

**ANIMATORIAUS MODULINĖ PROFESINIO MOKYMO PROGRAMA**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*(Programos pavadinimas)*

Programos valstybinis kodas ir apimtis mokymosi kreditais:

P42021104, P43021104 – programa, skirta pirminiam profesiniam mokymui, 90 mokymosi kreditų

T43021105 – programa, skirta tęstiniam profesiniam mokymui, 70 mokymosi kreditų

Kvalifikacijos pavadinimas – animatorius

Kvalifikacijos lygis pagal Lietuvos kvalifikacijų sandarą (LTKS) – IV

Minimalus reikalaujamas išsilavinimas kvalifikacijai įgyti:

P42021104 – pagrindinis išsilavinimas ir mokymasis vidurinio ugdymo programoje

P43021104, T43021105 – vidurinis išsilavinimas

Reikalavimai profesinei patirčiai ir stojančiajam *–* nėra

Programa parengta įgyvendinant iš Europos Sąjungos struktūrinių fondų lėšų bendrai finansuojamą projektą „Lietuvos kvalifikacijų sistemos plėtra (I etapas)“ (projekto Nr. 09.4.1-ESFA-V-734-01-0001).

# 1. PROGRAMOS APIBŪDINIMAS

**Programos paskirtis.** Animatoriaus modulinė profesinio mokymo programa skirta kvalifikuotam animatoriui parengti, kuris gebėtų savarankiškai naudoti tradicinę animacijos techniką, įgyvendinti kompiuterinės animacijos ir stop-kadro animacijos produktus.

**Būsimo darbo specifika.** Asmuo, įgijęs animatoriaus kvalifikaciją, galės dirbti tiek kompiuterinių žaidimų kūrimo įmonėse ar reklamos agentūrose, gamybos įmonėse, tiek ir meninės animacijos kūrybinėse grupėse.

Dirbama patalpoje, darbo pobūdis monotoniškas, reikalaujantis daug dėmesio, kruopštumo ir dėmesio koncentracijos. Dirbama tiek individualiai, tiek komandose. Savo darbe animatorius naudojasi kompiuterine bei audiovizualine technika, įvairiomis vaizdo apdorojimo programomis.

Animatorius savo veikloje vadovaujasi darbuotojų saugos ir sveikatos, ergonomikos, darbo higienos, priešgaisrinės saugos ir aplinkosaugos reikalavimais.

**2. PROGRAMOS PARAMETRAI**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Valstybinis kodas** | **Modulio pavadinimas** | **LTKS lygis** | **Apimtis mokymosi kreditais** | **Kompetencijos** | **Kompetencijų pasiekimą iliustruojantys mokymosi rezultatai** |
| **Įvadinis modulis (iš viso 2 mokymosi kreditai)\*** |
| 4000006 | Įvadas į profesiją | IV | 2 | Pažinti profesiją. | Išmanyti animatoriaus profesiją ir jos teikiamas galimybes darbo rinkoje.Suprasti animatoriaus profesinę veiklą, veiklos procesus, funkcijas ir uždavinius.Demonstruoti jau turimus, neformaliuoju ir (arba) savaiminiu būdu įgytus animatoriaus kvalifikacijai būdingus gebėjimus. |
| **Bendrieji moduliai (iš viso 8 mokymosi kreditai)\*** |
| 4102201 | Saugus elgesys ekstremaliose situacijose | IV | 1 | Saugiai elgtis ekstremaliose situacijose. | Išmanyti ekstremalių situacijų tipus, galimus pavojus.Išmanyti saugaus elgesio ekstremaliose situacijose reikalavimus ir instrukcijas, garsinius civilinės saugos signalus. |
| 4102102 | Sąmoningas fizinio aktyvumo reguliavimas | IV | 5 | Reguliuoti fizinį aktyvumą. | Išmanyti fizinio aktyvumo formas.Demonstruoti asmeninį fizinį aktyvumą.Taikyti fizinio aktyvumo formas, atsižvelgiant į darbo specifiką. |
| 4102203 | Darbuotojų sauga ir sveikata | IV | 2 | Tausoti sveikatą ir saugiai dirbti. | Išmanyti darbuotojų saugos ir sveikatos reikalavimus, keliamus darbo vietai. |
| **Kvalifikaciją sudarančioms kompetencijoms įgyti skirti moduliai (iš viso 60 mokymosi kreditų)** |
| *Privalomieji (iš viso 60 mokymosi kreditų)* |
| 402110014 | Tradicinės animacijos technikos naudojimas | IV | 20 | Įgyvendinti animacijos projektą tradicine technika. | Išmanyti tradicinės animacijos techniką.Kurti animacinio personažo dizainą.Suteikti judesį animaciniui personažui. |
| Piešti tarpinius kadrus. | Paaiškinti pagrindinius kompozicijos principus.Sudaryti animacijos spalvinį koloritą.Įgyvendinti spalvinį animacijos projektą.Valyti animacinius kadrus. |
| 402110015 | Kompiuterinės animacijos produkto įgyvendinimas | IV | 20 | Animuoti techniškai nesudėtingus animacijos klipus. | Suprasti kompiuterinės animacijos ciklą.Valdyti kompiuterinės animacijos gamybos procesus.Naudotis kompiuterinės animacijos specializuotomis vaizdo apdorojimo programomis.Modeliuoti virtualią animacijos aplinką.Parengti kompiuterinės animacijos gamybos dokumentaciją. |
| Adaptuoti sukurtas animacijas. | Paaiškinti kompiuterinės animacijos integravimo į naują aplinką principus.Atlikti kompiuterinės animacijos technines užduotis.Pritaikyti sukurtą animaciją naujiems techniniams parametrams. |
| Įgyvendinti nesudėtingus kompiuterinės animacijos produktus. | Išmanyti kompiuterinės animacijos kūrimo techniką.Paaiškinti kompiuterinių vaizdo žaidimų kūrimo etapus.Valdyti vektorinės ir taškinės grafikos programas, kuriant kompiuterinę animaciją.Komponuoti statines iliustracijas ir dinaminius vaizdus.Kurti reklamos produktus.  |
| 402110016 | Stop-kadro animacijos produkto įgyvendinimas | IV | 20 | Animuoti techniškai nesudėtingus animacijos klipus. | Suprasti stop-kadro animacijos ciklą.Valdyti stop-kadro animacijos gamybos procesus.Naudotis specializuotomis vaizdo apdorojimo programomis.Parengti stop-kadro animacijos gamybos dokumentaciją. |
| Adaptuoti sukurtas animacijas. | Paaiškinti stop-kadro animacijos integravimo į naują aplinką principus.Atlikti stop-kadro animacijos technines užduotis.Pritaikyti sukurtą stop-kadro animaciją naujiems techniniams parametrams. |
| Įgyvendinti nesudėtingus animacijos produktus stop-kadro technika. | Išmanyti animacijos stop-kadro technika atliekamus technologinius procesus.Kurti stop-kadro animacinius personažus.Sumodeliuoti fizinę animacijos aplinką. |
| **Pasirenkamieji moduliai (iš viso 10 mokymosi kreditų)\*** |
| 402110017 | Animacinio filmo aplinkos ir personažų piešimas | IV | 10 | Atvaizduoti pagrindines geometrines formas animacijoje. | Paaiškinti piešimo priemonių taikymą animacijoje.Atvaizduoti geometrines formas taikant linijos, dėmės, štricho piešimo technikas.Kurti nesudėtingus animacinius personažus, remiantis geometrinių formų siluetais.  |
| Pavaizduoti animacinių objektų perspektyvą. | Paaiškinti perspektyvos principus animacijoje.Pavaizduoti animacinę erdvę.Komponuoti įvairių rūšių geometrinius tūrius pritaikant perspektyvos principus.Atvaizduoti trimačius kūnus plokštumoje.Vaizduoti animacinę aplinką. |
| 402110018 | Animacinio filmo montažas | IV | 10 | Parengti animacinio filmo elementus. | Išmanyti animacinių filmų kūrimo reikalavimus.Paaiškinti animacinių filmų kūrimo technologijas.Fotografuoti ir filmuoti animacinio filmo scenas skaitmenine kamera.Komponuoti animacinio filmo garso takelį.Pritaikyti vaizdo ir garso efektus filmuotai animacinei medžiagai. |
| Sumontuoti nedidelės apimties animacinį filmą. | Išmanyti animacinio filmo montavimo reikalavimus.Redaguoti animaciniam filmui paruoštą vaizdo medžiagą.Įgyvendinti nedidelės apimties animacinio filmo kūrybinį sumanymą. |
| **Baigiamasis modulis (iš viso 10 mokymosi kreditų)** |
| 4000002 | Įvadas į darbo rinką | IV | 10 | Formuoti darbinius įgūdžius realioje darbo vietoje. | Įsivertinti ir realioje darbo vietoje demonstruoti įgytas kompetencijas.Susipažinti su būsimo darbo specifika ir adaptuotis realioje darbo vietoje.Įsivertinti asmenines integracijos į darbo rinką galimybes. |

\* Šie moduliai vykdant tęstinį profesinį mokymą neįgyvendinami, o darbuotojų saugos ir sveikatos bei saugaus elgesio ekstremaliose situacijose mokymas integruojamas į kvalifikaciją sudarančioms kompetencijoms įgyti skirtus modulius.

