УДОСТОВЕРЕНИЕ О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

509400169221

Настоящее удостоверение подтверждает, что

**Стрельникова Виктория Викторовна**

с «04» марта 2024 г. по «02» апреля 2024 г.

прошла(а) обучение

в Федеральном государственном автономном образовательном

учреждении высшего образования

«Государственный университет просвещения»

по программе дополнительного профессионального образования

«Росийские цифровые инструменты и сервисы  
в деятельности современного педагога  
дополнительного образования детей»

в объеме 46 часов.

Качество работы

Наставника

доуверительной работы И.А. Антонова  
профессиональной в Российской Федерации  
работы на образовательной

Соститель



И.А. Антонов  
И.А. Антонов



Администрация государственного учреждения  
«Балтийский институт аквакультуры и водного хозяйства»

Регистрационный номер паспорта животного: №0197-01272-2024-0104212  
Дата выдачи паспорта: №16/02/2024 от 26 марта 2024 г.

# УДОСТОВЕРЕНИЕ

О НОРМАТИВНОМ КЛАССЕ ЖИВОТНОГО

КЛИК-4379679163

Документ о классификации

Регистрационный номер

0229997

Лопва

Екатеринбург

Дата выдачи

26 марта 2024 г.

*Теннис Топур*  
*и.о. руководителя*  
*И.В.Р.Р.Р.Р.Р.*  
*В.В.В.В.В.В.*



Информация о государственном учреждении «Балтийский институт аквакультуры и водного хозяйства»

**Серебрянская Виктория Викторовна**

прошлого (а) настоящего инспектирования и (ис)

ООО «Балтийский институт аквакультуры и водного хозяйства»

в период с 16 марта 2024 г. по 26 марта 2024 г.

по дополнительному аккредитационному договору

«Текст документа не соответствует действительности: информация о государственном учреждении «Балтийский институт аквакультуры и водного хозяйства» не соответствует действительности»

в объеме 72 ч.

на период с 01.03.2024 г. по 31.03.2024 г. и период с 01.04.2024 г. по 30.04.2024 г.

Наименование	Объем часов	Сроки
Информационно-методические занятия по аквакультуре	20	01.03.2024 - 30.03.2024
Информационно-методические занятия по аквакультуре	10	01.04.2024 - 30.04.2024
Информационно-методические занятия по аквакультуре	10	01.04.2024 - 30.04.2024
Информационно-методические занятия по аквакультуре	2	01.04.2024 - 30.04.2024

*И.И.И.И.И.И.*

И.И.И.И.И.И.

И.И.И.И.И.И.



Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Российская академия народного хозяйства  
и государственной службы  
при Президенте Российской Федерации»

# УДОСТОВЕРЕНИЕ

О повышении квалификации

6000000603319

Документ с индивидуальным

Регистрационный номер

№ 00310-2022-У-ИУРР

Город  
Москва

Дата выдачи

«14» марта 2022 года

Настоящее удостоверение действительно в том, что

**Стрельникова  
Виктория Викторовна**

прошла(а) дополнительное образование в (на)

Федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении  
высшего образования «Российская академия народного хозяйства  
и государственной службы при Президенте Российской Федерации»

в срок с **24 января 2022** г. по **10 марта 2022** г.

по дополнительной профессиональной программе

«Профестивальная школа»

в объеме **38 учебных часов**

*Томас Гривас  
и.о. заместителя  
директора  
И.А. Веткин*

Директор  
И.А. Веткин







# БЛАГОДАРНОСТЬ

ГЛАВЫ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА АРМАВИР  
МЕТОДИСТУ МУНИЦИПАЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДВОРЕЦ  
ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА

**СТРЕЛЬНИКОВОЙ  
Виктории Викторовне**

за плодотворный труд, высокое профессиональное мастерство, значительный вклад в развитие  
образования, творческое отношение к работе и в связи с празднованием Дня воспитателя и всех  
дошкольных работников и Дня учителя

Глава муниципального образования  
город Армавир

А.Ю.Харченко

Распоряжением администрации муниципального образования  
город Армавир № 309-Ад от " 08 " сентября 2021г.



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ  
ПОЛИТИКИ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ  
АРМАВИРСКИЙ ФИЛИАЛ ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ» КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ  
(АФ ГБОУ ИРО КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ)

**В. В. СТРЕЛЬНИКОВА**

## **МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ**

Создание иллюстраций и трёхмерных  
моделей средствами программ  
Paint 3D и MS Office PowerPoint



Армавир-Краснодар  
2021





**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ  
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ  
АРМАВИРСКИЙ ФИЛИАЛ ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ» КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ  
(АФ ГБОУ ИРО КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ)**

**В. В. СТРЕЛЬНИКОВА**

## **МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ**

**СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ И ТРЕХМЕРНЫХ  
МОДЕЛЕЙ СРЕДСТВАМИ ПРОГРАММ  
PAINT 3D И MS OFFICE POWERPOINT**

**Армавир - Краснодар  
2021**

**УДК 37.09**  
**ББК74.025.3**  
**С 84**

**Стрельникова В.В.** Методическое пособие. Создание иллюстраций и трехмерных моделей средствами программ Paint 3D и MS Office PowerPoint. Армавир- Краснодар, 2021. – 100 с., ил.

Печатается в авторской редакции по решению ученого совета ГБОУ ДПО «Институт развития образования» Краснодарского края – Протокол №6 от 31.08.2021 г.

**Рецензенты:**

*Молозина Ольга Сергеевна, преподаватель информатики ГБПОУ Краснодарского края «Армавирский индустриально-строительный техникум»*

*Силина Марина Ивановна, методист отдела научно-методического обеспечения образовательной деятельности Армавирского филиала ГБОУ ДПО «Институт развития образования» Краснодарского края*

**С 84**

Материалы методического пособия могут быть полезны педагогам дошкольного, дополнительного образования, учителям начальных классов при проведении практикумов, лабораторных работ, организации самостоятельной работы учащихся, осуществлении проектной деятельности.

Иллюстрации трехмерных моделей, видеоматериалы, демонстрирующие вращение трехмерных моделей, могут быть использованы в оформлении презентаций, пособий, дидактических и наглядных материалов, стендов, конспектов уроков, сценариев, мероприятий, создания фонов, текстур, шаблонов, страниц сайтов, коллажей, рамок, при подготовке инфографики.

**Сведения об авторе:**

*Стрельникова Виктория Викторовна,  
методист отдела научно-методического обеспечения  
образовательной деятельности  
Армавирского филиала  
ГБОУ ДПО «Институт развития образования»  
Краснодарского края*

**УДК 37.09**  
**ББК 74.025.3**

©Министерство образования, науки  
и молодежной политики Краснодарского края, 2021  
©АФ ГБОУ ДПО ИРО Краснодарского края, 2021  
©В.В. Стрельникова, 2021



## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	<b>7</b>
<b>ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №1.</b> <b>"ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ ДОМИКА</b> <b>В ПРОГРАММЕ PAINT 3D"</b> .....	<b>10</b>
ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №1 .....	10
КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ.....	10
ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ, ДЕМОНИСТРИРУЮЩИЕ ВРАЩЕНИЕ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ ДОМИКА.....	17
<b>ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №2</b> <b>"ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ</b> <b>СВИТКА И ИЛЛЮСТРАЦИЙ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММ:</b> <b>PAINT 3D И MS OFFICE POWERPOINT"</b> .....	<b>17</b>
ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №2 .....	17
КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ.....	18
<b>ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №3</b> <b>"ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ</b> <b>ТОРТА И ИЛЛЮСТРАЦИЙ В ПРОГРАММЕ PAINT 3D"</b> .....	<b>24</b>
ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №3 .....	24
КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ.....	25
<b>ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №4</b> <b>"ПРИМЕРЫ СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ И</b> <b>ИЛЛЮСТРАЦИЙ ПОСУДЫ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММ:</b> <b>PAINT 3D И MICROSOFT OFFICE POWERPOINT"</b> .....	<b>29</b>
ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №4 .....	29
КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ И ЭЛЕМЕНТАМИ ОФОРМЛЕНИЯ .....	30
ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ, ДЕМОНИСТРИРУЮЩИЕ ВРАЩЕНИЕ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ КАСТРЮЛИ.....	46
<b>ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №5</b> <b>"ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ</b> <b>КОЛОДЦА И ИЛЛЮСТРАЦИЙ</b> <b>С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ PAINT 3D"</b> .....	<b>47</b>
ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №5 .....	47
КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ.....	47
ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ, ДЕМОНИСТРИРУЮЩИЕ ВРАЩЕНИЕ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ КОЛОДЦА .....	51

<b>ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №6</b>	
<b>"ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ БУКЕТА ЦВЕТОВ И ИЛЛЮСТРАЦИЙ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ PAINT 3D"</b> .....	<b>51</b>
ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №6 .....	51
КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ.....	51
ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ, ДЕМОНИСТРИРУЮЩИЕ ВРАЩЕНИЕ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ БУКЕТА ЦВЕТОВ .....	55
<b>ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №7</b>	
<b>"ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ МОЛЕКУЛ И ИЛЛЮСТРАЦИЙ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ PAINT 3D"</b> .....	<b>56</b>
ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №7 .....	56
КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ.....	56
<b>ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №8</b>	
<b>"ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ ДЕРЕВА И ИЛЛЮСТРАЦИЙ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ PAINT 3D"</b> .....	<b>65</b>
КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ.....	65
ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №8 .....	68
<b>ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №9</b>	
<b>"СОЗДАНИЕ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ МЕБЕЛИ И ИЛЛЮСТРАЦИЙ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ PAINT 3D И MS OFFICE POWERPOINT"</b> .....	<b>68</b>
КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ.....	73
ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №9 .....	79
<b>ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №10</b>	
<b>"СОЗДАНИЕ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ ЗДАНИЯ И ИЛЛЮСТРАЦИЙ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ PAINT 3D И MS OFFICE POWERPOINT"</b> .....	<b>89</b>
КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ.....	89
ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №10 .....	93
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....</b>	<b>95</b>
<b>ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ.....</b>	<b>96</b>



## **ВВЕДЕНИЕ**

Использование интерактивных цифровых образовательных ресурсов на уроках в очном и дистанционном режимах способствует более эффективному процессу обучения и взаимодействию педагога и обучающихся, общению обучающихся между собой, повышению уровня их заинтересованности, развитию познавательной активности, коммуникационных, учебно-познавательных, общекультурных компетенций учащихся, их творческой реализации.

Программа Microsoft Office PowerPoint, в силу наличия интерактивных свойств, предоставляет пользователю достаточно богатый набор средств, с помощью которых можно разрабатывать не только свои презентации, небольшие тестирующие системы, цифровые образовательные ресурсы, но и электронные мультимедийные пособия, учебно-методические комплексы, инфографику, иллюстрации.

С помощью встроенного в программу Microsoft Office PowerPoint редактора Visual Basic for Applications педагоги, желающие самостоятельно разрабатывать и оформлять свои цифровые образовательные ресурсы, интерактивные тренажеры, плакаты, могут наполнять слайды программируемыми элементами управления, обеспечивающими обратную связь: проверку знаний, показ результата, выбор варианта ответа из предложенных, внесение правильного ответа, реализуя тесты разных видов, добавлять звуковое сопровождение, трёхмерные объекты, цифровую видеозапись информации, показываемой на экране (скринкасты).

Педагоги могут организовать работу учащихся по направлению разработки творческого проекта практического применения, например, по созданию обучающих тестов по любому выбранному учеником предмету, интерактивных тренажёров, интерактивных плакатов, схем, пособий, компьютерных моделей, серии графических иллюстраций по выбранной тематике, серии скринкастов.

Почти у каждого педагога, независимо от специализации и преподаваемых дисциплин, рано или поздно возникает необходимость не только методически правильно, эстетически грамотно, но и красиво оформлять свои презентации, используя в них не только заимствованные изображения, но и свои собственные – авторские иллюстрации, наилучшим образом соответствующие целям представляемого материала.

Современный педагог, подготавливая мультимедийное сопровождение урока или собственный цифровой образовательный ресурс, разрабатывая инфографику, плакаты для применения на уроках, проводимых очно и дистанционно, в синхронном и асинхронном режимах, часто нуждается в качественных картинках, изображениях, гармонично сочетающихся с объектами слайда, выполненных в едином стиле оформления, соответствующих тематике, целям, задачам каждой отдельно взятой презентации, ЦОР.

Для создания клипартов, иллюстраций в программе Microsoft Office PowerPoint предусмотрен достаточно богатый набор функций и возможностей.

В версию Microsoft Office PowerPoint 2019 включены элементы «значки», распределенные по различным категориям. Любой из значков может быть добавлен на слайд презентации, преобразован в фигуру, разгруппирован для дальнейшего редактирования с целью изменения стилевых настроек получаемых объектов, аналогичных фигурам.

Собственные изображения (создаваемые Вами клипарты) получают путем группировки объектов-фигур, каждая из которых, в свою очередь, может иметь свой уникальный стиль, настраиваемый по усмотрению пользователя, включающий следующие компоненты:

- тип заливки (сплошная, градиентная, текстурная, рисунком);
- тип контура фигуры, определяемый цветом, толщиной линии,
- тень с возможностью изменения цвета, направления, степени прозрачности, размытия, расположения;
- отражение;
- свечение с выбором цвета и размером ореола;
- сглаживание, создающее эффект плавно растворяющихся границ объекта;
- рельеф с возможностью изменения параметров трехмерности, глубины, контура, типа поверхности;
- поворот объемной фигуры в воображаемой трехмерной пространственной системе координат.

В методическом пособии рассмотрены примеры создания векторных иллюстраций графическими средствами программы Microsoft Office PowerPoint, примеры создания трехмерных моделей и иллюстраций в программе Paint3D.

Рассмотренные в пособии скринкасты могут быть полезны в работе учителей при проведении практических занятий, педагогов дошкольного, дополнительного образования, при организации досуговой деятельности, при подготовке инфографики педагогами и учащимися различных возрастных категорий, при подготовке авторского иллюстративного материала и создания трёхмерных моделей для наполнения контента школьного сайта, оформления стендов, дидактических материалов, картотек, проектов, открыток, логотипов.

Каждая часть (скранкаст) представляет собой цифровую последовательность записи содержимого экрана с аудиосопровождением (голосовым сопровождением), подробную инструкцию с демонстрацией и пояснениями по созданию трехмерной модели в программе Paint 3D, отражающую все необходимые этапы, включающую рекомендации по использованию видео данного формата.

Каждый из скринкастов дает возможность ознакомиться с определенным этапом создания трехмерной модели в программе Paint 3D, итогом выполнения предложенных действий в предлагаемом видео является промежуточный результат подготовки 3D-объекта.

В зависимости от категории лиц, использующих данное пособие, время выполнения заданий по предложенным инструкциям может отличаться и варьироваться от 5 до 25 минут.

Например, учащиеся в возрасте от 7 до 14 лет могут просматривать в течение одного занятия (по информатике, технологии) 1, 2 скринкаста продолжительностью 3-8 минут, выполнять предложенные задания (1, 2 этапа подготовки трехмерной модели или иллюстрации) в течение 10-15 минут, при этом они будут видеть промежуточный результат, который является логически завершенным этапом. Учащиеся 14-18 лет, педагоги, используя предлагаемые в пособии скринкасты, могут потратить меньше времени на ознакомление с инструкциями, подготовить трехмерную модель или иллюстрацию в течение 15-25 минут.

Предлагаемые скринкасты и образцы для выполнения заданий (карточки с иллюстрациями трехмерных моделей, видеоматериалы, демонстрирующие вращение трехмерных моделей), могут быть использованы в целом при проведении практикумов, курсов по выбору, по отдельности – для игровых ситуаций, во внеурочной и досуговой деятельности, в самостоятельной работе и при смешанном обучении.

Скринкасты доступны для онлайн-просмотра и скачивания, размещены на ЯндексДиске (в облачном хранилище информации).

Помимо скринкастов, в структуру пособия включены тестовые инструкции, снабженные поясняющими скриншотами, которые могут быть использованы при создании трёхмерных моделей и иллюстраций по образцу и самостоятельно.



# **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №1.**

## **"ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ ДОМИКА В ПРОГРАММЕ PAINT 3D"**

### **ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №1**

Часть 1 "Рассмотрены этапы создания стен и крыши трехмерной модели домика":

<https://yadi.sk/d/reN5okizsjhC8Q>

Часть 2 "Рассмотрены этапы создания окон трехмерной модели домика":

<https://yadi.sk/d/Cy8RPCw9qgv70w>

Часть 3 "Рассмотрены этапы создания двери трехмерной модели домика":

<https://yadi.sk/d/SnGDsdKDC4fh8g>

Часть 4 "Рассмотрены этапы создания трехмерной модели деревца":

<https://yadi.sk/d/9yRp7P0DNqMKzg>

Часть 5 "Рассмотрены этапы создания трехмерной модели полянки, добавления двух деревьев и записи трехмерной модели и иллюстрации":

<https://yadi.sk/d/II-n3yh5QvGNqQ>

Часть 6 "Рассмотрены этапы создания "наклейки" (текстуры) для стен трехмерной модели домика":

<https://yadi.sk/d/Ls85bs8Ohlw9qw>

### **КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ**

Предлагаемые образцы (примеры изображений) для выполнения заданий.

Задания картотеки можно разделить на три уровня сложности:

1. Выполнение заданий по образцу (рис. 1.1, рисунок 1.2, рис. 1.3) может быть осуществлено по инструкциям, предлагаемым в скринкастах, рекомендуется при первоначальном знакомстве с функциями и возможностями программы Paint 3D.
2. При выполнении заданий в соответствии с изображениями (рис. 1.4, рис. 1.5, рис. 1.6, рис. 1.7, рис. 1.8), необходимо самостоятельно подготовить наклейку для текстурирования стен трехмерного домика в программе MSOfficePowerPoint, опираясь на инструкцию скринкаста б.
3. Для получения трехмерной модели домика в соответствии с изображениями (рис. 1.9, рис. 1.10, рис. 1.11) необходимо самостоятельно получить бревна для конструирования стен домика, выбрав подходящий трехмерный объект, нанеся наклейки, подготовленные в программе MS Office PowerPoint, «декорировать» окна, двери, крышу трехмерными элементами с текстурой дерева, создать трехмерные деревья и куст, используя инструмент «кисть-тюбик».



**Рисунок 1.1.**



**Рисунок 1.2.**





**Рисунок 1.3.**



**Рисунок 1.4.**



**Рисунок 1.5.**



**Рисунок 1.6.**





**Рисунок 1.7.**



**Рисунок 1.8.**



**Рисунок 1.9.**

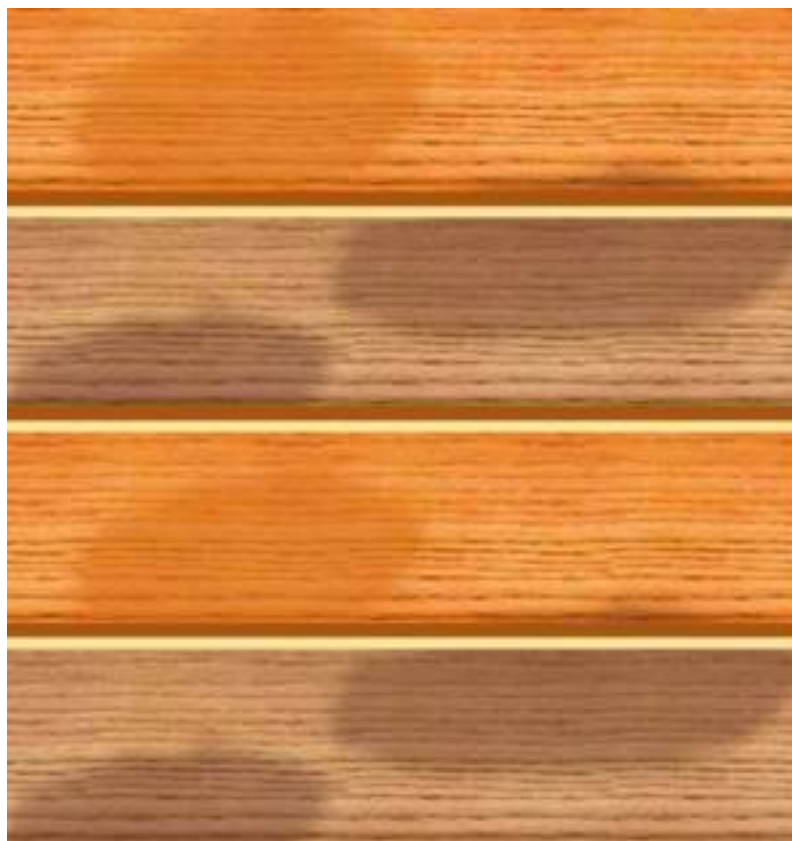


**Рисунок 1.10.**





**Рисунок 1.11.**



**Рисунок 1.12.**

## **ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ, ДЕМОНИСТРИРУЮЩИЕ ВРАЩЕНИЕ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ ДОМИКА**

- <https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2021/02/09/videourok-sozдание-trehmernoj-modeli-domika-v-programme>
- <https://nsportal.ru/shkola/kraevedenie/library/2020/12/21/video-po-kubanovedeniyu-izbushka-iz-dereva>
- <https://yadi.sk/d/zV7--gSuPUxSsw>

## **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №2 "ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ СВИТКА И ИЛЛЮСТРАЦИЙ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММ: PAINT 3D И MS OFFICE POWERPOINT"**

### **ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №2**

Часть 1 «Рассмотрены этапы создания трехмерной модели свитка в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/d/kVi6tkq7p1gG8g>

Часть 2 «Рассмотрены этапы создания трехмерной модели сургутной печати для свитка в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/d/OlqPTQsXN45hbA>

Часть 3 «Рассмотрены этапы создания ленточек для трехмерной модели свитка в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/i/1JQcYooxPPLz8g>

Часть 4 «Рассмотрены этапы создания трехмерной модели второго свитка в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/d/RMUnQY0U23Ta8w>

Часть 5 «Рассмотрены этапы обработки иллюстрации свитка в программе MS Office PowerPoint: создание фона с текстурой дерева, тени для свитка, бликов, настройка контрастности, яркости»

<https://disk.yandex.ru/d/os79SSDqtPCqpg>

Часть 6 «Рассмотрены этапы обработки иллюстрации свитка в программе MS Office PowerPoint: добавление бликов для свитка и ленточек»

<https://disk.yandex.ru/d/60sZOSTZq1DxCw>

Часть 7 «Рассмотрены этапы обработки иллюстрации свитка в программе MS Office PowerPoint: добавление бликов для свитка и ленточек»

<https://disk.yandex.ru/d/Kk0MEf42pGvi9g>

## **КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ**

Предлагаемые образцы (примеры изображений) для выполнения заданий.

Задания картотеки можно разделить на три уровня сложности:

1. Выполнение заданий по образцу (рис. 2.1, рис. 2.2, рис. 2.4, рис. 2.5) может быть осуществлено по инструкциям, предлагаемым в скринкастах, рекомендуется при первоначальном знакомстве с функциями и возможностями программы Paint 3D.
2. При выполнении заданий в соответствии с изображениями (рис. 2.7, рис. 2.8, рис. 2.9, рис. 2.11) необходимо, пользуясь инструкциями и пояснениями, представленными в скринкастах, создать иллюстрации свитков с печатями и ленточками в программе Paint 3D, затем обработать полученные изображения, настроив контрастность, яркость, добавив блики, тени в программе MSOfficePowerPoint, поместить изображения на фон с текстурой дерева, полученный на практической работе №1 (рис. 1.12.), предварительно изменив настройки цветности, яркости, контрастности (для получения более темного фона с преобладанием коричневых оттенков). В качестве дополнения к заданию, можно предложить учащимся самостоятельно декорировать свитки, ленточки, печати, изменить цветовое решение, добавить орнаменты (заимствованные или авторские), созданные графическими средствами программы MS Office PowerPoint, скорректировать настройки стиля для фона с деревянной текстурой (по своему усмотрению).
3. Для получения иллюстраций в соответствии с изображениями (рис. 2.3, рис. 2.6, рис. 2.10) и инструкциями, представленными в скринкастах, необходимо самостоятельно получить трехмерные объекты – «валики» с наклейками текстуры дерева, используя трехмерные стандартные элементы: сферу, капсулу, цилиндр; «металлические цепи», используя трехмерные стандартные элементы: тор, цилиндр.





**Рисунок 2.1.**



**Рисунок 2.2.**



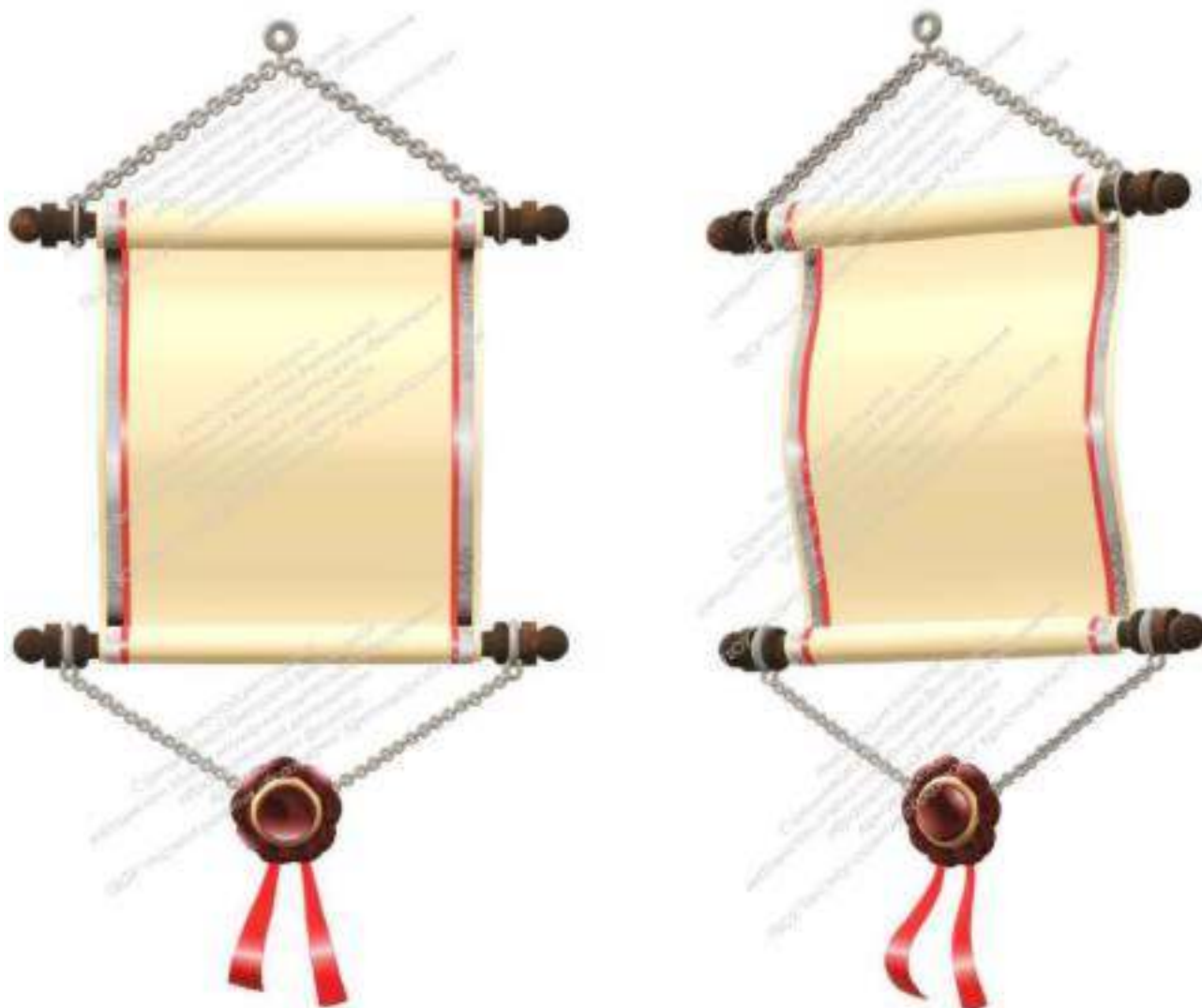
**Рисунок 2.3.**



**Рисунок 2.4.**



**Рисунок 2.5.**



**Рисунок 2.6.**





**Рисунок 2.7.**



**Рисунок 2.8.**



**Рисунок 2.9.**



**Рисунок 2.10.**



Рисунок 2.11.

## **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №3 "ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ ТОРТА И ИЛЛЮСТРАЦИЙ В ПРОГРАММЕ PAINT 3D"**

### **ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №3**

Часть 1 «Рассмотрены этапы создания пышек из песочного теста, кремовых и шоколадных слоёв трехмерной модели торта в программе Paint 3D»

[https://disk.yandex.ru/d/5R\\_h\\_M\\_uFyZarw](https://disk.yandex.ru/d/5R_h_M_uFyZarw)

Часть 2 «Рассмотрены этапы создания кремовых цветных яблочек с веточками и листочками для трехмерной модели торта в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/d/W8JvIZymsPNlxw>

Часть 3 «Рассмотрены этапы создания кремового цветного яблочка с веточками и листочками, песочного печенья для трехмерной модели ломтика торта в программе Paint 3D»

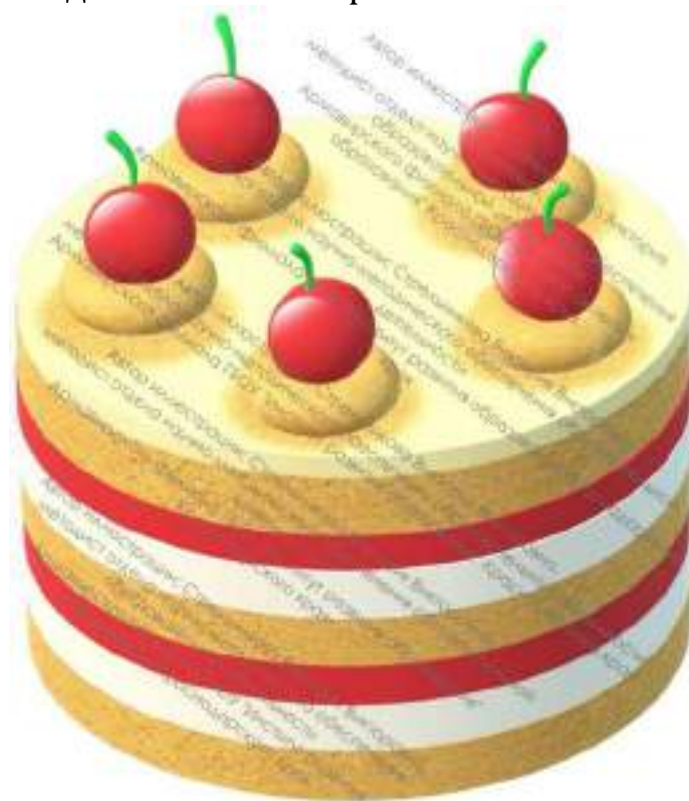
<https://disk.yandex.ru/d/KgBW3R1hcOcvMA>



## КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ

Предлагаемые образцы (примеры изображений) для выполнения заданий. Задания картотеки можно разделить на три уровня сложности:

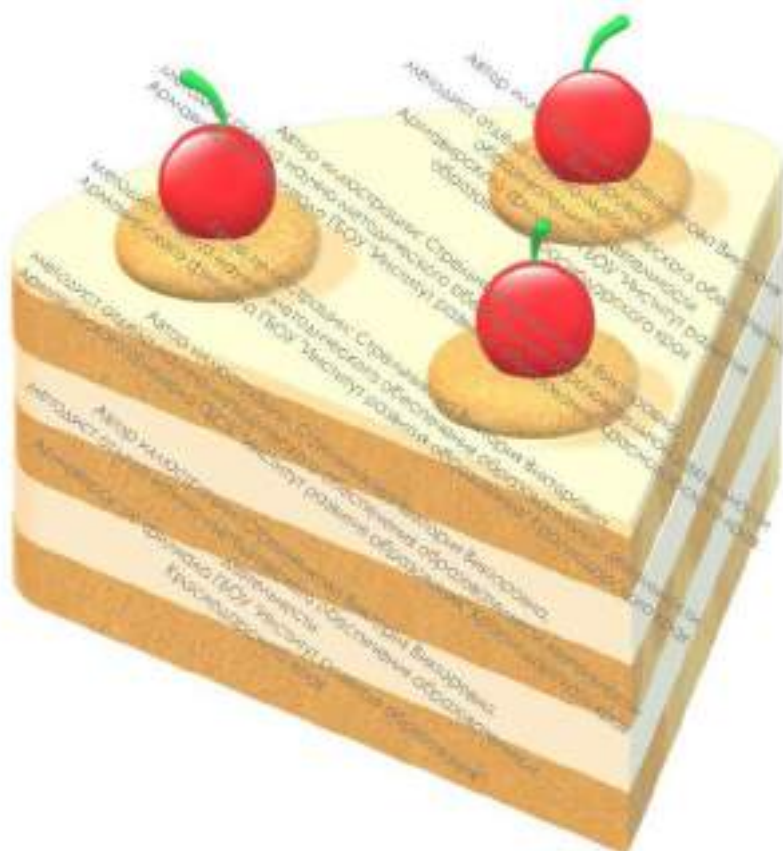
1. Выполнение заданий по образцу (рис. 3.6, рис. 3.7, рис. 3.8) может быть осуществлено по инструкциям, предлагаемым в скринкастах, рекомендуется при первоначальном знакомстве с функциями и возможностями программы Paint 3D (используются стандартные трехмерные элементы: цилиндр, тор, сфера).
2. При выполнении заданий в соответствии с изображениями (рис. 3.1), необходимо, пользуясь инструкциями и пояснениями, представленными в скринкастах, создать трехмерные модели тортиков и иллюстрации в программе Paint 3D, изменяя цвета «кремовых» и «шоколадных» пышек, яблоки с веточками и листочками, печенье, применяя стандартную наклейку «песок».
3. Для получения иллюстраций в соответствии с изображениями (рис. 3.3, рис. 3.4, рис. 3.5) и инструкциями, представленными в скринкастах, необходимо самостоятельно получить трехмерные модели и иллюстрации ломтиков торта в программе Paint 3D, изменяя цвета «кремовых» и «шоколадных» пышек, яблоки с веточками и листочками, печенье, применяя стандартную наклейку «песок». Сложность заключается в том, что с помощью инструмента «набросок в трехмерном формате (острые края)» необходимо получить основу для трехмерной модели ломтика торта.



**Рисунок 3.1.**



**Рисунок 3.2.**



**Рисунок 3.3.**

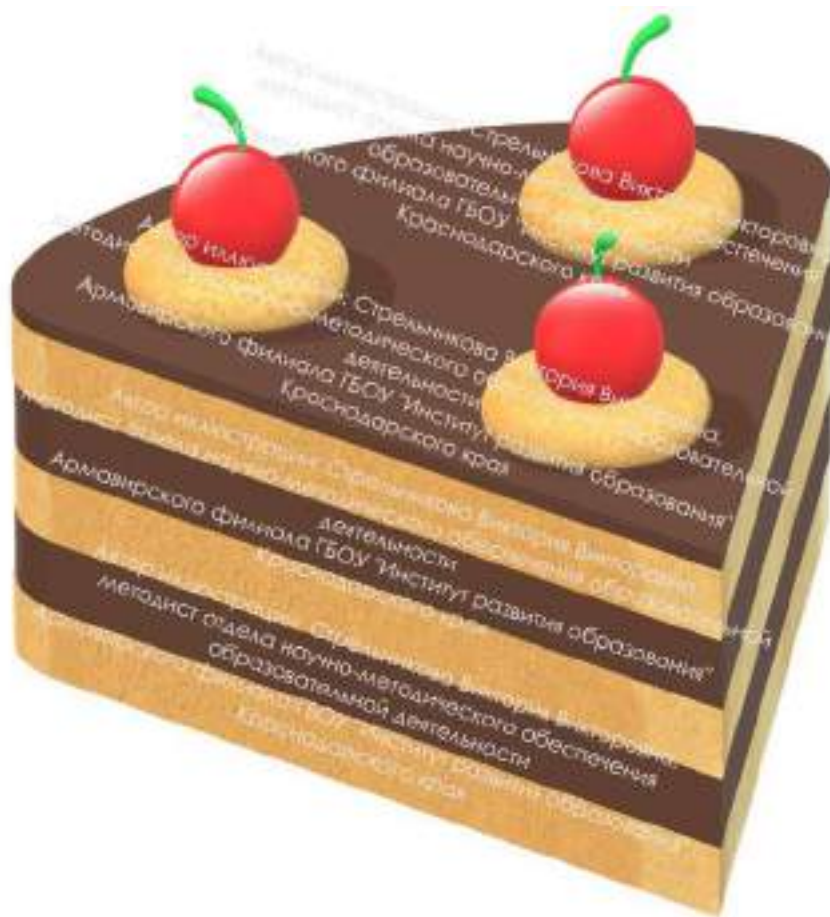


Рисунок 3.4.

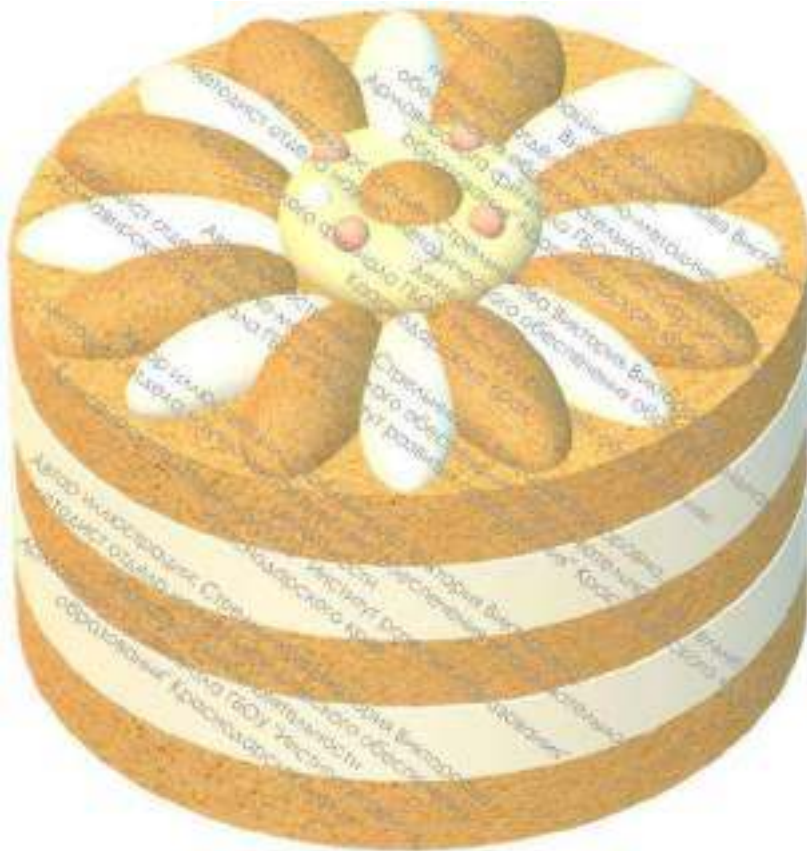


Рисунок 3.5.





**Рисунок 3.6.**



**Рисунок 3.7.**



Рисунок 3.8.

**ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №4 "ПРИМЕРЫ СОЗДАНИЯ  
ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ И ИЛЛЮСТРАЦИЙ ПОСУДЫ  
С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММ:  
PAINT 3D И MICROSOFT OFFICE POWERPOINT"**

**ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ  
ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №4**

Часть 1. «Рассмотрены этапы создания трехмерной модели кастрюли в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/d/RyVnR26kSyZNoQ>

Часть 2. «Рассмотрены этапы создания иллюстрации ягоды смородины в программе MSOfficePowerPoint»

<https://disk.yandex.ru/d/-BK8paCuA7Q62A>

Часть 3. «Рассмотрены этапы создания иллюстрации веточки смородины в программе MS Office PowerPoint»

<https://disk.yandex.ru/d/MKjw8uHWIjencA>

Часть 4. «Рассмотрены этапы создания иллюстрации листа смородины в программе MS Office PowerPoint»

<https://disk.yandex.ru/d/yN6wqCaPTAGsBQ>

Часть 5. «Рассмотрены этапы создания иллюстрации листа смородины в программе MS Office PowerPoint»

<https://disk.yandex.ru/d/B0ChfPmT3CUwg>

Часть 6. «Рассмотрены этапы создания иллюстрации смородины в программе MS Office PowerPoint»

<https://disk.yandex.ru/d/5OZW9XCPAYNmMg>

Часть 7. «Рассмотрены этапы создания иллюстрации вишни в программе MS Office PowerPoint»

<https://disk.yandex.ru/d/Im1LwiBlFeDwrg>

Часть 8. «Рассмотрены этапы создания иллюстрации вишни в программе MS Office PowerPoint»

<https://disk.yandex.ru/d/tD1R0mVpipS9DQ>

Часть 9. «Рассмотрены этапы создания иллюстрации вишни в программе MS Office PowerPoint»

[https://disk.yandex.ru/d/2GHRmgv\\_oRT3dQ](https://disk.yandex.ru/d/2GHRmgv_oRT3dQ)

Часть 10. «Рассмотрены этапы декорирования трехмерной модели кастрюли в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/d/iCzS1OEXfMLKFw>

## **КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ И ЭЛЕМЕНТАМИ ОФОРМЛЕНИЯ**

Предлагаемые образцы (примеры изображений) для выполнения заданий.

Задания картотеки можно разделить на три уровня сложности:

1. Выполнение заданий по образцу: создание трехмерных моделей (рис. 4.5, рис. 4.6) может быть осуществлено с помощью программы Paint 3D по инструкциям, предлагаемым в скринкастах. При создании иллюстраций графическими средствами программы MSOfficePowerPoint для получения наклеек (векторных изображений смородины с веточками и листьями (рис. 4.1, рис. 4.2)), векторного изображения вишен с веточками и листьями (рис. 4.3), декоративных элементов с орнаментами, повторяющимися мотивами (рис. 4.4), Вы можете обратиться к соответствующим скринкастам, рассмотренным в практической работе. Итогом выполнения задания данного уровня сложности должны быть две трехмерные модели



кастрюль, «декорированных» в соответствии с образцами (рис. 4.5, рис. 4.6), созданные в программе Paint 3D, четыре векторных изображения (иллюстраций в формате .png с прозрачным фоном), созданных в программе MSOfficePowerPoint. Обязательным условием выполнения задания является создание векторных изображений без заимствования готовых фрагментов и чужих иллюстраций, можно пользоваться только графическими примитивами, входящими в стандартный набор программ: фигурами (основными фигурами, линиями, прямоугольниками программы MS Office PowerPoint), стандартными трехмерными объектами (сфера, цилиндр, полушарие, изогнутый цилиндр, кисть-тюбик программы Paint 3D). При желании дополнения трехмерных моделей и иллюстраций декоративными элементами, не рассмотренными в описании, но полученными Вами самостоятельно средствами программ MS Office PowerPoint и Paint 3D, Вы можете, проявляя фантазию, воображение, творческий подход, внести изменения и получить свои варианты представления данных трехмерных моделей и иллюстраций. При использовании материалов пособия в работе с учащимися предложите им в качестве дополнительного задания создать графическими средствами программы MS Office PowerPoint свои наклейки для «декорирования» трехмерных моделей кастрюль и посуды.

2. При выполнении заданий по образцу в соответствии с изображениями (рис. 4.10, рис. 4.11) необходимо, пользуясь инструкциями и пояснениями, представленными в скринкастах, самостоятельно создать трехмерные модели старинных кувшинов в программе Paint 3D, конструируя из стандартных трехмерных элементов: сферы, цилиндра, тора, трубы, конуса, текстурируя наклейками «кора», «бетон», «песок», «гравий», входящими в стандартный набор наклеек программы Paint 3D. Для самостоятельного создания трехмерных моделей по образцу (рис. 4.12, рис. 4.17, рис. 4.21, рис. 4.23, рис. 4.20, рис. 4.22, рис. 4.19, рис. 4.18) и сохранения их в качестве векторных иллюстраций необходимо, руководствуясь скринкастами, получить модели чашек, кружек, графинов (ваз) с различными вариантами «декорирования», используя стандартные трехмерные элементы программы Paint 3D: сферу, цилиндр, тор, трубу, конус, изогнутый цилиндр, полушарие, изменяя цветовые решения для этих объектов и добавляя к ним те наклейки, создание которых также рассмотрено в скринкастах (векторные изображения смородины с веточками и листьями, вишен, орнаментов).

3. Для получения иллюстраций в соответствии с изображениями (рис. 4.25, рис. 4.26, рис. 4.27, рис. 4.28, рис. 4.29, рис. 4.30, рис. 4.33) необходимо их самостоятельно сконструировать в программе MSOfficePowerPoint, используя следующие готовые элементы:



**Рисунок 4.34.**



**Рисунок 4.35.**



**Рисунок 4.36.**



**Рисунок 4.37.**

Рекомендую, применяя в программе MSOfficePowerPoint художественный эффект «Рассеянная подсветка» к фотографии лепестка ириса, изменяя настройки для яркости, контрастности, цвета ко всем элементам, образующим цветочные композиции из предложенных элементов, сконструировать по образцам или по-своему усмотрению, применяя творческий подход, наклейки для последующего «декорирования» трехмерных моделей посуды в программе Paint 3D.

Для самостоятельного создания трехмерных моделей по образцу (рис. 4.24, рис. 4.15, рис. 4.16, рис. 4.14, рис. 4.13, рис. 4.9, рис. 4.8) и сохранения их в качестве векторных иллюстраций необходимо, руководствуясь скринкастами, получить модели чашек, кружек, графинов (ваз) с различными вариантами «декорирования», используя стандартные трехмерные элементы программы Paint 3D: сферу, цилиндр, тор, трубу, конус, изогнутый цилиндр, полушарие, изменяя цветовые решения для этих объектов, «декорируя» их полученными иллюстрациями.



**Рисунок 4.1.**



**Рисунок 4.2.**



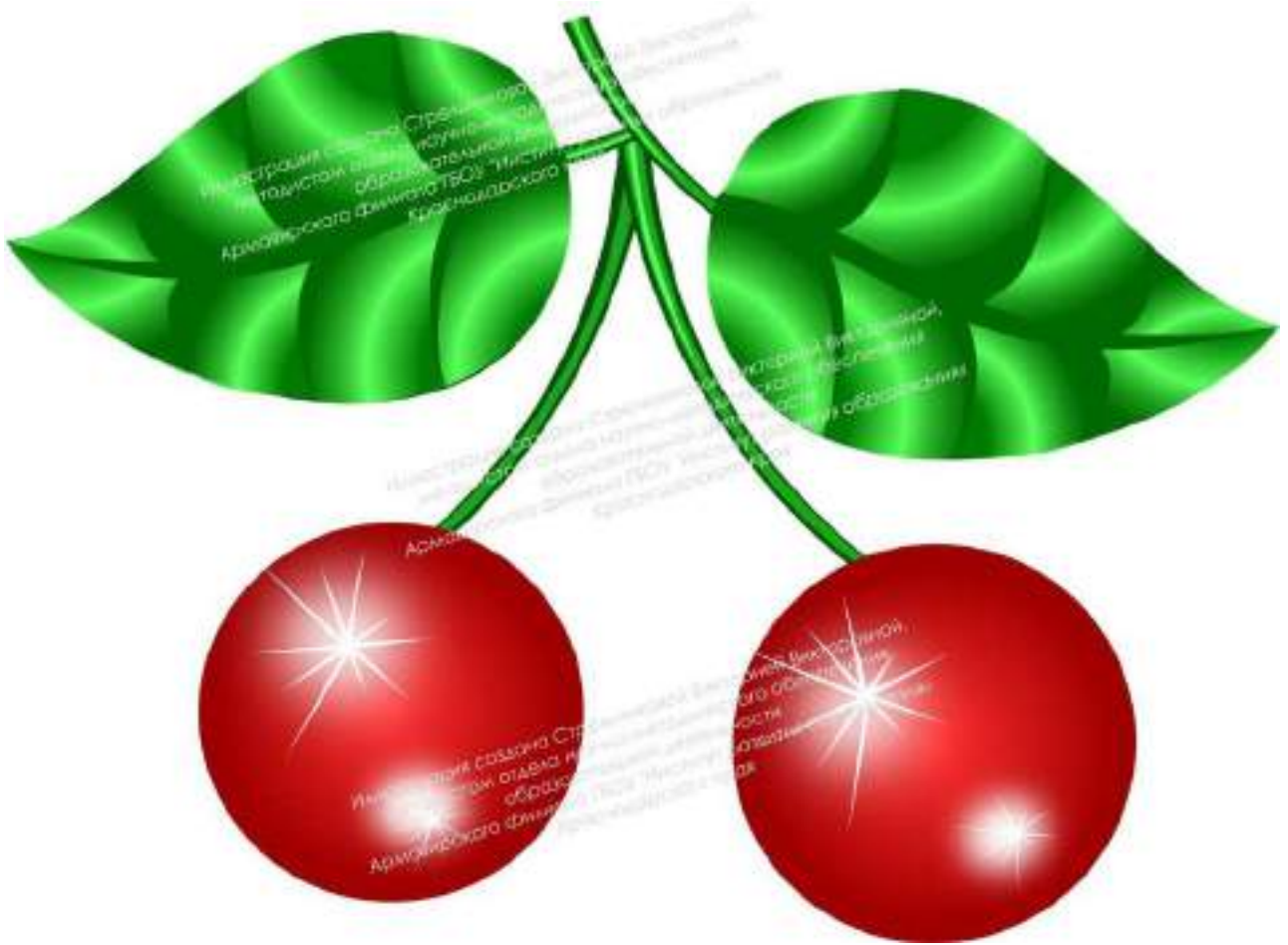


Рисунок 4.3.

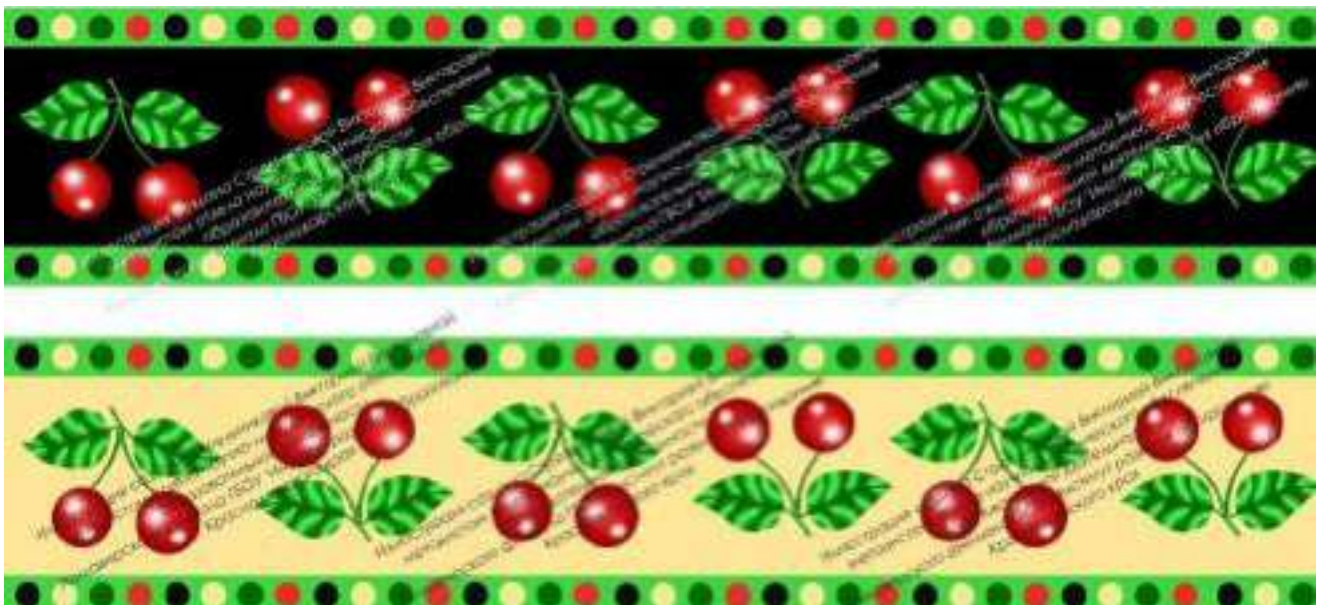


Рисунок 4.4.



**Рисунок 4.5. Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 4.6. Автор: Стрельникова В.В.**



Рисунок 4.7. Автор: Стрельникова В.В.



Рисунок 4.8. Автор: Стрельникова В.В.





Рисунок 4.9. Автор: Стрельникова В.В.



Рисунок 4.10.



**Рисунок 4.11.**



**Рисунок 4.12. Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 4.13. Автор: Стрельникова В.В.**



Рисунок 4.14. Автор: Стрельникова В.В.



Рисунок 4.15. Автор: Стрельникова В.В.





Рисунок 4.16. Автор: Стрельникова В.В.



Рисунок 4.17. Автор: Стрельникова В.В.



**Рисунок 4.18. Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 4.19. Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 4.20. Автор: Стрельникова В.В.**



Рисунок 4.21. Автор: Стрельникова В.В.



Рисунок 4.22. Автор: Стрельникова В.В.





**Рисунок 4.23. Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 4.24. Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 4.25. Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 4.26. Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 4.27. Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 4.28. Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 4.29. Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 4.30. Автор: Стрельникова В.В.**



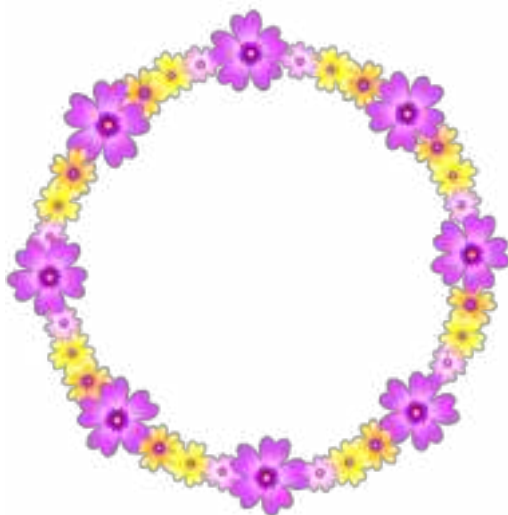


Рисунок 4.31. Автор: Стрельникова В.В.



Рисунок 4.32. Автор: Стрельникова В.В.



Рисунок 4.33. Автор: Стрельникова В.В.

**ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ, ДЕМОНСТРИРУЮЩИЕ ВРАЩЕНИЕ  
ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ КАСТРЮЛИ**

- [https://disk.yandex.ru/i/-3k5G7\\_A7kswDQ](https://disk.yandex.ru/i/-3k5G7_A7kswDQ)

# **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №5 "ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ КОЛОДЦА И ИЛЛЮСТРАЦИЙ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ PAINT 3D"**

## **ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №5**

Часть 1. «Рассмотрены этапы создания основания трехмерной модели колодца в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/d/B2fdqYxCd5YFyg>

Часть 2. «Рассмотрены этапы создания опоры трехмерной модели колодца в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/d/8v-tBzl APetmw>

Часть 3. «Рассмотрены этапы создания крыши (навеса) трехмерной модели колодца в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/d/wFPIkT9JvA35Hw>

Часть 4. «Рассмотрены этапы создания ворота трехмерной модели колодца в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/d/iLJGB7tRApqaqfg>

Часть 5. «Рассмотрены этапы создания цепи и полянки трехмерной модели колодца в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/d/kUN2YX2yf4X9yA>

## **КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ**

Предлагаемые образцы (примеры изображений) для выполнения заданий.

Выполнение заданий по образцу (рис. 5.1, рис. 5.2, рис. 5.3, рис. 5.4) может быть осуществлено в программе Paint 3D по инструкциям, предлагаемым в скринкастах, путем конструирования из стандартных трехмерных элементов: сферы, полушария, цилиндра, куба, набросков в трехмерном формате (острые края), тора, кисти-тюбика с текстурированием наклейками, подготовленными в программе MSOfficePowerPoint.

При создании прямоугольных элементов, выполняющих функции наклеек (текстуры) для блоков, образующих трехмерную модель колодца, для фигур-прямоугольников в программе MS Office PowerPoint необходимо подобрать текстуры: «дуб», «каштан», «орех», настроить соответствующим образом контрастность, яркость, резкость, насыщенность, цвет, сохранить полученные изображения в формате картинки с расширением png для дальнейшего нанесения на объемные объекты в программе Paint 3D.



**Рисунок 5.5. Элемент оформления подготовлен в программе MS Office PowerPoint из стандартных текстур путем изменения настроек яркости, контрастности, цветового решения**



**Рисунок 5.6. Элемент оформления подготовлен в программе MS Office PowerPoint из стандартных текстур путем изменения настроек яркости, контрастности, цветового решения**



**Рисунок 5.7. Элемент оформления подготовлен в программе MS Office PowerPoint из стандартных текстур путем изменения настроек яркости, контрастности, цветового решения**





**Рисунок 5.8. Элемент оформления подготовлен в программе MS Office PowerPoint из стандартных текстур путем изменения настроек яркости, контрастности, цветового решения**



**Рисунок 5.1.**



**Рисунок 5.2.**



Рисунок 5.3.



Рисунок 5.4.

## **ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ, ДЕМОНИСТРИРУЮЩИЕ ВРАЩЕНИЕ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ КОЛОДЦА**

- <https://nsportal.ru/shkola/kraevedenie/library/2020/12/18/video-po-kubanovedeniyu-derevyannyi-kolodets>
- <https://disk.yandex.ru/d/dbwse9TA4miCVQ>

## **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №6 "ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ БУКЕТА ЦВЕТОВ И ИЛЛЮСТРАЦИЙ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ PAINT 3D"**

### **ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №6**

Часть 1. «Рассмотрены этапы создания бутона трехмерной модели цветов в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/i/BdOCkrD8X0yVCg>

Часть 2. «Рассмотрены этапы создания чашелистика и стебелька трехмерной модели цветов в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/i/T2TI1Fmxqs9ehg>

Часть 3. «Рассмотрены этапы создания нескольких цветов трехмерной модели букета в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/i/vkeyaYJPbenhhw>

Часть 4. «Рассмотрены этапы создания листьев трехмерной модели букета цветов в программе Paint 3D»

[https://disk.yandex.ru/i/Up0gBgcAms5\\_eA](https://disk.yandex.ru/i/Up0gBgcAms5_eA)

### **КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ**

Предлагаемые образцы (примеры изображений) для выполнения заданий.

Задания картотеки можно разделить на три уровня сложности:

1. Выполнение заданий по образцу (рис. 6.4, рис. 6.5) может быть осуществлено по инструкциям, предлагаемым в скринкастах, рекомендуется при первоначальном знакомстве с функциями и возможностями программы Paint 3D (лепестки, стебельки создаются с помощью стандартного трехмерного элемента – кисти-тюбика).

2. При выполнении заданий в соответствии с изображениями (рис. 6.1, рис. 6.2, рис. 6.3) необходимо, пользуясь инструкциями и пояснениями, представленными в скринкастах, получить трехмерные модели букетов цветов и соответствующих иллюстраций в программе Paint 3D (лепестки,



стебельки, листья создаются с помощью стандартного трехмерного элемента – кисти-тюбика).

Дополнительно можно получить трехмерную модель атласной ленточки с бантом, украшающей композицию цветов, собирающую и удерживающую стебли, используя инструмент «кисть-тюбик».

3. Для получения иллюстраций в соответствии с изображениями (рис. 6.6, рис. 6.7) необходимо самостоятельно создать трехмерную модель и иллюстрации цветка-ромашки и красного жучка в программе Paint 3D. Рекомендую воспользоваться следующими инструментами программы: кисть-тюбик - для получения листьев, стебля, лепестков, лапок жучка; сфера – для получения желтой центральной части цветка, тела и головы жучка.



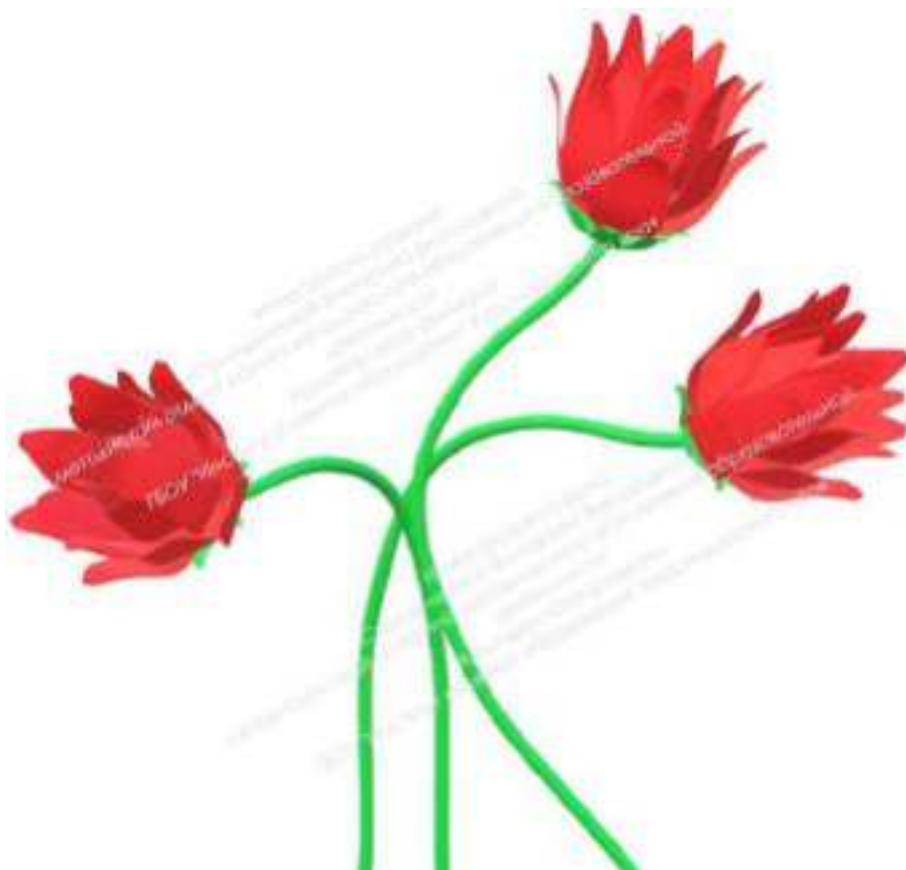
**Рисунок 6.1.**



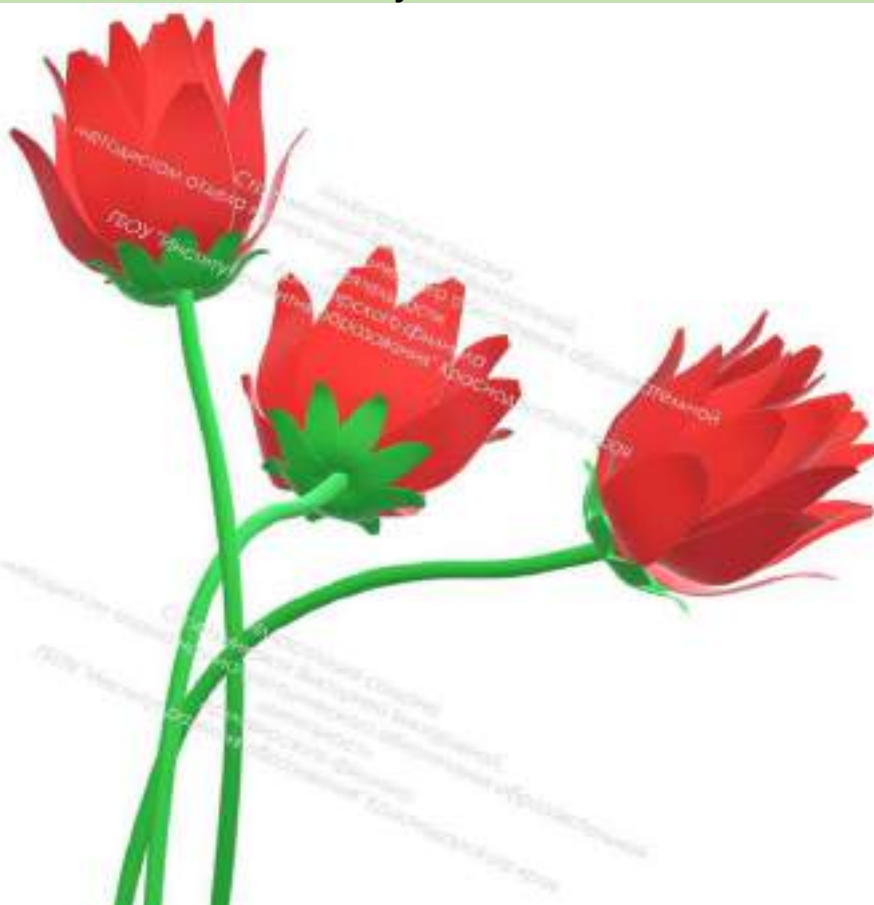
**Рисунок 6.2.**



**Рисунок 6.3.**



**Рисунок 6.4.**



**Рисунок 6.5.**





Рисунок 6.6.



Рисунок 6.7.

**ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ, ДЕМОНИСТРИРУЮЩИЕ ВРАЩЕНИЕ  
ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ БУКЕТА ЦВЕТОВ**

- <https://nsportal.ru/shkola/tekhnologiya/library/2021/01/14/video-3d-model-buketa-krasnyh-tsvetov-vrashchenie>
- <https://disk.yandex.ru/i/hPyKPWbTXa3m6w>

# **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №7 "ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ МОЛЕКУЛ И ИЛЛЮСТРАЦИЙ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ PAINT 3D"**

## **ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №7**

Часть 1.«Рассмотрены этапы создания трехмерной модели молекулы (кристаллической решетки) в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/i/gKTHGBE8zqNhLw>

Часть 2. «Рассмотрены этапы изменения цветовых решений для трехмерных моделей молекул в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/i/Z3g6N5jQGu8vOg>

Часть 3.«Рассмотрены этапы изменения цветовых решений для трехмерных моделей молекул в программе Paint 3D»

<https://disk.yandex.ru/i/IEaaa1A8HxG8tA>

## **КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ**

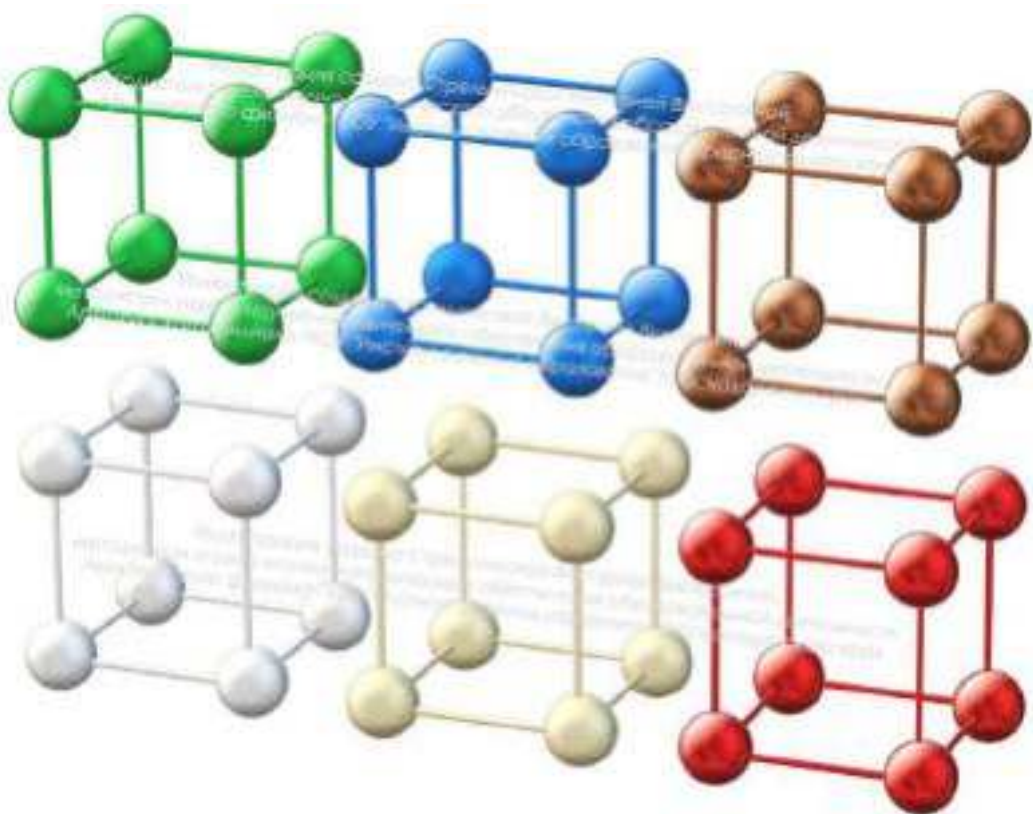
Предлагаемые образцы (примеры изображений) для выполнения заданий.

Задания картотеки можно разделить на три уровня сложности:

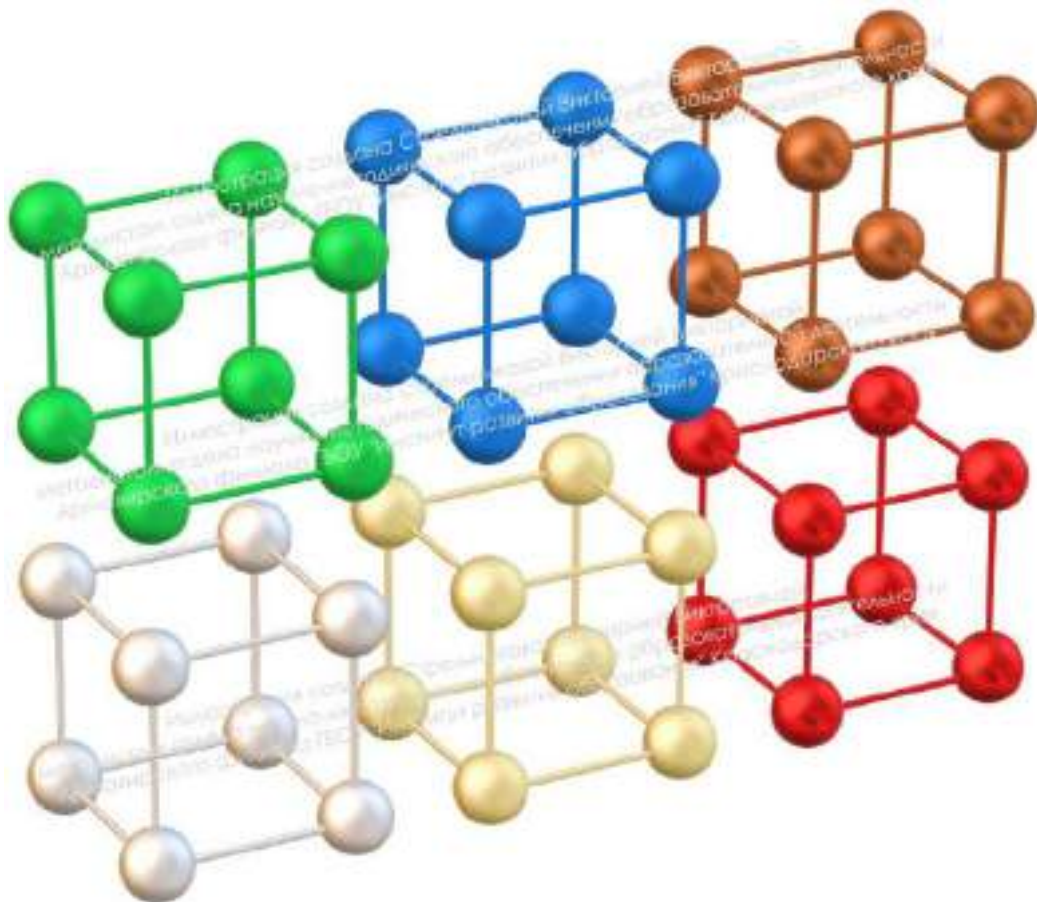
1. Выполнение заданий по образцу (рис. 7.1, рис. 7.2) может быть осуществлено по инструкциям, предлагаемым в скринкастах, рекомендуется при первоначальном знакомстве с функциями и возможностями программы Paint 3D (трехмерные модели кристаллических решеток конструируются с помощью стандартных инструментов программы: цилиндра, сферы), цветовые решения изменяются путем использования настроек цвета и типа материала: «матовый», «глянцевый», «матовый металл», «полированный металл».

2. При выполнении заданий в соответствии с изображениями (рис. 7.3, рис. 7.4, рис. 7.5, рис. 7.11, рис. 7.13, рис. 7.15) необходимо, пользуясь инструкциями и пояснениями, представленными в скринкастах, получить трехмерные модели молекул и соответствующих иллюстраций в программе Paint 3D, конструируя из стандартных элементов: цилиндра, сферы. Дополнительно в программе MSOfficePowerPoint можно обработать иллюстрации, полученные в программе Paint 3D, добавив темно-синий фон и эффекты отражения согласно образцам, представленным на следующих рисунках: 7.6, 7.7, 7.10, 7.12, 7.14, 7.16.

3. Для получения иллюстраций в соответствии с изображениями (рис. 7.8, рис. 7.9) необходимо самостоятельно создать трехмерные модели и иллюстрации сложных молекул (с большим количеством атомов в узлах кристаллических решеток и большим количеством связей) в программе Paint 3D.

