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

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

**Завдання:**

– сформувати у студентів способи реалізації цього завдання;

– розвивати у студентів художньо-образне мислення на основі асоціативності та смислової виразності;

– формувати у студентів творчі здібності, спостережливість, розвивати фантазію та виховувати художній смак;

– 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 є одухотворення неживих речей і предметів.

**Суть завдання.** Із заданого набору зображень різних овочів – томат, броколі, гриб, огірок, часник, цибуля, морква, капуста, картопля, гарбуз, кабачок, перець – вибрати дев’ять позицій на свій розсуд (рис. 4.16).

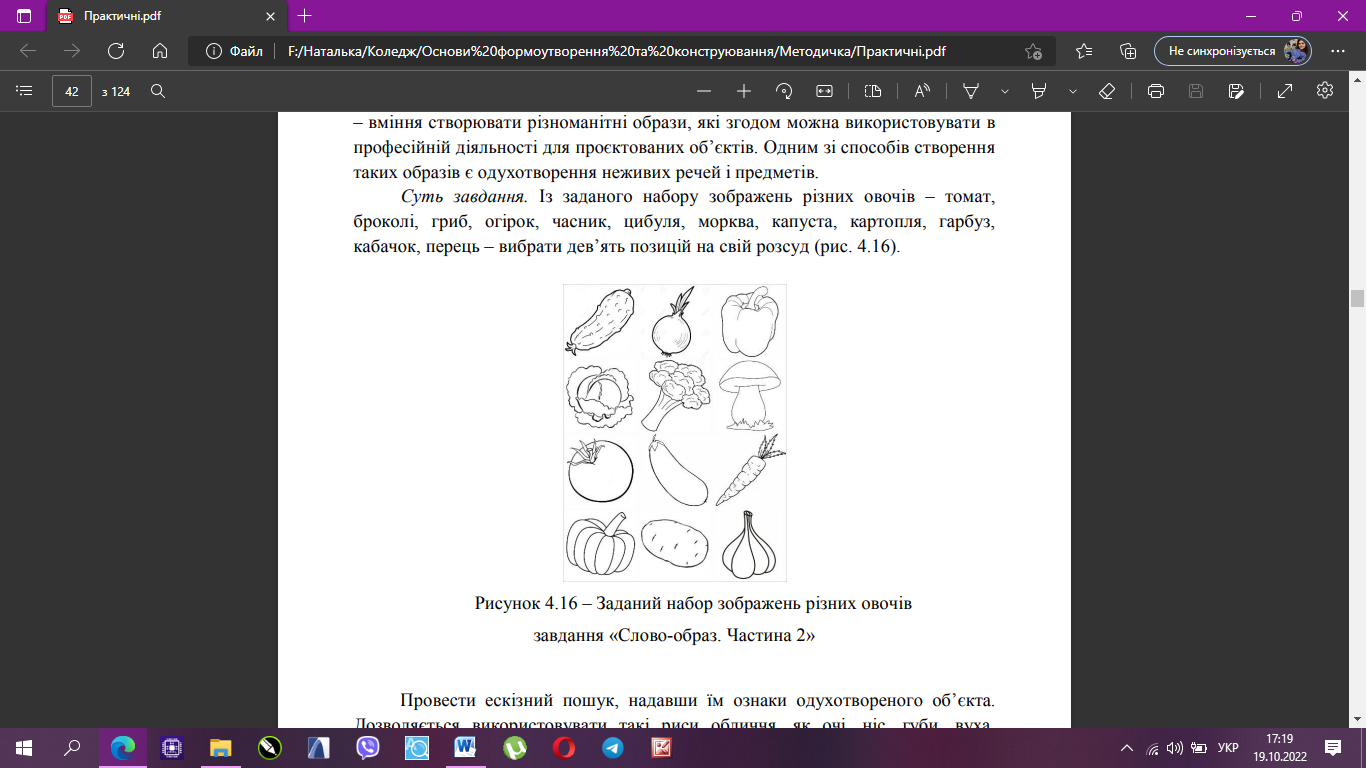


Рисунок 4.16 – Заданий набор зображень різних овочів завдання

Провести ескізний пошук, надавши їм ознаки одухотвореного об’єкта. Дозволяється використовувати такі риси обличчя, як очі, ніс, губи, вуха. Можлива зачіска, а також елементи одягу.

