

## Modulio pavadinimas – „Trimatės grafikos technologija“

<b>Modulio kodas</b>	4061147	
<b>LTKS lygis</b>	IV	
<b>Apimtis mokymosi kreditais</b>	10	
<b>Kompetencijos</b>	Vaizduoti ir komponuoti trimačius objektus kompiuterinės grafikos programomis.	
<b>Modulio mokymosi rezultatai</b>	<b>Turinys, reikalingas rezultatams pasiekti</b>	<b>Mokymosi pasiekimų įvertinimo kriterijai</b>
<b>Kognityviniai mokymosi rezultatai:</b>		
1. Apibūdinti trimatei grafikai taikomą kompiuterių programinę įrangą.	<p><b>1.1. Tema.</b> Trimatei grafikai taikomos kompiuterių programinės įrangos apžvalga.</p> <p><b>Užduotis/ys:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apibūdinti kompiuterių programinę įrangą skirtą trimatei grafikai.</li> <li>• Paaiškinti trimatės grafikos programos valdymą ir failų formatus.</li> </ul>	<p><b>Patenkinamai</b> Per nurodytą laiką nepilnai arba neišsamiai atsakyta į klausimus.</p> <p><b>Gerai</b> Per nurodytą laiką nepilnai arba neišsamiai atsakyta į klausimus. Į papildomai pateiktus klausimus atsakyta teisingai.</p> <p><b>Puikiai</b> Į pateiktus klausimus atsakyta laiku, be klaidų, pateikta pavyzdžių.</p>
2. Analizuoti erdvinius objektus.	<p><b>2.1. Tema.</b> Erdvinių objektų analizavimas.</p> <p><b>Užduotis/ys:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Išanalizuoti erdvinį objektą ir paaiškinti jo modeliavimo priemones.</li> </ul>	<p><b>Patenkinamai</b> Per nurodytą laiką nepilnai arba neišsamiai atsakyta į klausimus.</p> <p><b>Gerai</b> Per nurodytą laiką nepilnai arba neišsamiai atsakyta į klausimus. Į papildomai pateiktus klausimus atsakyta teisingai.</p> <p><b>Puikiai</b> Į pateiktus klausimus atsakyta laiku, be klaidų, pateikta pavyzdžių.</p>
<b>Psichomotoriniai mokymosi rezultatai:</b>		
1. Kurti erdvinius objektus programinėmis priemonėmis.	<p><b>1.1. Tema:</b> Plokščių formų kūrimas ir redagavimas.</p> <p><b>Užduotis/ys:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iš standartinių figūrų sukurti naują objektą.</li> <li>• Atliekant loginius veiksmus su objektais (jungimą, atėmimą, perkirtimą ir iškirpimą) kurti naujus objektus ir juos modifikuoti.</li> </ul> <p><b>1.2. Tema:</b> Erdvinių objektų modeliavimas iš daugiakampių.</p> <p><b>Užduotis/ys:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumodeliuoti objektą (pvz.: stalą, kėdę) iš daugiakampių.</li> <li>• Sumodeliuoti sudėtingą objektą iš daugiakampių.</li> </ul> <p><b>1.3. Tema:</b> Erdvinių objektų kūrimas iš kreivių ir redagavimas.</p> <p><b>Užduotis/ys:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sukurti naują erdvinį objektą taikant kreives.</li> <li>• Sukurti naują erdvinį objektą naudojant paviršinius objektus.</li> </ul> <p><b>1.4. Tema:</b> Erdvinių objektų modeliavimas iš sudėtinių paviršių.</p> <p><b>Užduotis/ys:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sukurti naują erdvinį objektą naudojant paviršiaus objektus.</li> </ul> <p><b>1.5. Tema:</b> Objektų modifikatorių panaudojimas.</p>	<p><b>Patenkinamai</b> Praktinė užduotis užbaigiama tik skyrus papildomo laiko, darbas atliktas tvarkingai, minimaliai panaudojus raiškos priemones.</p> <p><b>Gerai</b> Praktinė užduotis kūrybiškai atlikta per nurodytą laiką, pakankamai gausiai panaudojant įvairias priemones.</p> <p><b>Puikiai</b> Praktinė užduotis atlikta laiku, meniškai ir tvarkingai, be klaidų, paaiškinta pasirinkta technika ir optimaliai pasirinktos priemonės. Pakomentuotas modeliavimo procesas.</p>

	<p><b>Užduotis/ys:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasirinkti ir pritaikyti tinkamą modifikatorių formuojant nurodytą trimatį piešinį.</li> <li>• Sukurti trimatę konstrukciją naudojant modifikatorius.</li> </ul> <p><b>1.6. Tema.</b> Projektinis darbas: Funkcinės kompozicijos projektas ir jo pristatymas.</p> <p><b>Užduotis/ys:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individualiai atlikti nurodytą funkcinę kompoziciją ir pristatyti šį darbą.</li> </ul>	
--	--	--

**Modulio mokymo organizavimas:**

Mokymosi rezultatai	Kreditų	Val. sk.	Teorinis mokymas (-is)	Praktinis mokymas (-is)	Savaranikiškas mokymas
1. Apibūdinti trimatei grafikai taikomą kompiuterių programinę įrangą.			10		
2. Analizuoti erdvinius objektus.			44		
3. Kurti erdvinius objektus programinėmis priemonėmis.				126	
<b>Iš viso:</b>	<b>10</b>	<b>270</b>	<b>180</b> <b>(iš jų 6 val. skiriamos vertinimui, 10 val. – konsultacijoms)</b>		<b>90</b>
			<b>54</b>	<b>126</b>	