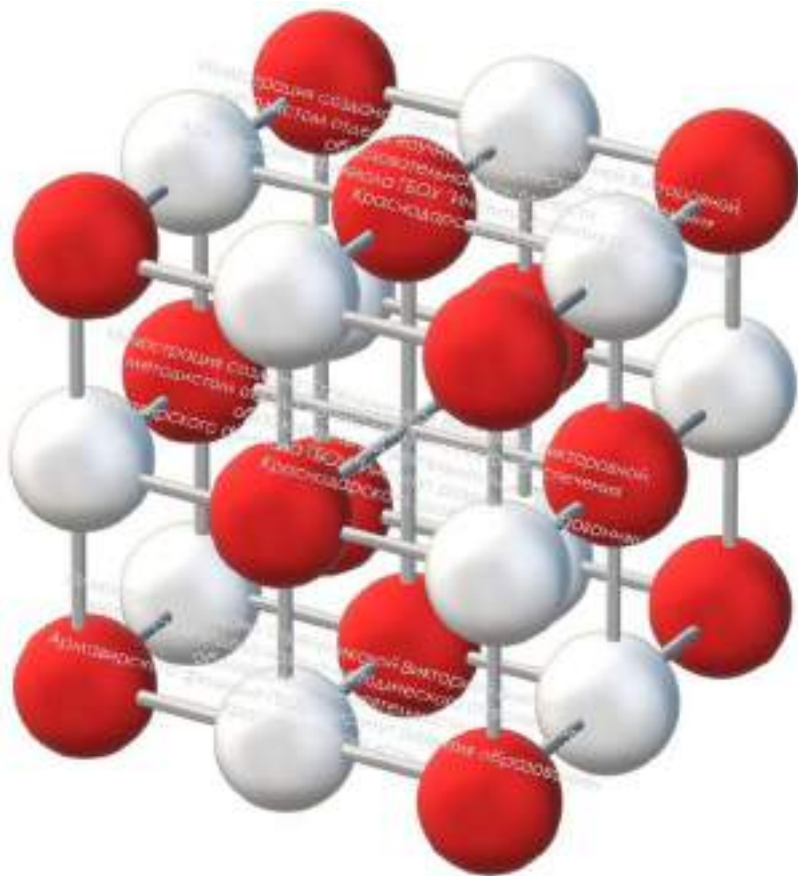


**Рисунок 7.1.**

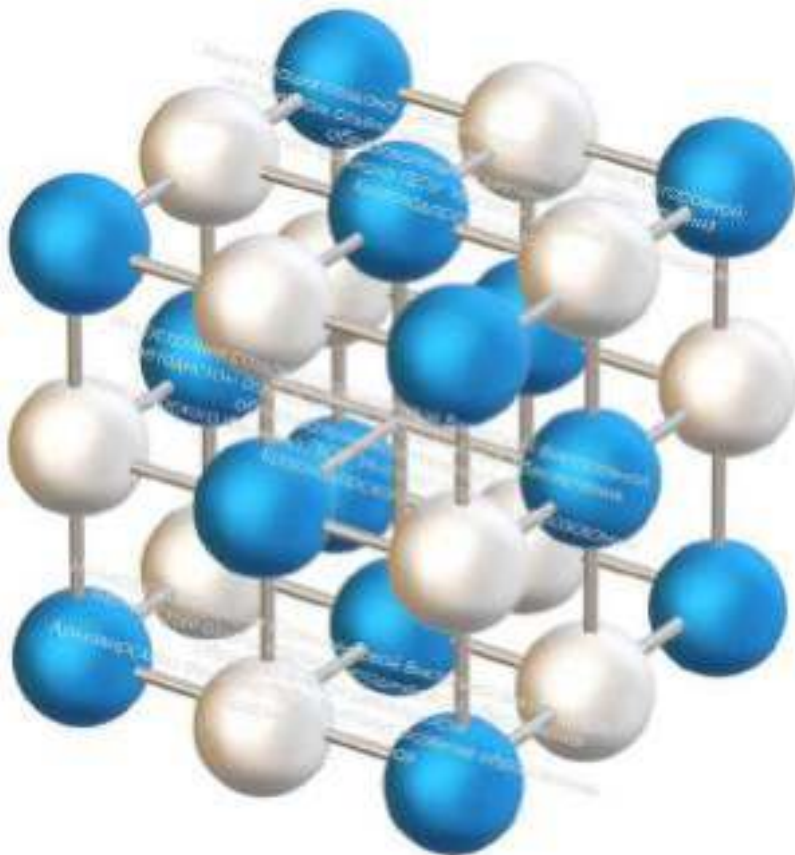


**Рисунок 7.2.**

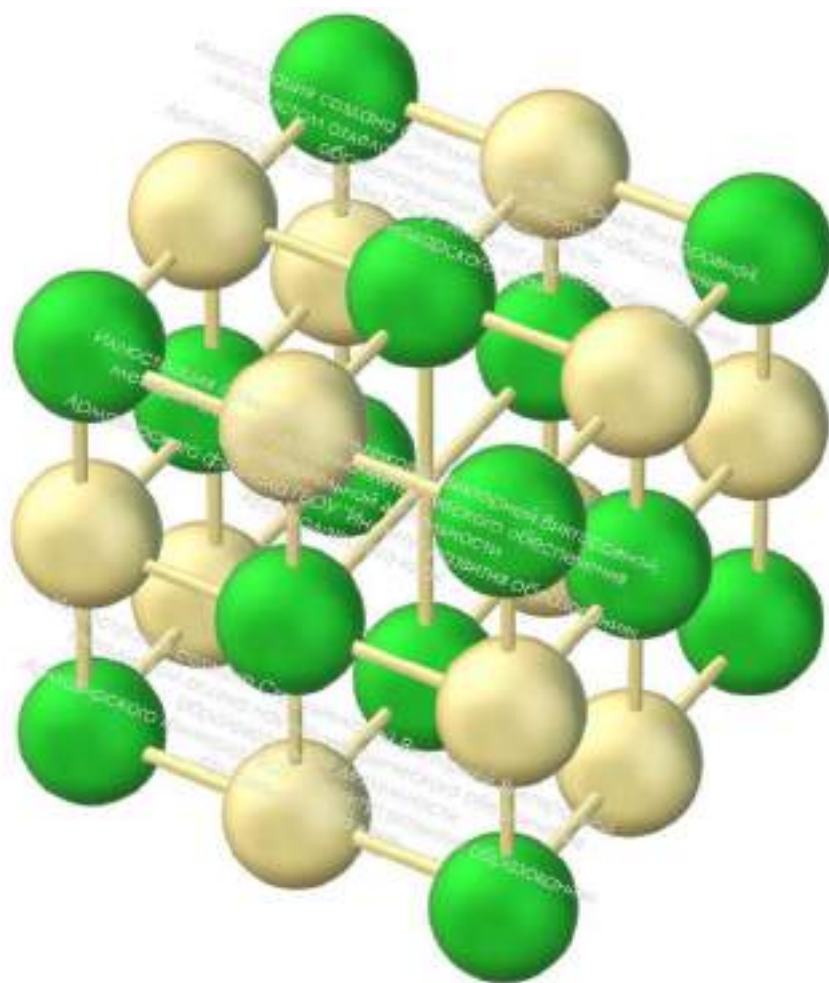




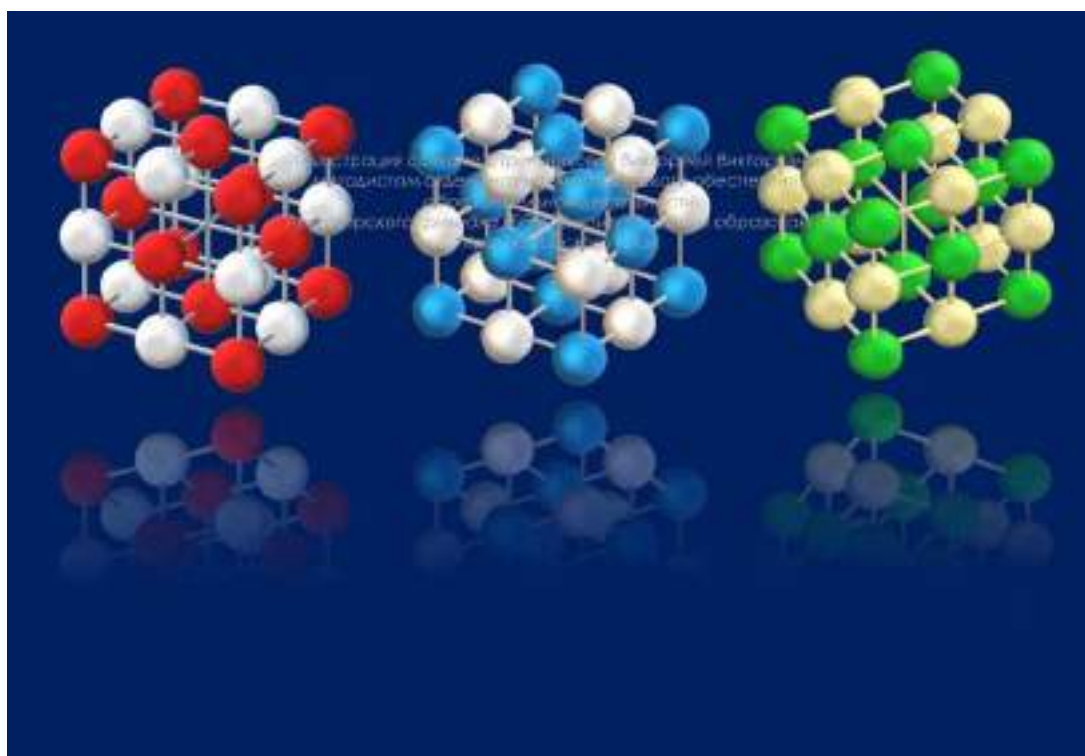
**Рисунок 7.3.**



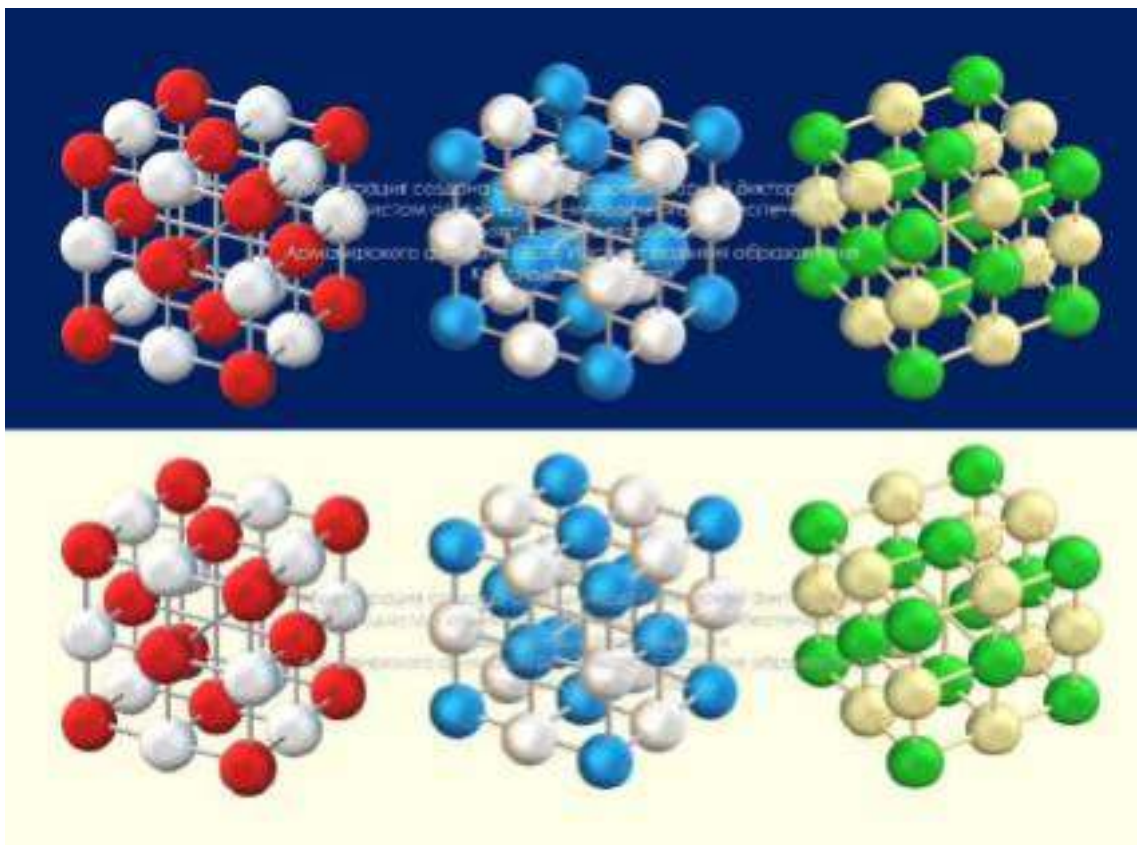
**Рисунок 7.4.**



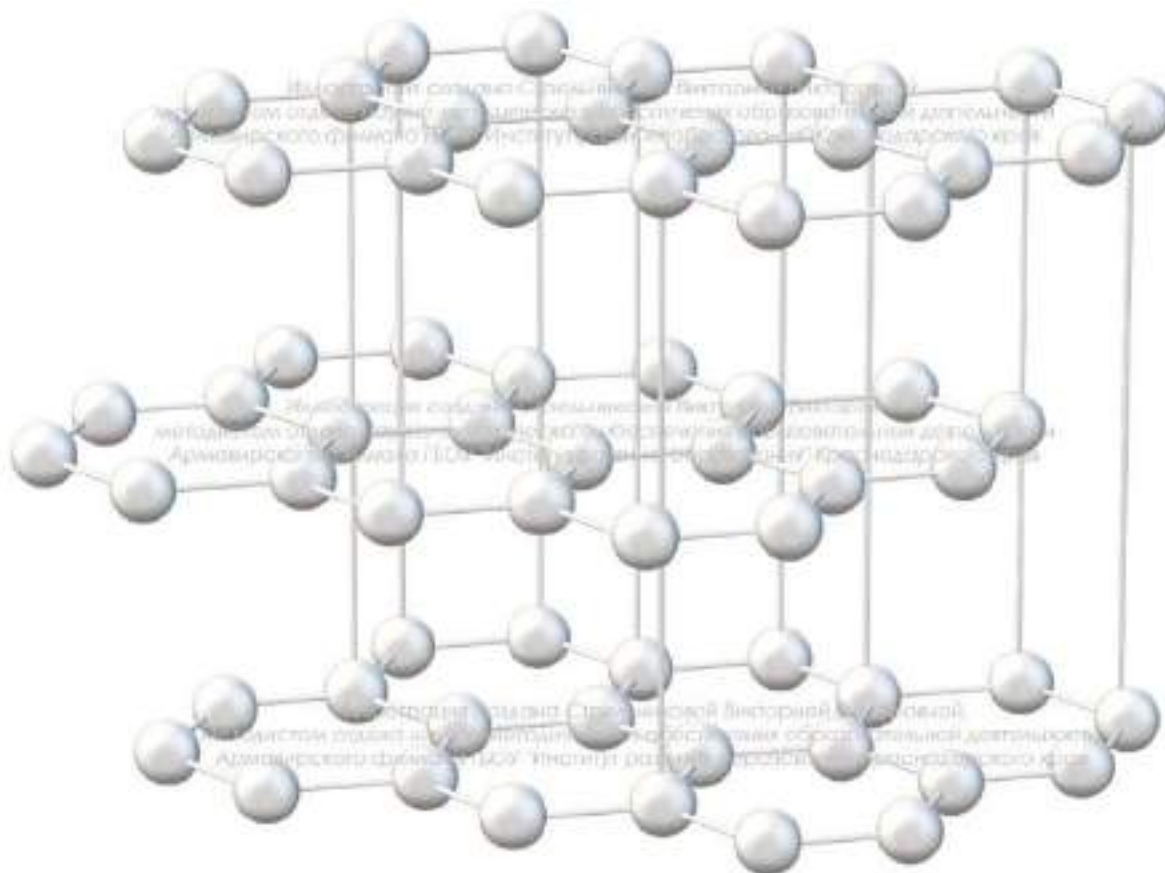
**Рисунок 7.5.**



**Рисунок 7.6.**

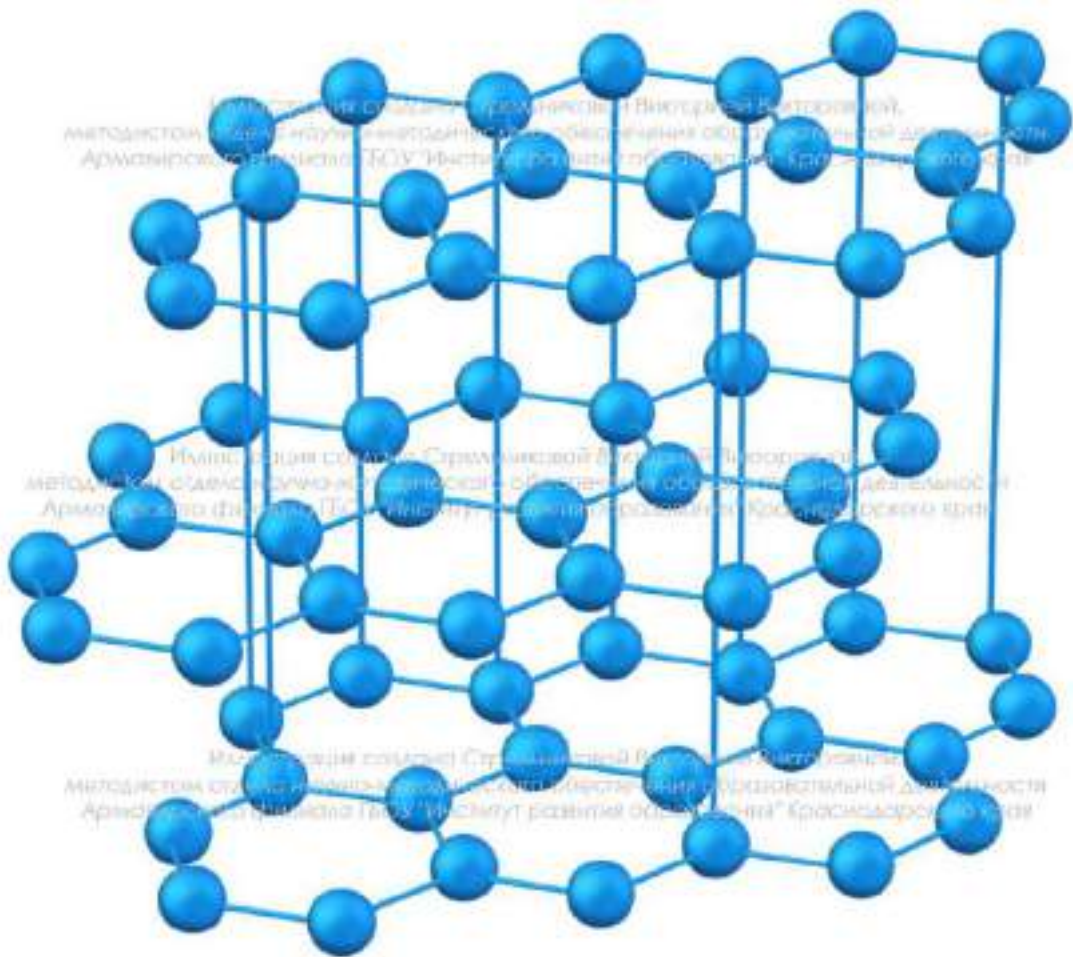


**Рисунок 7.7.**

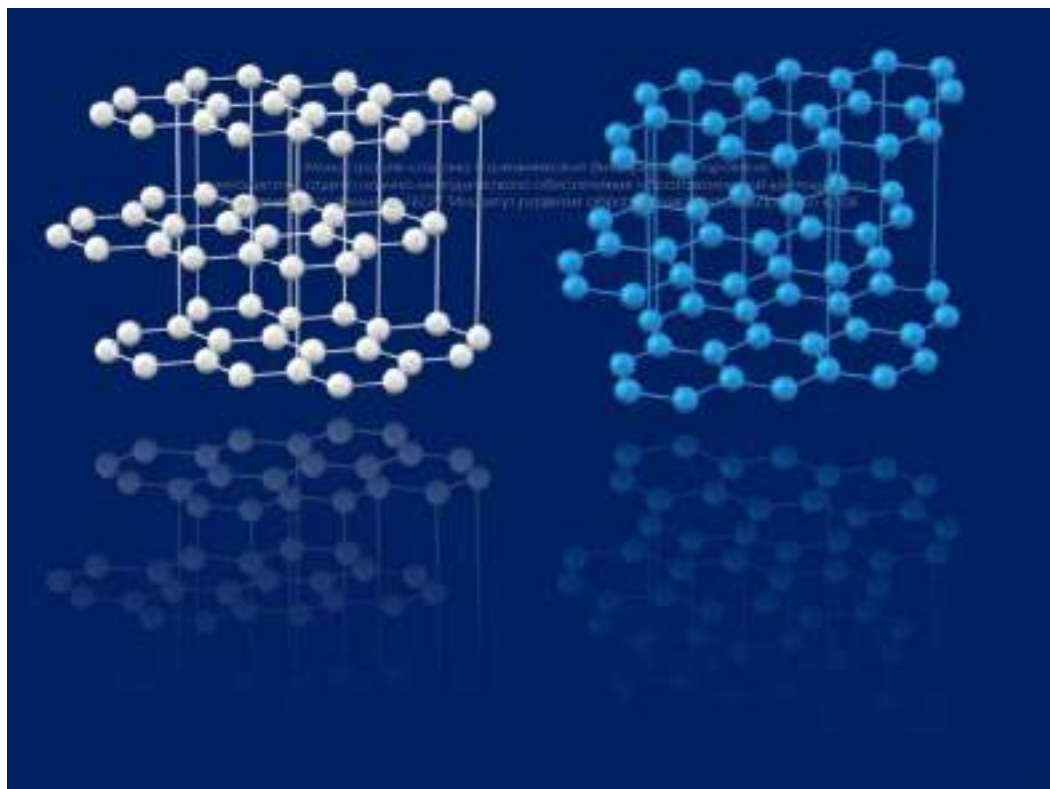


**Рисунок 7.8.**

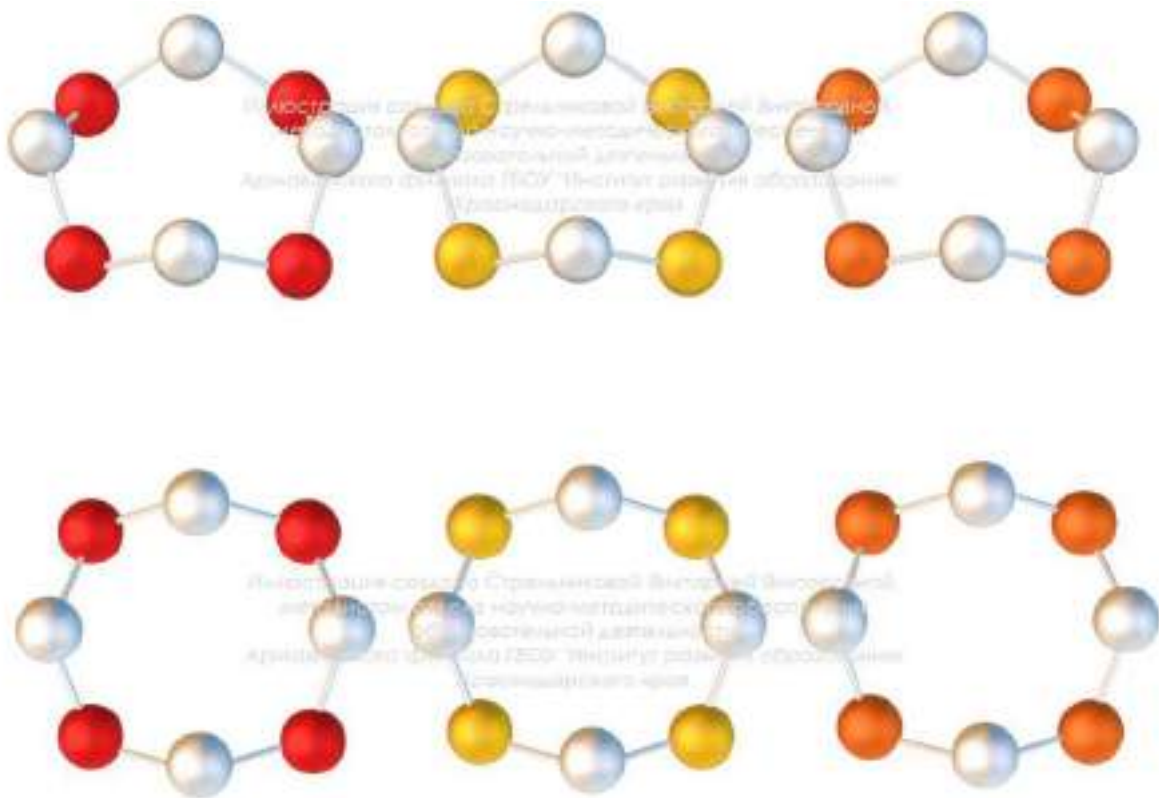




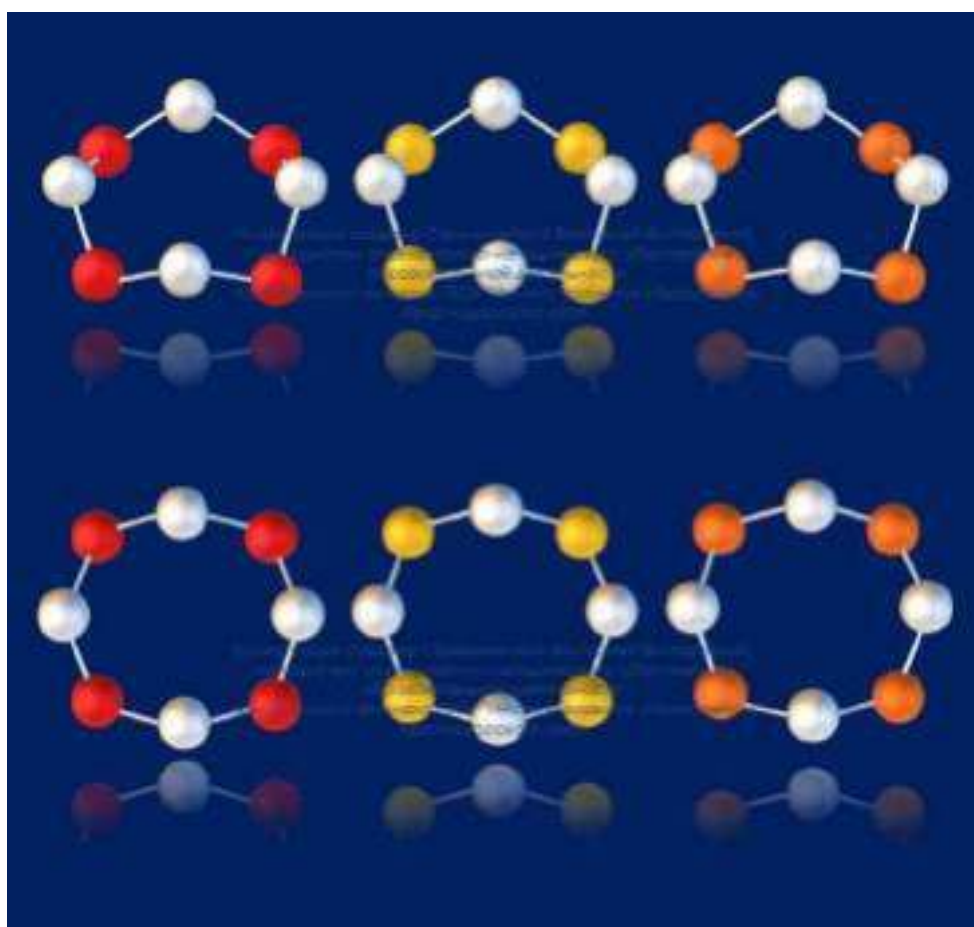
**Рисунок 7.9.**



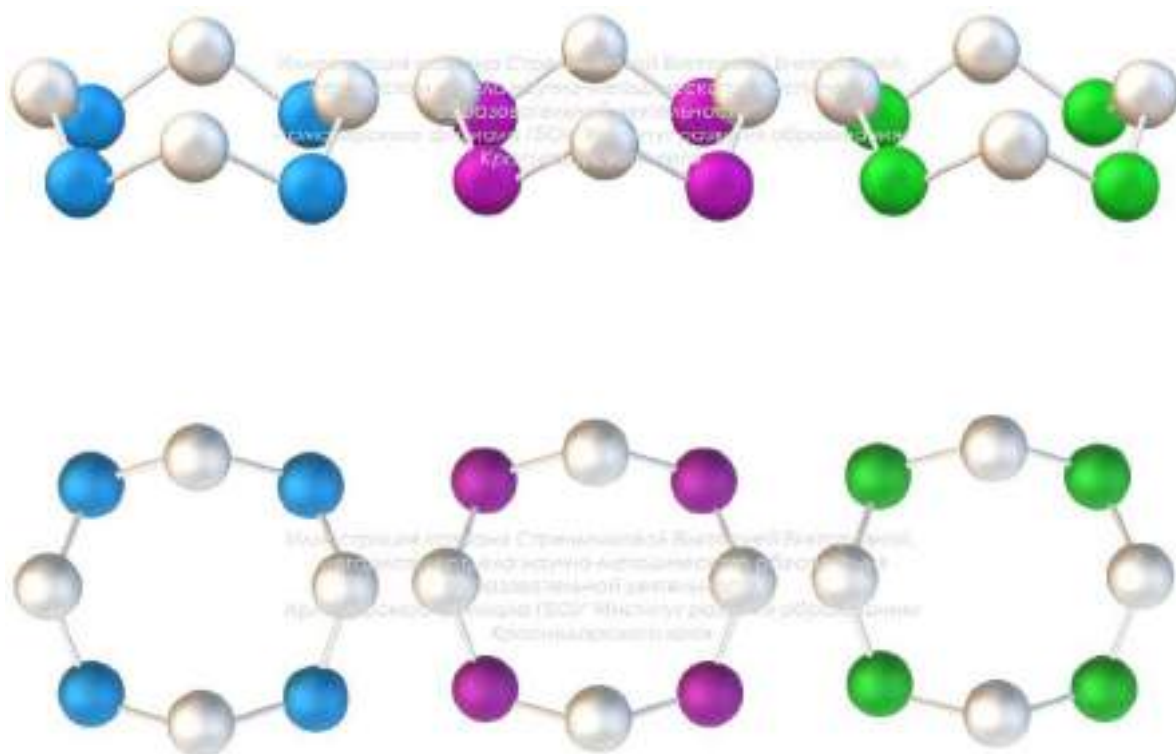
**Рисунок 7.10.**



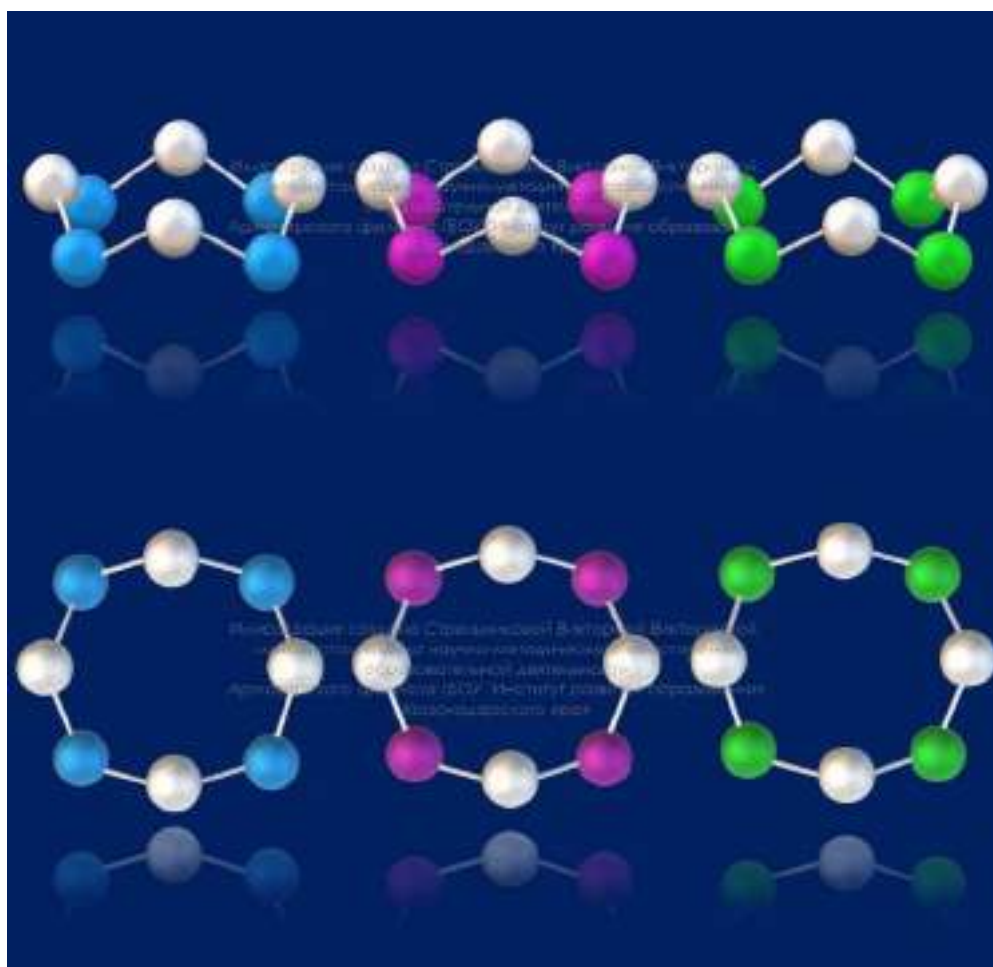
**Рисунок 7.11.**



**Рисунок 7.12.**

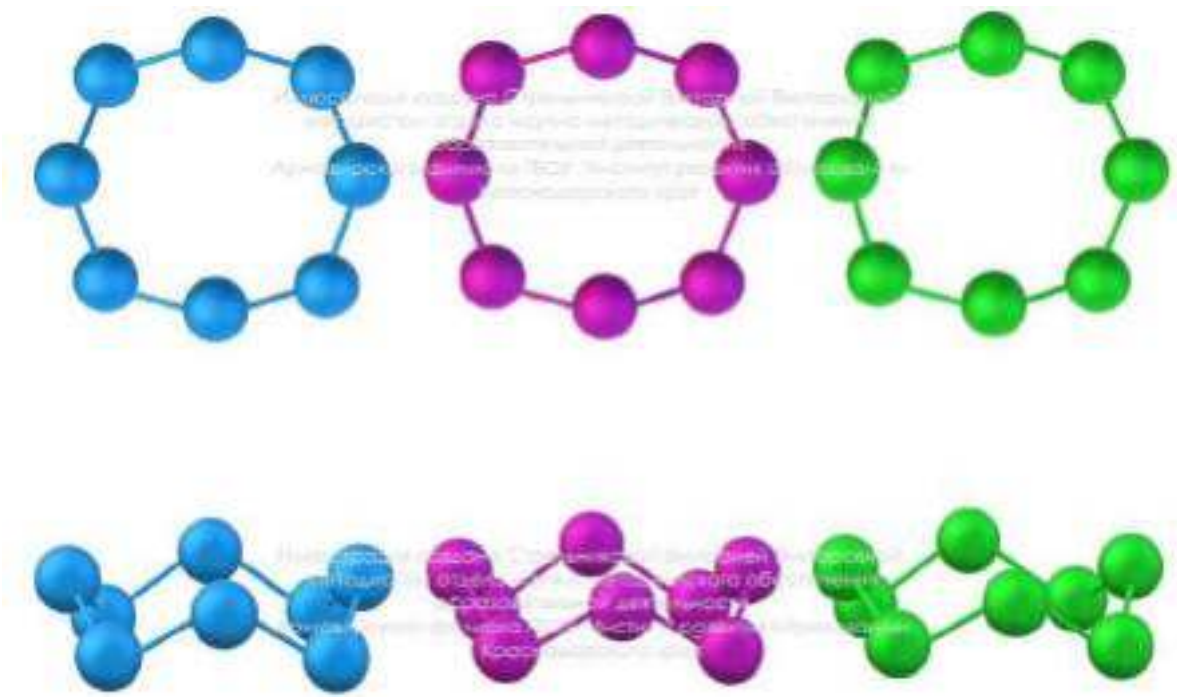


**Рисунок 7.13.**

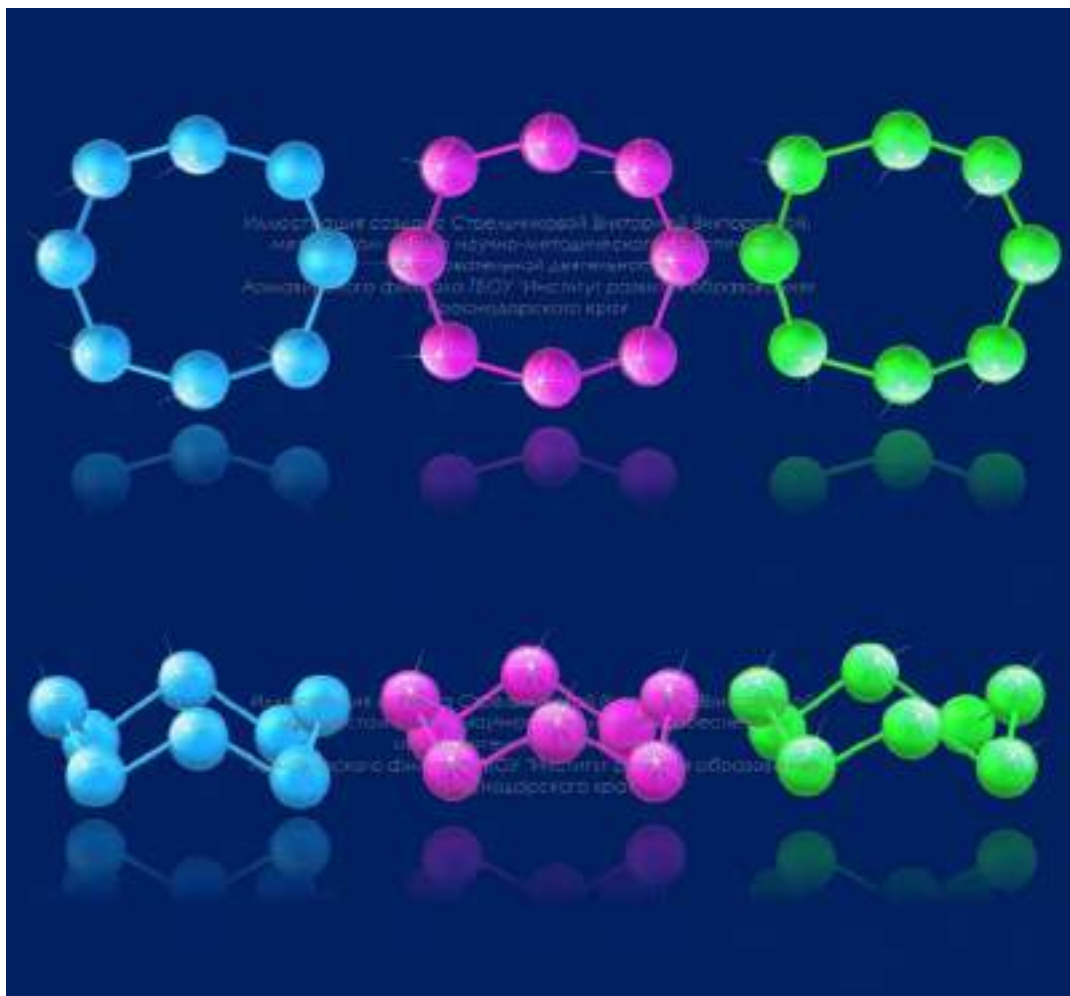


**Рисунок 7.14.**





**Рисунок 7.15.**

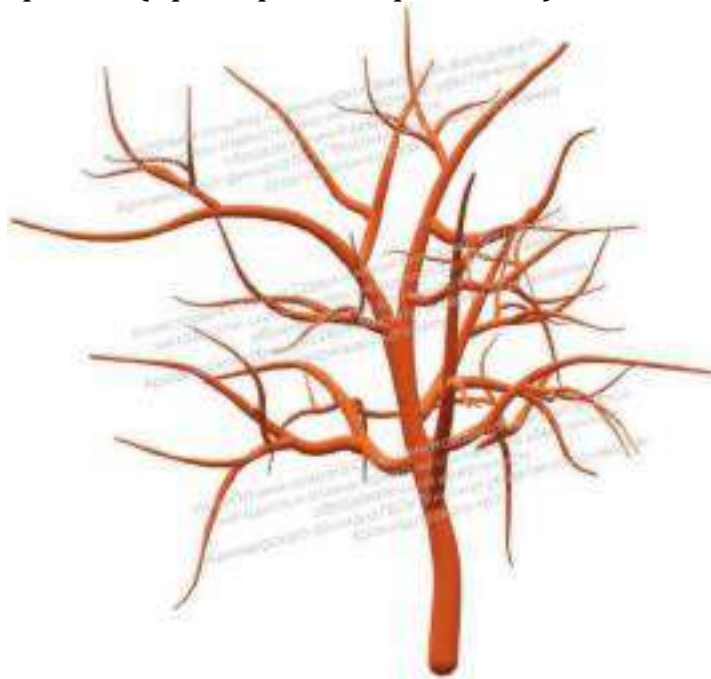


**Рисунок 7.16.**

## **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №8 "ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ ДЕРЕВА И ИЛЛЮСТРАЦИЙ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ PAINT 3D"**

### **КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ**

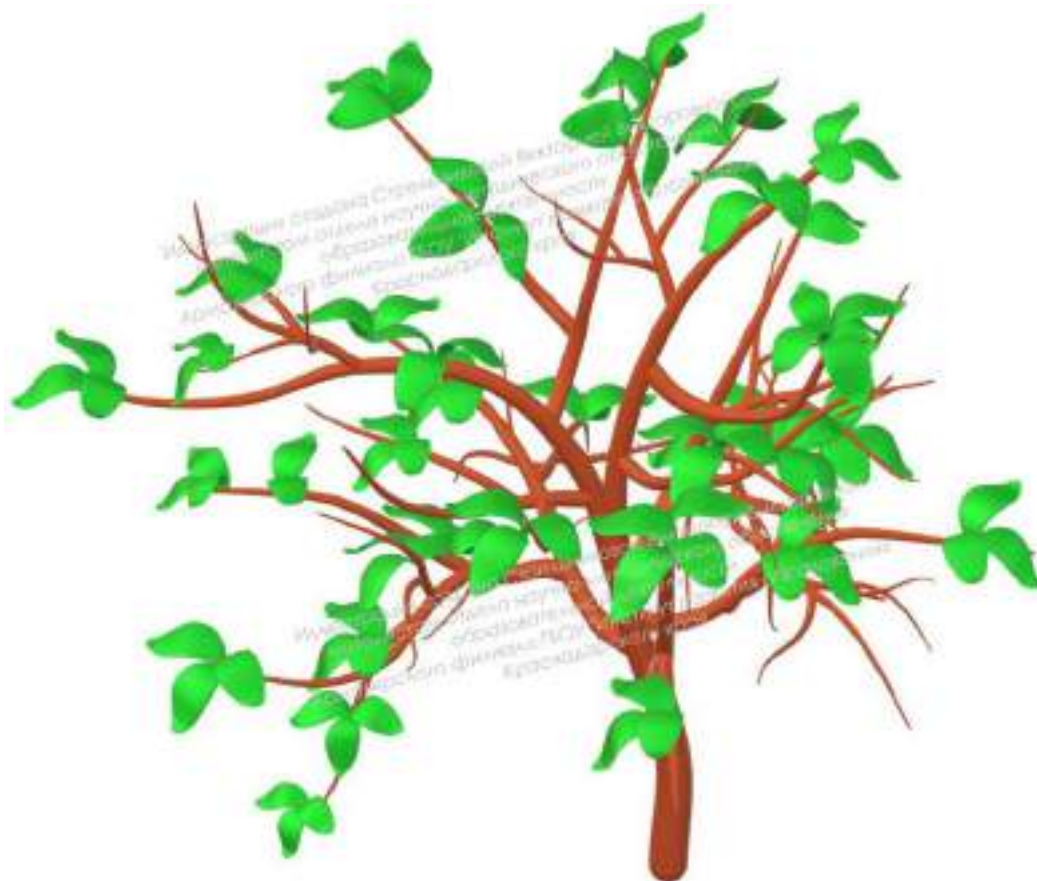
Предлагаемые образцы (примеры изображений) для выполнения заданий.



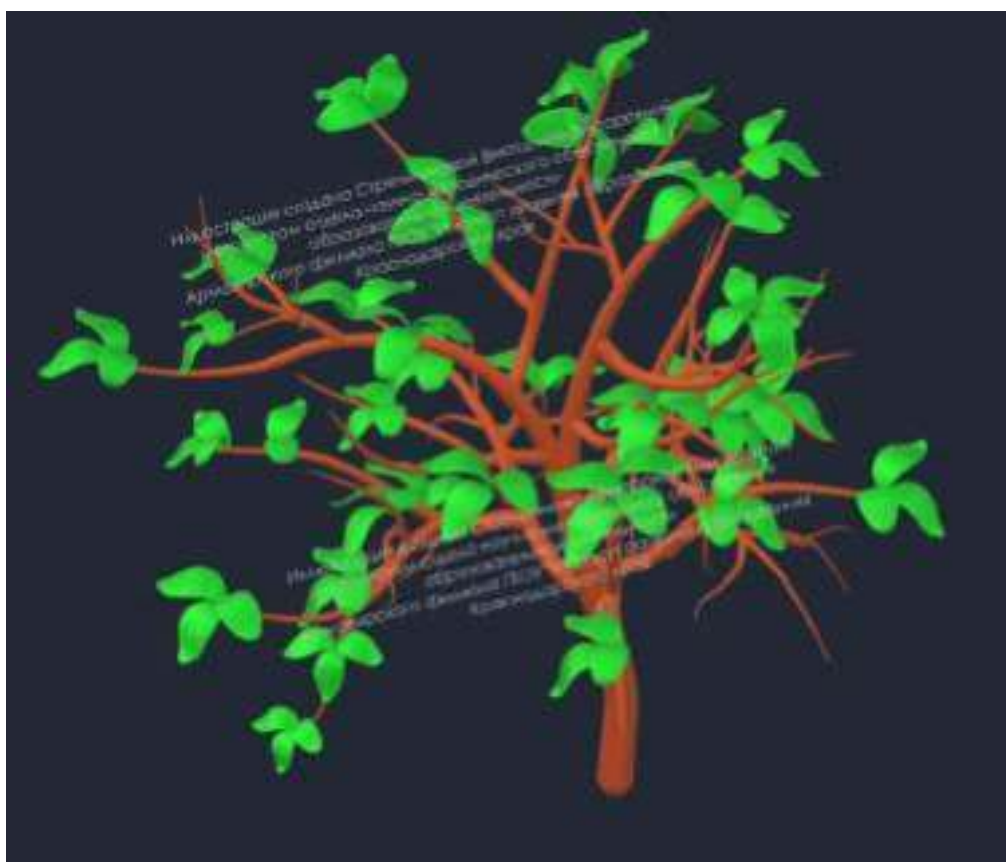
**Рисунок 8.1.**



**Рисунок 8.2.**



**Рисунок 8.3.**



**Рисунок 8.4.**





**Рисунок 8.5.**



**Рисунок 8.6.**

## ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №8

Для получения трехмерной модели дерева создадим новый проект в программе Paint 3D.

Выберем пункт «Трехмерные фигуры» в меню:

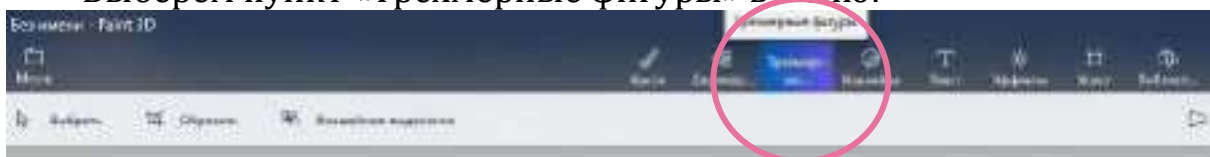


Рисунок 8.7.

Выберем: «набросок в трехмерном формате», «кисть-тюбик»:

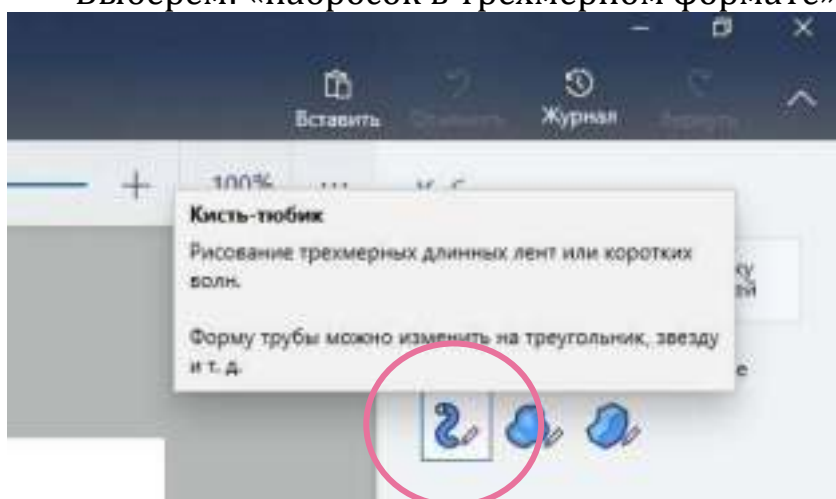


Рисунок 8.8.

Выберем: наконечник «От большого к маленькому», установим толщину – 20пкс в соответствии с рис. 8.9.

С помощью выбранного инструмента и настроек создадим первую ветвь для дерева, рисуя изогнутый контур:

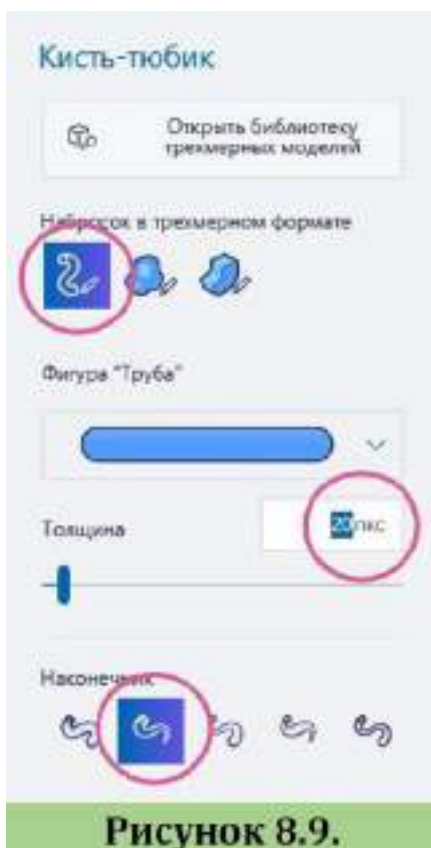


Рисунок 8.9.

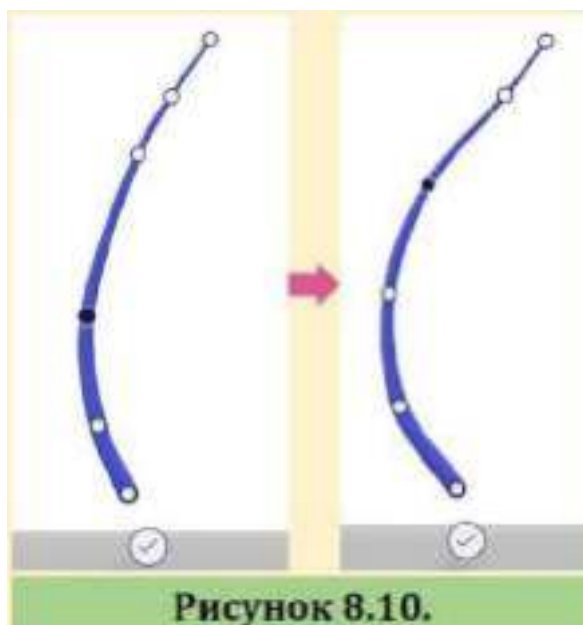
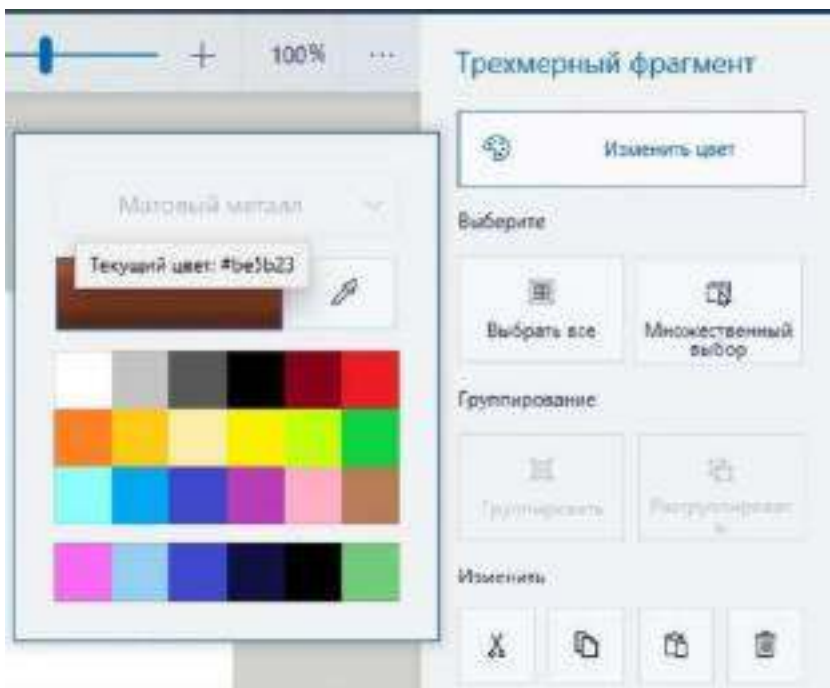


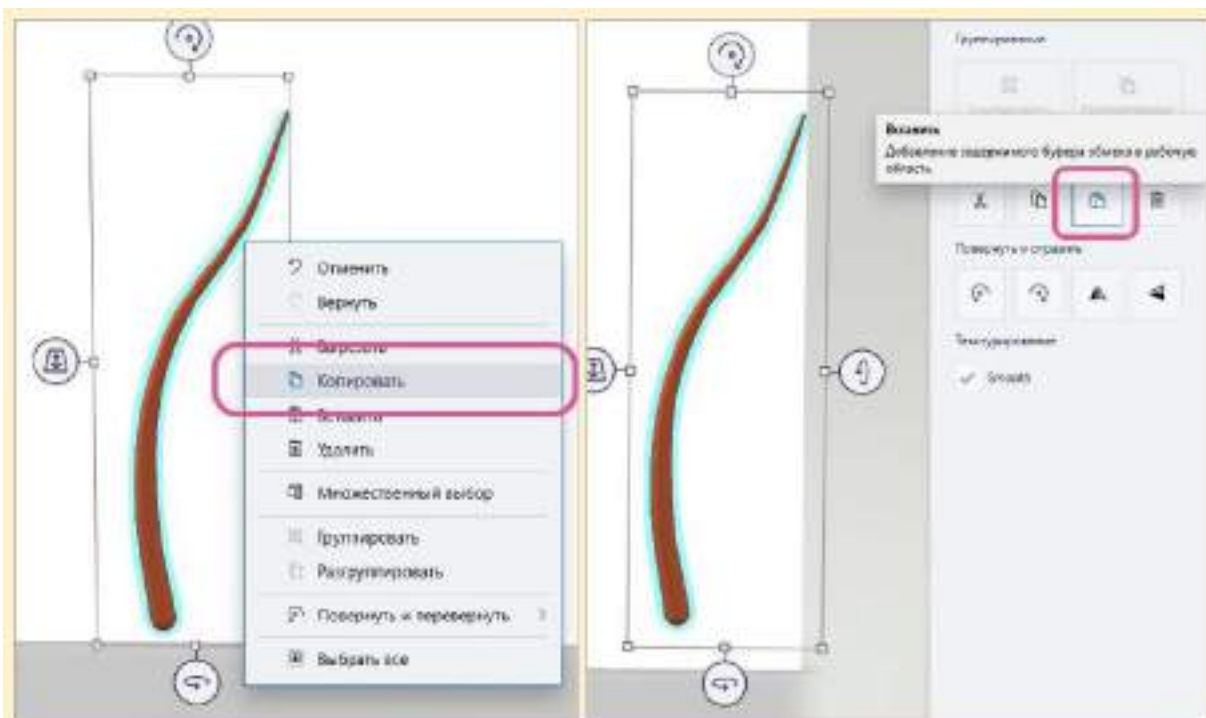
Рисунок 8.10.



**Рисунок 8.11.**

Полученный контур можно отредактировать, перемещая в нужном направлении круглые маркеры (в нашем примере их шесть), рис. 8.10. После завершения работы по редактированию контура, подберем подходящий цвет для веточки, выбрав в меню «изменить цвет», коричневый цвет, «матовый металл», придавая небольшой эффект глянцеваемости, рис. 8.11.

Создадим копию веточки, вызвав контекстное меню нажатием правой кнопки мышки, выбрав вариант «копировать», выберем «вставить», как показано на рис. 8.12.

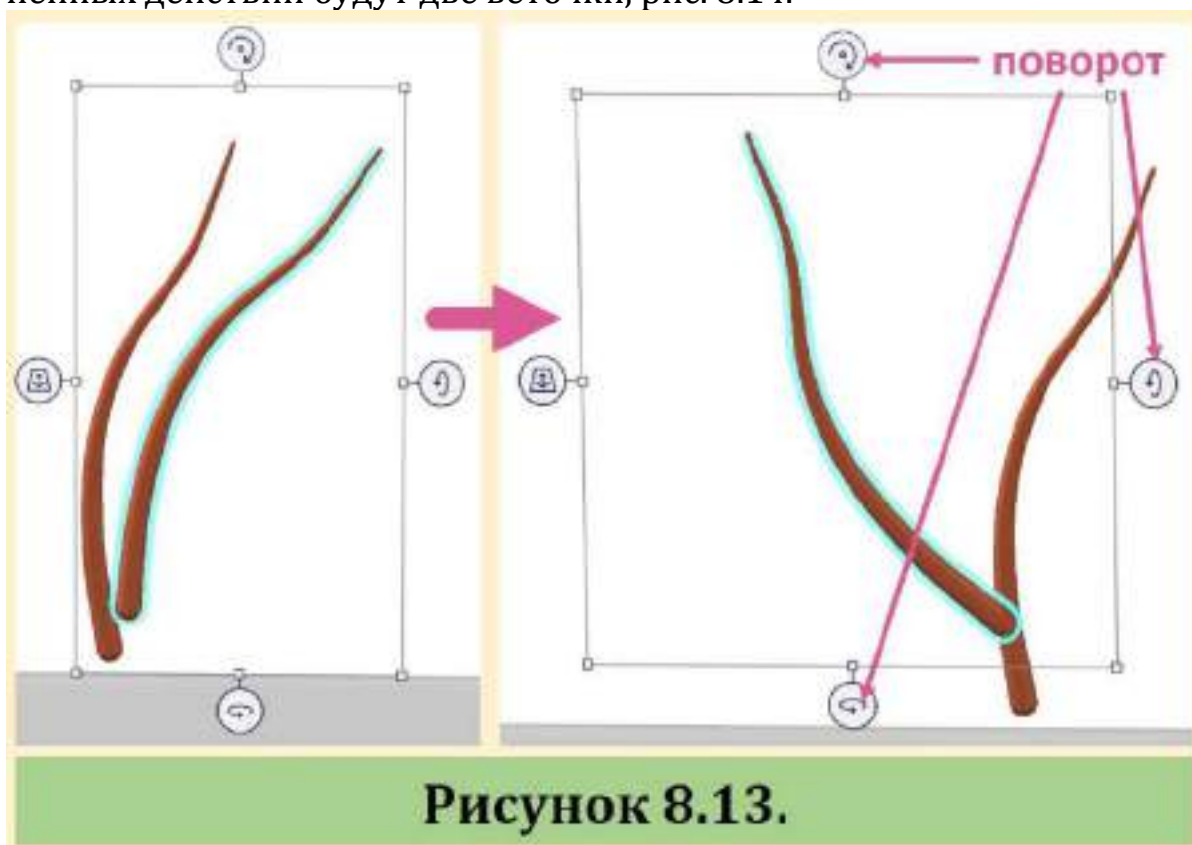


**Рисунок 8.12.**

Полученную копию веточки разместим в рабочей области, осуществим поворот относительно выбранной оси, используя элементы, отображаемые на серединах сторон выделенной области веточки, рис. 8.13. Копию веточки желательно уменьшить, просмотреть получаемую модель в



пространстве, включая «трехмерное представление». Результатом выполненных действий будут две веточки, рис. 8.14.



**Рисунок 8.13.**



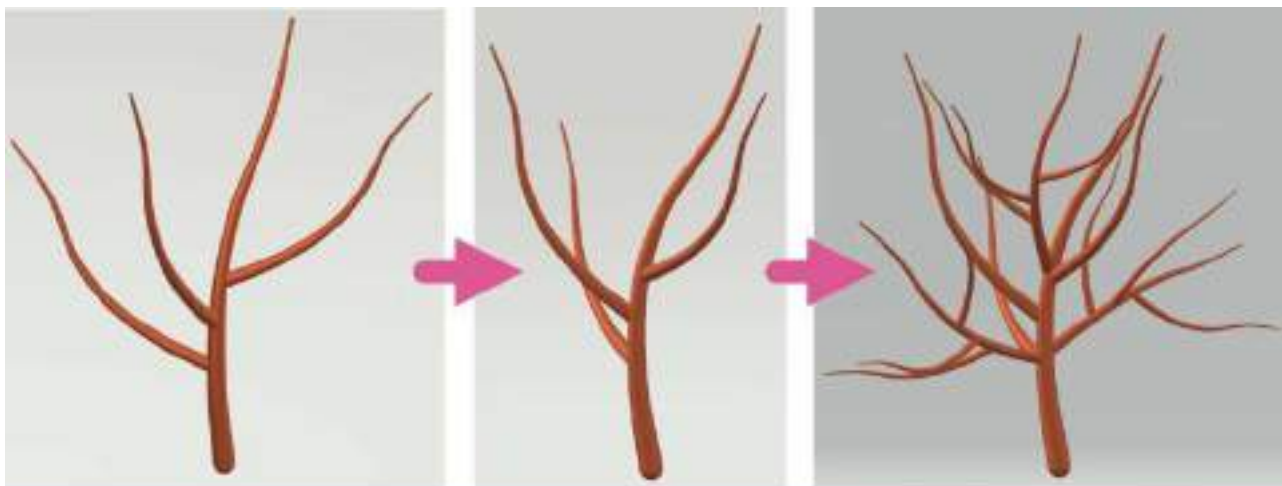
**Рисунок 8.14.**

Аналогично создадим несколько копий веточек и разместим их в рабочей области, осуществляя перемещения и повороты, просматривая пространственную картину (трехмерную модель), включая «трехмерное представление». Рекомендую, упрощая задачу, уменьшая количество повторяющихся однотипных действий, сгруппировать несколько веточек, например, 3 или 5, для дальнейшего копирования этой группы и конструирования модели дерева. Для группирования выбранных объектов необходимо выделить область, в которую они попадают, удерживая нажатой левую кнопку мышки, затем выбрать справа вариант «группировать» или, вызвав контекстное меню нажатием правой кнопки мышки, выбрать пункт «группировать». Полученную группу из несколь-

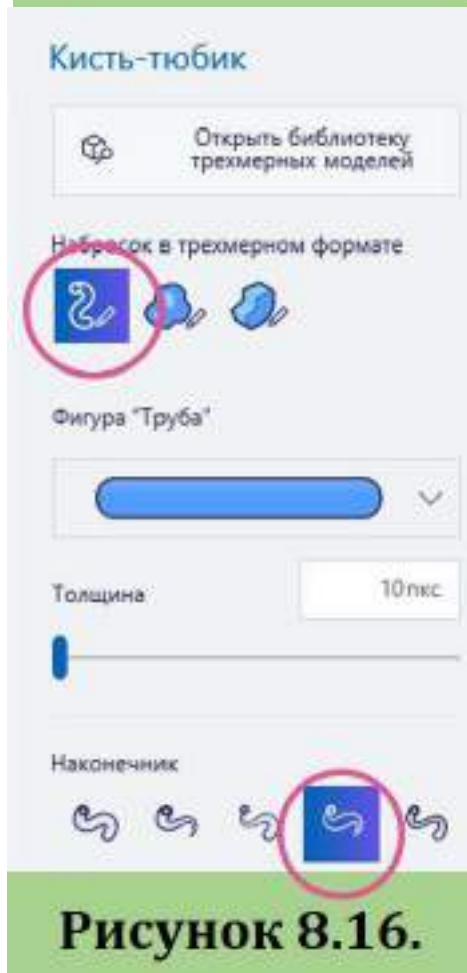
ких ветвей, желательно направленных в разные стороны, имеющих неодинаковую длину (для приближения к более естественному представле-

нию или соответствия растению в реальности) можно легко копировать и вставлять, изменяя направление, поворот, размер, формируя трехмерную модель ветвей дерева и ствола. На рис. 8.15. показаны промежуточные результаты конструирования трехмерной модели дерева.

Для создания листочка воспользуемся инструментом «кисть-тюбик»,



**Рисунок 8.15.**



**Рисунок 8.16.**

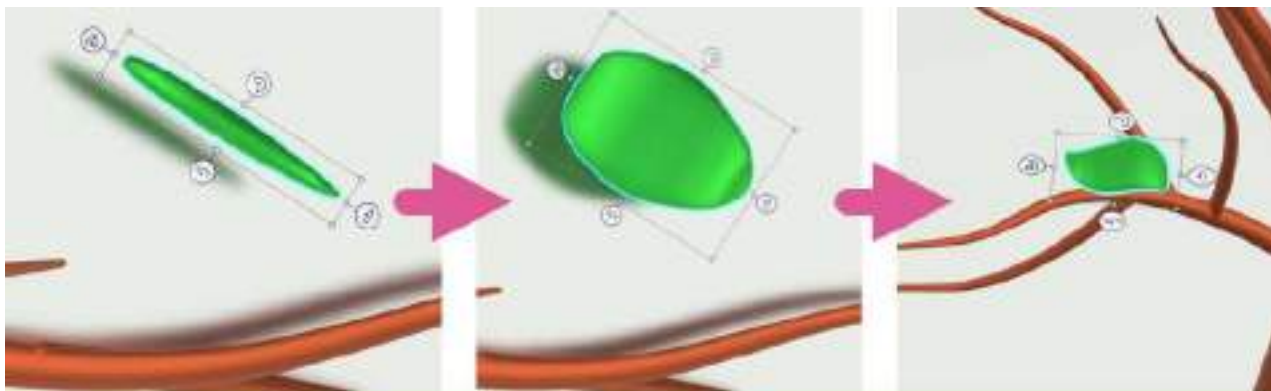
относящемуся к трехмерным фигурам. Выбираем «Набросок в трехмерном формате», «кисть-тюбик», толщину: 10 пкс, наконечник «от маленького к большому и опять к маленькому» в соответствии с рис. 8.16.

Подбираем цветовое решение для полученного элемента, указывая зеленый цвет и эффект «матовый металл», рис. 8.17., уменьшаем размер полученной заготовки для листочка.



**Рисунок 8.17.**

Увеличиваем ширину заготовки для листочка, используя небольшие квадратные маркеры, отображаемые на серединах сторон выделенной прямоугольной области, просматриваем в пространстве листок (рис. 8.18.)



**Рисунок 8.18.**

Копируем полученный трехмерный зеленый листок одним из известных, рассмотренных ранее способов, вставляем два раза в рабочую область, осуществляем повороты и корректировку пространственного расположения для создания элемента из трех листков, как показано на рис. 8.19. Для поворота элементов пользуемся круглыми маркерами, отображаемыми при выделении этих элементов (см. рис. 8.18.)



**Рисунок 8.19.**

Сгруппируем три трехмерных элемента-листка, скопируем полученную группу, вставим и осуществим перенос, разместив около другой веточки. При необходимости, группу из трех листьев можно уменьшать, поворачивать, используя отображаемые при выделении маркеры, появляющиеся в углах и на серединах сторон прямоугольной области выделения, рис. 8.20.



**Рисунок 8.20.**



Путем копирования и вставки группы из трехмерных зеленых листьев, перемещений, поворотов и просмотров пространственных изображений получаем модель дерева в соответствии с рис. 8.3., 8.5.

## **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №9 "СОЗДАНИЕ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ МЕБЕЛИ И ИЛЛЮСТРАЦИЙ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ PAINT 3D И MS OFFICE POWERPOINT"**

### **КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ**

Предлагаемые образцы (примеры изображений) для выполнения заданий



**Рисунок 9.1.**

**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.2.**

**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.3.**

**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.4.**

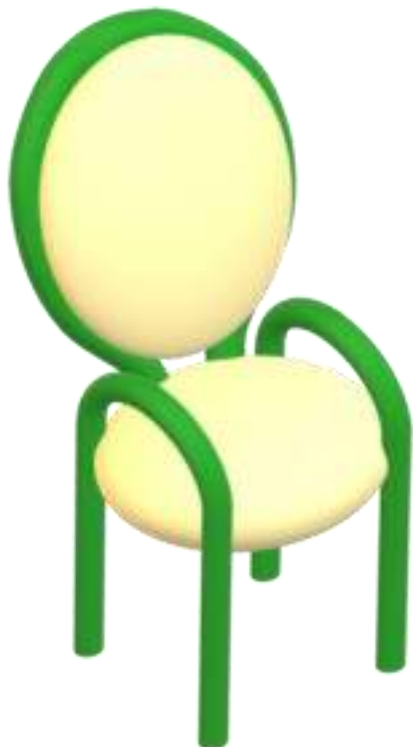
**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.5.**  
**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.6.**  
**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.7.**  
**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.8.**  
**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.9.**  
**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.10.**  
**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.11.**  
**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.12.**  
**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.13.**  
**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.14.**  
**Автор: Стрельникова В.В.**





**Рисунок 9.15. Автор фотографии: Стрельникова В.В.**



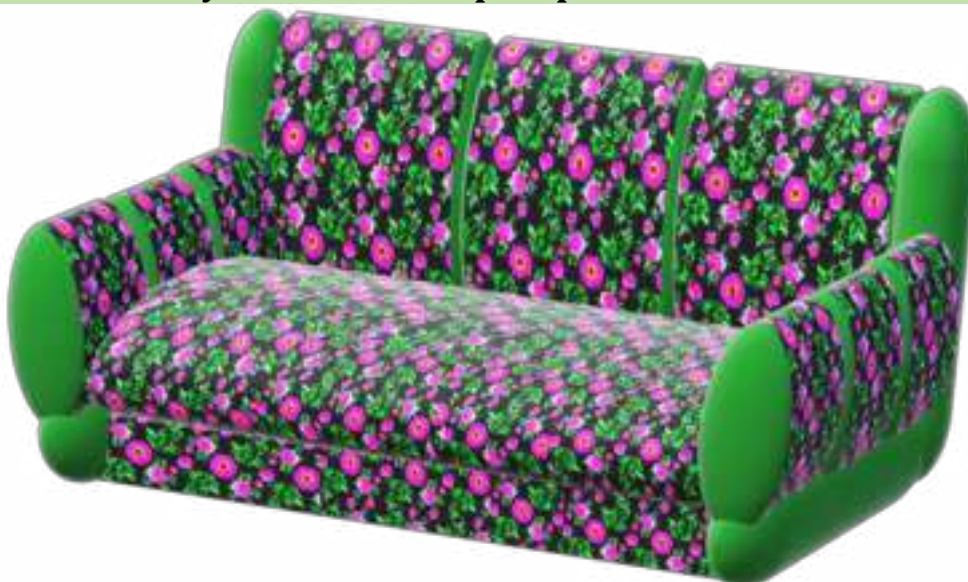
**Рисунок 9.16. Автор фотографии: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.17. Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.18. Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.19. Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.20. Автор: Стрельникова В.В.**





**Рисунок 9.21.**  
**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.22.**  
**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.23.**  
**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.24.**  
**Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.25. Автор: Стрельникова В.В.**



## ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №9

Рассмотрим в программе MSOfficePowerPoint процесс подготовки (конструирования) «наклеек», текстур для «декорирования» трехмерных моделей мебели по образцу (рис. 9.9). Создадим новую презентацию, выберем вариант макета «пустой слайд», вставим готовые фотографии (рис. 9.15, рис. 9.16) и иллюстрацию (рис. 9.17).



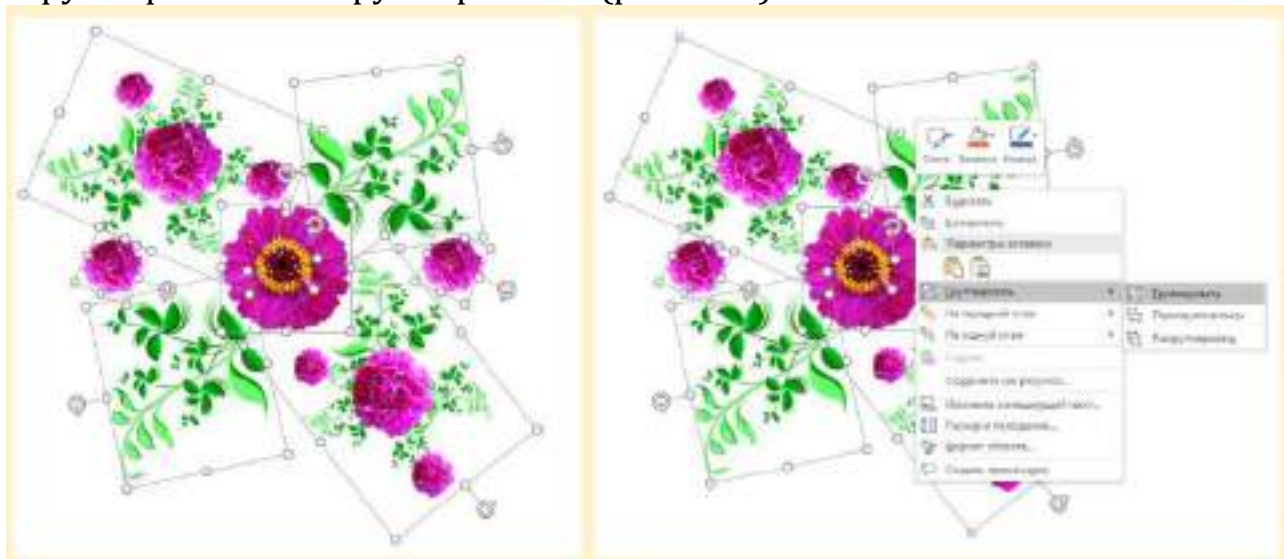
**Рисунок 9.26.**

Уменьшая размеры вставленных изображений, осуществляя повороты с помощью маркеров, появляющихся в углах и на серединах сторон при выделении объектов, создадим небольшие цветочно-растительные композиции, в последующем играющие роль элементов, составляющих фон с чередующимися компонентами. Подбирать взаимное расположение цветов и веточек желательно самостоятельно, предлагаю Вам также свои варианты компоновок (рис. 9.27):



**Рисунок 9.27. Автор: Стрельникова В.В.**

Сгруппировав все элементы, составляющие рис. 9.27, уменьшим изображение, скопируем группу и вставим несколько раз для дальнейшего размещения на слайде и получения чередующегося орнамента из цветов и веточек, например, как на рис. 9.29. Следует отметить, что для группирования объектов, размещенных на слайде презентации, необходимо выделить их, удерживая нажатой левую кнопку мышки, указывая область выделения, вызвать контекстное меню щелчком правой кнопки мышки, выбрать «группировать»→«группировать» (рис. 9.28).



**Рисунок 9.28**



**Рисунок 9.29. Автор: Стрельникова В.В.**

Полученные чередующиеся цветочно-растительные элементы нужно сгруппировать. Для получения фонов в соответствии с рис. 9.10, 9.11, 9.12, 9.13 можно добавить прямоугольники с вариантами сплошных заливок: светло-желтой, синей, чёрной, бордовой, разместить их на заднем плане относительно цветочных композиций, затем сгруппировать и сохранить



как рисунки для дальнейшего использования в качестве текстур и наклеек.

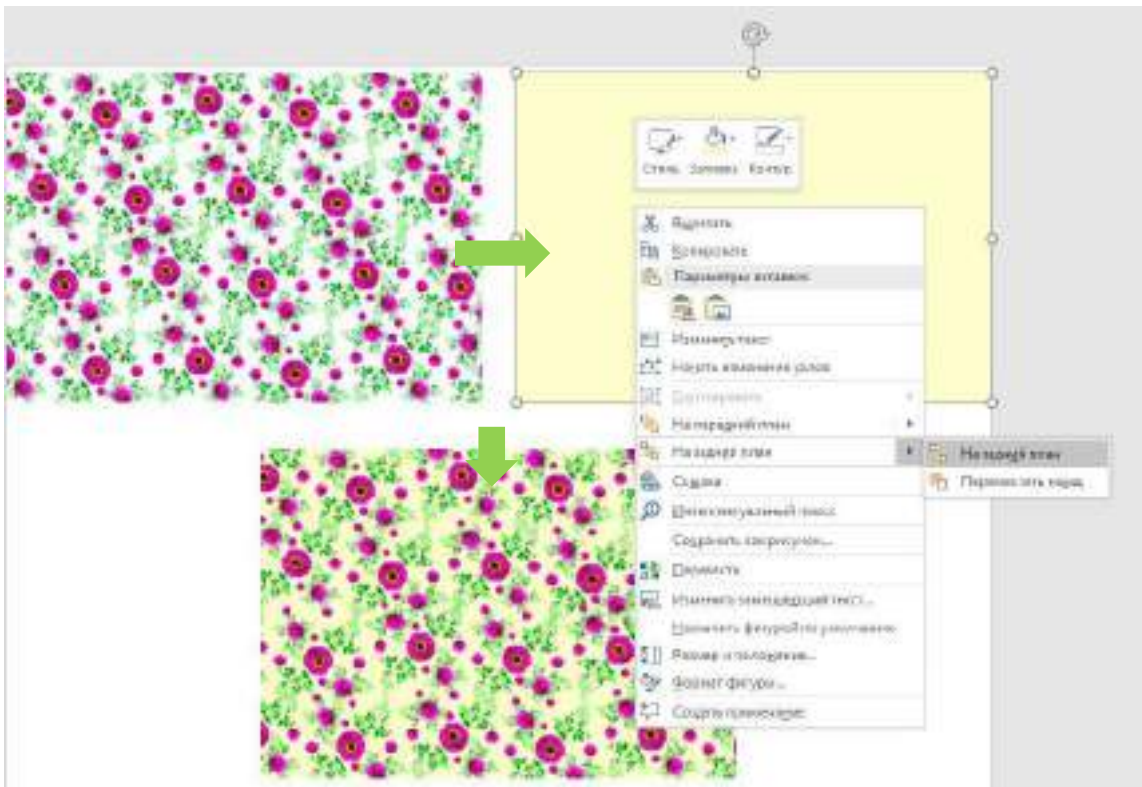


Рисунок 9.30

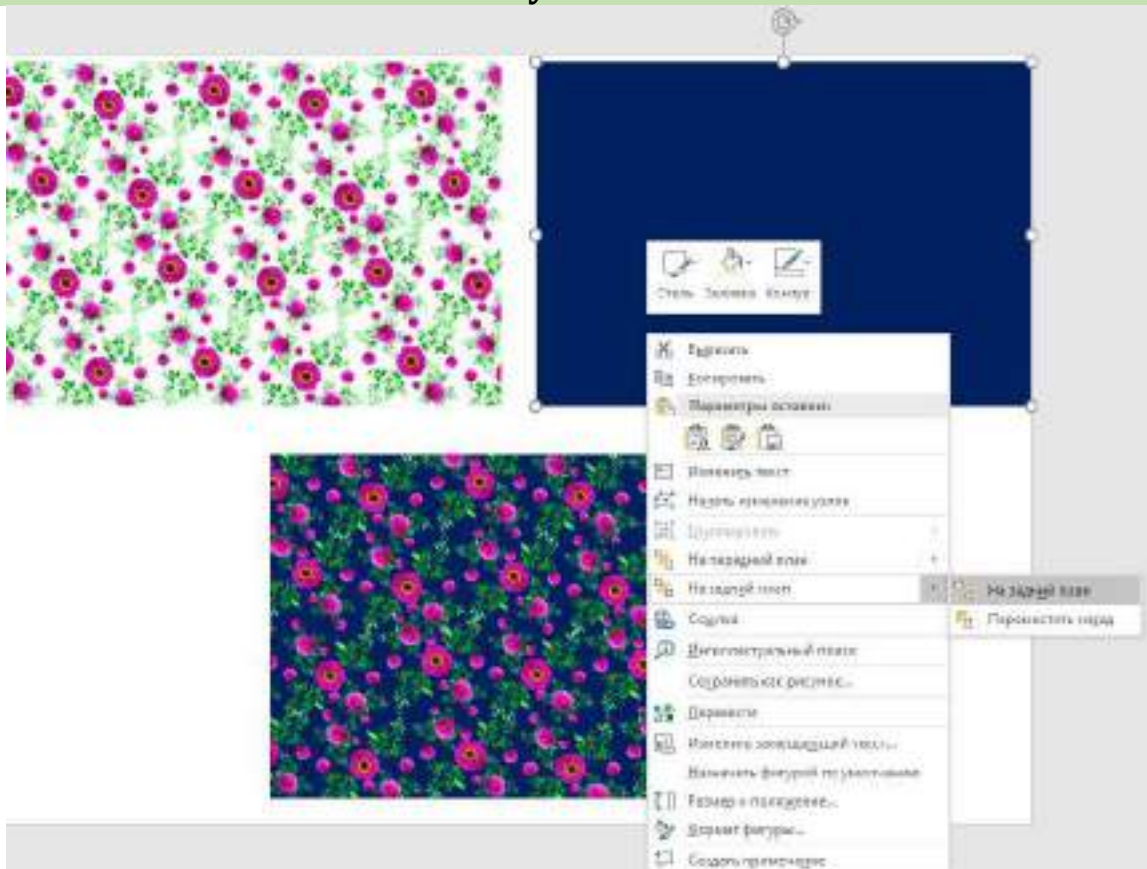


Рисунок 9.31



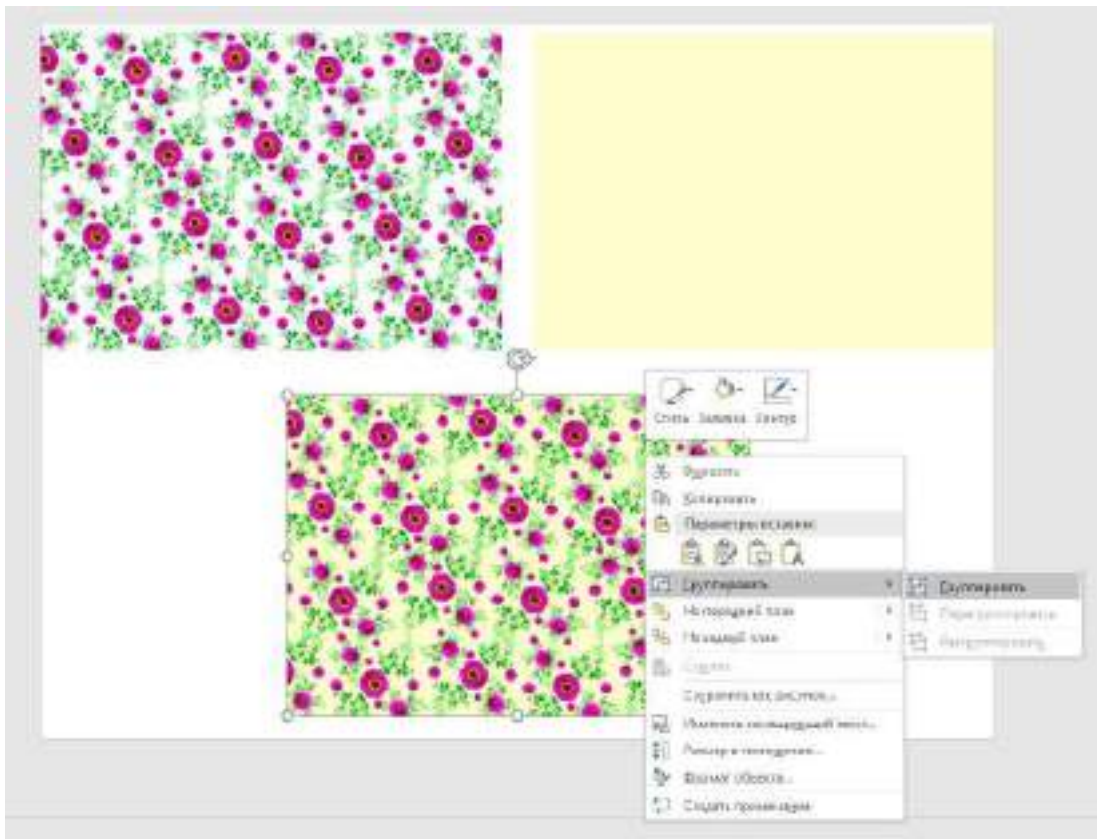


Рисунок 9.32

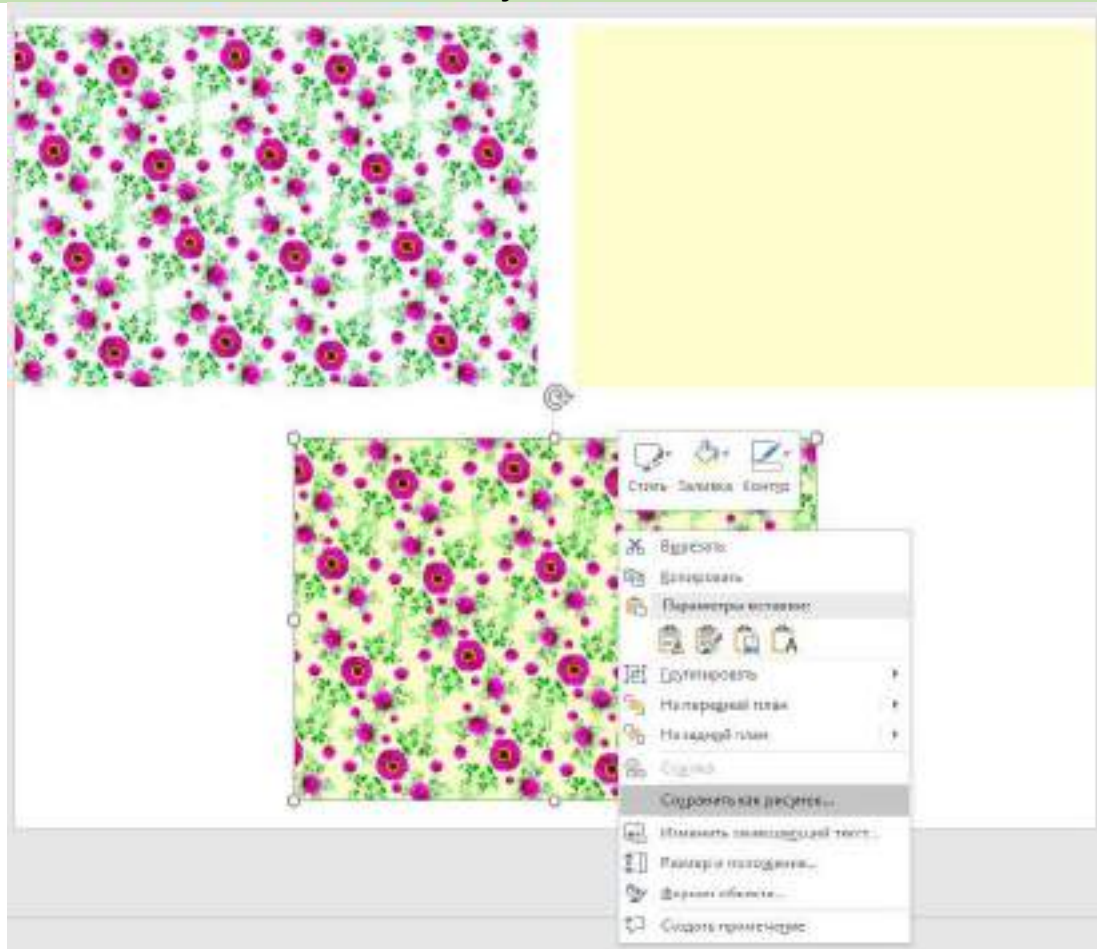
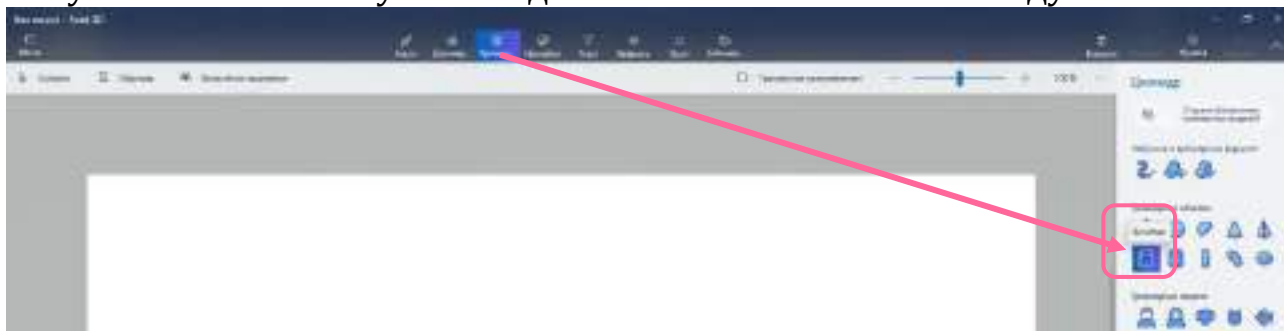


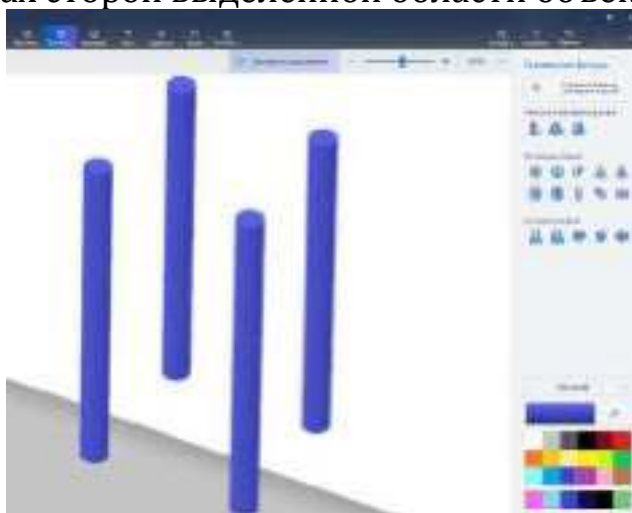
Рисунок 9.33

Рассмотрим создание в программе Paint 3D трехмерной модели стула. Создаем новый проект, выбираем «трехмерные объекты», «цилиндр» для получения 4 ножек стула и соединительных элементов между ними.



**Рисунок 9.34.**

Настраивая высоту, ширину одного цилиндра, копируем его, вставляем, переносим, рис. 9.35. Для изменения высоты, ширины, положения, поворота относительно осей используем маркеры (элементы, появляющиеся в углах и на серединах сторон выделенной области объекта).



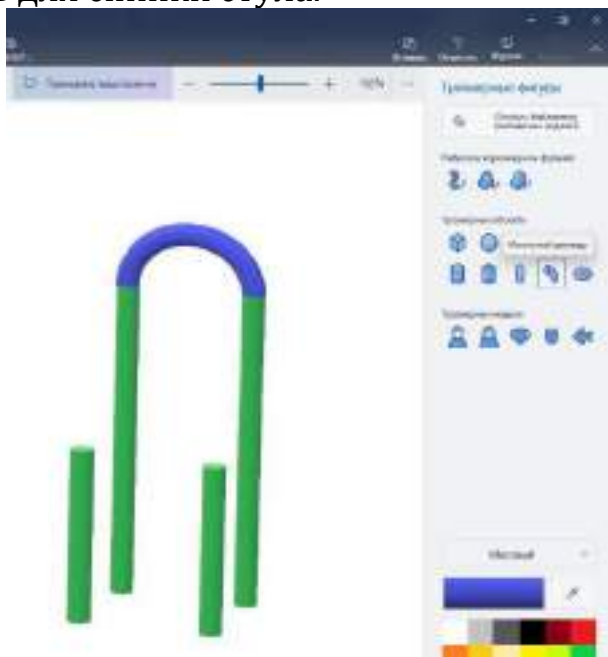
**Рисунок 9.35**

Уменьшим высоту двух ножек стула, а высоту остальных увеличим, поменяем цвет на зеленый.



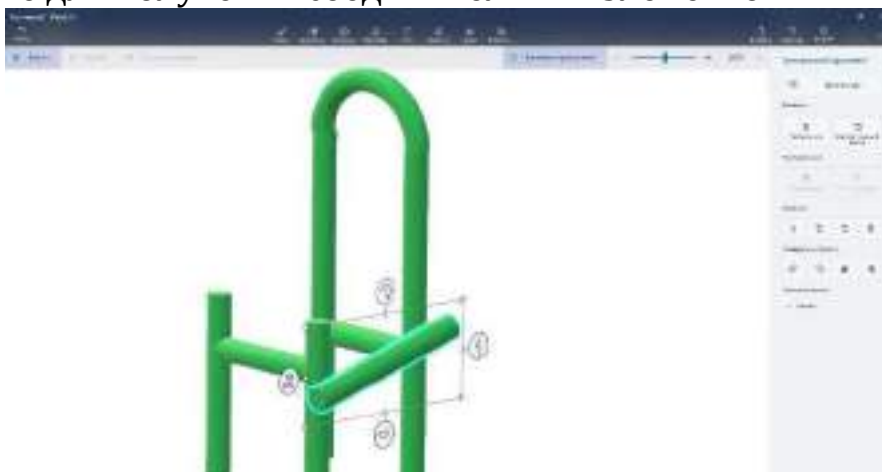
**Рисунок 9.36**

С помощью трехмерной фигуры «изогнутый цилиндр» создаем верхнюю закругленную часть для спинки стула.

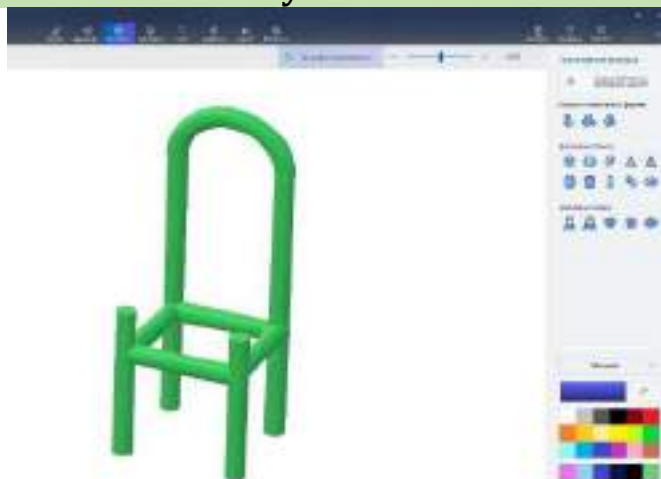


**Рисунок 9.37.**

Копируем маленькую ножку стула, вставляем четыре раза, поворачиваем в пространстве для получения соединительных элементов:



**Рисунок 9.38.**



**Рисунок 9.39.**



Для получения сиденья и мягкого элемента спинки стула воспользуемся трехмерной фигурой – сферой 2 раза, вставив её, уменьшив высоту, расположив в пространстве в соответствующих местах:



**Рисунок 9.40**

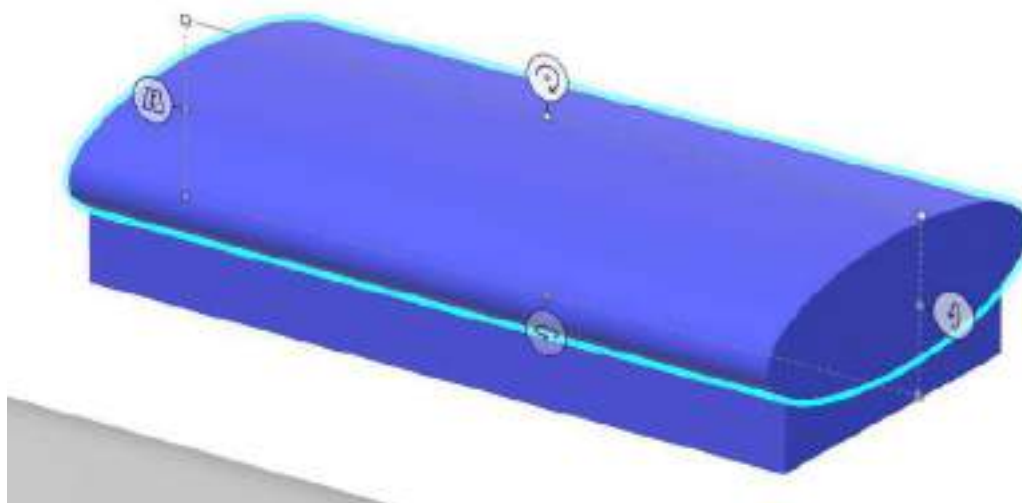
Используя полученные ранее с помощью программы MS Office PowerPoint фоны с цветочно-растительным орнаментом, добавляем наклейки на сиденье и спинку трехмерной модели стула в соответствии с рис. 9.5. Аналогично, по образцам картотеки к данной практической работе, изменяя в трехмерной модели цветовые решения, наклейки, создаем другие варианты стульев. Результаты можно сохранить в различных форматах для дальнейшего применения их не только как трехмерных моделей, но и как плоских векторных изображений на прозрачном фоне, легко встраиваемых и добавляемых в другие проекты, презентации и т.д.

Рассмотрим создание в программе Paint 3D трехмерной модели дивана. Создаем новый проект, выбираем «трехмерные объекты», «куб» для получения основания модели. Настраиваем высоту, ширину, расположение в пространстве с помощью управляющих маркеров, отображаемых при выделении объекта, рис. 9.41.



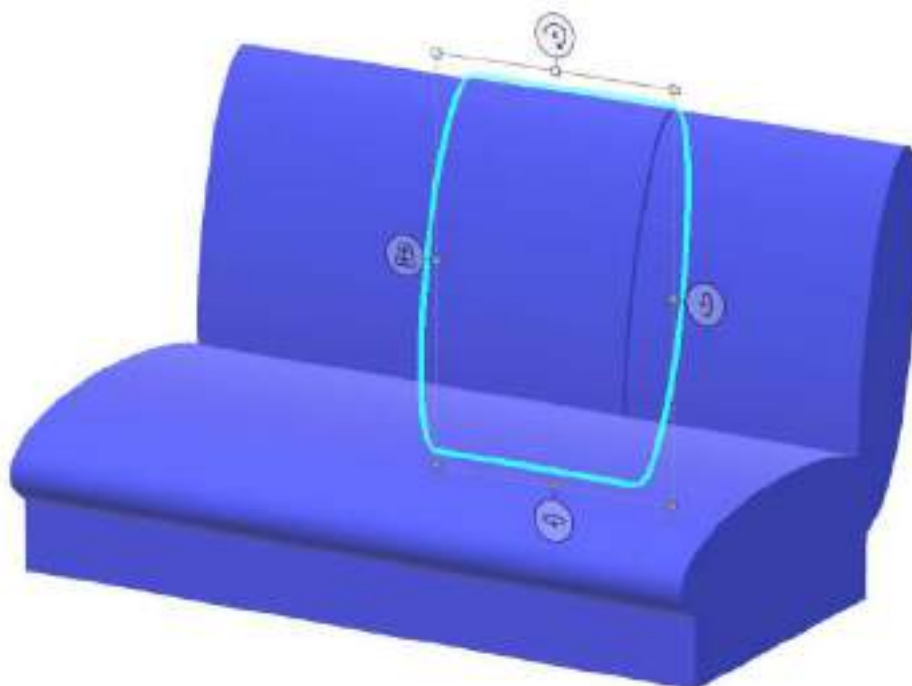
**Рисунок 9.41.**

Добавляем трехмерную фигуру – «цилиндр», изменяем высоту, ширину, располагаем сверху основания дивана, рис. 9.42.



