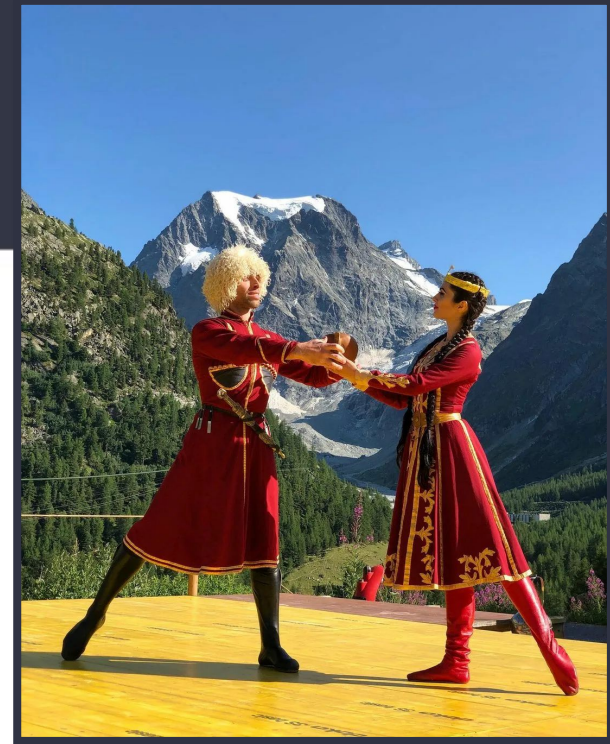


Мистецтво

Сьогодні
03.04.2022

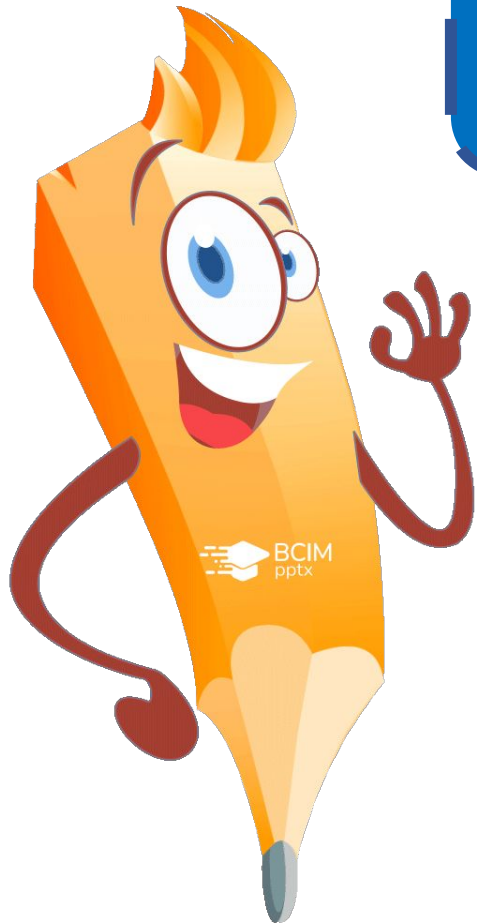
Урок
№26-2

7



**Мистецькі візерунки з теплих країв.
Створення рельєфного зображення
«Лебідь» способом карбування -
видавлюванням на фользі. Техніка
чеканки**

Рельєф — випукле
скульптурне
зображення на
поверхні.





Фактуру передають способами прошкрябування
чи карбування.



Користуватися
прийомами роботи з
інструментами, як
показав учитель.



Тримати своє робоче
місце у належному
порядку.

Сьогодні
03.04.2022

Інструктаж. Правила роботи з пластиліном



Розминати і розгортати пластилін потрібно на дощечці.

Розрізай пластилін стекою.

Невикористаний пластилін поклади в клітинку упаковки.

Не бери пластилін до рота, не торкайся брудними руками обличчя, очей, одягу. Не чіпай зошити, книги, гумки — скрізь будуть жирні плями, по яких жодна ручка не пише.