**3. REKOMENDUOJAMA MODULIŲ SEKA**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Valstybinis kodas** | **Modulio pavadinimas** | **LTKS lygis** | **Apimtis mokymosi kreditais** | **Asmens pasirengimo mokytis modulyje reikalavimai (jei taikoma)** |
| **Įvadinis modulis (iš viso 2 mokymosi kreditai)\*** |
| 4000006 | Įvadas į profesiją | IV | 2 | *Netaikoma.* |
| **Bendrieji moduliai (iš viso 8 mokymosi kreditai)\*** |
| 4102201 | Saugus elgesys ekstremaliose situacijose | IV | 1 | *Netaikoma.* |
| 4102102 | Sąmoningas fizinio aktyvumo reguliavimas | IV | 5 | *Netaikoma.* |
| 4102203 | Darbuotojų sauga ir sveikata | IV | 2 | *Netaikoma.* |
| **Kvalifikaciją sudarančioms kompetencijoms įgyti skirti moduliai (iš viso 60 mokymosi kreditų)** |
| *Privalomieji (iš viso 60 mokymosi kreditų)* |
| 402110014 | Tradicinės animacijos technikos naudojimas | IV | 20 | *Netaikoma* |
| 402110015 | Kompiuterinės animacijos produkto įgyvendinimas | IV | 20 | *Baigtas šis modulis:**Tradicinės animacijos technikos naudojimas* |
| 402110016 | Stop-kadro animacijos produkto įgyvendinimas | IV | 20 | *Baigtas šis modulis:**Tradicinės animacijos technikos naudojimas* |
| **Pasirenkamieji moduliai (iš viso 10 mokymosi kreditų)\*** |
| 402110017 | Animacinio filmo aplinkos ir personažų piešimas | IV | 10 | *Netaikoma* |
| 402110018 | Animacinio filmo montažas | IV | 10 | *Netaikoma* |
| **Baigiamasis modulis (iš viso 10 mokymosi kreditų)** |
| 4000002 | Įvadas į darbo rinką | IV | 10 | *Baigti visi animatoriaus kvalifikaciją sudarantys privalomieji moduliai.* |

\* Šie moduliai vykdant tęstinį profesinį mokymą neįgyvendinami, o darbuotojų saugos ir sveikatos bei saugaus elgesio ekstremaliose situacijose mokymas integruojamas į kvalifikaciją sudarančioms kompetencijoms įgyti skirtus modulius.

# 4. REKOMENDACIJOS DĖL PROFESINEI VEIKLAI REIKALINGŲ BENDRŲJŲ KOMPETENCIJŲ UGDYMO

|  |  |
| --- | --- |
| **Bendrosios kompetencijos** | **Bendrųjų kompetencijų pasiekimą iliustruojantys mokymosi rezultatai** |
| Raštingumo kompetencija | Rašyti gyvenimo aprašymą, motyvacinį laišką, prašymą, ataskaitą, elektroninį laišką.Bendrauti vartojant profesinę terminiją. |
| Daugiakalbystės kompetencija | Bendrauti profesine užsienio kalba darbinėje aplinkoje.Rašyti gyvenimo aprašymą, motyvacinį laišką, prašymą, elektroninį laišką.Pildyti darbinę dokumentaciją užsienio kalba. |
| Matematinė kompetencija ir gamtos mokslų, technologijų ir inžinerijos kompetencija | Taikyti matematinį mąstymą sprendžiant kasdienes ir profesines problemas.Suprasti geometrinių figūrų struktūrą, fizikinius reiškinius. |
| Skaitmeninė kompetencija | Kurti skaitmeninį turinį įvairiais formatais.Naudotis kompiuterinių priemonių išplėstinėmis formatavimo funkcijomis profesinėje veikloje.Rinkti, apdoroti ir saugoti reikalingą darbui informaciją.Kurti ir tvarkyti profesinės veiklos turinį naudojantis nuotolinio darbo programomis, dokumentų dalijimuisi ir kitomis nuotolinio bendradarbiavimo priemonėmis.Naudotis duomenų saugos priemonėmis įrenginiams bei duomenims apsaugoti. |
| Asmeninė, socialinė ir mokymosi mokytis kompetencija | Įsivertinti ir reflektuoti turimas žinias ir gebėjimus, kaupti savo geriausių pasiekimų ir darbų rinkinį (portfolio).Laikytis mokymosi visą gyvenimą nuostatų: domėtis tolimesnio mokymosi galimybėmis ir jas įgyvendinti.Taikyti turimas žinias ir gebėjimus dirbant individualiai ir komandoje. |
| Pilietiškumo kompetencija | Bendrauti su įvairių tipų klientais.Valdyti savo psichologines būsenas, pojūčius ir savybes.Pagarbiai elgtis su klientu.Gerbti save, kitus, savo šalį ir jos tradicijas. |
| Verslumo kompetencija | Suprasti įmonės veiklos koncepciją, verslo aplinkas.Išmanyti verslo kūrimo galimybes.Atpažinti naujas galimybes rinkoje, panaudojant intuiciją, kūrybiškumą ir analitinius gebėjimus.Laikytis autorinių teisių ir intelektinės nuosavybės įstatymų.Dirbti savarankiškai, planuoti savo laiką. |
| Kultūrinio sąmoningumo ir raiškos kompetencija | Pažinti įvairių šalių kultūrinius skirtumus.Lavinti estetinį požiūrį į aplinką ir ją išreikšti darbais. |

**5. PROGRAMOS STRUKTŪRA, VYKDANT PIRMINĮ IR TĘSTINĮ PROFESINĮ MOKYMĄ**

|  |
| --- |
| **Kvalifikacija – animatorius, LTKS lygis IV** |
| **Programos, skirtos pirminiam profesiniam mokymui, struktūra** | **Programos, skirtos tęstiniam profesiniam mokymui, struktūra** |
| *Įvadinis modulis (iš viso 2 mokymosi kreditai)*Įvadas į profesiją, 2 mokymosi kreditai | *Įvadinis modulis (0 mokymosi kreditų)*– |
| *Bendrieji moduliai (iš viso 8 mokymosi kreditai)*Saugus elgesys ekstremaliose situacijose, 1 mokymosi kreditasSąmoningas fizinio aktyvumo reguliavimas, 5 mokymosi kreditaiDarbuotojų sauga ir sveikata, 2 mokymosi kreditai | *Bendrieji moduliai (0 mokymosi kreditų)*– |
| *Kvalifikaciją sudarančioms kompetencijoms įgyti skirti moduliai (iš viso 60 mokymosi kreditų)*Tradicinės animacijos technikos naudojimas, 20 mokymosi kreditaiKompiuterinės animacijos produkto įgyvendinimas, 20 mokymosi kreditaiStop-kadro animacijos produkto įgyvendinimas, 20 mokymosi kreditai | *Kvalifikaciją sudarančioms kompetencijoms įgyti skirti moduliai (iš viso 60 mokymosi kreditų)*Tradicinės animacijos technikos naudojimas, 20 mokymosi kreditųKompiuterinės animacijos produkto įgyvendinimas, 20 mokymosi kreditų Stop-kadro animacijos produkto įgyvendinimas, 20 mokymosi kreditų |
| *Pasirenkamieji moduliai (iš viso 10 mokymosi kreditų)*Animacinio filmo aplinkos ir personažų piešimas, 10 mokymosi kreditųAnimacinio filmo montažas, 10 mokymosi kreditų | *Pasirenkamieji moduliai (0 mokymosi kreditų)*– |
| *Baigiamasis modulis (iš viso 10 mokymosi kreditų)*Įvadas į darbo rinką, 10 mokymosi kreditų | *Baigiamasis modulis (iš viso 10 mokymosi kreditų)*Įvadas į darbo rinką, 10 mokymosi kreditai |

**Pastabos**

* Vykdant pirminį profesinį mokymą asmeniui turi būti sudaromos sąlygos mokytis pagal vidurinio ugdymo programą *(jei taikoma)*.
* Vykdant tęstinį profesinį mokymą asmens ankstesnio mokymosi pasiekimai įskaitomi švietimo ir mokslo ministro nustatyta tvarka.
* Tęstinio profesinio mokymo programos modulius gali vesti mokytojai, įgiję andragogikos žinių ir turintys tai pagrindžiantį dokumentą arba turintys neformaliojo suaugusiųjų švietimo patirties.
* Saugaus elgesio ekstremaliose situacijose modulį vedantis mokytojas turi būti baigęs civilinės saugos mokymus pagal Priešgaisrinės apsaugos ir gelbėjimo departamento direktoriaus patvirtintą mokymo programą ir turėti tai pagrindžiantį dokumentą.
* Tęstinio profesinio mokymo programose darbuotojų saugos ir sveikatos mokymas integruojamas į kvalifikaciją sudarančioms kompetencijoms įgyti skirtus modulius. Darbuotojų saugos ir sveikatos mokoma pagal Mokinių, besimokančių pagal pagrindinio profesinio mokymo programas, darbuotojų saugos ir sveikatos programos aprašą, patvirtintą Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2005 m. rugsėjo 28 d. įsakymu Nr. ISAK-1953 „Dėl Mokinių, besimokančių pagal pagrindinio profesinio mokymo programas, darbuotojų saugos ir sveikatos programos aprašo patvirtinimo“. Darbuotojų saugos ir sveikatos mokymą vedantis mokytojas turi būti baigęs darbuotojų saugos ir sveikatos mokymus ir turėti tai pagrindžiantį dokumentą.
* Tęstinio profesinio mokymo programose saugaus elgesio ekstremaliose situacijose mokymas integruojamas pagal poreikį į kvalifikaciją sudarančioms kompetencijoms įgyti skirtus modulius.