**Рисунок 9.42.**

Аналогично добавляем три «цилиндра» для получения спинки дивана, соответствующим образом настраивая высоту, ширину, расположение в пространстве, рис. 9.43.



**Рисунок 9.43.**

С помощью трехмерной фигуры «капсула» создаем боковой элемент, добавляя ее, изменяя ширину, высоту, расположение в пространстве относительно других объектов, управляя маркерами, отображаемыми в углах и на серединах сторон при выделении «капсулы», рис. 9.44. Копируем полученный боковой элемент со всеми примененными к нему изменениями настроек, вставляем 3 раза, размещаем соответствующим образом, формируя трехмерную композицию, образующую модель дивана, рис. 9.45.



**Рисунок 9.44.**



**Рисунок 9.45.**

Копируем три элемента, образующие спинку дивана, вставляем два раза, размещая в пространстве в соответствии с рис. 9.46. Осуществляем корректировку ширины, высоты, расположения в пространстве.



**Рисунок 9.46.**



Используя полученные ранее с помощью программы MS Office PowerPoint фоны с цветочно-растительным орнаментом, добавляем наклейки на сиденье, спинку, боковые элементы трехмерной модели дивана в соответствии с рис. 9.18, 9.13. Аналогично, по образцам картотеки к данной практической работе, изменяя в трехмерной модели цветовые решения, наклейки, создаем другие варианты диванов. Результаты можно сохранить в различных форматах для дальнейшего применения их не только как трехмерных моделей, но и как плоских векторных изображений на прозрачном фоне, легко встраиваемых и добавляемых в другие проекты, презентации и т.д.

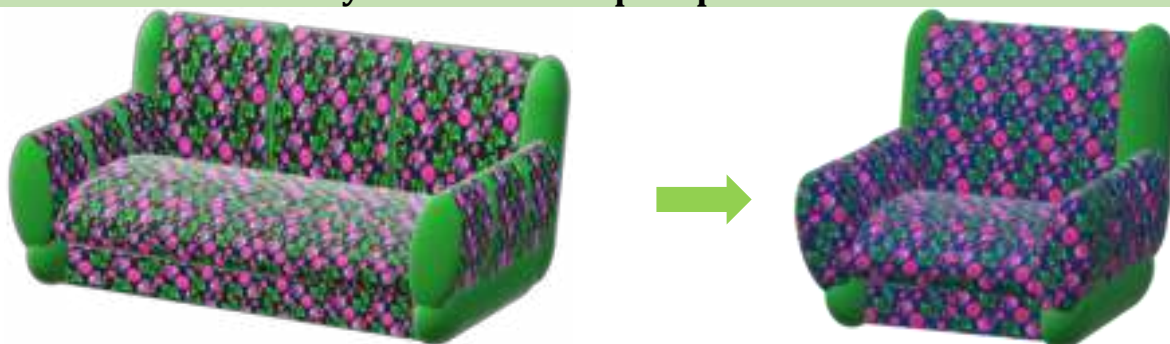
Опираясь на текстовую инструкцию с поясняющими скриншотами, самостоятельно преобразуйте трехмерную модель дивана в трехмерную модель кресла, убрав лишние детали, уменьшив ширину основания дивана, переместив боковые элементы, подберите цветовое решение в соответствии с образцами картотеки.



**Рисунок 9.47. Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.48. Автор: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 9.49. Автор: Стрельникова В.В.**

# ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №10 "СОЗДАНИЕ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ ЗДАНИЯ И ИЛЛЮСТРАЦИЙ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ PAINT 3D И MS OFFICE POWERPOINT"

## КАРТОЧКИ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ

Предлагаемые образцы (примеры изображений) для выполнения заданий.



Рисунок 10.1.



Рисунок 10.2.





**Рисунок 10.3.**



**Рисунок 10.4.**





Рисунок 10.5.



Рисунок 10.6.



Рисунок 10.7.



Рисунок 10.8.



Рисунок 10.9.

## **ИНСТРУКЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ №10**

В программе Paint 3D необходимо создать трехмерную модель, состоящую из здания школы, деревьев, кустов, площадки с зеленой травой, дорожками по образцам рис.: 10.1, 10.2, 10.3, используя следующие стандартные трехмерные фигуры:

- куб;
- цилиндр;
- сфера;
- конус;
- трехмерный текст;
- набросок в трехмерном формате (острые края).

Цветовое решение можно подобрать самостоятельно, добавить наклейки для здания, создавая текстуру дерева, кирпича или каменной кладки. На рисунках образцов для выполнения заданий представлены стилизованные (упрощенные по форме и количеству составляющих их компонентов) деревья (сферы на цилиндрических ножках в роли кустов и конусообразные трехуровневые ели). Направляя творческое воображение на процесс создания нестандартных стилизованных деревьев, располагая их на полянке, конструируя элементы здания, можно самостоятельно, не действуя 100% по образцу, получить творческий продукт – трехмерную модель и иллюстрацию здания школы, в которую будут включены более сложные составные объекты. Например, модель дерева, полученную при выполнении практической работы №8, можно вставить, формируя небольшой садик или зеленую изгородь.

После сохранения полученной трехмерной композиции в формате векторной иллюстрации рекомендую вставить ее в пустой слайд программы MS Office Power Point для дальнейшей обработки (настройки контрастности, яркости, резкости, насыщенности), получения логотипа в форме круга согласно рис. 10.4.

Аналогично создаем трехмерную модель архитектурного ансамбля, состоящую из здания музея с колоннами, деревьев, кустов, площадки с зеленой травой, дорожками по образцам рисунков: 10.5, 10.6, 10.7, 10.8.

После сохранения полученной трехмерной композиции в формате векторной иллюстрации рекомендую вставить ее в пустой слайд программы MS Office Power Point для дальнейшей обработки (настройки контрастности, яркости, резкости, насыщенности), получения логотипа в форме круга согласно рис. 10.9. Дополнительно необходимо добавить эффекты теней, отбрасываемых елями, световые блики около углов полянки, фоновое небо, облако, градиентные зеленые объекты, выполняющие функции стилизованных полянок на заднем плане, служащие также для создания темных областей, контрастирующих с объектами, расположенными ближе.



Обратите внимание на то, что тени, отбрасываемые стволами елей, получены из прямоугольников с градиентными заливками (от тёмно-зеленого к светло-зеленому, переходящему в прозрачный). Аналогичным образом выделены ступени около входа в музей. К колоннам здания также добавлены прямоугольники с градиентными заливками, образованными тремя точками градиента (коричневый, светлый (почти белый), светло-коричневый) для придания объемности, выпуклости, «глянцевости».

Итогом завершения практической работы должны быть две трехмерные модели, иллюстрации, два логотипа.

Дополнительно можно предложить учащимся и всем, кто использует данное методическое пособие, самостоятельно с помощью Paint3D и MS Office Power Point разработать и создать трехмерные модели и соответствующие иллюстрации по следующим темам:

- интерьер школьного предметного кабинета;
- интерьер музейной комнаты с экспонатами;
- интерьер парикмахерской;
- интерьер кафе;
- интерьер кухни;
- экстерьер детской игровой площадки;
- визуализация спортивного комплекса;
- трехмерный логотип организации;
- трехмерная модель животной клетки;
- трехмерная модель сердца человека;
- трехмерная модель Солнечной системы;
- трехмерный логотип эмблемы участника викторины, конкурса;
- визуализация старинного стилизованного замка, расположенного среди деревьев и кустарников;
- визуализация экстерьера дачного участка;
- визуализация ландшафта с деревьями, кустарниками.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Материалы методического пособия могут быть полезны педагогам дошкольного, дополнительного образования, учителям начальных классов при проведении практикумов, лабораторных работ, организации самостоятельной работы учащихся при смешанном обучении, в синхронном и асинхронном режимах.

Иллюстрации трехмерных моделей, видеоматериалы, демонстрирующие вращение трехмерных моделей, могут быть использованы в оформлении презентаций, пособий, дидактических и наглядных материалов, стендов, конспектов уроков, сценариев, мероприятий, создания фонов, текстур, шаблонов, страниц сайтов, коллажей, рамок, при подготовке инфографики.

Текстовые инструкции со скриншотами, поясняющие процессы самостоятельной подготовки 3D-моделей в программе Paint 3D и последующей их обработки графическими средствами программы MS Office Power Point, имеющие в большей степени практическую значимость могут помочь педагогам не только при организации и проведении отдельных уроков, занятий, но и при написании авторских программ по внеурочной деятельности.

Практические работы, включающие скринкасты, пояснения, рекомендации по выполнению, могут быть полезны учащимся образовательных учреждений и всем, кто интересуется компьютерной графикой и приемами создания трехмерных моделей и авторских картинок.

## ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ

1. Авторские рамки с красной смородиной и элементы оформления Стрельниковой В.В., 21.09.2020.  
<https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2020/09/21/avtorskie-ramki-s-krasnoy-smorodinoy-i-elementy>
2. Авторские цветочные рамки и элементы оформления Стрельниковой В.В., 15.09.2020. <https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2020/09/15/avtorskie-tsvetochnye-ramki-i-elementy>
3. Авторские фоны Стрельниковой В.В. Часть 1.  
<https://nsportal.ru/shkola/izobrazitelnoe-iskusstvo/library/2020/10/09/avtorskie-fony-strelnikovoy-v-v-chast-1>
4. Стрельникова В.В. Видеоурок "Создание трехмерной модели домика в программе Paint 3D ". <https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2021/02/09/videourok-sozdanie-trehmernoy-modeli-domika-v-programme>
5. Стрельникова В.В. Видеоматериалы по кубановедению "Деревянная двухколесная телега".  
<https://nsportal.ru/shkola/kraevedenie/library/2020/12/15/video-po-kubanovedeniyu-derevyannaya-dvuhkolesnaya-telega>
6. Стрельникова В.В. Видеоматериалы по кубановедению "Деревянный колодец".  
<https://nsportal.ru/shkola/kraevedenie/library/2020/12/18/video-po-kubanovedeniyu-derevyannyy-kolodets>
7. Стрельникова В.В. Видеоматериалы по кубановедению "Избушка из дерева".  
<https://nsportal.ru/shkola/kraevedenie/library/2020/12/21/video-po-kubanovedeniyu-izbushka-iz-dereva>
8. Стрельникова В.В. Видеоматериалы "3D модель букета красных цветов, вращение".  
<https://nsportal.ru/shkola/tekhnologiya/library/2021/01/14/video-3d-model-buketa-krasnyh-tsvetov-vrashchenie>
9. Иллюстрации по кубановедению. Автор: Стрельникова В.В.  
<https://nsportal.ru/shkola/kraevedenie/library/2020/11/17/illyustratsii-po-kubanovedeniyu-avtor-strelnikova-viktoriya>
10. Авторские иллюстрации по теме "Посуда" Стрельниковой В.В.  
<https://nsportal.ru/shkola/tekhnologiya/library/2020/09/28/avtorskie-illyustratsii-po-teme-posuda-strelnikovoy-v-v>
11. Авторские иллюстрации по теме "Посуда" Стрельниковой В.В. Часть 2.  
<https://nsportal.ru/shkola/tekhnologiya/library/2020/10/01/avtorskie-illyustratsii-po-teme-posuda-strelnikovoy-v-v-chast>
12. Авторские иллюстрации Стрельниковой В.В. для учителей технологии.



- <https://nsportal.ru/shkola/tekhnologiya/library/2020/09/23/avtorskie-illyustratsii-strelnikovoy-v-v-dlya-uchiteley>
13. Авторские иллюстрации Стрельниковой В.В. по теме "Мебель". Часть 1.  
<https://nsportal.ru/shkola/tekhnologiya/library/2020/10/09/avtorskie-illyustratsii-strelnikovoy-v-v-po-teme-mebel-chast>
  14. Авторские векторные цветочные рамки и элементы оформления Стрельниковой В.В. <https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2020/06/17/avtorskie-vektornye-tsvetochnye-ramki-i-elementy>
  15. Стрельникова В.В. Создание средствами программы MicrosoftOffice-PowerPoint некоторых элементов для электронных интерактивных пособий и презентаций. Методическое пособие.  
<https://disk.yandex.ru/i/glqLhka8tAem9A>
  16. <https://nsportal.ru/viktoriya-viktorovna-strelnikova>
  17. Иллюстрации домиков. Автор: Стрельникова В.В.  
<https://nsportal.ru/shkola/tekhnologiya/library/2020/06/05/illyustratsii-domikov-avtor-strelnikova-viktoriya-viktorovna>
  18. Иллюстрации свитков. Автор: Стрельникова В.В.  
<https://nsportal.ru/shkola/tekhnologiya/library/2021/05/31/illyustratsii-svitkov-avtor-strelnikova-viktoriya-viktorovna>
  19. Иллюстрации молекул. Автор: Стрельникова В.В.  
<https://nsportal.ru/shkola/khimiya/library/2021/05/31/illyustratsii-molekul-avtor-strelnikova-viktoriya-viktorovna>
  20. Иллюстрации деревьев. Автор: Стрельникова В.В.  
<https://nsportal.ru/shkola/tekhnologiya/library/2021/05/31/illyustratsii-derevev-avtor-strelnikova-viktoriya-viktorovna>
  21. Стрельникова В.В. [Создание интерактивных цифровых образовательных ресурсов на уроках информатики в программе MS OFFICE POWERPOINT с использованием графических средств и встроенного редактора VISUAL BASIC FOR APPLICATIONS. Из опыта работы по преподаванию предметной области «Математика» в урочной и внеурочной деятельности. Сборник материалов краевой заочной конференции: «Особенности преподавания математики и информатики с учетом требований ФГОС ООО и ФГОС СОО», 16 декабря 2020 года г. Краснодар» \[Текст\]/ отв. ред. Д.С. Барышенский, Е.Н. Белай - Краснодар: ИРО, 2020, стр. 100 - 104](#)

# **МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ**

## **СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ И ТРЁХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ СРЕДСТВАМИ ПРОГРАММ PAINT 3D И MS OFFICE POWERPOINT**

### ***Сведения об авторе:***

*Стрельникова Виктория Викторовна,  
методист отдела научно-методического обеспечения  
образовательной деятельности  
Армавирского филиала  
ГБОУ ДПО «Институт развития образования»  
Краснодарского края*

*Печатается в авторской редакции*

Сдано в набор 31.08.2021 Подписано в печать 31.08.2021  
Формат бумаги 60x84. Бумага офсетная. Печать офсетная.  
Тираж 40 экз.

Отпечатано: 350080, г. Краснодар, ул. Сормовская, 167,  
ГБОУ ИРО Краснодарского края  
Информационно-издательский ресурсный центр







МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И  
МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ» КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

**В. В. СТРЕЛЬНИКОВА**

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

СОЗДАНИЕ ВЕКТОРНЫХ ИЛЛЮСТРАЦИЙ  
ГРАФИЧЕСКИМИ СРЕДСТВАМИ ПРОГРАММЫ  
MS OFFICE POWER POINT



Краснодар  
2021





**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ  
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ» КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ**

**В. В. СТРЕЛЬНИКОВА**

## **МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ**

**СОЗДАНИЕ ВЕКТОРНЫХ ИЛЛЮСТРАЦИЙ  
ГРАФИЧЕСКИМИ СРЕДСТВАМИ ПРОГРАММЫ  
MS OFFICE POWER POINT**



**Краснодар  
2021**

**УДК 37**  
**ББК 74.263.2**  
**С 84**

**Стрельникова В. В.** Методическое пособие. Создание векторных иллюстраций графическими средствами программы MS Office PowerPoint. Краснодар, 2021. – 164 с., ил.

Печатается в авторской редакции по решению Ученого совета ГБОУ ДПО «Институт развития образования» Краснодарского края – Протокол №8 от 27.10.2021 г.

**Рецензенты:**

*Молозина Ольга Сергеевна, преподаватель информатики ГБПОУ Краснодарского края «Армавирский индустриально-строительный техникум»*

*Силина Марина Ивановна, методист отдела научно-методического обеспечения образовательной деятельности Армавирского филиала ГБОУ ДПО «Институт развития образования» Краснодарского края*

**С 84**

Материалы методического пособия могут быть полезны педагогам дошкольного, дополнительного образования, учителям начальных классов при проведении практикумов, лабораторных работ, организации самостоятельной работы учащихся, осуществлении проектной деятельности.

Иллюстрации пособия, инструкции и рекомендации по созданию авторских картинок могут быть использованы в оформлении презентаций, пособий, дидактических и наглядных материалов, стендов, конспектов уроков, сценариев мероприятий, создания фонов, текстур, шаблонов, страниц сайтов, коллажей, рамок, при подготовке инфографики педагогическими работниками, учащимися, студентами.

**Сведения об авторе:**

*Стрельникова Виктория Викторовна,  
методист отдела научно-методического обеспечения  
образовательной деятельности  
Армавирского филиала  
ГБОУ ДПО «Институт развития образования»  
Краснодарского края*

**УДК 37**  
**ББК 74.263.2**

©Министерство образования, науки  
и молодежной политики Краснодарского края, 2021  
©ГБОУ ДПО ИРО Краснодарского края, 2021  
©В. В. Стрельникова, 2021

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ .....</b>	<b>6</b>
<b>ПРИМЕР 1. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ ВЕТОЧКИ СМОРОДИНЫ .....</b>	<b>8</b>
<b>ПРИМЕР 2. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ ВИШНИ .....</b>	<b>28</b>
<b>ПРИМЕР 3. СОЗДАНИЕ РАСТИТЕЛЬНОГО ЛЕНТОЧНОГО (ПОЛОСНОГО) ОРНАМЕНТА С ЛИСТЬЯМИ И ЯГОДАМИ ВИШНИ .....</b>	<b>32</b>
<b>ПРИМЕР 4. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ ДЕКОРАТИВНЫХ РАМОК С ЛИСТЬЯМИ И ЯГОДАМИ СМОРОДИНЫ .....</b>	<b>39</b>
<b>ПРИМЕР 5. СОЗДАНИЕ ФОНОВ С ЯГОДНЫМИ И РАСТИТЕЛЬНЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ .....</b>	<b>49</b>
<b>ПРИМЕР 6. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ НОВОГОДНЕЙ ЁЛОЧКИ С ИГРУШКАМИ И УКРАШЕНИЯМИ» .....</b>	<b>51</b>
<b>ПРИМЕР 7. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ КАНЦЕЛЯРСКИХ ПРИНАДЛЕЖНОСТЕЙ .....</b>	<b>60</b>
<b>ПРИМЕР 8. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ КИСТОЧКИ ДЛЯ РИСОВАНИЯ .....</b>	<b>89</b>
<b>ПРИМЕР 9. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ ПАЛИТРЫ С КРАСКАМИ ДЛЯ РИСОВАНИЯ .....</b>	<b>96</b>
<b>ПРИМЕР 10. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ ЛИЦ ПЕРСОНАЖЕЙ.....</b>	<b>109</b>
<b>ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО ВЫПОЛНЕНИЯ .....</b>	<b>142</b>
<b>ЧАСТЬ 1. ЭЛЕМЕНТЫ ОФОРМЛЕНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИЛЛЮСТРАЦИЙ ЛИЦ ПЕРСОНАЖЕЙ .....</b>	<b>142</b>
<b>ЧАСТЬ 2. ИЛЛЮСТРАЦИИ ТЮЛЬПАНОВ.....</b>	<b>148</b>
<b>ЧАСТЬ 3. РАМКИ С РАСТИТЕЛЬНЫМИ И ЦВЕТОЧНЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ .....</b>	<b>151</b>
<b>ЧАСТЬ 4. ЛОГОТИПЫ .....</b>	<b>153</b>
<b>ЧАСТЬ 5. БЛАГОДАРСТВЕННЫЕ ПИСЬМА, ГРАМОТЫ .....</b>	<b>156</b>
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....</b>	<b>158</b>
<b>ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ .....</b>	<b>159</b>



## **ВВЕДЕНИЕ**

Использование интерактивных цифровых образовательных ресурсов на уроках в очном и дистанционном режимах способствует более эффективному процессу обучения и взаимодействию педагога и обучающихся, общению детей между собой, повышению их уровня заинтересованности, развитию познавательной активности учащихся, их творческой реализации, развитию коммуникационных, учебно-познавательных, общекультурных компетенций.

Программа Microsoft Office PowerPoint в силу наличия интерактивных свойств предоставляет пользователю достаточно богатый набор средств, с помощью которых можно удобно разрабатывать не только свои презентации, небольшие тестирующие системы, цифровые образовательные ресурсы, но и электронные мультимедийные пособия, учебно-методические комплексы, инфографику, иллюстрации.

С помощью встроенного в программу Microsoft Office PowerPoint редактора Visual Basic for Applications педагоги желающие самостоятельно разрабатывать и оформлять свои цифровые образовательные ресурсы, интерактивные тренажеры, плакаты, могут наполнять слайды программируемыми элементами управления, обеспечивающими обратную связь: проверку знаний, показ результата, выбор варианта ответа из предложенных, внесение правильного ответа; реализуя тесты разных видов, добавлять звуковое сопровождение, трёхмерные объекты, цифровую видеозапись информации, показываемой на экране (скринкасты).

Педагоги могут организовать работу учащихся по направлению разработки творческого проекта практического применения, например, по созданию обучающих тестов по любому выбранному учеником предмету, интерактивных тренажёров, интерактивных плакатов, схем, пособий, компьютерных моделей, серии графических иллюстраций по выбранной тематике, серии скринкастов.

Почти у каждого педагога, независимо от специализации и преподаваемых дисциплин, рано или поздно возникает необходимость не только методически правильно, но и эстетически грамотно оформлять свои презентации, используя в них не только заимствованные изображения, но и свои собственные – авторские иллюстрации, наилучшим образом соответствующие целям представляемого материала.

Современный педагог, подготавливая мультимедийное сопровождение урока или собственный цифровой образовательный ресурс, разрабатывая инфографику, плакаты для применения на уроках, проводимых очно и дистанционно, в синхронном и асинхронном режимах, часто нуждается в качественных картинках, изображениях, гармонично сочетающихся с объектами слайда, выполненных в едином стиле

оформления, соответствующих тематике, целям, задачам каждой отдельно взятой презентации, ЦОР.

Для создания клипартов, иллюстраций в программе Microsoft Office PowerPoint предусмотрен достаточно богатый набор функций и возможностей.

В версию Microsoft Office PowerPoint 2019 включены элементы «значки», распределенные по различным категориям. Любой из значков может быть добавлен на слайд презентации, преобразован в фигуру, разгруппирован для дальнейшего редактирования с целью изменения стилевых настроек получаемых объектов, аналогичных фигурам.

Собственные изображения (создаваемые Вами клипарты) получают путем группировки объектов-фигур, каждая из которых, в свою очередь, может иметь свой уникальный стиль, настраиваемый по усмотрению пользователя, включающий следующие компоненты:

- тип заливки (сплошная, градиентная, текстурная, рисунком);
- тип контура фигуры, определяемый цветом, толщиной линии,
- тень с возможностью изменения цвета, направления, степени прозрачности, размытия, расположения;
- отражение;
- свечение с выбором цвета и размером ореола;
- сглаживание, создающее эффект плавно растворяющихся границ объекта;
- рельеф с возможностью изменения параметров трехмерности, глубины, контура, типа поверхности;
- поворот объемной фигуры в воображаемой трехмерной пространственной системе координат.

В методическом пособии рассмотрены примеры создания векторных иллюстраций графическими средствами программы Microsoft Office PowerPoint, которые могут быть полезны в работе учителей при проведении практических занятий педагогами дополнительного образования, при организации досуговой деятельности, при подготовке инфографики педагогами и учащимися различных возрастных категорий, при подготовке авторского иллюстративного материала для наполнения контента школьного сайта, оформления стендов, дидактических материалов, картотек, проектов, открыток, логотипов.

Предлагаемые инструкции, снабженные поясняющими скриншотами, могут быть использованы при подготовке иллюстраций по образцу и самостоятельно, при проведении практикумов, курсов по выбору, по отдельности – для игровых ситуаций, во внеурочной и досуговой деятельности, в самостоятельной работе, при смешанном обучении.

## ПРИМЕР 1. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ ВЕТОЧКИ СМОРОДИНЫ

Рассмотрим процесс создания иллюстрации веточки красной смородины с листьями в программе MS Office PowerPoint, создадим новую презентацию с горизонтальной ориентацией слайдов, добавим новый пустой слайд, на ленте выберем «Вставка», «Фигуры», «Овал».

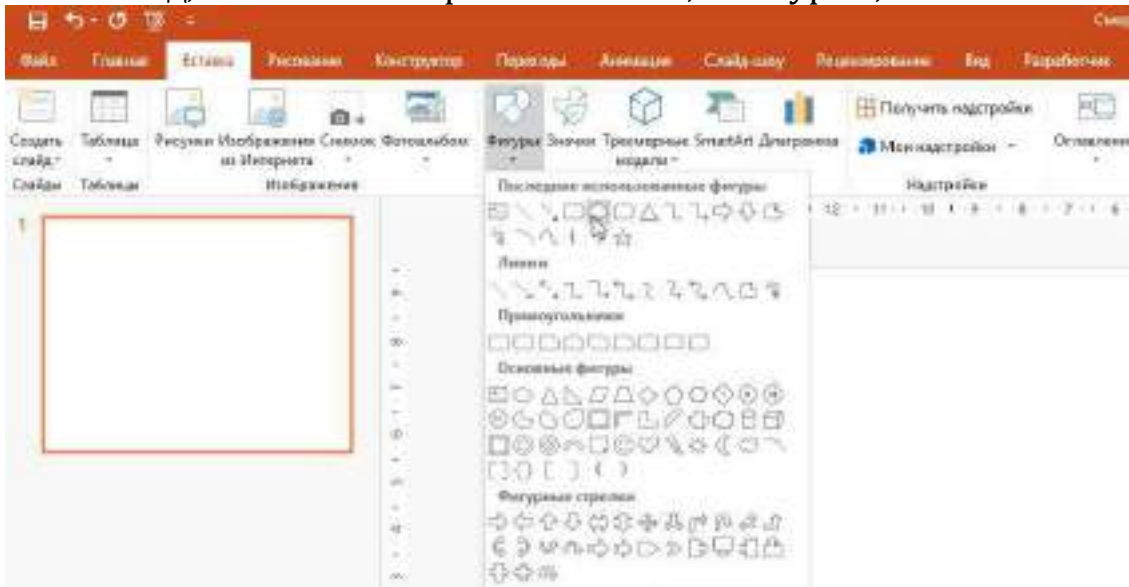


Рисунок 1

После размещения окружности на слайде презентации изменим настройки цвета, для этого на вкладке «Формат», отображаемой при выделении полученной окружности синего цвета, выберем «Заливка фигуры», «Градиентная», «Другие градиентные заливки».

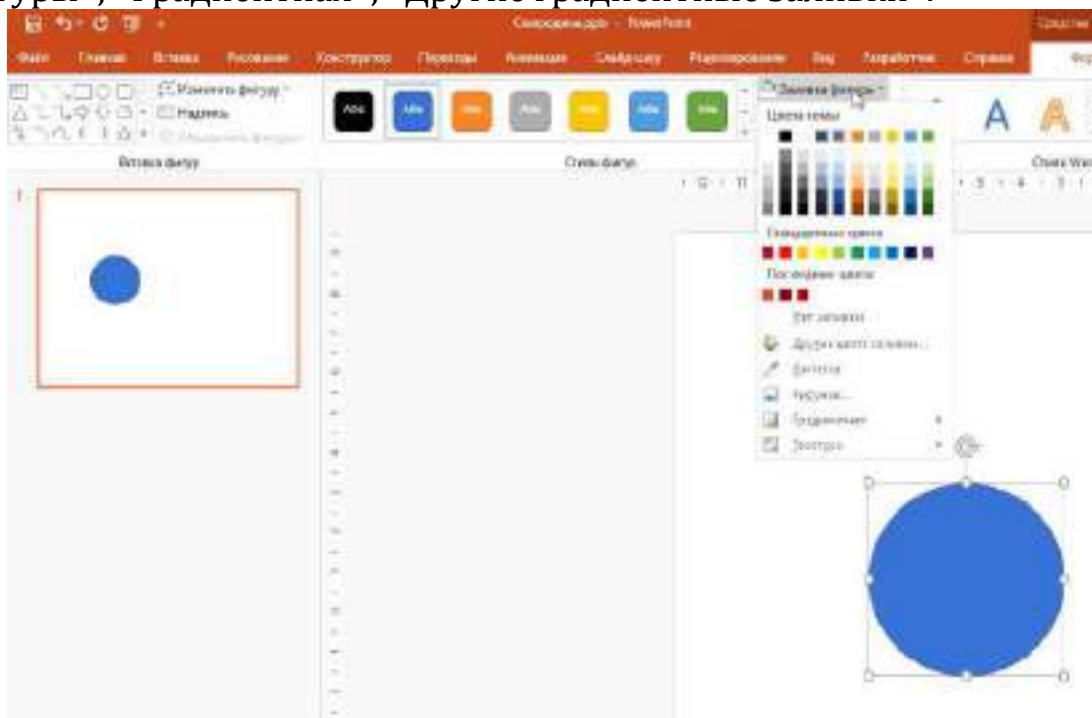
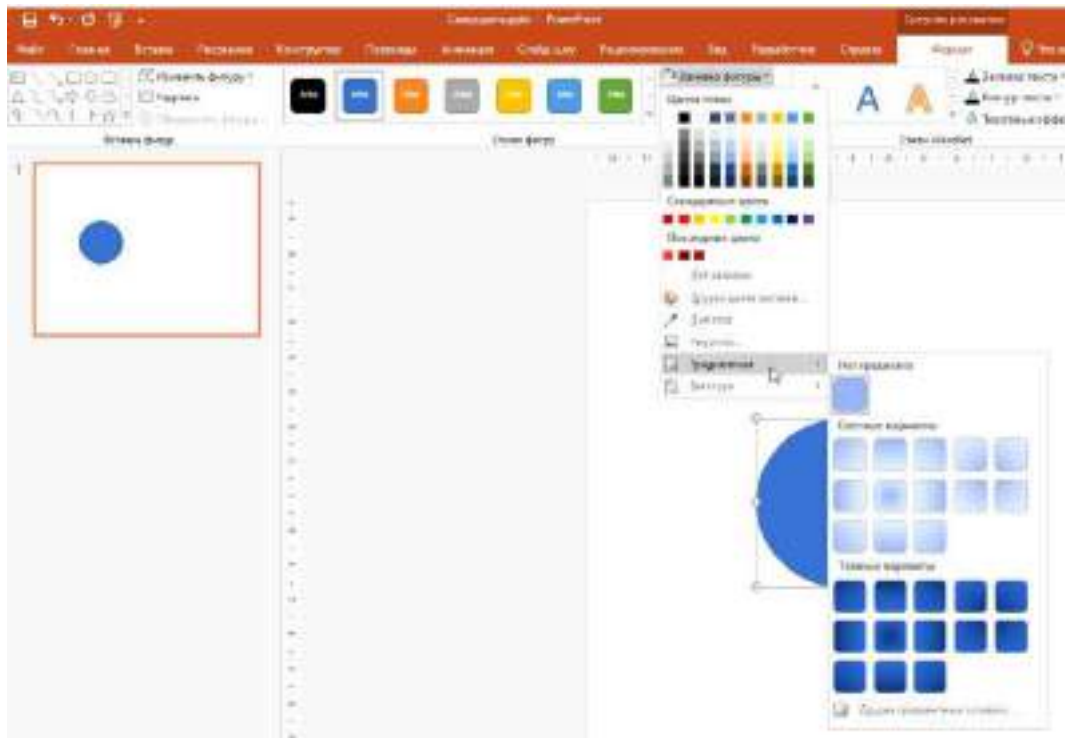


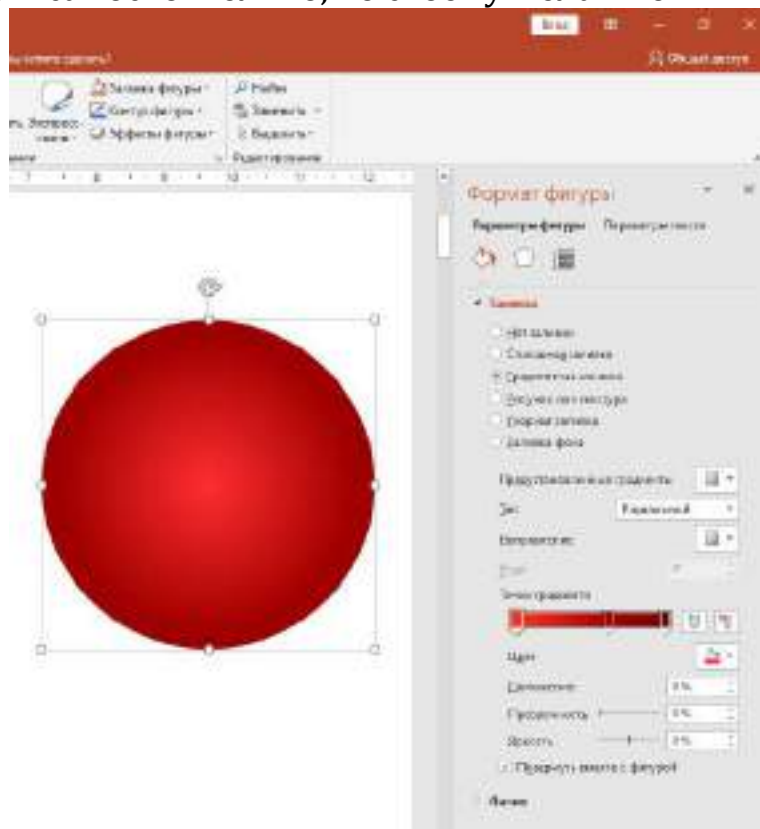
Рисунок 2





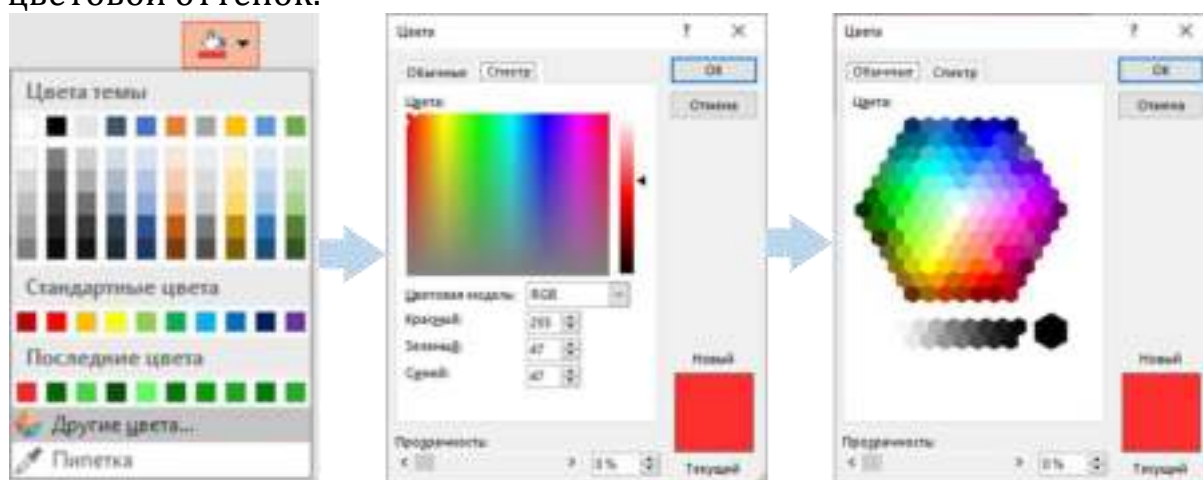
**Рисунок 3**

Изменим настройки градиента в соответствии с рисунком 4, указав тип «радиальный», выбрав три точки градиента. Для каждой точки градиента определим свой цвет в соответствии с данной предлагаемой инструкцией или самостоятельно, по своему желанию.



**Рисунок 4**

Выделяя первую точку градиента, расположенную слева, изменяем для неё цветовые настройки. Для выбора цветового оттенка, наилучшим образом соответствующего замыслу, обращаемся к пункту «Другие цвета», затем осуществляем выбор цвета на вкладке «Спектр» или «Обычные». На вкладке «Спектр», перемещая указатель, можно остановиться на любом оттенке палитры красок, при этом четко определить номер цвета в соответствии с различными цветовыми моделями. В моем примере для RGB указаны следующие значения: красный (255), зеленый (47), синий (47). Выбор цвета также можно осуществить на вкладке «Обычные», указывая предложенный программой готовый цветовой оттенок.



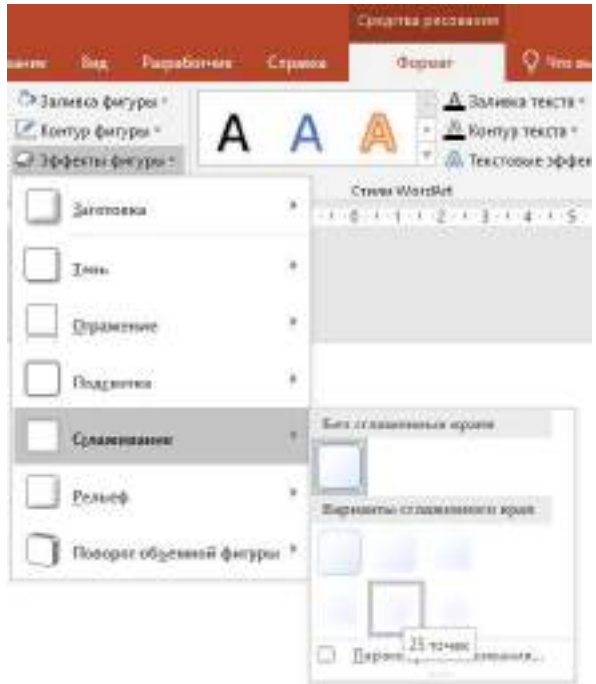
**Рисунок 5**

Аналогично изменяем цветовые настройки для второй и третьей точек градиента, учитывая возможность перемещения точек, изменение прозрачности, яркости. В моём примере для второй точки градиента заданы следующие значения: красный (162), зеленый (0), синий (0), для третьей точки градиента: красный (122), зеленый (0), синий (0).

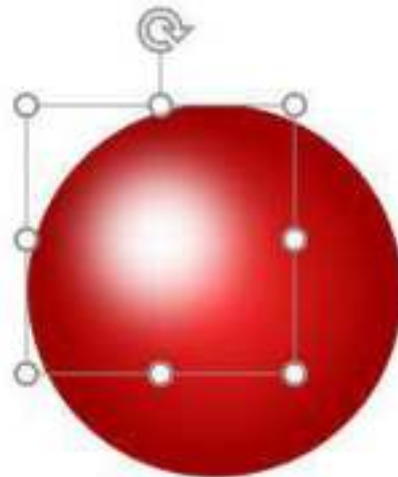
Создавая изображение красной ягоды смородины, придадим эффект блеска, глянцевоности, объемности, добавляя блики и звезды. Вставим фигуру «овал» на слайд, изменим цвет на белый, границы овала сделаем прозрачными, выбрав на вкладке «Формат», «Контур фигуры», «Нет контура» (Рисунок 6). Перенесем белый круг на круг с градиентной заливкой красного цвета, подготовленный нами ранее, выберем на вкладке «Формат»: «Эффекты фигуры», «Сглаживание», вариант сглаженного края – 25 точек, получая белое расплывающееся пятнышко с нечеткими краями, выполняющее функцию блика ягоды красной смородины (Рисунок 7, Рисунок 8). Скопируем полученное расплывающееся белое пятнышко, вставим его и уменьшим незначительно размер этой фигуры, разместив правее для создания второго блика, как показано на рисунке 9. Для изменения размеров фигур используем маркеры, отображаемые в углах и на серединах сторон выделенного объекта.



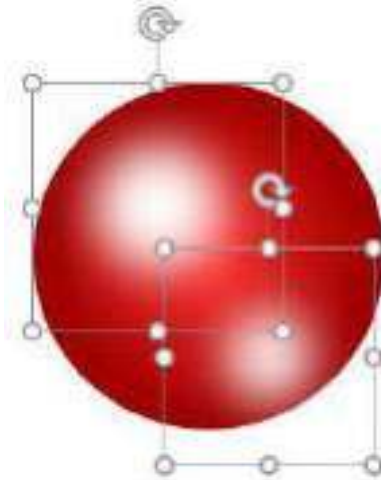
**Рисунок 6**



**Рисунок 7**



**Рисунок 8**



**Рисунок 9**

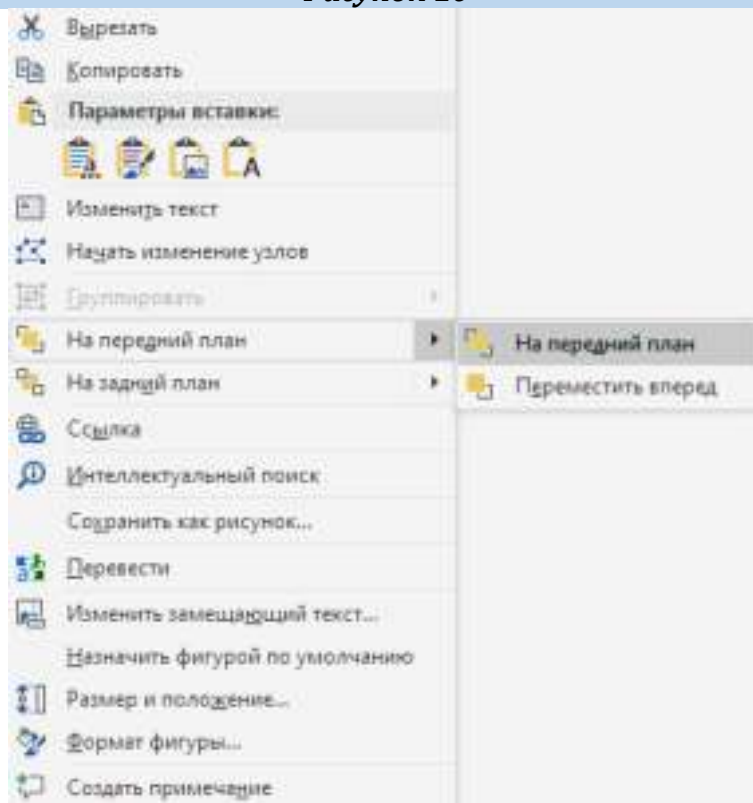


Аналогично создадим третий белый расплывающийся овал, четвертый расплывающийся овал красного цвета, уменьшив ширину, разместим поверх красной объемной ягоды смородины, как показано на рисунке 10. Для перемещения объекта на передний план, можно воспользоваться следующими способами:

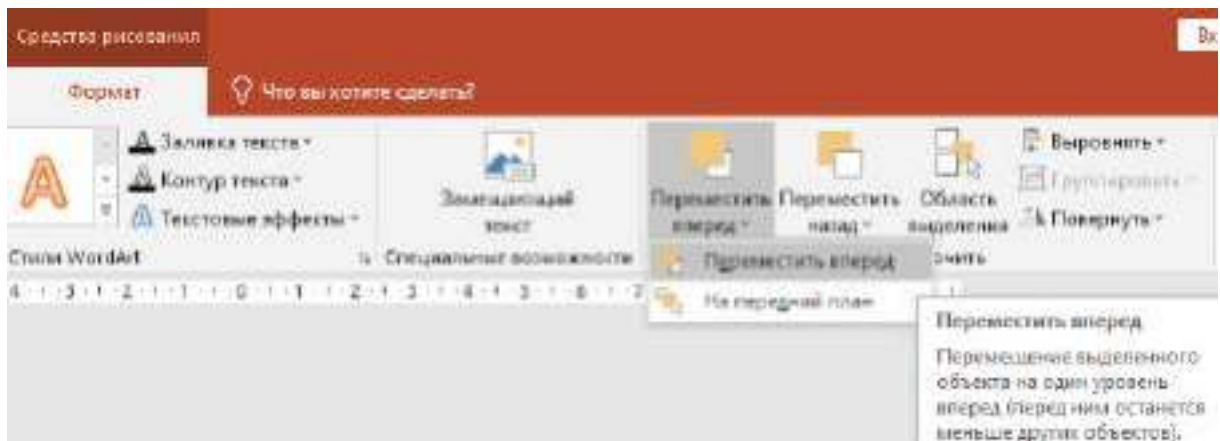
- *подведя указатель мышки к объекту, который необходимо перенести на передний план, вызвать контекстное меню нажатием правой кнопки, выбрать «на передний план», «на передний план» (Рисунок 11);*
- *выделить объект, который необходимо перенести на передний план, левой кнопкой мышки, в меню «Формат» выбрать «Переместить вперед», «Переместить вперед» (Рисунок 12).*



**Рисунок 10**

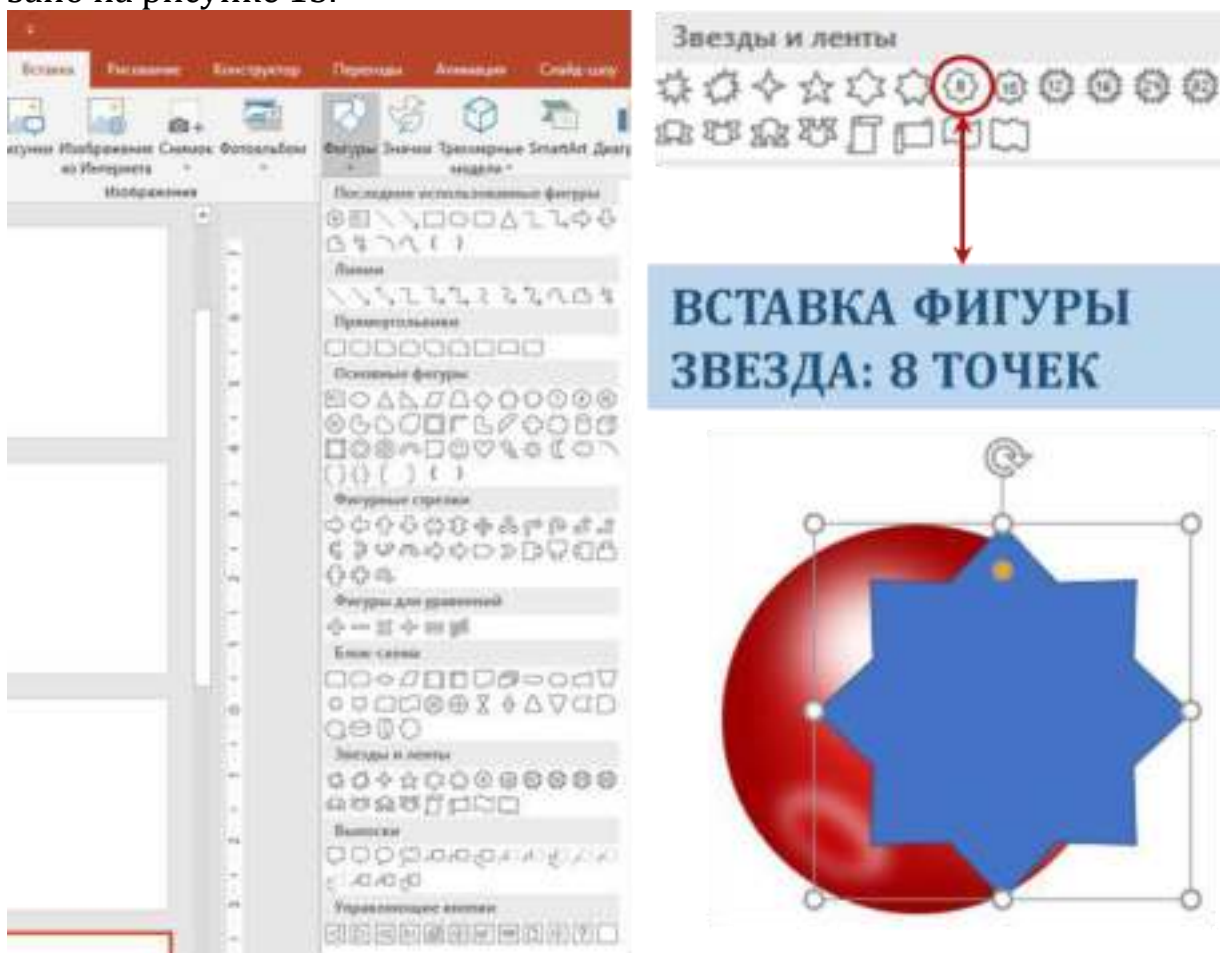


**Рисунок 11**



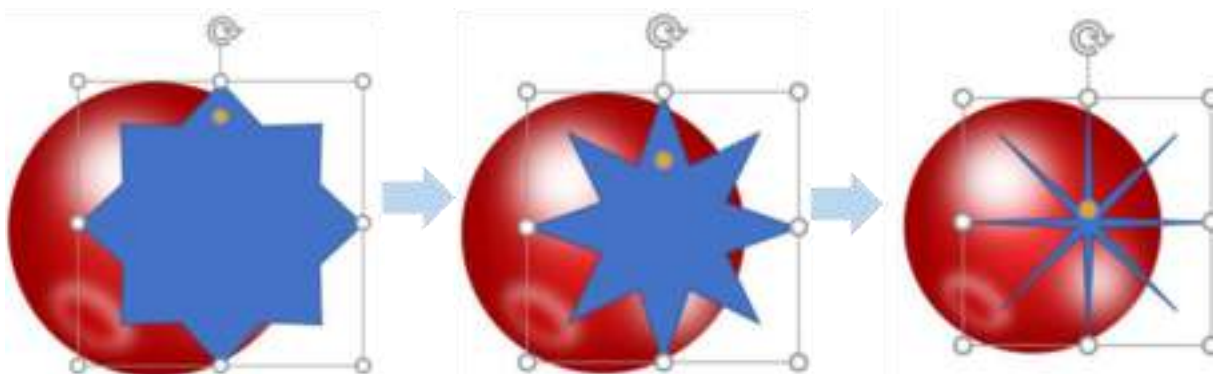
**Рисунок 12**

Для придания дополнительного блеска, искристости, добавим белые звезды на передний план ягоды, на линейке инструментов выберем «Вставка», «Фигуры», «Звезды и ленты», звезда (8 точек), как показано на рисунке 13.



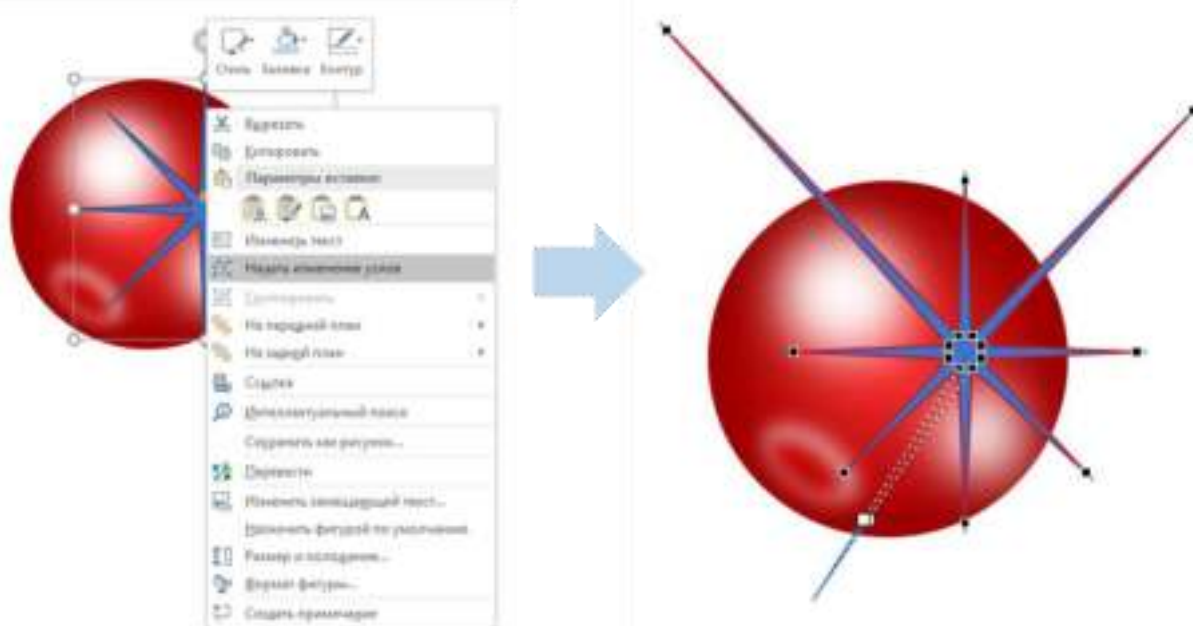
**Рисунок 13**

Изменим добавленную фигуру, выделяя и перемещая по направлению к центру звезды круглый желтый маркер, отображаемый при выделении объекта, добиваясь уменьшения толщины лучиков, получения более изящной фигуры.



**Рисунок 14**

Изменим длину нескольких лучиков, сделав их разной, с помощью квадратных черных маркеров, появляющихся при выделении звезды.



**Рисунок 15**

Изменим заливку выделенной звезды на белый, контур фигуры – на прозрачный. Уменьшим фигуру - звезду, создадим копию, разместим её на переднем плане согласно рисунку 16.



**Рисунок 16**

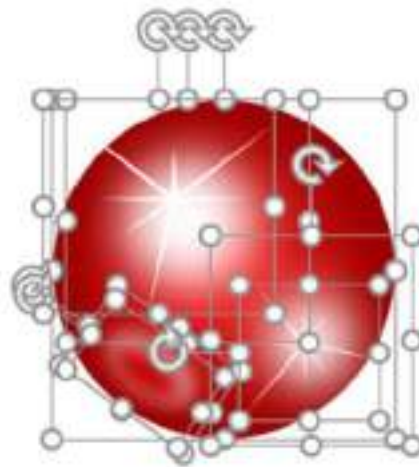
Сгруппируем все объекты – фигуры, образующие красную ягоду смородины - для дальнейшего копирования и формирования композиции из нескольких ягод. Поместим указатель мышки справа от ягоды,



держа нажатой левую кнопку, переместим указатель в направлении диагонали влево и вниз так, чтобы темная область полностью покрыла все объекты, из которых собрана ягода, как это продемонстрировано на рисунке 17.



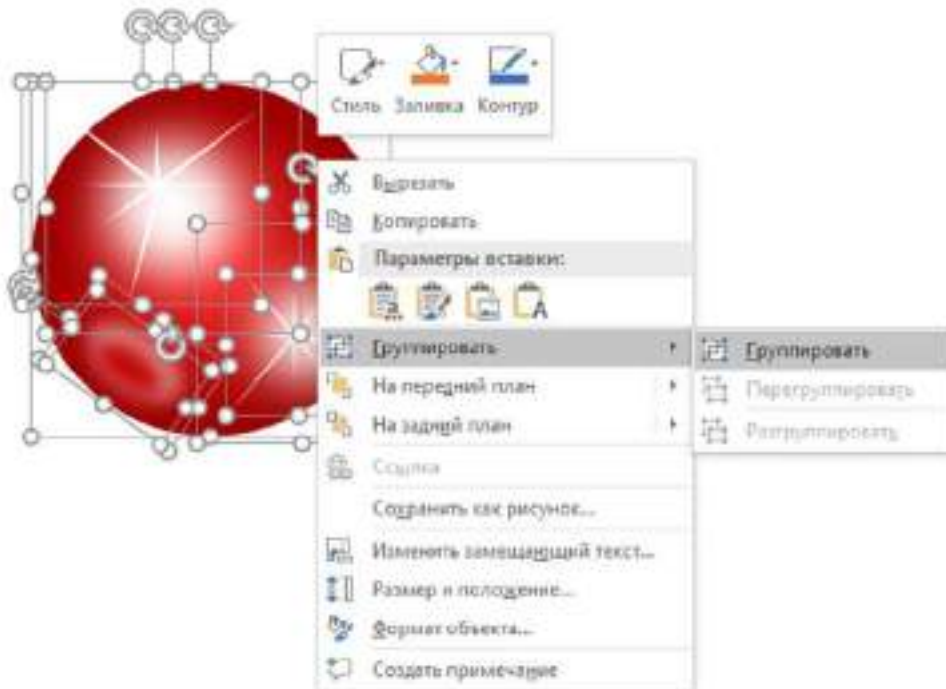
**Рисунок 17**



**Рисунок 18**

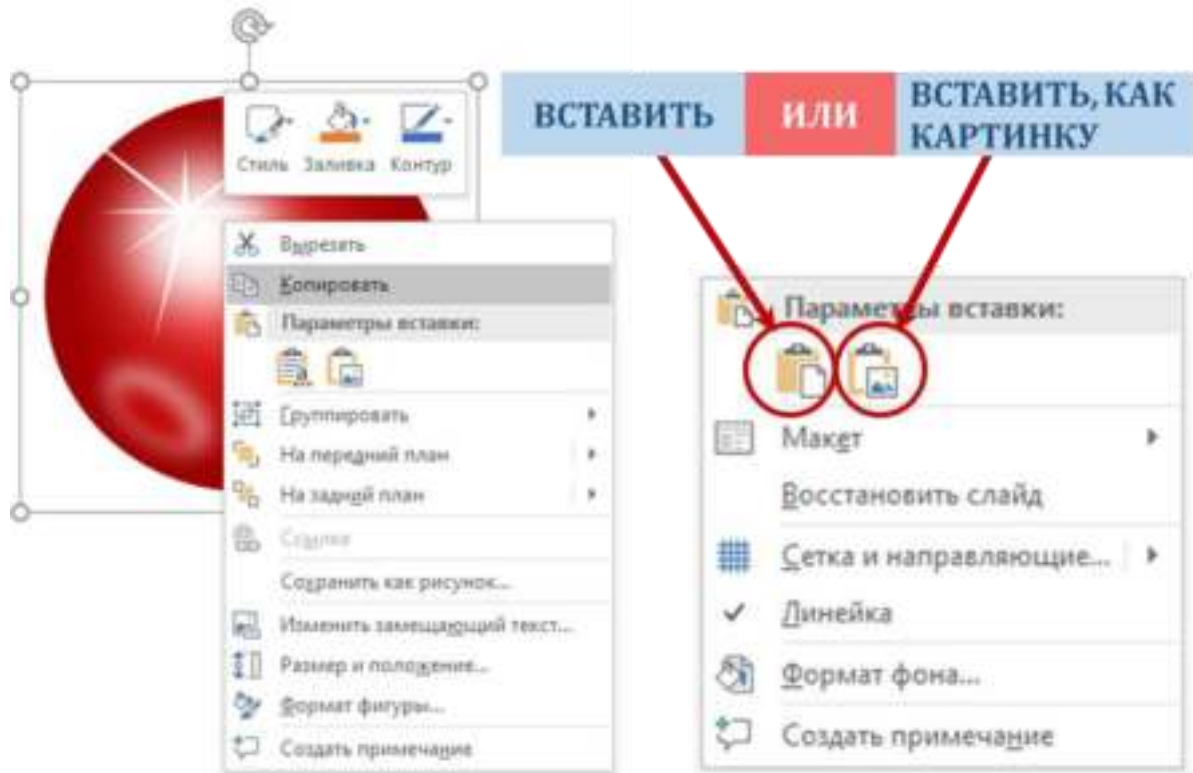
В результате, отпустив левую кнопку мышки, вы увидите, что все объекты, из которых состоит ягода, выделены, то есть к каждому объекту показаны управляющие маркеры, расположенные в углах и на серединах сторон границ фигур (рисунок 18).

Осуществляя процесс группировки объектов (фигур), необходимо подвести указатель мышки к выделенной группе, щелкнуть правой кнопкой, вызвав контекстное меню, выбрать пункт – «Группировка», затем – «Группировать», как показано на рисунке 19:



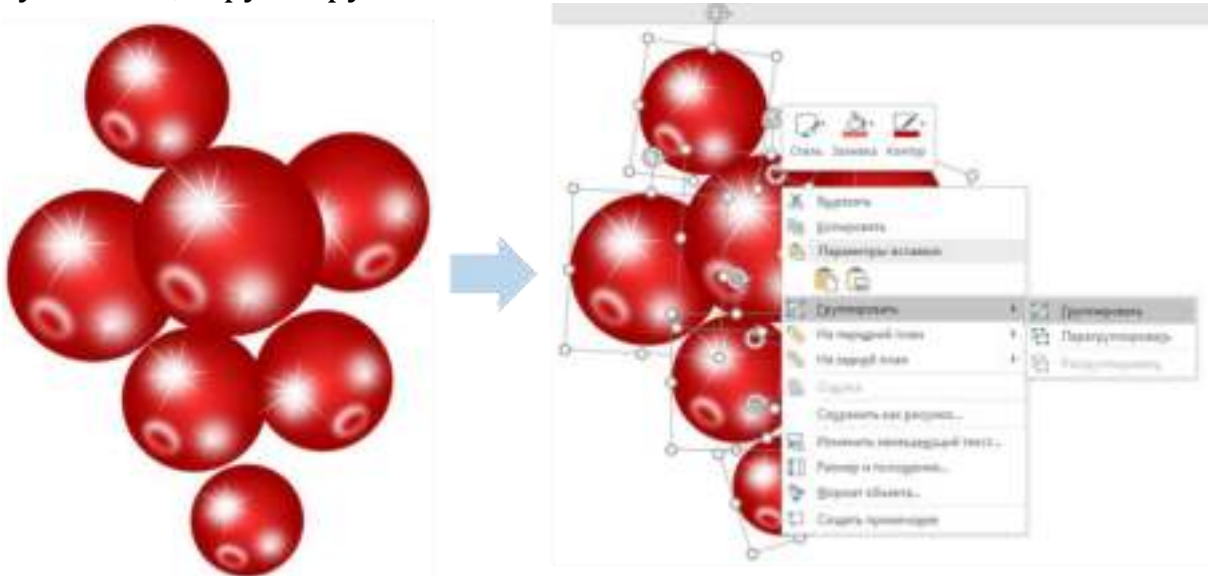
**Рисунок 19**

Рассмотрим один из возможных способов копирования объектов: подведем указатель мышки к полученному путем группирования объекту-ягодке, щелчком правой кнопки мышки вызовем контекстное меню, выберем пункт «Копировать», затем щелчком правой кнопки мышки вызовем контекстное меню, выберем «Вставить», как показано на рисунке 20.



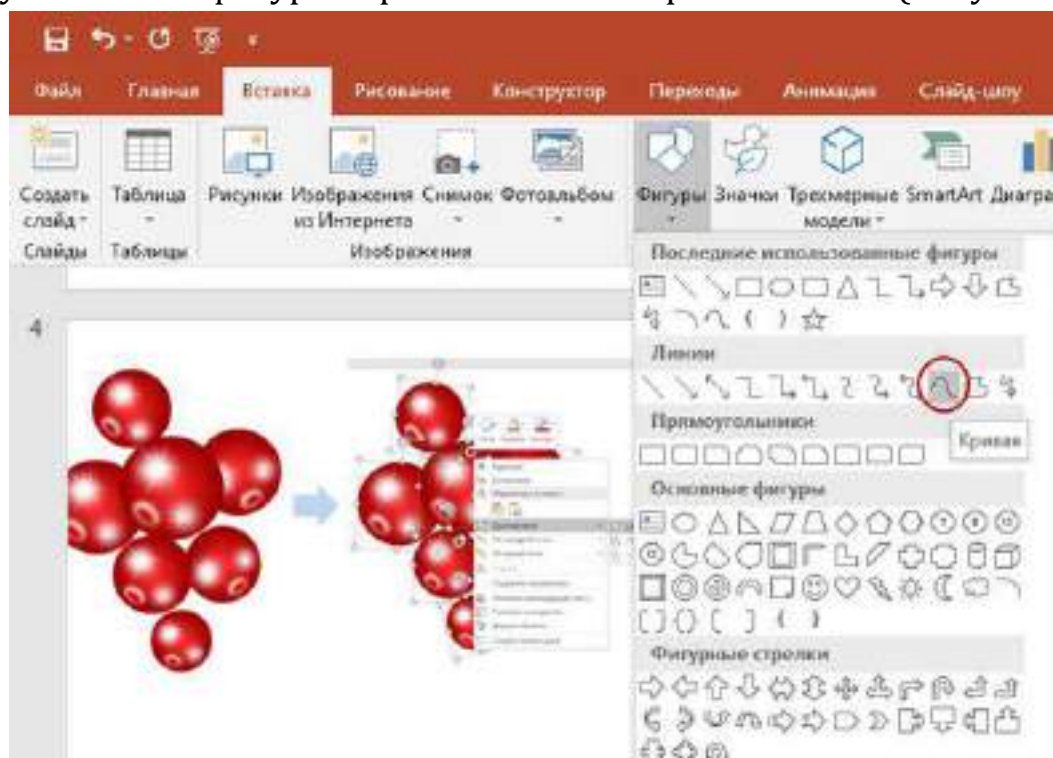
**Рисунок 20**

Аналогично создадим еще пять копий ягоды, уменьшим размеры каждой, перемещая объекты, создадим композицию в соответствии с рисунком 21, сгруппируем объекты.



**Рисунок 21**

Взаимное расположение, размеры ягод, их количество, Вы можете также подобрать самостоятельно. Для получения иллюстрации листа веточки смородины создадим пользовательский замкнутый контур (фигуру, созданную пользователем программы MS Office PowerPoint) из кривой линии. Для этого перейдем на вкладку «Вставка», подведем указатель к инструменту «Фигуры», нажмём один раз левой кнопкой мышки, вызвав тем самым появление на экране списка фигур, подведем указатель к фигуре «Кривая» из категории «Линии» (Рисунок 22):

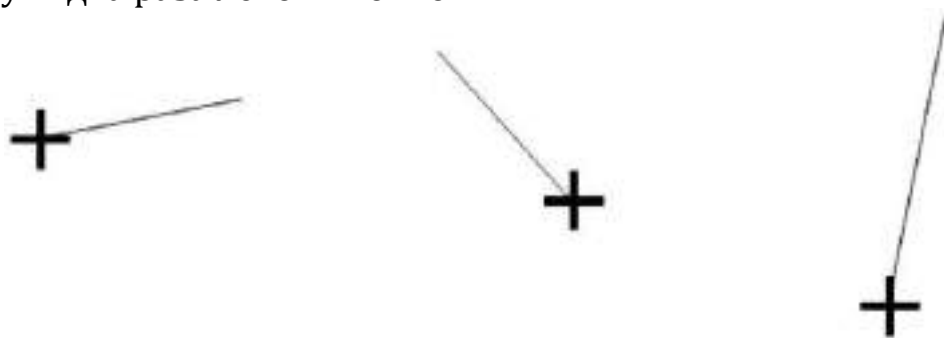


**Рисунок 22**

После щелчка левой кнопкой по выбранному инструменту «Кривая» нужно щелкнуть один раз в пустом месте слайда, обозначив тем самым первую опорную точку создаваемого замкнутого пользовательского контура. Следует обратить внимание на то, что работа с кривой линией несколько отличается от работы с обычной стандартной фигурой, такой как прямоугольник, овал. Указав первую опорную точку, отпустив левую кнопочку мышки, далее, перемещая указатель и мышку соответственно, но не производя щелчков, мы наблюдаем систему, немного напоминающую ниточку, привязанную в одной точке. Для создания следующей опорной точки необходимо щелкнуть один раз левой кнопкой мышки в том месте слайда, где планируется образовать эту точку. Таким образом, у пользователя появляется возможность предварительно несколько раз отмерить положение каждой следующей точки, а затем, подобрав оптимальный вариант, щелкнуть кнопкой (Рисунок 23). Также следует заметить, что двойной щелчок левой кнопкой мышки завершает работу с кривой линией. Таким образом, создавая

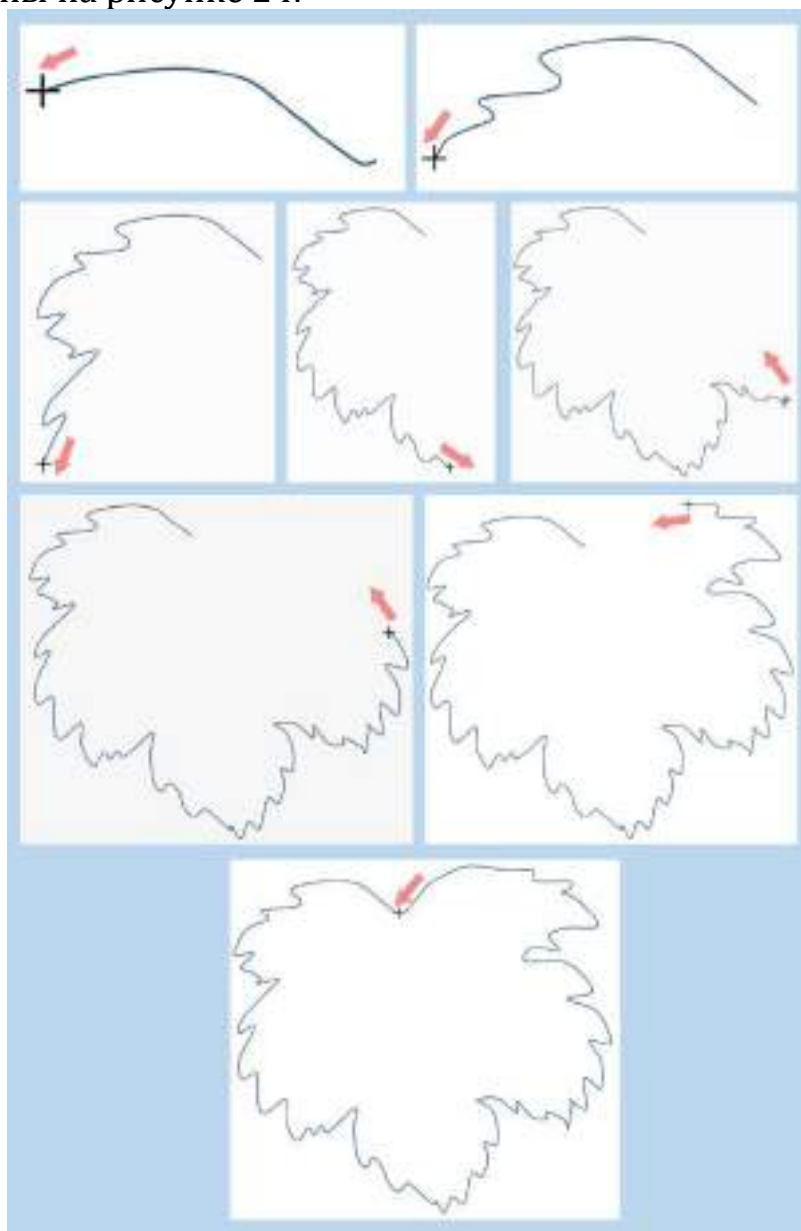


замкнутый контур, необходимо вернуться к первой опорной точке и щелкнуть два раза левой кнопкой мышки.



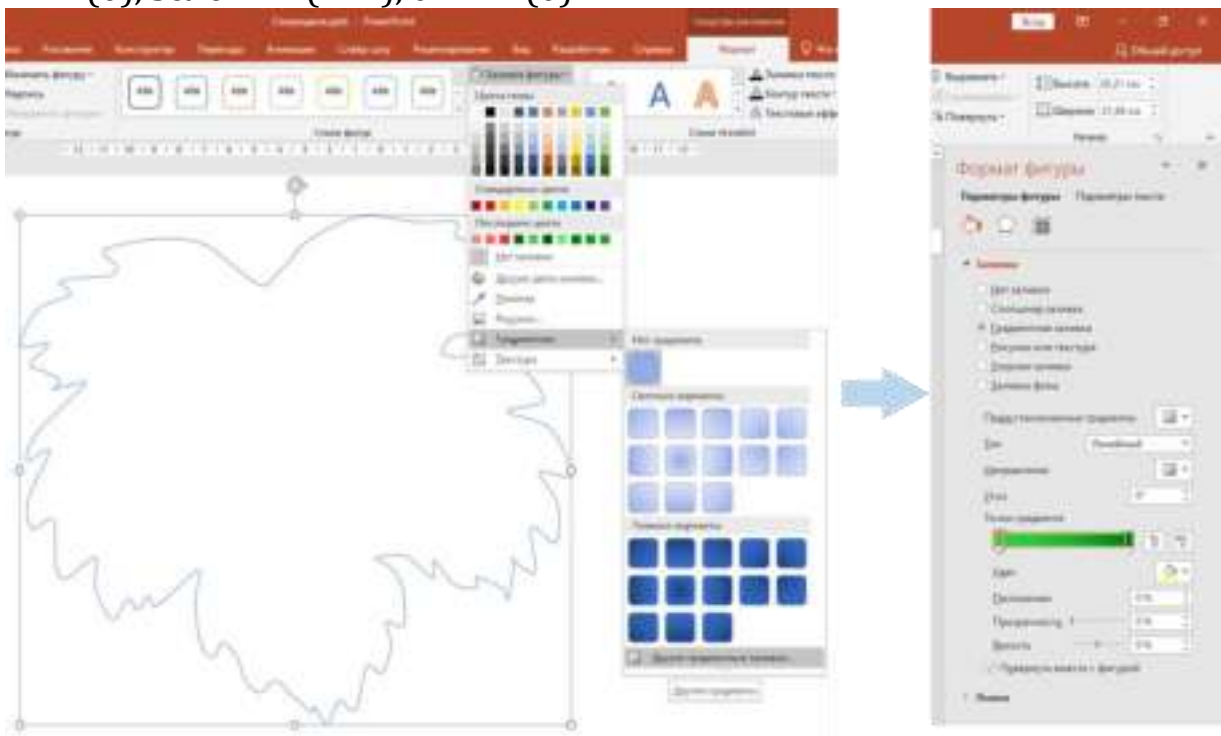
**Рисунок 23**

Этапы создания замкнутого контура для листа веточки смородины представлены на рисунке 24.



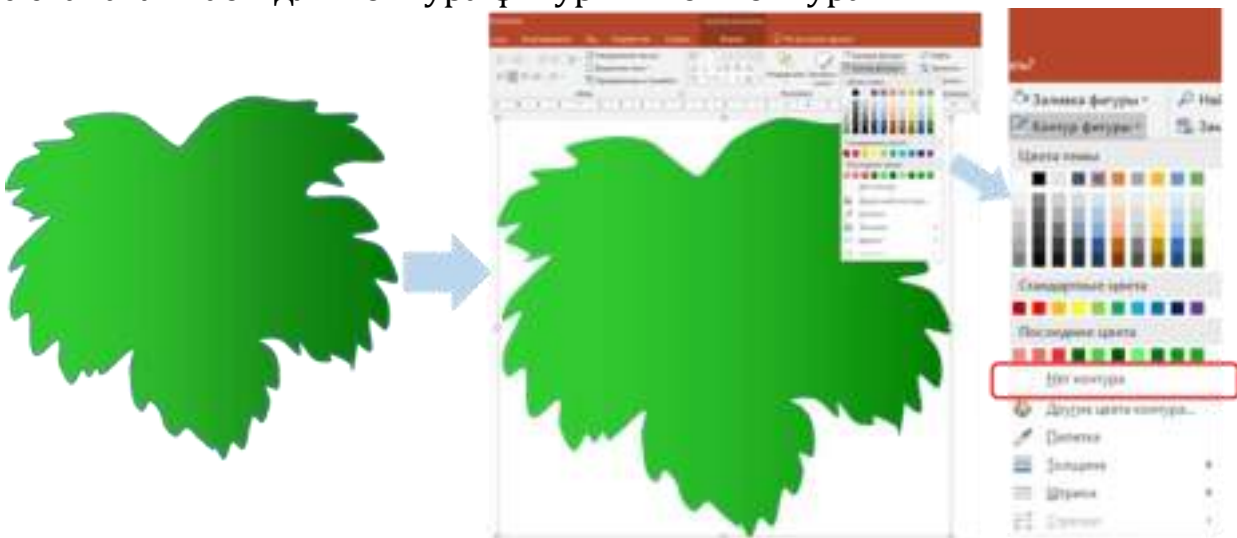
**Рисунок 24. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна**

Для изменения цветовых настроек иллюстрации листа веточки смородины выделяем полученный пользовательский замкнутый контур, в меню «Формат» выбираем «Заливка фигуры», «Градиентная», «Другие градиентные заливки», устанавливаем «линейный» тип градиента, две точки градиента с темно-зеленым и светло-зеленым цветом, как показано на рисунке 25. Значения цвета для первой точки градиента: красный (51), зеленый (204), синий (51), для второй точки градиента: красный (0), зеленый (122), синий (0).



**Рисунок 25**

Устанавливаем для контура фигуры: «нет контура».



**Рисунок 26**

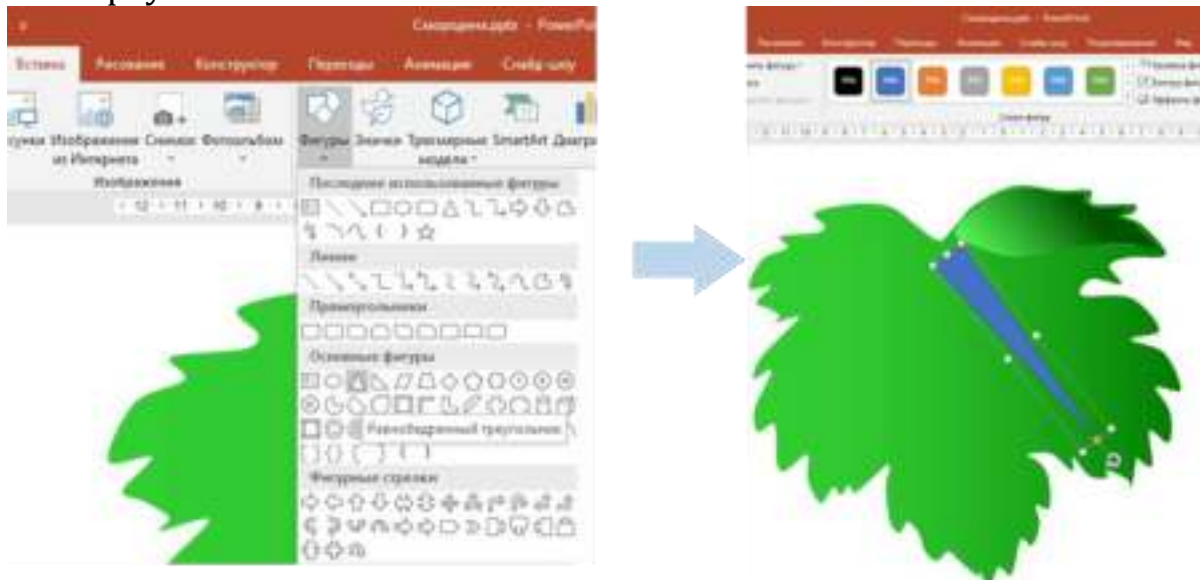
Создадим замкнутый пользовательский контур для получения области с градиентной заливкой, создающей эффект блеска и выпуклости

листа смородины. Используем две точки градиента в соответствии с рисунком 27. Значения цветов: для первой точки градиента: красный (0), зеленый (84), синий (0), для второй точки градиента: красный (91), зеленый (255), синий (91).



**Рисунок 27**

Вставим на слайд презентации стандартную фигуру – «Равнобедренный треугольник».

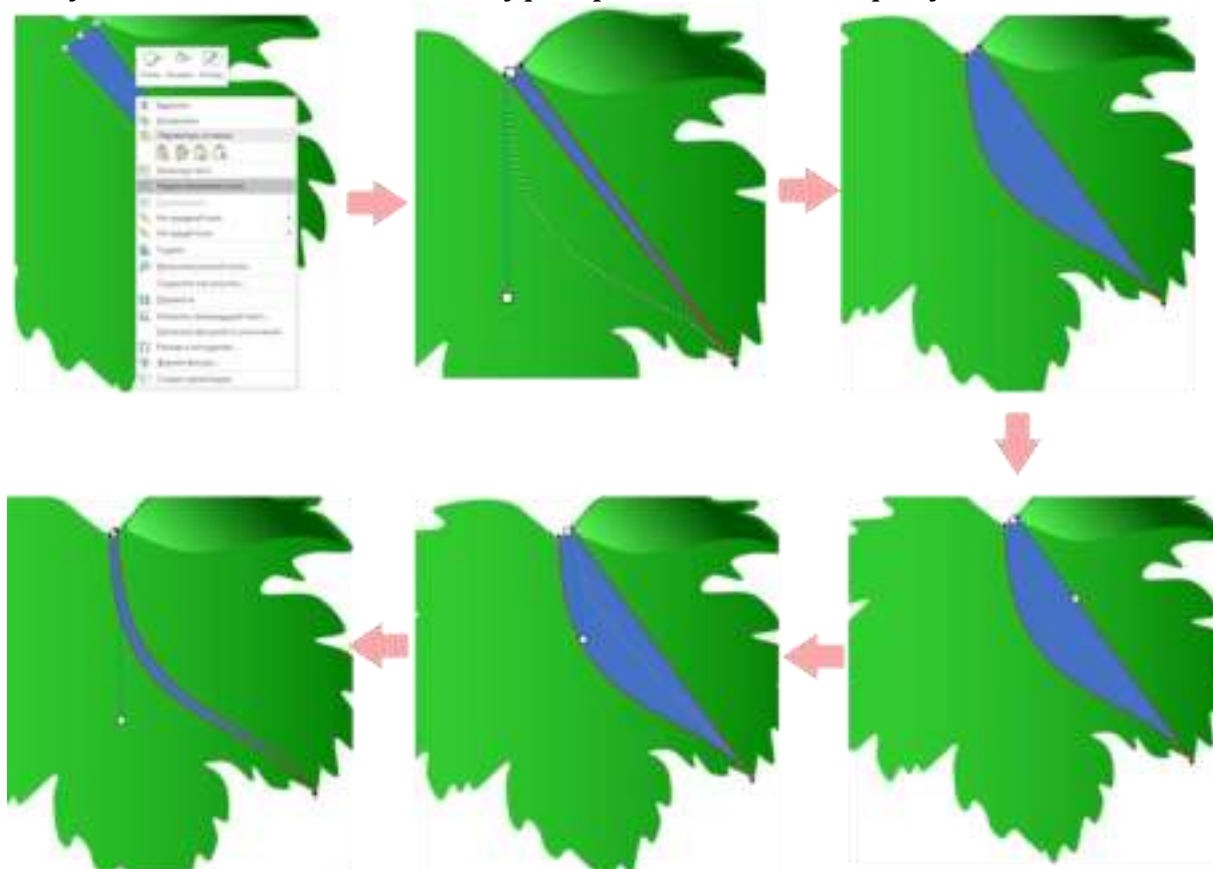


**Рисунок 28**

Подведя указатель к добавленному треугольнику, вызовем контекстное меню нажатием правой кнопки мышки, выберем «начать изменение узлов». Любую из трех опорных точек можно перемещать с помощью небольших черных квадратных маркеров, расположенных в



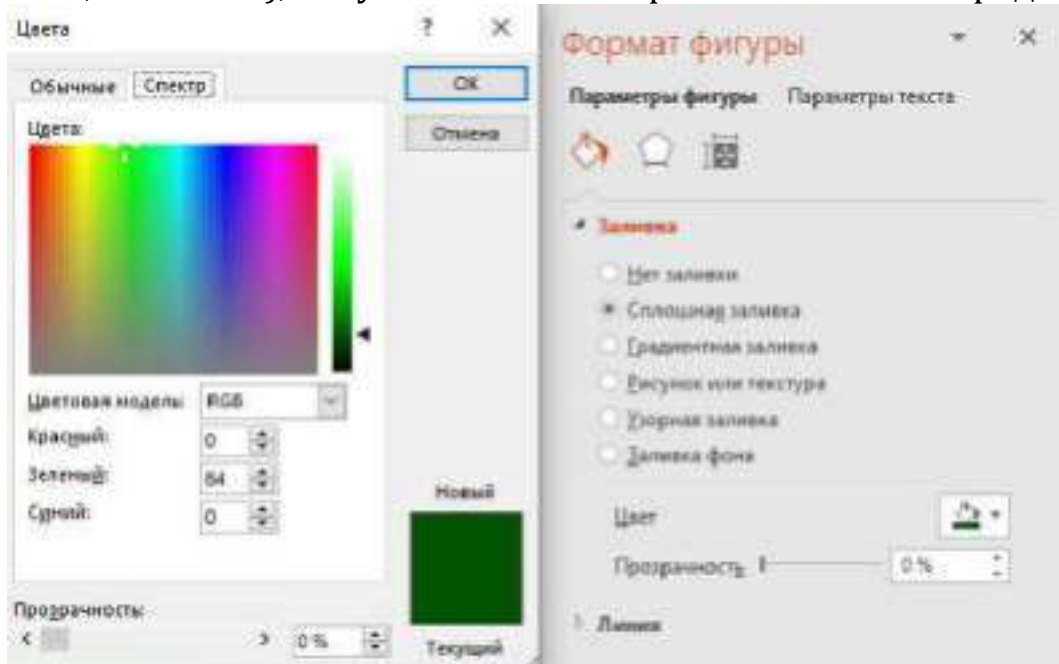
углах треугольника, изменяя вид фигуры. Для преобразования прямых контуров треугольника в изогнутые, воспользуемся рычажками, отображаемыми при выделении любой из трех опорных точек. Рычажок отображается в виде прямой линии, на концах которой расположены небольшие квадратные белые управляющие маркеры, служащие для изменения той линии, к которой появляется рычажок. Длину рычажка можно увеличивать или уменьшать, поворачивать его в плоскости по и против часовой стрелки, при этом контур фигуры-треугольника будет меняться. Преобразуем равнобедренный треугольник в изогнутый, выполняющий в композиции функцию прожилки листа. Основные этапы получения и изменения контура представлены на рисунке 29.



