**ТЕМА: «ОДУХОТВОРЕННЯ НЕЖИВОГО. 3D-ВЕРСІЯ», (ГРАФІКА + МАКЕТ)**

**Макетна частина** – один макет (папір / картон) висотою не менше 150 мм по основній стороні.

**Мета:** ознайомити студентів з одним з об’єктів мультимедійного дизайну.

**Завдання:** – сформувати у студентів способи реалізації цього завдання; – виробити у студентів вміння працювати з різними матеріалами, їхніми якостями та особливостями; – виробити у студентів вміння використовувати можливості комп’ютерного ПЗ для виконання локальних проєктних завдань; – забезпечити студентів набором «моделей», здатних забезпечити аналіз ситуації в їхній майбутній проєктній діяльності.

**Проєктна проблема.** Одне з базових завдань мультимедійного дизайнера – вміння створювати різноманітні образи, які згодом можна використовувати в професійній діяльності для проєктованих об’єктів. Одним зі способів створення таких образів – одухотворення неживих речей і предметів.

**Суть завдання**. З використовуваного раніше набору зображень різних овочів в емоційних станах вибрати одну позицію на свій розсуд: 1) радість / посмішка; 2) гнів / лють; 3) печаль / смуток; 4) безстрашність / відвага; 5) огида / гидливість; 6) задумливість; 7) страх / переляк; 8) здивування; 9) занепокоєння / тривога.

Провести ескізний пошук, розробивши 3D-модель обраного персонажа. Рівень умовності опрацювання макета студенти визначать самостійно. Дозволяється використовувати такі риси обличчя, як очі, ніс, губи, вуха; можлива зачіска, одяг, а також елементи фігури або вся фігура цілком. Застосування кольорово-фактурного рішення обов’язково.

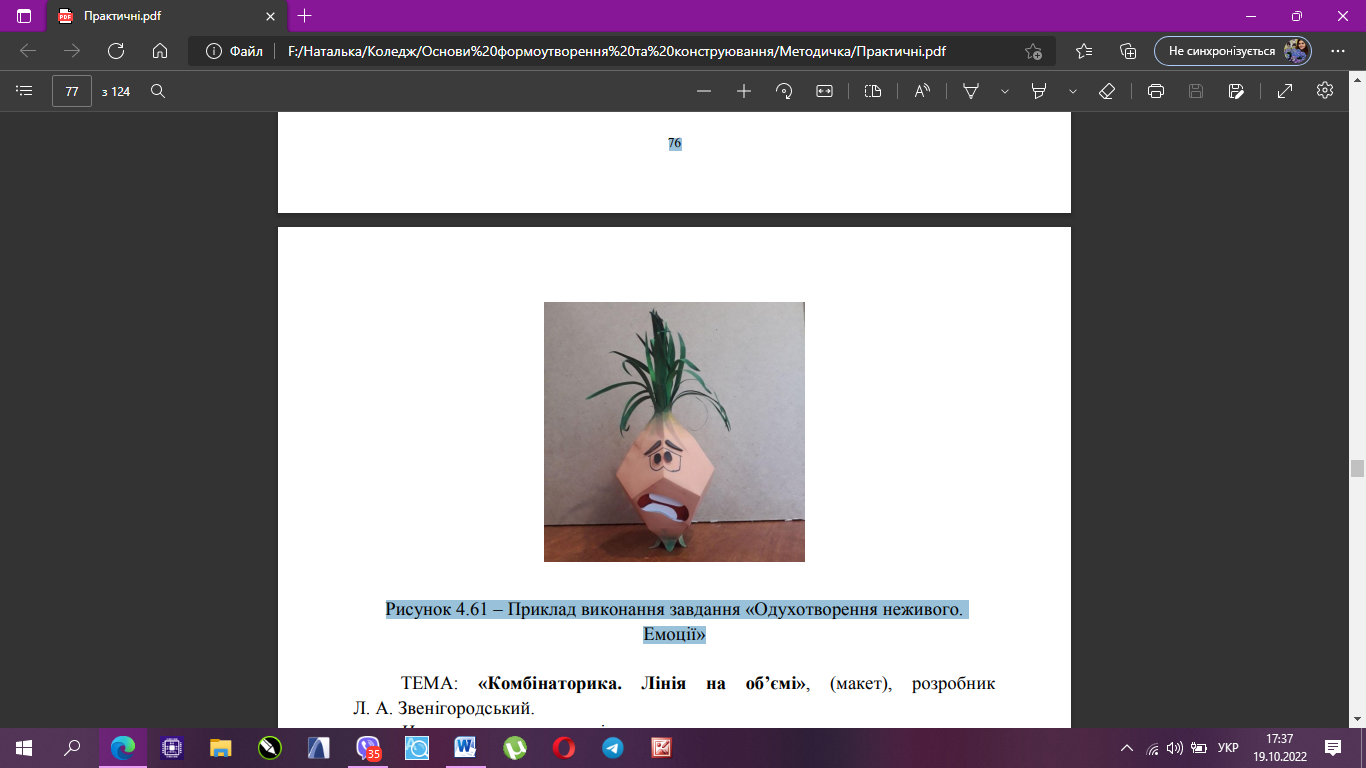


Рисунок 4.60 – Приклад виконання завдання «Одухотворення неживого»