**6. PROGRAMOS MODULIŲ APRAŠAI**

**6.1. ĮVADINIS MODULIS**

**Modulio pavadinimas – „Įvadas į profesiją“**

|  |  |
| --- | --- |
| Valstybinis kodas | 4000006 |
| Modulio LTKS lygis | IV |
| Apimtis mokymosi kreditais | 2 |
| Kompetencijos | Mokymosi rezultatai | Rekomenduojamas turinys mokymosi rezultatams pasiekti |
| 1. Pažinti profesiją. | 1.1. Išmanyti animatoriaus profesiją ir jos teikiamas galimybes darbo rinkoje. | **Tema.** ***Animatoriaus profesija, jos specifika ir galimybės darbo rinkoje**** Animatoriaus profesijos samprata
* Animatoriaus darbo vieta
* Animatoriaus darbo specifika
* Asmeninės savybės reikalingos animatoriaus profesijai
* Animatoriaus profesinės galimybės
 |
| 1.2. Suprasti animatoriaus profesinę veiklą, veiklos procesus, funkcijas ir uždavinius. | **Tema.** ***Animatoriaus profesinė veikla, veiklos procesai, funkcijos ir uždaviniai**** Animatoriaus profesinė veikla
* Animatoriaus veiklos procesai, funkcijos ir uždaviniai skirtingose darbo vietose
 |
| 1.3. Demonstruoti jau turimus, neformaliuoju ir (arba) savaiminiu būdu įgytus animatoriaus kvalifikacijai būdingus gebėjimus. | **Tema. *Animatoriaus modulinė profesinio mokymo programa**** Modulinės profesinio mokymo programos tikslai ir uždaviniai
* Mokymosi formos ir metodai, mokymosi pasiekimų įvertinimo kriterijai, mokymo įgūdžių demonstravimo formos (metodai)
* Individualus mokymosi planas

**Tema. *Turimų gebėjimų vertinimas**** Turimų gebėjimų, įgytų savaiminio ar neformaliojo būdu, įvertinimo metodai
* Žinių, gebėjimų ir vertybinių nuostatų, reikalingų animatoriaus profesijai, diagnostinis vertinimas
 |
| Mokymosi pasiekimų vertinimo kriterijai | Siūlomas įvadinio modulio įvertinimas – *įskaityta (neįskaityta).* |
| Reikalavimai mokymui skirtiems metodiniams ir materialiesiems ištekliams | *Mokymo(si) medžiaga:** Animatoriaus modulinė profesinio mokymo programa
* Testas ir praktinė užduotis turimiems gebėjimams vertinti

*Mokymo(si) priemonės:** Techninės priemonės mokymo(si) medžiagai iliustruoti, vizualizuoti, pristatyti
 |
| Reikalavimai teorinio ir praktinio mokymo vietai | Klasė ar kita mokymuisi pritaikyta patalpa su techninėmis priemonėmis (kompiuteriu, prieiga prie interneto, vaizdo projektoriumi) mokymo(si) medžiagai pateikti. |
| Reikalavimai mokytojų dalykiniam pasirengimui (dalykinei kvalifikacijai) | Modulį gali vesti mokytojas, turintis: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;2) animatoriaus ar lygiavertę kvalifikaciją arba dailės studijų krypties ar lygiavertį išsilavinimą, arba ne mažesnę kaip 3 metų animatoriaus profesinės veiklos patirtį. |

**6.2. KVALIFIKACIJĄ SUDARANČIOMS KOMPETENCIJOMS ĮGYTI SKIRTI MODULIAI**

**6.2.1. Privalomieji moduliai**

**Modulio pavadinimas – „Tradicinės animacijos technikos naudojimas“**

|  |  |
| --- | --- |
| Valstybinis kodas | 402110014 |
| Modulio LTKS lygis | IV |
| Apimtis mokymosi kreditais | 20 |
| Asmens pasirengimo mokytis modulyje reikalavimai (jei taikoma) | Netaikoma |
| Kompetencijos | Mokymosi rezultatai | Rekomenduojamas turinys mokymosi rezultatams pasiekti |
| 1. Įgyvendinti animacijos projektą tradicine technika. | 1.1. Išmanyti tradicinės animacijos techniką. | **Tema.** ***Tradicinės animacijos technikos**** Animacinių kadrų veikimo principai
* Raktinių kadrų taikymas animacijoje
* Grubios animacijos technika
* Aplankų gamybos principai

**Tema. *Tradicinės animacijos projekto įgyvendinimo etapai**** Tradicinės animacijos scenarijus
* Tradicinės animacijos koncepcinis planas
* Tradicinės animacijos aplinkos ir personažų kūrimo procesas ir įgyvendinimas
* Tradicinės animacijos scenos komponavimas
* Tradicinės animacijos vaizdo fiksavimas
* Tradicinės animacijos postprodukcija
* Tradicinės animacijos individualaus projekto parengimas ir vystymas
 |
| 1.2. Kurti animacinio personažo dizainą. | **Tema. *Konceptualusis animacinio personažo dizainas**** Animacinio personažo konceptualiojo dizaino pradiniai eskizai
* Vizualūs animacinio personažo idėjos, charakterio, nuotaikos variantai
* Animacinio personažo koncepto parengimas

**Tema. *Animacinio* *personažo dizaino kūrimas**** Pagrindiniai animacinio personažo parametrai
* Kūnas, veidas, galūnės
* Apranga
* Deformacijos
* Išskirtiniai bruožai
* Animacinio personažo gebėjimų ir talentų atvaizdavimas
* Animacinį personažą pabrėžiantys įrankiai, ginklai, daiktai
* Animacinio personažo įgyvendinimas
 |
| 1.3. Suteikti judesį animaciniam personažui. | **Tema.** ***Mechaninio judesio dėsniai**** Animacinius personažus veikiantys fizikos dėsniai
* Stichijų: vandens, ugnies, vėjo vaizdavimo principai animacijoje
* Mechaninių animuotų panoramų (fono ciklų) ir totalinės animacijos animavimo principai

**Tema.** ***Biomechaninio judesio dėsniai**** Žmogaus ėjimo ciklas
* Žmogaus bėgimo ciklas
* Keturkojo ėjimo / bėgimo ciklas
* Pagrindiniai kūno judesiai (personažo judesio eskizavimas)

**Tema.** ***Animacinio personažo judesio principai**** Pagrindiniai kūno judesiai
* Personažo judesio eskizavimas
* Kojų judesiai
* Rankų gestai
* Veido mimika

**Tema.** ***Pagrindiniai animacijos principai**** Laiko apskaičiavimas
* Susitraukimas ir išsitempimas
* Masės perteikimas judesiu,
* Pasiruošimas judesiui
* Paruošiamieji ir liekamieji judesiai
* Dėmesio koncentravimas į judesį (insceniravimas)
* Pagrindiniai animavimo būdai: nuo pozos į pozą ir nuoseklusis
* Inercija ir sutampantys veiksmai
* Veiksmo pagreitėjimas pradžioje ir sulėtėjimas pabaigoje
* Judesio lankai
* Antriniai charakterio veiksmai
* Kadrų skaičius ir jų kitimas
* Hiperbolizacija
* Charizmatiškumas
* Emocijų animavimas (rankų gestai, veido mimika, kūno kalba)
* Vaidybinė mizanscena

**Tema. *Animacinį personažą charakterizuojantys judesiai**** Laikysena pabrėžianti charakterį
* Specifiniai judesiai
* Liekamieji judesiai
* Svorio įtaka animacinio personažo judėjimui

**Tema.** ***Judesių sinchronizavimas**** Muzikinės ir dialogo fonogramos iššifravimas ir užrašymas į ekspozicinius
* Dialogo animavimas: sinchronas ir akcentai fazėse
* Animacinio personažo kūno kalba
* Animacinį personažą papildančių objektų animavimas (rūbai, klostės, plaukai)
* Animavimas pagal muzikinę fonogramą
* Ritmas, taktai ir akcentai
 |
| 2. Piešti tarpinius kadrus | 2.1. Paaiškinti pagrindinius kompozicijos principus. | **Tema. *Pagrindiniai kompozicijos principai**** Kompozicijos darna
* Santykis, proporcija
* Rega ir vaizdinys
* Statika, dinamika
* Ritmas
* Perspektyva
* Pusiausvyra
* Aukso pjūvis

**Tema. *Kompozicijos meninės raiškos priemonės**** Komponavimas panaudojant tašką, liniją, dėmę
* Simetrijos, asimetrijos, disimetrijos principai
* Kontrastas, niuansas, tapatybė

**Tema. *Animacinės scenos komponavimas**** Scenos kadrų komponavimas
* Scenos kadro komponavimas fone
* Kadro judesys: panorama, priartinimas, tolinimas, išnykimas
 |
| 2.2. Sudaryti animacijos spalvinį koloritą. | **Tema. *Spalvų teorijos pagrindai**** Spalvų sąvokos
* Spalvų dermė ir kompozicija
* Vaizdinės medžiagos spalvinė analizė

**Tema. *Spalvinio kolorito sudarymas animacijoje**** Spalvinimas
* Šešėlių formavimas
* Faktūrų naudojimas spalvinime
* Spalvinės paletės sudarymas pagal spalvinius eskizus
* Spalvinės paletės derinimas prie fono
* Spalvų korekcija
 |
| 2.3. Įgyvendinti spalvinį animacijos projektą. | **Tema. *Spalvinis animacinio personažo modelis**** Animacinio personažo spalvinių palečių sudarymas
* Rūbų ir aksesuarų spalvinės paletės
* Animacinio personažo spalvinės dienos ir nakties paletės

**Tema. *Animacinės biblijos sudarymas**** Animacinio filmo dizaino sprendimų rinkinys
* Animacinių personažų modeliai
* Palyginamosios skalės
* Animacinės aplinkos elementai
* Spalvinimo modelių parengimas gamybai
* Spalvinis scenos detalizavimas
* Animacinės biblijos aprašo parengimas

**Tema.** ***Spalvinės kompozicijos įgyvendinimas taikant skirtingas technikas**** Spalvos įvedimas grafikoje
* Spalvinės kompozicijos įgyvendinimas akvarelės technika
* Spalvinės kompozicijos įgyvendinimas pasirinktomis priemonėmis

**Tema.** ***Spalvinio projekto įgyvendinimas animacijoje**** Abstrakti spalvinė kompozicija nurodyta tema
* Spalvinis fonas, jo pritaikymas animacijoje
* Spalvinio projekto įgyvendinimas
 |
| 2.4. Valyti animacinius kadrus. | **Tema. *Animacinių kadrų valymas**** Tarpiniai kadrai.
* Raktinių judesio piešinių tikslinimas pagal sukurtus personažų modelius.
* Animacinių kadrų vientisumo išlaikymas: kadrų seka scenose
* Animacinių personažų, fono ir aplinkos elementų atitikimas proporcijoms