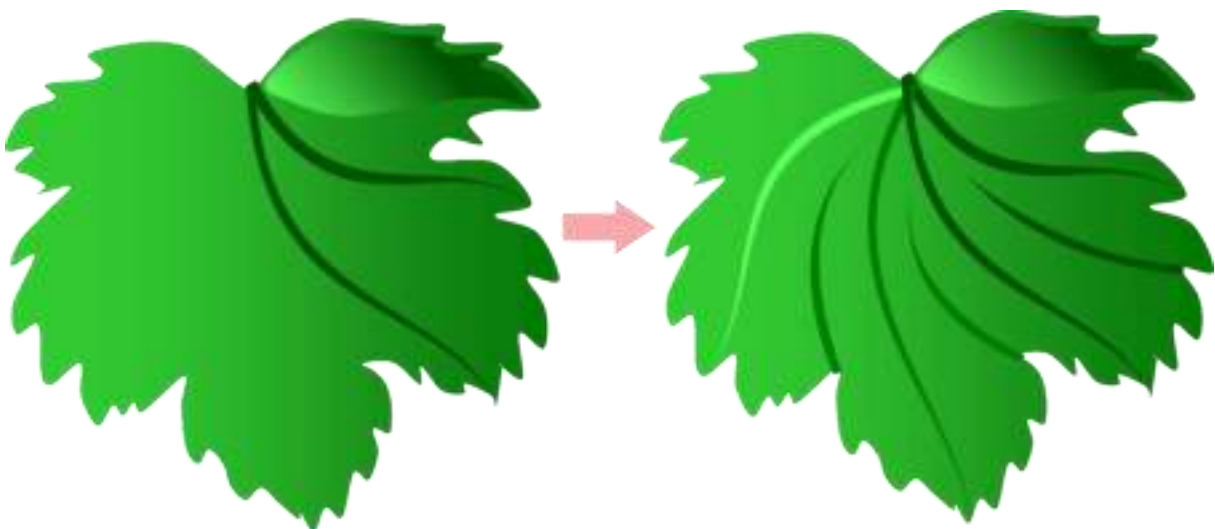
**Рисунок 29**

Изменим цвет прожилки листа на темно-зеленый таким образом, чтобы он контрастировал с фоном (листом), выделяем полученный пользовательский замкнутый контур, в меню «Формат» выбираем «Заливка фигуры», «Другие цвета заливки», устанавливаем «Сплошную заливку» со значениями: красный (0), зеленый (84), синий (0), рисунок 30. Полученный изогнутый пользовательский контур со сплошной заливкой темно-зеленого цвета можно легко копировать, поворачивать, перемещать, изменять с помощью рычажков и маркеров, отображаемых при его выделении. Скопируем один или несколько раз данный контур, вставим на лист, изменим размеры копий, осуществим

повороты, преобразования и перемещения для получения картинке согласно рисунку 31. Изменим цвета нескольких изогнутых контуров на следующие: (красный: 0, зеленый: 126, синий: 0) и (красный: 91, зеленый: 255, синий: 91), получая несколько прожилок листа смородины.

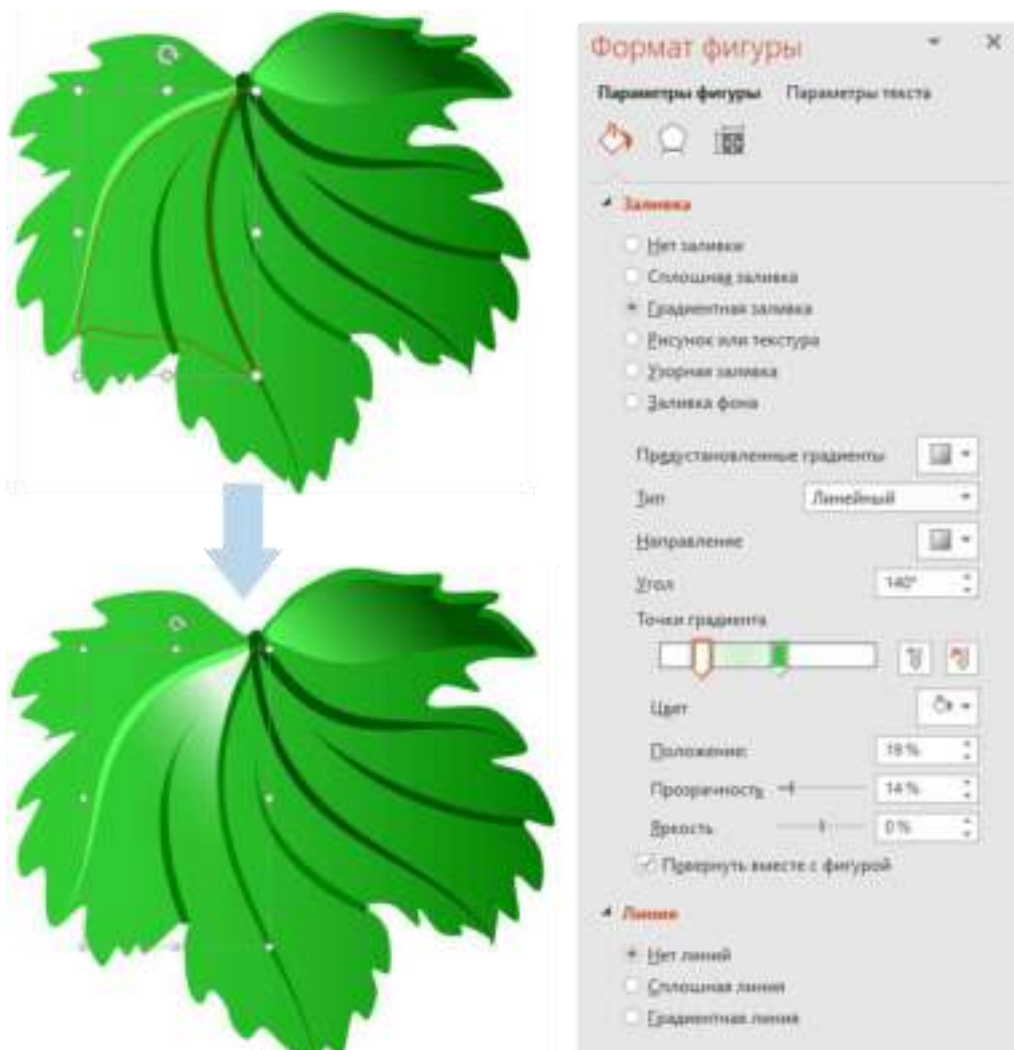


*Рисунок 30*



*Рисунок 31*

Создадим новый пользовательский контур, согласно рисунку 32, частично повторяющий очертания фрагмента листа смородины, добавим градиентную заливку линейного типа с двумя точками градиента к новому контуру со следующими установками: прозрачность для белого цвета, образующего градиент: 14%, прозрачность для зеленого цвета - 100%, без линий, выбрав направление и угол в соответствии с картинкой образца.



**Рисунок 32**

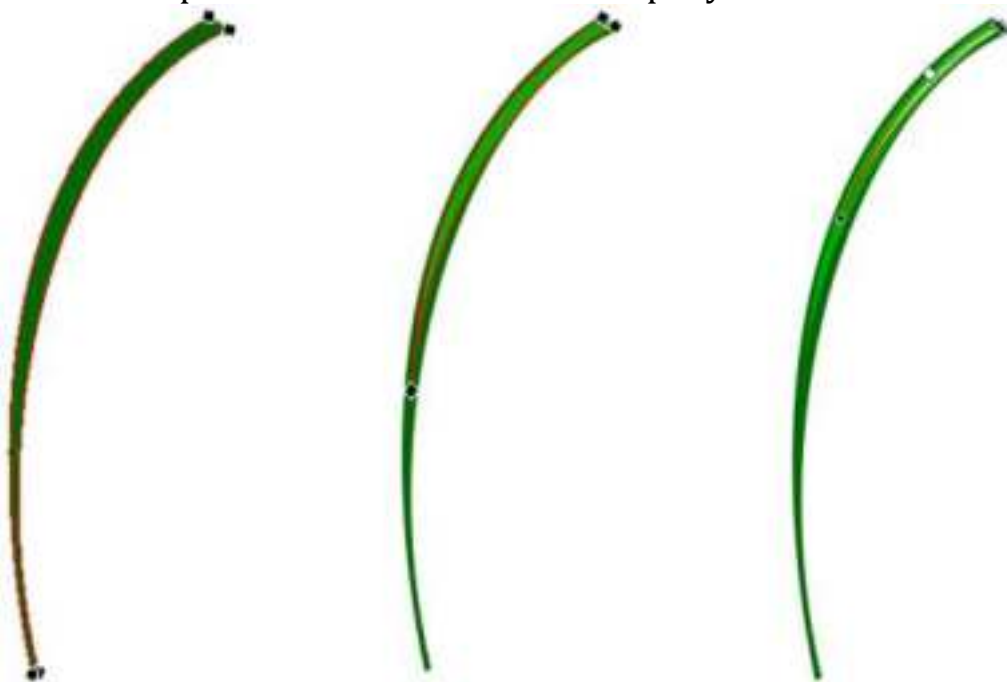
Аналогично получим несколько замкнутых пользовательских контуров, используя кривую линию, применяя к новым областям различные варианты градиентных заливок, изменяя настройки прозрачности и расположения точек каждого градиента, экспериментируя, фантазируя, формируя и конструируя свою иллюстрацию листа смородины. Для придания эффекта блеска и глянцевого добавим две звездочки, подробный пример создания которых был рассмотрен ранее. Завершением этапов создания иллюстрации листа смородины будет группировка всех объектов – пользовательских контуров с заливками.



**Рисунок 33. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна**

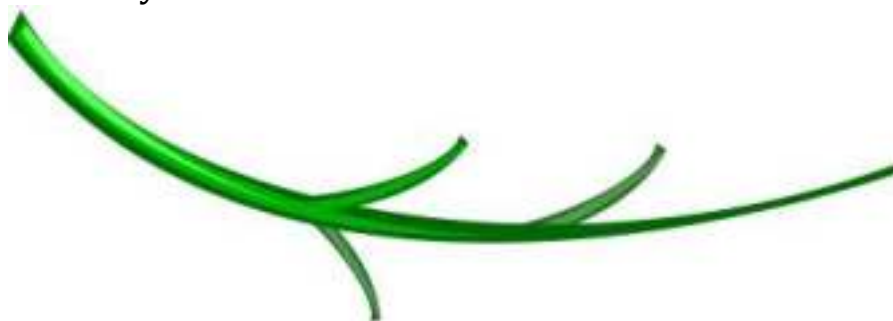


Для создания веточек смородины вставим стандартную фигуру – прямоугольник, подведя указатель к добавленному объекту, вызовем контекстное меню нажатием правой кнопки мышки, выберем «начать изменение узлов». Используя маркеры и рычажки, преобразуем контур, как показано на рисунке 34, изменим цвет объекта на темно-зеленый, обращаясь к палитре цветов. Добавив стандартную фигуру - равнобедренный треугольник путём изменения узлов, преобразуем контур в изогнутый, изменим цвет на светло-зеленый. Скопируем изогнутый треугольник, уменьшим его, изменим цвет на более светлый зеленый. Расположение трех элементов показано на рисунке 34.



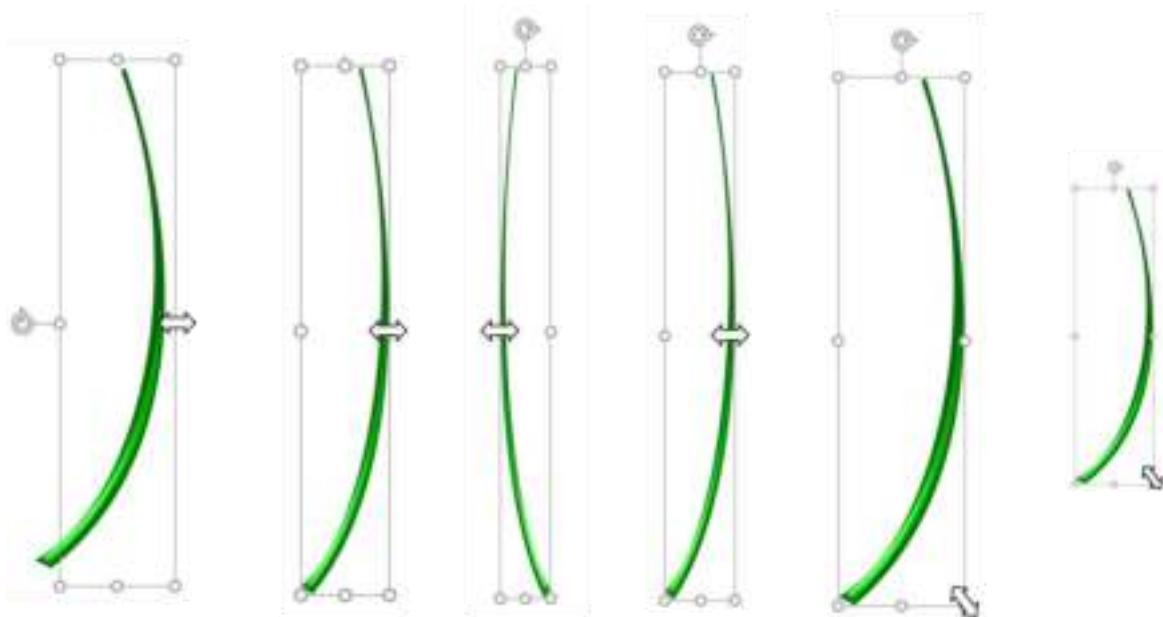
**Рисунок 34**

Сгруппируем все три объекта, скопируем, вставим два раза, уменьшим две копии, повернём и разместим в соответствии с рисунком 35, конструируя веточку:



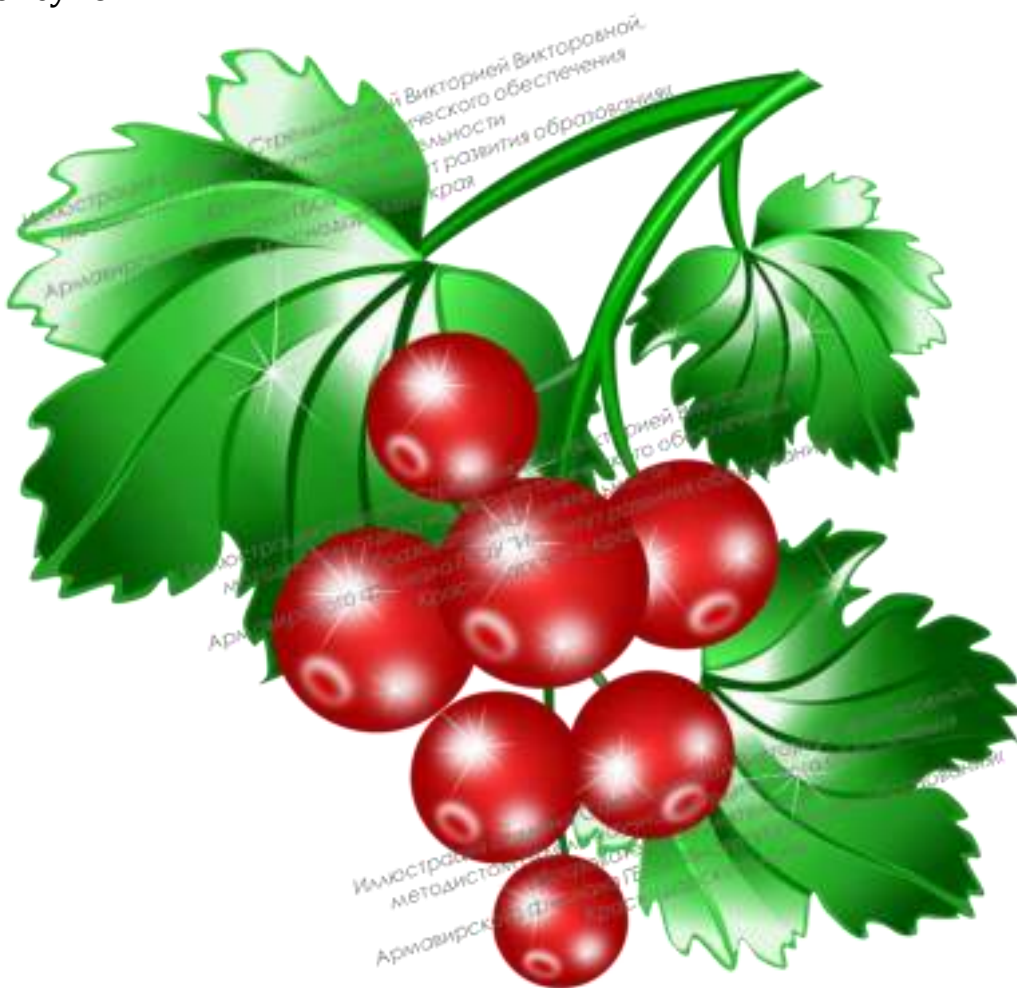
**Рисунок 35**

Для поворота сгруппированных объектов, образующих единое целое, воспользуемся маркерами, отображаемыми в углах и на серединах сторон, выполним отображение «слева направо» или «справа налево».



**Рисунок 36**

Сконструируем композицию, состоящую из ягод смородины, веточек и трех листьев, копируя, поворачивая, уменьшая при необходимости подготовленные ранее элементы, сгруппируем все объекты, образуя рисунок.



**Рисунок 37. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна**

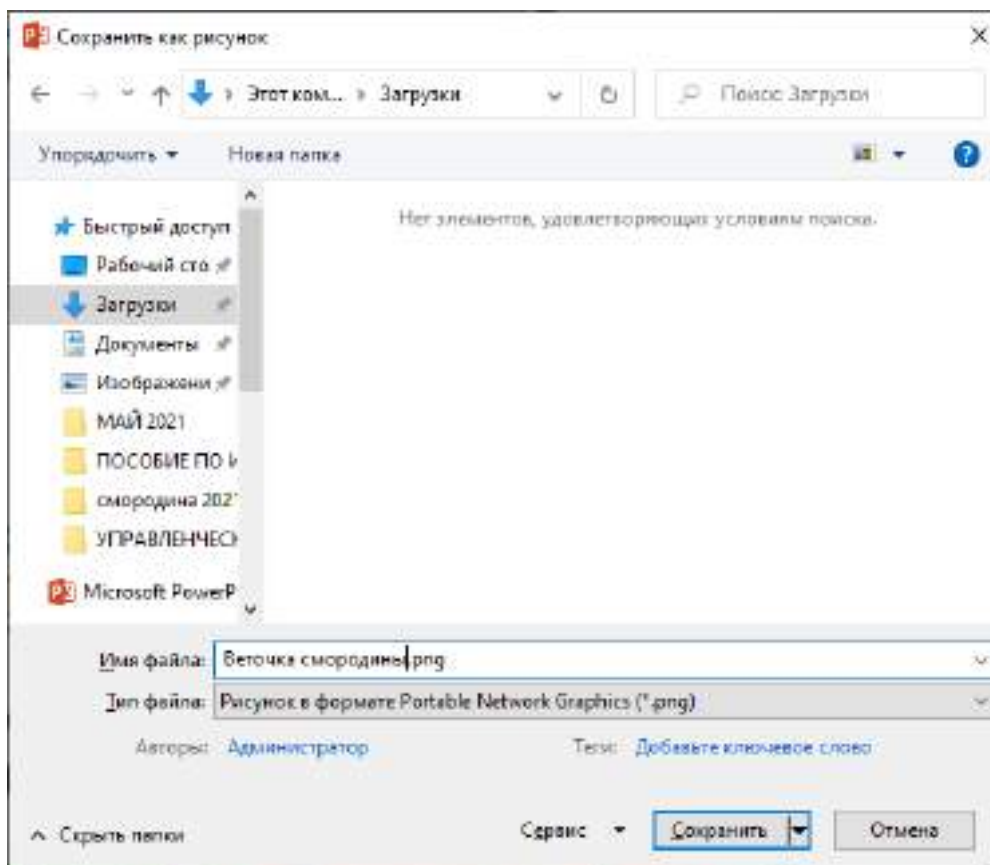
Для дальнейшего использования самостоятельно созданной иллюстрации при оформлении пособий, дидактических и наглядных материалов, стендов, конспектов уроков, сценариев, мероприятий, создания фонов, текстур, шаблонов, страниц сайтов, коллажей, рамок, и для других целей, сохраним сгруппированный объект как векторную иллюстрацию на прозрачном фоне. Подведя указатель к картинке, вызовем нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выберем пункт «Сохранить как рисунок».



**Рисунок 38.**

В открывшемся диалоговом окне укажем место хранения графического файла, в качестве типа файла выберем «Рисунок в формате Portable Network Graphics (\*.png)», в качестве имени внесем «Веточка смородины.png». Обратите внимание на то, что имя файла состоит из двух частей: названия «Веточка смородины», которое Вы подбираете самостоятельно (эта часть может быть другой), разделителя – точки, расширения имени файла «png», указывающего на тип файла. В данном случае расширение «png» определяет формат хранения графической информации. После внесения названия, расширения, указания места хранения файла нажмем кнопку «Сохранить».





**Рисунок 39**

Процесс создания иллюстрации веточки красной смородины с листьями представлен также в формате скринкастов.

Часть 1. Рассмотрены этапы создания иллюстрации ягоды смородины в программе MS Office PowerPoint

<https://disk.yandex.ru/d/-BK8paCuA7Q62A>

Часть 2. Рассмотрены этапы создания иллюстрации веточки смородины в программе MS Office PowerPoint

<https://disk.yandex.ru/d/MKjw8uHWIjencA>

Часть 3. Рассмотрены этапы создания иллюстрации листа смородины в программе MS Office PowerPoint

<https://disk.yandex.ru/d/yN6wqCaPTAGsBQ>

Часть 4. Рассмотрены этапы создания иллюстрации листа смородины в программе MS Office PowerPoint

<https://disk.yandex.ru/d/B0ChflPmT3CUwg>

Часть 5. Рассмотрены этапы создания иллюстрации смородины в программе MS Office PowerPoint

<https://disk.yandex.ru/d/5OZW9XCPAYNmMg>

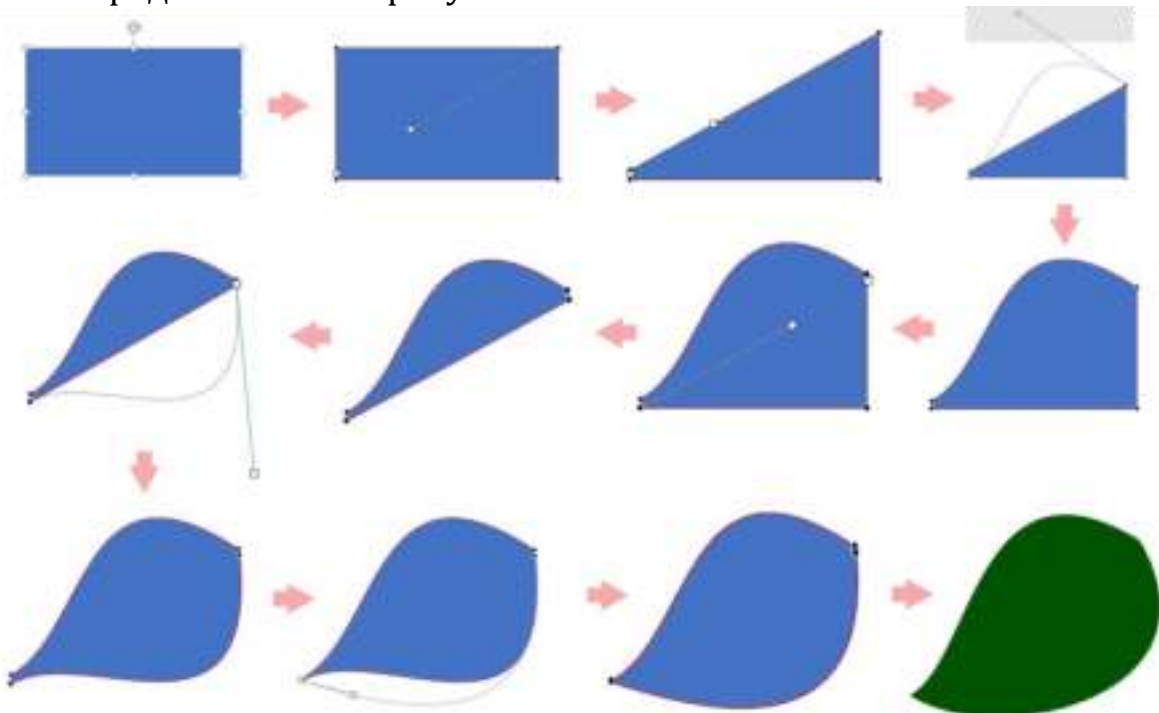
## ПРИМЕР 2. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ ВИШНИ

Добавим в презентацию, созданную в первом примере, пустой слайд, вставим два раза иллюстрацию ягоды, четыре раза иллюстрацию веточки, подготовленные ранее, разместим их на слайде в соответствии с рисунком 40.



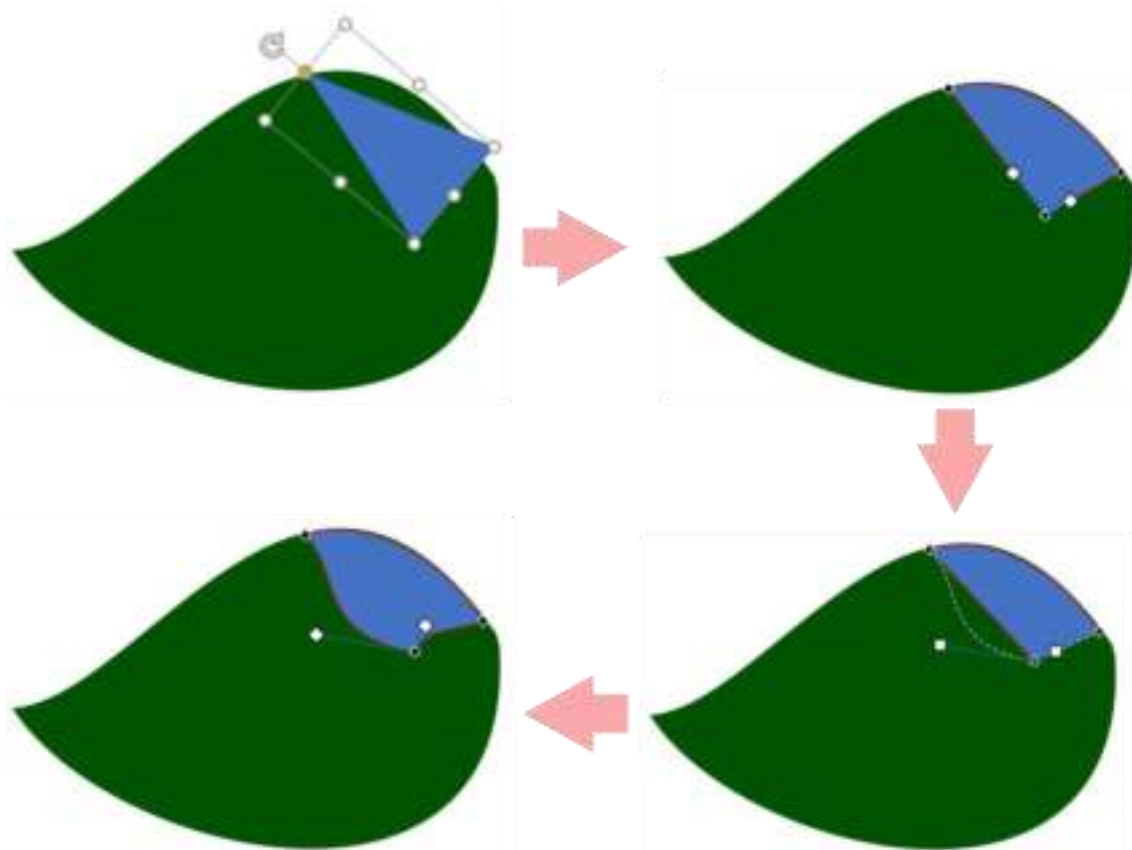
*Рисунок 40*

Для изменения размера, поворота сгруппированных объектов (ягод, веточек), воспользуемся маркерами, отображаемыми в углах и на серединах сторон, выполним отображение «слева направо» или «справа налево». Создадим новый листок путем вставки стандартной фигуры – «Прямоугольник». Подведя указатель к прямоугольнику, вызовем нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выберем пункт «Начать изменение узлов». Этапы создания замкнутого контура для листа представлены на рисунке 41.



*Рисунок 41*

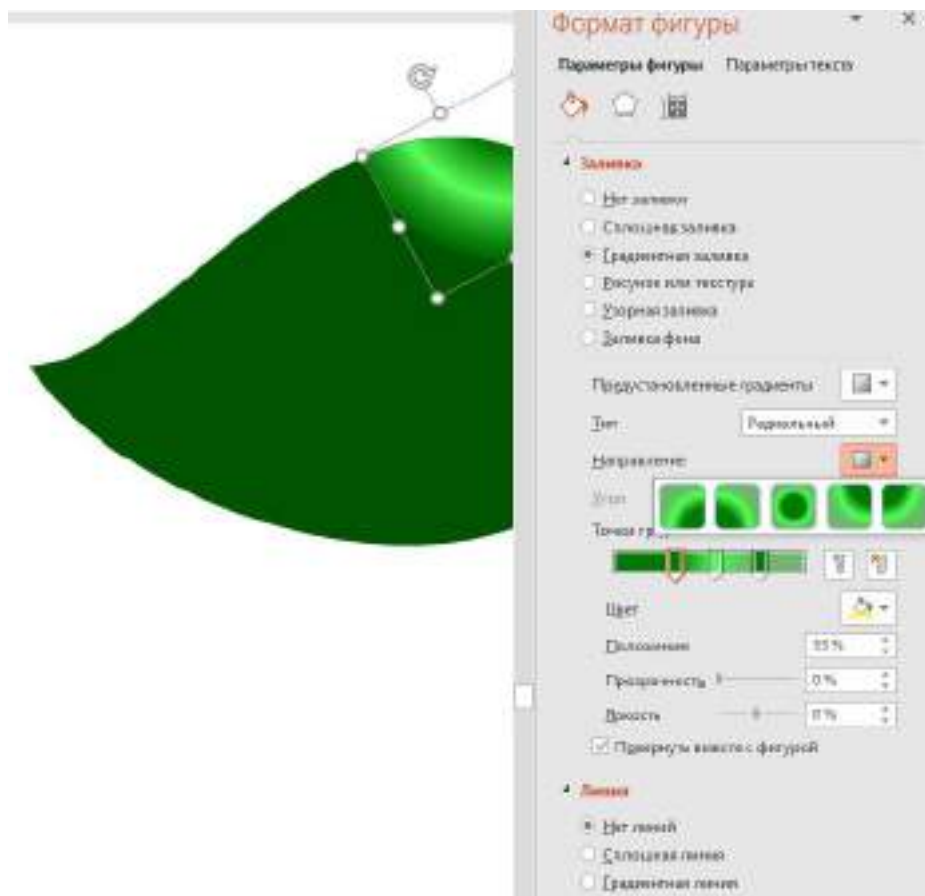
Используя маркеры и рычажки, отображаемые при выделении прямоугольника, преобразуем контур из стандартного в произвольный, максимально похожий на форму листа, изменим цвет объекта на темно-зеленый, обращаясь к палитре цветов, как было ранее рассмотрено в примере создания веточки красной смородины с листьями. Вставим стандартную фигуру «Равнобедренный треугольник». Подведя указатель к прямоугольнику, вызовем нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выберем пункт «Начать изменение узлов». Этапы создания замкнутого контура для элемента листа представлены на рисунке 42.



**Рисунок 42**

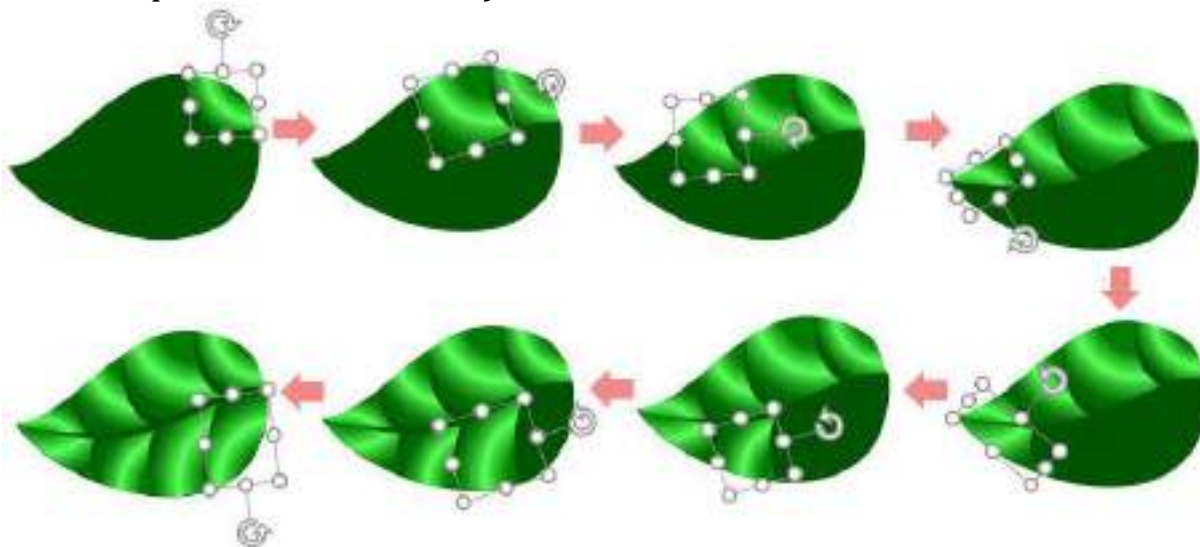
На вкладке «Формат», отображаемой при выделении полученной замкнутой пользовательской формы синего цвета, выберем «Заливка фигуры», «Градиентная», «Другие градиентные заливки», устанавливаем «радиальный» тип градиента, три точки градиента с темно-зеленым и светло-зеленым цветом, как показано на рисунке 43. Значения цвета для первой точки градиента: красный (0), зеленый (122), синий (0), для второй точки градиента: красный (91), зеленый (255), синий (91), для третьей точки: красный (0), зеленый (122), синий (0), прозрачность для третьей точки: 45%, линия – прозрачная. Можно поэкспериментировать с настройками для градиентной заливки, установив значения параметров по своему усмотрению, добиваясь эффекта выпуклости и визуальной объёмности лопасти листа.





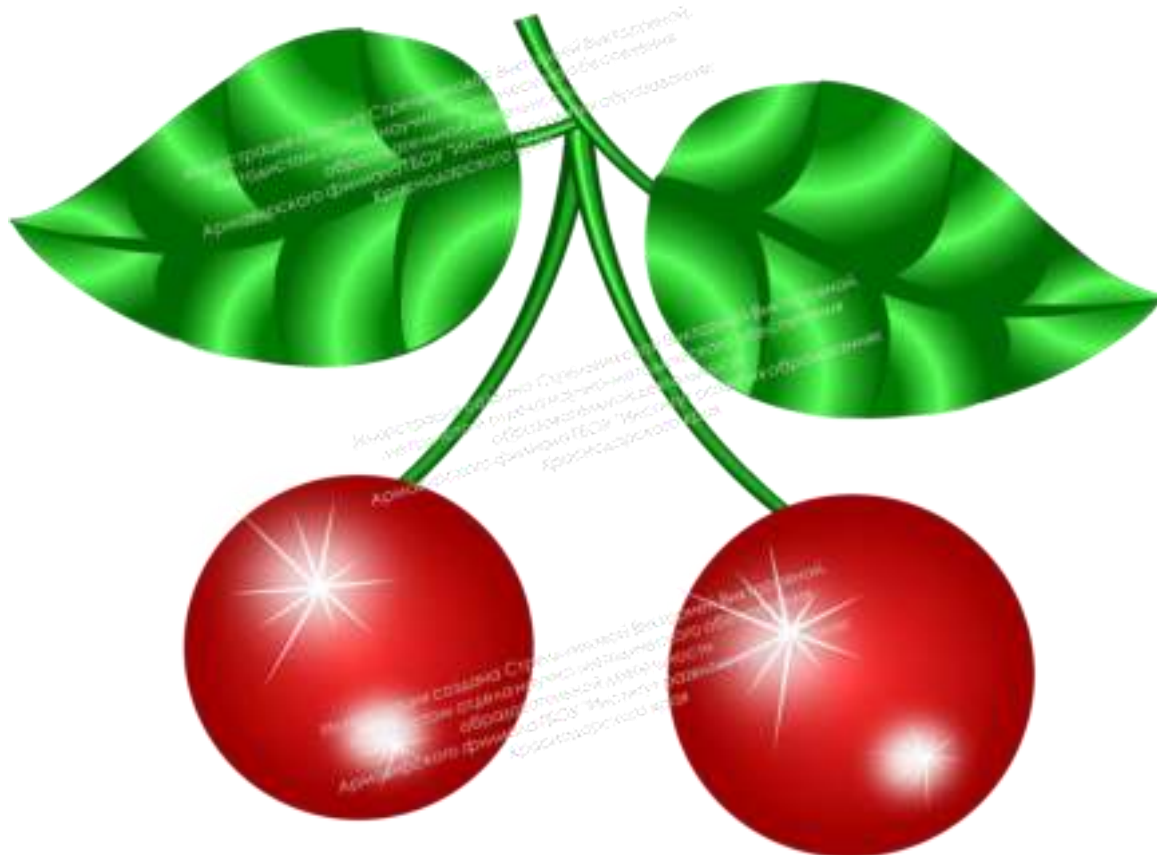
**Рисунок 43**

Аналогично создаем из фигур – равнобедренных треугольников пользовательские контуры, выполняющие функции лопастей для иллюстрации листа, применяем к этим областям те же настройки для градиентных заливок, о которых было сказано ранее (при описании подготовки первой лопасти листа).



**Рисунок 44**

Сгруппируем все объекты, образующие рисунок листа с лопастями, скопируем лист, вставим на слайд, где ранее были размещены две ягоды и четыре веточки.



**Рисунок 45. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна**

Для изменения размера, поворота листов воспользуемся маркерами, отображаемыми в углах и на серединах сторон, выполним отображение «слева направо» или «справа налево». Для дальнейшего использования самостоятельно созданной иллюстрации при оформлении пособий, дидактических и наглядных материалов, стендов, конспектов уроков, сценариев мероприятий, создания фонов, текстур, шаблонов, страниц сайтов, коллажей, рамок, и для других целей сохраним сгруппированный объект как векторную иллюстрацию на прозрачном фоне.

Процесс создания иллюстрации веточки красной смородины с листьями представлен также в формате скринкастов.

Часть 1. Рассмотрены этапы создания иллюстрации вишни в программе MS Office PowerPoint

<https://disk.yandex.ru/d/Im1LwiBlFeDwrg>

Часть 2. Рассмотрены этапы создания иллюстрации вишни в программе MS Office PowerPoint

<https://disk.yandex.ru/d/tD1R0mVpipS9DQ>

Часть 3. Рассмотрены этапы создания иллюстрации вишни в программе MS Office PowerPoint

[https://disk.yandex.ru/d/2GHRmgv\\_oRT3dQ](https://disk.yandex.ru/d/2GHRmgv_oRT3dQ)

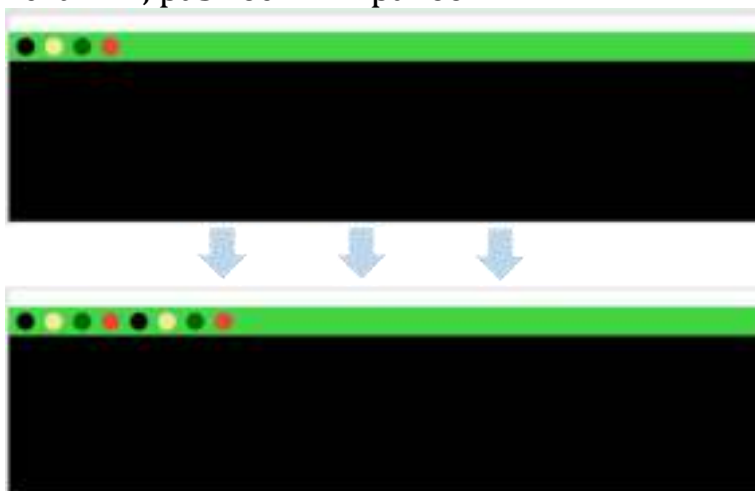
### **ПРИМЕР 3. СОЗДАНИЕ РАСТИТЕЛЬНОГО ЛЕНТОЧНОГО (ПОЛОСНОГО) ОРНАМЕНТА С ЛИСТЬЯМИ И ЯГОДАМИ ВИШНИ**

Используя иллюстрации, полученные в двух предыдущих примерах, сконструируем орнамент, образованный мотивами, содержащими веточки, листья и ягоды вишни, изменяя фон и встраивая дополнительные элементы оформления. Приступая к работе, добавим новый пустой слайд в существующую презентацию, вставим стандартную фигуру «Прямоугольник», изменим цвет на черный, границы – прозрачные. Скопируем прямоугольник, изменим цвет на светло-жёлтый, вставим еще раз прямоугольник, уменьшим его высоту и цвет на светло-зеленый.



*Рисунок 46*

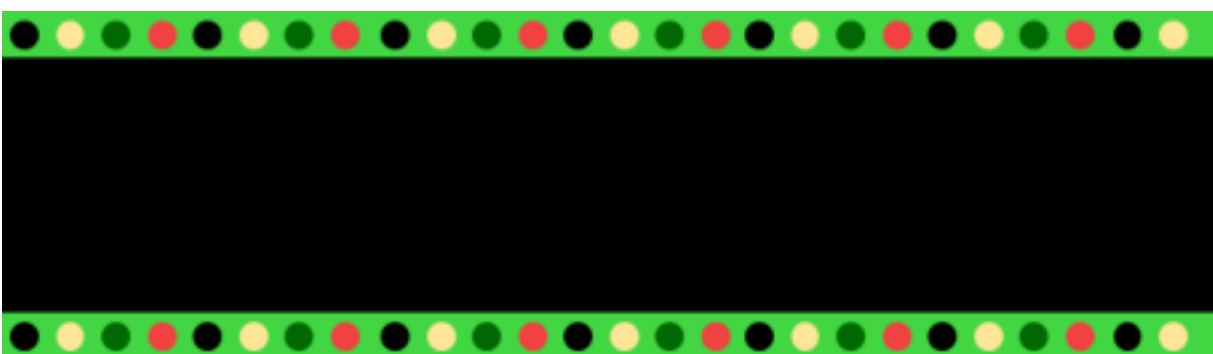
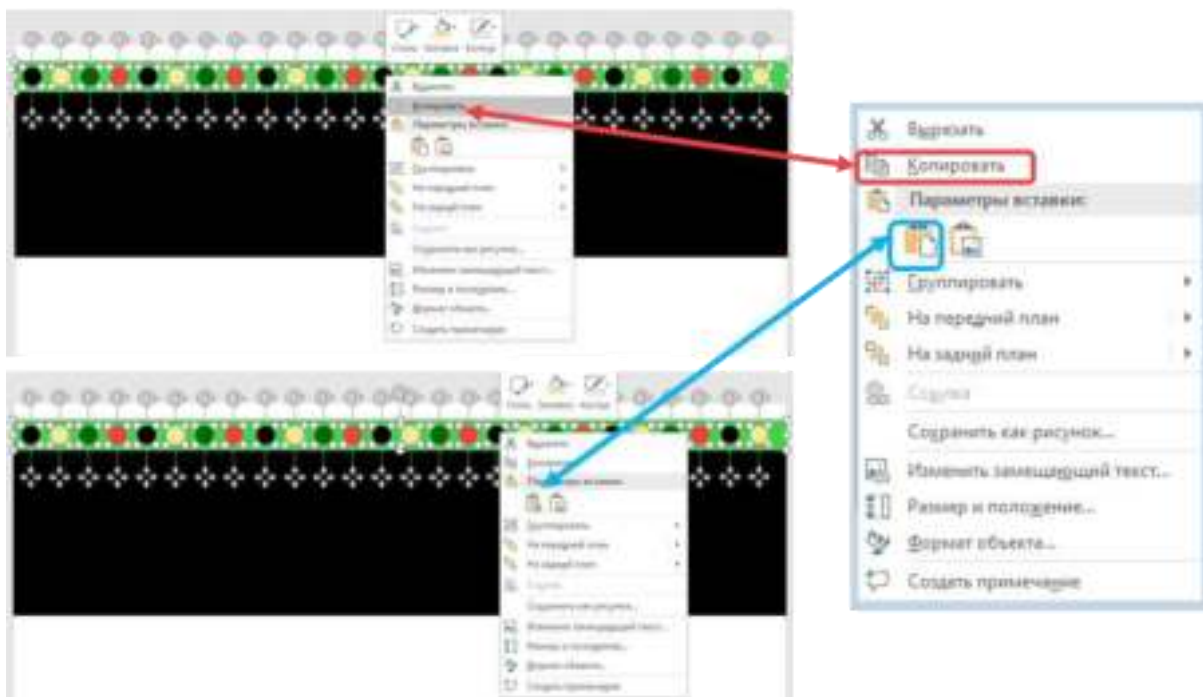
Вставим стандартную фигуру «Овал», изменим цвет на черный, откорректируем размер и расположение окружности, используя маркеры, отображаемые при выделении объекта на серединах сторон и в углах. Скопируем окружность, вставим три раза, изменим цвет каждой на светло-желтый, зеленый, красный соответственно. Скопируем четыре окружности, вставим, разместим правее.



*Рисунок 47*



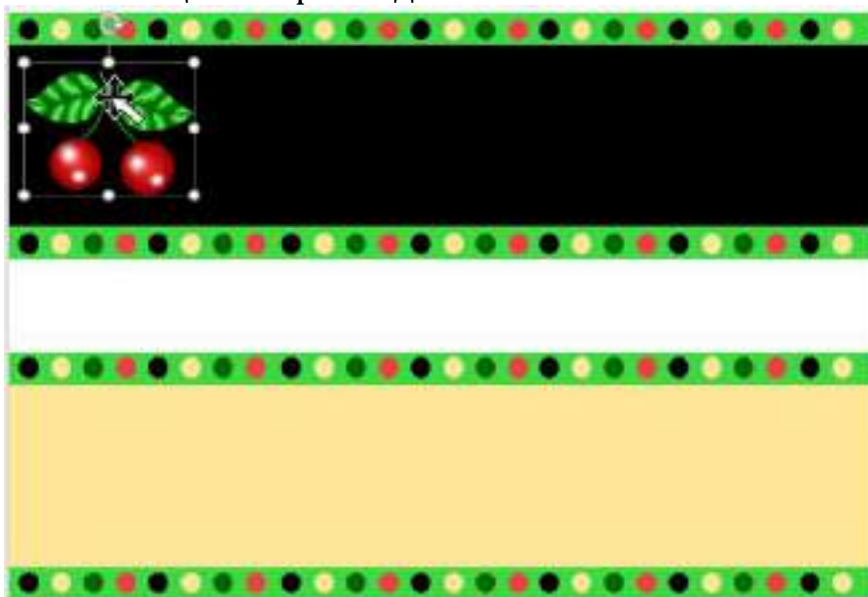
Скопируем восемь окружностей, вставим два раза, разместим правее так, чтобы они заполнили всю зеленую полосу. Выделим зеленую полосу и все окружности, расположенные на ней, скопируем, вставим и разместим под черным прямоугольником.



**Рисунок 48**

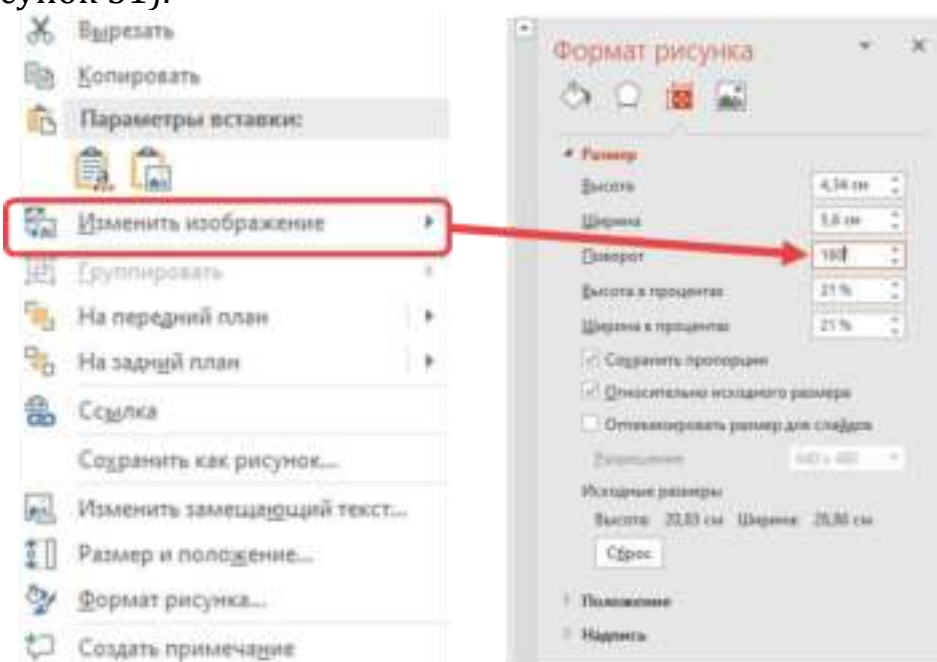
Вставим еще два раза группу объектов, состоящую из зелёной полосы и цветных окружностей, разместим над и под светло-жёлтым прямоугольником. Добавим в область черного прямоугольника иллюстрацию вишни с веточками и листьями, как показано на рисунке 49. При необходимости, выделяя картинку с помощью маркеров, появляющих-

ся в углах и на серединах сторон, осуществим изменение размеров. Для удобства перемещения рисунка воспользуйтесь четырёхнаправленной стрелкой, появляющейся при выделении левой кнопкой мышки.

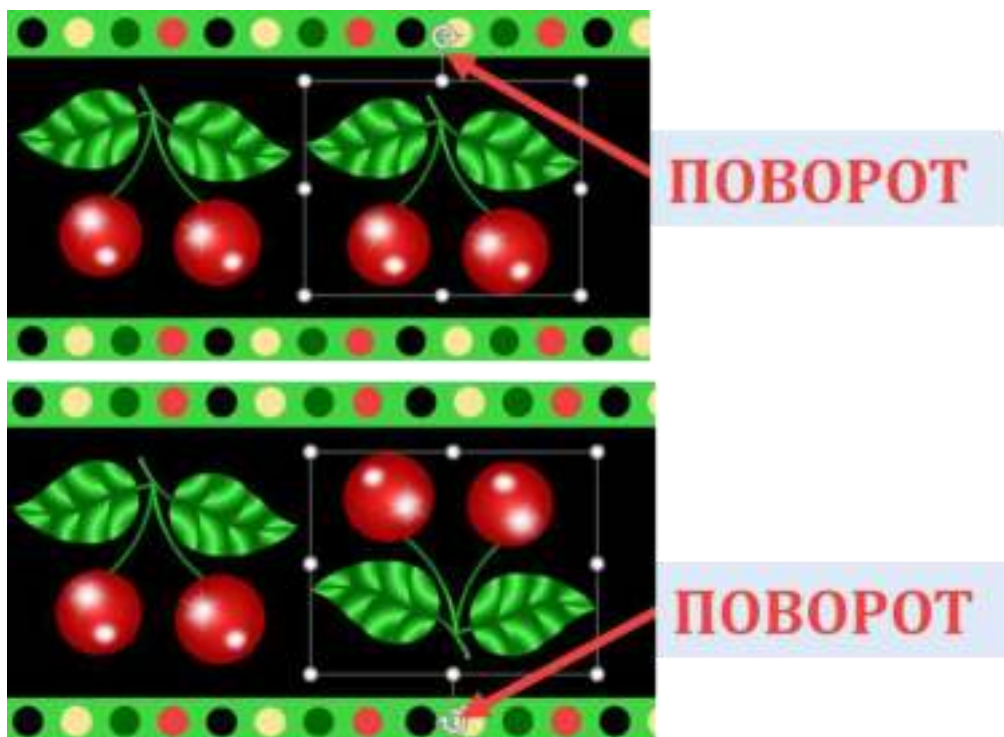


**Рисунок 49**

Скопируем уменьшенную иллюстрацию вишни, вставим и повернём по часовой или против часовой стрелки на 180 градусов так, чтобы листья оказались внизу, ягоды – вверх. Можно, подведя указатель к рисунку с ягодой, вызвать нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выбрать «Изменить изображение», указать значение 180 градусов для параметра «Поворот» (Рисунок 50). Другой способ: выделить нажатием левой кнопки мышки рисунок с вишней, используя отображаемый маркер с изображением круговой стрелки, осуществить поворот (Рисунок 51).

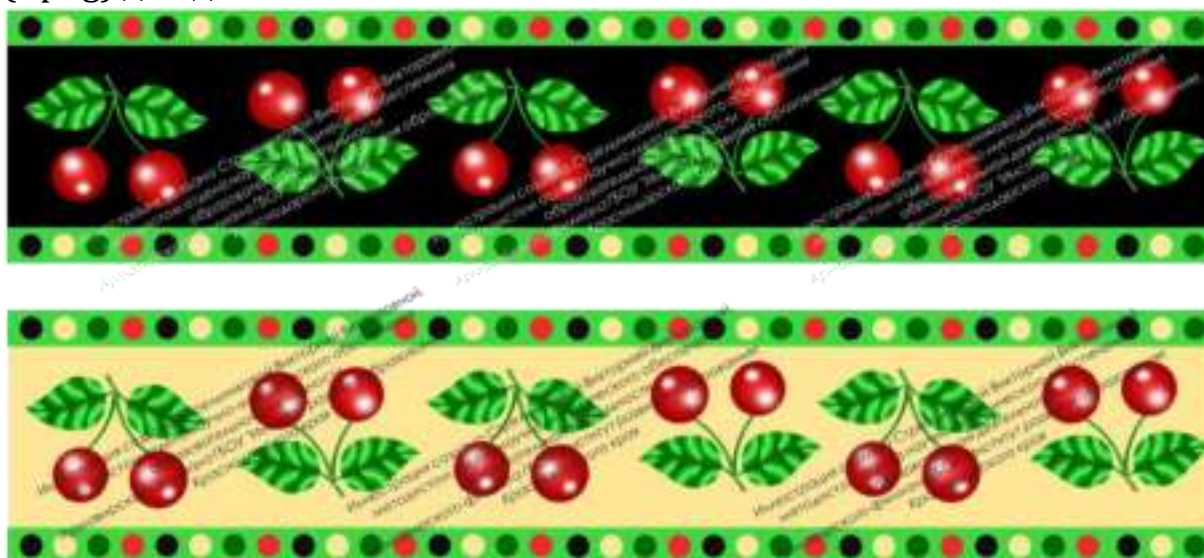


**Рисунок 50**



*Рисунок 51*

Скопируем две иллюстрации вишни, вставим на черный прямоугольник, переместим, расположив правее, создавая ленточный орнамент. Аналогично скопируем четыре картинки вишни, вставим, размещая на светло-желтом прямоугольнике. Все элементы, образующие ленточные орнаменты, можно сгруппировать рассмотренными ранее способами и сохранить как изображения в формате Portable Network Graphics (\*.png) для дальнейшего использования.



*Рисунок 52*

Самостоятельно и дополнительно Вы можете создать центрические (обрамляющие) орнаменты, конструируя их из полученных ранее иллюстраций вишен и веточек красной смородины, используя в качестве основы стандартную фигуру с названием «Круг. Прозрачная заливка».





Рисунок 53

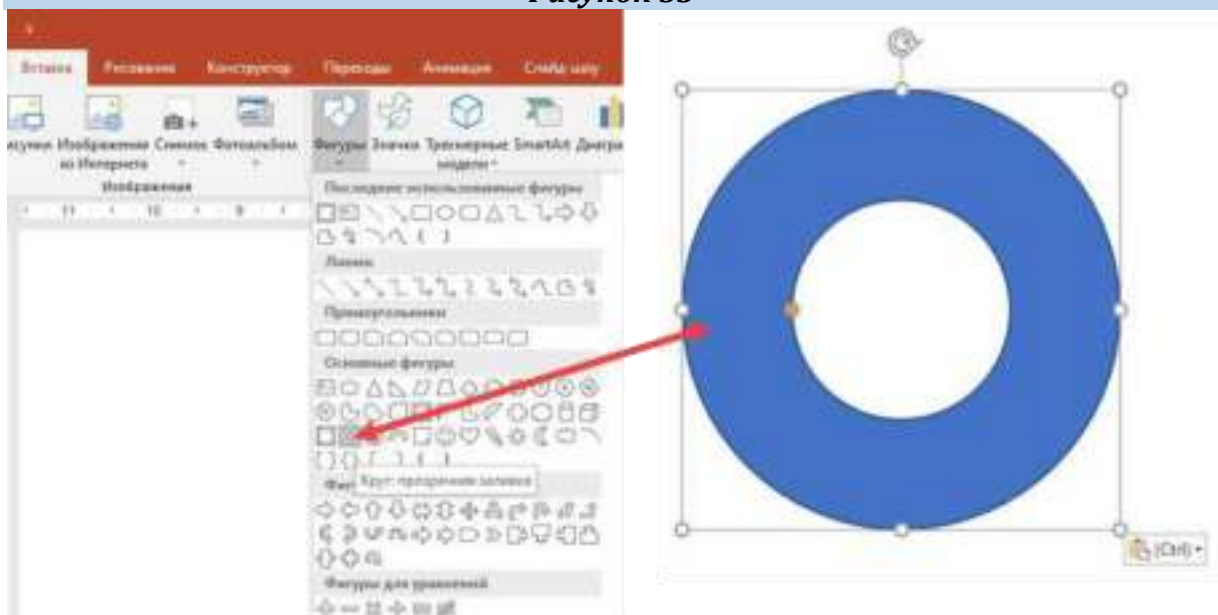
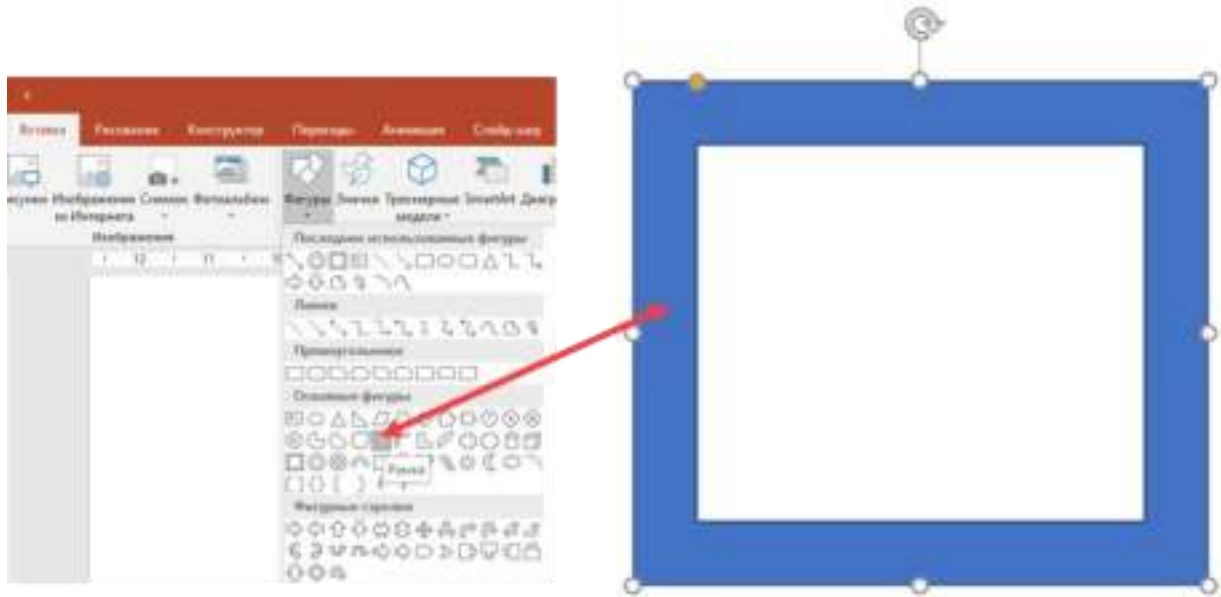


Рисунок 54

Можно сконструировать также серию прямоугольных рамок с орнаментами, используя стандартную фигуру «Рамка».



**Рисунок 55**

Для изменения размера, поворота рамки воспользуемся маркерами, отображаемыми в углах и на серединах сторон, светло-оранжевым круглым маркером, расположенным на середине стороны. При перемещении данного маркера осуществляется регулировка толщины рамки.



**Рисунок 56**





Рисунок 57



Рисунок 58

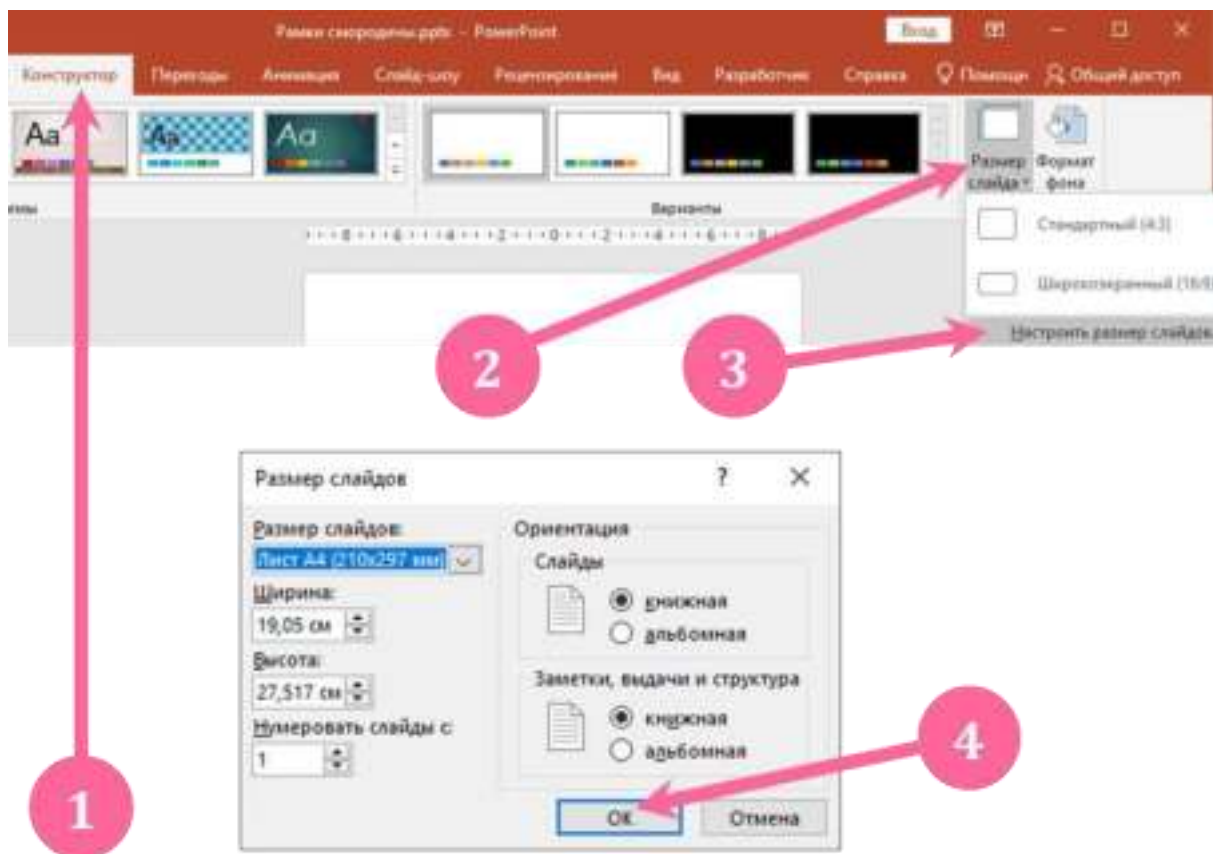




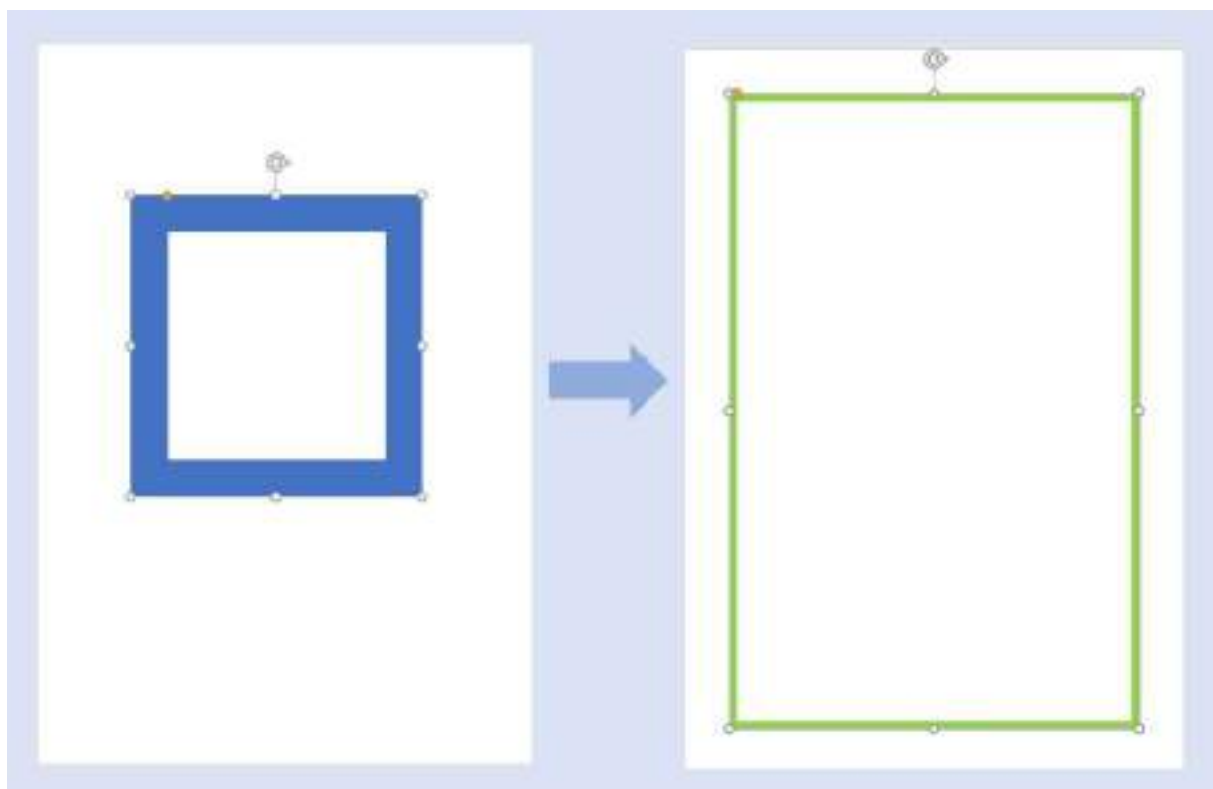
Рисунок 59

#### **ПРИМЕР 4. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ ДЕКОРАТИВНЫХ РАМОК С ЛИСТЬЯМИ И ЯГОДАМИ СМОРОДИНЫ**

Используя иллюстрации (веточки красной смородины, листьев, вишен), полученные в примерах 1, 2, сконструируем прямоугольные декоративные рамки, предварительно создав новую презентацию. Добавим пустой слайд, перейдем на вкладку «Конструктор», выберем «Размер слайда», «Настроить размер слайдов». В открывшемся диалоговом окне укажем: ориентация слайдов «Книжная», размер слайдов: Лист А4 (210×297мм), нажмём кнопку «ОК» (Рисунок 60). Добавим на слайд стандартную фигуру – рамку. С помощью маркеров, отображаемых в углах и на сторонах рамки при её выделении, изменим толщину, высоту, ширину рамки, разместив её на пустом слайде, ориентируя горизонтально, как показано на рисунке 61. Выделяя рамку, обратимся на вкладке «Формат» к пункту «Заливка фигуры», выберем цвет – «светло-зеленый», контур – прозрачный (нет контура).



**Рисунок 60**



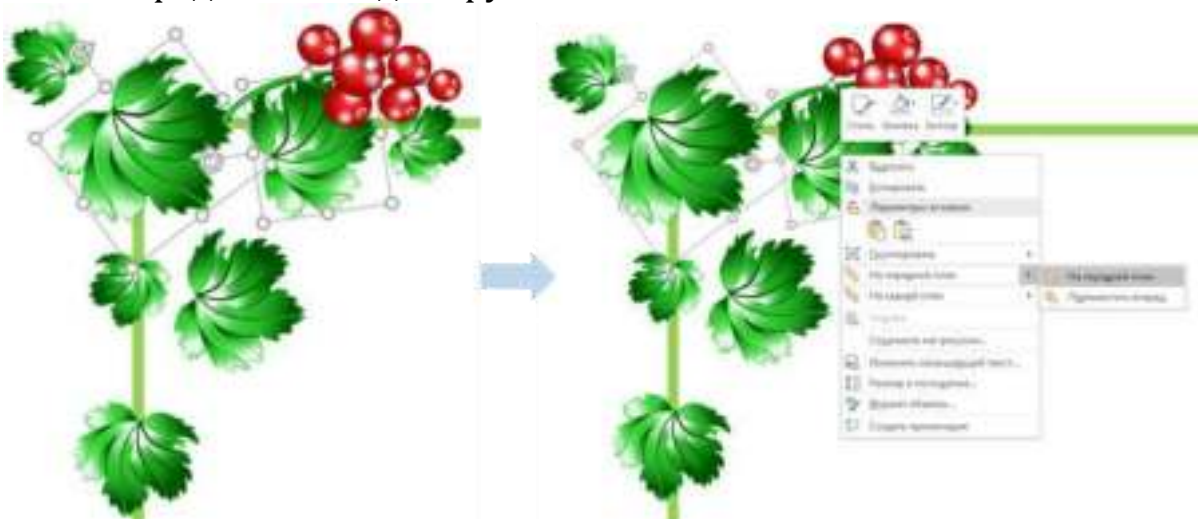
**Рисунок 61**

Вставим на слайд с рамкой иллюстрацию листа смородины, полученную в примере 1. С помощью маркеров, отображаемых в углах и на сторонах добавленной картинке, при её выделении изменим размер, не нарушая пропорций, повернём изображение и разместим около левого верхнего угла рамки. Аналогично добавим еще несколько листьев путем копирования, вставки, изменения размеров, поворотов и перемещений, конструируя уголок, как показано на рисунке 62.



**Рисунок 62**

Вставим на слайд иллюстрацию веточки с ягодами смородины, как картинку; уменьшим размер изображения, осуществим поворот, перенесем на передний план два крупных листа.

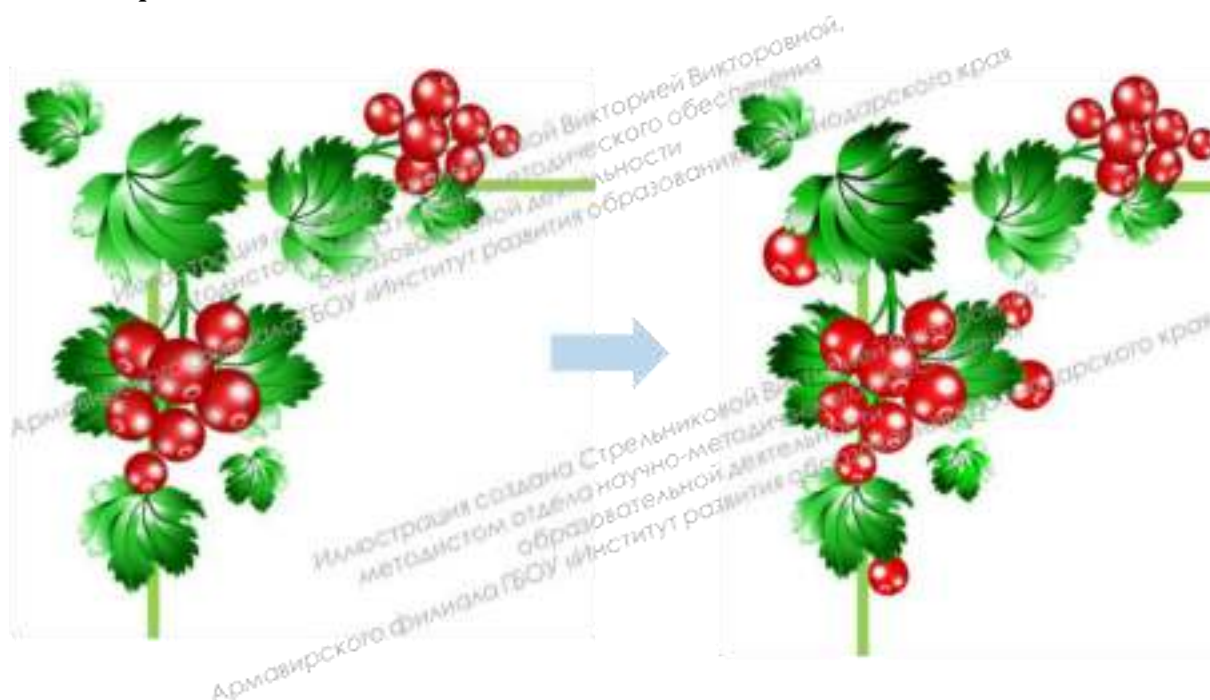


**Рисунок 63**

Скопируем иллюстрацию уменьшенной веточки с ягодами смородины, вставим еще раз, ее расположение Вы можете подобрать самостоятельно. Аналогично добавим несколько отдельных ягод и разместим их на слайде, формируя растительно-ягодную композицию. При необходимости осуществляйте перемещение отдельных объектов на передний план, в зависимости от замысла, вызывая контекстное меню к выделенному объекту. Обращаясь к вкладке «Формат», выделяя предварительно рисунок с ягодами, измените настройки яркости, контрастности, работая с параметрами настройки рисунка. Отдельные листья можно сделать более контрастными, яркими. Например, на рисунке 64 показаны эти изменения. Помните о том, что, находящееся ближе к нам

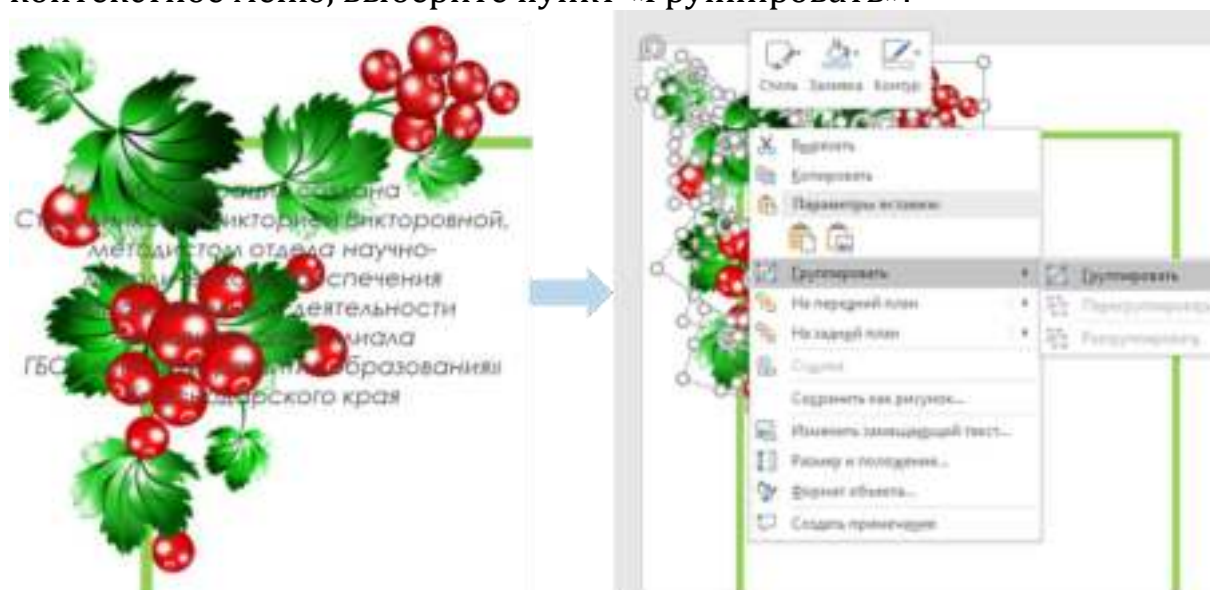


должно выглядеть более четким, а то, что располагается на заднем плане, – менее контрастным, даже расплывчатым. Применение этого известного правила позволяет получить более яркую, стилизованную иллюстрацию с заданными акцентами.



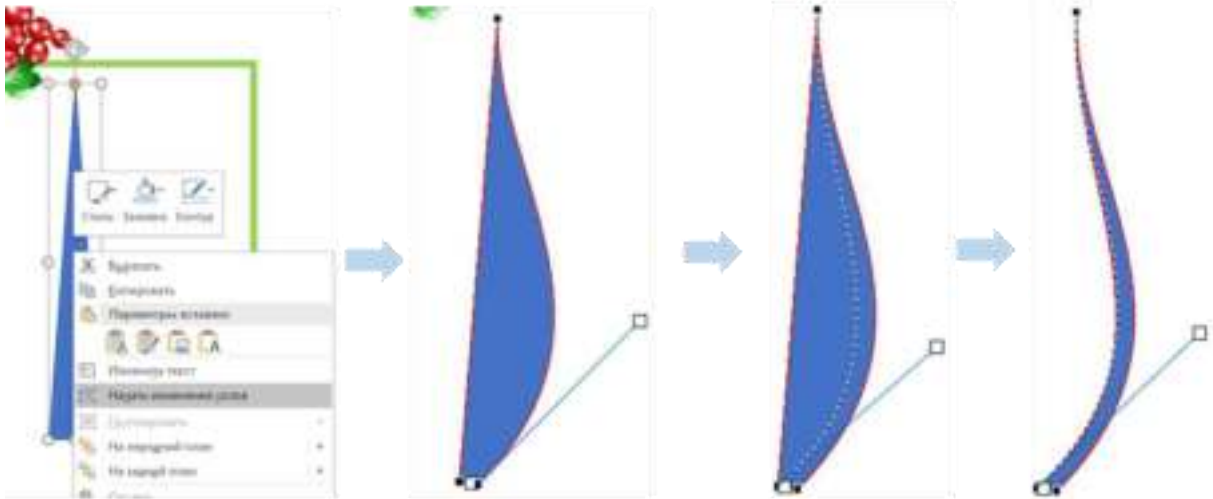
**Рисунок 64. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна**

Скопируем иллюстрацию веточки, полученную в примере 1, вставим на слайд, уменьшим и добавим к листьям в соответствии с рисунком 65. Сгруппируем все объекты, образующие композицию, расположенную в левом верхнем углу рамочки: ягоды, листья, веточки. Для группирования объектов выделите их, вызовите нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выберите пункт «Группировать».



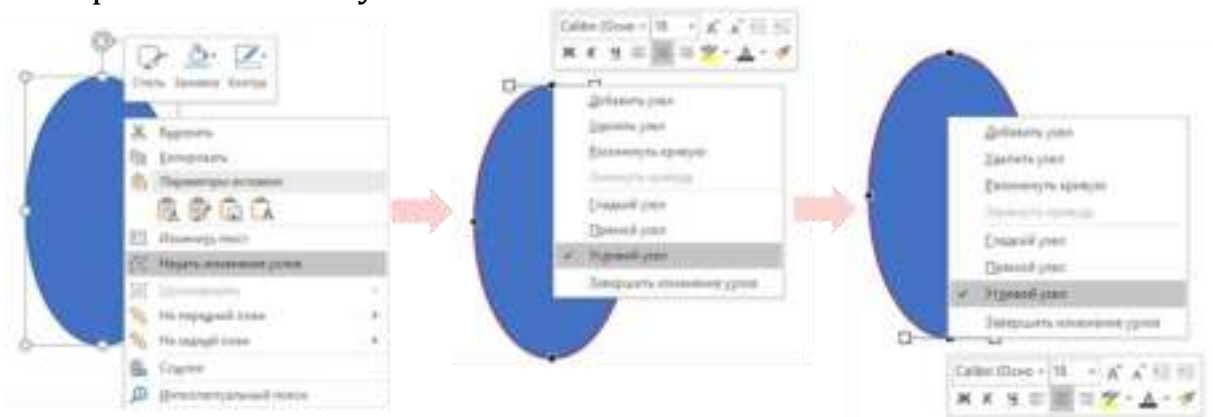
**Рисунок 65**

Создадим дополнительный элемент оформления: новую веточку с листьями, вставив стандартную фигуру – равнобедренный треугольник. Выделив треугольник, вызовем нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выберем – «Начать изменение узлов», преобразуем контур, получая изогнутые линии, управляя появляющимися маркерами и рычажками.



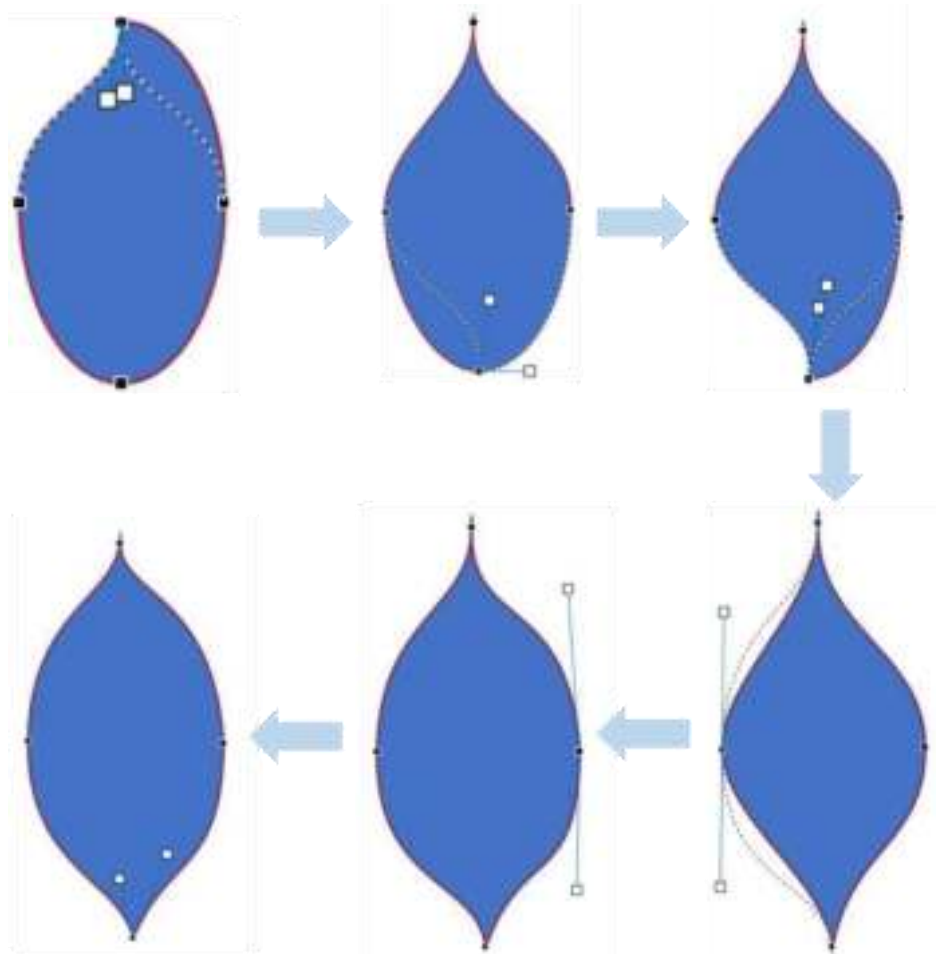
**Рисунок 66**

Вставим на слайд стандартную фигуру – «Овал», выделим, вызовем нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выберем – «Начать изменение узлов», преобразуем овал в пользовательскую форму – листок, симметричный относительно вертикали. Выделим верхний узел, вызовем нажатием правой кнопки мышки – «Угловой узел», выделим нижний узел, аналогично вызовем контекстное меню и выберем – «Угловой узел».



**Рисунок 67**

С помощью рычажков к узлам и маркеров преобразуем контур, получая форму – листок. Уменьшим созданный новый листок, переместим его к области веточки, скопируем, вставим два раза, формируя композицию. Скопируем веточки и вставим два раза, добавим несколько листьев.



