**ТЕМА: «ОДУХОТВОРЕННЯ НЕЖИВОГО. ЕМОЦІЇ»**

**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 вибрати одну позицію на свій розсуд. Провести ескізний пошук, надавши їй ознаки одухотвореного об’єкта в тому чи іншому емоційному стані.

Серед можливих емоційних станів: 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.

Дозволяється використовувати такі риси обличчя, як очі, ніс, губи, вуха. Можлива зачіска, а також елементи одягу.

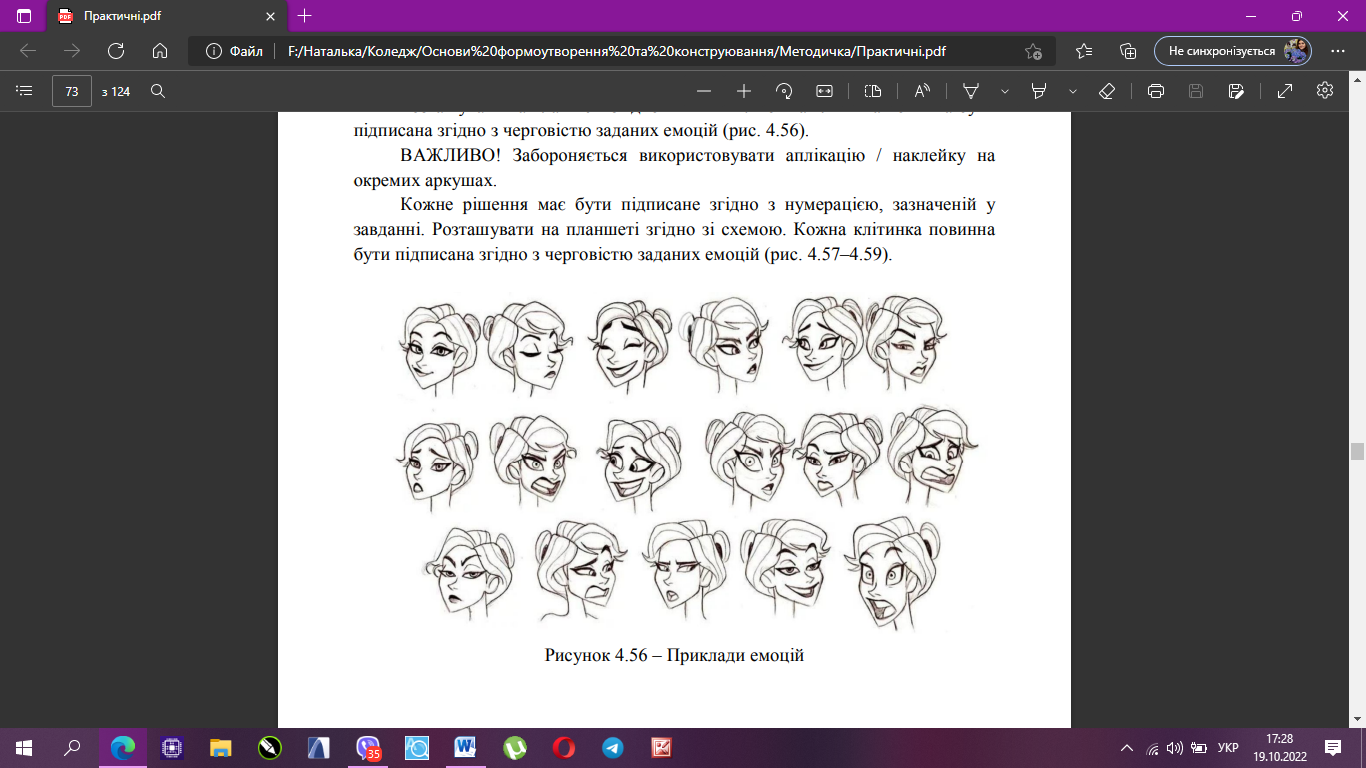


Рисунок 4.56 – Приклади емоцій

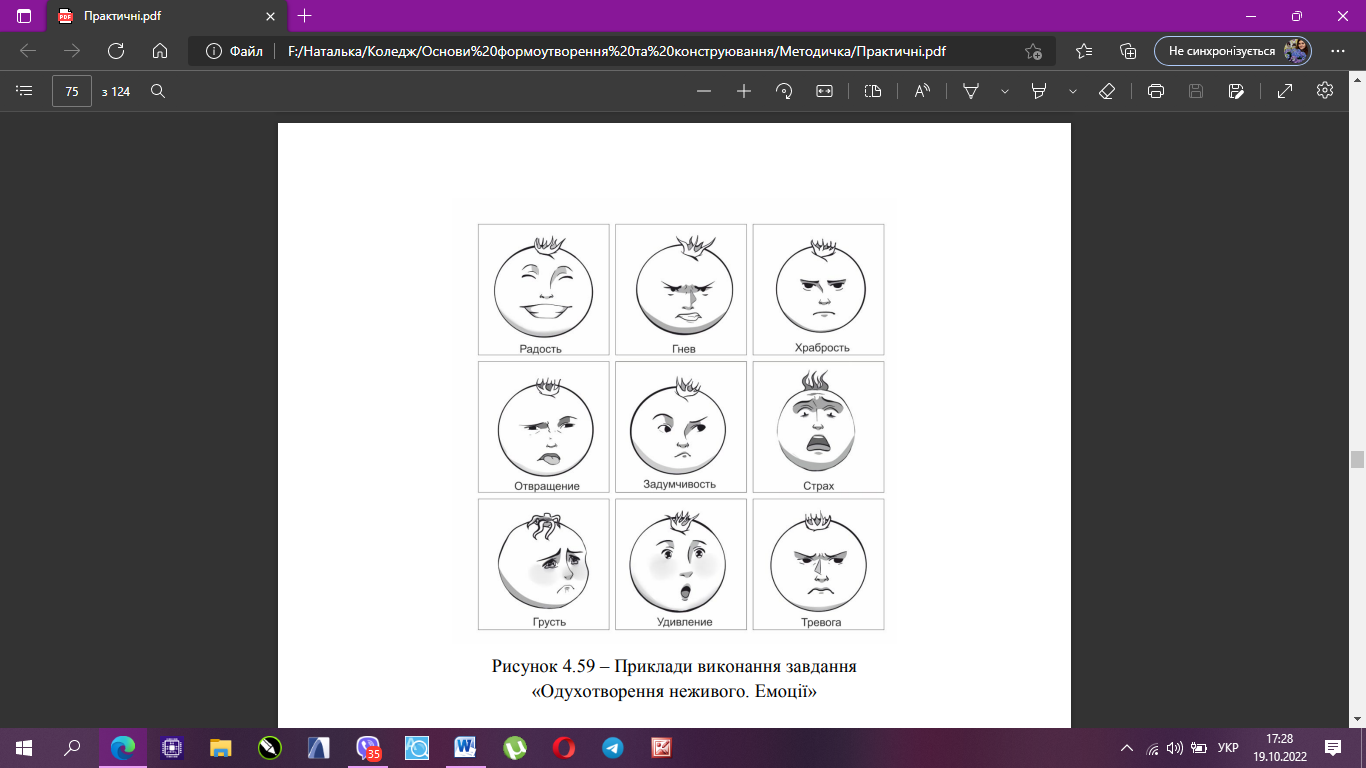


Рисунок 4.57 – Схема виконання завдання «Одухотворення неживого. Емоції»

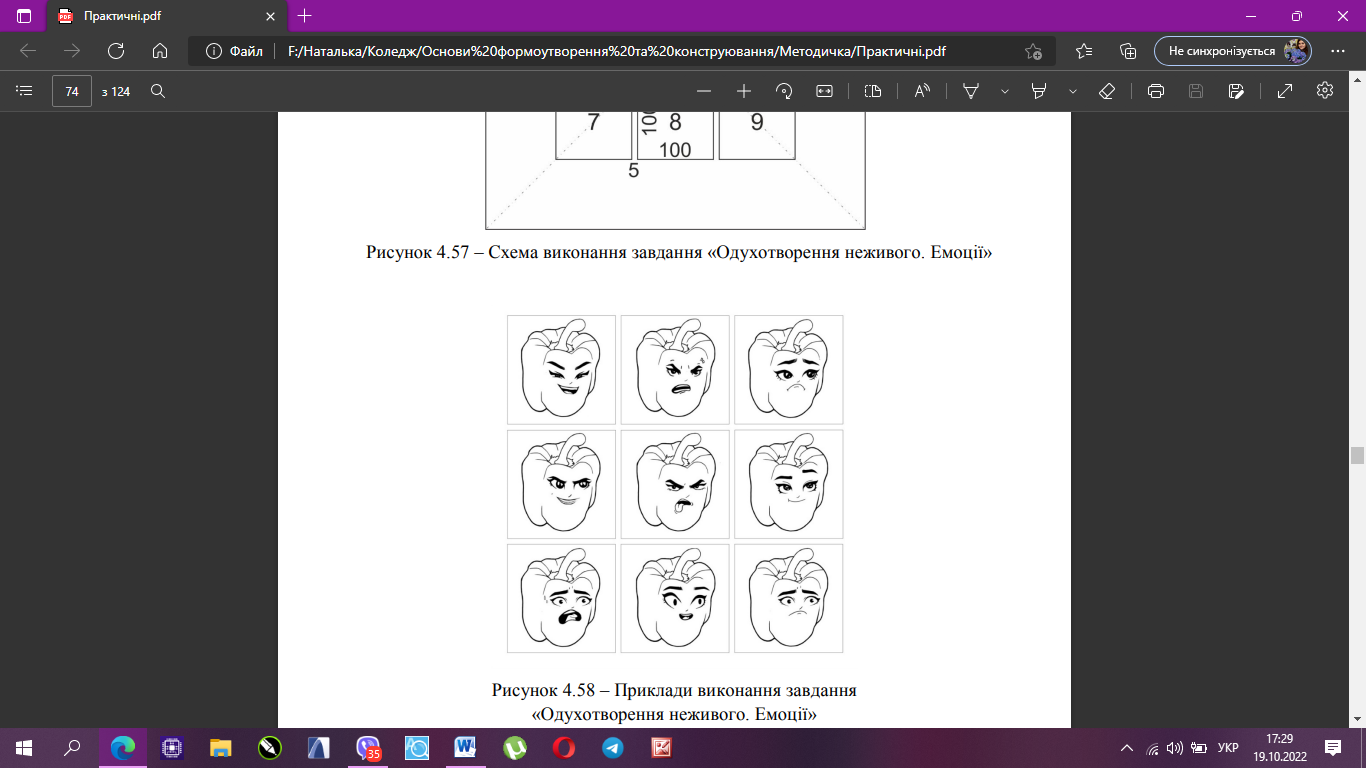


Рисунок 4.58 – Приклади виконання завдання «Одухотворення неживого. Емоції»