**Tema. *Testavimas**** Rezoliucija
* Kadro santykis
* Kadrų dažnis
* Saugios kadro zonos nustatymas
* Juodraštinių animacijos testų filmavimas ir peržiūra
* Animacinių kadrų peržiūra
* Juodai baltų ir spalvotų scenų eksportavimas
 |
| Mokymosi pasiekimų vertinimo kriterijai  | Paaiškinti darbo vietai keliami reikalavimai, apibūdinta tradicinei animacijai reikalinga įranga ir jos veikimo principai.Paaiškinti tradicinės animacijos technikos tipai, principai, etapai.Tradicine technika įgyvendintas animacijos projektas, sukurtas personažo dizainas, suteiktas judesys personažui.Nupiešti tarpiniai kadrai, iš duotos vaizdinės medžiagos sudaryta spalvinė paletė, įgyvendintas spalvinis projektas.Paaiškinti pagrindiniai kompozicijos principai, nurodytos spalvinės kompozicijos technikos.Laikytasi darbuotojų saugos ir sveikatos, asmens higienos reikalavimų.Atlikus darbus, sutvarkyta darbo vieta. |
| Reikalavimai mokymui skirtiems metodiniams ir materialiesiems ištekliams | *Mokymo(si) medžiaga:** Vadovėliai ir kita mokomoji medžiaga
* Animacijos procesuose naudojamos technologinės įrangos gamintojo instrukcijos

*Mokymo(si) priemonės:** Techninės priemonės mokymo(si) medžiagai iliustruoti, vizualizuoti, pristatyti
* Animacijos technikų, spalvinių koloritų, kompozicijos pavyzdžiai
* Tapybos ir piešimo priemonės
 |
| Reikalavimai teorinio ir praktinio mokymo vietai | Klasė ar kita mokymuisi pritaikyta patalpa su techninėmis priemonėmis (kompiuteriu, prieiga prie interneto, vaizdo projektoriumi) mokymo(si) medžiagai pateikti.Praktinio mokymo klasė (patalpa), aprūpinta molbertais, darbo stalais tinkamais piešimui, animacijai kurti pritaikytais stalais su apšvietimu iš apačios, modelių ir pavyzdžių apšvietimo lempomis, tapybos ir piešimo įrankiais ir priemonėmis; skeneriu, sujungtu su kompiuteriu, skirtu aukštos kokybės vaizdams skenuoti; kompiuteris su animacijos programomis, kurių pagalba filmuojamos ir nuskenuojamos animacijos juodraštinės judesio fazės, nuskenuojamos prapieštos ir sufazuotos judesio scenos, spalvinamos scenos, komponuojami judesio elementai ir fonai, generuojamos baigtos scenos, eksportuojamos kadrų sekos bei konvertuojami vaizdo failai į avi, mov, mpeg4 formatus; skaitmenine vaizdo kamera, sisteminiu ir veidrodiniu fotoaparatais. |
| Reikalavimai mokytojų dalykiniam pasirengimui (dalykinei kvalifikacijai) | Modulį gali vesti mokytojas, turintis: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;2) animatoriaus ar lygiavertę kvalifikaciją arba dailės studijų krypties ar lygiavertį išsilavinimą, arba ne mažesnę kaip 3 metų animatoriaus profesinės veiklos patirtį. |

**Modulio pavadinimas – „Kompiuterinės animacijos produkto įgyvendinimas“**

|  |  |
| --- | --- |
| Valstybinis kodas | 402110015 |
| Modulio LTKS lygis | IV |
| Apimtis mokymosi kreditais | 20 |
| Asmens pasirengimo mokytis modulyje reikalavimai (jei taikoma) | Baigtas šis modulis:Tradicinės animacijos technikos naudojimas |
| Kompetencijos | Mokymosi rezultatai | Rekomenduojamas turinys mokymosi rezultatams pasiekti |
| 1. Animuoti techniškai nesudėtingus animacijos klipus. | 1.1. Suprasti kompiuterinės animacijos ciklą. | **Tema.** ***Animacijos ciklo etapai**** Pasiruošimo gamybai etapas – pre-produkcija
* Gamybos etapas – produkcija
* Baigiamieji darbai – post-produkcija
 |
| 1.2. Valdyti kompiuterinės animacijos gamybos procesus. | **Tema.** ***Animacijos gamybos vystymas**** Pradinė animacinio filmo idėja
* Animacinio filmo konceptas
* Animacinio filmo scenarijus
* Animacinio filmo idėjos pateikimas

**Tema. *Priešgamybinis animacijos procesas**** Kadruotė
* Personažo dizainas
* Fono dizainas
* Animatikas
* Dialogų įgarsinimas ir iššifravimas
* Ekspozicinių lapų su užduotimis parengimas

**Tema. *Animacijos gamybos procesas**** Animacinio filmo kūrėjų komanda
* Piešimo stiliaus instrukcija
* Animacinės scenos išklotinės
* Scenų animacija, prapiešimas, fazavimas
* Animacinio filmo kadrų tonavimas ir spalvinimas
* Garsas ir muzikinis fonas

**Tema. *Pogamybinis animacijos procesas**** Animacinio filmo kadrų ir linijų testavimas ir koregavimas
* Spalvų korekcijos
* Animacinio filmo komponavimas
* Garso takelio ir muzikos pritaikymas animaciniam filmui
* Vaizdo ir garso suvedimas

**Tema. *Animacijos platinimas**** Animacijos platinimo kanalai
* Marketingo instrumentų parinkimas
* Reklaminės kampanijos organizavimas
 |
| 1.3. Naudotis kompiuterinės animacijos specializuotomis vaizdo apdorojimo programomis. | **Tema.** ***Specializuotos vaizdo apdorojimo programos dvimatei animacijai**** Programų savybės, darbo aplinka
* Įrankių funkcijos
* Pagrindiniai objektai ir jų savybės
* Spalvos ir užpildai
* Skeletinės animacijos principai

**Tema. *Trimatės animacijos vaizdo apdorojimo programos**** 3 D vaizdavimo principai
* Trimatės animacijos darbo aplinka
* Specialieji įrankiai
* Animacinių objektų modeliavimo principai
* Animacinių personažų modeliavimo principai
* Judesio suteikimas animaciniams objektams
 |
| 1.4. Modeliuoti virtualią animacijos aplinką. | **Tema.** ***Virtualios animacijos aplinkos modeliavimas**** Pagrindiniai virtualios animacijos aplinkos parametrai
* Virtualios animacijos scenos plano parengimas
* Virtualios animacijos aplinkos įgyvendinimas

**Tema. *Detalus virtualios animacijos aplinkos įgyvendinimas**** Detalus uždaros erdvės aplinkos įgyvendinimas (butas, urvas)
* Detalus urbanistinės erdvės aplinkos įgyvendinimas (miesto gatvės)
* Detalus gamtos aplinkos įgyvendinimas (miškas)

**Tema. *Gamtos reiškinių animacija* *virtualioje erdvėje**** Pagrindinės stichijos: vėjas, vanduo, ugnis, žemė
* Dangaus vaizdavimas
* Metų laikai
* Paros metas
 |
| 1.5. Parengti kompiuterinės animacijos gamybos dokumentaciją. | **Tema.** ***Kompiuterinės*** ***animacijos gamybos dokumentacijos rengimas**** Bendrieji reikalavimai kompiuterinės animacijos dokumentams
* Dalykinė korespondencija
* Kompiuterinės animacijos gamybos dokumentų rengimas laikantis raštvedybos taisyklių

**Tema.** ***Kompiuterinės*** ***animacijos gamybos kaštų apskaita**** Kompiuterinės animacijos gamybos kaštų apskaičiavimas
* Kompiuterinės animacijos produkto kainodara
* Kompiuterinės animacijos gamybos kaštų apskaitos projektas
 |
| 2. Adaptuoti sukurtas animacijas. | 2.1. Paaiškinti kompiuterinės animacijos integravimo į naują aplinką principus. | **Tema.** ***Animacijos integravimas į naują aplinką**** Tradicinės animacijos perkėlimo į skaitmeninę aplinką principai
* Tradicine animacija sukurto epizodo perkėlimas į skaitmeninę aplinką
* Personažo adaptavimas skaitmeninei aplinkai

**Tema.** ***Naujų techninių parametrų taikymas**** Scenos kompozicijos išlaikymas pasikeitus techniniams parametrams
* Naujų techninių parametrų taikymas animaciniam personažui
* Animacinės aplinkos spalvų adaptavimas
 |
| 2.2. Atlikti kompiuterinės animacijos technines užduotis. | **Tema.** ***Animacinio ciklo atvaizdavimas**** Ciklinis animacinio personažo šokinėjimas vietoje
* Ciklinis animacinio personažo šokinėjimas vietoje keičiant svorį iš lengvo į sunkų
* Cikliška animacinio personažo eisena, bėgimas, šokinėjimas per kliūtis, eisena su krypties pakeitimu

**Tema. *Animacinio personažo emocijos atvaizdavimas**** Animacinio personažo veido mimikos kaita: iš linksmo į liūdną, piktą, nustebusį, drąsų, susimąsčiusį, merkiantį akį, susigėdusį
* Animacinio personažo judesių kaita pagal nuotaiką: iš linksmo į liūdną, piktą, nustebusį, drąsų, susimąsčiusį, merkiantį akį, susigėdusį
* Animacinio personažo veido spalvos kaita pagal nuotaiką: iš linksmo į liūdną, piktą, nustebusį, drąsų, susimąsčiusį, merkiantį akį, susigėdusį

**Tema.** ***Animacinio personažo kūno kalba**** Animacinio personažo gestai
* Animacinio personažo viršutinės kūno dalies animacija
* Animacinio personažo apatinės kūno dalies animacija

**Tema.** ***Animacinio vaizdo priartinimas ir tolinimas**** Animacinio personažo atliekančio veiksmą priartinimas ir tolinimas
* Animacinio personažo patiriančio emociją veido priartinimas