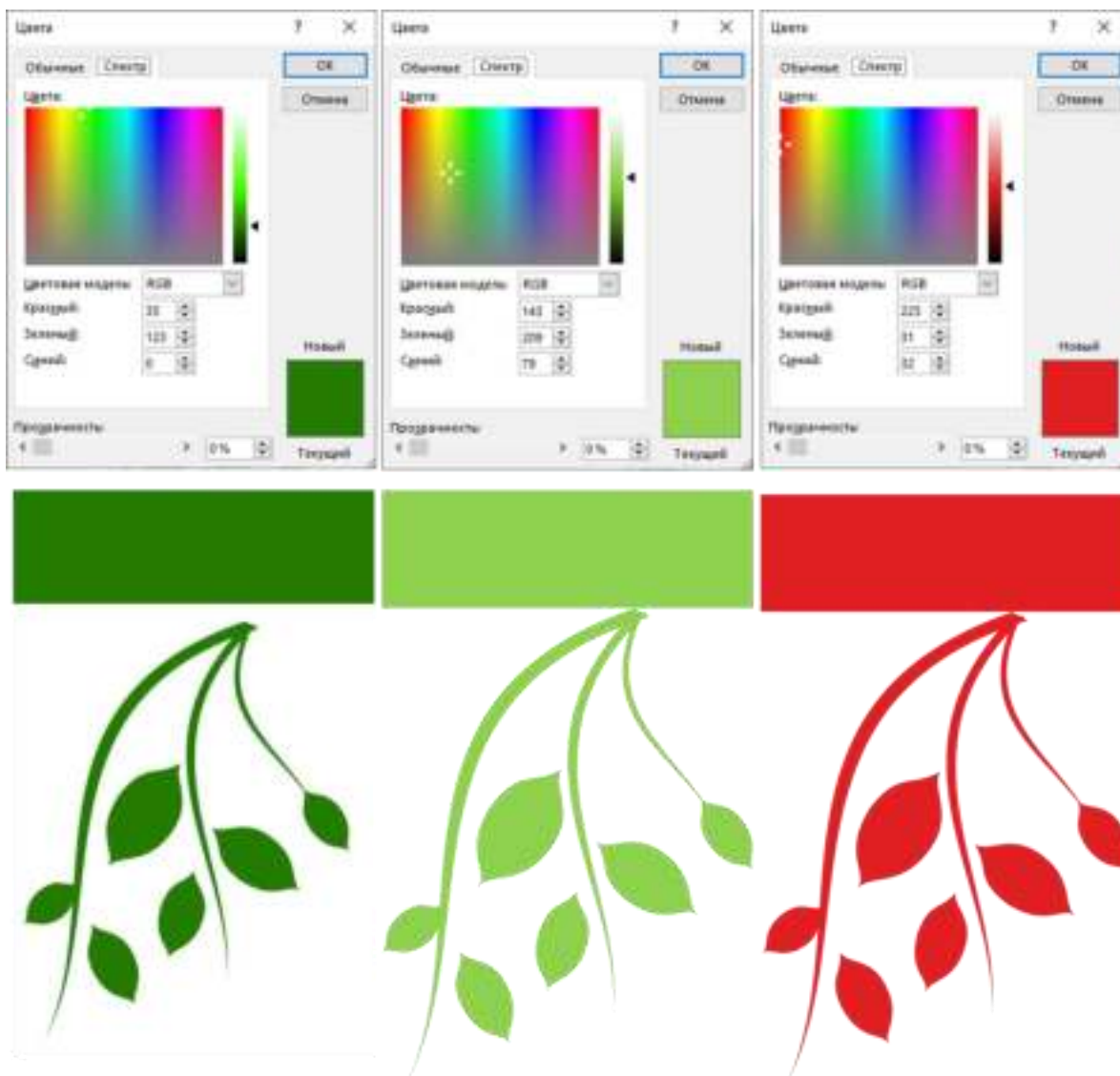
**Рисунок 68**



**Рисунок 69**

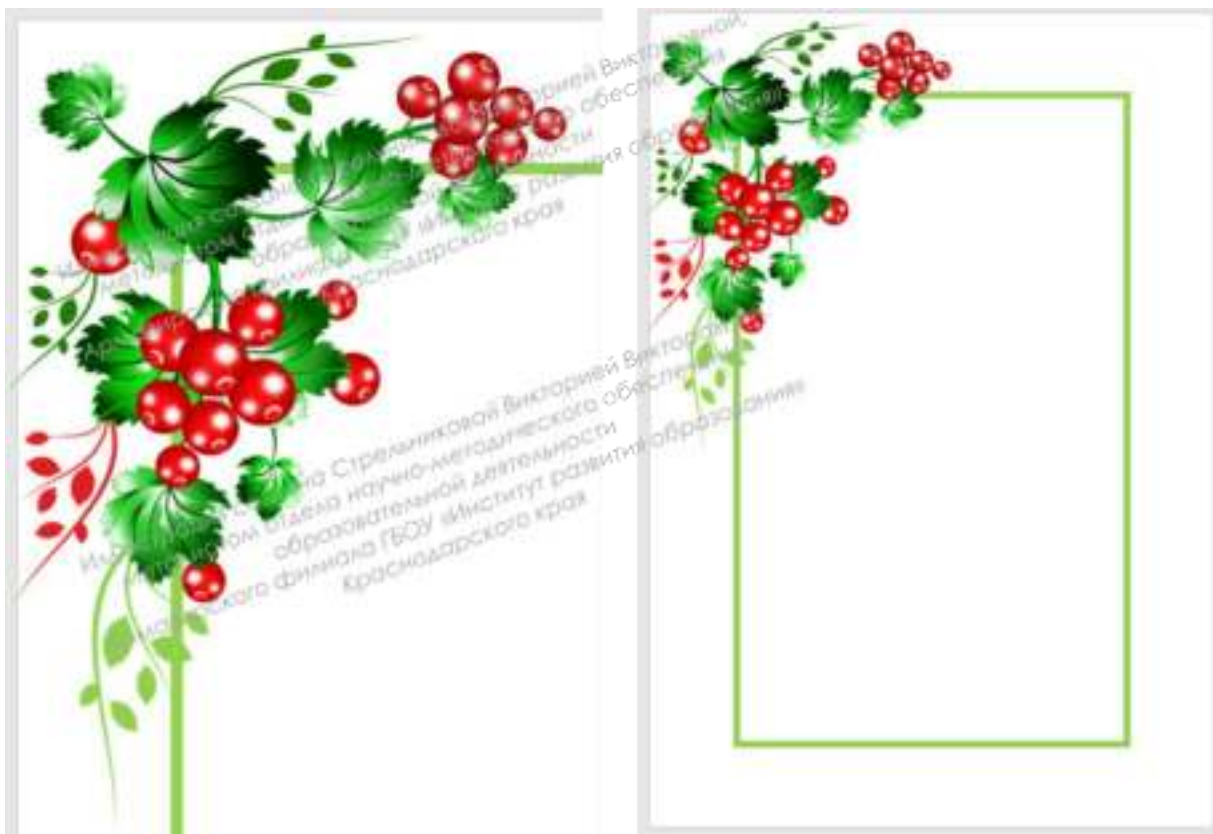
Сгруппируем композицию, полученную из пользовательских контуров – веточек и листьев, вызвав нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выбрав пункт «Группировать». Скопируем группу элементов, вставим на слайд два раза, изменим цветовые настройки для каждой группы в соответствии с рисунком 70: установим прозрачность линий фигур сразу для всех элементов каждой из трех групп, получая темно-зеленую, светло-зеленую, тёмно-красную веточки.





**Рисунок 70**

Цветовые значения для первой группы веточек следующие: красный (35), зеленый (123), синий (0); для второй группы веточек: красный (143), зеленый (209), синий (79); для третьей группы веточек: красный (225), зеленый (31), синий (32). Вы можете самостоятельно подобрать цветовые оттенки. Переносим полученные веточки трех цветов, размещая их около ягодно-растительного уголка, дополняя композицию новыми элементами. С помощью маркеров, отображаемых в углах и на сторонах добавленных картинок, при выделении каждой по отдельности изменим размер, не нарушая пропорций, повернём изображение и разместим около левого верхнего угла рамки, как показано на рисунке 71. Выделим все объекты, образующие ягодно-растительный уголок, не включая в область выделения рамку, нажатием правой кнопки мышки вызовем контекстное меню, укажем пункт «Группировать». Для равномерного уменьшения без деформирования рисунка вызовем контекстное меню и выберем пункт «Размер и положение» (Рисунок 72).

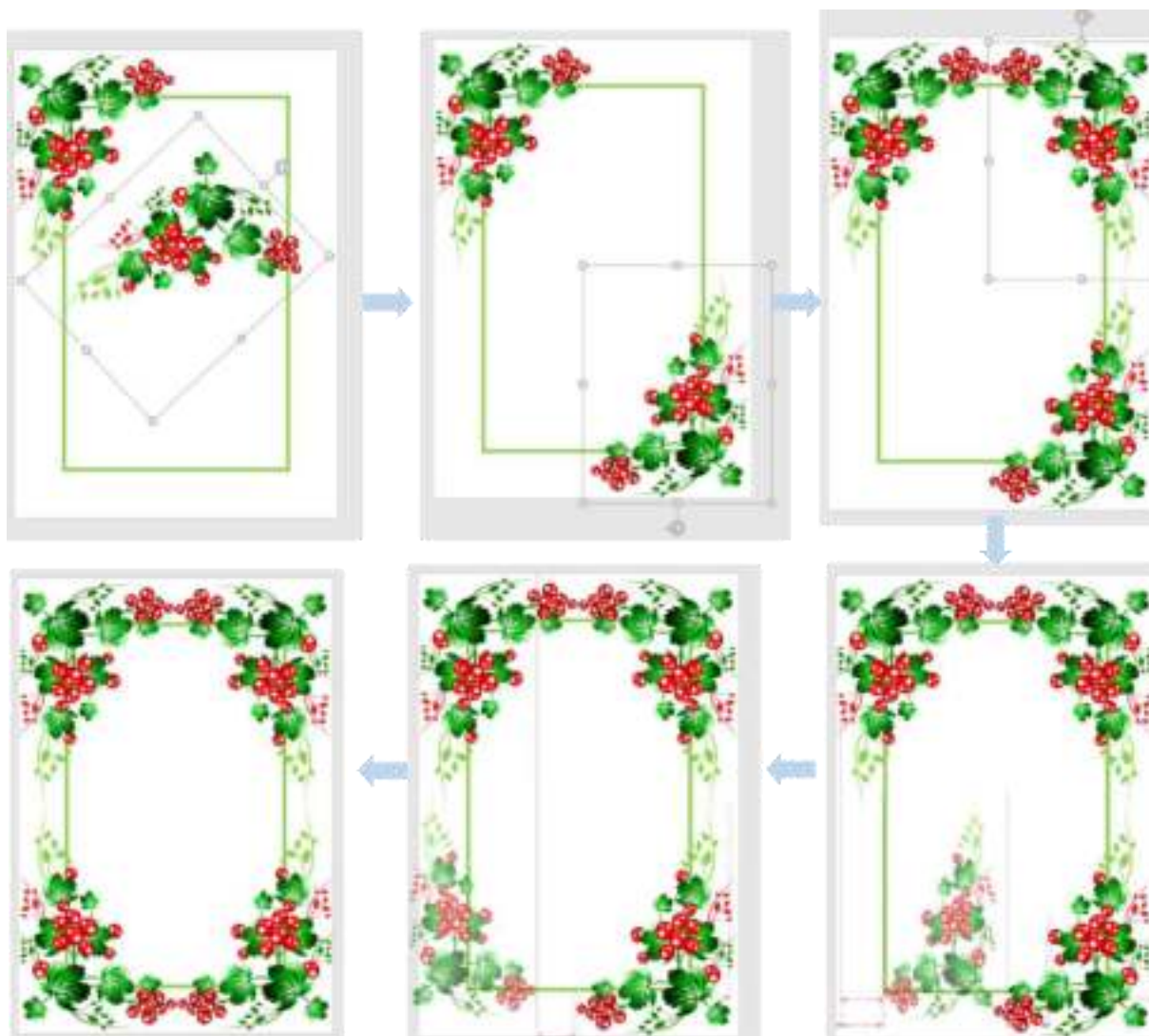


**Рисунок 71**



**Рисунок 72**

В открывшемся окне «Формат рисунка» уменьшим значение одного из параметров: ширины или высоты с сохранением пропорций. Скопируем уменьшенный уголок, вставим его три раза на слайд, разместим около трех незаполненных углов рамки соответственно, поворачивая при необходимости, выполняя отображение слева направо с помощью управляющих маркеров, появляющихся в углах и на сторонах выделяемых объектов – рисунков. Основные этапы размещения уголков показаны на рисунке 73.

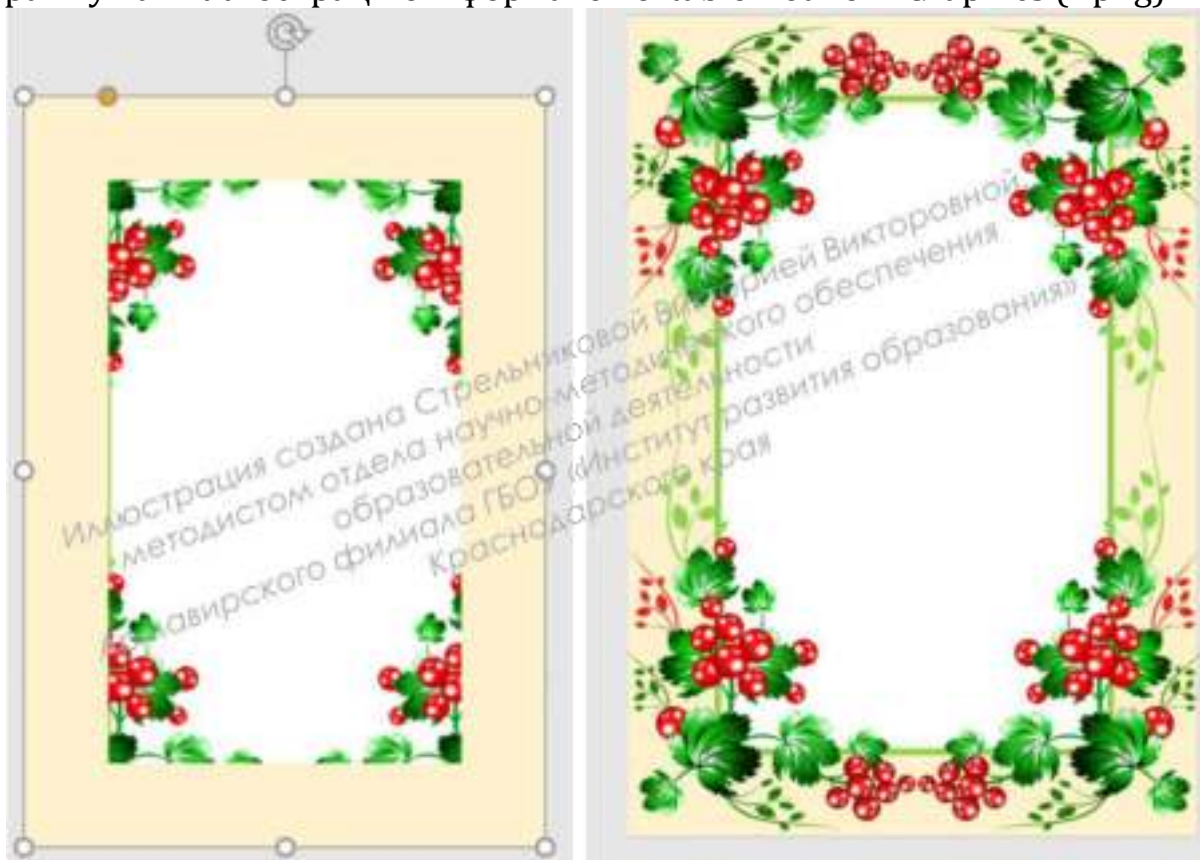


**Рисунок 73**

Четыре уголка и рамку можно сгруппировать, сохранить, как изображение на прозрачном фоне в формате Portable Network Graphics (\*.png). Полученную рамку удобно использовать в дальнейшем для размещения поверх фотографии, текста, рисунков, подготовки поздравительных открыток, благодарственных писем, грамот, оформления текст титульного листа обложки книги, пособия, проекта учащегося, как элемент фирменного стиля для блокнотов, писем. Инструкция по сохранению рисунка была рассмотрена в примере 1. Добавим к полученной рамке стандартный элемент – фигуру «Рамка», обратившись к вкладке «Вставка», отрегулируем толщину, размеры и расположение новой рамки так, чтобы её внутренние границы приблизительно совпадали с границами светло-зеленой рамки, размещенной на слайде первой, в данном четвертом примере. Для изменения рамки воспользуемся маркерами, расположенными на ее сторонах, в углах. Изменим цвет новой рамки на светло-желтый, границы установим прозрачными. Вызовем контекстное меню к светло-желтой рамке, выберем пункт «На задний



план». Сгруппируем все объекты данного слайда и сохраним новую рамку как иллюстрацию в формате Portable Network Graphics (\*.png).



**Рисунок 74**



**Рисунок 75**

Создадим копию слайда с рамкой, разгруппируем объекты, вызывая нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выбирая пункт «Группировать» - «Разгруппировать». Выделим светло-жёлтую рамку, находящуюся на заднем плане, изменим цвет на темно-синий, обращаясь к вкладке «Формат», «Заливка фигуры». Сгруппируем все объекты данного слайда, сохраним новую рамку как иллюстрацию в формате Portable Network Graphics (\*.png).

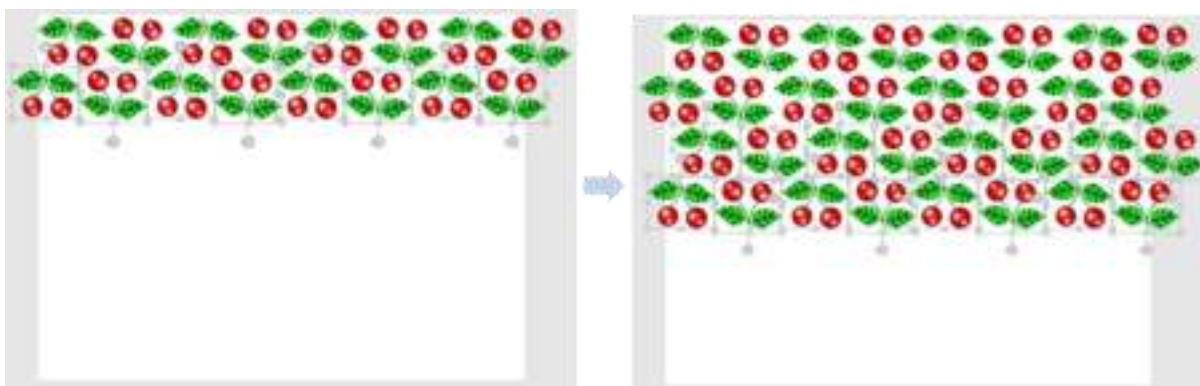
## ПРИМЕР 5. СОЗДАНИЕ ФОНОВ С ЯГОДНЫМИ И РАСТИТЕЛЬНЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

Создадим новый пустой слайд презентации, вставим на него в левый верхний угол иллюстрацию вишни, полученную в примере 2. Уменьшим изображение, скопируем, вставим, перевернем на 180 градусов, разместим рядом, как показано на рисунке 76. Скопируем сразу два изображения, вставим рядом, аналогично добавим копию четырех рисунков вишен, сокращая количество действий по копированию и вставке каждого рисунка.



*Рисунок 76*

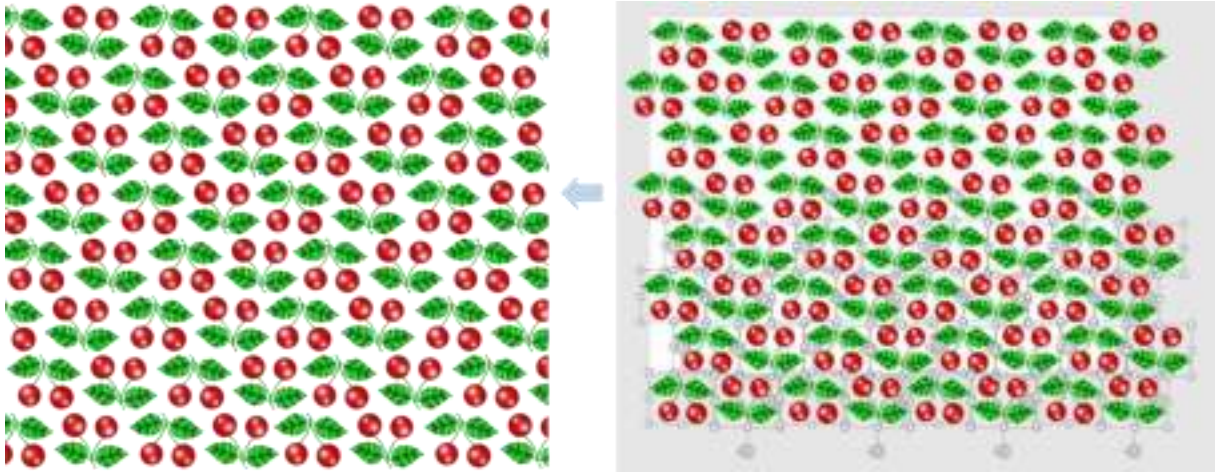
Выделим восемь иллюстраций вишен, скопируем, вставим и разместим под первым рядом восьми иллюстраций вишен в соответствии с рисунком 77.



*Рисунок 77*

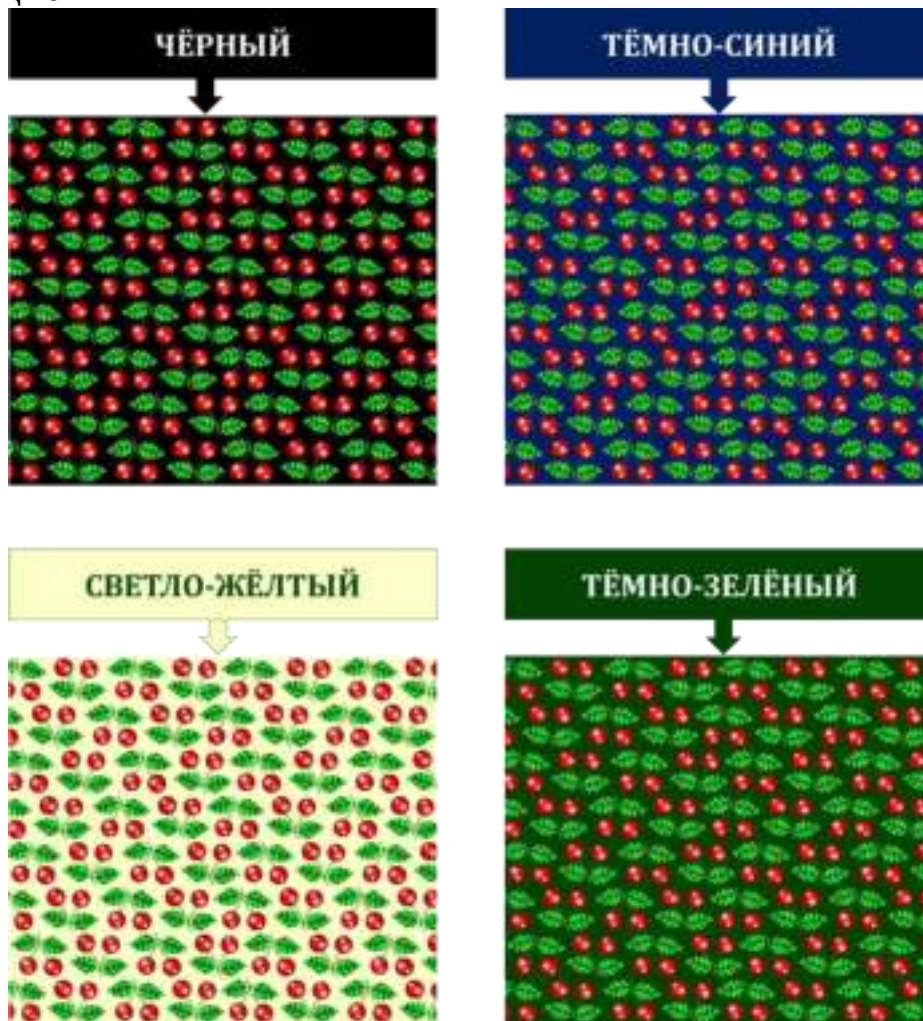
Скопируем два ряда добавленных на слайд иллюстраций вишен, вставим их под первыми двумя рядами. Аналогично выделим, скопируем и вставим ниже четыре ряда иллюстраций вишен, заполняя ими всю поверхность слайда. Выделим все элементы, размещенные на слайде, сгруппируем их и сохраним, как иллюстрацию в формате Portable Network Graphics (\*.png). Вставим сохраненное изображение на новый пустой слайд презентации, выделим картинку, на вкладке «Формат» выберем «Обрезать», с помощью отображаемых черных уголков или черных маркеров, расположенных на серединах сторон, удалим лишние элементы, производя обрезку по фигуре – «прямоугольник» (Рисунок 78).





*Рисунок 78*

Создадим четыре копии слайда с содержимым, вставим на каждый слайд стандартную фигуру – прямоугольник. Изменим каждый прямоугольник так, чтобы его ширина, высота и расположение совпадали с размерами группы из иллюстраций – вишен, прямоугольник отправим на задний план. Изменим цвета каждого из прямоугольников на следующие:

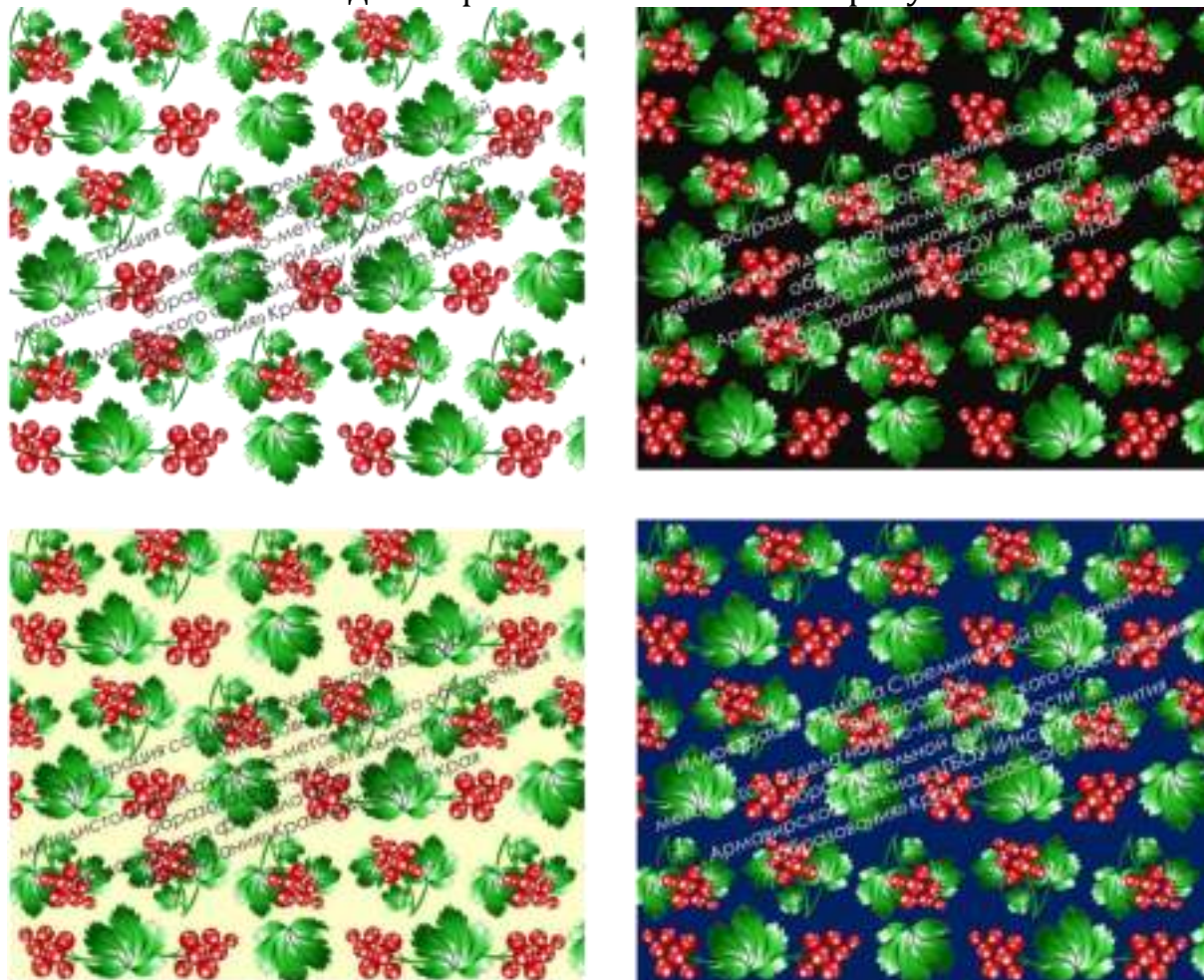


*Рисунок 79. Автор иллюстраций: Стрельникова Виктория Викторовна*



Сгруппируем фоны с иллюстрациями, сохраним каждый как картинку в формате Portable Network Graphics (\*.png).

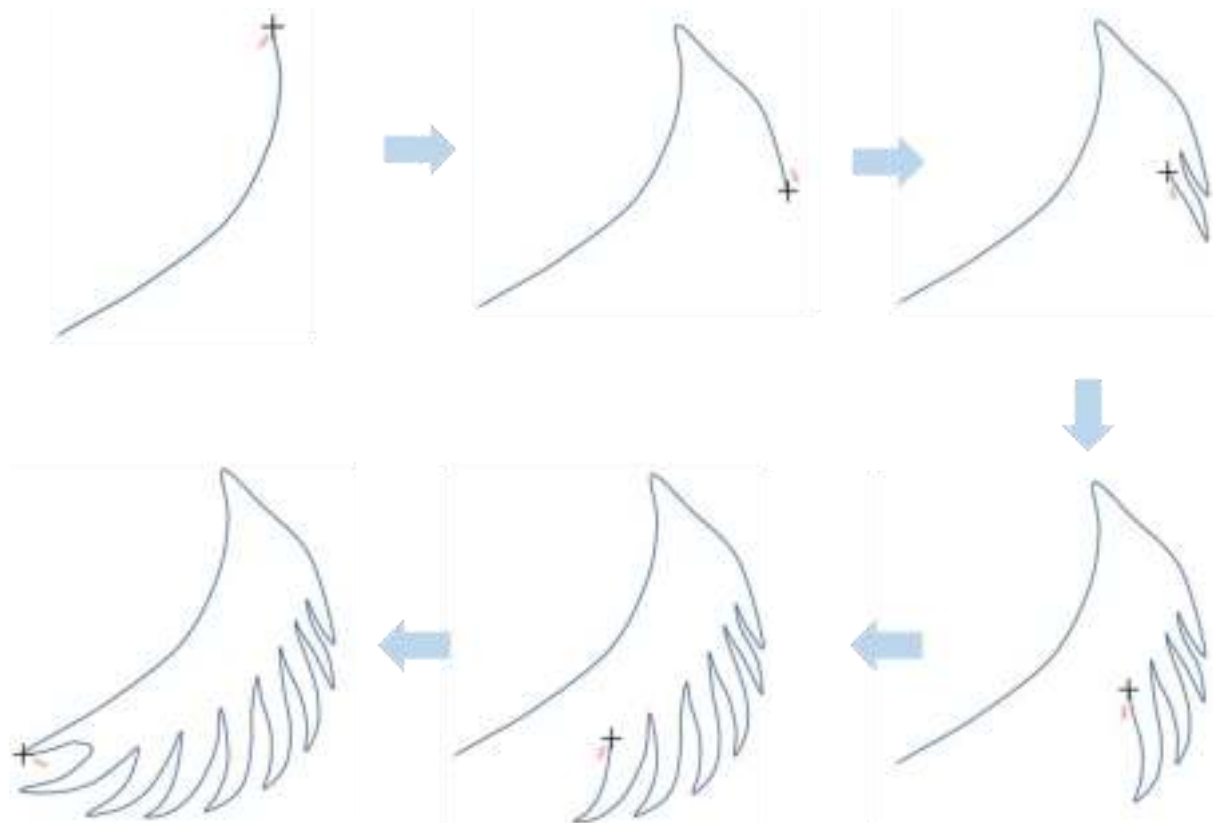
Аналогично создайте фоны в соответствии с рисунком 80.



*Рисунок 80. Автор иллюстраций: Стрельникова Виктория Викторовна*

## **ПРИМЕР 6. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ НОВОГОДНЕЙ ЁЛОЧКИ С ИГРУШКАМИ И УКРАШЕНИЯМИ**

Создадим новую презентацию с вертикально ориентированным пустым слайдом. На вкладке «Вставка» выберем «Фигуры», из категории «Линии» - «Кривая», образуем пользовательский замкнутый контур для ветви стилизованной ели. Подробная инструкция по получению замкнутого контура с помощью кривой линии была рассмотрена в примере 1. Таким образом, создавая замкнутый контур, необходимо вернуться к первой опорной точке и щелкнуть два раза левой кнопкой мышки. Этапы создания замкнутого контура для представлены на рисунке 81.

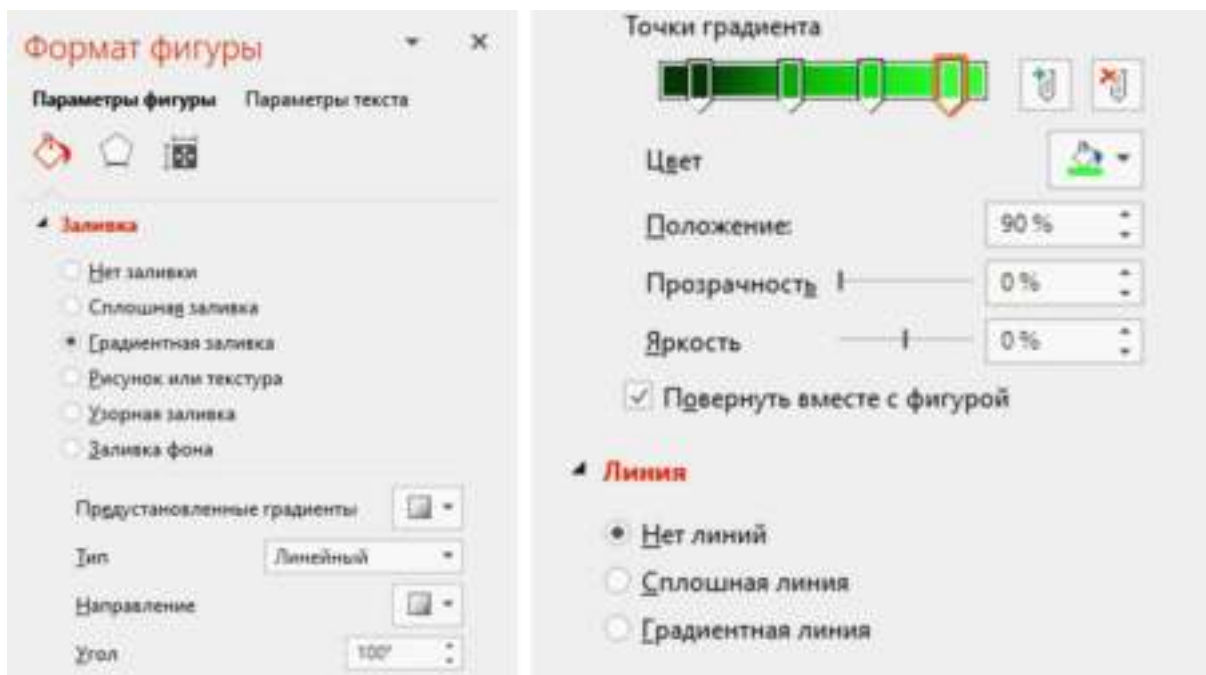


**Рисунок 81**

Используя полученный замкнутый пользовательский контур для ветви ели, добавим к нему градиентную заливку с четырьмя точками градиента (от светло-зелёного к тёмно-зелёному) в соответствии с рисунком 83, установим прозрачность линии контура.

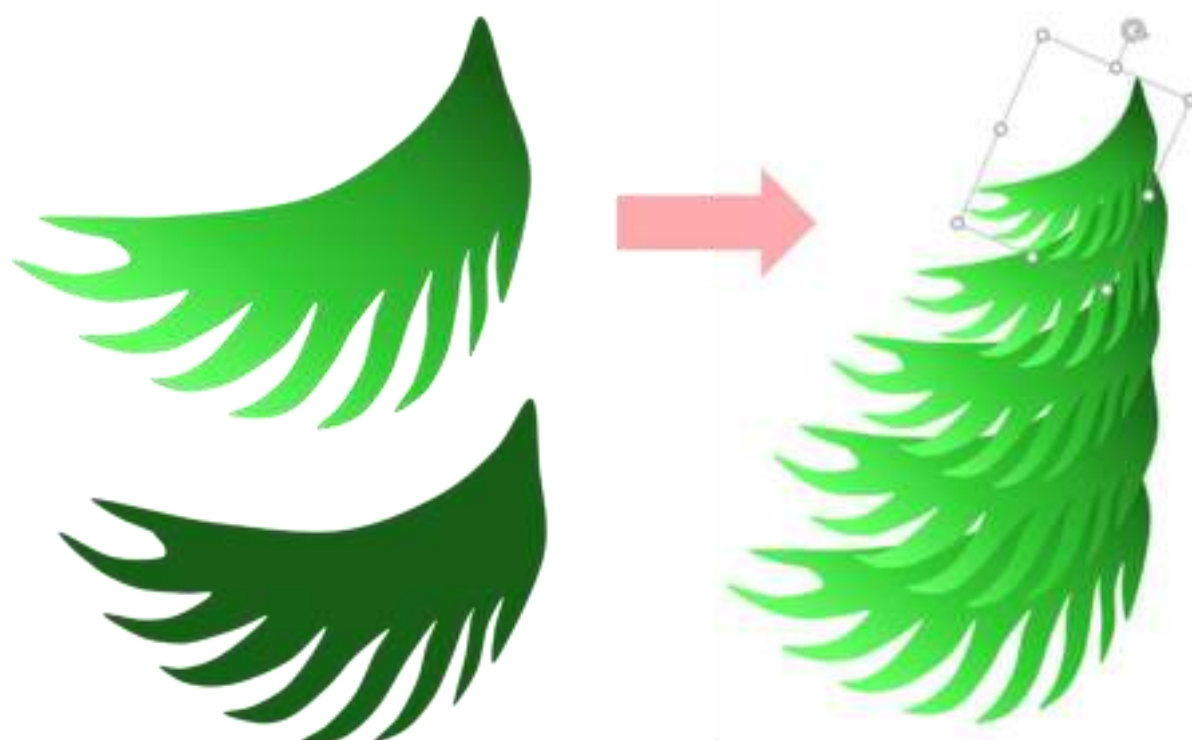


**Рисунок 82**



**Рисунок 83**

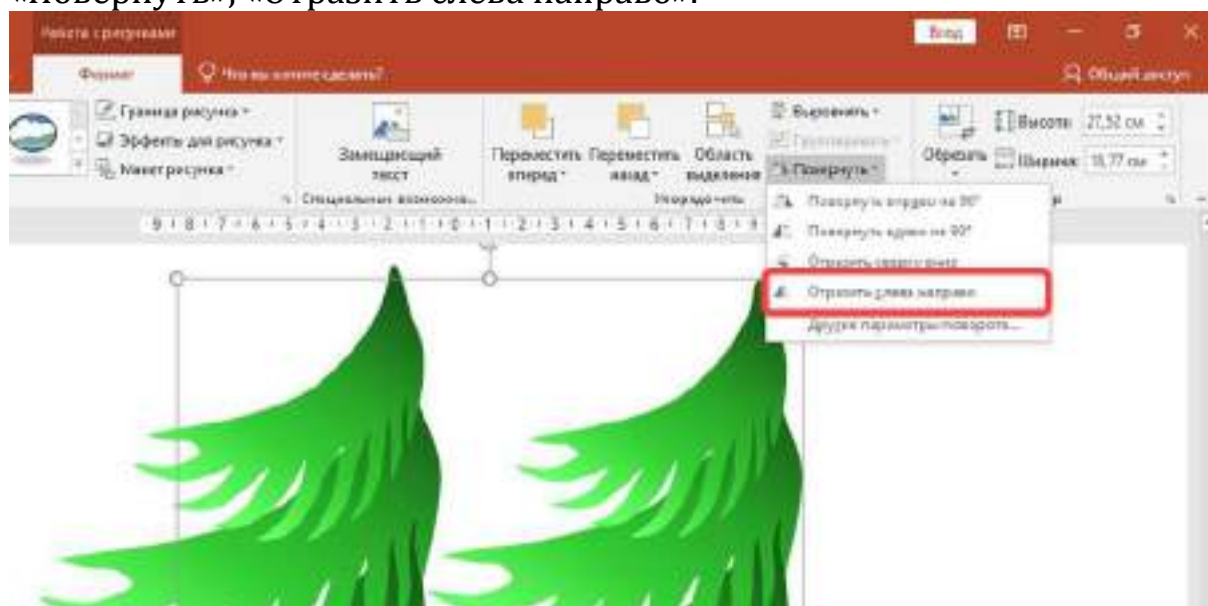
Скопируем пользовательский контур, вставим на слайд, изменим вариант заливки на тёмно-зелёный. Создадим четыре копии пользовательского контура с градиентной зелёной заливкой, уменьшим каждую и разместим на слайде в соответствии с рисунком 84, осуществляя поворот и пропорциональное изменение размеров, управляя маркерами, расположенными на сторонах и в углах контуров.



**Рисунок 84**



Сгруппируем пять ветвей, создадим копию, вставим на слайд как картинку, выполним отображение «слева направо», разместив справа. Для отображения выделенного объекта на вкладке «Формат» выбираем «Повернуть», «Отразить слева направо».



**Рисунок 85**



**Рисунок 86. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна**

Скопируем левый блок ветвей, вставим, уменьшив ширину, вставим ещё раз, отобразим слева направо в соответствии с рисунком 87.



**Рисунок 87. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна**

Ещё раз скопируем левый блок ветвей, вставим, уменьшим ширину, вставим, отобразим слева направо в соответствии с рисунком 88.



**Рисунок 88. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна**

Вставим шесть копий группы ветвей темно-зеленого цвета, сгруппируем, создадим копию, отобразим слева направо, отправим на задний план.



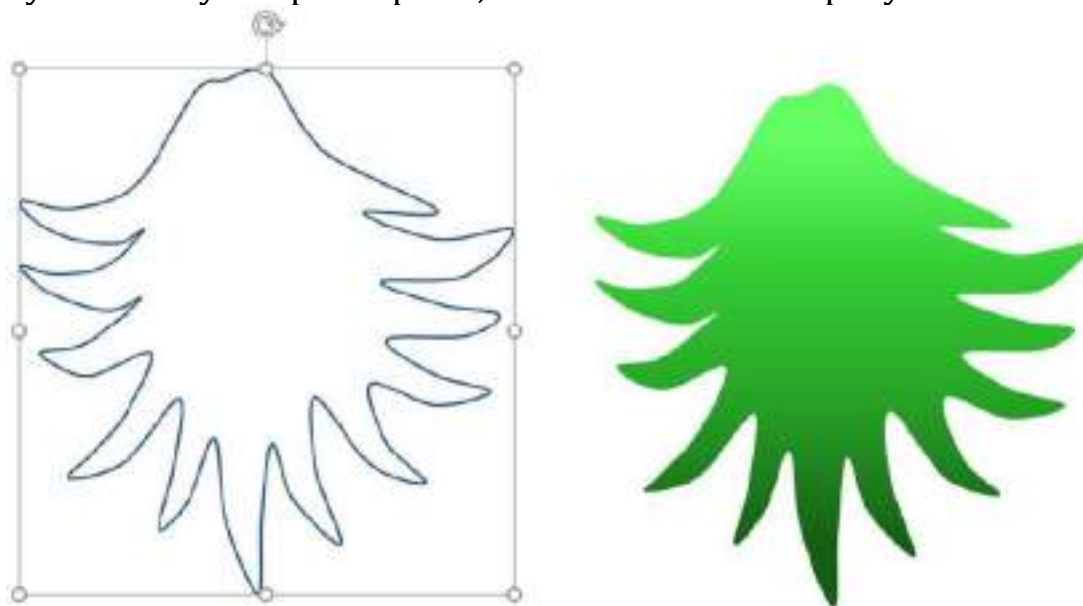
**Рисунок 89. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна**

Выделим левую и правую группу ветвей, расположенных в середине, изменим настройки яркости и контрастности, обращаясь к вкладке «Формат».



**Рисунок 90. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна**

Создадим новый замкнутый пользовательский контур, добавим градиентную заливку с параметрами, обозначенными на рисунке 83.



**Рисунок 91**

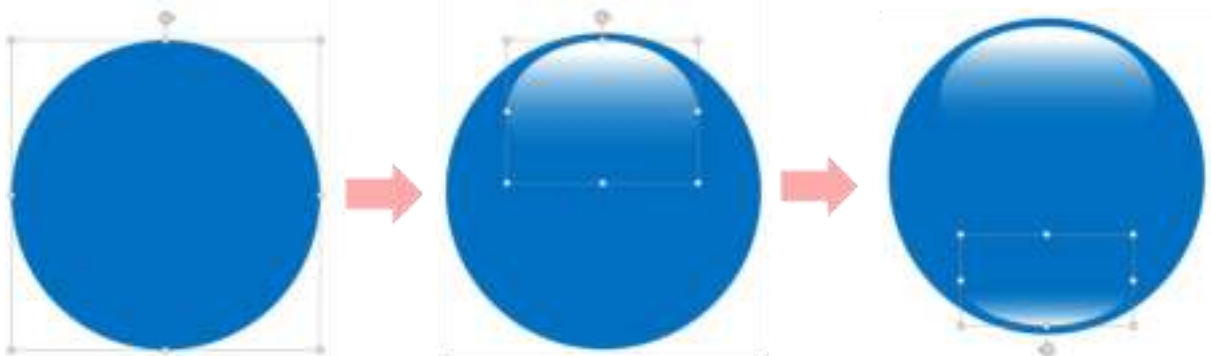


Создадим пять копий данного контура, разместив их на слайде в соответствии с рисунком 92.



**Рисунок 92. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна**

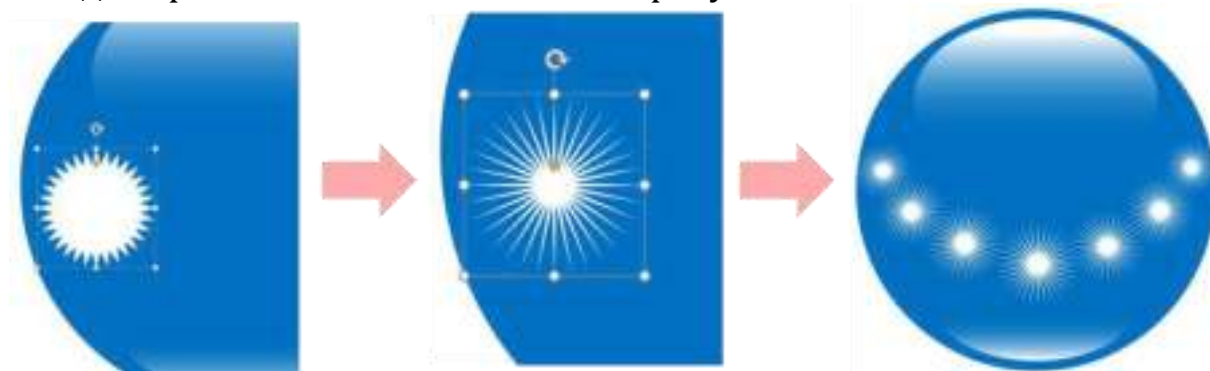
Вставим на новый пустой слайд презентации стандартную фигуру – «Овал», изменим цвет на синий, установим прозрачные границы, получая круг (ширина и высота должны быть одинаковыми). Создадим эффект блеска добавлением овалов с градиентными заливками.



**Рисунок 93**

Цвет первой точки градиента – «белый», цвет второй точки градиента – синий с прозрачностью 100%. Линии овалов – прозрачные. Добавим серию белых звездочек, декорирующую ёлочную игрушку – шар: вставим стандартную фигуру – 32-конечную звезду. С помощью круглого светло-оранжевого маркера изменим форму, приближая маркер к

центру, получая более тонкие лучики, создадим несколько копий звезды и разместим в соответствии с рисунком 94.



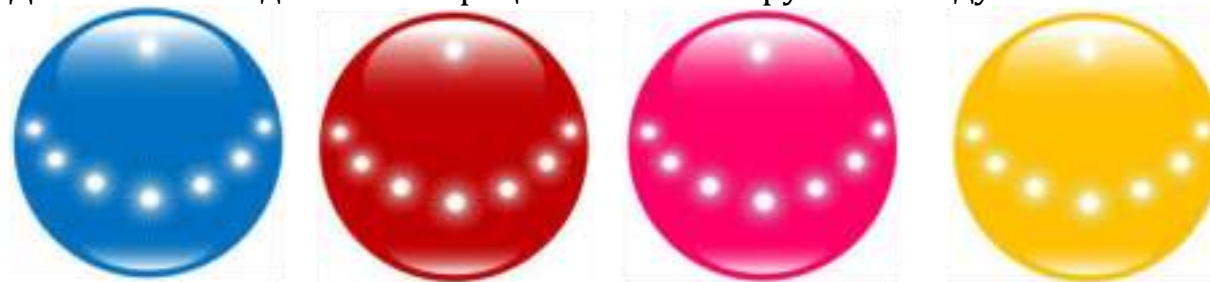
**Рисунок 94**

Копируя все объекты, образующие синюю ёлочную игрушку, вставим три раза для получения трёх копий, изменим цвета соответственно: на розовый, красный, жёлтый, получая еще три варианта иллюстраций ёлочных игрушек. Также необходимо произвести изменение цветов, образующих градиентные заливки.



**Рисунок 95**

Добавим к каждой иллюстрации ёлочной игрушки звезду:



**Рисунок 96**

Сгруппируем элементы, образующие каждую из четырёх ёлочных игрушек, создадим копии и разместим на слайде с ёлочкой (рисунок 92). Также копии иллюстраций ёлочных игрушек разместим на слайде с иллюстрацией ёлочки (рисунок 86). Размеры, расположение украшений можете определить самостоятельно. Сгруппируем все элементы, относящиеся к каждой иллюстрации ёлочки, сохраним изображения в формате Portable Network Graphics (\*.png) для дальнейшего использования.



*Рисунок 97. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна*

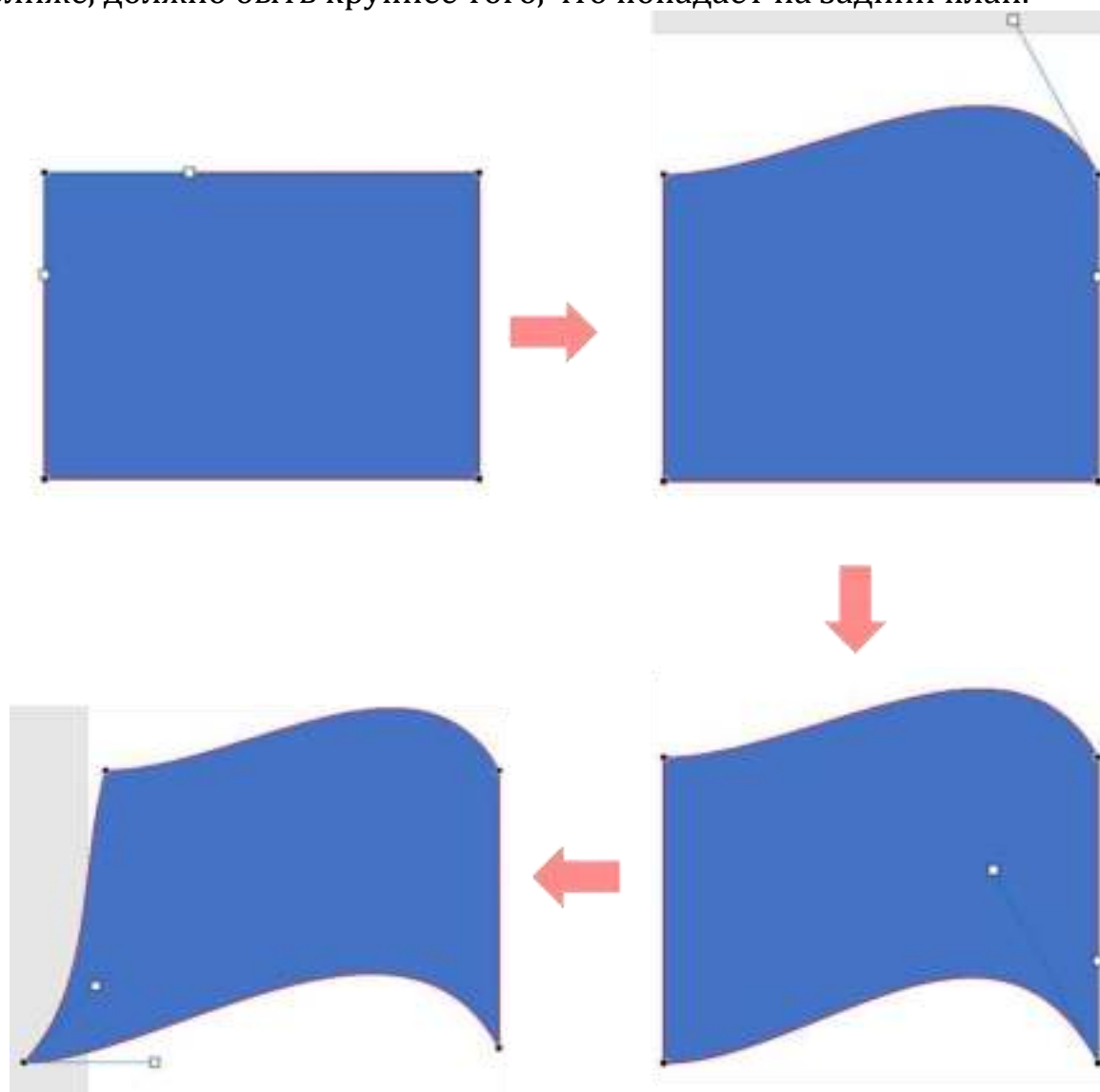


*Рисунок 98. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна*



## ПРИМЕР 7. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ КАНЦЕЛЯРСКИХ ПРИНАДЛЕЖНОСТЕЙ

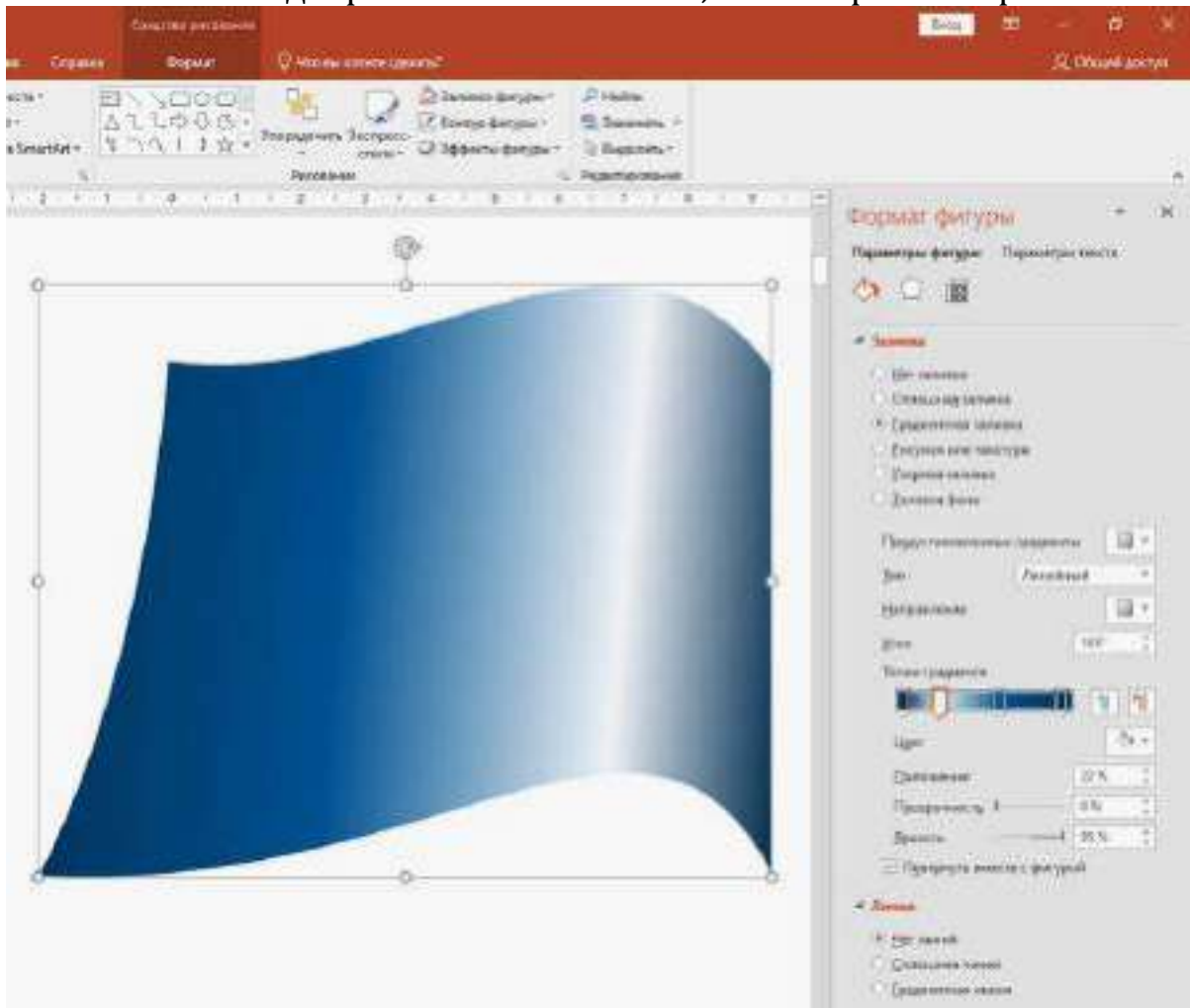
Создадим стилизованную иллюстрацию открытой книги с обложкой и несколькими страницами. На пустой слайд новой презентации добавим стандартную фигуру – «прямоугольник», отображая на линейке меню категорию «Вставка», «Фигуры». При выделении объекта вызовем нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выберем пункт «начать изменение узлов», с помощью отображаемых маркеров в углах и рычажков преобразуем контур так, чтобы он напоминал листок бумаги из книги. Следует учесть перспективу: то, что расположено ближе, должно быть крупнее того, что попадает на задний план.



**Рисунок 99**

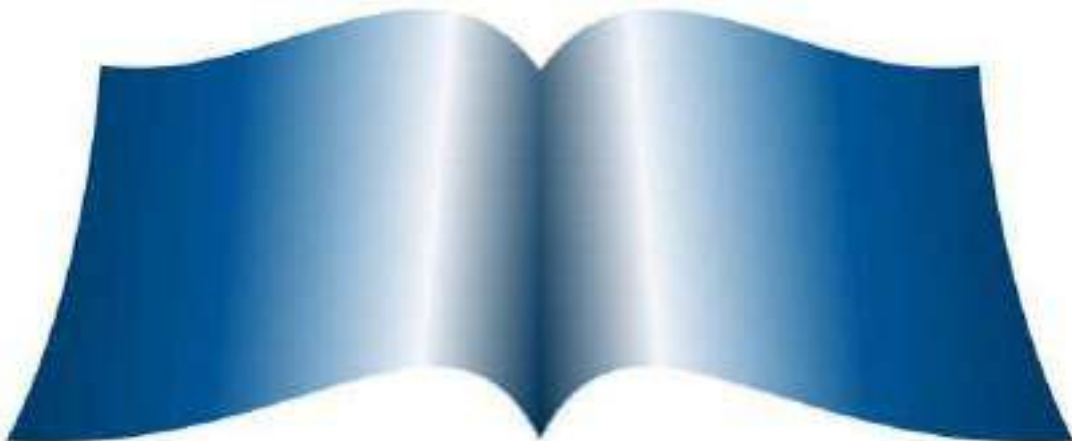
Изменим настройки заливки и линий нового полученного пользовательского замкнутого контура, выбирая на вкладке «Формат» - «Заливка фигуры», «Градиентная», «Другие градиентные заливки»:

линейный тип градиента, 4 точки градиента, без линий, в соответствии с рисунком 100. Обратите внимание на то, что выпуклая область страницы должна выглядеть светлее. Положение точек градиента и их оттенки можете подобрать самостоятельно, поэкспериментировать.



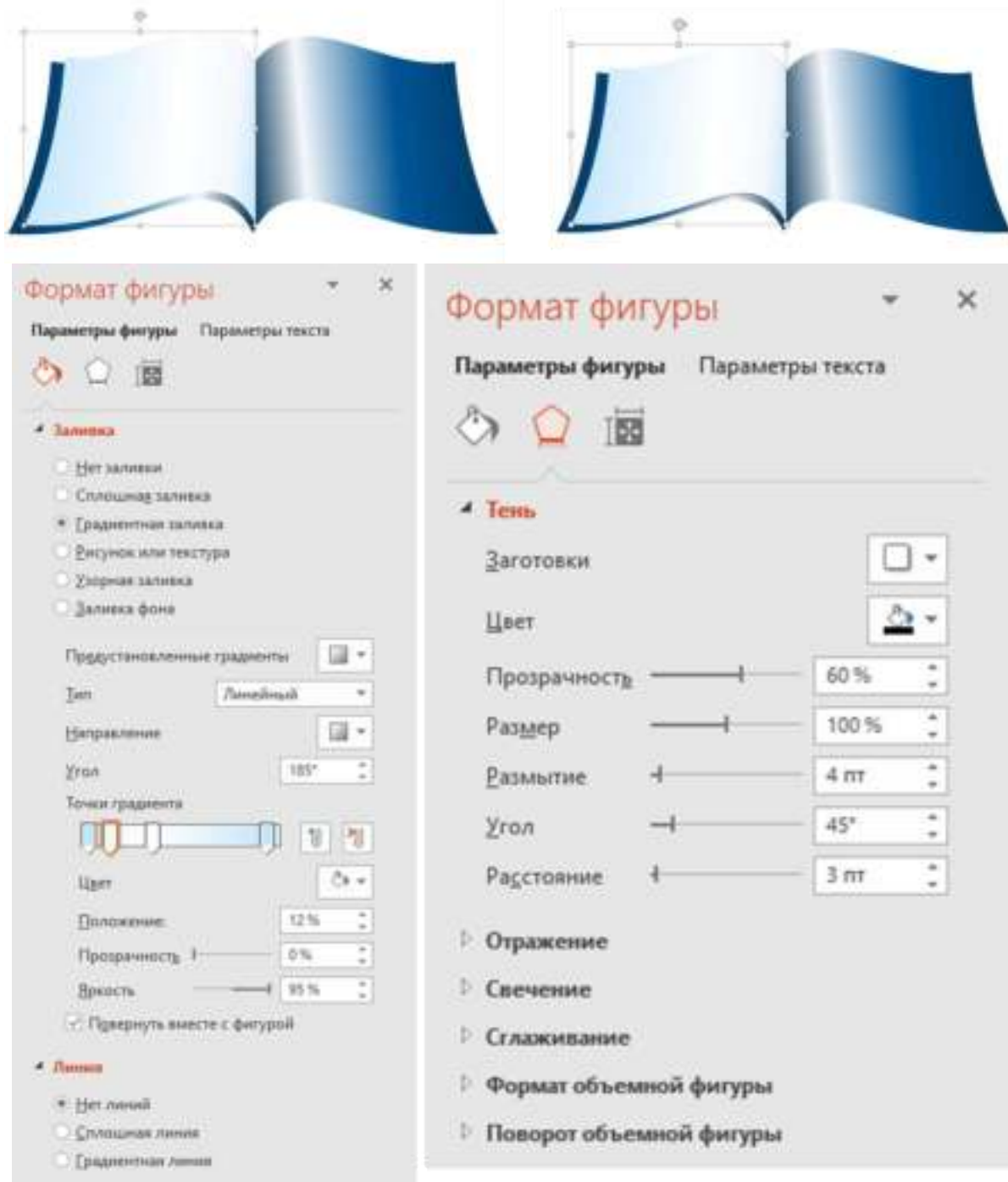
**Рисунок 100**

Создадим копию полученного листа, отобразим её слева направо и разместим рядом.



**Рисунок 101**

Создадим еще одну копию левого листа, переместим её вверх и изменим настройки для заливки в соответствии с рисунком 102. Добавим эффекты тени, выбрав на вкладке «Формат»: «Эффекты фигуры», «Тень», «Варианты тени».

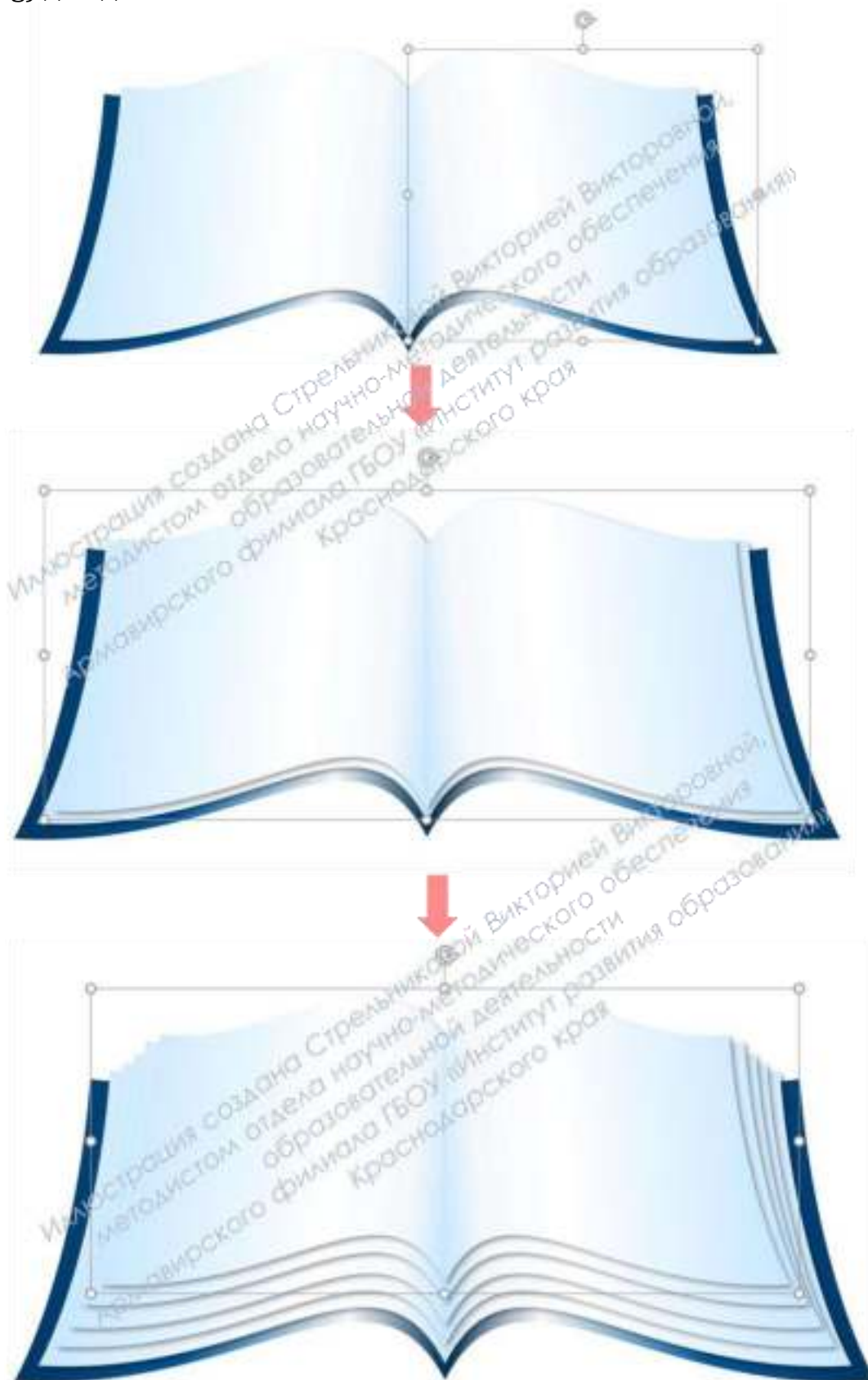


**Рисунок 102**

Скопируем светлый лист с тенью, вставим и отобразим слева направо, выделим два светлых листа, скопируем и вставим четыре раза, уменьшая и перемещая вверх каждую копию соответственно. Полученное

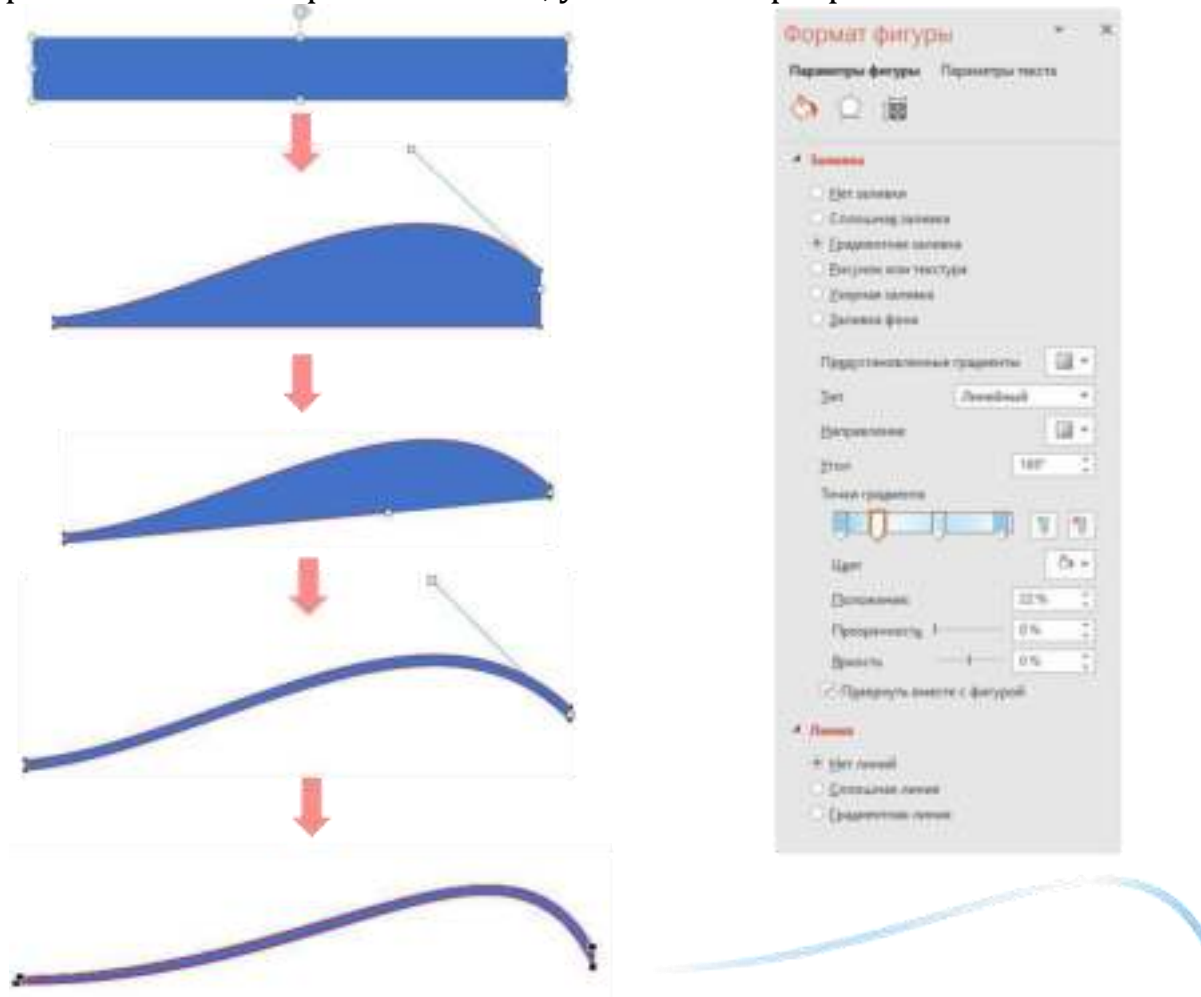


изображение можно сохранить в формате Portable Network Graphics (\*.png) для дальнейшего использования.



**Рисунок 103**

Создадим пользовательский замкнутый контур из стандартной фигуры «Прямоугольник», изменяя узлы в соответствии с рисунком 104, с помощью маркеров, расположенных в углах и рычажков. Изменим цветовые настройки нового контура, выбирая линейный градиент, образованный четырьмя точками, установим прозрачные линии.



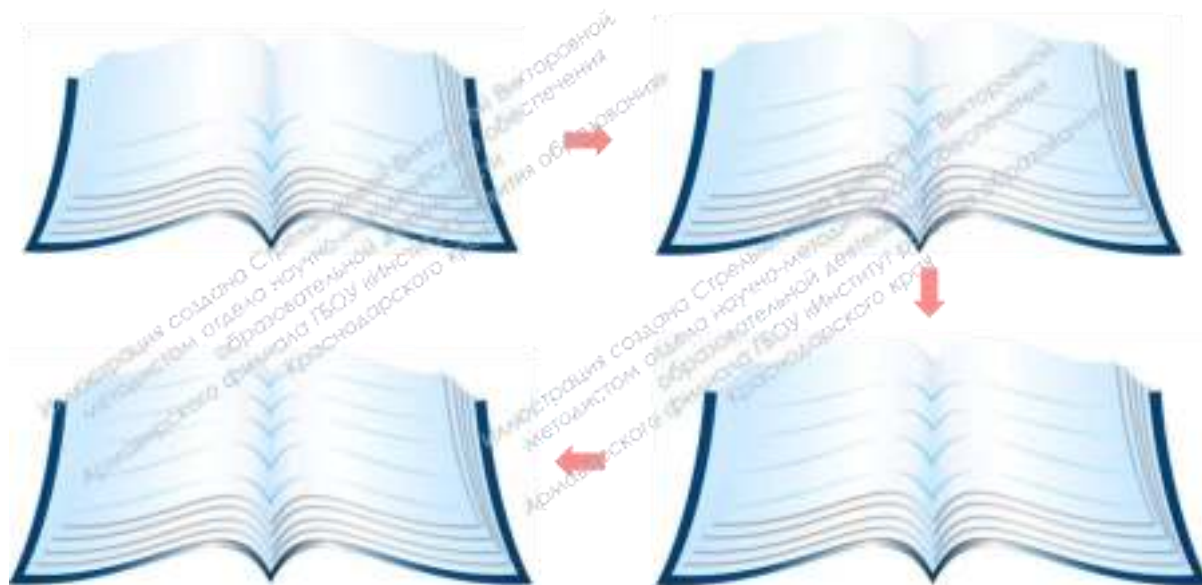
**Рисунок 104**

Разместим новый элемент светло-голубых оттенков поверх левого верхнего листа иллюстрации созданной ранее книги (блокнота), создадим копию линии, отобразим слева направо и расположим справа.



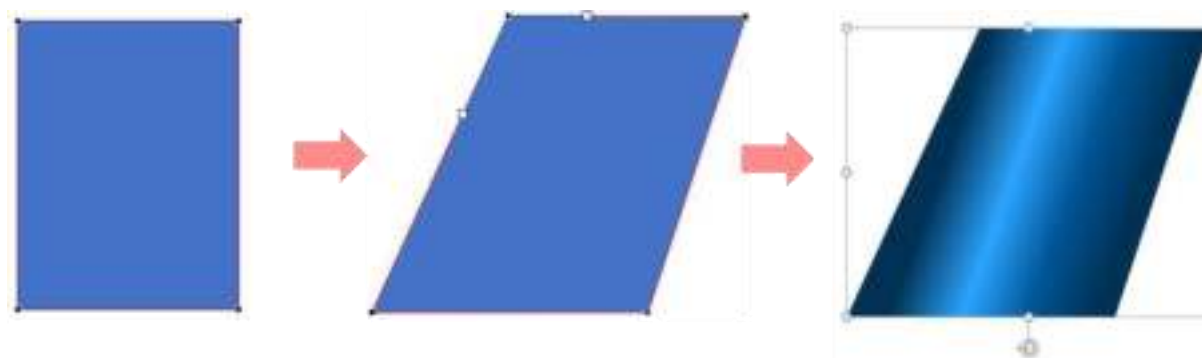
**Рисунок 105**

Скопируем два новых голубых контура, сгруппируем их, вставим четыре или пять раз, разместим в соответствии с рисунком 106.



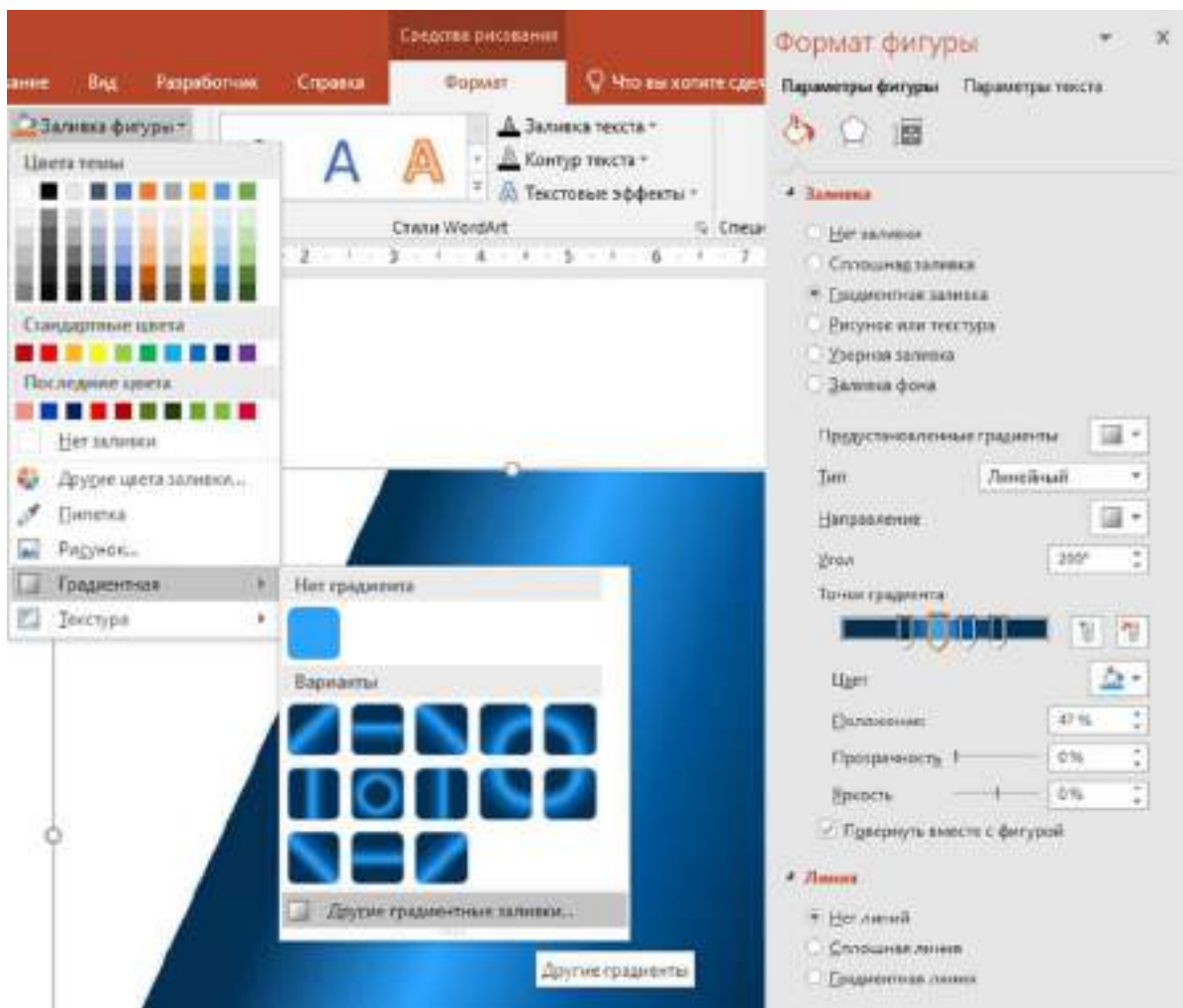
**Рисунок 106**

Сгруппируем все объекты, образующие иллюстрацию книги (блокнота), сохраним как картинку в формате Portable Network Graphics (\*.png). Для создания еще одного варианта закрытой книги добавим на новый пустой слайд презентации стандартную фигуру – прямоугольник, вызовем нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выберем пункт «Начать изменение узлов», преобразуем в пользовательский контур с помощью черных квадратных отображаемых маркеров, расположенных в углах. Изменим цветовые настройки полученного нового контура, добавив градиентную заливку, образованную четырьмя точками, установим прозрачность линий, обращая внимание на направление линейного градиента, расположение точек. Цветовое решение Вы можете подобрать своё, в данном примере использованы оттенки синего цвета.



**Рисунок 107**



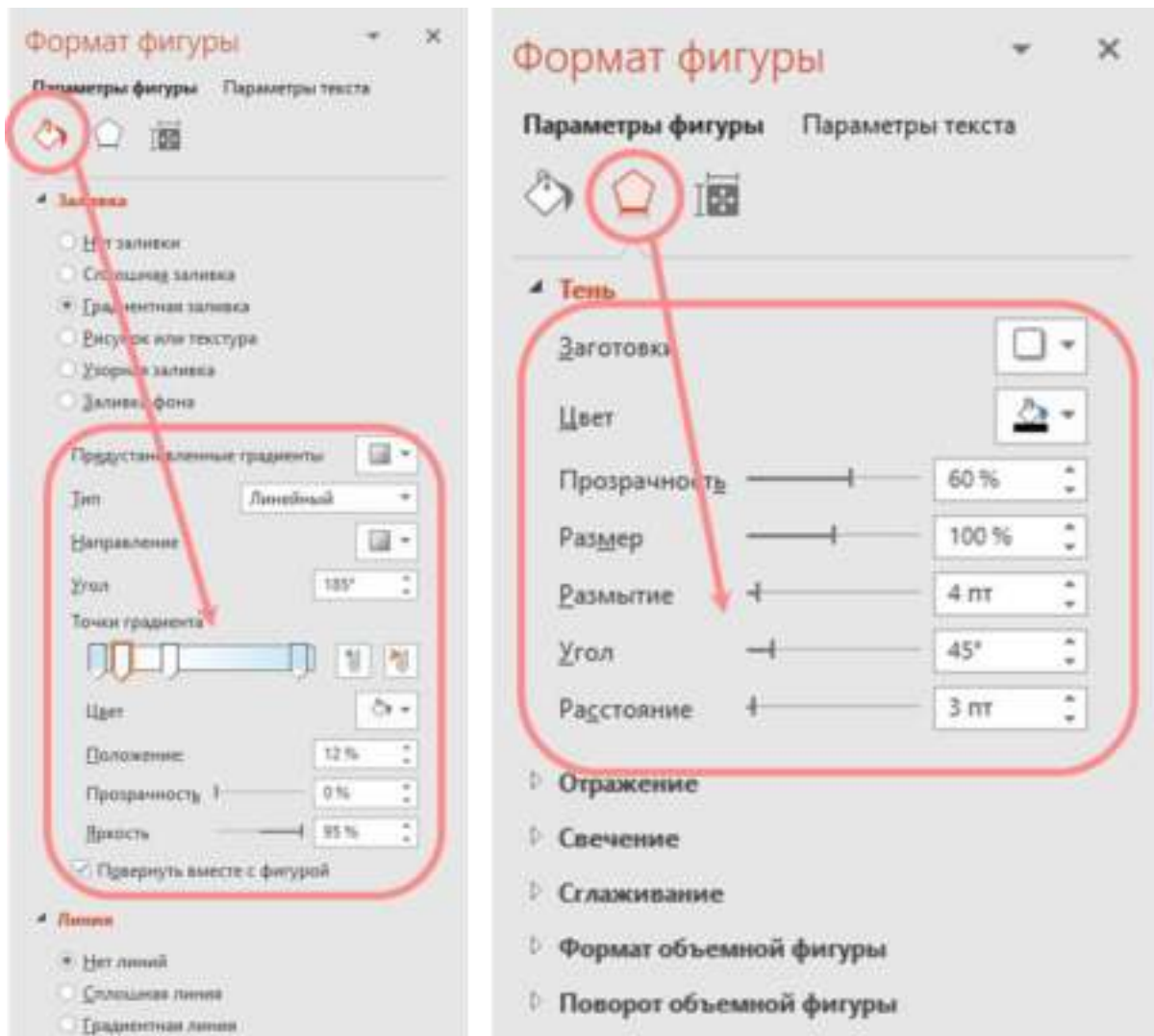


**Рисунок 108**

Создадим копию полученного элемента, изменив цветовые настройки, и добавим эффект тени (Рисунок 109). Скопируем новый элемент, выполняющий функцию листа бумаги, вставим четыре раза и разместим в соответствии с рисунком 110, смещая каждый лист вверх и влево. Обратите внимание на то, что при копировании элементов копируются и все те настройки стиля, которые к нему были применены.

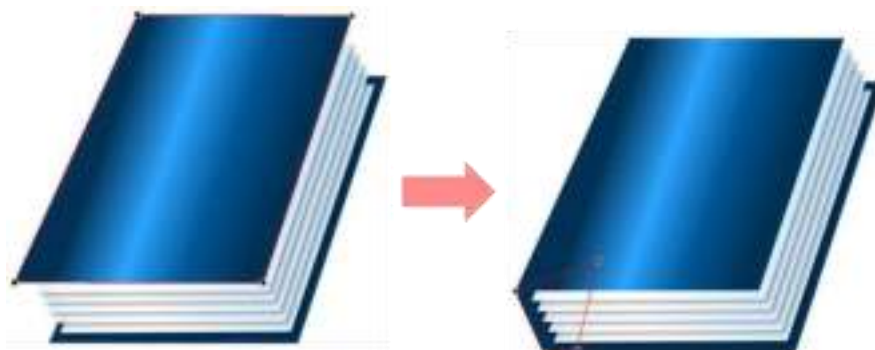


**Рисунок 110**



**Рисунок 109**

Создадим копию темно-синего элемента, представленного на рисунке 107, вызовем нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выберем пункт «Начать изменение узлов», немного откорректируем контур с помощью черных квадратных отображаемых маркеров, расположенных в углах. Добавим темно-синий элемент слева, вставляя стандартную фигуру – прямоугольник, изменяя с помощью маркеров и рычажков, отправим на задний план. В итоге получим иллюстрацию книги.



**Рисунок 111**

Создадим три копии иллюстрации книги, изменим цветовые решения обложек, настраивая точки градиентов для каждого нового варианта в соответствии с рисунком 112, выделяя элементы, относящиеся к обложкам, обращаясь к вкладке «Формат» - «Заливка фигуры» - «Градиентная» - «Другие градиентные заливки». Сгруппируем все объекты, образующие каждую иллюстрацию книги (блокнота), сохраним как картинки в формате Portable Network Graphics (\*.png).



**Рисунок 112**

Добавим несложный элемент оформления на обложку иллюстрации синей книги, вставляя стандартную фигуру – прямоугольник. Вызывая нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выберем «Начать изменение узлов» для корректировки расположения фигуры (Рисунок 113), немного преобразуем контур. Подведя указатель к новому контуру, вызовем нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выберем пункт «Формат фигуры», изменим стандартные настройки в соответствии с рисунком 114.