Розгляньте зображення



карбування



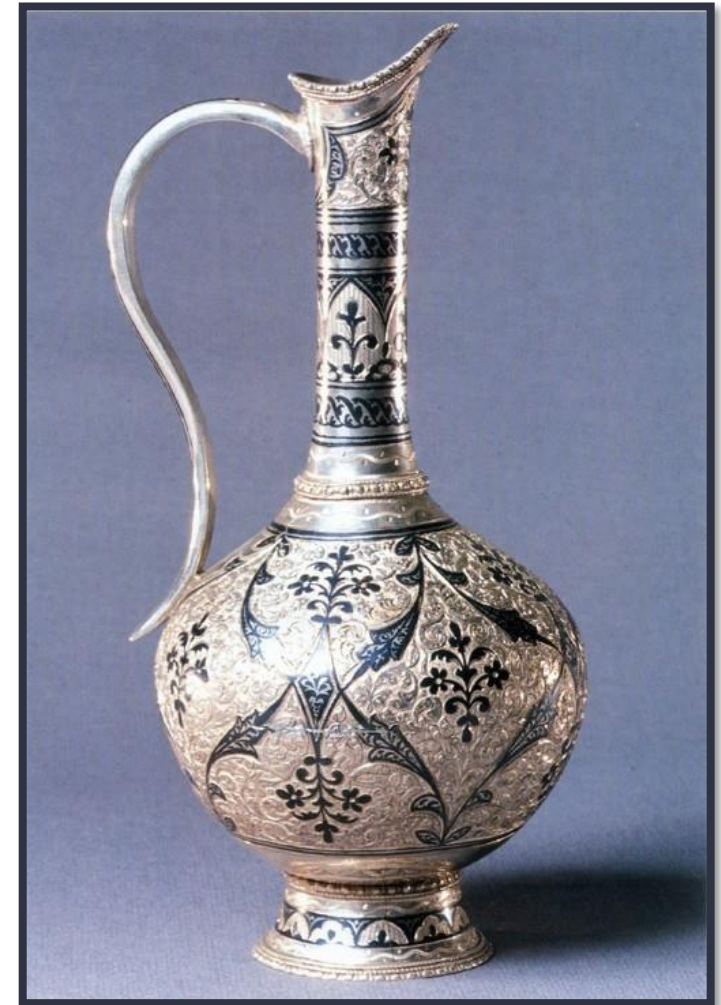
рельєф

У якій техніці виконані ці твори?

У процесі **карбування** на пластині металу або на круглій формі майстри вибивають певний рельєф. Для цього застосовують спеціальні інструменти, які мають наконечники різної форми.



Художня обробка металу —
карбування —
один із видів декоративно-
прикладного
мистецтва. Так іноді називають і сам
виріб