**Tema. *Animacinio personažo charakterio formavimas**** Kūno sudėjimas, veido bruožai atitinkantys personažo charakterį
* Išskirtinė animacinio personažo išvaizda
* Laikysena pabrėžianti animacinio personažo charakterį
* Specifiniai animacinio personažo judesiai
* Svorio įtaka animacinio personažo judėjimui
* Animacinio personažo apranga ir jos elementai

**Tema. *Gamtos reiškinių vaizdavimas animacijoje**** Kritulių atvaizdavimas
* Ugnies atvaizdavimas
* Vėjo atvaizdavimas

**Tema. *Animacinės scenos fonas**** Animacinės scenos fonas uždaroje erdvėje
* Animacinės scenos fonas urbanistinėje erdvėje
* Animacinės scenos fonas gamtos aplinkoje
 |
| 2.3. Pritaikyti sukurtą animaciją naujiems techniniams parametrams. | **Tema.** ***Animacijos personažo pritaikymas naujiems techniniams parametrams**** Animacinio personažo judėjimo trajektorijos pakeitimas
* Animacinio personažo charakterio pakeitimas
* Animacinio personažo ir jo aplinkos kolorito pakeitimas
* Animacinio personažo emocijos pakeitimas
* Animacinių objektų judėjimo greičio pakeitimas
* Naujų judesių animaciniui personažui adaptavimas
* Animacinio personažo kūno svorio ir judėjimo pakeitimas

**Tema.** ***Animacijos techninės užduoties atlikimas: animacinė aplinka**** Tradicine technika nupieštos aplinkos perkėlimas į skaitmeninę aplinką
* Skirtingo tipo kolorito pritaikymas animacinei aplinkai
* Animacinio personažo perkėlimas į kitą animacinę aplinką, aprangos adaptavimas
* Gamtos reiškinio pritaikymas animacinėje aplinkoje, pritaikant animacinio personažo aprangą pasikeitusioms gamtos sąlygoms
* Paros laiko pakeitimas animacinėje scenoje iš dienos į naktį, integruojant animacinį personažą
 |
| 3. Įgyvendinti nesudėtingus kompiuterinės animacijos produktus. | 3.1. Išmanyti kompiuterinės animacijos kūrimo techniką. | **Tema. *Kompiuterinės animacijos kūrimo etapai**** Idėjos generavimas
* Scenarijaus parengimas
* Scenų kadruotės parengimas
* Kompiuterinės animacijos personažų ir aplinkos koncepto parengimas
* Kompiuterinės animacijos personažų ir aplinkos įgyvendinimas
* Kompiuterinės animacijos personažų ir aplinkos elementų įkėlimas į animacinę sceną
* Kompiuterinės animacijos scenos apšvietimo plano įgyvendinimas
* Kameros judesio planavimas ir įgyvendinimas
* Kompiuterinės animacijos scenos įgyvendinimas ir kadrų atvaizdavimas
* Kompiuterinės animacijos scenų įgarsinimas
* Kompiuterinės animacijos scenų montavimas, garso prijungimas
* Vaizdo kompozicijos papildymas efektais
* Sumontuoto vaizdo spalvų redagavimas
* Kompiuterinės animacijos galutinio produkto įgyvendinimas

**Tema. *Kompiuterinės animacijos personažo modeliavimas**** Pagrindiniai kompiuterinės animacijos personažo parametrai
* Kompiuterinės animacijos personažo koncepto parengimas
* Kompiuterinės animacijos personažo kūno modeliavimas
* Kompiuterinės animacijos personažo veido modeliavimas
* Kompiuterinės animacijos personažo galūnių modeliavimas
* Kompiuterinės animacijos personažo aprangos modeliavimas
* Kompiuterinės animacijos personažo deformacijos
* Kompiuterinės animacijos personažo išskirtiniai bruožai
* Kompiuterinės animacijos personažo personažo gebėjimų ir talentų atvaizdavimas
* Kompiuterinės animacijos personažą pabrėžiantys įrankiai, ginklai, daiktai
* Kompiuterinės animacijos personažo įgyvendinimas

***Tema***. ***Kompiuterinės animacijos personažo animavimas**** Kompiuterinės animacijos personažo judesių eskizavimas
* Pagrindinių kūno judesių modeliavimas
* Laikysenos modeliavimas
* Specifinių personažo judesių modeliavimas
* Animacinio personažo kūno kalbos animavimas
* Animacinį personažą papildančių objektų animavimas (rūbai, klostės, plaukai)

**Tema. *Kompiuterinės animacijos personažo veido mimikos modeliavimas**** Lūpų išraiškos modeliavimas
* Akių srities modeliavimas
* Likusios veido dalies modeliavimas
* Dialogo vizualizacija

**Tema. *Kompiuterinės animacijos personažų elementų bibliotekos sudarymas**** Kompiuterinės animacijos personažų aprangos elementai
* Kompiuterinio animacijos personažų įrankiai, ginklai, daiktai

**Tema. *Kompiuterinės animacijos scenografijos plano įgyvendinimas**** Scenos planavimas
* Fono ir jo elementų modeliavimas
* Scenos elementų modeliavimas
* Apšvietimo plano įgyvendinimas
* Kameros judesio nustatymai

**Tema. *Papildomi 2D elementai kompiuterinėje grafikoje**** Antro plano vaizdavimas
* Tekstūros panaudojimas faktūrai išgauti

**Tema. *Kompiuterinės animacijos scenos įgyvendinimas**** Kompiuterinės animacijos scenos komponavimas
* Garso integravimas ir sinchronizavimas
* Efektų pritaikymas
 |
| 3.2. Paaiškinti kompiuterinių vaizdo žaidimų kūrimo etapus. | **Tema.** ***Kompiuterinio vaizdo*** ***žaidimo kūrimo planavimas**** Kompiuterinio vaizdo žaidimo žanras
* Kompiuterinio vaizdo žaidimo biudžeto planavimas
* Tikslinės kompiuterinio vaizdo žaidimo auditorijos nustatymas
* Kompiuterinio vaizdo žaidimo platformos parinkimas

**Tema*. Kompiuterinio žaidimo priešprodukcija**** Kompiuterinio žaidimo kadruotės ir istorijos naratyvas
* Kompiuterinio žaidimo technologinės galimybės
* Ankstyvieji kompiuterinio žaidimo prototipai
* Būsimojo kompiuterinio žaidimo gamybos etapų tvarkaraščio sudarymas

**Tema. *Kompiuterinio žaidimo gamyba**** Kompiuterinio žaidimo personažų, objektų, aplinkos modeliavimas ir dizaino kūrimas
* Kompiuterinio žaidimo audio ir vizualiųjų efektų kūrimas
* Kompiuterinio žaidimo fizika ir mechanika

**Tema. *Kompiuterinio žaidimo testavimas**** Klaidų paieška kompiuteriniame žaidime
* Naujų žaidybinių galimybių ir pasirinkimų ieškojimas kompiuteriniame žaidime
* Kompiuterinio žaidimo sunkumo lygio nustatymas
* Kompiuterinio žaidimo pasitenkinimo analizė

**Tema. *Baigiamasis žaidimo paruošimo etapas**** Kompiuterinio žaidimo alfa ir beta versijos paleidimai
* Marketingo plano rengimas
* Kompiuterinio žaidimo reklama

**Tema. *Kompiuterinio žaidimo paleidimas**** Kompiuterinio žaidimo klaidų ieškojimas ir taisymas
* Kompiuterinio žaidimo šlifavimas
* Pagrindinis kompiuterinio žaidimo paleidimas

**Tema. *Kompiuterinio žaidimo post-produkcija**** Kompiuterinio žaidimo naujinimas
* Kompiuterinio žaidimo balansavimas
* Turinio atnaujinimas
 |
| 3.3. Valdyti vektorinės ir taškinės grafikos programas, kuriant kompiuterinę animaciją. | **Tema.** ***Vektorinės grafikos programų valdymas**** Vektorinės grafikos programų taikymas animacijoje
* Pagalbinės darbo priemonės
* Piešimo įrankiai vektorinėje grafikoje

**Tema. *Darbas su objektais vektorinėje grafikoje**** Objektų struktūra ir transformavimas
* Objektų tvarka
* Suliejimas, sankirta, apkirpimas
* Sluoksniai

**Tema. *Spalvų vaizdavimo būdai**** Spalvų paletė
* Užpildai
* Perėjimai

**Tema. *Tekstas vektorinėje grafikoje**** Teksto formatavimas
* Puošybinis tekstas
* Teksto kontūras
* Teksto išdėstymas trajektorija
* Teksto pavertimas kreivėmis

**Tema. *Vektorinės grafikos efektai**** Šešėlis
* Gaubtinė ir deformacija
* Tūrio suteikimas objektams
* Perėjimo efektai
* Skaidrumas

**Tema. *Vektorinės grafikos darbų spausdinimas**** Eksportavimas į kitus formatus
* Parengimas spaudai

**Tema.** ***Taškinės grafikos programų valdymas**** Taškinės grafikos programų taikymas animacijoje
* Taškinė grafikos dokumentų formatai
* Dokumentų formatai
* Skiriamoji geba

**Tema. *Taškinės grafikos redagavimas**** Pagrindiniai įrankiai.
* Piešimo įrankiai taškinėje grafikoje
* Žymėjimo įrankiai

**Tema. *Sluoksniai taškinėje grafikoje**** Sluoksnių valdymas
* Sluoksnių efektai
* Kaukės taškinėje grafikoje

**Tema. *Spalvų atvaizdavimas taškinėje grafikoje**** Spalvų modeliai
* Spalvos balansas
* Toninės kreivės

**Tema.** ***Tekstas taškinėje grafikoje**** Teksto formatavimas
* Teksto efektai
* Teksto apvalkalas

**Tema. *Korekcija taškinėje grafikoje**** Vaizdo aštrumo stiprinimas
* Šviesos / tamsos reguliavimas
* Retušavimas
* Perspektyvos koregavimas
 |
| 3.4. Komponuoti statines iliustracijas ir dinaminius vaizdus. | **Tema. *Teksto animavimas**** Tipografija
* Spalvos tipografijoje
* Animuotas teksto fonas
* Animaciniai efektai