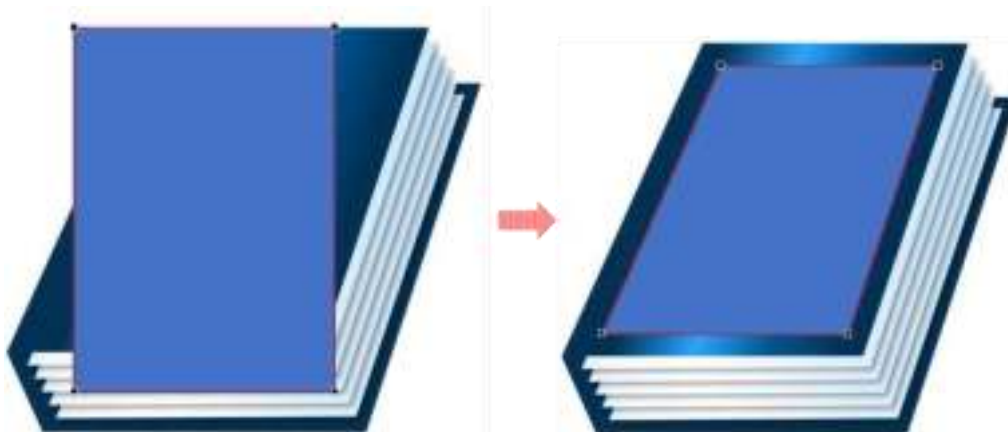


Рисунок 113

- ✂ Вырезать
- 📄 Копировать
- 📄 Параметры вставки:
- 📄 Изменить текст
- 🔗 Настроить изменение узлов
- 📄 Группировать
- 📄 На передний план
- 📄 На задний план
- 🔗 Ссылка
- 📄 Сохранить как рисунок...
- 📄 Изменить замещающий текст...
- 📄 Назначить фигурой по умолчанию
- 📄 Размер и положение
- 🔗 Формат фигуры...**
- 🗨 Создать примечание

### Формат фигуры

Параметры фигуры    Параметры текста

🔗
📄
🔗

**Заливка**

- Нет заливки
- Сплошная заливка
- Градиентная заливка
- Рисунок или текстура
- Узорная заливка
- Заливка фона

**Линии**

- Нет линий
- Сплошная линия
- Градиентная линия

Цвет 🔗

Прозрачность 0%

Ширина 0,75 pt

Составной тип ☰

Тип штриха ☰

Тип завершения Плоское

Тип соединения Фасетное

Тип начальной стрелки ☰

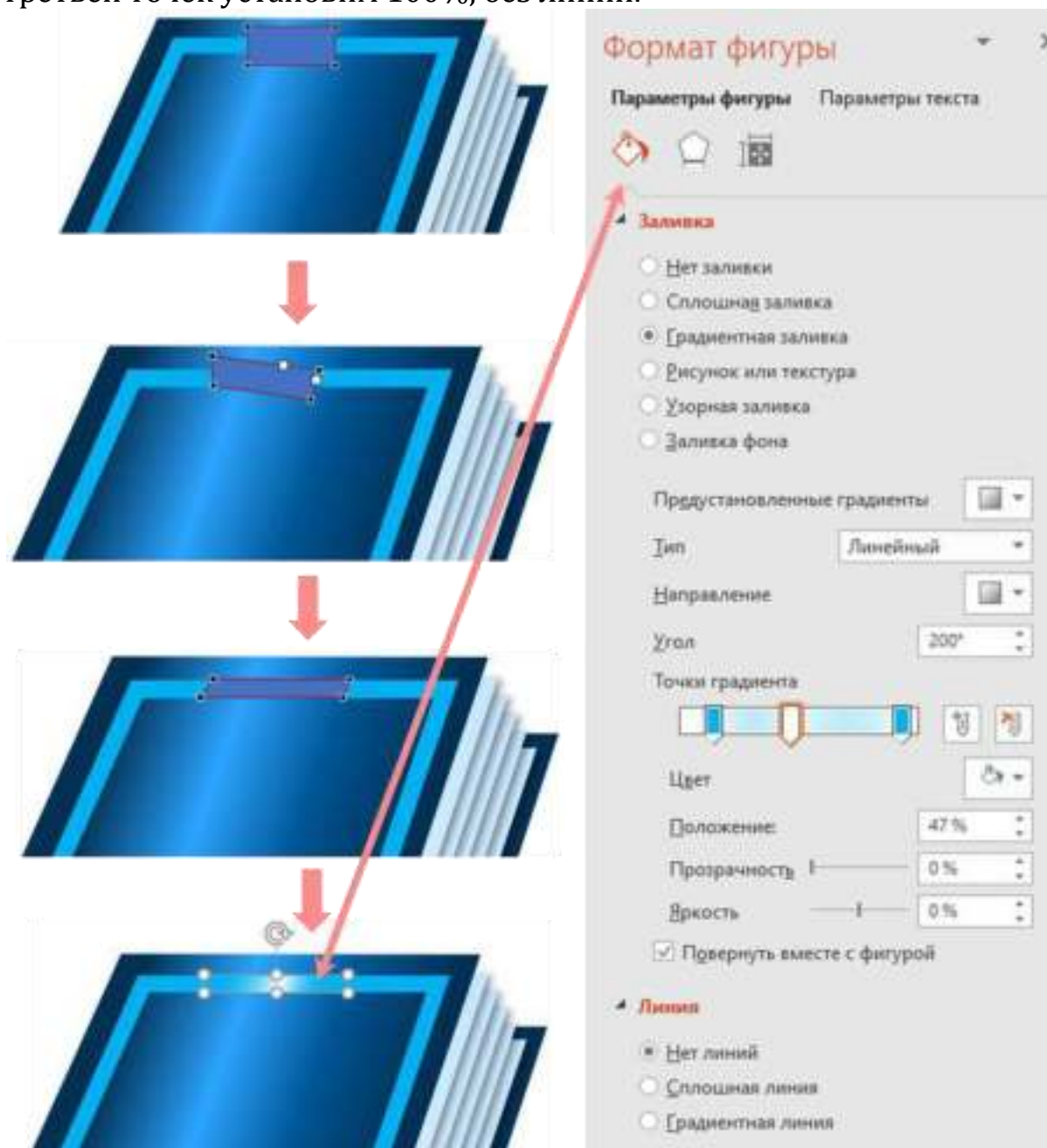
Размер начальной стрелки ☰

Тип конечной стрелки ☰

Размер конечной стрелки ☰

Рисунок 114

К полученной голубой рамочке, дополняющей оформление иллюстрации обложки книги, добавим новый элемент, придающий эффект дополнительного блеска. Вставим стандартную фигуру – прямоугольник, вызовем нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выберем «Начать изменение узлов» для корректировки контура фигуры в соответствии с рисунком 115, преобразуем контур. Изменим стандартные настройки стиля для нового контура, вызвав нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выбрав пункт «Формат фигуры»: для градиентной заливки выберем три точки, прозрачность первой и третьей точек установим 100%, без линий.



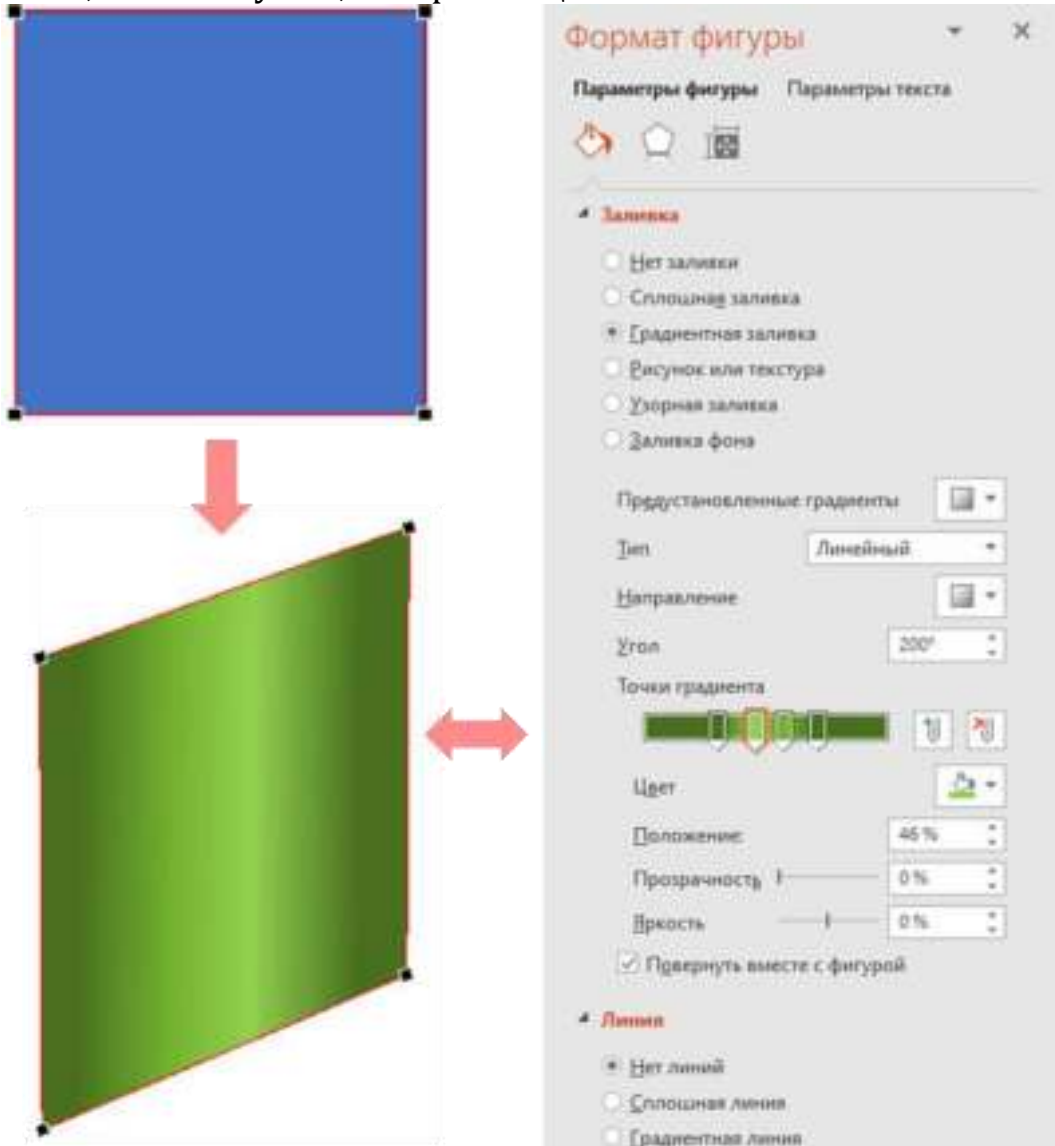
**Рисунок 115**

Скопируем новый элемент, вставим в соответствии с рисунком 116.



**Рисунок 116**

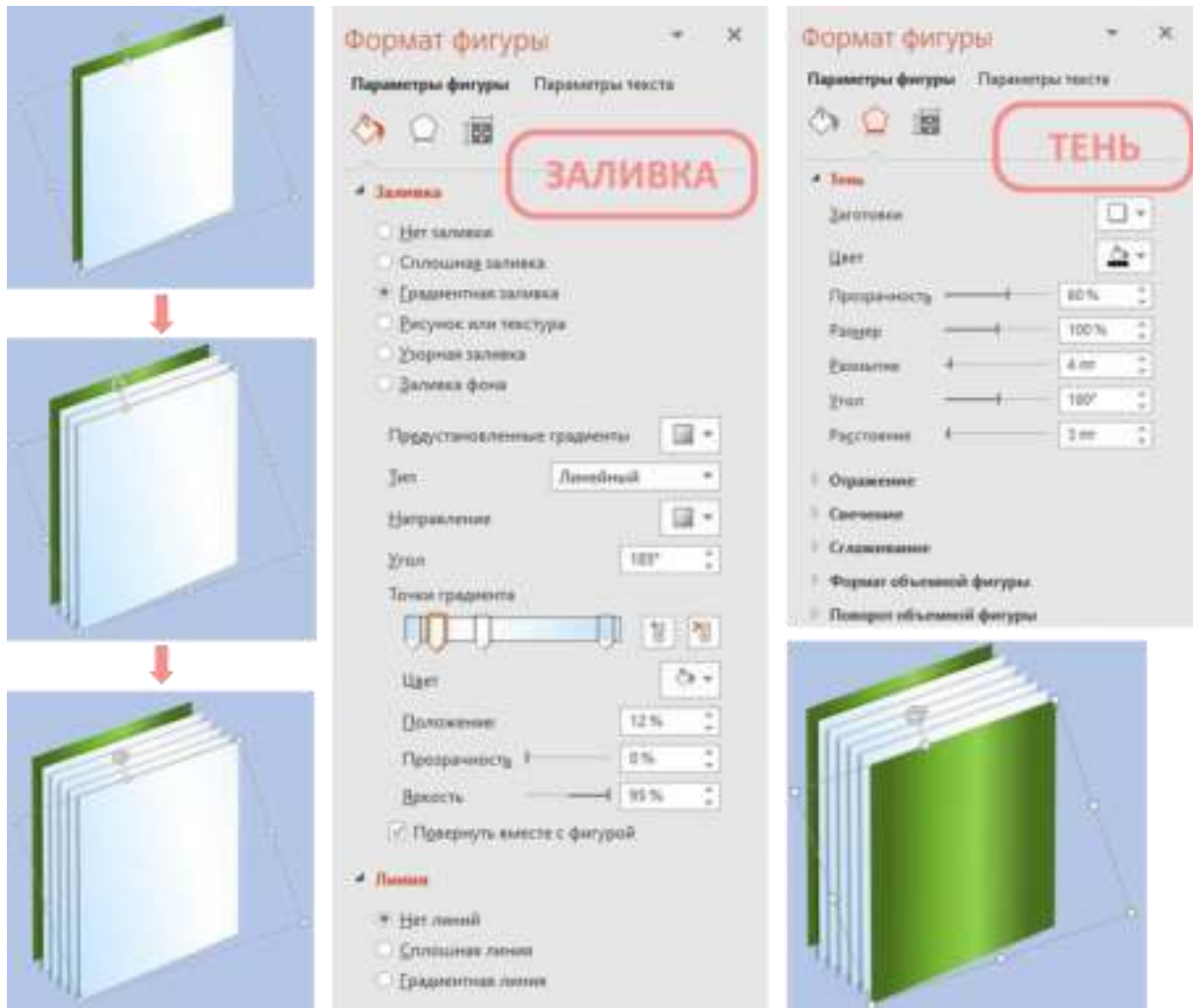
Аналогично добавим элемент оформления на красно-алую книгу. Создадим новый вариант книги (блокнота), вставляя фигуру – прямоугольник, изменяя узлы, настройки цвета и линий:



**Рисунок 117**

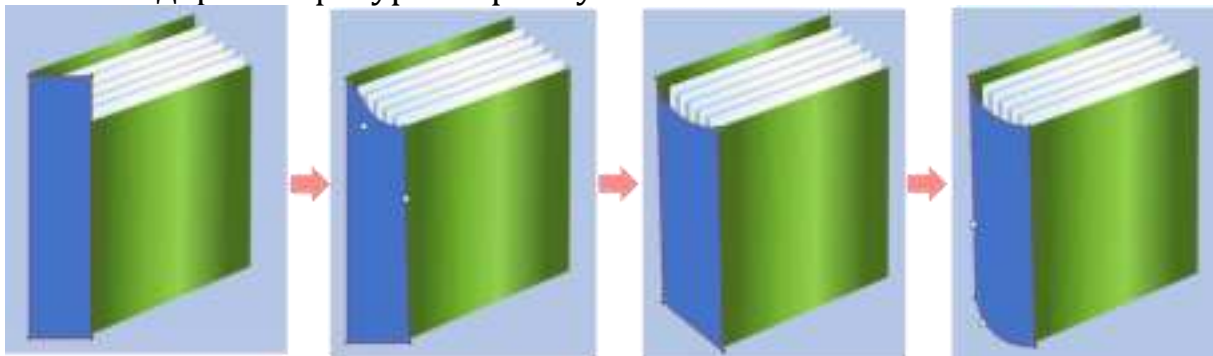


Создадим копию полученного элемента, изменим настройки цвета, добавим эффекты тени в соответствии с рисунком 118. Скопируем светло-голубой листок книги, вставим четыре раза. Добавим на передний план копию зеленого элемента.



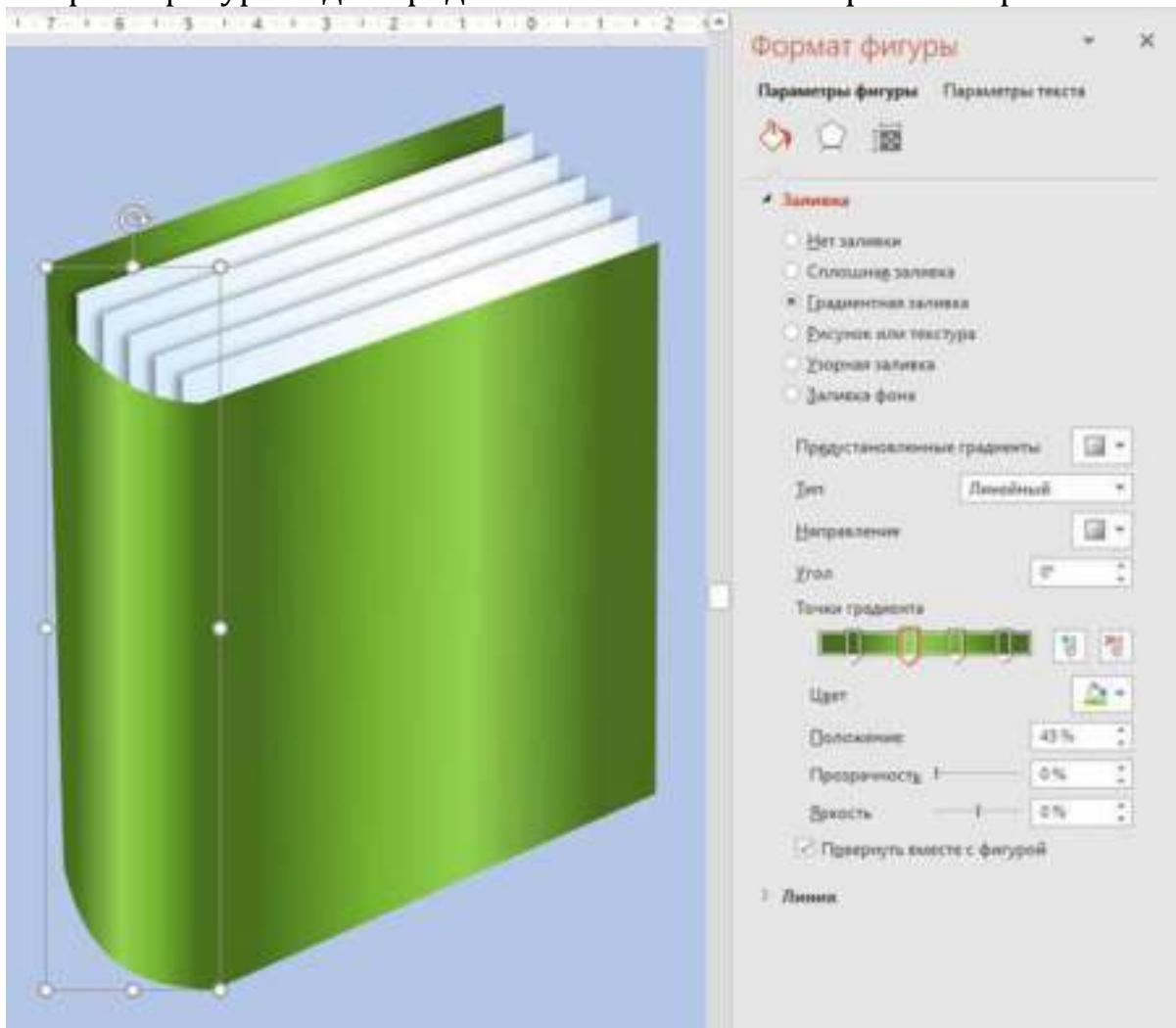
**Рисунок 118**

Боковую часть иллюстрации книги получим, изменяя узлы вставляемой стандартной фигуры «Прямоугольник».



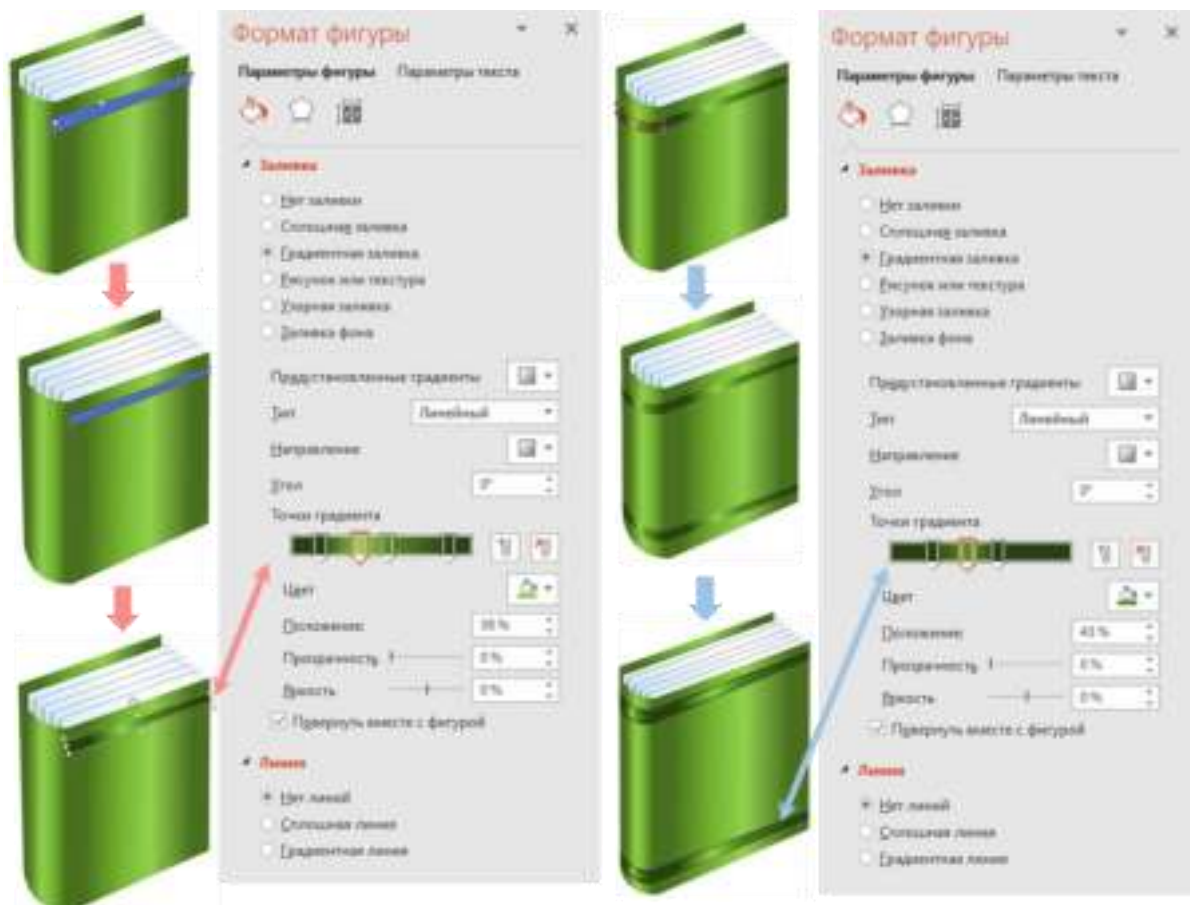
**Рисунок 119**

Изменим стандартные настройки стиля для нового контура, вызвав нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выбрав пункт «Формат фигуры»: для градиентной заливки выберем четыре точки.



**Рисунок 120**

Добавим элементы оформления для обложки иллюстрации книги (блокнота), напоминающие атласные ленточки, вставляя стандартную фигуру – «Прямоугольник», изменяя узлы, стилевые настройки градиентов (Рисунок 121). Аналогично добавим элементы оформления внизу иллюстрации книги, создавая копию; на боковой части преобразовывая с помощью узлов стандартную фигуру «Прямоугольник». Для упрощения работы по повторению одинаковых действий, направленных на создание градиентных заливок, рекомендую воспользоваться инструментом «Формат по образцу» на вкладке «Главная» линейки инструментов, осуществляя копирование всех стилевых настроек прямоугольника, выполняющего функцию атласной ленточки, и применение этих настроек к другим элементам.



**Рисунок 121**

Создадим три копии иллюстрации книги, изменим цветовые решения обложек, настраивая точки градиентов для каждого нового варианта в соответствии с рисунком 122, 123, выделяя элементы, относящиеся к обложкам, обращаясь к вкладке «Формат» - «Заливка фигуры» - «Градиентная» - «Другие градиентные заливки». Сгруппируем все объекты, образующие каждую иллюстрацию книги (блокнота), сохраним как картинки в формате Portable Network Graphics (\*.png).



**Рисунок 122. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна**





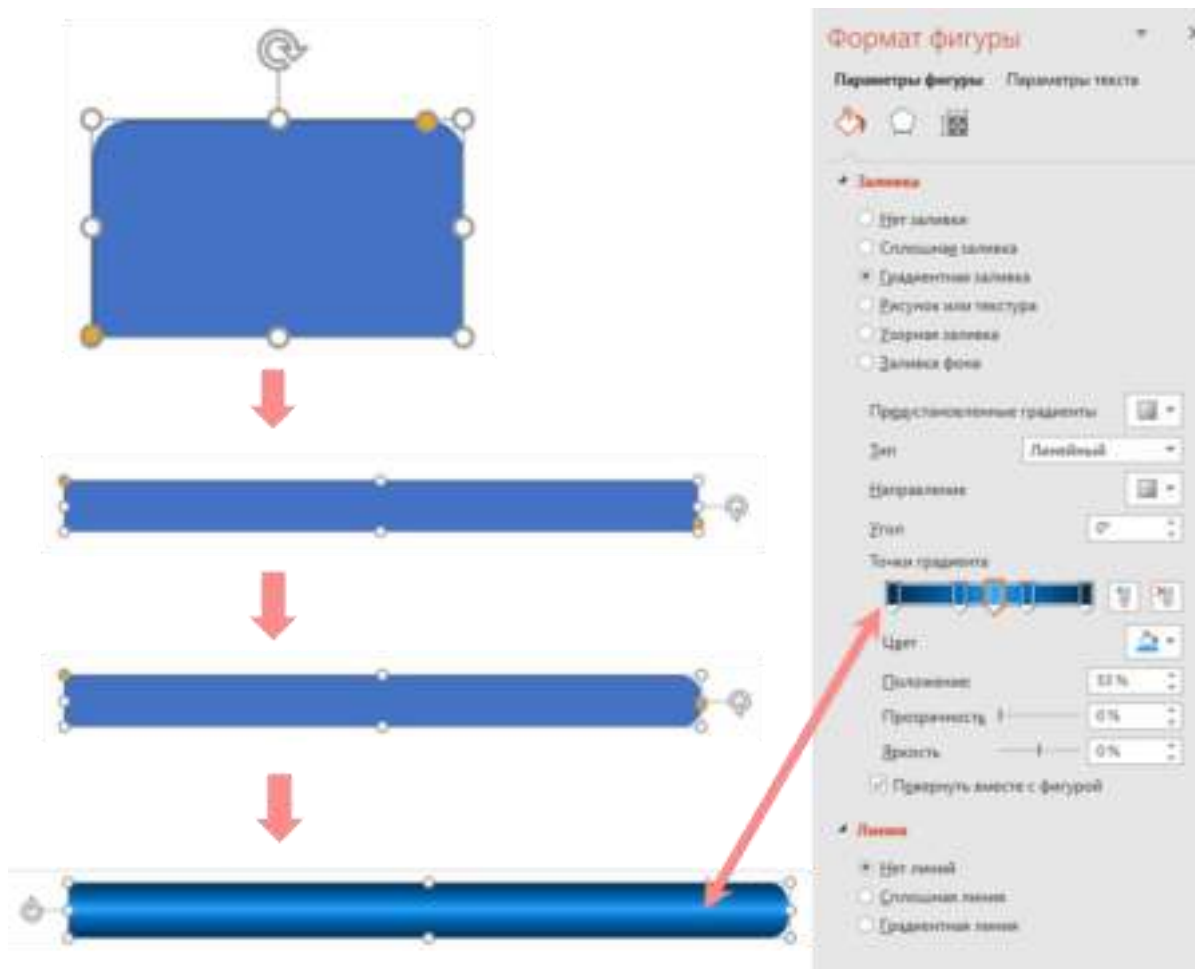
**Рисунок 123. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна**

Из созданных иллюстраций книг на новом пустом слайде сконструируем композицию самостоятельно или в соответствии с предлагаемым мною вариантом расположения компонентов (Рисунок 124). Вставляя картинки на слайд, можно осуществлять изменения размеров, повороты, перемещения, используя маркеры, отображаемые в углах и на серединах сторон, при выделении объектов.



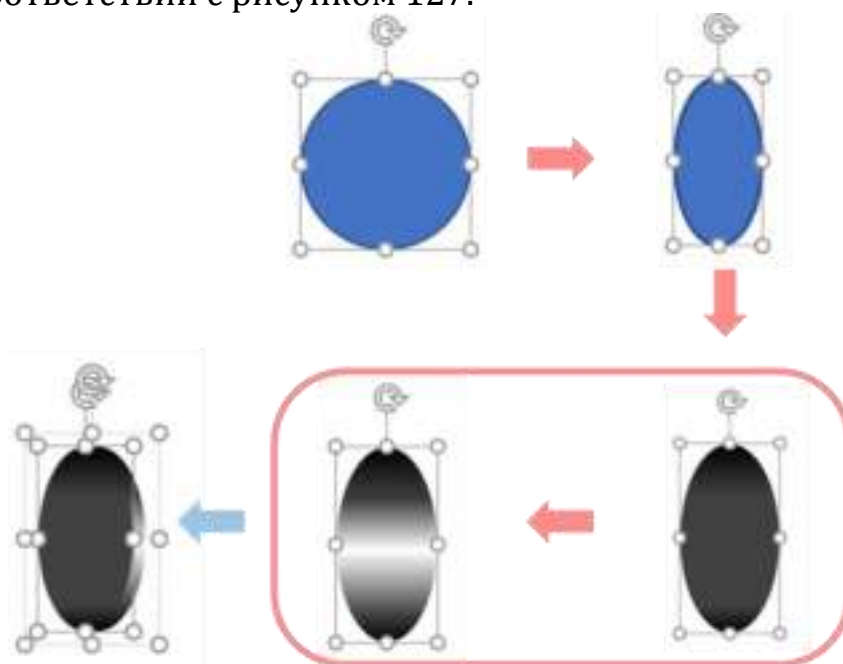
**Рисунок 124. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна**

Добавим в презентацию новый пустой слайд для создания на нём иллюстрации ручки – письменной принадлежности. Вставим стандартную фигуру – «Прямоугольник: скругленные верхние углы», изменим размеры и расположение объекта, осуществим поворот, изменим стандартные стилевые настройки, вызвав нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выбрав пункт «Формат фигуры».



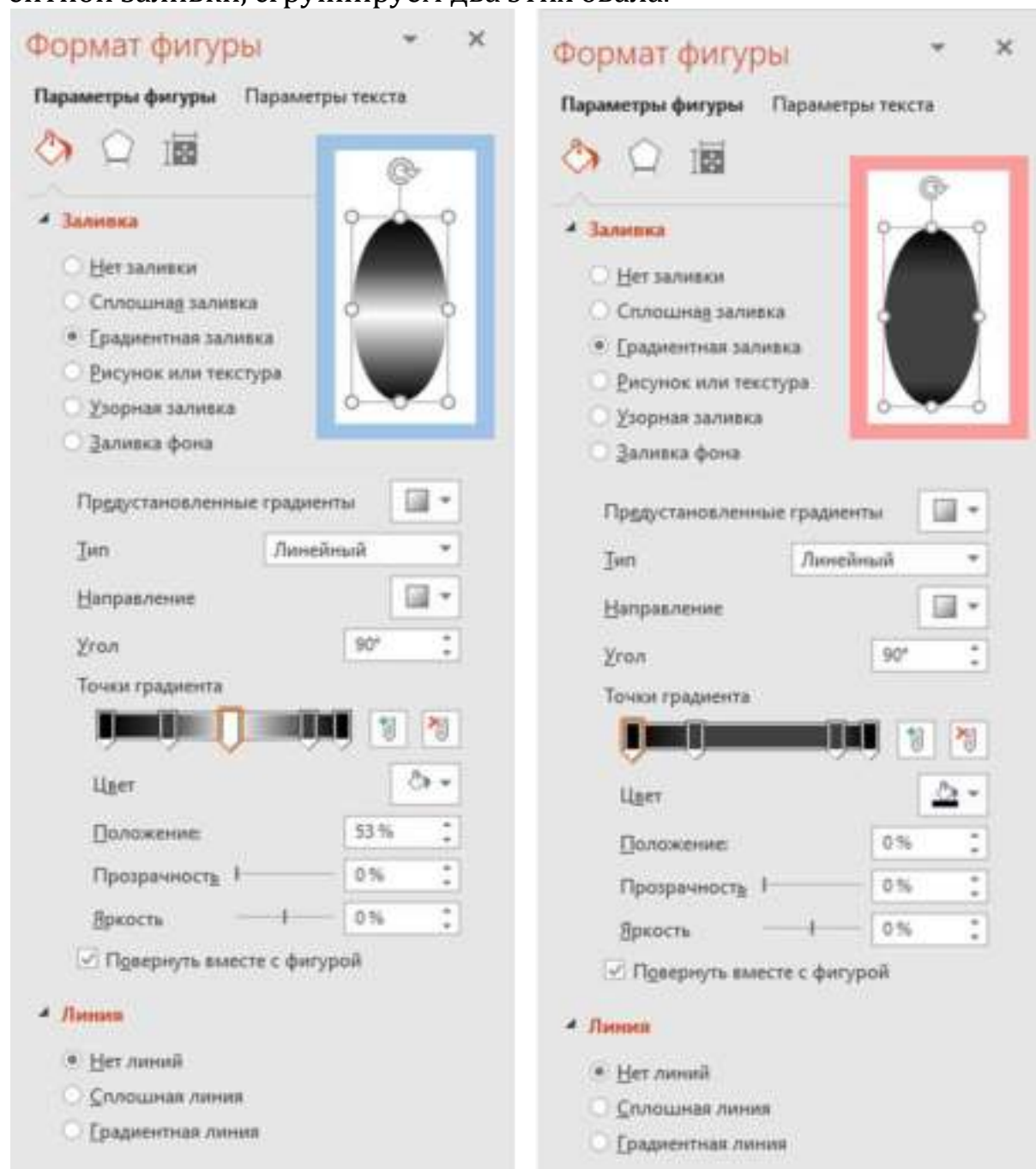
**Рисунок 125**

Вставим на слайд стандартную фигуру – «Овал», уменьшим ширину, создадим копию, изменим настройки цвета, добавив градиентные заливки в соответствии с рисунком 127.



**Рисунок 126**

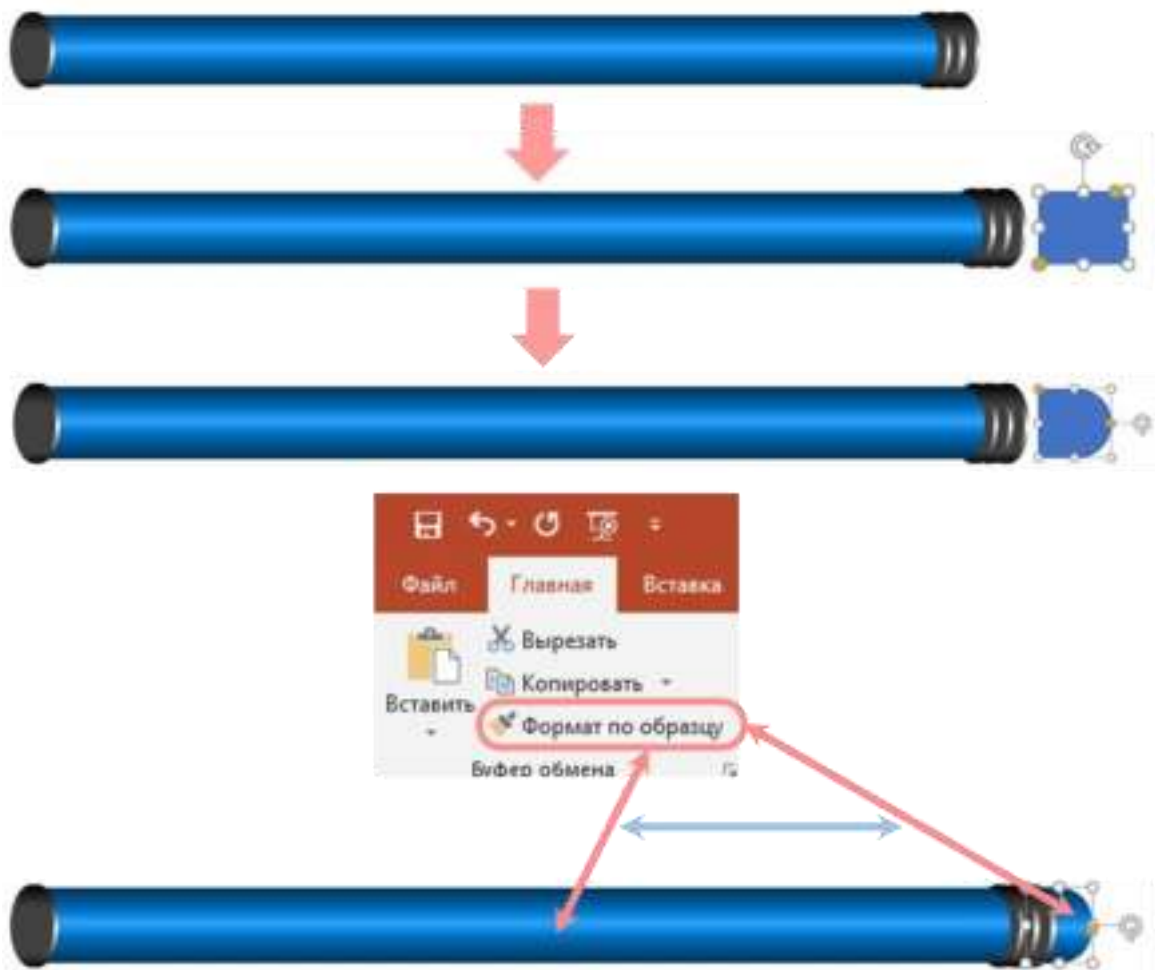
Разместим на переднем плане овал с более темными оттенками градиентной заливки, сгруппируем два этих овала.



**Рисунок 127**

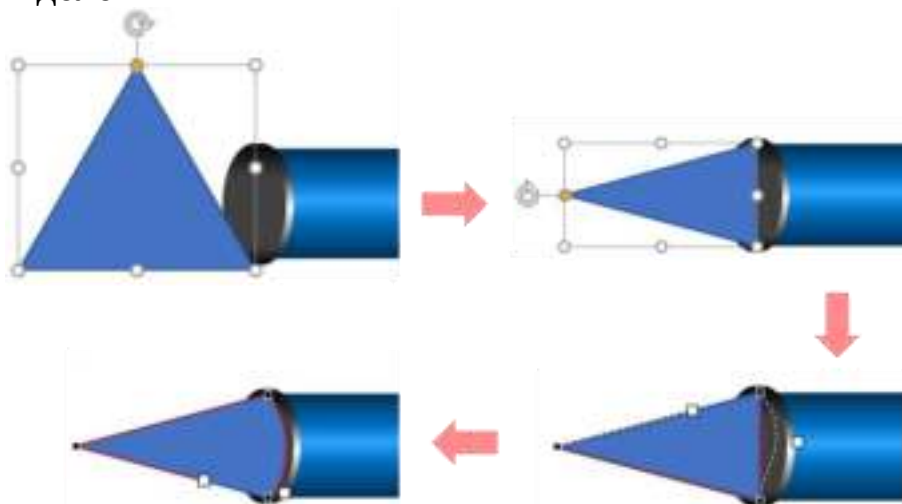
Разместим три копии группы овалов на заднем плане с правой стороны прямоугольника (основы ручки), одну копию группы овалов с левой стороны. Вставим стандартную фигуру – «Прямоугольник: скругленные верхние углы», изменим размеры и расположение объекта, осуществим поворот. Скопируем стилевые настройки прямоугольника с синей градиентной заливкой с помощью инструмента «Формат по образцу» на вкладке «Главная», применим эти настройки к новому объекту, отправим новый элемент на задний план.





**Рисунок 128**

Вставим на слайд стандартную фигуру – «Равнобедренный треугольник», настроим высоту, размеры, определим расположение нового объекта. Нажатием правой кнопки мышки вызовем контекстное меню, выберем пункт «Начать изменение узлов», скруглим вертикально расположенную сторону треугольника с помощью рычажков, отображаемых при его выделении.



**Рисунок 129**

Изменим стиливые настройки для треугольника в соответствии с рисунком 130. Вставим группу из двух овалов, полученную ранее, на передний план, уменьшим. Создадим копию треугольника, уменьшим и разместим на переднем плане, изменим стиливые настройки, делая градиент темнее.

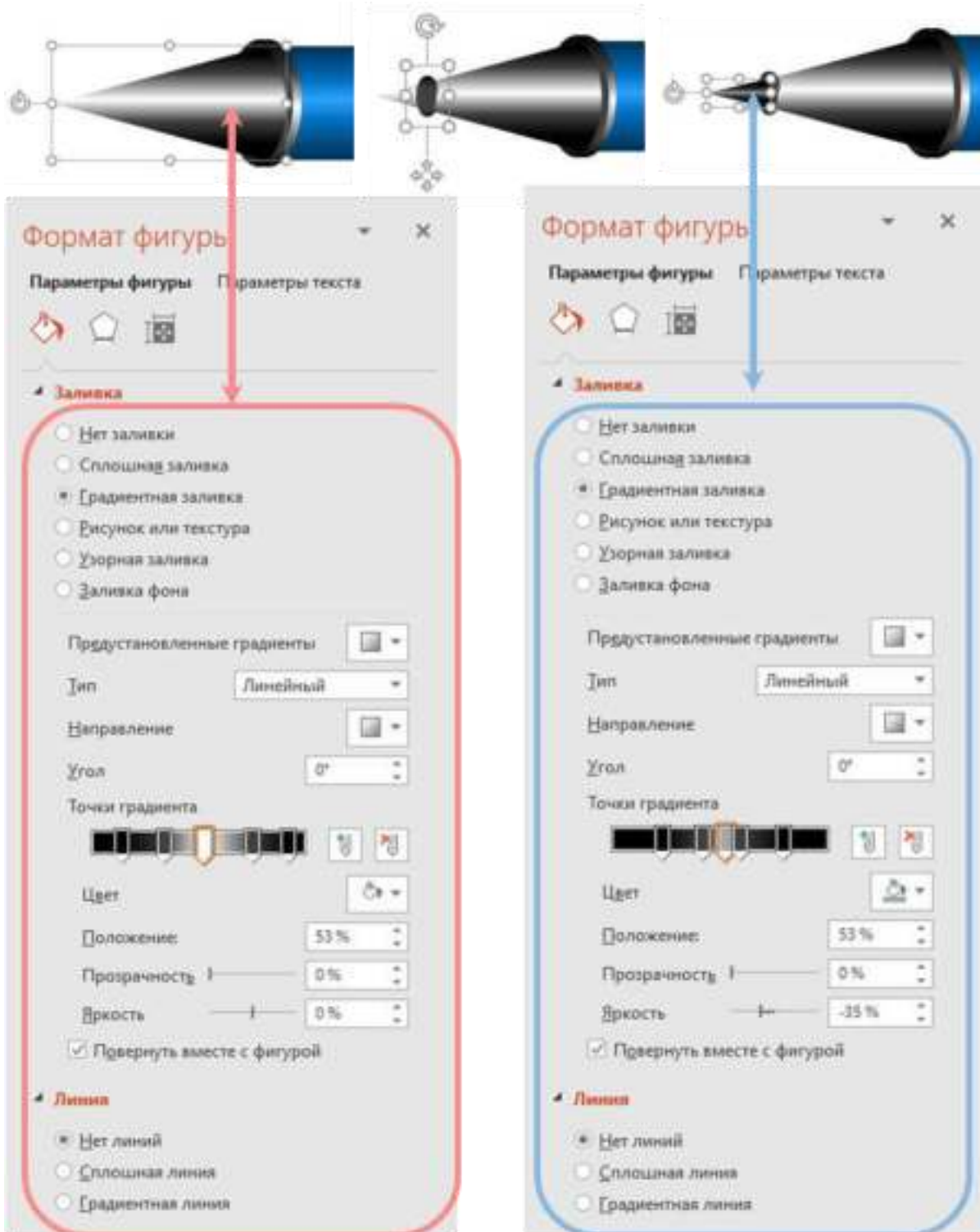
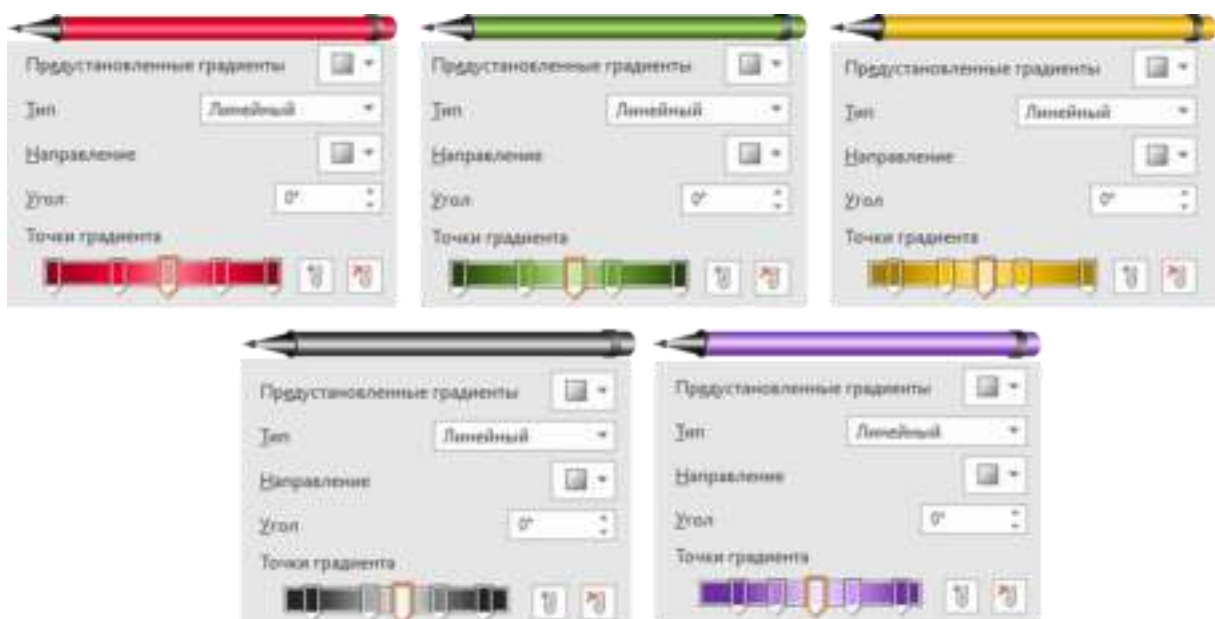


Рисунок 130

Сгруппируем все элементы, образующие иллюстрацию ручки, скопируем и вставим пять раз для получения картинок ручек разных цветовых оттенков, размещая их на слайде презентации. Для каждой копии иллюстрации изменим цветовые настройки прямоугольника в соответствии с рисунками 131, 132, вызывая нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выбирая пункт «Формат фигуры» - «Параметры фигуры» - «Заливка» - «Линия».



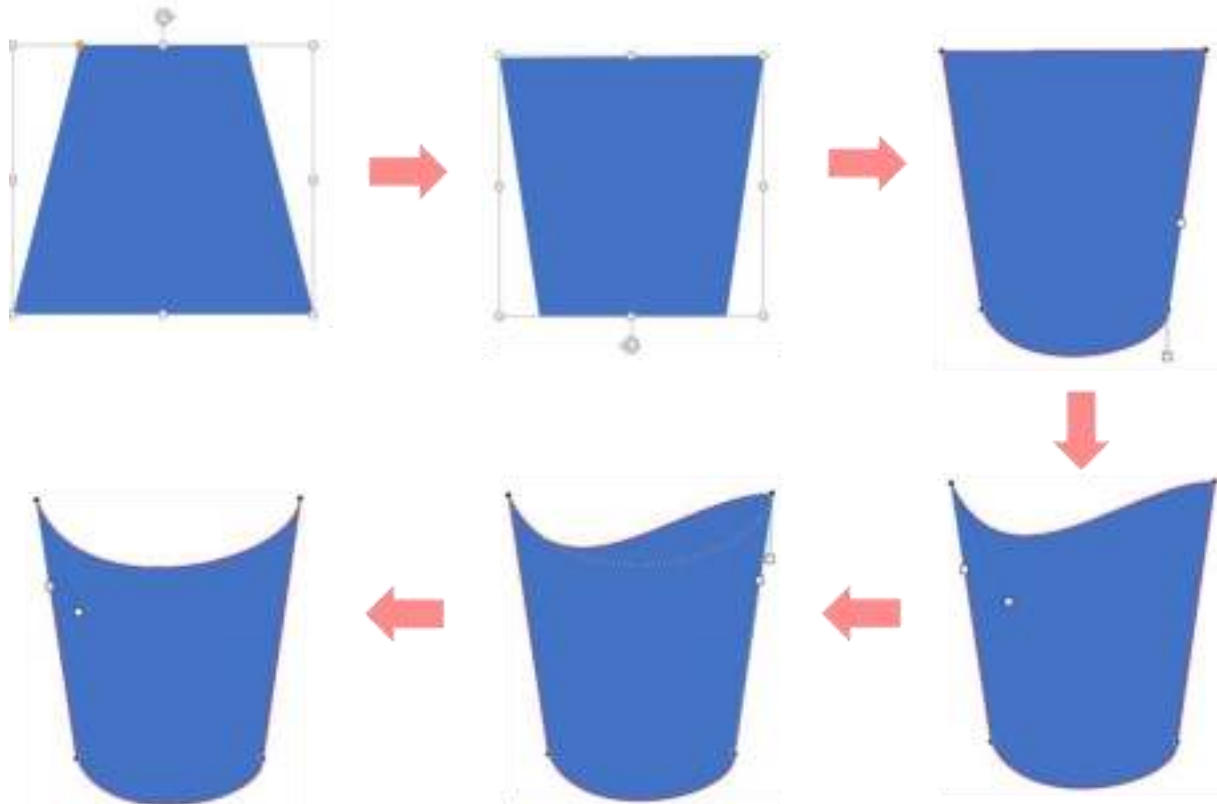
**Рисунок 131**



**Рисунок 132**

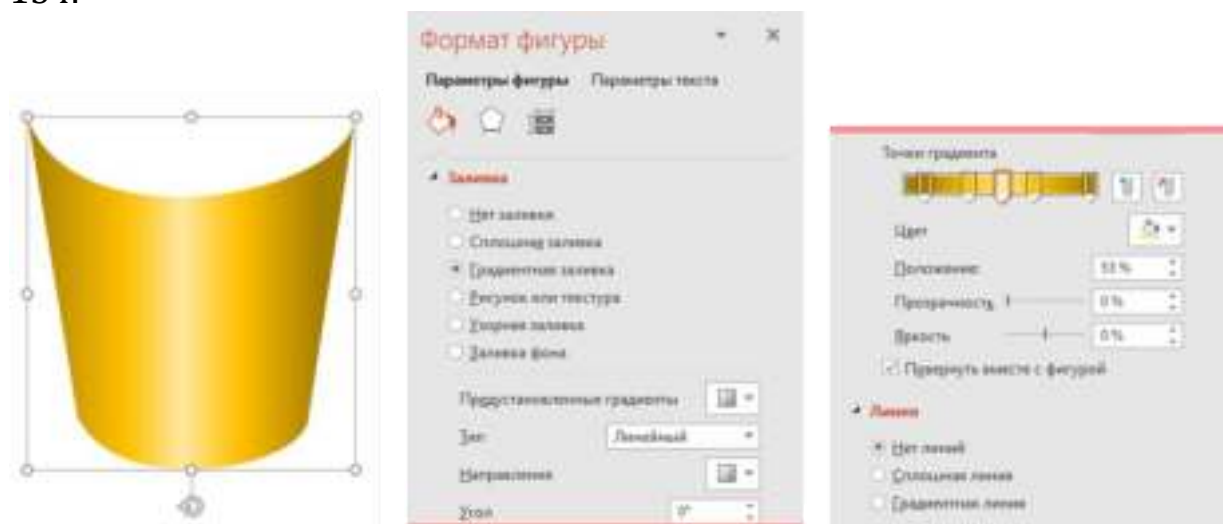


На новый пустой слайд презентации вставим стандартную фигуру «Трапеция», осуществим поворот, преобразование контуров путем изменения узлов, получая основной элемент иллюстрации стакана для ручек и карандашей.



**Рисунок 133**

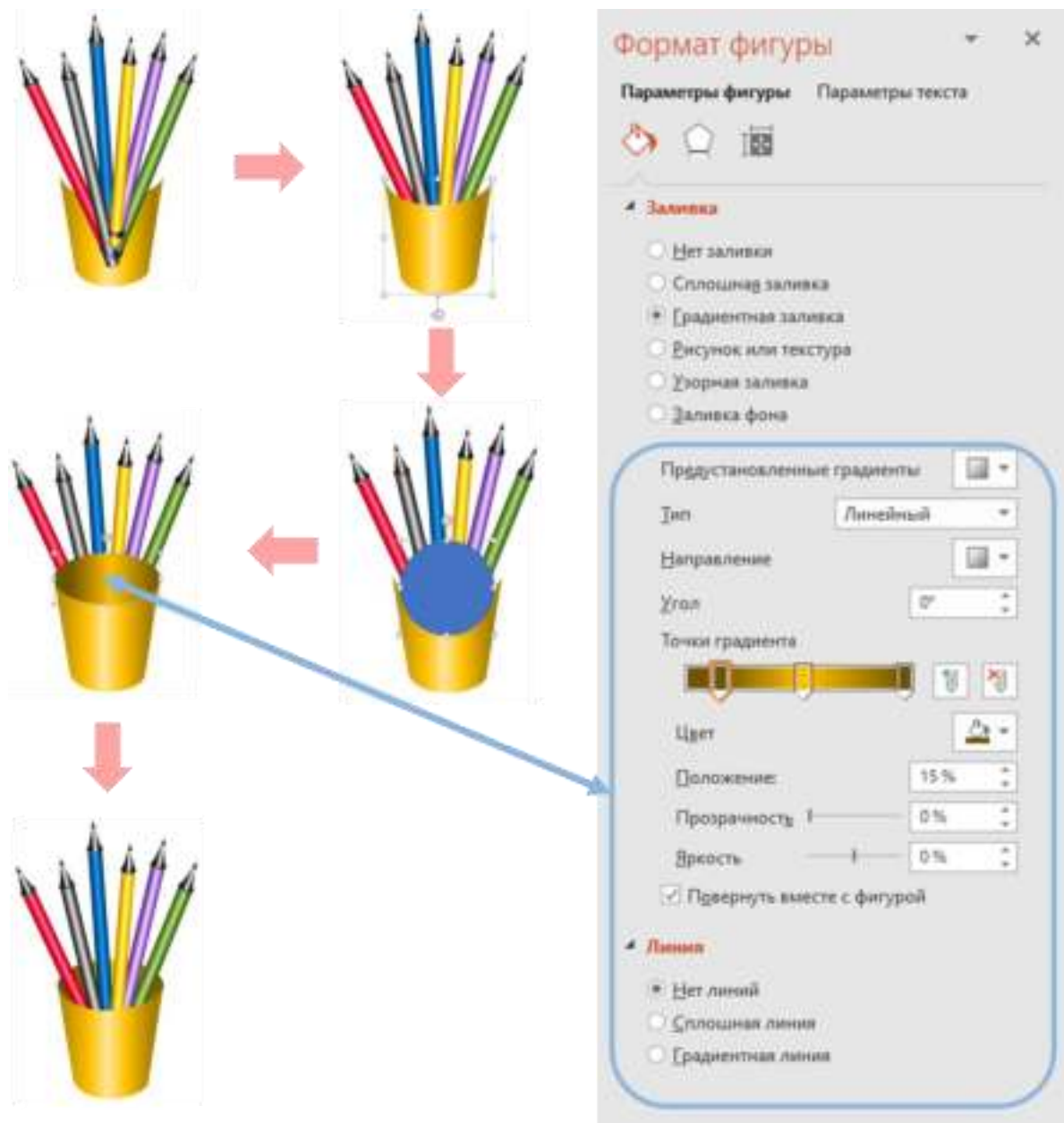
Изменим стиливые настройки для трапеции в соответствии с рисунком 134.



**Рисунок 134**

Добавим иллюстрации цветных ручек (канцелярских принадлежностей), осуществим повороты, изменение размеров, отправим их на задний план. Вставим фигуру «Овал», уменьшим высоту, изменим

стилевые настройки, добавляя градиентную заливку в соответствии с рисунком 135. Отправим овал на задний план.



**Рисунок 135**

Добавим элементы оформления к стакану, вставив стандартную фигуру «Прямоугольник», изменяя узлы с помощью отображаемых рычажков, преобразуя в замкнутый контур. Изменим стилиевые настройки полученного контура, вызывая нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выбирая пункт «Формат фигуры» - «Параметры фигуры» - «Заливка» - «Линия» в соответствии с рисунком 136. Создадим две копии новой замкнутой линии, добавим их в середине и внизу иллюстрации стакана, откорректировав с помощью отображаемых при выделении узлов, маркеров и рычажков. Сгруппируем полученную картинку, сохраним в формате Portable Network Graphics (\*.png).

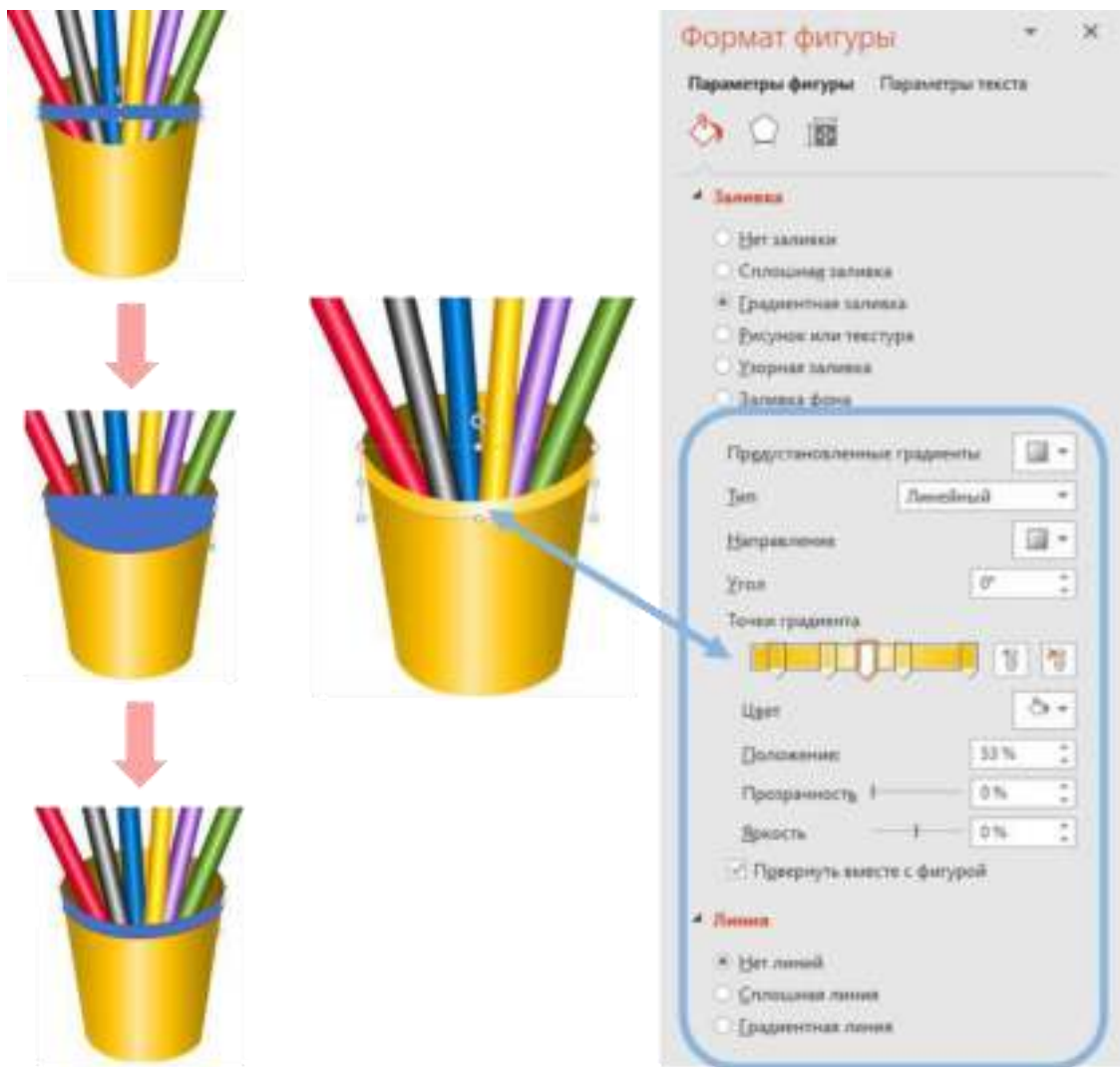


Рисунок 136



Рисунок 137. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна



На новом слайде презентации разместим иллюстрацию, созданную ранее, представленную на рисунке 124, добавим картинку рисунка 137, получая новую композицию из канцелярских принадлежностей. Вставив изображения на слайд, можно осуществлять изменения размеров, повороты, перемещения, используя маркеры, отображаемые в углах и на серединах сторон, при выделении объектов. Самостоятельно можно поэкспериментировать с эффектами тени для добавленных объектов.

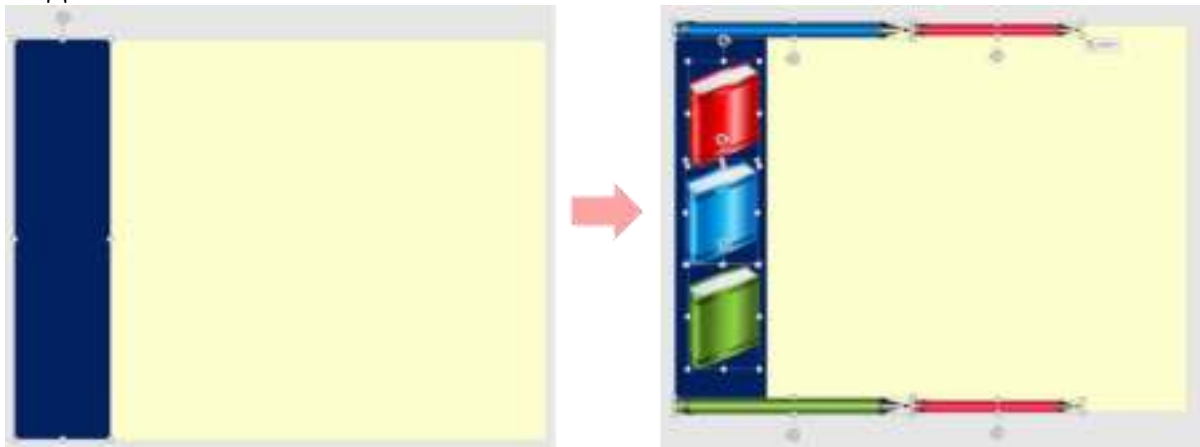


**Рисунок 138. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна**

Иллюстрации, создание которых рассматривается в примере 7, могут быть использованы педагогами при оформлении презентационного материала, буклетов, брошюр, картотек, стендов, методических разработок, конкурсных материалов, добавлены в электронные документы и те, которые подлежат последующему распечатыванию. Создав серию изображений канцелярских принадлежностей по образцам и в соответствии с предлагаемыми инструкциями и рекомендациями из данного пособия или, проявляя творческий подход, подготовив свои варианты иллюстраций канцелярских товаров без заимствования готовых элементов, педагоги могут в дальнейшем конструировать из этих «кирпичиков» свои композиции, изменяя стилевые настройки, цветовые решения, компоновку и расположение объектов.

Создадим на новом пустом слайде презентации иллюстрацию, выполняющую в последующем функцию фона. Добавим два стандартных прямоугольника, разместим их в соответствии с рисунком 139, изменим стандартные настройки цвета, установив синий и светло-желтый.

Вставим изображения книг и ручек, полученных ранее, осуществляя перенос, изменение размеров с помощью маркеров, отображаемых при выделении объектов.



**Рисунок 139**

Добавим три стандартные фигуры прямоугольников, изменим цветовые настройки на градиентные, линии установим прозрачные. Для каждого прямоугольника градиент образован двумя точками, вторая точка определяет белый цвет с прозрачностью 100%.



**Рисунок 140**

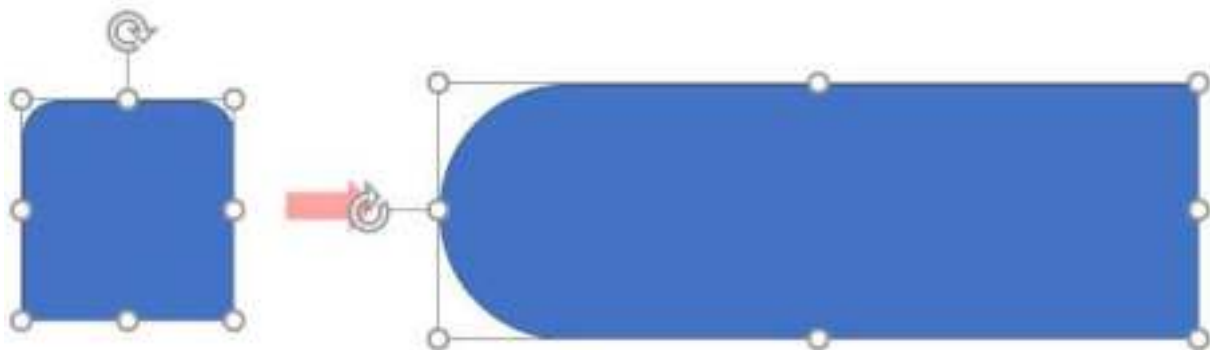
Сгруппируем три цветные полосы, скопируем, вставим пять раз на слайд, разместим в соответствии с рисунком 141, осуществляя перенос,

изменение размеров с помощью маркеров, отображаемых при выделении объектов. Сгруппируем полученную картинку, состоящую из нескольких элементов, сохраним в формате Portable Network Graphics (\*.png).



**Рисунок 141. Автор иллюстрации: Стрельникова Виктория Викторовна**

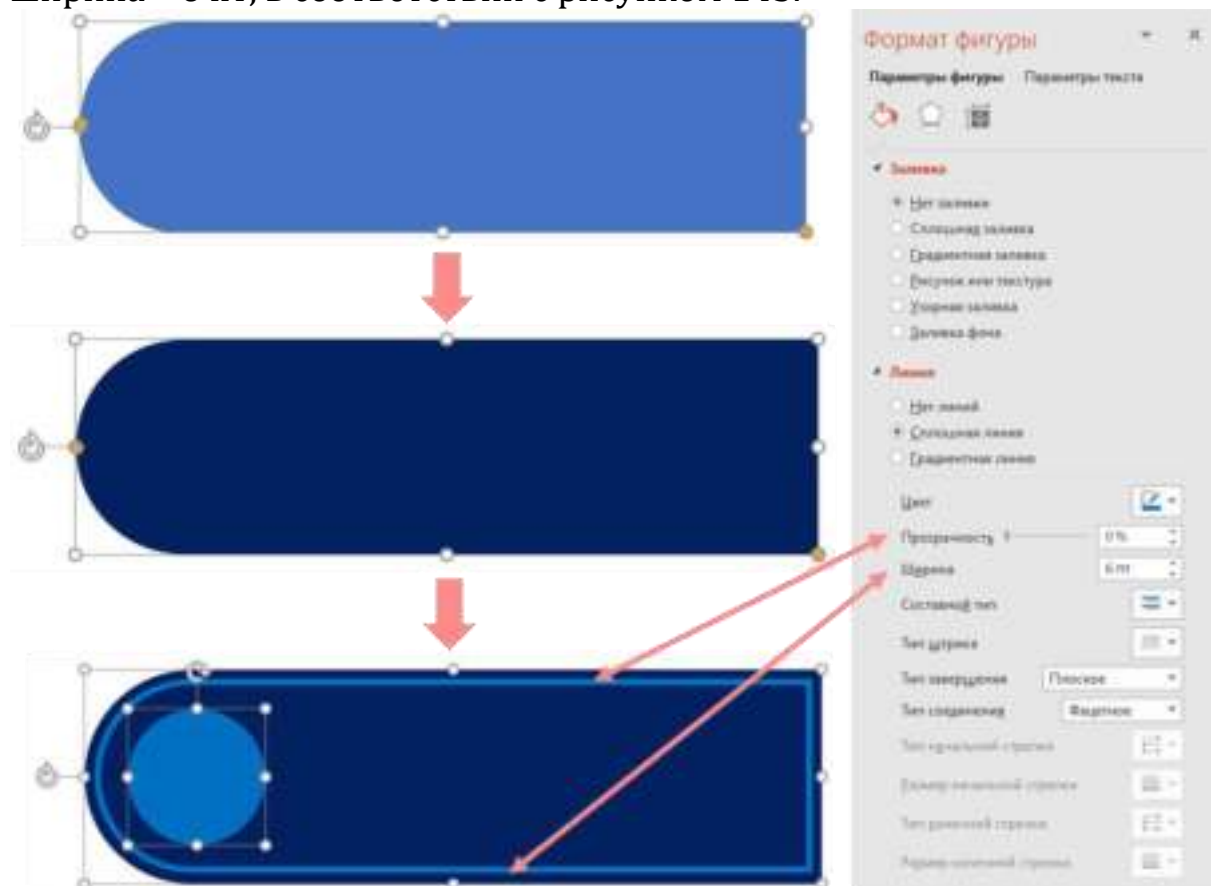
Используя созданные в примере 7 картинки, сконструируем другие графические элементы оформления, которые в последующем можно добавлять в презентации, на сайты, в электронные разрабатываемые пособия, интерактивные тренажеры. Вставим на новый пустой слайд презентации стандартную фигуру – «Прямоугольник: скругленные верхние углы», повернем на 90 градусов, изменим ширину, высоту, преобразуем контур с помощью маркеров.



**Рисунок 142**

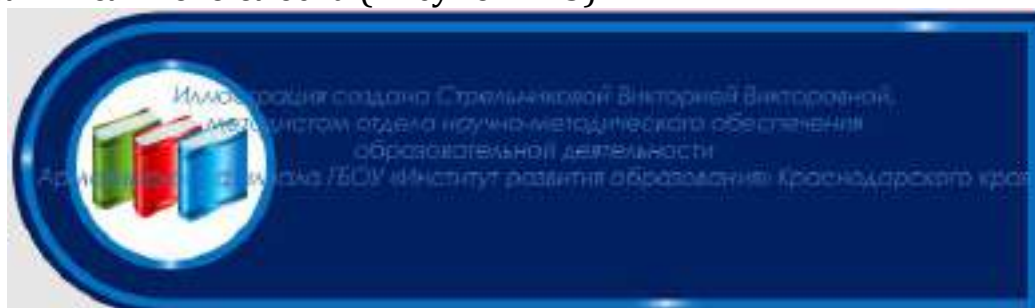


Вставим стандартную фигуру «Овал», преобразуем в окружность, установим сплошной тип заливки синего цвета, с прозрачными линиями. Скопируем прямоугольник, вставим, уменьшим, не нарушая пропорций, изменим стилевые настройки: «нет заливки», цвет линии: синий, ширина – 6 пт, в соответствии с рисунком 143.



**Рисунок 143**

Скопируем синий круг, вставим, уменьшим размеры, не нарушая пропорций, изменим цвет на белый, добавим на передний план ранее созданные иллюстрации книг. Вставим элементы, придающие эффект дополнительного блеска (Рисунок 115).



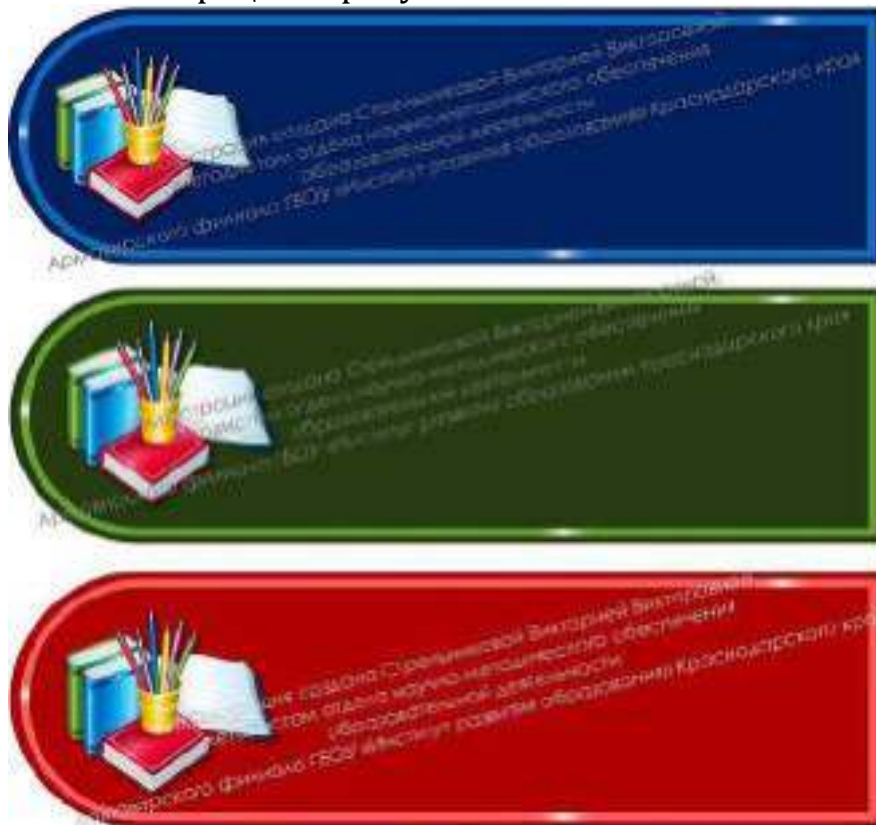
**Рисунок 144**

Скопируем полученный графический элемент с тремя книгами и скругленным прямоугольником синего цвета, создадим две копии, изменим цветовые оттенки в соответствии с рисунком 145.



**Рисунок 145**

Скопируем три новых графических элемента оформления, вставим на новый пустой слайд презентации, удалим изображения книг, вместо них добавим иллюстрацию с рисунка 138.

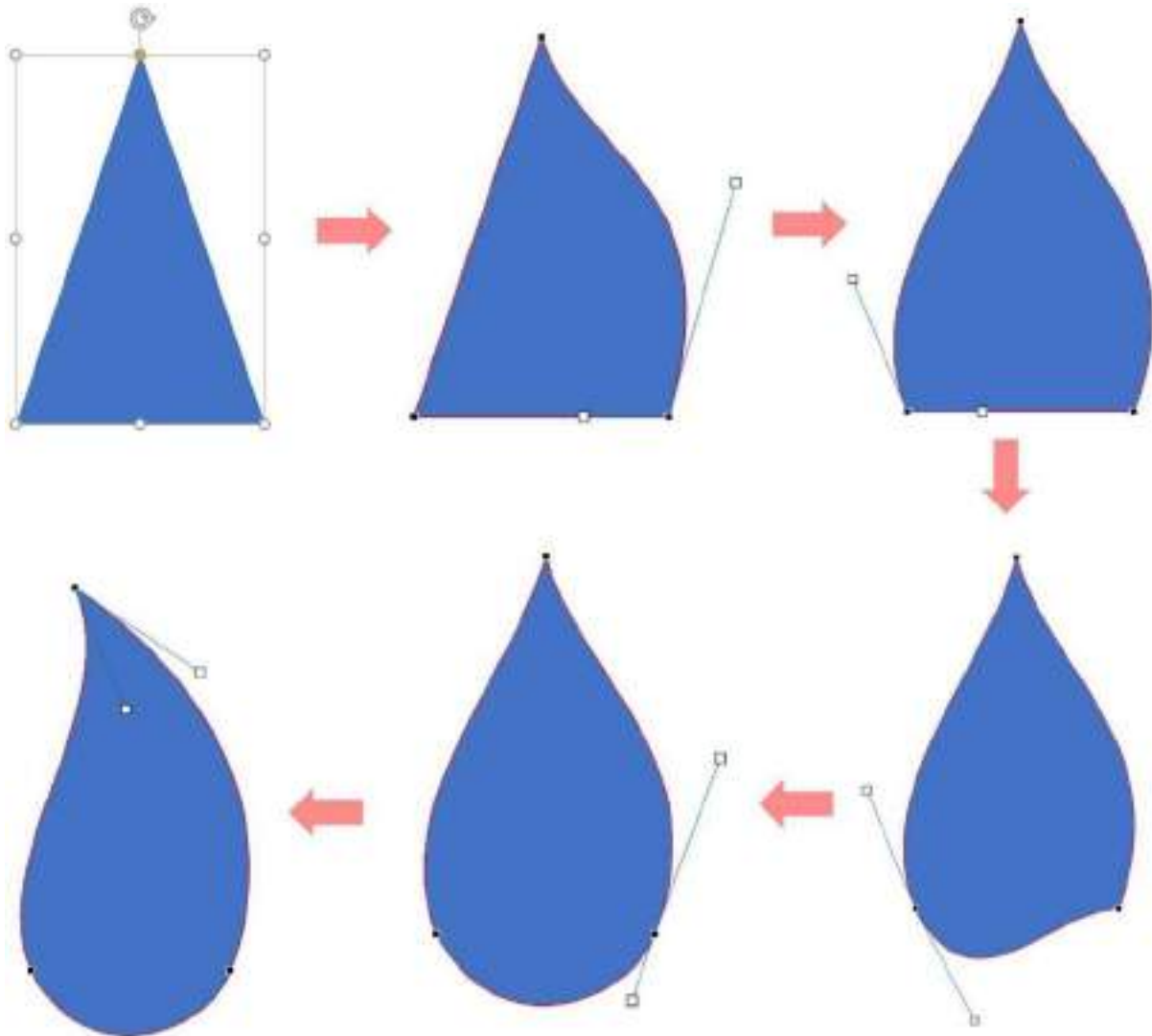


**Рисунок 146**

Сгруппируем каждый полученный горизонтальный графический элемент оформления, состоящий из нескольких компонентов, сохраним в формате Portable Network Graphics (\*.png) в виде картинок на прозрачном фоне.

## ПРИМЕР 8. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ КИСТОЧКИ ДЛЯ РИСОВАНИЯ

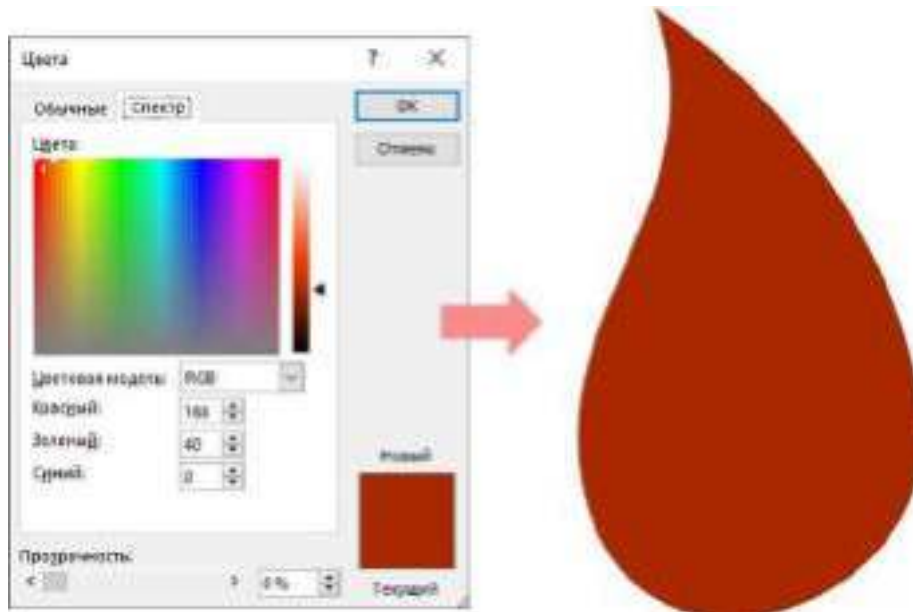
На пустой слайд новой презентации добавим стандартную фигуру – «равнобедренный треугольник», отображая на линейке меню категорию «Вставка», «Фигуры». При выделении объекта вызовем нажатием правой кнопки мышки контекстное меню, выберем пункт «начать изменение узлов», с помощью отображаемых маркеров в углах и рычажков, преобразуем контур так, чтобы он напоминал кисточку для рисования.



*Рисунок 147*

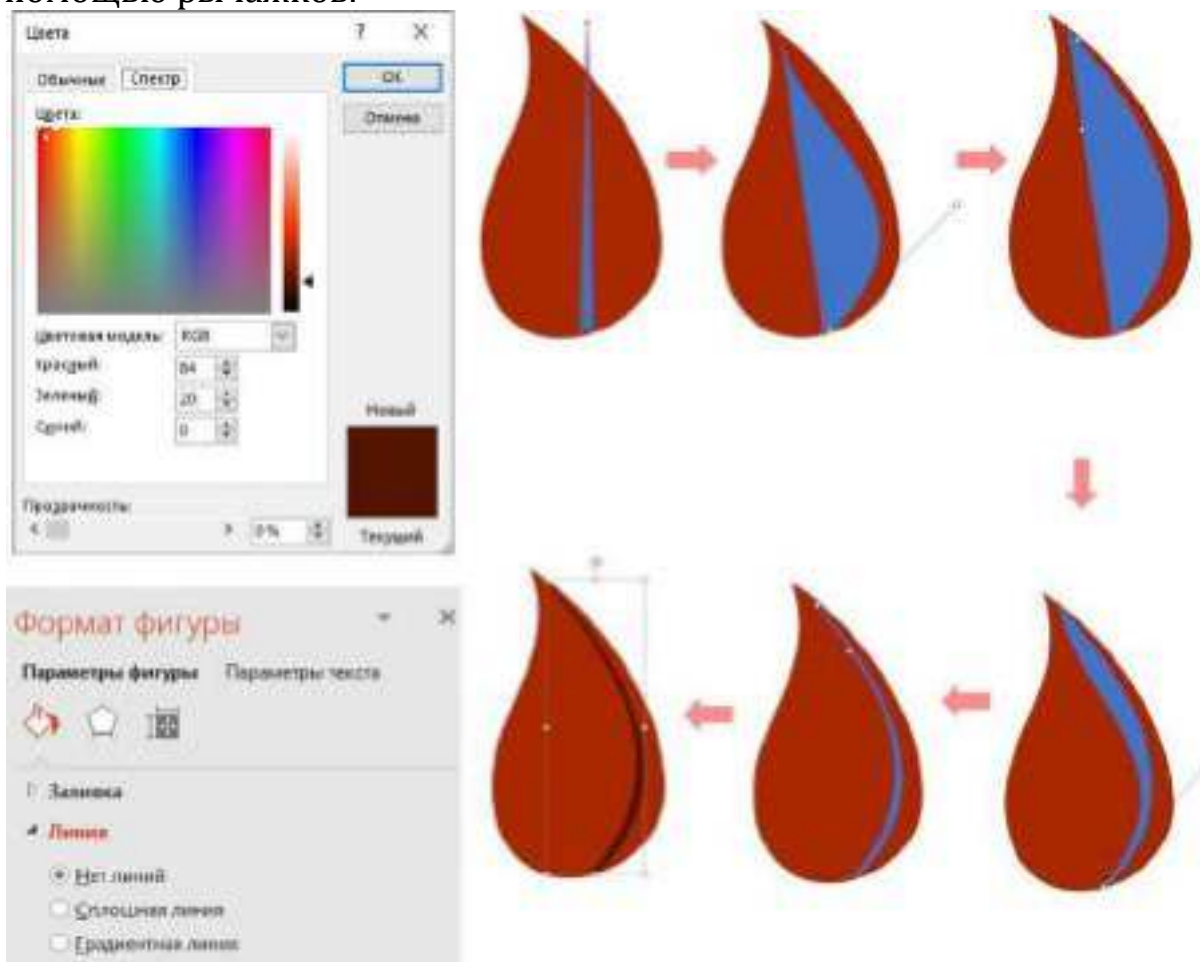
Изменим настройки цвета, для этого на вкладке «Формат», отображаемой при выделении полученной формы кисточки для рисования синего цвета, выберем «Заливка фигуры», «Другие цвета заливки», для цветовой модели RGB установим значения цветов соответственно: красный (168), зеленый (40), синий (0).



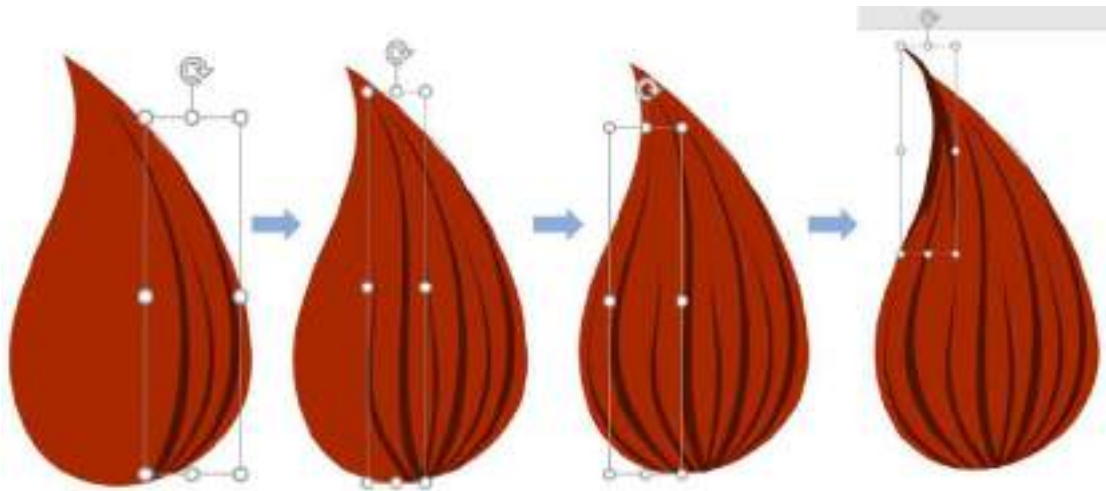


**Рисунок 148**

Создадим несколько областей более темного цвета, добавляя стандартные фигуры – «равнобедренные треугольники», преобразуя контуры с помощью рычажков.