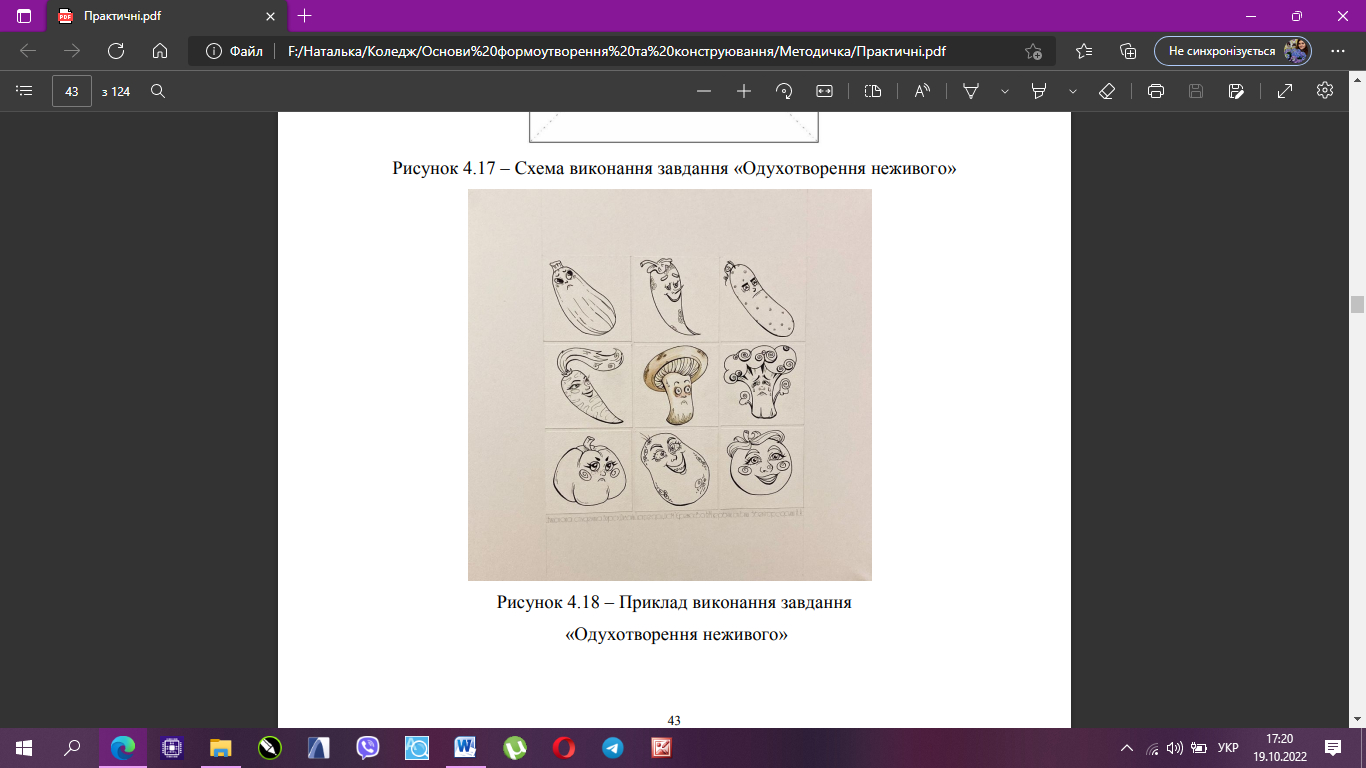


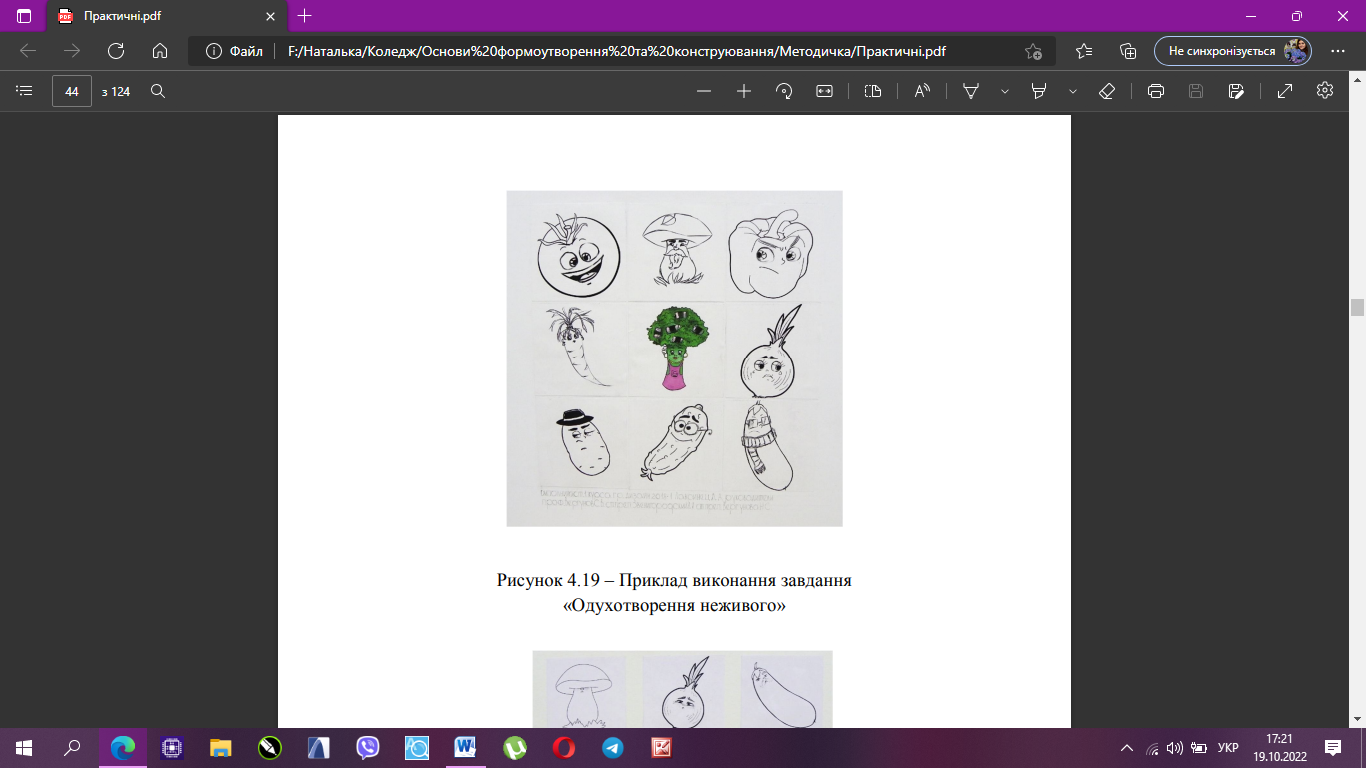
Рисунок 4.17 – Схема виконання завдання «Одухотворення неживого» 