**Tema. *Statinių iliustracijų ir dinaminių vaizdų komponavimas**** Animuoto teksto ir statinės iliustracijos komponavimas
* Internetinių animuotų emocijų išraiškos ikonėlių kūrimas
* Internetinių animuotų emocijų išraiškos iliustracijų kūrimas
 |
| 3.5. Kurti reklamos produktus. | **Tema.** ***Animacija reklamoje**** Internetinė reklama
* Televizinė reklama
* Reklamos gamybos būdai

***Tema. Reklaminių produktų kūrimas**** Firminio ženklo, pavadinimo ir firminio stiliaus elementų animavimas
* Reklaminio personažo kūrimas
* Reklaminio skydelio kūrimas
* Reklaminio klipo įgyvendinimas
 |
| Mokymosi pasiekimų vertinimo kriterijai | Paaiškinti darbo vietai keliami reikalavimai, darbo priemonių, reikalingų nesudėtingų kompiuterinės animacijos klipų gamybos technologijai naudojimo principai.Naudojantis specializuotomis vaizdo apdorojimo programomis valdyti animacijos procesai ir ciklai.Sukurta kompiuterinė animacija pritaikyta naujiems techniniams parametrams, pritaikant personažo ir jo aplinkos koloritą.Sukurti kompiuterinės animacijos produktai naudojantis vektorinės ir taškinės grafikos programomis.Sukurta virtuali animacijos aplinka.Paaiškinti kompiuterinių vaizdo žaidimų kūrimo principai. Sukurtas reklaminis produktas.Parengta kompiuterinės animacijos gamybos dokumentacija.Laikytasi darbuotojų saugos ir sveikatos, asmens higienos reikalavimų.Atlikus darbus, sutvarkyta darbo vieta. |
| Reikalavimai mokymui skirtiems metodiniams ir materialiesiems ištekliams | *Mokymo(si) medžiaga:** Vadovėliai ir kita mokomoji medžiaga
* Animacijos procesuose naudojamos technologinės įrangos gamintojo instrukcijos

*Mokymo(si) priemonės:** Techninės priemonės mokymo(si) medžiagai iliustruoti, vizualizuoti, pristatyti
* Animacijos technikų, spalvinių koloritų, kompozicijos, reklaminių produktų pavyzdžiai
 |
| Reikalavimai teorinio ir praktinio mokymo vietai | Klasė ar kita mokymui(si) pritaikyta patalpa su techninėmis priemonėmis (kompiuteriu, prieiga prie interneto, vaizdo projektoriumi) mokymo(si) medžiagai pateikti.Praktinio mokymo klasė (patalpa), aprūpinta kompiuteriais su vektorinės, taškinės ir trimatės grafikos programine įranga, interneto ryšiu, projektoriumi, skeneriu, televizoriumi, ekranu, lenta, grafinėmis planšetėmis, ant kurių piešiama tam skirtais įrankiais ir elektroninėmis plunksnomis bei animacijai kurti skirtomis priemonėmis. |
| Reikalavimai mokytojų dalykiniam pasirengimui (dalykinei kvalifikacijai) | Modulį gali vesti mokytojas, turintis: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;2) animatoriaus ar lygiavertę kvalifikaciją arba dizaino studijų krypties ar lygiavertį išsilavinimą, arba ne mažesnę kaip 3 metų animatoriaus profesinės veiklos patirtį. |

**Modulio pavadinimas – „Stop-kadro animacijos produkto įgyvendinimas“**

|  |  |
| --- | --- |
| Valstybinis kodas | 402110016 |
| Modulio LTKS lygis | IV |
| Apimtis mokymosi kreditais | 20 |
| Asmens pasirengimo mokytis modulyje reikalavimai (jei taikoma) | Baigtas šis modulis:Tradicinės animacijos technikos naudojimas |
| Kompetencijos | Mokymosi rezultatai | Rekomenduojamas turinys mokymosi rezultatams pasiekti |
| 1. Animuoti techniškai nesudėtingus animacijos klipus. | 1.1. Suprasti stop-kadro animacijos ciklą. | **Tema.** ***Stop-kadro animacijos ciklas**** Priešgamybinis stop-kadro animacijos procesas
* Stop-kadro animacijos gamybos vystymas
* Stop-kadro animacijos gamybos procesas
* Pogamybinis stop-kadro animacijos procesas
 |
| 1.2. Valdyti stop-kadro animacijos gamybos procesus. | **Tema.** ***Priešgamybinis stop-kadro animacijos procesas**** Scenarijaus rengimas
* Personažų konceptualizacija
* Aplinkos konceptualizacija
* Kadruočių piešimas
* Įgarsinimas ir šifravimas
* Ekspozicinių lapų rengimas
* Biudžeto numatymas

**Tema** ***Stop-kadro animacijos gamybos vystymas**** Personažų modelių gamyba
* Stop-kadro scenos gamyba
* Stop-kadro scenos apšvietimo schema ir jos įgyvendinimas

**Tema.** ***Stop-kadro animacijos filmavimas**** Tripodo ir kameros padėties nustatymas
* Kameros ir kompiuterio sinchronizacija
* Stop-kadro personažų filmavimas/fotografavimas ir judesio keitimas

**Tema. *Pogamybinis stop-kadro animacijos procesas**** Vaizdo montavimas
* Galutinis animacijos redagavimas
* Animacinio produkto pristatymas
 |
| 1.3. Naudotis specializuotomis vaizdo apdorojimo programomis. | **Tema.** ***Specializuotos vaizdo apdorojimo programos**** Programų savybės, darbo aplinka
* Įrankių funkcijos
* Darbas su objektais
* Spalvos, spalvų perėjimai, tekstūra, faktūra

**Tema*. Specializuotų vaizdo programų taikymas stop-kadro animacijoje**** Kontrastų, spalvų ryškumo koregavimas
* Specialiųjų efektų taikymas stop-kadro animacijoje
* Stop-kadro animacijos tempo reguliavimas
 |
| 1.4. Parengti stop-kadro animacijos gamybos dokumentaciją. | **Tema.** ***Stop-kadro*** ***animacijos gamybos dokumentacijos rengimas**** Pagrindiniai dokumentai stop-kadro gamyboje
* Animacinio plano parengimas

**Tema. *Stop-kadro animacijos gamybos dokumentų rengimas laikantis raštvedybos taisyklių**** Stop-kadro animacijos kaštų apskaičiavimas
* Stop-kadro animacijos produkto kainodara
* Stop-kadro animacijos gamybos pristatymo parengimas
 |
| 2. Adaptuoti sukurtas animacijas. | 2.1. Paaiškinti stop-kadro animacijos integravimo į naują aplinką principus. | **Tema.** ***Stop-kadro animacijos integravimas į naują aplinką**** Stop-kadro animacijos perkėlimo į skaitmeninę aplinką principai
* Stop-kadro technika sukurto epizodo perkėlimas į skaitmeninę aplinką
* Stop-kadro technikos personažo adaptavimas skaitmeninei aplinkai

**Tema.** ***Naujų techninių parametrų taikymas stop-kadro technikoje**** Stop-kadro scenos kompozicijos išlaikymas pasikeitus techniniams parametrams
* Naujų techninių parametrų taikymas stop-kadro animacijos personažui
* Animacinės aplinkos kolorito bei kontrasto pakeitimas stop-kadro animacijoje
 |
| 2.2. Atlikti stop-kadro animacijos technines užduotis. | **Tema. *Animacinio personažo emocijos atvaizdavimas stop-kadro animacijoje**** Animacinio personažo veido mimikos kaita stop-kadro animacijoje
* Animacinio personažo judesių kaita pagal nuotaiką stop-kadro animacijoje
* Animacinio personažo veido spalvos kaita pagal nuotaiką: stop-kadro animacijoje

**Tema.** ***Animacinio personažo kūno kalba stop-kadro animacijoje**** Animacinio personažo gestai
* Animacinio personažo viršutinės kūno dalies judesiai stop-kadro animacijoje
* Animacinio personažo apatinės kūno dalies judesiai stop-kadro animacijoje

**Tema. *Animacinio personažo charakterio formavimas**** Kūno sudėjimas, veido bruožai atitinkantys personažo charakterį
* Išskirtinė animacinio personažo išvaizda
* Laikysena pabrėžianti animacinio personažo charakterį
* Specifiniai animacinio personažo judesiai
* Animacinio personažo apranga ir jos elementai

**Tema. *Gamtos reiškinių vaizdavimas stop-kadro animacijoje**** Kritulių atvaizdavimas stop-kadro animacijoje
* Ugnies atvaizdavimas stop-kadro animacijoje
* Vėjo atvaizdavimas stop-kadro animacijoje

**Tema. *Animacinės scenos fono įgyvendinimas stop-kadro animacijoje**** Abstraktus Stop-kadro animacinės scenos fonas
* Stop-kadro animacinės scenos fonas vaizduojantis uždarą gyvenamąją erdvę
* Stop-kadro animacinės scenos fonas vaizduojantis urbanistinę erdvę
* Stop-kadro animacinės scenos fonas vaizduojantis gamtos aplinką
 |
| 2.3. Pritaikyti sukurtą stop-kadro animaciją naujiems techniniams parametrams. | **Tema.** ***Stop-kadro*** ***animacijos personažo pritaikymas naujiems techniniams parametrams**** Animacinio stop-kadro personažo aprangos pakeitimas
* Animacinio stop-kadro personažo kolorito pakeitimas
* Stop-kadro animacinių objektų judėjimo greičio pakeitimas
* Animacinio stop-kadro personažo charakterio pakeitimas