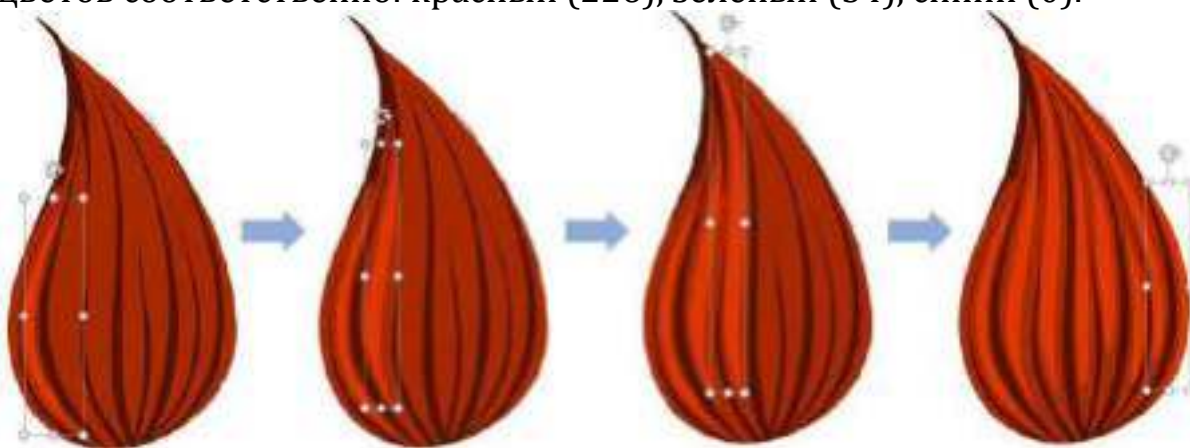


**Рисунок 149**



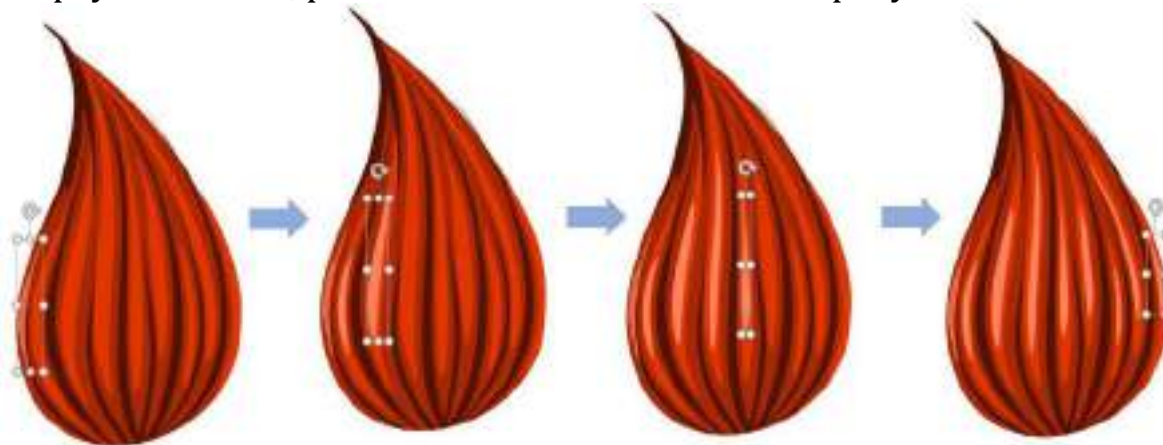
**Рисунок 150**

Добавим несколько областей более светлого цвета, добавляя стандартные фигуры – «равнобедренные треугольники», преобразуя контуры с помощью рычажков. Для цветовой модели RGB установим значения цветов соответственно: красный (226), зеленый (54), синий (0).



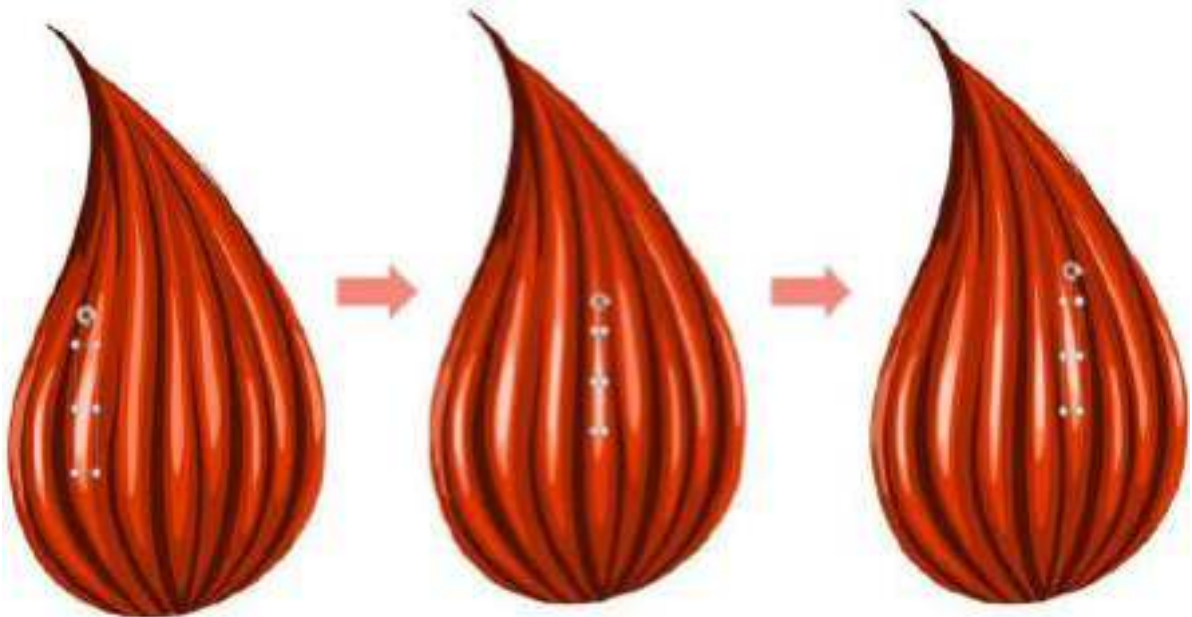
**Рисунок 151**

Для придания эффекта блеска и объемности иллюстрации кисти создадим еще несколько более светлых областей, образованных контурами из треугольников, разместив их в соответствии с рисунком 152.



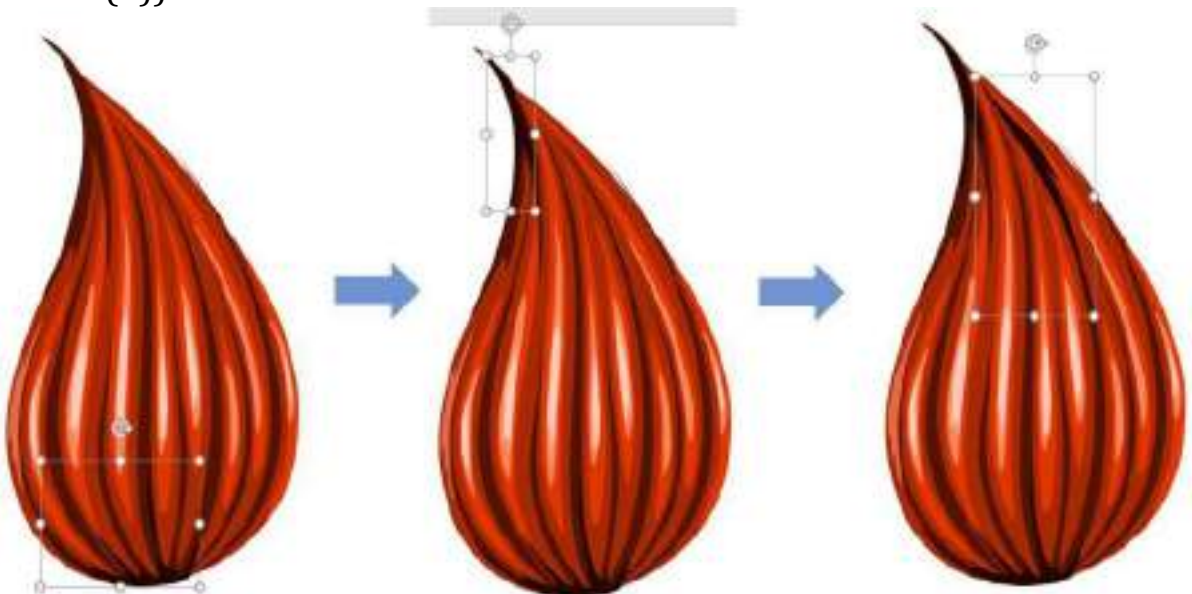
**Рисунок 152**

С помощью инструмента «кривая линия» добавим еще несколько областей более светлого цвета (для цветовой модели RGB установим значения цветов соответственно: красный (255), зеленый (202), синий (185)).



**Рисунок 153**

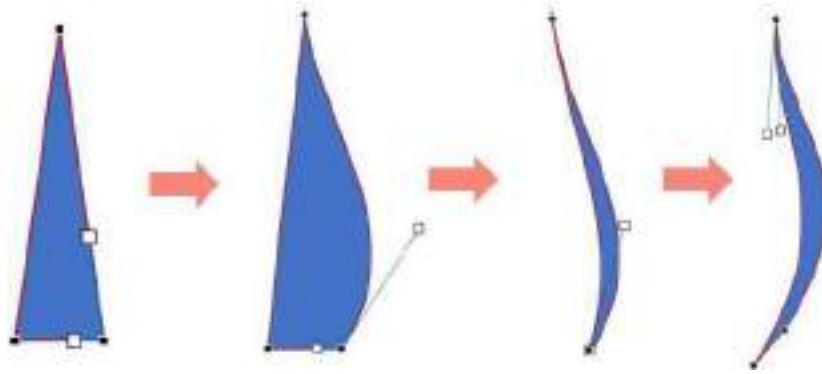
Аналогично, с помощью инструмента «кривая линия», добавим несколько областей темно-коричневого цвета (для цветовой модели RGB установим значения цветов соответственно: красный (34), зеленый (8), синий (0)).



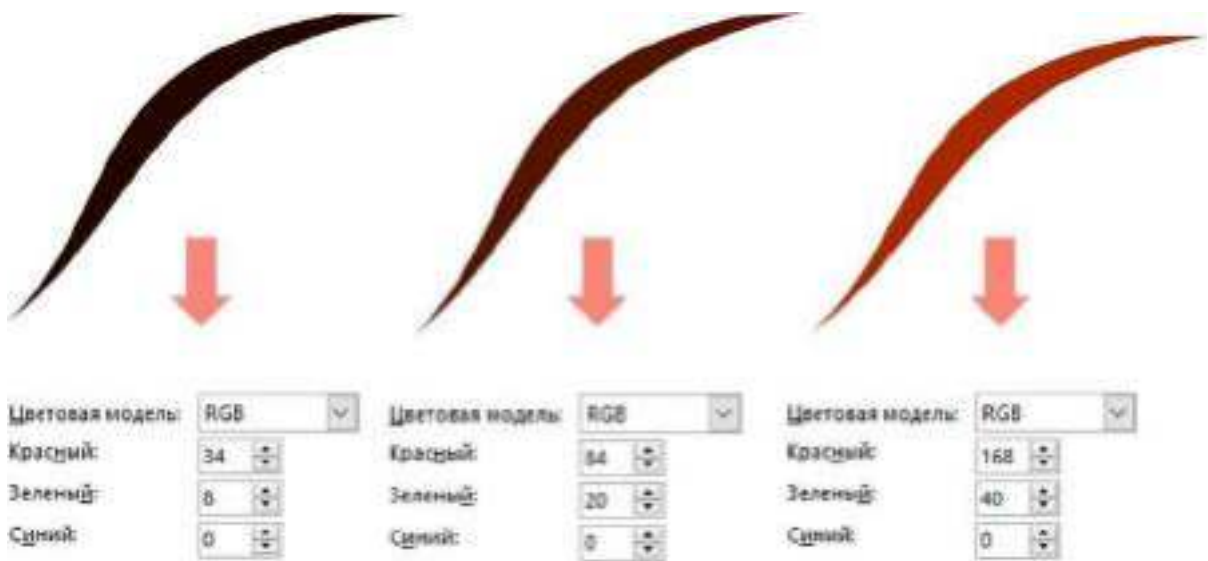
**Рисунок 154**

С помощью стандартной фигуры – «равнобедренный треугольник» создадим новый замкнутый контур, преобразуя стандартный, управляя отображаемыми рычажками, скопируем контур, вставим два раза, изменив цвета.



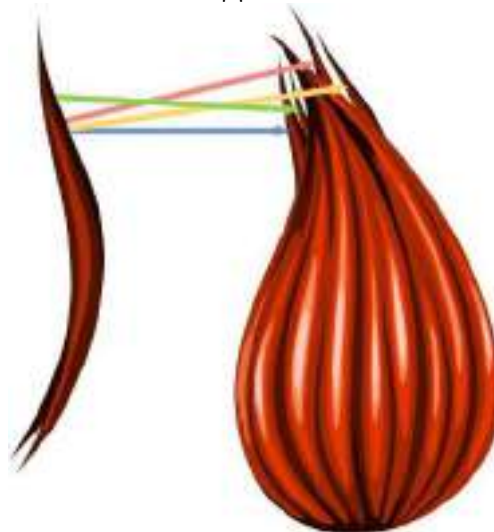


**Рисунок 155**



**Рисунок 156**

Изменим размеры каждого из трех контуров, разместим их в соответствии с рисунком 157, сгруппируем три контура для получения одного объекта. Создадим три копии полученной группы. Путем отображения, перемещения, разместим их на заднем плане иллюстрации кисточки.



**Рисунок 157**

Сгруппируем все элементы, образующие иллюстрацию кисточки. Используя инструкции, рассмотренные в примере 7, дополним картинку в соответствии с рисунком 158.



**Рисунок 158**

Создадим четыре копии иллюстрации кисточки, изменим цвета каждой в соответствии с рисунком 159.



**Рисунок 159**

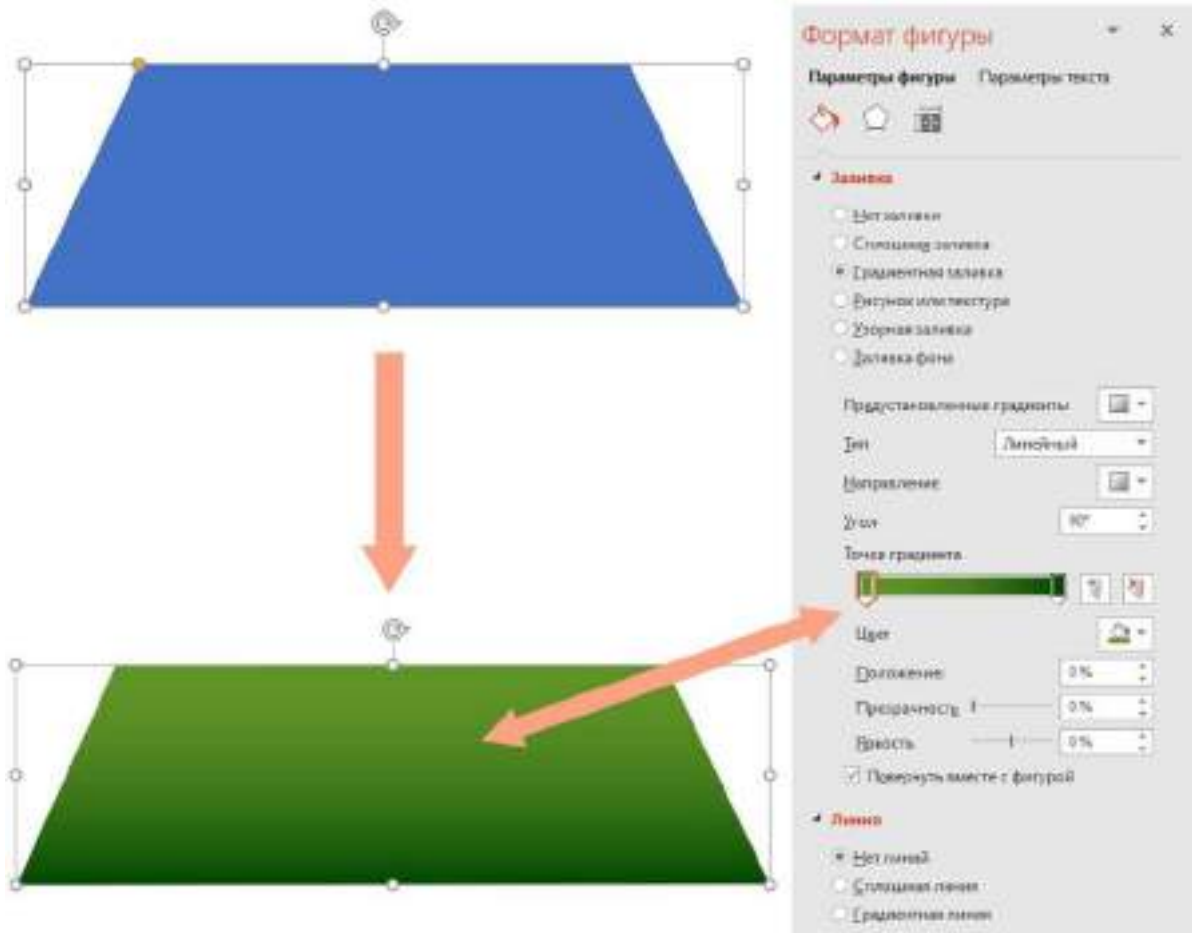
Сгруппируем элементы, образующие каждую кисточку, сохраним в формате Portable Network Graphics (\*.png) в виде картинок на прозрачном фоне. Далее приведены примеры использования полученных изображений кисточек:





## ПРИМЕР 9. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ ПАЛИТРЫ С КРАСКАМИ ДЛЯ РИСОВАНИЯ

Добавим на новый пустой слайд презентации стандартную фигуру – «трапецию», с помощью оранжевого круглого маркера отрегулируем ширину, изменим настройки градиентной заливки, выбрав две точки градиента: зеленого и тёмно-зеленого цветов.



**Рисунок 162**

Вставим стандартную фигуру – «прямоугольник», изменим настройки градиентной заливки в соответствии с рисунком 163, выбрав три точки градиента. Добавим еще один прямоугольник, разместив его на переднем плане, выберем три точки градиента, для 1 и 3 точек установим 100%-ную прозрачность. Небольшой прямоугольник с выбранным вариантом градиентной заливки усиливает эффект блеска боковой части основы для палитры с красками. Создадим две копии этого малого прямоугольника, с помощью управляющих маркеров, отображаемых на серединах сторон и в углах фигур, уменьшим высоту и увеличим ширину каждой копии в соответствии с рисунком 164, разместим две полученные полоски с градиентными заливками на переднем плане, добавляя акценты.

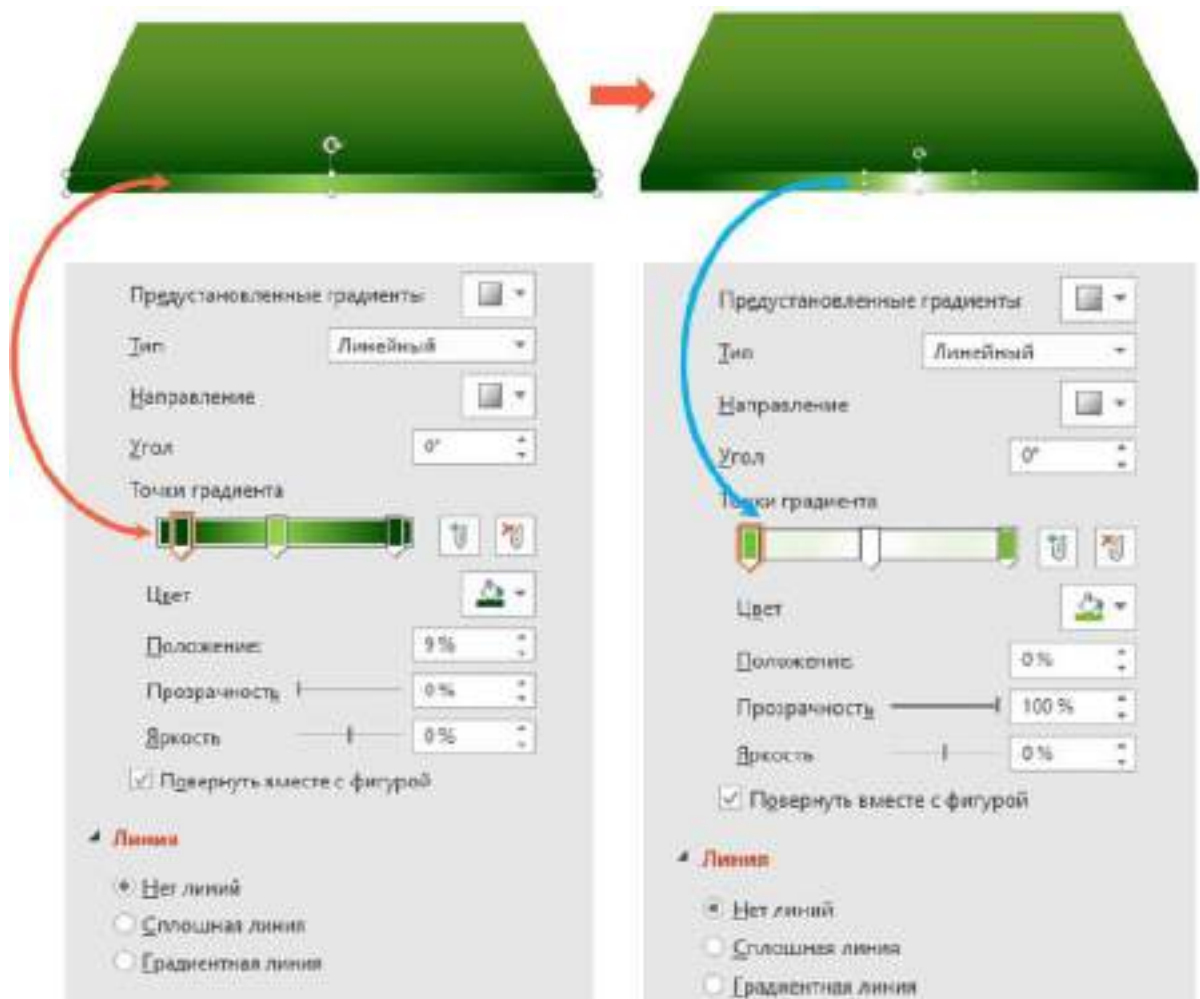


Рисунок 163

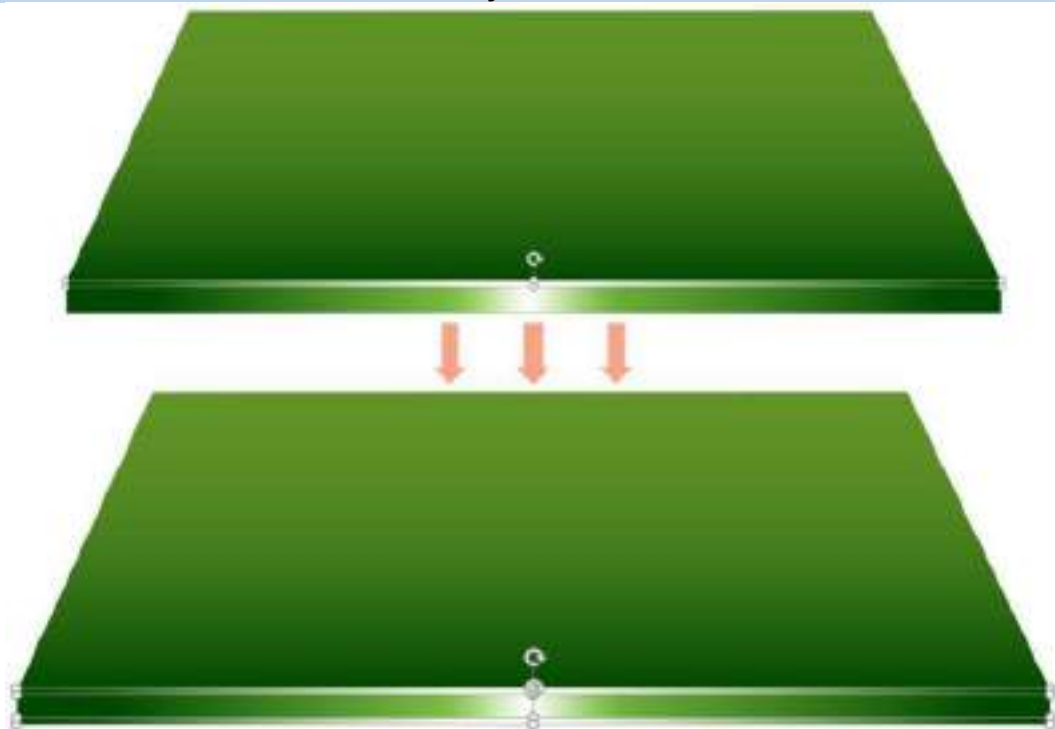


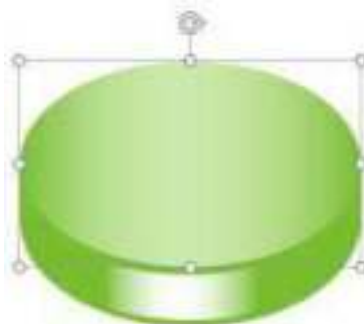
Рисунок 164

Вставим два овала, два прямоугольника, установим соответствующие рисунку 165 варианты заливок. Преобразуем второй прямоугольник с помощью функции изменения узлов, управляя рычажками.



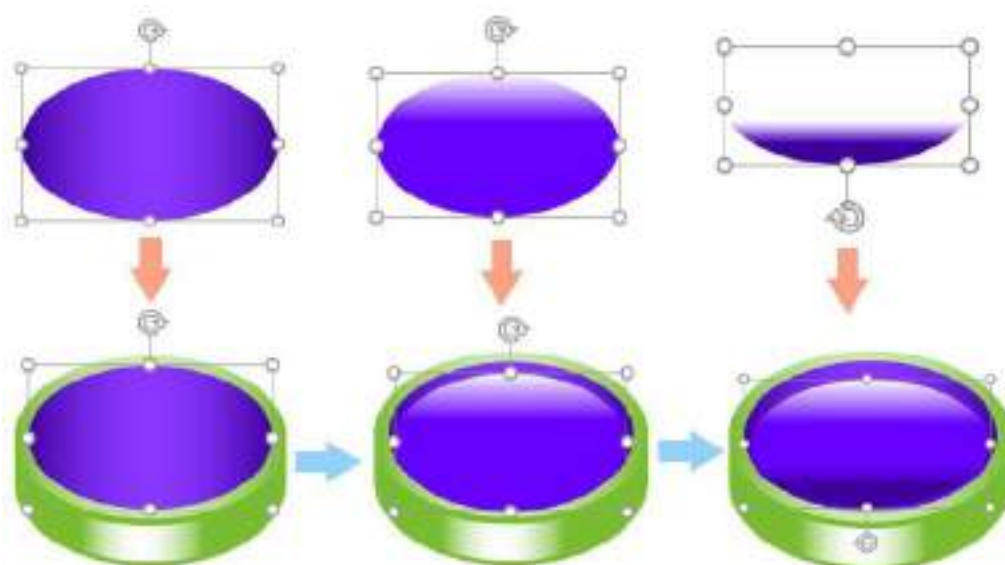
**Рисунок 165**

Разместим полученные фигуры в соответствии с рисунком 166, создавая элемент для краски определенного цвета.



**Рисунок 166**

Добавим три овала с градиентными заливками в соответствии с рисунком 167.



**Рисунок 167**

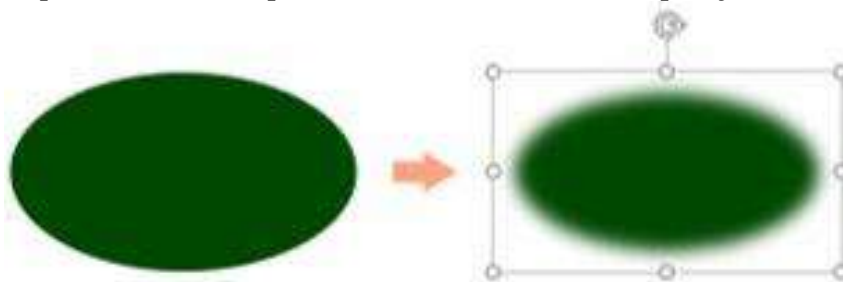


Сгруппируем все элементы полученной иллюстрации, образуя углубление для размещения краски, и разместим поверх зеленой трапеции, созданной ранее.



**Рисунок 168**

Добавим овал, сплошную заливку темно-зеленого цвета. На вкладке «Формат» выберем «Эффекты фигуры», «Сглаживание», варианты сглаженного края: 10 точек. Разместим полученный элемент под углублением для фиолетовой краски, как показано на рисунке 170.



**Рисунок 169**



**Рисунок 170**

Аналогично создадим иллюстрации углублений для красок других цветов, тени к ним и разместим на переднем плане поверх зеленой трапеции. Обратите внимание, что углубления для красок других цветов могут быть быстрее получены путем копирования подготовленного ранее элемента и изменения соответствующих цветов. Углубления для

четырёх цветов, расположенных ближе, должны быть крупнее тех, которые размещаются дальше.



**Рисунок 171**

Самостоятельно, добавляя стандартные фигуры, изменяя контуры с помощью узлов и рычажков к ним, подбирая, настраивая варианты заливок и применяя эффекты сглаживания, дополните полученную Вами по предложенной в пособии инструкции иллюстрацию в соответствии с рисунком 172.



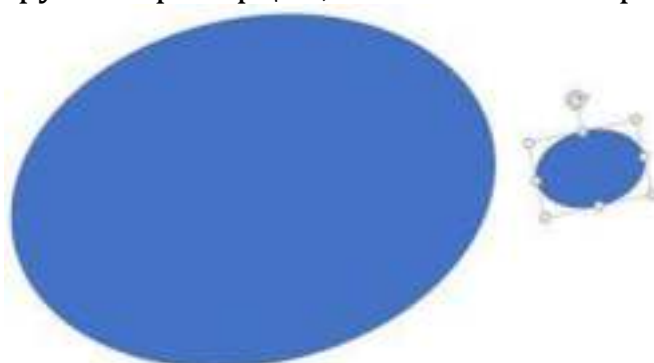
**Рисунок 172**

Создайте копию полученной иллюстрации палитры с красками для рисования и разместите её на новом пустом слайде. Измените самостоятельно цветовые настройки в соответствии с рисунком 173, используя рассмотренные выше в данном пособии инструкции.



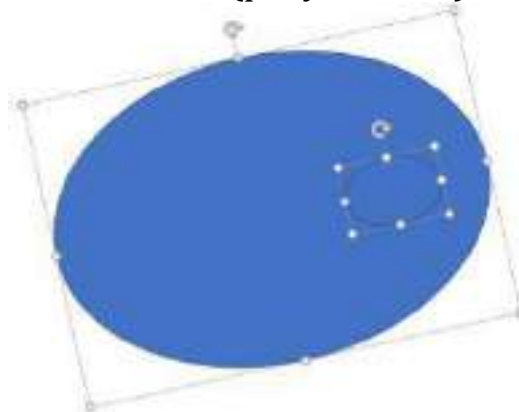
**Рисунок 173**

Вставим на новый пустой слайд два раза стандартную фигуру – «овал»; используя управляющие маркеры и рычажки, уменьшим размер второго овала, не нарушая пропорций, как показано на рисунке 174.



**Рисунок 174**

Осуществим перенос маленького овала в область большого. Выделяя оба этих объекта (рисунок 175), на вкладке «Формат» выберем «Объединить фигуры», «Вычитание», (рисунок 176).

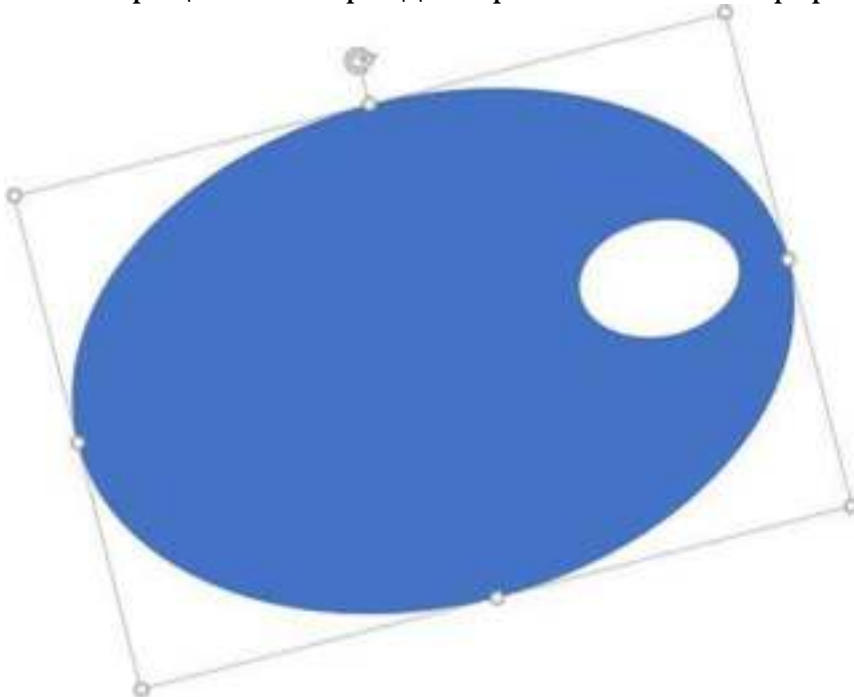


**Рисунок 175**



**Рисунок 176**

В результате выполнения действий по вычитанию фигур получаем фрагмент иллюстрации палитры для красок овальной формы.



**Рисунок 177**

Изменим цветовые настройки для новой картинке палитры, выбрав градиентную заливку, определяемую двумя точками градиента (рисунок 178):

- для цветовой модели RGB установим значения цветов соответственно: красный (97), зеленый (148), синий (40);
- для цветовой модели RGB установим значения цветов соответственно: красный (0), зеленый (72), синий (0).

Аналогично создадим еще один элемент, образованный двумя овалами разных размеров, полученный путем «вычитания» (рисунок 179). Изменим заливку нового объекта на градиентную, определяемую тремя токами:

- для цветовой модели RGB установим значения цветов соответственно: красный (0), зеленый (72), синий (0);
- для цветовой модели RGB установим значения цветов соответственно: красный (146), зеленый (208), синий (80);



- для цветовой модели RGB установим значения цветов соответственно: красный (0), зеленый (72), синий (0).

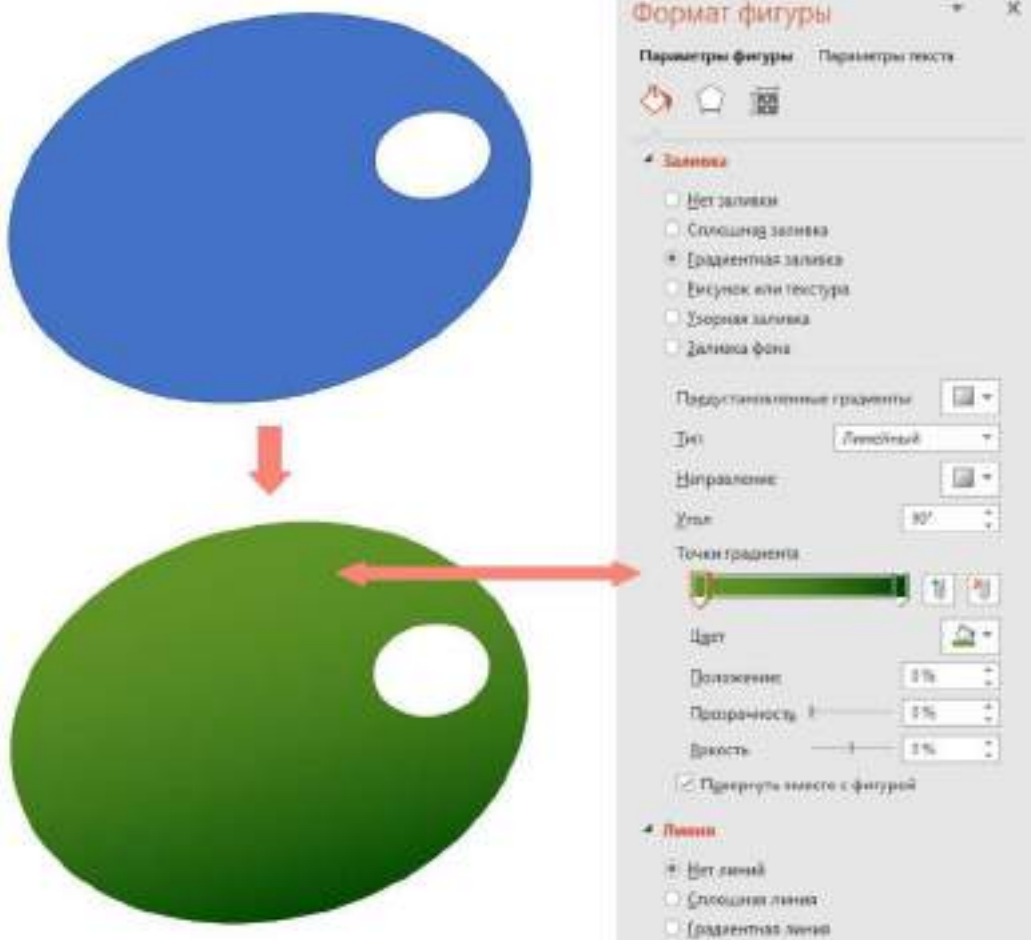


Рисунок 178

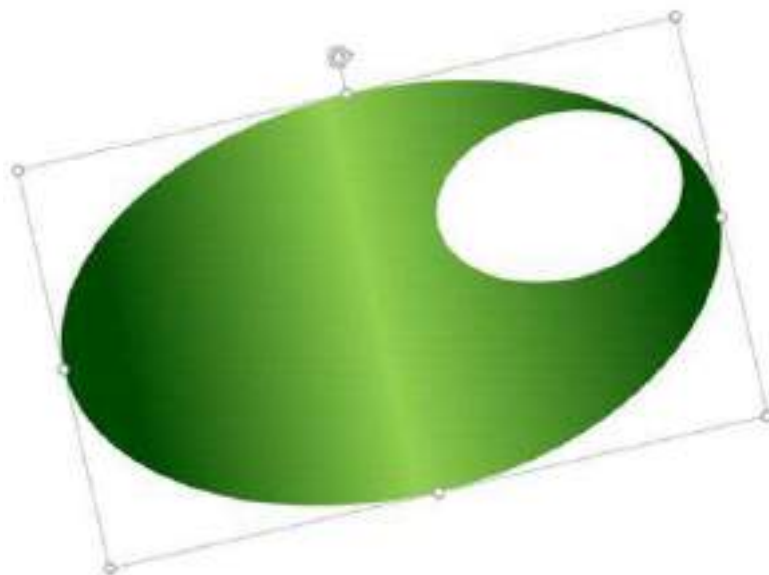
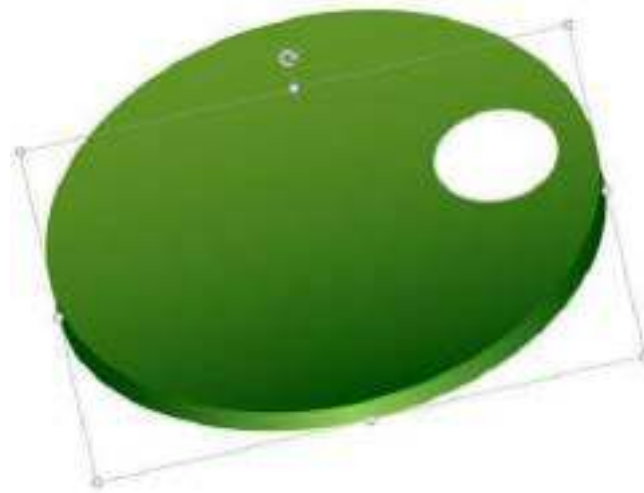


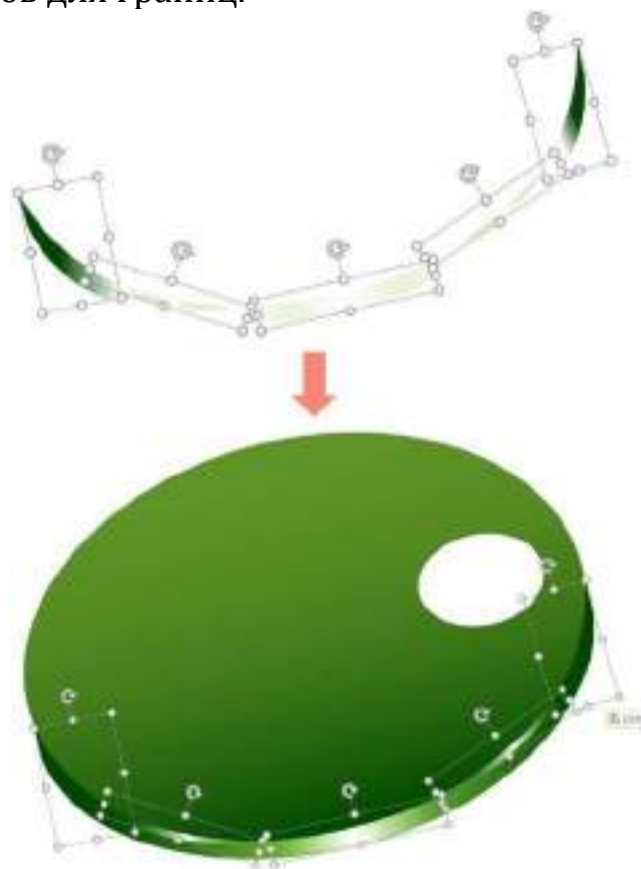
Рисунок 179

Разместим полученный элемент (рисунок 179) под элементом (рисунок 178).



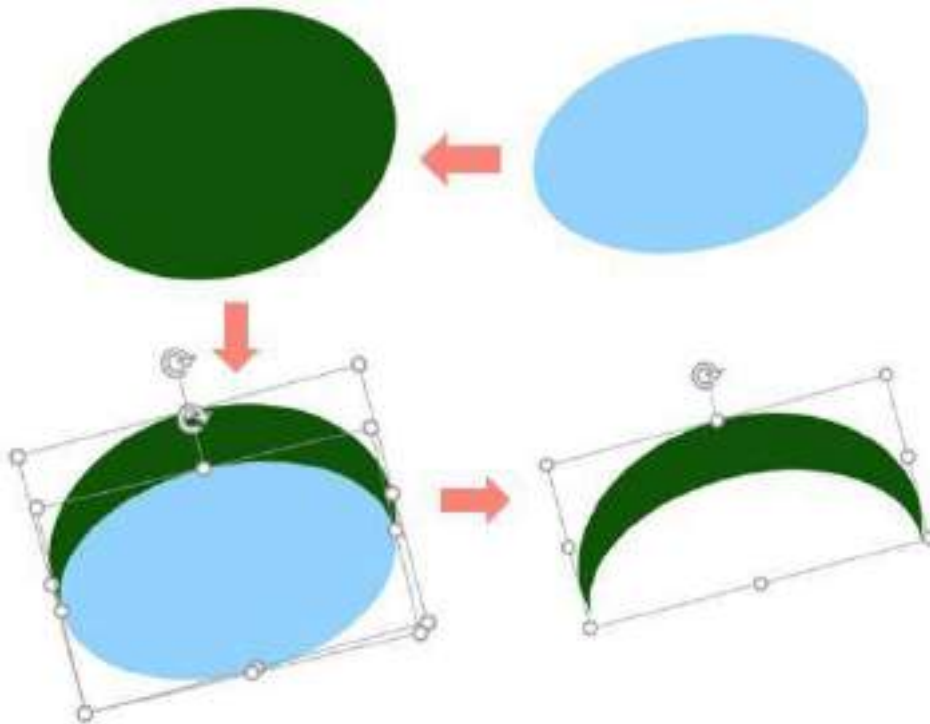
**Рисунок 180**

Вставим пять прямоугольников, установим варианты заливок, соответствующие рисунку 181. Преобразуем стандартные прямоугольники в замкнутые контуры с помощью функции изменения узлов, управляя рычажками. Перенесем полученные элементы на подготовленную ранее картинку основы палитры для красок, добавляя эффект блеска и немного акцентов для границ.



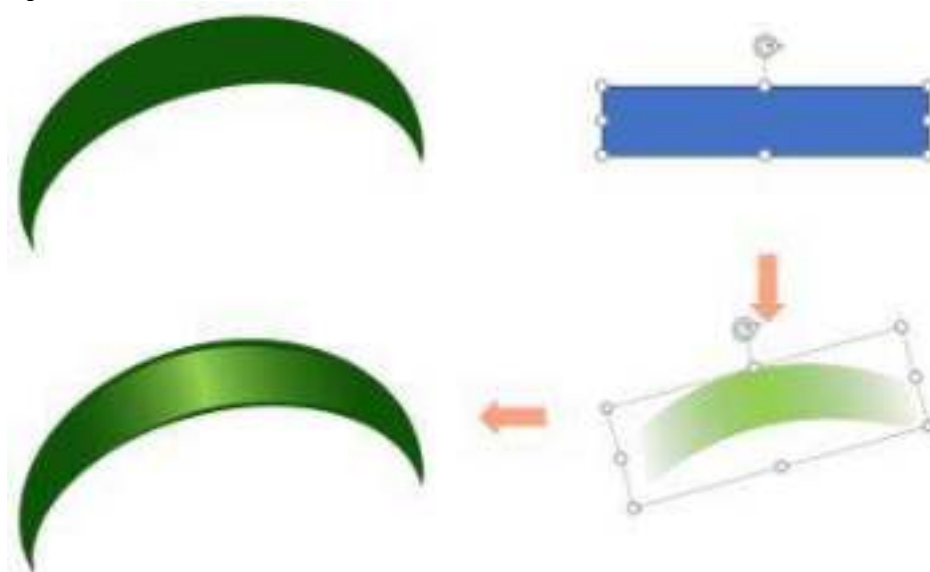
**Рисунок 181**

Вставим на тот же слайд два овала, осуществим перенос овала, разместив темно-зелёный на заднем плане. Выделяя два овала одновременно, используя вкладку «формат», выберем «объединить фигуры», «вычитание», как показано на рисунке 182.



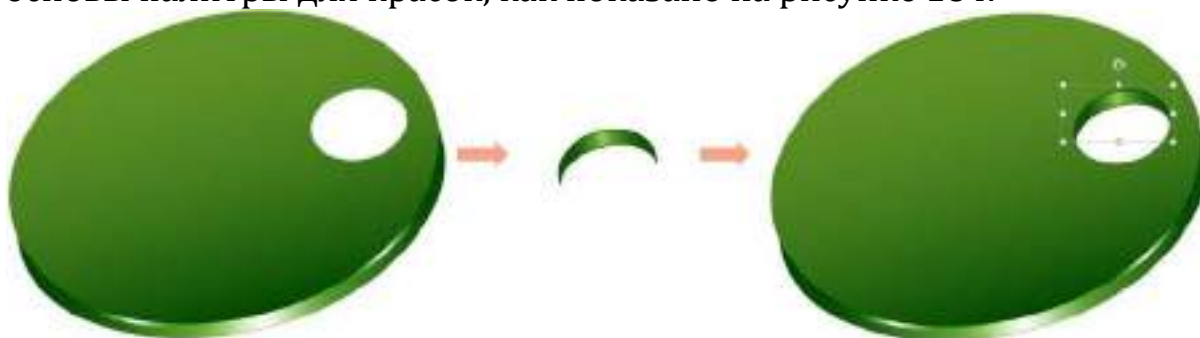
**Рисунок 182**

Добавим на слайд стандартную фигуру «прямоугольник», преобразуем в замкнутый контур с помощью функции изменения узлов, управляя рычажками, изменив заливку на градиентную, определяемую тремя точками, в соответствии с рисунком 183. Перенесём полученный объект на передний план.



**Рисунок 183**

Сгруппируем темно-зеленую дугу и светло-салатный элемент, придающий эффект блеска, перенесем их в область отверстия в иллюстрации основы палитры для красок, как показано на рисунке 184.



*Рисунок 184*

Ранее в инструкции были рассмотрены этапы создания иллюстрации углубления для краски фиолетового цвета. Скопируем этот фрагмент картинку, сконструированной Вами самостоятельно по предложенному образцу действий, размещенному в соответствующем слайде презентации, разместим его на переднем плане, поверх овальной иллюстрации палитры для красок, как показано на рисунке 185. Обратите внимание на необходимость незначительного изменения ширины и высоты картинку без нарушения пропорций. Напомню, что для регулирования ширины и высоты лучше предварительно сгруппировать все компоненты, образующие интересующий нас элемент, затем перемещать маленькие круглые маркеры в углах или на серединах сторон границ появляющейся рамки объекта.

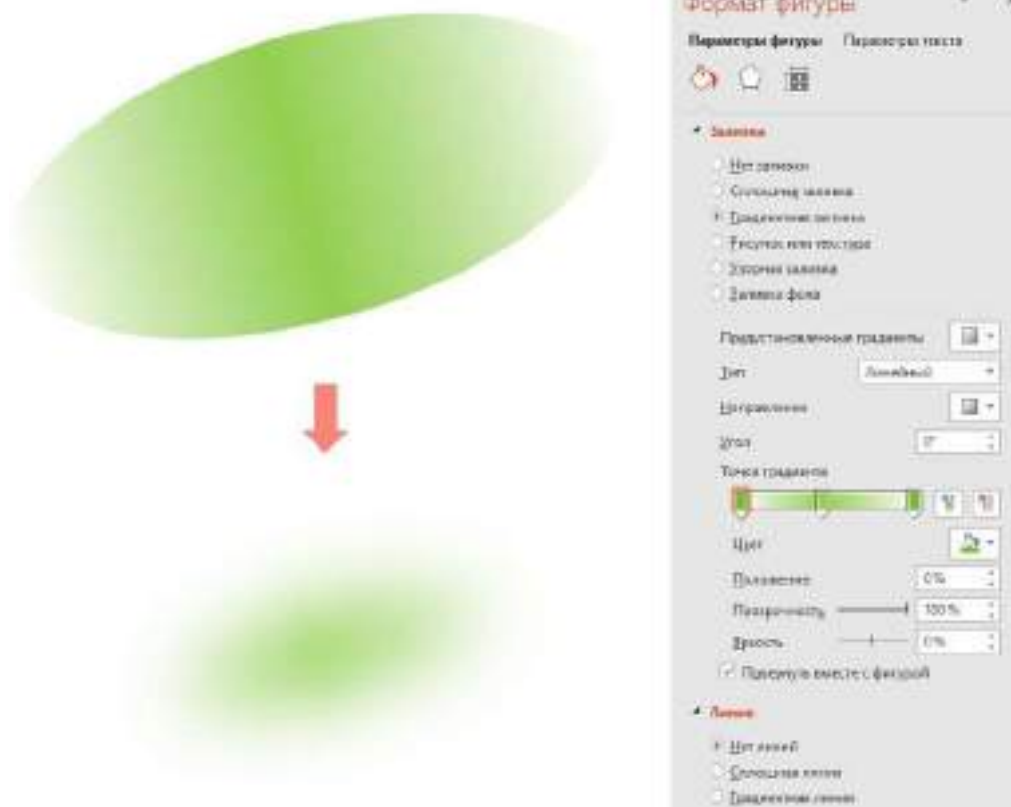


*Рисунок 185*

Аналогично добавим на картинку с основанием палитры для красок ранее полученные заготовки с красками других цветов, напоминающие небольшие баночки. Цветовые оттенки можно изменять по своему усмотрению. Располагая «баночки с красками» разных оттенков на палитре, следует учесть то, что элементы, размещаемые ближе, должны выглядеть крупнее тех, которые дальше. Для придания большей реалистичности получаемому изображению создадим тени, вставляя



дополнительные овалы темно-зеленого цвета, применяя к ним эффект сглаживания, самостоятельно подобрал и установив параметры для вариантов сглаженного края. Середину овала палитры для красок дополним светло-салатным расплывающимся пятном, полученным путем вставки стандартной фигуры – «овала» и установки соответствующих параметров градиентной заливки.



**Рисунок 186**



**Рисунок 187. Автор иллюстрации: Стрельникова В.В.**

Создайте копию полученной иллюстрации палитры с красками для рисования и разместите её на новом пустом слайде. Измените самостоятельно цветовые настройки в соответствии с рисунком 188, 189, используя инструкции, рассмотренные выше в данном пособии.



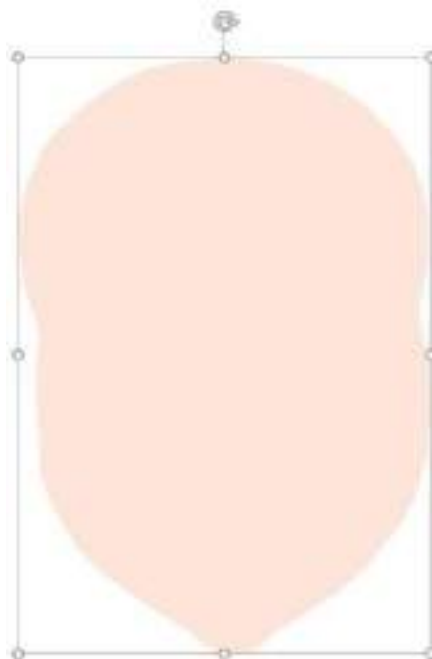
**Рисунок 188. Автор иллюстрации: Стрельникова В.В.**



**Рисунок 189. Автор иллюстрации: Стрельникова В.В.**

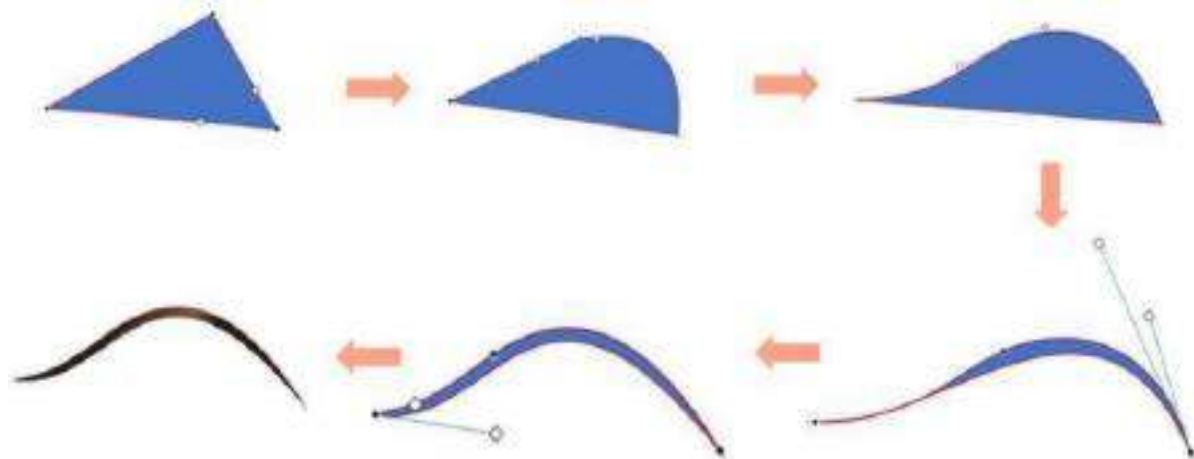
## ПРИМЕР 10. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ ЛИЦ ПЕРСОНАЖЕЙ

На новом пустом слайде презентации с помощью стандартной фигуры «кривая линия» получим замкнутый контур для создания овала лица девушки, изменяя узлы, используя инструкцию, рассмотренную в примере 1 данного пособия. Установим для овала лица значение цвета, выбирая цветовую модель RGB: красный (254), зеленый (229), синий (218).



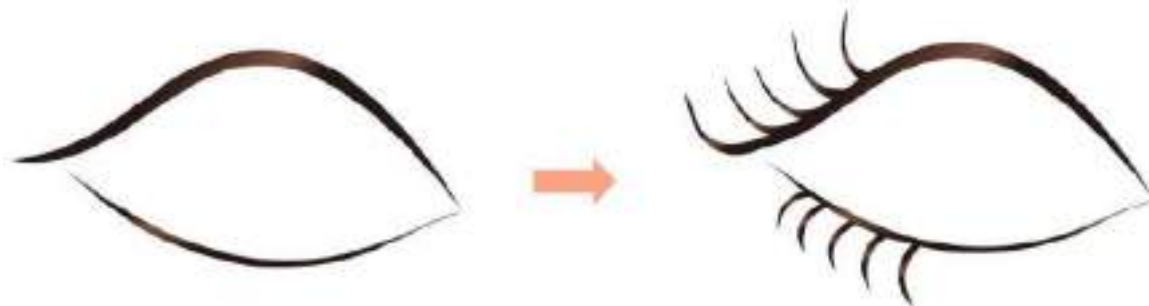
*Рисунок 190. Автор иллюстрации: Стрельникова В.В.*

Для создания картинки глаза вставим стандартную фигуру – «прямоугольный треугольник», изменяя узлы с помощью отображаемых рычажков, получим замкнутый контур, изменим цветовые настройки, выбрав градиентную заливку, определяемую тремя точками: темно- и светло-коричневыми. Выбор цветов осуществите самостоятельно.



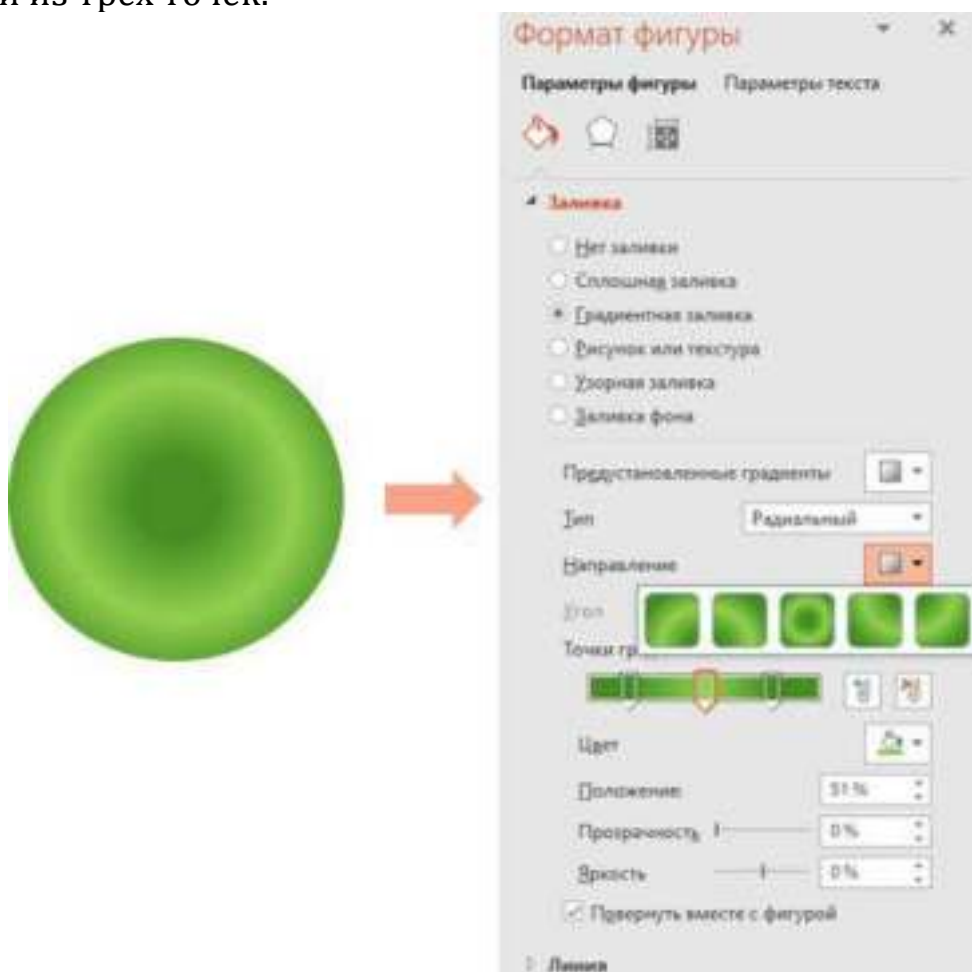
*Рисунок 191*

Аналогично из стандартной фигуры – «прямоугольный треугольник», получите вторую дугу темно-коричневого цвета и элементы для ресниц. Расположите новые объекты в соответствии с рисунком.



**Рисунок 192**

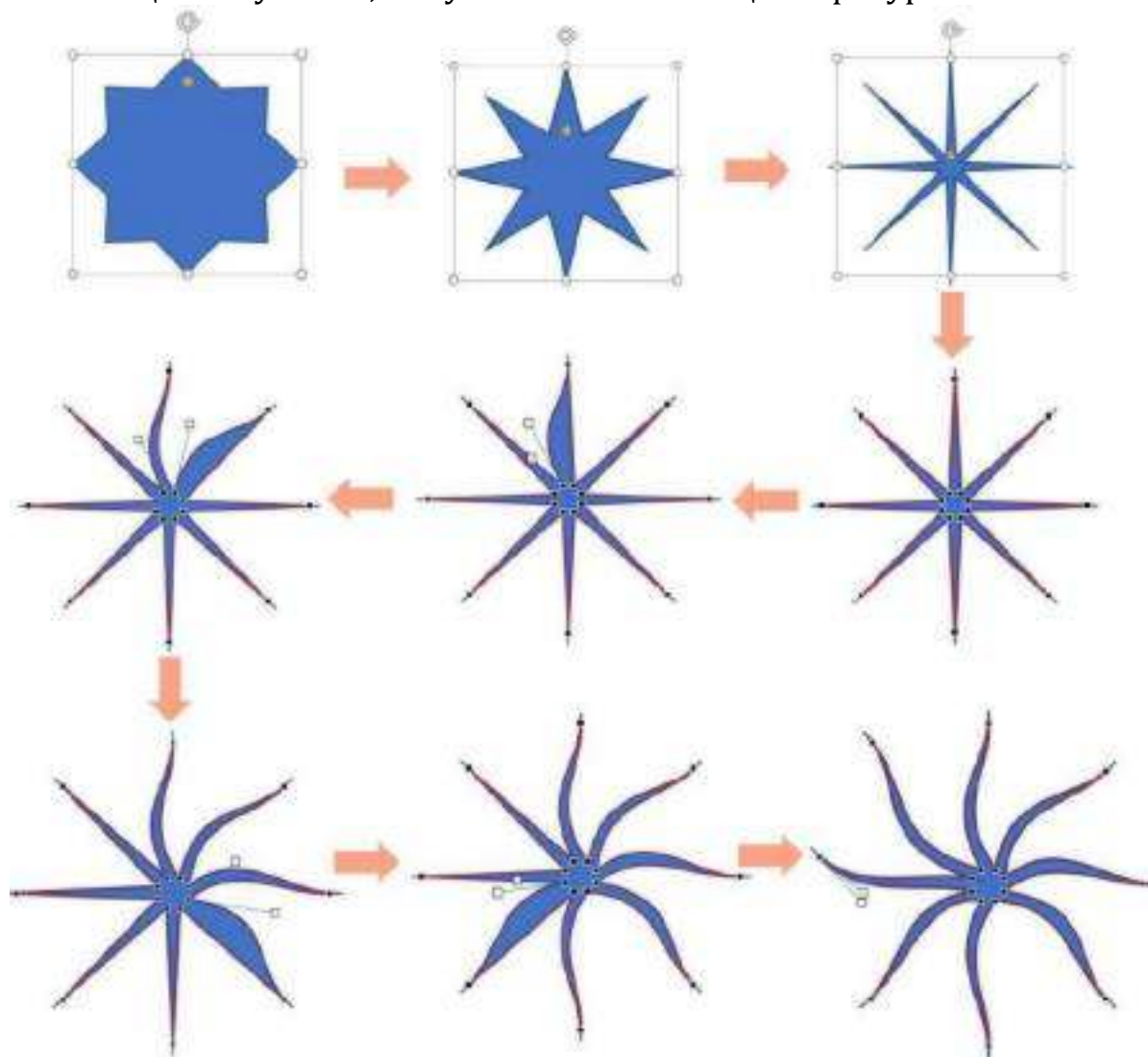
Сгруппируйте контуры и добавьте на слайд стандартную фигуру – «овал», изменив цветовые настройки на градиентные. Обратите внимание на расположение цветов: более тёмный оттенок светло-зеленого цвета находится в центре и по краям, светло-зеленый распределяется радиально между ними. Плавный переход оттенков достигается применением градиента и подбором нахождения положений каждой из трех точек.



**Рисунок 193**

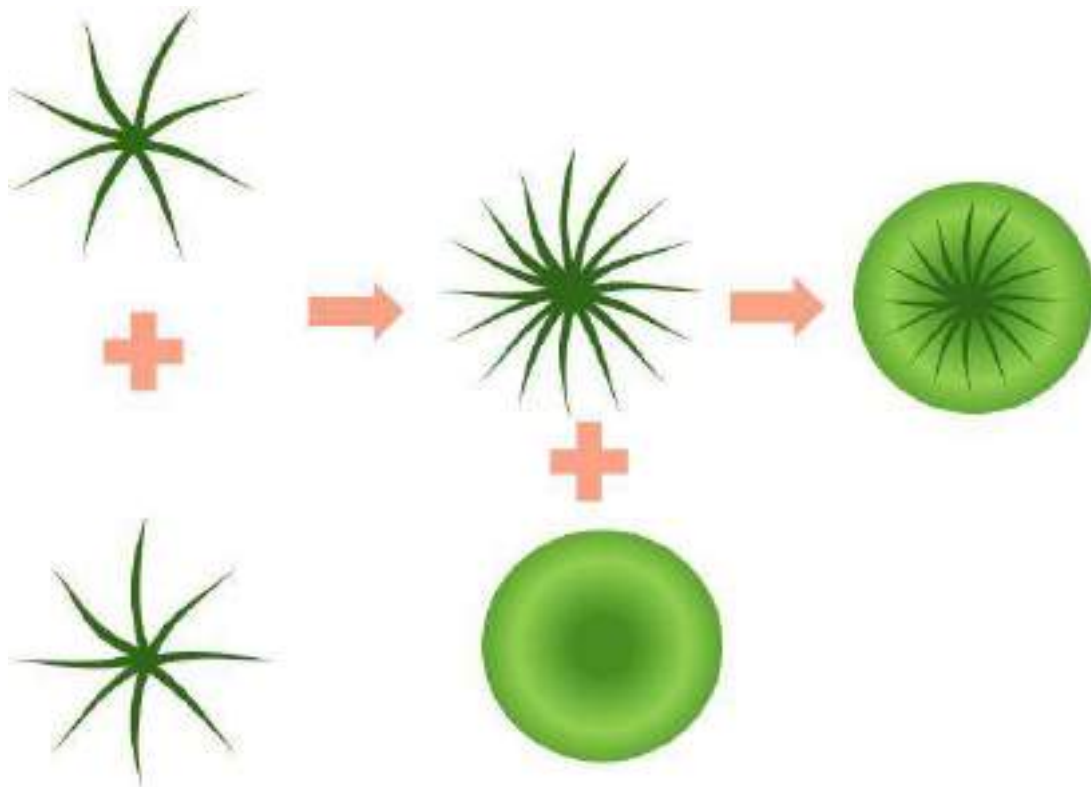


Вставим стандартную фигуру – «восьмиконечную звезду», выделим и нажатием правой кнопочки мышки вызовем контекстное меню, выберем «нажать изменение узлов». Управляя появляющимися рычажками, преобразуем звезду в новый контур. С помощью перемещения небольшого светло-оранжевого круглого маркера можно добиться уменьшения толщины лучиков, получения более изящной фигуры.



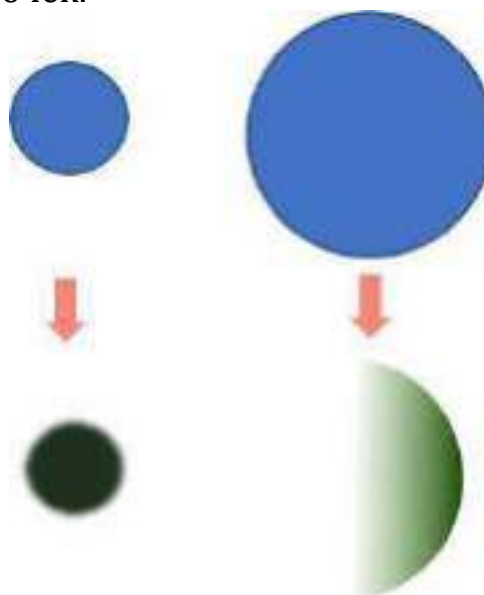
**Рисунок 194**

Изменим цвет полученного элемента на темно-зеленый, создадим копию, повернем относительно центра и разместим в соответствии с рисунком 195. Добавим на задний план круглый элемент с градиентной заливкой зеленых оттенков, рассмотренный ранее. При необходимости группу из двух преобразованных звезд темно-зеленого цвета можно уменьшить, не нарушая пропорций. Сгруппируем полученный объект.



**Рисунок 195**

Вставим на слайд два стандартных овала, изменим цветовые настройки следующим образом: небольшая окружность со сплошной заливкой темно-зеленого цвета с применением эффекта «сглаживания», большая окружность с градиентной заливкой, определяемой двумя точками темно-зеленого цвета, установим 100%-ную прозрачность для одной из точек.



**Рисунок 196**

Перенесём новые полученные элементы, расположив их на переднем плане:



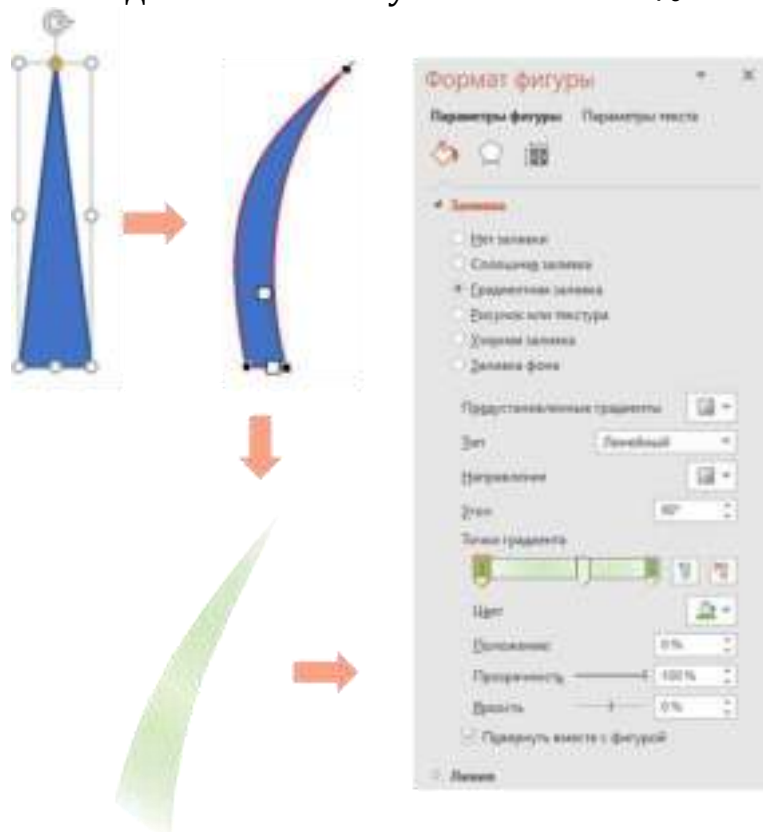
**Рисунок 197**

Вставим два овала, изменим вариант заливки на сплошной светло-зеленый, разместим поверх темного пятна иллюстрации глаза.



**Рисунок 198**

Вставляя стандартную фигуру «равнобедренный треугольник», изменяя узлы с помощью рычажков, преобразуем в контур в соответствии с рисунком 199, подбирая градиентную заливку с тремя точками градиента, прозрачность для 1 и 3 точек установим: 100%.



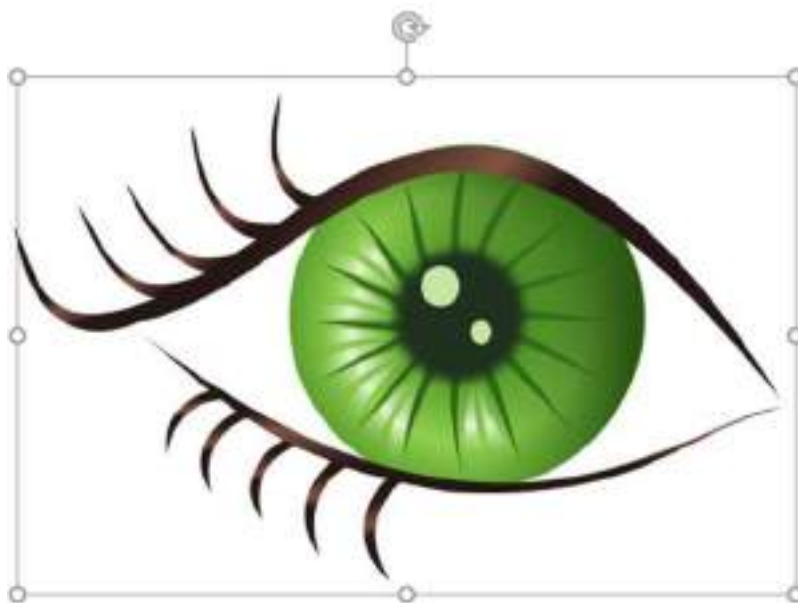
**Рисунок 199**

Скопируем несколько раз полученный элемент светло-салатного цвета, разместим на переднем плане в соответствии с рисунком 200, получая блики.



**Рисунок 200**

Перенесём элемент иллюстрации глаза в область ранее созданных дуг и ресниц.



**Рисунок 201**

Для создания верхнего века вставим стандартную фигуру – «прямоугольный треугольник», изменяя узлы с помощью рычажков, преобразуем в контур в соответствии с рисунком 202, подбирая градиентную заливку с четырьмя точками градиента. Перенесём картинку «верхнее веко» в область иллюстрации глаза, переместим на задний план, сгруппируем все элементы, относящиеся к картинке глаза (рисунок 203). Используя стандартную фигуру – «кривая» из категории «линии», создадим контур со сплошной заливкой белого цвета. Разместим контур на заднем плане картинки глаза (рисунок 204), используя контекстное меню или вкладку «Формат».



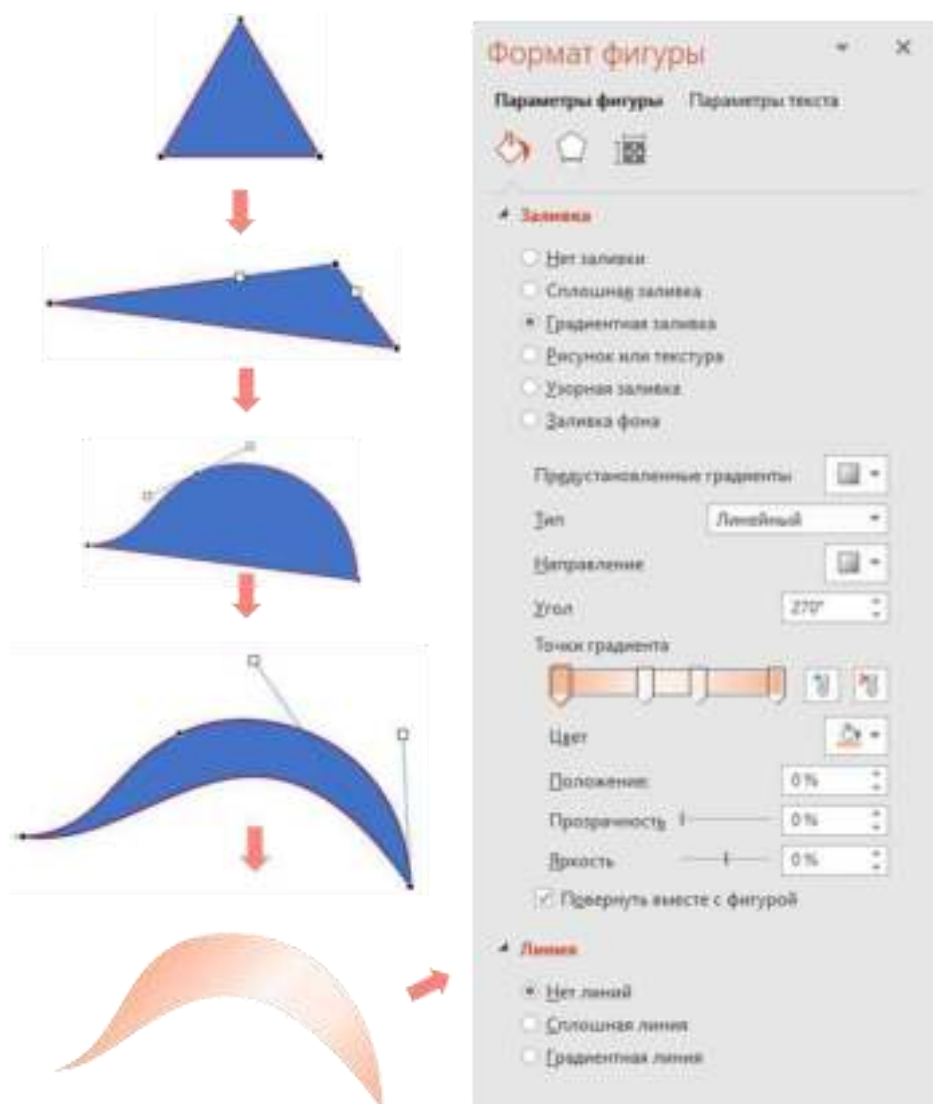


Рисунок 202

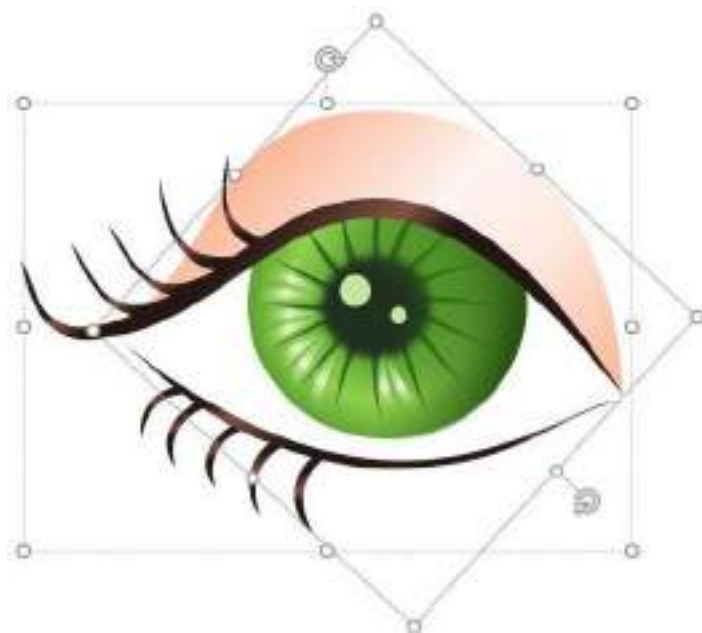
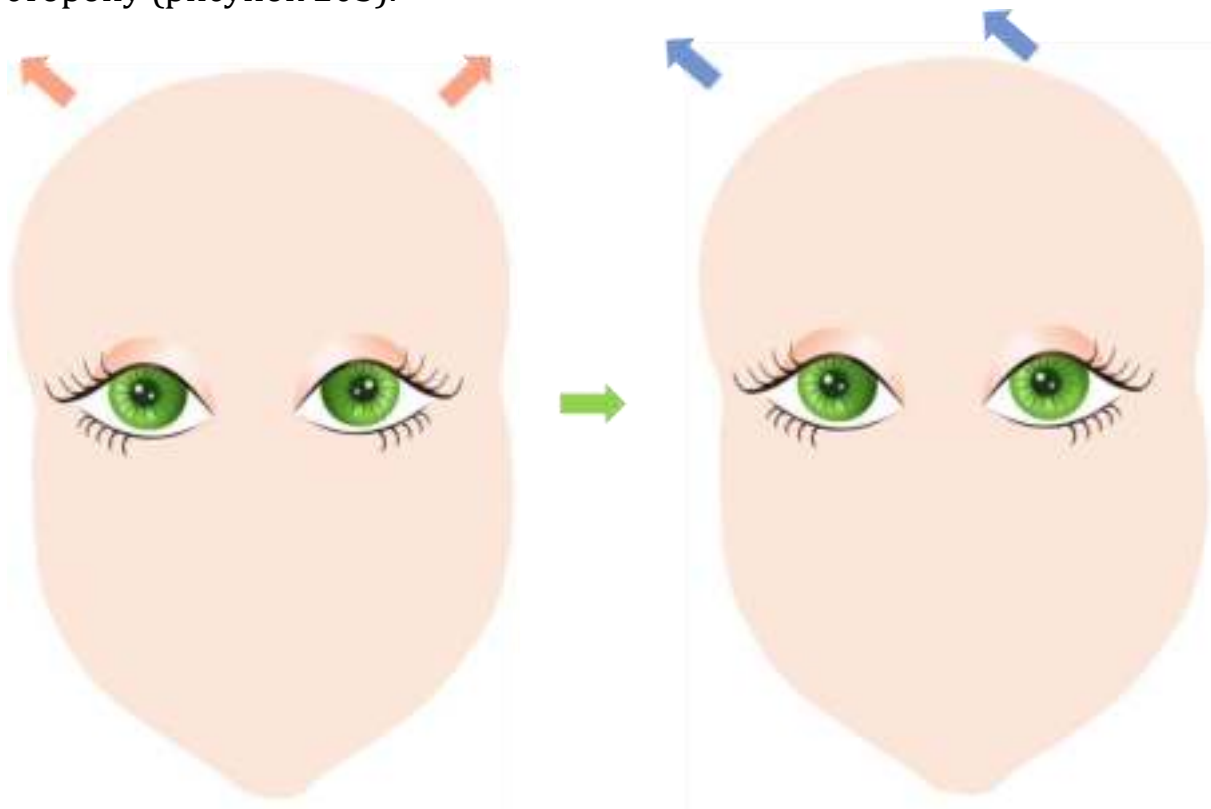


Рисунок 203



**Рисунок 204**

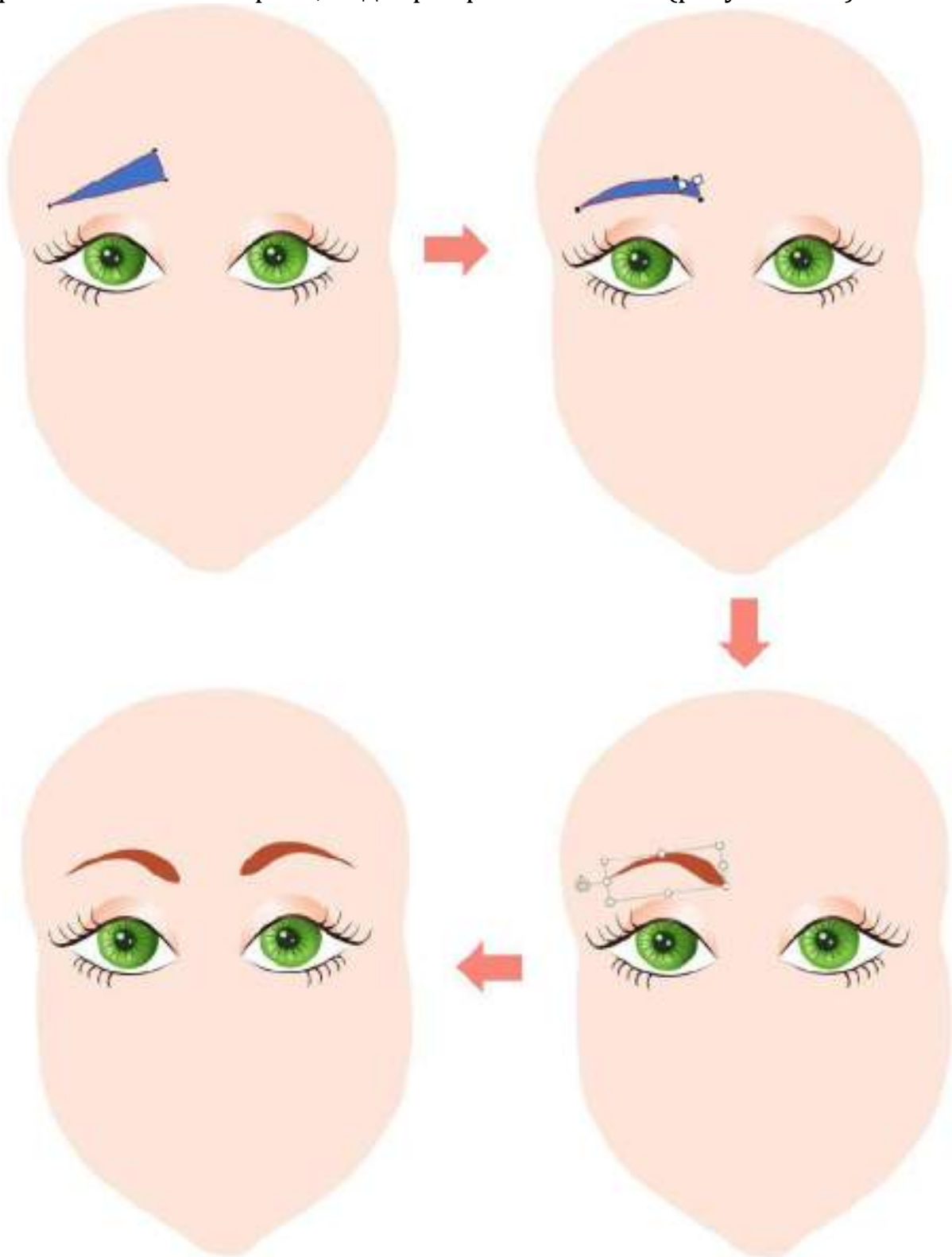
Сгруппируем все компоненты, образующие иллюстрацию глаза, создадим копию, отобразим слева направо, используя вкладку «Формат», разместим на переднем плане картинку овала лица, полученной ранее (рисунок 190). Разгруппируем иллюстрацию глаза, расположенного на картинке слева, изменим расположение элементов, выполняющих функции бликов, добиваясь эффекта направленности взгляда в одну сторону (рисунок 205).



**Рисунок 205**

Вставим стандартную фигуру – «равнобедренный треугольник», изменяя узлы с помощью рычажков, преобразуем в контур в соответствии с рисунком 206, создавая линию брови, подбирая сплошную заливку светло-коричневого цвета. Создадим копию, отобразим слева направо, размещая над глазом, расположенным на иллюстрации справа. Добавим несколько контуров со сплошными заливками для получения картинки носа, вставляя стандартные фигуры: «равнобедренные треугольники», «овалы», изменяя их с помощью узлов и рычажков,

отображаемых к ним. Подберем подходящие сплошные заливки (Рисунок 207). Сгруппируем все компоненты (контуры с заливками), образуя фрагмент иллюстрации левой части носа, создадим копию, отобразим ее слева-направо, подбирая расположение (рисунок 208).



