

**Modulio pavadinimas – „Animacijos produktų kūrimas ir redagavimas“**

Valstybinis kodas	406111200	
Modulio LTKS lygis	IV	
Apimtis mokymosi kreditais	10	
Asmens pasirengimo mokytis modulyje reikalavimai (jei taikoma)	Netaikoma	
Kompetencijos	Mokymosi rezultatai	Rekomenduojamas turinys mokymosi rezultatams pasiekti
1. Kurti ir redaguoti animacijos produktus.	1.1. Apibūdinti programinę kompiuterinę įrangą animacijos produktams kurti bei redaguoti.	<p><b>Tema. Animacijos kūrimo programos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kompiuterinės animacijos kūrimo programos parinkimas</li> <li>• Kompiuterinės techninės įrangos reikalavimai animacijos kūrimui</li> </ul> <p><b>Tema. Animacijos kūrimo programos valdymas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kompiuterinės animacijos kūrimo programos aplinka</li> <li>• Pagrindiniai animacijos kūrimo programos darbo langų elementai</li> </ul>
	1.2. Taikyti animacijos kūrimo ir redagavimo technologijas.	<p><b>Tema. Objektų kūrimas ir animacija</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nesudėtingų objektų kūrimas ir animacija</li> <li>• Trimačio teksto kūrimas ir animacija</li> <li>• Trimačių objektų tikroviškas vaizdavimas, tekstūrų ir medžiagų pritaikymas, fono ir aplinkos nustatymas</li> <li>• Kamerų nustatymas, sukurtos scenos objektų vizualizacija</li> <li>• Trimačio teksto judėjimas pagal trajektoriją</li> <li>• Teksto sprogo animacija</li> <li>• Nesudėtingo animacinio personažo kūrimas ir animacija</li> <li>• Žmogaus judesio fiksavimas specializuota kompiuterine įranga ir pritaikymas personažui</li> <li>• Logotipo kūrimas ir animacija</li> </ul> <p><b>Tema. Animacijos objektų redagavimo technologijos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nesudėtingų animacijos objektų redagavimas</li> <li>• Tekstinių objektų animacijos redagavimas</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sukurtos scenos objektų ir aplinkos redagavimo technologijos</li> <li>• Nesudėtingo animacinio personažo redagavimo technologijos</li> </ul>
	1.3. Taikyti animacijos formatus.	<p><b>Tema. 3D animacijos formatai</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Darbiniai 3D animacijos formatai</li> <li>• 3D animacijos formatų konvertavimas</li> </ul> <p><b>Tema. 2D animacijos formatai</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rastrinės ir vektorinės grafikos formatai</li> <li>• Animacijos vaizdo formatai</li> </ul>
2. Montuoti animacijos produktus.	2.1. Paaiškinti animacijos produktų montavimo technologiją.	<p><b>Tema. Animacijos montavimo programos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Animacijos montavimo programos (Sony Vegas arba analogiškos) aplinka</li> <li>• Pagrindiniai animacijos montavimo programos darbo lango elementai</li> </ul> <p><b>Tema. Animacijos montavimas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Animacijos montavimo programos pagrindinės funkcijos ir įrankiai</li> <li>• Trumpo animacinio filmo montavimas</li> </ul>
	2.2. Parengti animacijos režisūrinę kadruotę.	<p><b>Tema. Animacijos kadruotės</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atskirų animacijos kadrų (JPEG failų) eksportavimas į vaizdų montavimo ir apdorojimo programą</li> <li>• Papildomų vaizdo takelių kūrimas</li> <li>• Atskirų kadrų ilgio nustatymas pagal laiką (kadrai per sekundę)</li> <li>• Filmo montavimas iš atskirų animacijos kadrų (JPEG failų) ir išsaugojimas įvairiais vaizdo formatais</li> <li>• Paruoštos (nufilmuotos su vaizdo kamera) medžiagos ir sukurtos 3D animacijos kadrų suderinimas</li> </ul> <p><b>Tema. Spalvų koregavimas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Specialiųjų spalvų efektų panaudojimas (spalvų korekcija, spalvų ryškumo ir kontrasto nustatymas)</li> <li>• Fono iškirpimas pagal spalvą (angl. - <i>chroma key</i>)</li> </ul> <p><b>Tema. Garso takelio pritaikymas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Papildomų garso takelių kūrimas</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Garso takelio failų redagavimas (apkirpimas, kopijavimas, pastūmimas ir t.t.)