**Tema.** ***Stop-kadro animacijos techninės užduoties atlikimas: animacinė aplinka**** Animacinio stop-kadro personažo aplinkos keitimas
* Skirtingo tipo kolorito pritaikymas stop-kadro animacinei aplinkai
* Stop-kadro animacinio personažo perkėlimas į kitą animacinę aplinką
* Gamtos reiškinio pritaikymas stop-kadro animacinėje aplinkoje, pritaikant animacinio personažo aprangą pasikeitusioms gamtos sąlygoms
* Paros laiko pakeitimas animacinėje scenoje paros laiką iš dienos į naktį, integruojant animacinį personažą
 |
| 3. Įgyvendinti nesudėtingus animacijos produktus stop-kadro technika. | 3.1. Išmanyti animacijos stop-kadro technika atliekamus technologinius procesus. | **Tema. *Stop-kadro animacijos studijos parengimas darbui**** Animacinės veiksmo scenos sustatymas
* Filmavimo/fotografavimo įrenginių parengimas darbui
* Apšvietimo plano realizavimas

**Tema. *Stop-kadro animacijos vaizdo fiksavimas**** Animacinės scenos veikėjų sustatymas
* Animacinės scenos filmavimas/fotografavimas
* Pokyčiai ir jų fiksavimas sekančiuose animaciniuose kadruose

**Tema**. ***Stop-kadro animacijos montavimas naudojantis specializuotomis programomis**** Kompiuterinių vaizdo montavimo programų parametrai ir galimybės
* Kompiuterinių vaizdo montavimo programų naudojimas
* Stop-kadro animacijos montavimo principai
* Galutinis stop-kadro animacijos produkto įgyvendinimas
 |
| 3.2. Kurti stop-kadro animacinius personažus. | **Tema.** ***Stop-kadro animacijos personažų gamyba iš plastilino**** Animacinių personažų gamybos iš plastilino technika
* Plastilino personažų parametrai
* Plastilino personažų modeliavimas

**Tema.** ***Lėlių animacijos personažų gamyba**** Lėlių animacijos personažų gamybos technologijos
* Lėlių animacijos personažų parametrai
* Lėlių animacijos personažų modeliavimas

**Tema.** ***Karpinių animacijos personažų gamyba**** Karpiniųanimacinių personažų gamybos technologijos
* Karpiniųanimacinių personažų parametrai
* Karpiniųanimacinių personažų modeliavimas

**Tema.** ***Dažymo ant stiklo animacijos personažų gamyba**** Dažymo ant stikloanimacinių personažų gamybos technologijos
* Dažymo ant stikloanimacinių personažų parametrai
* Dažymo ant stikloanimacinių personažų modeliavimas

**Tema.** ***Pikseliacijos animacijos personažų gamyba**** Pikseliacijos animacinių personažų gamybos technologijos
* Pikseliacijos animacinių personažų parametrai
* Pikseliacijos animacinių personažų modeliavimas

**Tema.** ***Smėlio animacijos personažų kūrimas**** Smėlio animacinių personažų technologijos
* Smėlio animacinių personažų parametrai
* Smėlio animacinių personažų modeliavimas
 |
| 3.3. Sumodeliuoti fizinę animacijos aplinką. | **Tema.** ***Stop-kadro animacijos aplinkos modeliavimas**** Pagrindiniai stop-kadro animacijos aplinkos parametrai
* Medžiagos ir įrankiai stop-kadro animacijos aplinkos gamybai

**Tema. *Scenografija stop-kadro animacijoje**** Stop-kadro aplinkos konceptualizacija
* Scenos plano parengimas
* Stop-kadro aplinkos apšvietimo planas

**Tema.** ***Fizinė stop-kadro animacijos aplinka**** Fizinės animacijos aplinkos parametrai
* Priemonės ir technologijos animacijos fizinei aplinkai sukurti
* Šviesa ir apšvietimas

**Tema. *Fizinės animacijos aplinkos objektų gamyba**** Animacinio objekto įgyvendinimui reikalingos medžiagos bei įrankiai
* Animacinio objekto struktūra
* Animacinio objekto karkasas
* Animacinio objekto danga
* Animacinio objekto dekoro elementai

**Tema. *Detalus stop-kadro animacijos aplinkos įgyvendinimas**** Detalus uždaros stop-kadro erdvės aplinkos įgyvendinimas
* Detalus urbanistinės stop-kadro erdvės aplinkos įgyvendinimas
* Detalus gamtos aplinkos įgyvendinimas stop-kadro animacijoje
* Išgalvotos, nerealios stop-kadro aplinkos įgyvendinimas

**Tema. *Gamtos reiškinių animacija* *stop-kadro animacijoje**** Pagrindinių gamtos stichijų: vėjo, vandens, ugnies, žemės vaizdavimas stop-kadro technikoje
* Dangaus atvaizdavimas stop-kadro scenose
* Metų laikų atvaizdavimas stop-kadro scenose
* Paros meto atvaizdavimas stop-kadro scenose
 |
| Mokymosi pasiekimų vertinimo kriterijai | Paaiškinti darbo vietai keliamus reikalavimai, darbo priemonių, reikalingų stop-kadro animacijos gamybos technologijai naudojimo principai.Naudojantis specializuotomis vaizdo apdorojimo programomis valdomi stop-kadro animacijos procesai ir ciklas.Parengta stop-kadro animacijos gamybos dokumentacija.Sukurta animacija pritaikyta naujiems techniniams parametrams, adaptuotas personažo ir jo aplinkos koloritas.Paaiškinti stop-kadro animacijos integravimo į naują aplinką principai.Laikantis stop-kadro technikos kūrimo technologinių procesų, atliktos stop-kadro animacijos techninės užduotys.Parinktos darbo priemones stop-kadro technikai įgyvendinti, sukurti animacijos personažai bei fizinė aplinka.Laikytasi darbuotojų saugos ir sveikatos, asmens higienos reikalavimų.Atlikus darbus, sutvarkyta darbo vieta. |
| Reikalavimai mokymui skirtiems metodiniams ir materialiesiems ištekliams | *Mokymo(si) medžiaga:** Vadovėliai ir kita mokomoji medžiaga
* Animacijos procesuose naudojamos technologinės įrangos gamintojo instrukcijos

*Mokymo(si) priemonės:** Techninės priemonės mokymo(si) medžiagai iliustruoti, vizualizuoti, pristatyti
* Stop-kadro animacijos technikų, spalvinių koloritų, kompozicijos pavyzdžiai
 |
| Reikalavimai teorinio ir praktinio mokymo vietai | Klasė ar kita mokymui(si) pritaikyta patalpa su techninėmis priemonėmis (kompiuteriu, prieiga prie interneto, vaizdo projektoriumi) mokymo(si) medžiagai pateikti.Praktinio mokymo klasė (patalpa), aprūpinta kompiuteriais bei įdiegtomis specializuotomis vaizdo apdorojimo kompiuterinėmis programomis, interneto ryšiu, projektoriumi, televizoriumi, ekranu, lenta, stop-kadro animacijai kurti skirtomis priemonėmis: darbo stalais su stalo apšvietimu, plastelino lipdymo priemonėmis, tekstilinių lėlyčių gamybos žaliavomis ir priemonėmis, smėlio animacijai skirtu stalu, stiklo animacijai skirtais stiklo lakštais, staleliais su apšvietimu iš apačios, lėtai džiūstančių dažų bei jiems skirtų įrankių ir dažų šalinimo priemonių komplektais, karpiniams skirtais įrankių ir popieriaus komplektais; animacijos fiksavimui skirta įranga: fotografavimo ir filmavimo įranga, animacinės scenos apšvietimo įranga.  |
| Reikalavimai mokytojų dalykiniam pasirengimui (dalykinei kvalifikacijai) | Modulį gali vesti mokytojas, turintis: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;2) animatoriaus ar lygiavertę kvalifikaciją arba dailės studijų krypties ar lygiavertį išsilavinimą, arba ne mažesnę kaip 3 metų animatoriaus profesinės veiklos patirtį. |

**6.3. PASIRENKAMIEJI MODULIAI**

**Modulio pavadinimas – „Animacinio filmo aplinkos ir personažų piešimas“**

|  |  |
| --- | --- |
| Valstybinis kodas | 402110017 |
| 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. Atvaizduoti pagrindines geometrines formas animacijoje. | 1.1. Paaiškinti piešimo priemonių taikymą animacijoje. | **Tema. *Tradicinės piešimo priemonės**** Grafitinės piešimo priemonės
* Anglies piešimo priemonės
* Markerinės piešimo priemonės
 |
| 1.2. Atvaizduoti geometrines formas taikant linijos, dėmės, štricho piešimo technikas. | **Tema.** ***Geometrinių formų atvaizdavimo technikos**** Forma ir jos proporcijos
* Linijos, dėmės technikų taikymas
* Štricho technika
* Dinamiškos taškų, linijų kompozicijos

**Tema. *Šešėlio vaizdavimas**** Pagrindiniai šešėlio principai
* Išmatavimai ir proporcijos
* Paryškinimas, centrinė šviesa, vidurinis tonas

**Tema. *Geometrinių formų komponavimas**** Geometrinių formų eskizavimas taikant skirtingas atvaizdavimo technikas
* Šviesos ir šešėlio principai piešiant geometrines formas
* Skirtingų piešimo technikų pritaikymas modeliuojant geometrines figūras
 |
| 1.3. Kurti nesudėtingus animacinius personažus, remiantis geometrinių formų siluetais. | **Tema. *Animacinių personažų piešimas**** Animacinio personažo struktūra
* Animacinio personažo naudojant geometrines figūras komponavimas
* Animacinio personažo eskizavimas

**Tema. *Animacinio personažo detalizavimas**** Animacinio personažo kūno sudėjimas
* Animacinio personažo veidą sudarantys elementai
* Animacinio personažo galūnės
* Animacinio personažo veido išraiškos
* Animacinio personažo apranga

**Tema. *Animacinio personažo spalvinimas**** Spalvinis sprendimas
* Spalviniai variantai
* Tekstūros ir faktūros taikymas animaciniui personažui
 |
| 2. Pavaizduoti animacinių objektų perspektyvą. | 2.1. Paaiškinti perspektyvos principus animacijoje. | **Tema.** ***Perspektyvos principai**** Perspektyvos rūšys
* Plokštuma, horizonto linija, išnykimo taškas
* Kompoziciniai akcentai

