

Modulio pavadinimas – „Dvimatė kompiuterinė grafika“

Modulio kodas	4061145	
LTKS lygis	IV	
Apimtis mokymosi kreditais	10	
Kompetencijos	Projektuoti ir redaguoti dvimačius kompiuterinės grafikos objektus.	
Modulio mokymosi rezultatai	Turinys, reikalingas rezultatams pasiekti	Mokymosi pasiekimų įvertinimo kriterijai
<i>Kognityviniai mokymosi rezultatai:</i>		
1. Apibūdinti kompiuterinės grafikos programų paskirtį, įvairovę, galimybes, valdymo priemones.	<p>1.1. Tema. Kompiuterinės grafikos programų apžvalga.</p> <p>Užduotis/ys:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apibūdinti kompiuterinės grafikos programų taikymo galimybes bei grafinių failų formatus. • Apibūdinti kompiuterinės grafikos programos valdymą. 	<p>Patenkinamai Per nurodytą laiką nepilnai arba neišsamiai atsakyta į klausimus.</p> <p>Gerai Per nurodytą laiką nepilnai arba neišsamiai atsakyta į klausimus. Į papildomai pateiktus klausimus atsakyta teisingai.</p> <p>Puikiai Į pateiktus klausimus atsakyta laiku, be klaidų, pateikta pavyzdžių.</p>
2. Išmanyti kompozicijos principus.	<p>2.1. Tema. Kompozicijos kaitos ir harmonizavimo priemonės.</p> <p>Užduotis/ys:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apibūdinti simetriją ir asimetriją, statiką ir dinamiką, ritmą ir metrą, kontrastą ir niuansą. 	<p>Patenkinamai Per nurodytą laiką nepilnai arba neišsamiai atsakyta į klausimus.</p> <p>Gerai Per nurodytą laiką nepilnai arba neišsamiai atsakyta į klausimus. Į papildomai pateiktus klausimus atsakyta teisingai.</p> <p>Puikiai Į pateiktus klausimus atsakyta laiku, be klaidų, pateikta pavyzdžių.</p>
<i>Psichomotoriniai mokymosi rezultatai:</i>		
1. Vaizduoti vektorinius plokštumos objektus.	<p>1.1. Tema. Dvimatės kompozicijos meninė raiška.</p> <p>Užduotis/ys:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atlikti simetrišką ir asimetrišką kompoziciją iš ritmiškai pasikartojančių spalvinių dėmių. • Sukurti statišką ir dinamišką kompoziciją iš geometrinių formų. <p>1.2. Tema. Vektorinės grafikos objektų kūrimas ir redagavimas.</p> <p>Užduotis/ys:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Naudojant standartinių objektų formavimą ir transformavimą bei objektų tvarkymo priemones atkartoti pateiktus piešinius. • Naudojant kreivių formavimą nupiešti parinktas stilizacijas. • Naudojant objektų formavimo priemones: grupavimą, kombinavimą, sujungimą, atkirtimą, perkirtimą ir kreivių redagavimo priemones atkartoti pateiktą piešinį. <p>1.3. Tema. Teksto simbolių kūrimas vektorinės grafikos priemonėmis.</p> <p>Užduotis/ys:</p>	<p>Patenkinamai Praktinė užduotis atlikta tik skyrus papildomo laiko, darbas atliktas tvarkingai, minimaliai panaudojus raiškos priemones.</p> <p>Gerai Praktinė užduotis kūrybiškai atlikta per nurodytą laiką.</p> <p>Puikiai Praktinė užduotis atlikta laiku, meniškai ir tvarkingai, be klaidų, paaiškinta pasirinkta technika ir priemonės.</p>

<p>2. Konvertuoti vektorinius plokštumos objektus į rastrinius ir atvirkščiai.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sukurti tekstinių ženklų kompoziciją. <p>2.1. Tema. Vektorinių objektų konvertavimas į rastrinius ir jų koregavimas. Užduotis/ys:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vektorinius objektus konvertuoti į rastrinius, parenkant reikiamus nustatymus ir atlikti jų koregavimą. <p>1.2. Tema. Rastrinės grafikos vaizdų vertimas vektoriniais ir jų koregavimas. Užduotis/ys:</p> <ul style="list-style-type: none"> Naudojant Trace nustatymus skirtingus rastrinius vaizdus keisti į vektorinius ir atlikti jų koregavimą. <p>1.3. Tema. Rastrinės grafikos filtrų naudojimas. Užduotis/ys:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kūrybiškai panaudoti rastrinių vaizdų filtrus atliekant užduotis. 	<p>Patenkinamai Praktinė užduotis atlikta tik skyrus papildomo laiko, darbas atliktas tvarkingai, minimaliai panaudojus raiškos priemones.</p> <p>Gerai Praktinė užduotis kūrybiškai atlikta per nurodytą laiką.</p> <p>Puikiai Praktinė užduotis atlikta laiku, meniškai ir tvarkingai, be klaidų, paašškinta pasirinkta technika ir priemonės.</p>
--	---	--

Modulio mokymo organizavimas:

Mokymosi rezultatai	Kreditų	Val. sk.	Teorinis mokymas (-is)	Praktinis mokymas (-is)	Savarankiškas mokymasis
1. Apibūdinti kompiuterinės grafikos programų paskirtį, įvairovę, galimybes, valdymo priemones.			27		
2. Išmanyti kompozicijos principus.			27		
3. Vaizduoti vektorinius plokštumos objektus.				116	
4. Konvertuoti vektorinius plokštumos objektus į rastrinius ir atvirkščiai.				10	
Iš viso:	10	270	180 (iš jų 6 val. skiriamos vertinimui, 10 val. – konsultacijoms)		90
			54	126	