</li> <li>• Garso lygio nustatymas</li> <li>• Garso efektų panaudojimas</li> <li>• Balso įrašymas</li> </ul>
	2.3. Montuoti animaciją pagal sukurtą projektą.	<p><b>Tema. Nesudėtingo personažo arba 3D logotipo animacijos projekto montavimas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nesudėtingo personažo arba 3D logotipo animacijos projekto kadru eksportavimas į vaizdų montavimo ir apdorojimo programą</li> <li>• Atlikto projekto filmo montavimas ir įgarsinimas</li> <li>• Atlikto projekto išsaugojimas įvairiais vaizdo formatais</li> </ul> <p><b>Tema. Nesudėtingo 2D animacijos projekto montavimas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nesudėtingo 2D animacinio projekto kūrimas</li> <li>• Atlikto projekto filmo montavimas ir įgarsinimas</li> <li>• Atlikto projekto išsaugojimas įvairiais vaizdo formatais</li> </ul>
Mokymosi pasiekimų vertinimo kriterijai	Apibūdinta programinė kompiuterinė įranga animacijos produktams kurti bei redaguoti. Pritaikytos animacijos kūrimo ir redagavimo technologijos. Paaiškinta animacijos produktų montavimo technologija. Parengta kadruotė, atliktas spalvų koregavimas ir pritaikytas garso takelis. Sumontuota animacija pagal sukurtą projektą. Vartoti tikslūs techniniai ir technologiniai terminai valstybine kalba, bendrauta laikantis darbo etikos taisyklių.	
Reikalavimai mokymui skirtiems metodiniams ir materialiesiems ištekliams	<p><i>Mokymo(si) medžiaga:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vadovėliai ir kita mokomoji medžiaga</li> <li>• Darbuotojų saugos ir sveikatos reikalavimai</li> </ul> <p><i>Mokymo(si) priemonės:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vaizdinės priemonės, skaidrės, animacijos pavyzdžiai</li> <li>• Kompiuteriai, kuriuose yra prieiga naudotis programinę kompiuterinę įrangą animacijos produktams kurti bei redaguoti</li> </ul>	
Reikalavimai teorinio ir praktinio mokymo vietai	Klasė ar kita mokymui(si) pritaikyta patalpa su techninėmis priemonėmis (kompiuteriu, vaizdo projektoriumi) mokymo(si) medžiagai pateikti. Praktinio mokymo klasė (patalpa), aprūpinta kompiuterine technine ir programine įranga animacijos produktams kurti bei redaguoti, animacijos pavyzdžiais.	
Reikalavimai mokytojų dalykiniam pasirengimui (dalykinei kvalifikacijai)	Modulį gali vesti mokytojas, turintis:	

- |  |  |
|--|--|
|  | <ol style="list-style-type: none"><li>1) Lietuvos Respublikos švietimo įstatyme ir Reikalavimų mokytojų kvalifikacijai apraše, patvirtintame Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2014 m. rugpjūčio 29 d. įsakymu Nr. V-774 „Dėl reikalavimų mokytojų kvalifikacijai aprašo patvirtinimo“, nustatytą išsilavinimą ir kvalifikaciją;</li><li>2) informatikos inžinerijos (multimedijos technologijos), programų sistemų (programavimas ir multimedija) studijų kryptį ar lygiavertį išsilavinimą arba vidurinį išsilavinimą ir multimedijos techniko ar lygiavertę kvalifikaciją, ne mažesnę kaip 3 metų animacijos kūrimo profesinės veiklos patirtį ir pedagoginių ir psichologinių žinių kurso baigimo pažymėjimą.</li></ol> |
|--|--|