**Рисунок 206**

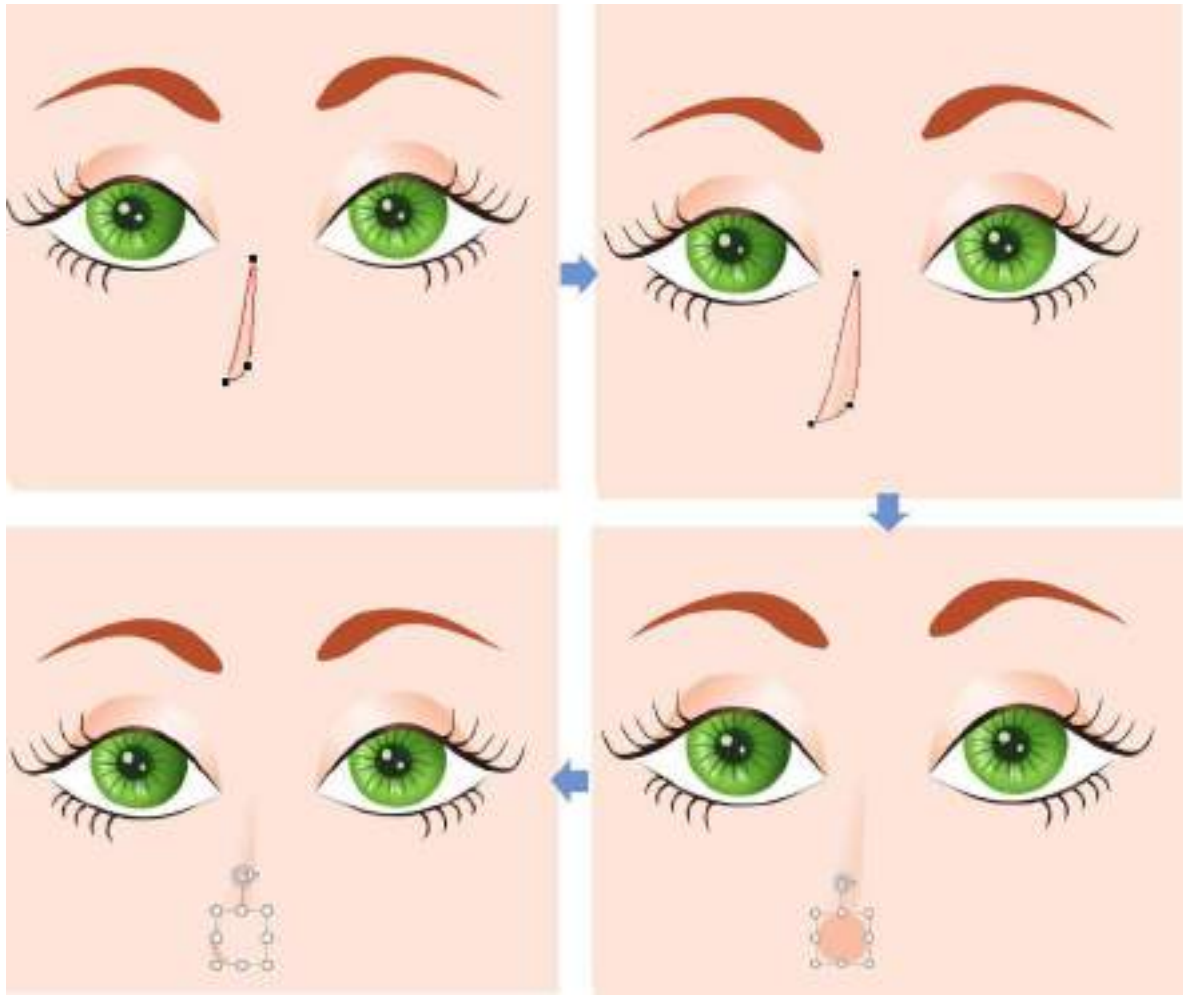


Рисунок 207

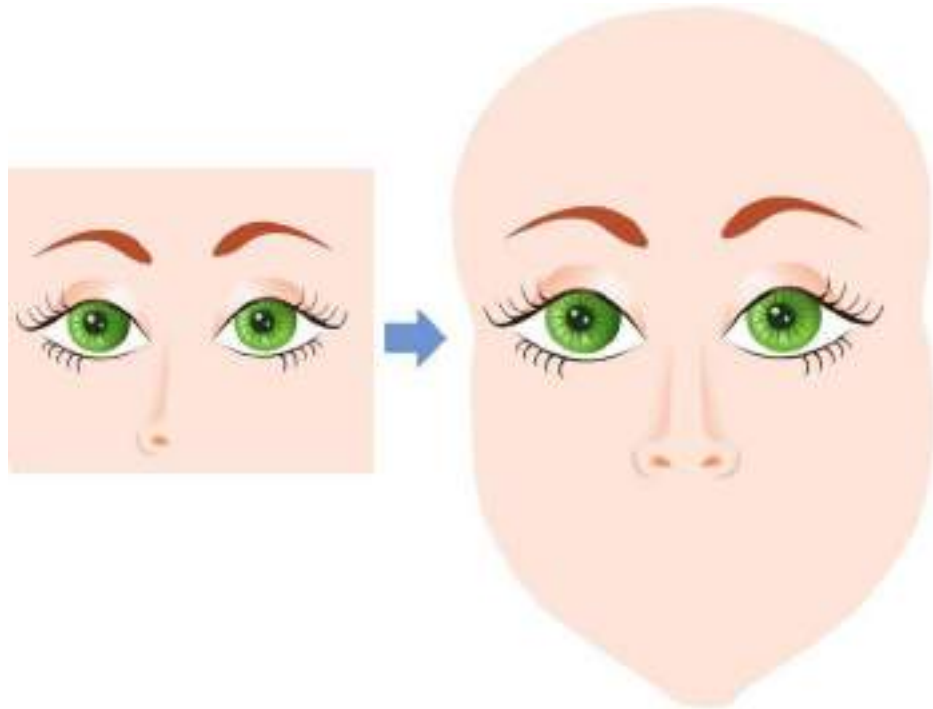
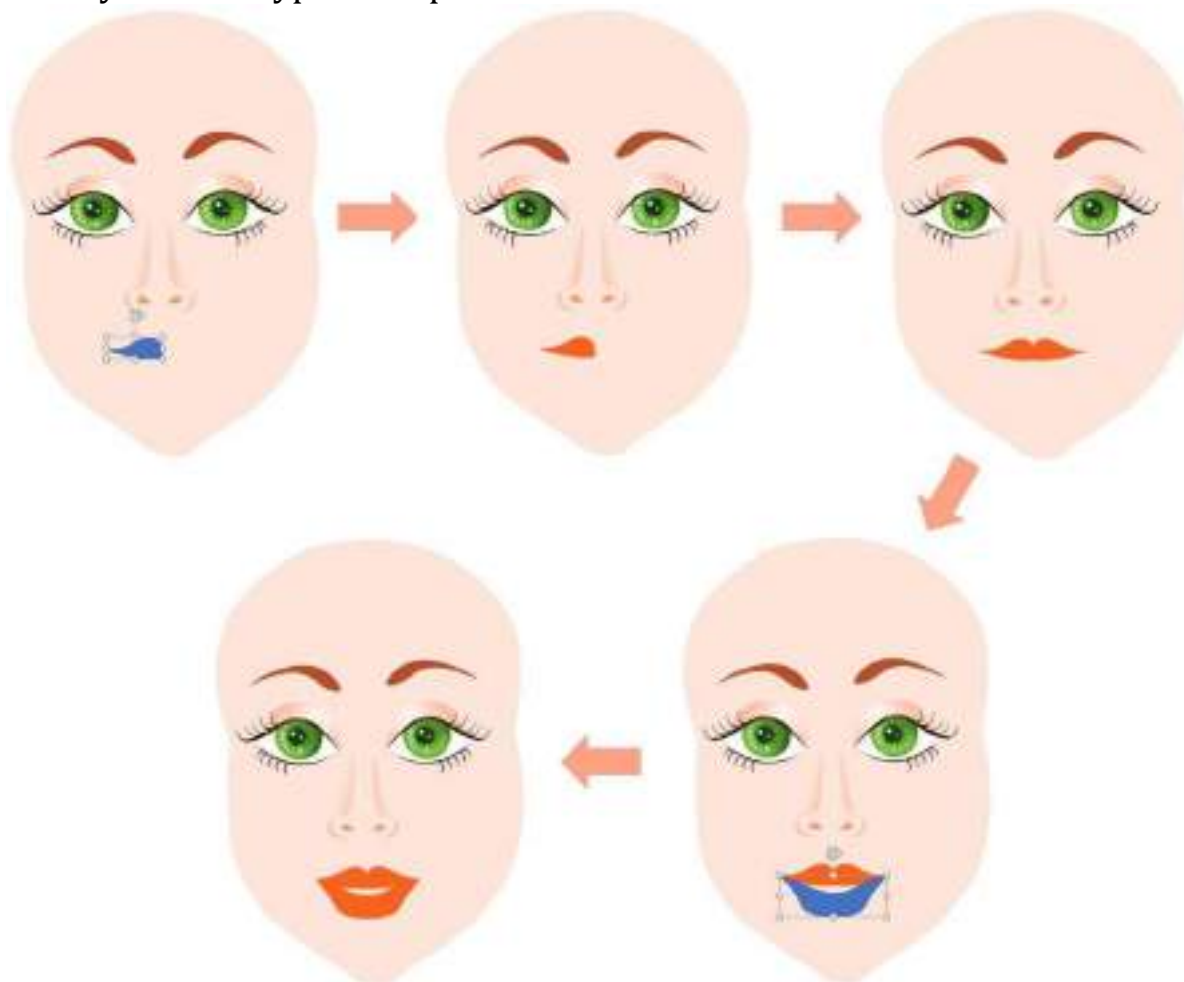


Рисунок 208

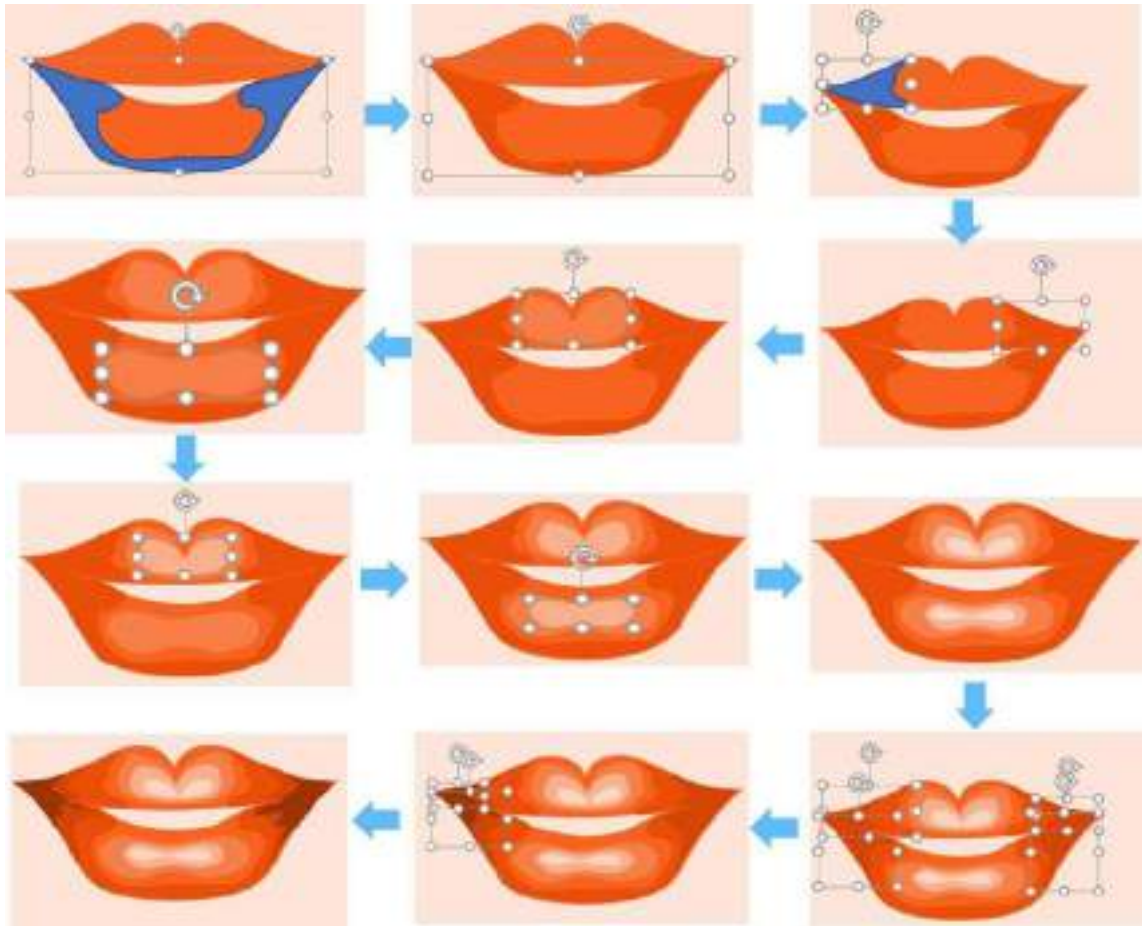


Иллюстрацию губ создадим с помощью стандартной фигуры «кривая» из категории «линии», обращаясь к вкладке «Вставка». Напомню, что получаемые замкнутые контуры можно редактировать, прибегая к изменению узлов с помощью отображаемых рычажков. Более подробные описания примеров работы с узлами и рычажками контуров рассмотрены ранее в данном пособии (пример 1). Изменим цвет получаемых замкнутых контуров на оранжевый.



**Рисунок 209**

С помощью стандартной фигуры «кривая» из категории «линии» получим замкнутые контуры произвольной формы, придающие эффект блеска и объемность, «прорисовывая» их. В качестве заливки используем сплошную, подбирая цвета от более темного коричневого по краям к светло-оранжевому в середине (рисунок 210). Сгруппируем все компоненты, образующие картинку губ для лица персонажа. Осуществляя процесс группировки объектов (фигур), необходимо подвести указатель мышки к выделенной группе, щелкнуть правой кнопкой, вызвав контекстное меню, выбрать пункт – «Группировка», затем – «Группировать».



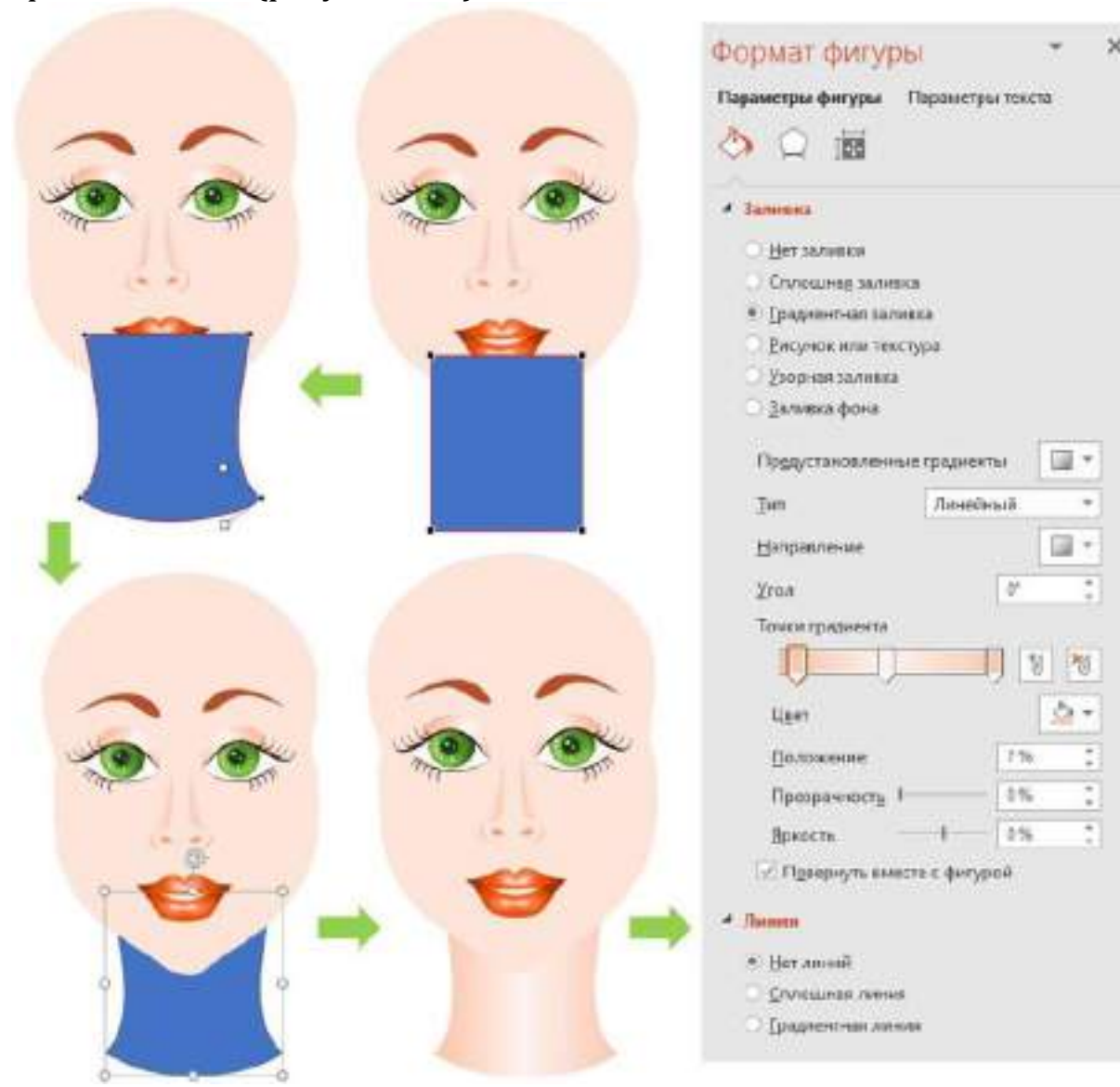
**Рисунок 210**

В результате лицо персонажа будет иметь следующий вид:



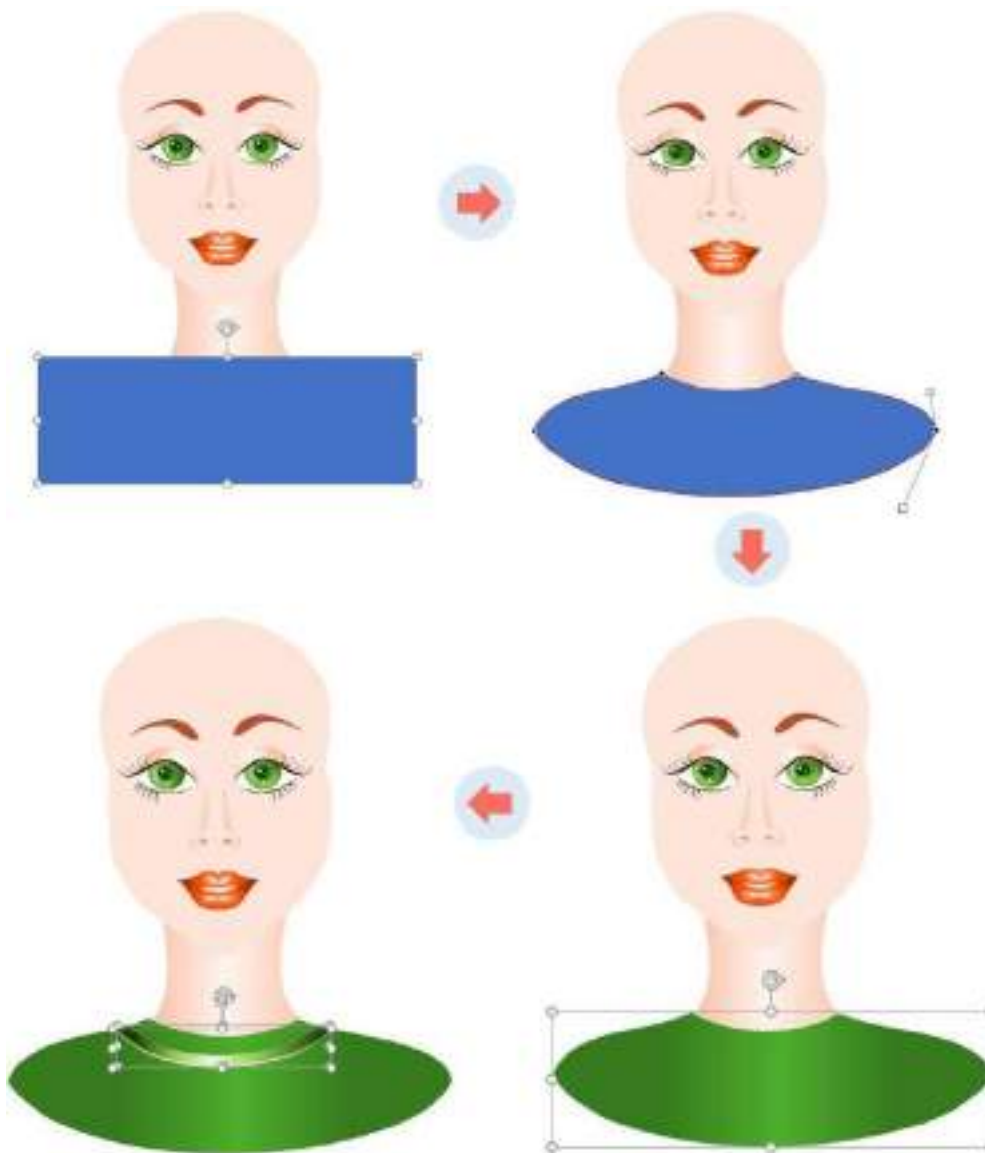
**Рисунок 211**

С помощью стандартной фигуры «прямоугольник» получим замкнутый контур определенной формы, изменяемый с помощью узлов и рычажков к ним, выполняющий функцию шеи в иллюстрации лица персонажа. В качестве заливки используем градиентную, определяемую тремя точками (рисунок 212).



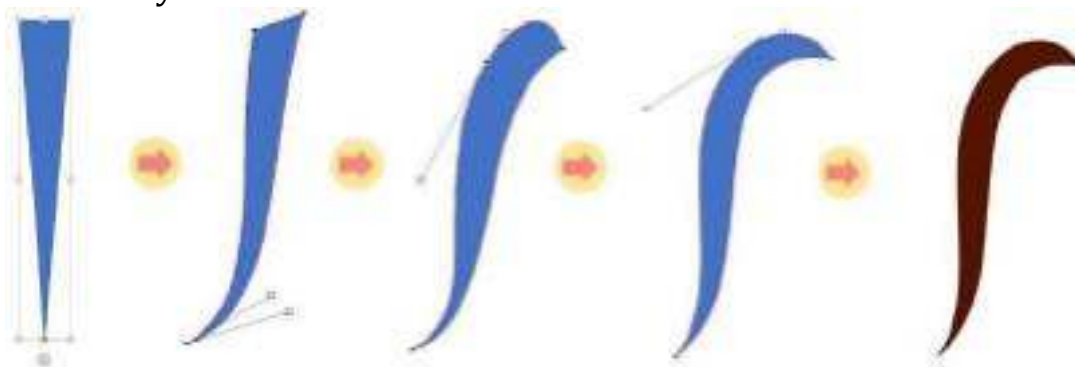
**Рисунок 212**

Создадим элемент одежды с помощью стандартной фигуры – прямоугольника, изменяя узлы с помощью отображаемых рычажков. В качестве заливки получаемых замкнутых контуров выберем градиентный вариант с зелеными оттенками, которые Вы уже легко можете самостоятельно подобрать и применить. Также добавим дополнительные элементы оформления более светлых оттенков к фрагменту одежды иллюстрации лица персонажа, получая их путем преобразования контуров стандартных фигур – прямоугольников.



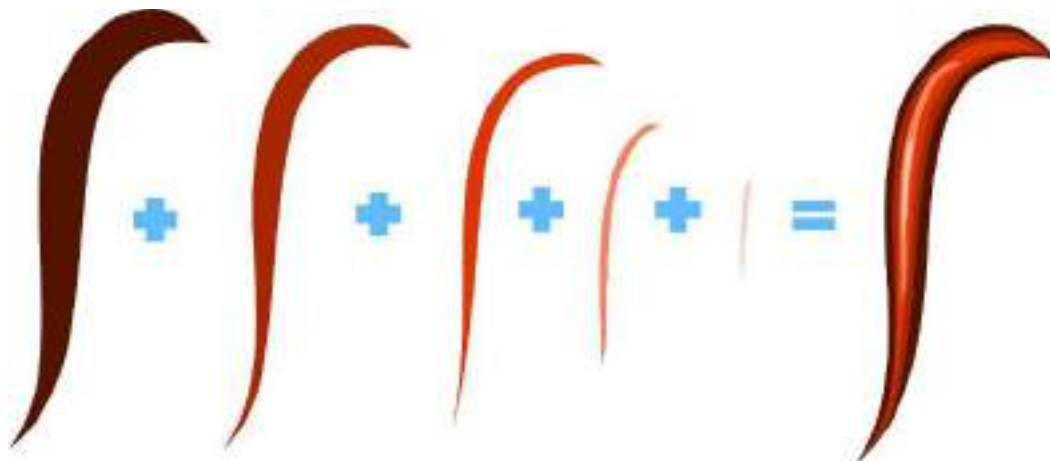
**Рисунок 213**

С помощью стандартной фигуры «равнобедренный треугольник» получим замкнутые контуры определенных форм, изменяемые с помощью узлов и рычажков к ним, выполняющие функцию пряди волос в причёске иллюстрации лица персонажа. В качестве заливки используем сплошную.



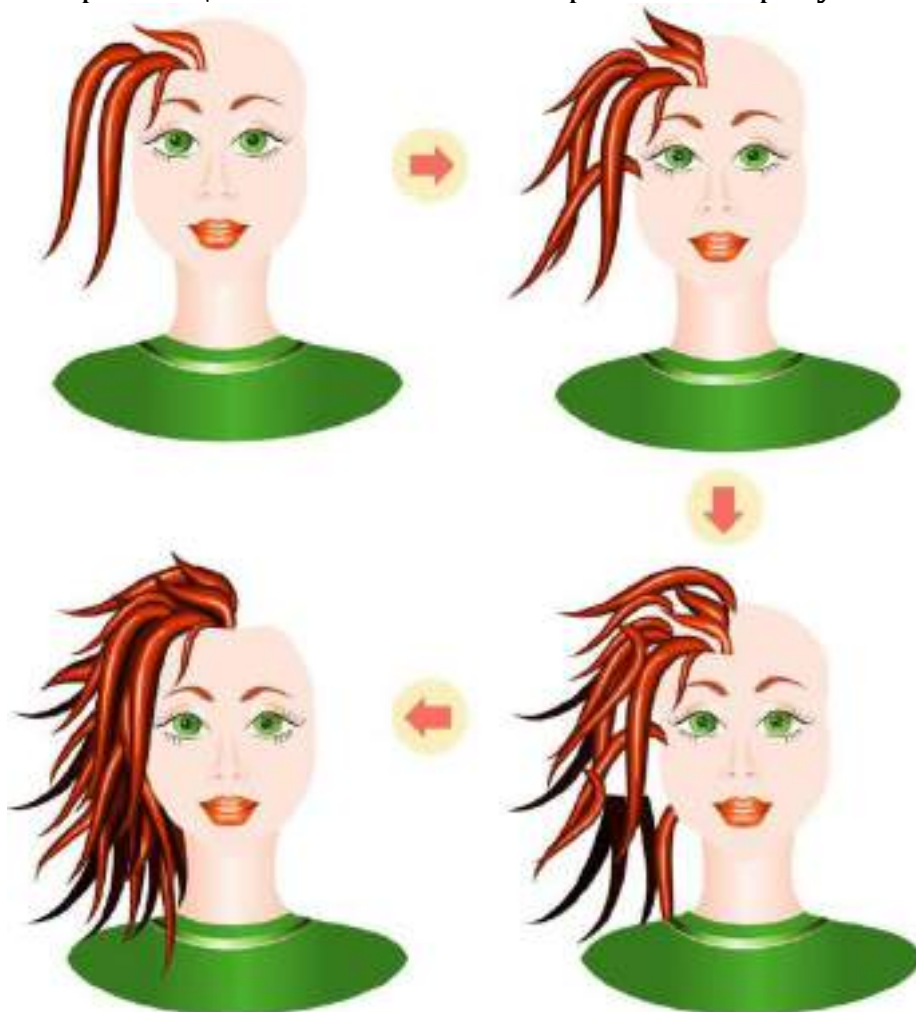
**Рисунок 214**





**Рисунок 215**

Сгруппируем все пять элементов, состоящих из замкнутых контуров, создадим копии, разместим на переднем плане иллюстрации лица персонажа. Копируя, уменьшая, поворачивая элемент, выполняющий функцию пряди волос, создадим прическу иллюстрации лица персонажа. Этапы размещения элементов отображены на рисунке 216.



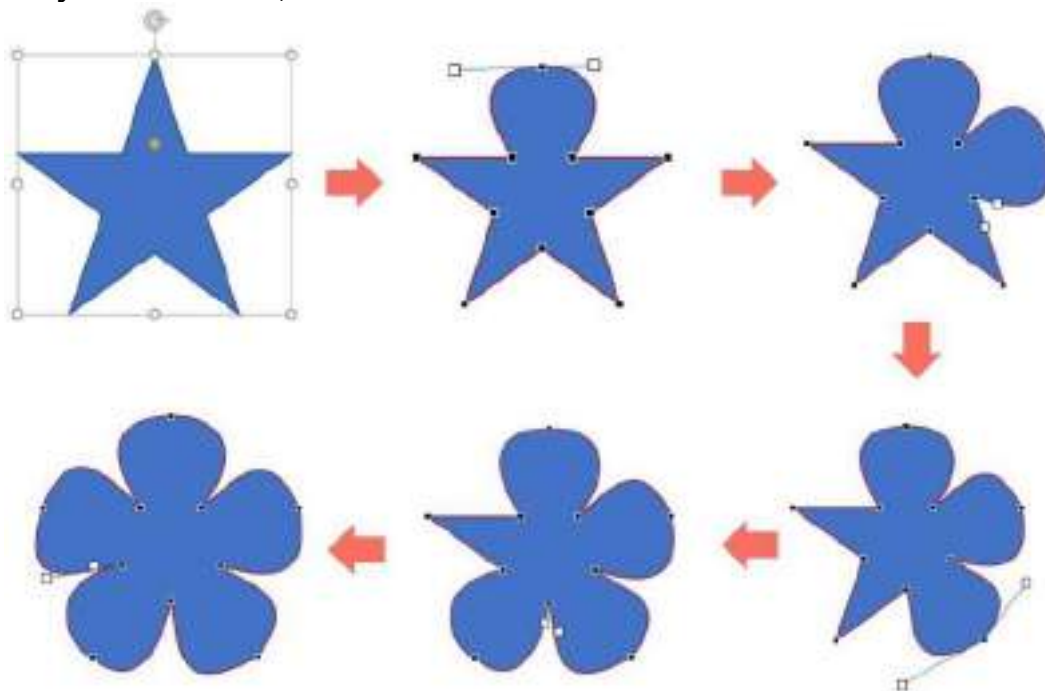
**Рисунок 216**

На рисунке 216 несколько элементов, выполняющих функцию прядей волос, имеют сплошную заливку темно-коричневого цвета, расположены на заднем плане. Элементы, образующие левую часть прически, можно скопировать, вставить, отобразить слева направо, расположить справа, при желании изменить местонахождение отдельных прядей.



**Рисунок 217**

Добавим стандартную фигуру «звезда: 5 точек» из категории «звезды и ленты», обращаясь к вкладке «Вставка». Путем изменения узлов и отображаемых рычажков преобразуем стандартный контур звезды в контур цветка с пятью лепестками, изменим вариант заливки на сплошную желтого цвета.



**Рисунок 218**

Добавим в центр цветка стандартную фигуру – «овал» (в форме круга) зеленого цвета, второй овал (в форме круга) с градиентной заливкой, определяемой двумя точками: светло-зеленого и белого цвета. Для точки светло-зеленого цвета можно установить прозрачность, равную 100%, тогда такую окружность можно использовать в дальнейшем для других случаев в качестве бликов. Следует отметить, что линии фигур, контуров являются прозрачными. В завершении создания иллюстрации цветка следует сгруппировать все компоненты, его образующие, и перенести на передний план, разместив на иллюстрации лица персонажа. Все элементы, образующие иллюстрацию лица персонажа, нужно сгруппировать любым из рассмотренных ранее способов и сохранить как изображение на прозрачном фоне в формате Portable Network Graphics (\*.png) для дальнейшего использования.

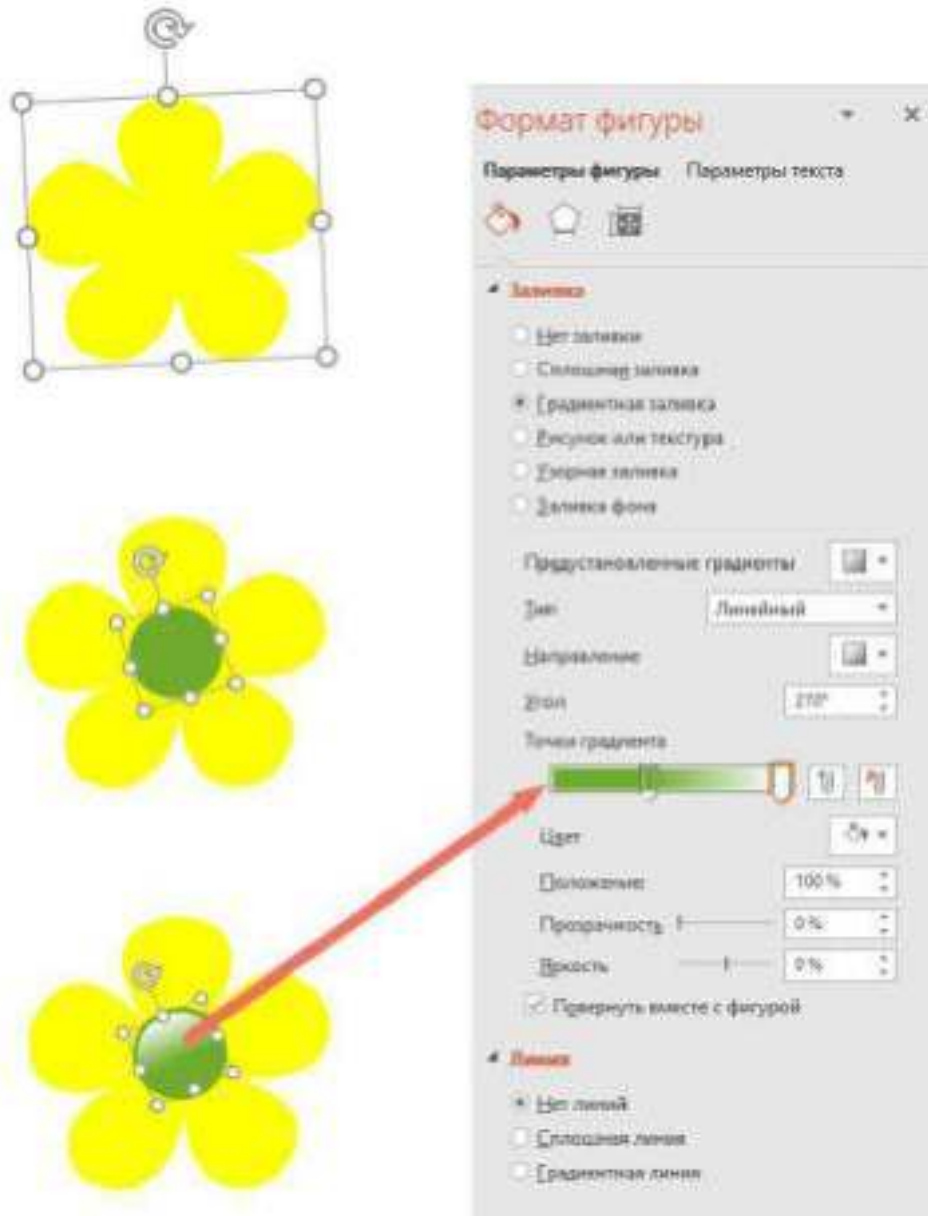


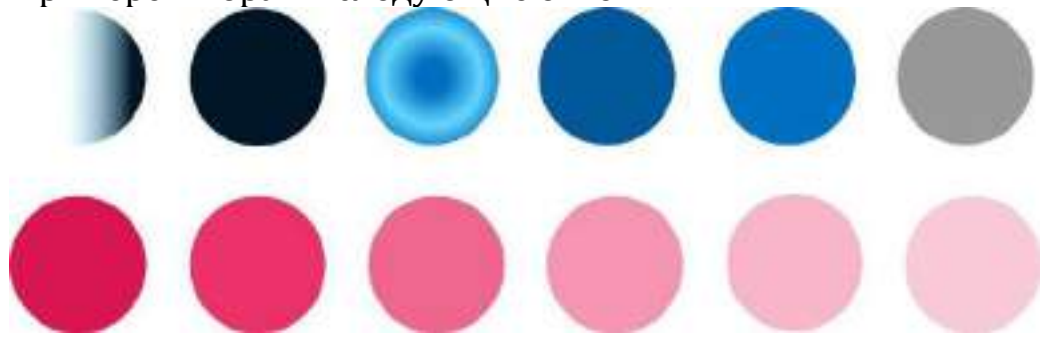
Рисунок 219





**Рисунок 220. Автор иллюстрации: Стрельникова В.В.**

На новом пустом слайде презентации разместим копию иллюстрации, полученной ранее и представленной на рисунке 213. Разгруппируем изображение так, чтобы была возможность изменять цвета каждого из компонентов, образующих картинку. Разгруппировку нужно применить к следующим элементам иллюстрации лица персонажа: глаза, нос, губы, брови, одежда. Изменим цвета в соответствии с рисунком 222. В моем примере выбраны следующие оттенки:



**Рисунок 221**



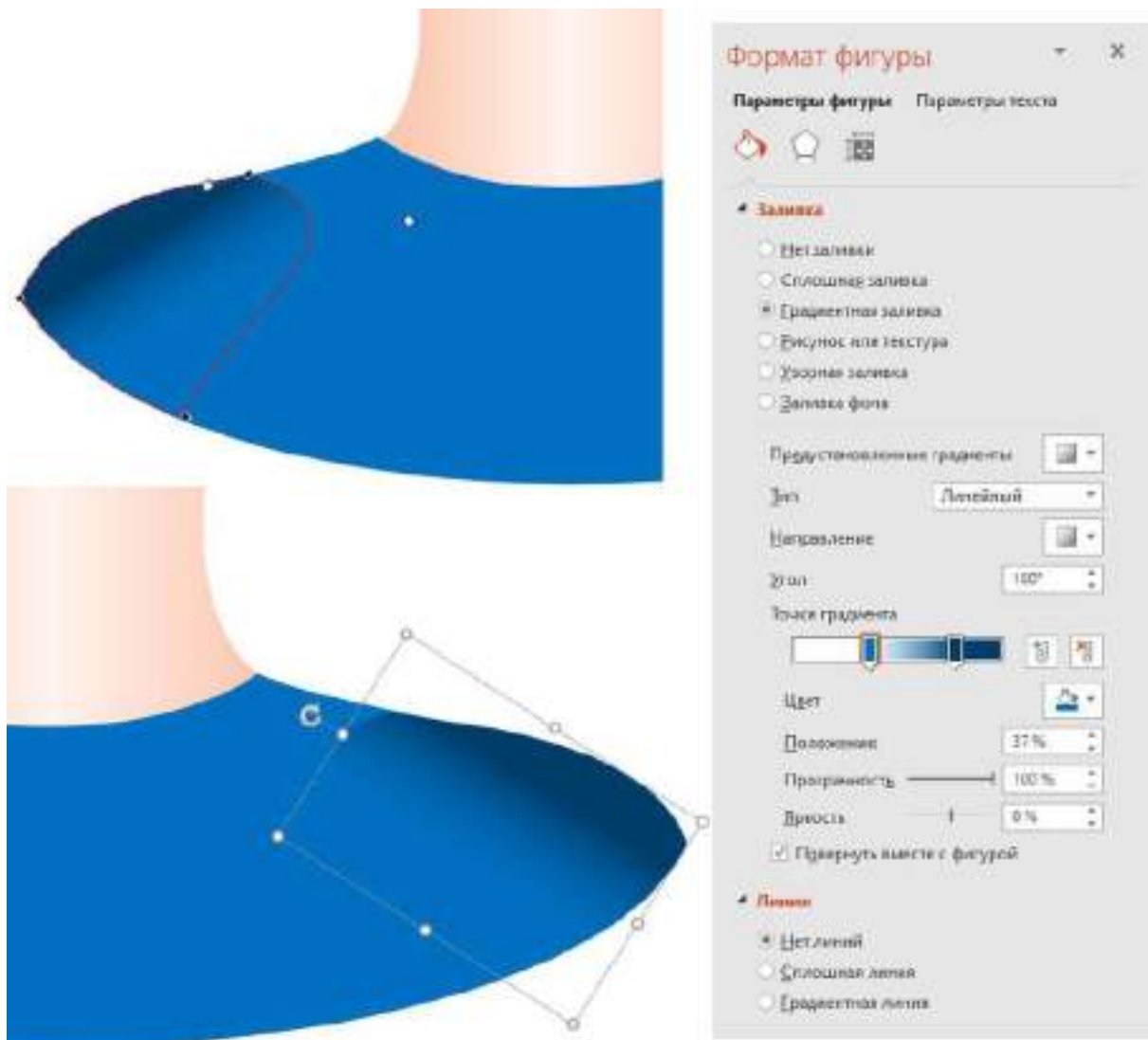


**Рисунок 222. Автор иллюстрации: Стрельникова В.В.**

Усложним фрагмент иллюстрации одежды, вставив стандартную фигуру «равнобедренный треугольник», преобразовав контур в соответствии с рисунком 223, управляя рычажками при отображении узлов, добавим градиентную заливку, создавая более темную область. Создадим копию полученного элемента, отобразим слева-направо, перенесем в область правого плеча. Вставим стандартную фигуру – «трапецию», управляя рычажками к узлам, преобразуем стандартный контур, добавим градиентную заливку, определяемую тремя точками, создавая в центре более светлую область (рисунок 224). В примере использованы следующие цветовые оттенки:

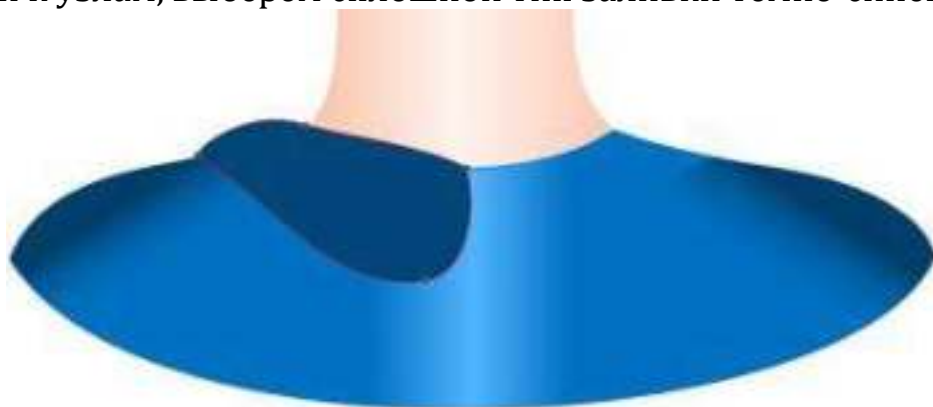


**Рисунок 224**



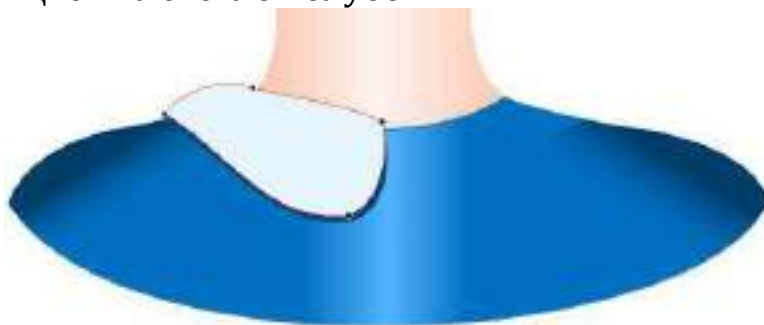
**Рисунок 223**

Дополним фрагмент иллюстрации с одеждой воротником, вставив стандартную фигуру – «прямоугольник», преобразуем, управляя рычажками к узлам, выберем сплошной тип заливки темно-синего цвета.



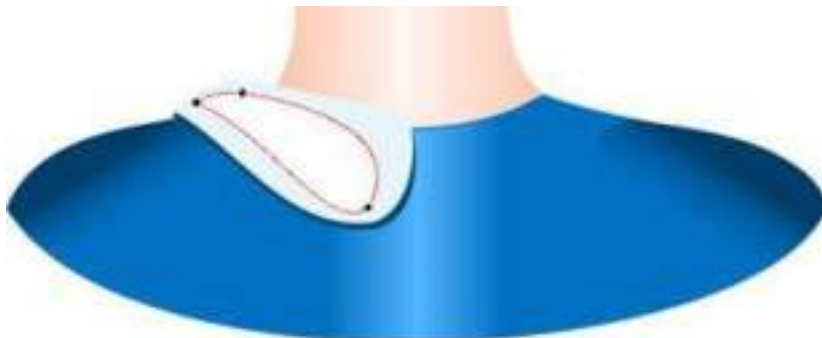
**Рисунок 225**

Создадим копию левого воротничка, уменьшим, не нарушая пропорций, изменим цвет на светло-голубой.



**Рисунок 226**

Вставим стандартную фигуру – «равнобедренный треугольник», управляя рычажками, изменим контур в соответствии с рисунком 227, выбрав цвет заливки – белый.



**Рисунок 227**

Добавим четыре треугольника, изменим контуры и заливки в соответствии с рисунком 228.



**Рисунок 228**

Сгруппируем все элементы, образующие «левый воротничок», вставим на слайд две стандартные фигуры: «овал» и «арку» со сплошной

заливкой белого цвета. Сгруппируем «арку» и «овал» белого цвета. Перенесем «левый воротничок» на передний план. Создадим несколько копий сгруппированных объектов арки и овала. Разместим по контуру «левого воротничка» в соответствии с рисунком 229.



*Рисунок 229*

Сгруппируем все элементы, образующие «левый воротничок», создадим копию, отобразим ее слева направо.



*Рисунок 230*

Вставим два стандартных треугольника, преобразуем их в контуры, управляя узлами и рычажками, выберем в качестве заливки сплошную с оттенком темно-серого.



*Рисунок 231*

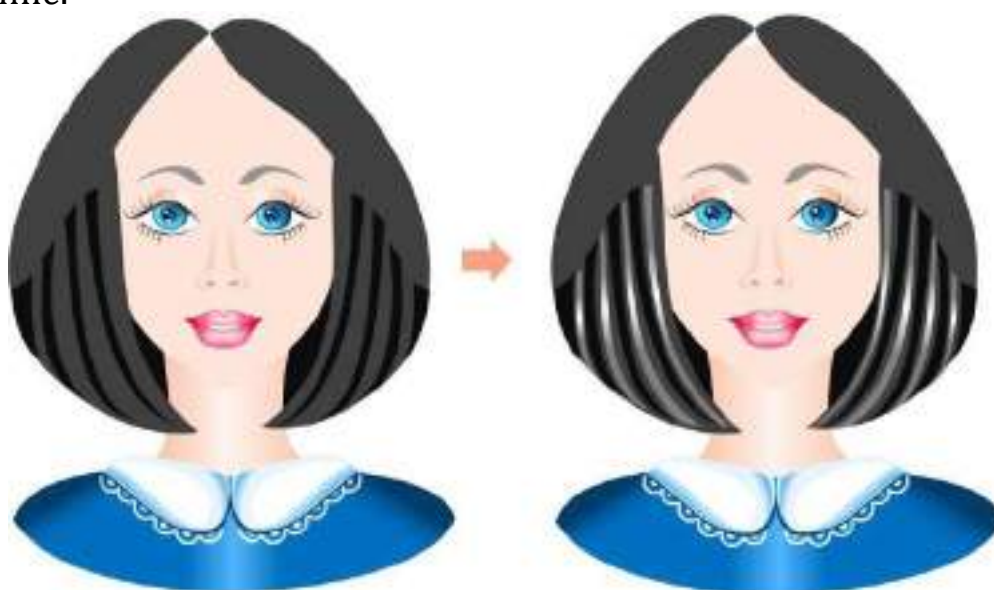


Вставим фигуру «овал» черного цвета, отправим на задний план, добавим два стандартных треугольника темно-серого цвета, преобразуем в контуры:



*Рисунок 232*

С помощью стандартных фигур «равнобедренных треугольников» создадим контуры черного цвета в качестве элементов иллюстрации прически. Преобразования контуров из стандартных осуществляем с помощью узлов и рычажков к ним. Аналогично добавим дополнительные элементы с градиентным вариантом заливки, преобразованные из треугольников, расположив их между темными областями. Градиент определим тремя точками: двумя светло-серыми по краям и белой по середине.



*Рисунок 233*

Вставим два стандартных треугольника, преобразуем их в контуры, управляя узлами и рычажками, выберем в качестве заливки сплошную с оттенком темно-серого, разместим вверху прически с левой и правой сторон. С помощью стандартных фигур «равнобедренных треугольников» создадим контуры черного цвета в качестве элементов иллюстрации прически. Преобразования контуров из стандартных осуществляем с помощью узлов и рычажков к ним, получая изогнутые линии.



*Рисунок 234*



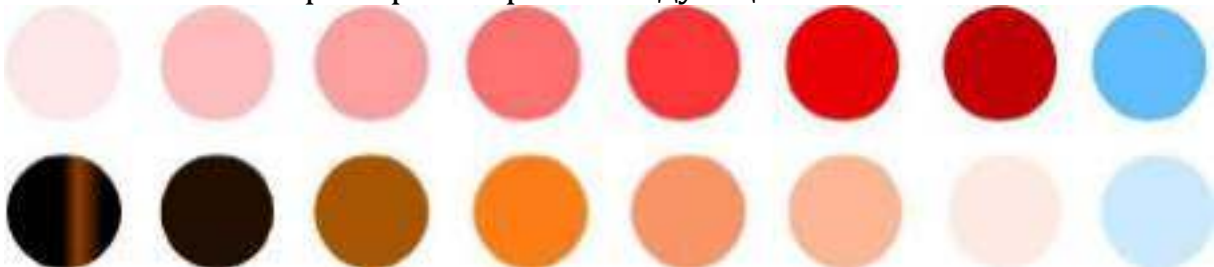
*Рисунок 235*



**Рисунок 236**

Аналогично добавим дополнительные элементы с градиентным вариантом заливки, преобразованные из треугольников, расположив их между темными областями. Градиент определим тремя точками: двумя светло-серыми по краям и белой посередине. В результате получим иллюстрацию (рисунок 236).

На новом пустом слайде презентации разместим копию иллюстрации, полученной ранее и представленной на рисунке 222. Разгруппируем изображение так, чтобы была возможность изменять цвета каждого из компонентов, образующих картинку. Разгруппировку нужно применить к следующим элементам иллюстрации лица персонажа: глаза, нос, губы, брови, одежда. Изменим цвета в соответствии с рисунком 238. В моем примере выбраны следующие оттенки:

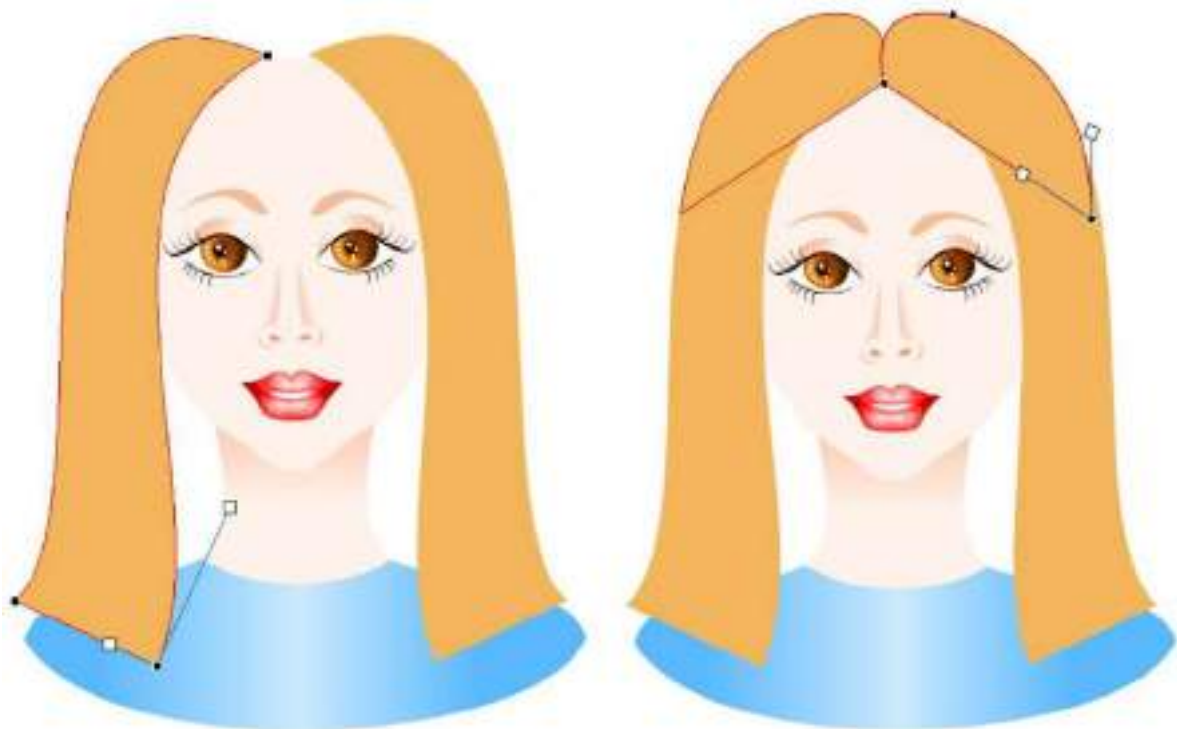


**Рисунок 237**



**Рисунок 238. Автор иллюстрации: Стрельникова В.В.**

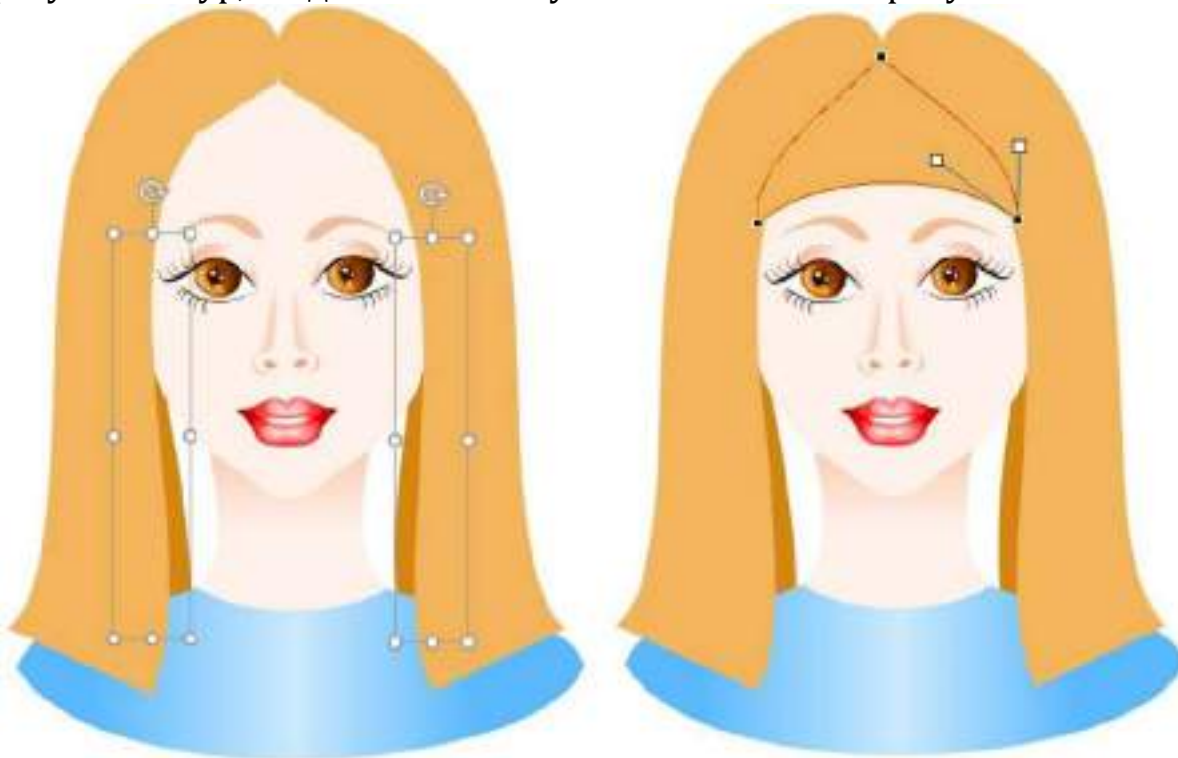
Вставим два стандартных треугольника, преобразуем их в контуры, управляя узлами и рычажками, выберем в качестве заливки сплошную с оттенком (для цветовой модели RGB (красный – 243, зеленый – 181, синий - 91)). Добавим еще два треугольника для верхней части прически, преобразуем их в контуры.



**Рисунок 239**

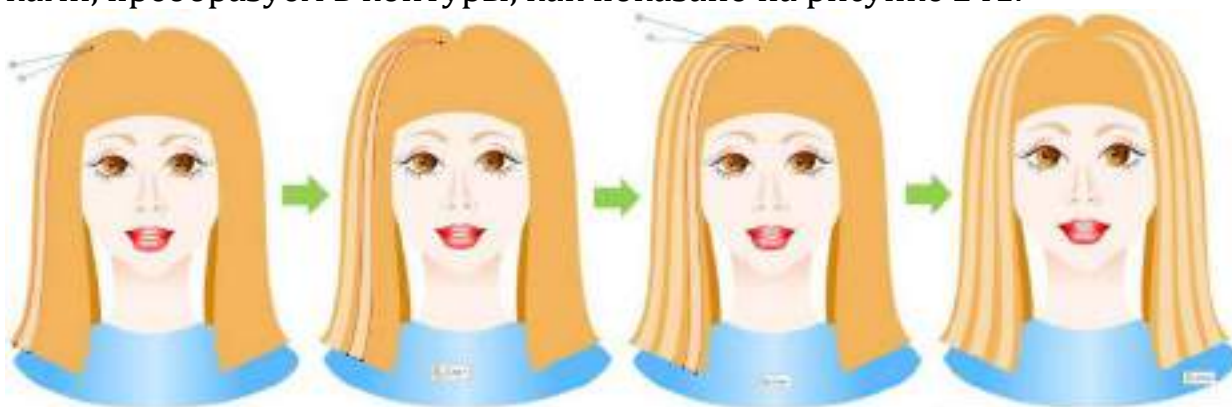


Преобразуем два вставляемых треугольника в контуры, выберем в качестве заливки сплошную с оттенком (для цветовой модели RGB (красный – 213, зеленый – 135, синий - 17)), разместим на заднем плане. Вставим стандартную фигуру «равнобедренный треугольник», преобразуем контур, создавая «чёлочку» в соответствии с рисунком 240.



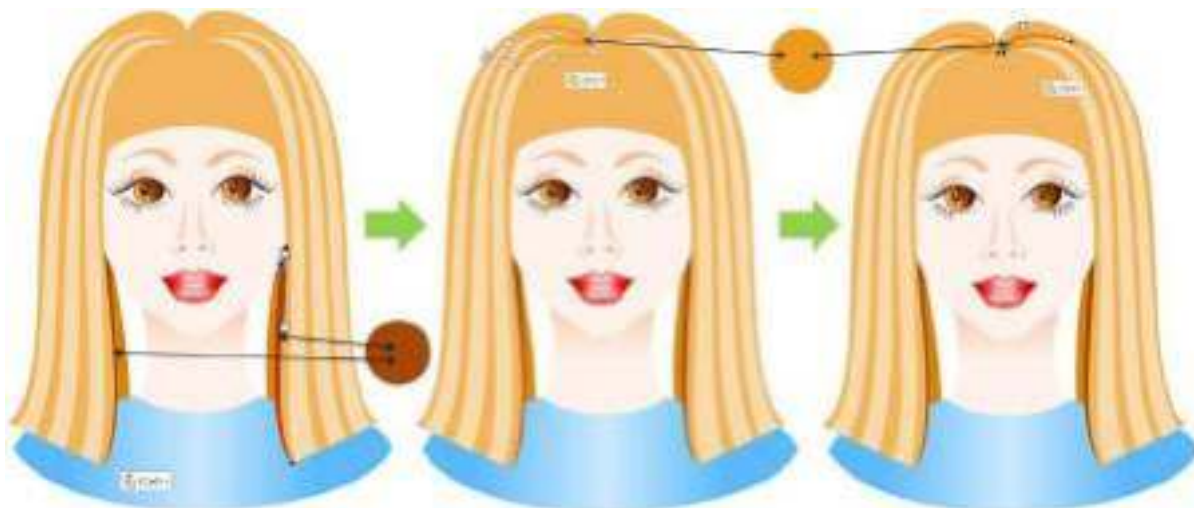
**Рисунок 240**

Создадим более светлые пряди для прически персонажа, вставляя фигуры – «равнобедренные треугольники», управляя узлами и рычажками, преобразуем в контуры, как показано на рисунке 241.



**Рисунок 241**

Добавим более темные тонкие пряди для создания акцентов в иллюстрации персонажа, вставляя стандартные фигуры - «равнобедренные треугольники», преобразуя в контуры. Используемые образцы цветовых оттенков показаны на рисунке 242 в окружностях.



**Рисунок 242**

Добавим градиентные пряди, вставляя стандартные фигуры - «равнобедренные треугольники», преобразуя в контуры. Прозрачность первой точки градиента установим 100% для создания эффекта плавного перехода цвета. Номера цветовых оттенков показаны на рисунке 243.

**Формат фигуры**

Параметры фигуры    Параметры текста

**Заливка**

- Нет заливки
- Сплошная заливка
- Градиентная заливка
- Узор или текстура
- Узорная заливка
- Заливка фото

Представленные градиенты

Тип: **Линейный**

Направление:

Угол: 90°

Точка градиента:

Цвет:

Опакование: 99%

Прозрачность: 0%

Яркость: 0%

Перевернуть вместе с фигурой

**Линия**

- Нет линии
- Сплошная линия
- Градиентная линия

**Цветовая модель RGB**

красный	243
зеленый	181
синий	91

**Цветовая модель RGB**

красный	238
зеленый	154
синий	31

**Цветовая модель RGB**

красный	214
зеленый	95
синий	13

**Рисунок 243**

Преобразуем два вставляемых треугольника в контуры, выберем в качестве заливки градиентную, образованную тремя оттенками (цвета подберите самостоятельно). Вставим стандартную фигуру «прямоугольник» со сплошной заливкой, отправим на задний план в соответствии с рисунком 244.



*Рисунок 244*

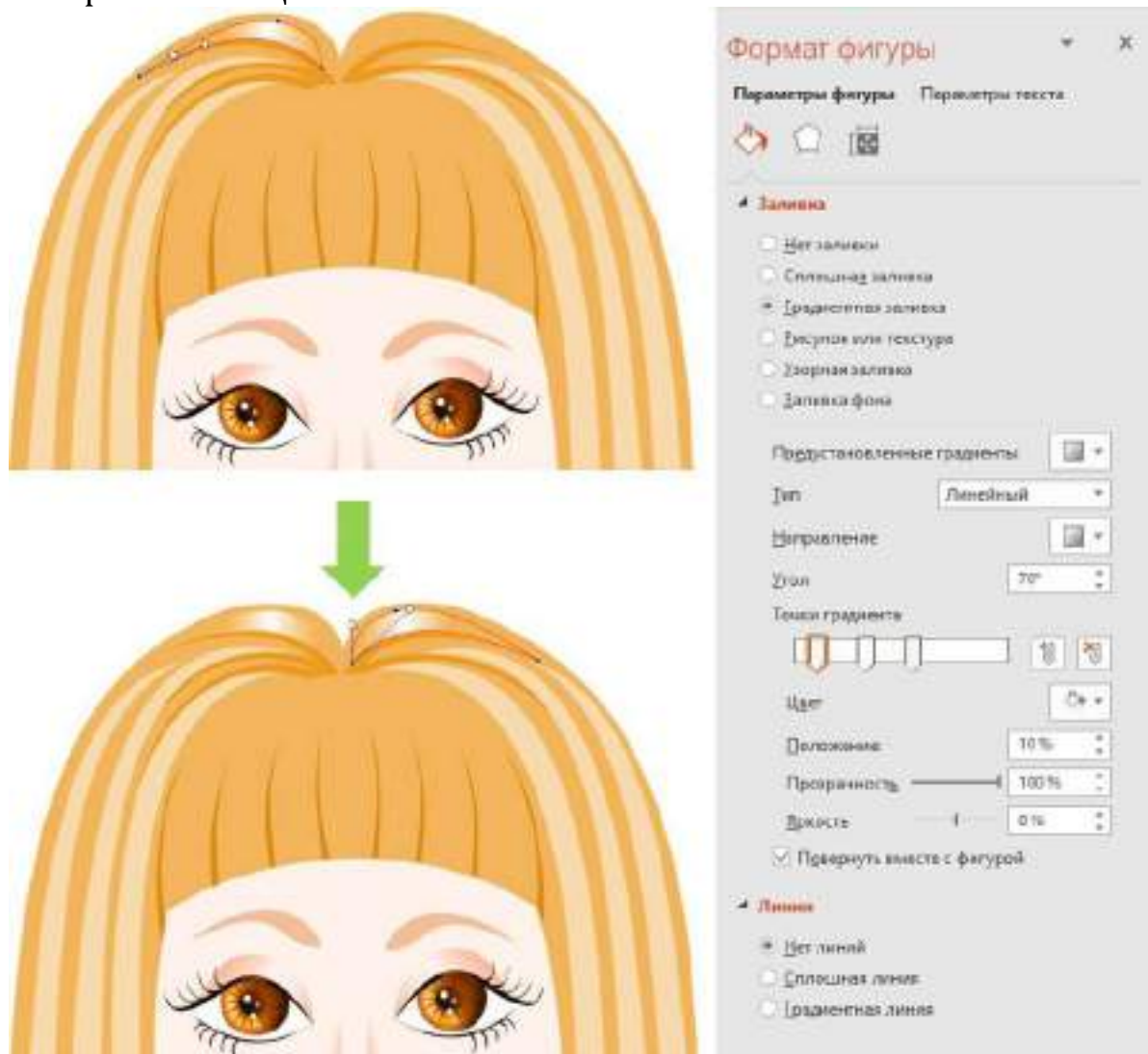
Преобразовывая контуры вставляемых треугольников со сплошной заливкой, получим более темные тонкие пряди в «чёлочке» иллюстрации персонажа.



*Рисунок 245*



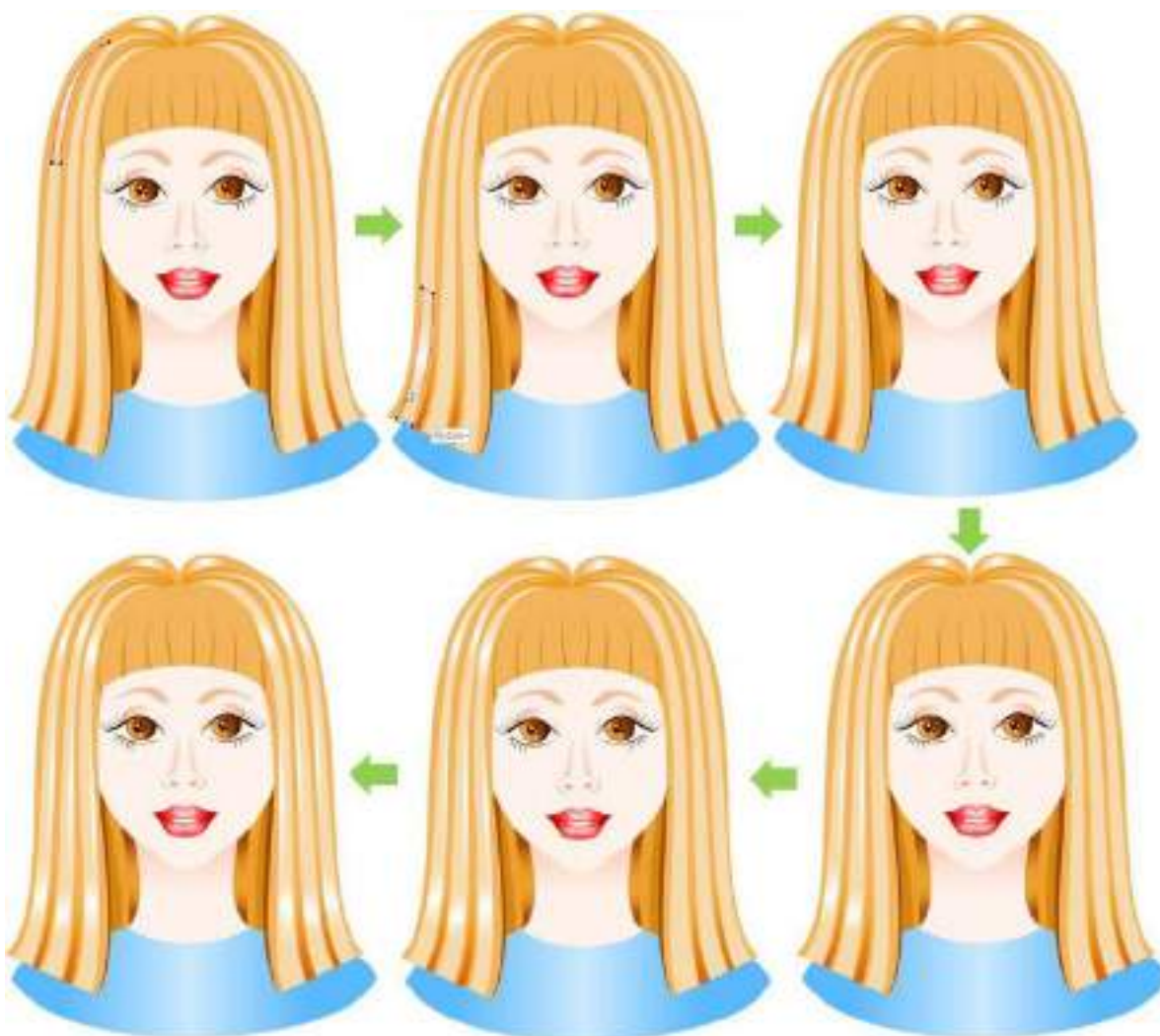
Дополним картинку двумя прядями сверху, полученными из треугольником путем преобразования контуров, с градиентными заливками, создающими блеск на выступающих частях. Прозрачность первой и третьей точек градиента установим 100%, для второй точки градиента выберем белый цвет.



**Рисунок 246**

Аналогично, преобразуя контуры стандартных фигур – «равнобедренных треугольников», получим области, создающие эффект блеска на волосах персонажа, используя настройки для градиентной заливки (рисунок 246). При необходимости Вы можете, изменяя положение точек градиента и угол, задавать расположение блика (светлой области с эффектом блеска), см. рисунок 247. Дополним «чёлочку» более светлыми градиентными «прядями», получая их из треугольников (рисунок 248). Напомню, что преобразования контуров производятся с помощью узлов и отображаемых к ним рычажков при выделении фигуры.





*Рисунок 247*



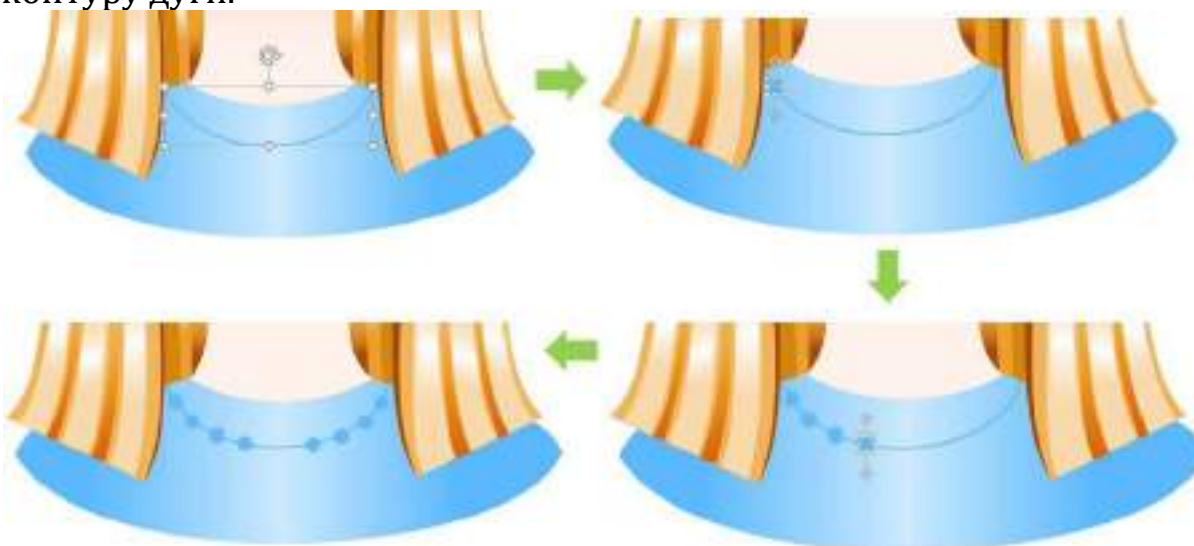
*Рисунок 248*

Усилим эффект блеска на «прядях волос чёлочки» иллюстрации персонажа, добавив стандартные фигуры – «равнобедренные треугольники», преобразовав контуры. Копируя настройки для градиентной заливки фигур (рисунок 246), применяем их для новых светлых областей «чёлочки», рисунок 249.



**Рисунок 249**

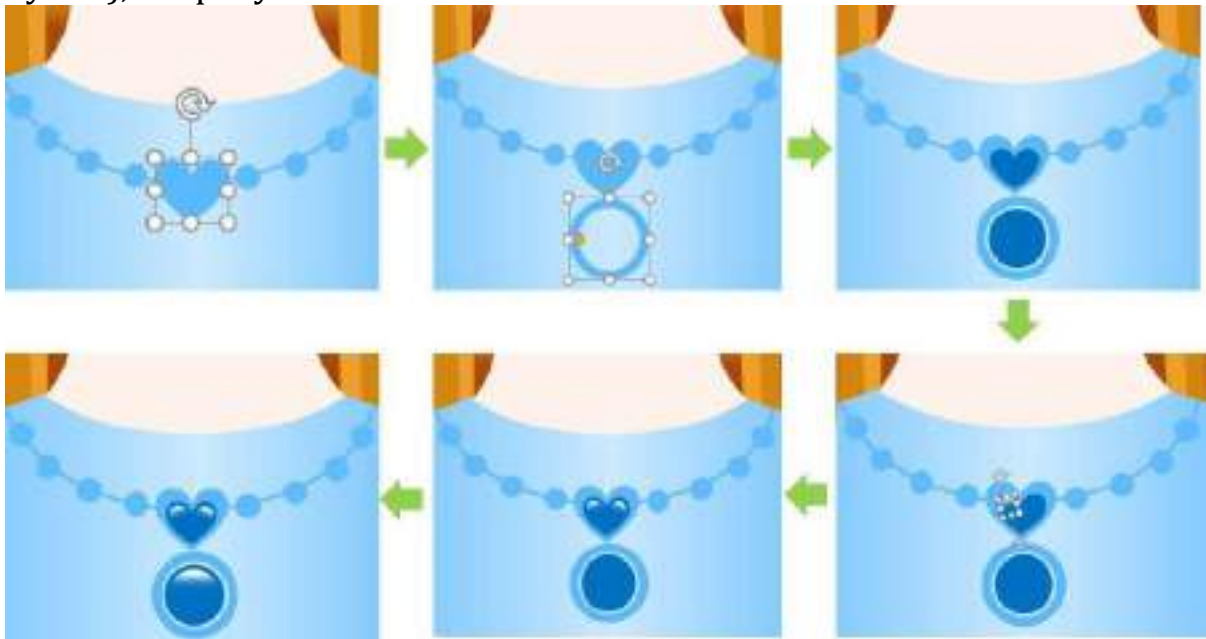
Для создания «украшения» добавим стандартную фигуру «дуга», с помощью светло-оранжевых маркеров отрегулируем высоту, ширину дуги, зададим цвет и толщину в соответствии с рисунком 250. Вставим стандартную фигуру «блок-схема: узел» из категории «блок-схема», со сплошной заливкой голубого цвета, немного темнее цвета одежды, создадим несколько копий этих небольших окружностей и разместим по контуру дуги.



**Рисунок 250**

Вставим стандартные фигуры: «сердце» и «круг: прозрачная заливка» из категории «основные фигуры», изменим цвет на темно-голубой, добавим три окружности, выполняющие функции бликов с градиентной

заливкой, определяемой двумя точками градиента (белой и темно-голубой), см. рисунок 251.



**Рисунок 251**

Сгруппируем все элементы, образующие иллюстрацию персонажа, получая следующее изображение (рисунок 252).



**Рисунок 252**



## **ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО ВЫПОЛНЕНИЯ**

После ознакомления со всеми примерами и инструкциями данного методического пособия, получения своих иллюстраций, предлагаю самостоятельно создать новые картинки в программе MS Office PowerPoint по следующим образцам.

### **ЧАСТЬ 1. ЭЛЕМЕНТЫ ОФОРМЛЕНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИЛЛЮСТРАЦИЙ ЛИЦ ПЕРСОНАЖЕЙ**



*Рисунок 253*





**Рисунок 254**



**Рисунок 255**



*Рисунок 256*



*Рисунок 257*



*Рисунок 258*



*Рисунок 259*





**Рисунок 260**

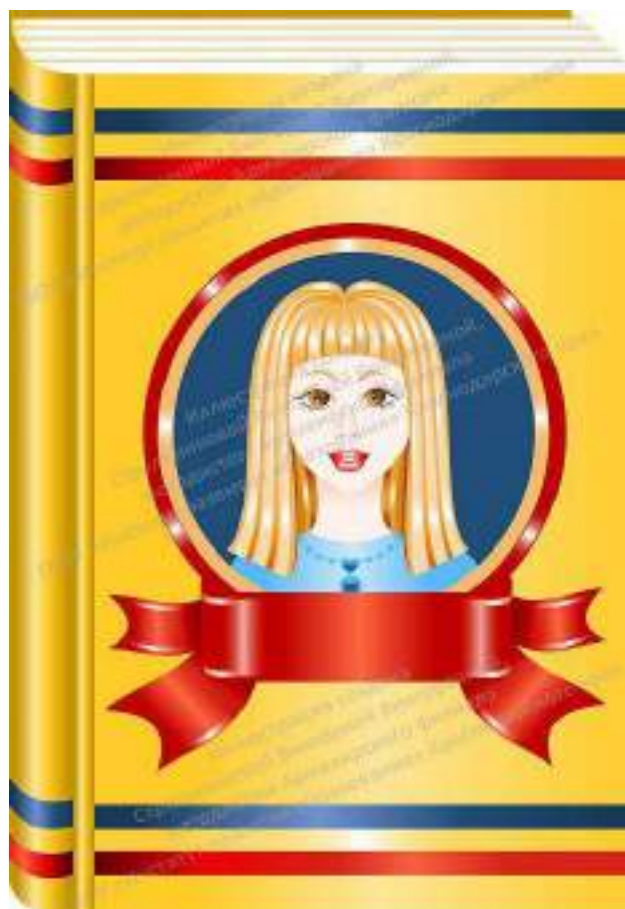


**Рисунок 261**





**Рисунок 262**



**Рисунок 263**



*Рисунок 264*

## **ЧАСТЬ 2. ИЛЛЮСТРАЦИИ ТЮЛЬПАНОВ**



*Рисунок 265. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 266. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 267. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 268. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 269. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 270. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*





*Рисунок 271. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 272. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 273. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 274. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*





*Рисунок 275. Автор иллюстрации: Стрельникова В.В.*

### **ЧАСТЬ 3. РАМКИ С РАСТИТЕЛЬНЫМИ И ЦВЕТОЧНЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ**



*Рисунок 276. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 277. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 278. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 279. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 280. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 281. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 282. Автор иллюстрации: Стрельникова В.В.*



*Рисунок 283. Автор иллюстрации: Стрельникова В.В.*



*Рисунок 284. Автор иллюстрации: Стрельникова В.В.*

#### **ЧАСТЬ 4. ЛОГОТИПЫ**



*Рисунок 285. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 286. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*





***Рисунок 287. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.***



***Рисунок 288. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.***



***Рисунок 289. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.***



***Рисунок 290. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.***



***Рисунок 291. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.***



***Рисунок 292. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.***





*Рисунок 293. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 294. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 295. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 296. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 297. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 298. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*

## ЧАСТЬ 5. БЛАГОДАРСТВЕННЫЕ ПИСЬМА, ГРАМОТЫ



*Рисунок 299. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 300. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 301. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 302. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*





*Рисунок 303. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 304. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 305. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*



*Рисунок 306. Автор иллюстрации:  
Стрельникова В.В.*

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Материалы методического пособия могут быть полезны педагогам образовательных организаций при проведении практикумов, лабораторных работ, организации самостоятельной работы учащихся при смешанном обучении, в синхронном и асинхронном режимах.

Иллюстрации, инструкции и рекомендации по созданию авторских картинок могут быть использованы при оформлении презентаций, пособий, дидактических и наглядных материалов, стендов, конспектов уроков, сценариев мероприятий, создания фонов, текстур, шаблонов, страниц сайтов, коллажей, рамок, при подготовке инфографики.

Текстовые инструкции со скриншотами, поясняющие процессы самостоятельной подготовки иллюстраций графическими средствами программы MS Office PowerPoint, имеющие в большей степени практическую значимость, окажут помощь педагогам не только при организации и проведении отдельных уроков, занятий в системе дополнительного образования, но и при написании авторских программ по внеурочной деятельности.

Примеры, пояснения, рекомендации по созданию картинок могут быть полезны учащимся образовательных учреждений и всем, кто интересуется компьютерной графикой и приемами создания авторских изображений.



## ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ

1. Авторские рамки с красной смородиной и элементы оформления Стрельниковой В.В., 21.09.2020.  
<https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2020/09/21/avtorskie-ramki-s-krasnoy-smorodinoy-i-elementy>
2. Авторские цветочные рамки и элементы оформления Стрельниковой В.В., 15.09.2020. <https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2020/09/15/avtorskie-tsvetochnye-ramki-i-elementy>
3. Авторские фоны Стрельниковой В.В. Часть 1.  
<https://nsportal.ru/shkola/izobrazitelnoe-iskusstvo/library/2020/10/09/avtorskie-fony-strelnikovoy-v-v-chast-1>
4. Авторские иллюстрации Стрельниковой В.В. для учителей технологии.  
<https://nsportal.ru/shkola/tekhnologiya/library/2020/09/23/avtorskie-illyustratsii-strelnikovoy-v-v-dlya-uchiteley>
5. Авторские векторные цветочные рамки и элементы оформления Стрельниковой В.В. <https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2020/06/17/avtorskie-vektornye-tsvetochnye-ramki-i-elementy>
6. Стрельникова В.В. Иллюстрации канцелярских принадлежностей.  
<https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2021/06/09/illyustratsii-kantselyarskih-prinadlezhnostey>
7. Авторские векторные иллюстрации тюльпанов Стрельниковой В.В. <https://nsportal.ru/shkola/izobrazitelnoe-iskusstvo/library/2020/06/05/avtorskie-vektornye-illyustratsii-tyulpanov>
8. Авторские иллюстрации-рамки Стрельниковой В.В.  
<https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2020/06/02/avtorskie-illyustratsii-ramki-strelnikovoy-v-v>
9. Авторские иллюстрации Стрельниковой В.В. по истории  
<https://nsportal.ru/shkola/fizika/library/2020/06/02/avtorskie-illyustratsii-strelnikovoy-v-v-po-fizike>
10. Векторные элементы оформления для сайта и презентаций. Автор - Стрельникова Виктория Викторовна. Часть 1  
[https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-](https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2021/06/09/illyustratsii-kantselyarskih-prinadlezhnostey)

- [ikt/library/2020/06/18/vektornye-elementy-oformleniya-dlya-sayta-i-prezentatsiy](https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2020/06/18/vektornye-elementy-oformleniya-dlya-sayta-i-prezentatsiy)
11. Векторные элементы оформления для сайта и презентаций. Автор - Стрельникова Виктория Викторовна. Часть 2  
<https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2020/06/18/vektornye-elementy-oformleniya-dlya-sayta-i-0>
  12. Векторные элементы оформления для сайта и презентаций. Автор - Стрельникова Виктория Викторовна. Часть 3  
<https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2020/06/18/vektornye-elementy-oformleniya-dlya-sayta-i-1>
  13. Векторные элементы оформления для сайта и презентаций. Автор - Стрельникова Виктория Викторовна. Часть 4  
<https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2020/06/18/vektornye-elementy-oformleniya-dlya-sayta-i-2>
  14. Векторные элементы оформления для сайта и презентаций. Автор - Стрельникова Виктория Викторовна. Часть 5  
<https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2020/06/18/vektornye-elementy-oformleniya-dlya-sayta-i-3>
  15. Векторные элементы оформления для сайта и презентаций. Автор - Стрельникова Виктория Викторовна. Часть 6  
<https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2020/06/18/vektornye-elementy-oformleniya-dlya-sayta-i-4>
  16. Иллюстрируем в PowerPoint. Картотека по информатике и икт.  
<https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2021/10/13/illyustriruem-v-powerpoint>



**МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ**  
**СОЗДАНИЕ ВЕКТОРНЫХ ИЛЛЮСТРАЦИЙ**  
**ГРАФИЧЕСКИМИ СРЕДСТВАМИ ПРОГРАММЫ**  
**MS OFFICE POWER POINT**

***Сведения об авторе:***

*Стрельникова Виктория Викторовна,  
методист отдела научно-методического обеспечения  
образовательной деятельности  
Армавирского филиала  
ГБОУ ДПО «Институт развития образования»  
Краснодарского края*

***Корректор:***

*Чеснокова Анастасия Владимировна,  
кандидат филологических наук,  
заместитель директора Армавирского филиала ГБОУ ИРО КК,  
доцент кафедры филологического образования ГБОУ ИРО КК*

*Печатается в авторской редакции*

Сдано в набор 27.10.2021 Подписано в печать 27.10.2021  
Формат бумаги 60x84. Бумага офсетная. Печать офсетная.

Тираж 40 экз. Усл. печ. л. 2,3.

Отпечатано: 350080, г. Краснодар, ул. Сормовская, 167,  
ГБОУ ИРО Краснодарского края  
Информационно-издательский ресурсный центр