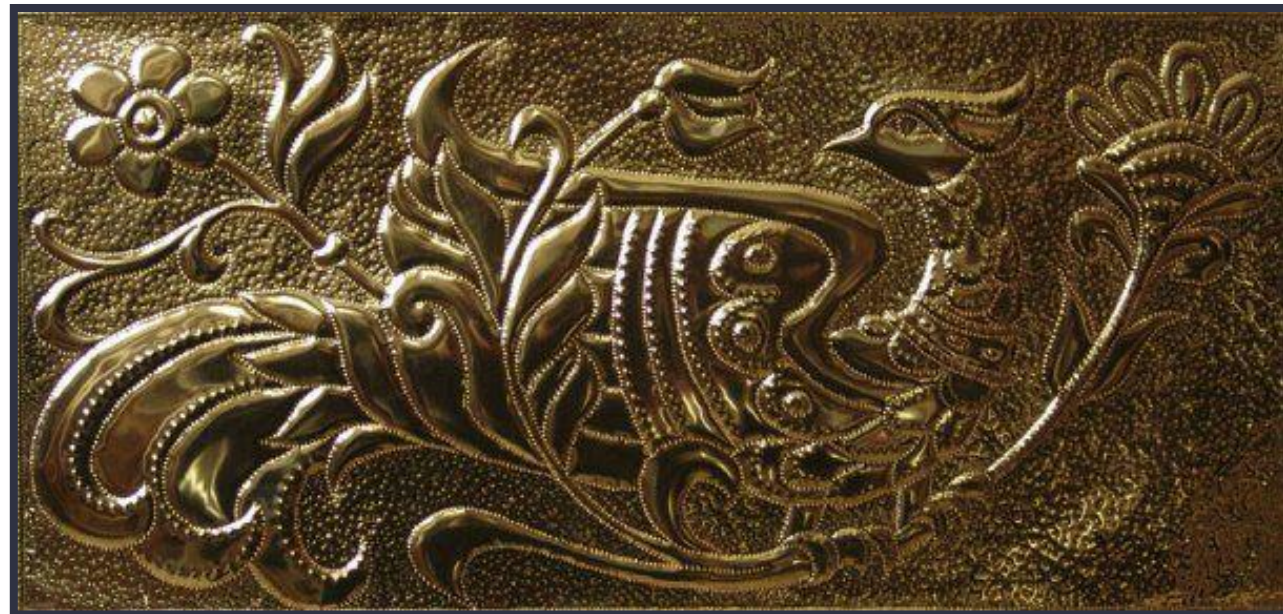


Проаналізуйте, як митець передав у карбуванні рухи птахів.

Зверніть увагу на форму крил, хвоста, способи зображення пір'я, фактуру поверхні.

Які емоції викликають у вас ці твори?





Які вироби вас
зацікавили?
Чим саме?

Створіть рельєфне зображення «Лебідь» способом карбування – видавлюванням на фользі. Ця техніка нагадує чеканку.



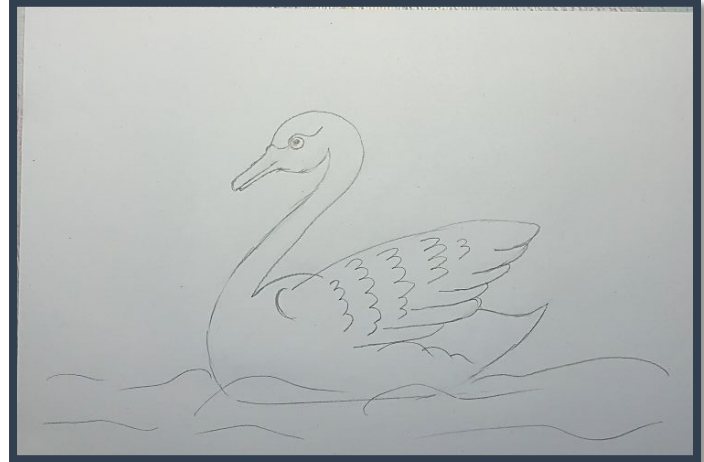
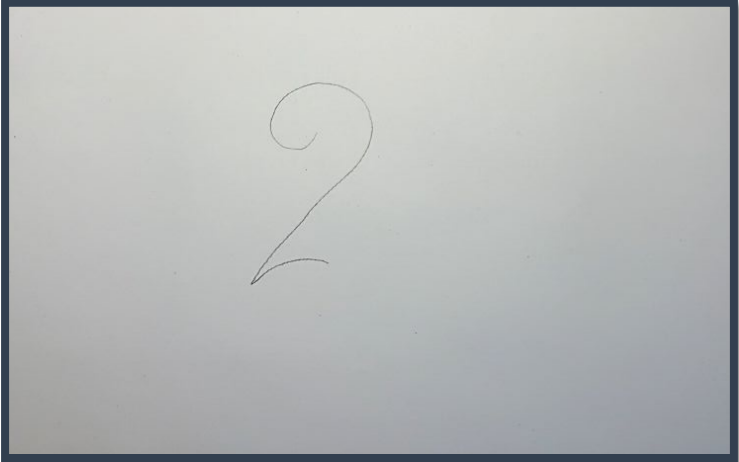
Спочатку на аркуші такого ж розміру, як фольга, намалюйте пташку.

Прикладіть аркуш до фольги і по контуру передавіть малюнок.

Далі продовжуйте створювати рельєф, застосовуйте різні фактури для зображення пір'ячка, крилець пташки.

Сьогодні
03.04.2022

Послідовність виконання





Дослідіть, чи є з-поміж ілюстрацій у твоїх підручниках зразки скульптури, зокрема рельєфу.



Яким був мій
фізичний стан?