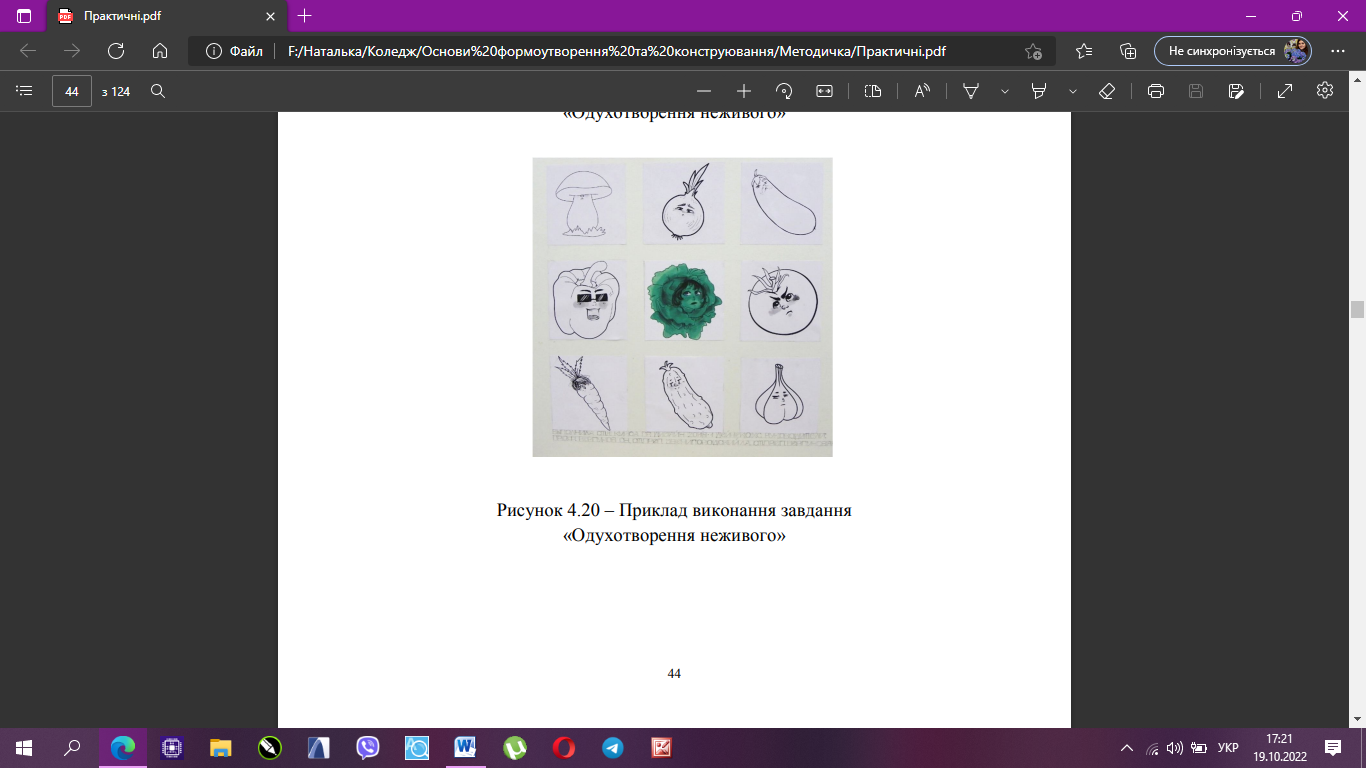
Рисунок 4.18 – Приклад виконання завдання «Одухотворення неживого» 

Рисунок 4.19 – Приклад виконання завдання «Одухотворення неживого»