***Tema. Perspektyvos taškų pozicionavimo principai**** Vieno, dviejų ir trijų taškų perspektyvos
* Dinaminė perspektyva animacijoje
* Pagalbinių priemonių ir funkcijų naudojimas vaizduojant perspektyva animacijoje
 |
| 2.2. Pavaizduoti animacinę erdvę. | **Tema. *Objekto ir erdvės vaizdavimas plokštumoje**** Objektas
* Erdvė
* Objektas erdvėje

**Tema. *Grafinio elemento dydžio santykis su plokštuma**** Trimatė kompozicija
* Erdvinės struktūros
* Kombinatorika
 |
| 2.3. Komponuoti įvairių rūšių geometrinius tūrius pritaikant perspektyvos principus. | ***Tema. Perspektyvos atvaizdavimas**** Linijinė perspektyva
* Izometrinė ir atmosferinė perspektyva
* Spalvinė perspektyva
* Erdvinė perspektyva

**Tema. *Įvairių rūšių geometrinių tūrių komponavimas**** Kubas, sfera, cilindras ir jų vaizdavimas erdvėje
* Geometrinių tūrių komponavimas
* Geometrinių objektų piešimas taikant perspektyvos dėsnius
 |
| 2.4. Atvaizduoti trimačius kūnus plokštumoje. | **Tema. *Trimačių kūnų atvaizdavimo plokštumoje principai**** Trimačių kūnų vaizdavimas plokštumoje
* Geometrinių kūnų komponavimas plokštumoje
* Geometrinių kūnų jungimas ir komponavimas

**Tema. *Piešimo modelių proporcijos**** Pagrindiniai matmenys ir jų perteikimas
* Piešimo modelių santykiai ir proporcijos
* Tikslus proporcingas piešinys

**Tema.** ***Piešimo modelių proporcijų perteikimas**** Proporcijų ir krypčių matavimas ranka piešiant iš natūros
* Trimačių kūnų piešimas taikant tūrį
* Trimačių kūnų medžiagiškumo atvaizdavimas
 |
| 2.5. Vaizduoti animacinę aplinką. | **Tema. *Animacinės aplinkos elementų vaizdavimas**** Animacinės aplinkos elementai
* Linijos, dėmės ir štricho technika animacinėje aplinkoje
* Dinamikos iliuzija

**Tema. *Animacinio filmo aplinkos įgyvendinimas**** Animacinio filmo aplinka: uždara erdvė
* Animacinio filmo aplinka: gamta
* Animacinio filmo aplinka: urbanistiniai elementai
* Animacinio filmo aplinka: nerealus pasaulis
 |
| Mokymosi pasiekimų vertinimo kriterijai | Paaiškinti darbo vietai keliamus reikalavimai, darbo priemonių, reikalingų piešimui naudojimo principai.Atvaizduotos geometrinės figūros bei tūriai išlaikant proporcijas ir kompozicijos dėsnius.Paaiškinti animacinės perspektyvos principai, pavaizduota erdvė, sukomponuoti įvairių rūšių geometriniai tūriai, trimačiai kūnai atvaizduoti plokštumoje.Remiantis geometrinių formų siluetais sukurti nesudėtingi animaciniai personažai.Laikytasi darbuotojų saugos ir sveikatos, asmens higienos reikalavimų.Atlikus darbus, sutvarkyta darbo vieta. |
| Reikalavimai mokymui skirtiems metodiniams ir materialiesiems ištekliams | *Mokymo(si) medžiaga:** Vadovėliai ir kita mokomoji medžiaga
* Animacijos procesuose naudojamos technologinės įrangos gamintojo instrukcijos

*Mokymo(si) priemonės:** Techninės priemonės mokymo(si) medžiagai iliustruoti, vizualizuoti, pristatyti
* Geometrinių formų, tūrių, kompozicijos modeliai
* Piešimo priemonės
 |
| Reikalavimai teorinio ir praktinio mokymo vietai | Klasė ar kita mokymui(si) pritaikyta patalpa su techninėmis priemonėmis (kompiuteriu, prieiga prie interneto, vaizdo projektoriumi) mokymo(si) medžiagai pateikti.Praktinio mokymo klasė (patalpa), aprūpinta molbertais, darbo stalais tinkamais piešimui, animacijai kurti pritaikytais stalais su apšvietimu iš apačios, modelių ir pavyzdžių apšvietimo lempomis. |
| Reikalavimai mokytojų dalykiniam pasirengimui (dalykinei kvalifikacijai) | Modulį gali vesti mokytojas, turintis: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;2) animatoriaus ar lygiavertę kvalifikaciją arba dailės studijų krypties ar lygiavertį išsilavinimą, arba ne mažesnę kaip 3 metų animatoriaus profesinės veiklos patirtį. |

**Modulio pavadinimas – „Animacinio filmo montažas“**

|  |  |
| --- | --- |
| Valstybinis kodas | 402110018 |
| 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. Parengti animacinio filmo elementus. | 1.1. Išmanyti animacinių filmų kūrimo reikalavimus. | **Tema. *Animacinių filmų kūrimas**** Animacinių filmų rūšys
* Filmavimo ir fotografavimo technika
* Animacinių filmų techniniai reikalavimai ir standartai
 |
| 1.2. Paaiškinti animacinių filmų kūrimo technologijas. | **Tema.** ***Animacinių filmų kūrimo technologijos**** Animacinio filmo idėjos formavimas
* Siužetas, scenarijus

**Tema**. ***Animacinių filmų kūrimo etapai**** Animacinio kadro kompozicija
* Apšvietimas
* Vaizdo kameros judesio nustatymas
* Garso įrašymas
* Vaizdo raiška
* Filmavimas ar fotografavimas
* Postprodukcija
 |
| 1.3. Fotografuoti ir filmuoti animacinio filmo scenas skaitmenine kamera. | **Tema.** ***Skaitmeninės foto ir video technikos valdymas**** Skaitmeninių fotoaparatų ir kamerų tipai ir jų savybės
* Skaitmeninių kamerų, fotoaparatų bei jų priedų išdėstymas bei naudojimas
* Apšvietimo pritaikymas bei reguliavimas scenoje
* Skaitmeninių kamerų ir foto technikos nustatymai

**Tema. *Animacinių scenų fotografavimas**** Animacinės scenos fono parinkimas
* Apšvietimo schemos ir šviesos tipas animacinei scenai
* Animacinės scenos pirmo ir antro plano komponavimas
* Statinis ir dinaminis kadrai
* Animacinės scenos fotografavimo procesas

**Tema. *Animacinių scenų filmavimas**** Animacinės scenos fono parinkimas filmavimui
* Apšvietimo schemos ir šviesos tipo parinkimas animacinės scenos filmavimui
* Animacinės scenos kadro kompozicija, rakursas
* Pirmo ir antro plano komponavimas
* Animacinės scenos filmavimo procesas
* Įterpiamųjų ir dengiamųjų kadrų filmavimas
 |
| 1.4. Komponuoti animacinio filmo garso takelį. | **Tema. *Garso įrašai**** Garso kilmė ir rūšys
* Dialogo įrašymas
* Garso takelis
* Audio miksavimas
* Audio takelio kūrimas

**Tema. *Animacinio filmo garso takelio komponavimas**** Muzikinio fono parinkimas
* Garso efektai animacijoje
* Garso montažas
 |
| 1.5. Pritaikyti vaizdo ir garso efektus filmuotai animacinei medžiagai. | **Tema. *Vaizdo ir garso efektai**** Pagrindiniai vaizdo efektai
* Garso efektų parinkimas filmuotam vaizdui
* Vaizdo ir garso efektų sinchronizavimas

**Tema.** ***Vaizdo ir garso efektų pritaikymas filmuotai animacinei medžiagai**** Fiziniai vaizdo efektai animacijoje
* Skaitmeniniai efektai animacijoje
* Animacinių vaizdo ir garso efektų sinchronizavimas
 |
| 2. Sumontuoti nedidelės apimties animacinį filmą. | 2.1. Išmanyti animacinio filmo montavimo reikalavimus. | **Tema. *Reikalavimai animacinio filmo montavimui**** Animacinio filmo montavimo technologijos
* Montavimo kriterijai
* Animacinio filmo scenarijus

**Tema. *Animacinio filmo montavimas**** Vaizdo montavimo programos ir technologijos
* Animacinio filmo scenarinio plano įgyvendinimas
* Scenos montavimas
* Animacinio personažo pozicionavimas kadre
* Grubus montavimas
* Galutinis montavimas
 |
| 2.2. Redaguoti animaciniam filmui paruoštą vaizdo medžiagą. | **Tema.** ***Vaizdo medžiagos, paruoštos animaciniui filmui, redagavimas**** Vaizdo medžiagos atranka
* Vaizdo medžiagos karpymas

**Tema. *Animacinės vaizdo medžiagos elementų rengimas**** Kadro kompozicijos koregavimas
* Spalvos balanso koregavimas
* Vaizdo medžiagos greičio koregavimas
 |
| 2.3. Įgyvendinti nedidelės apimties animacinio filmo kūrybinį sumanymą~~.~~ | **Tema.** ***Nedidelės apimties animacinio filmo montavimas**** Animacinio vaizdo filmo struktūra
* Scenarinio plano skaidymas scenomis
* Scenų montavimas

**Tema. *Nedidelės apimties animacinio filmo įgyvendinimas**** Įterpiamųjų ir dengiamųjų kadrų įterpimas
* Emocijos sustiprinimas vaizdu
* Tempo, ritmo parinkimas
* Judesio ir garso sinchronizavimas
* Muzikinio fono uždėjimas
* Galutinis montavimas
* Nulinės kopijos parengimas
 |
| Mokymosi pasiekimų vertinimo kriterijai | Paaiškinti darbo vietai keliami reikalavimai, apibūdinta animacinio filmo montavimui reikalinga įranga ir jos veikimo principai, nurodyti pagrindiniai mechanizmai, paaiškinta kaip nustatoma animacinio filmo montavimo įranga pagal gamintojo instrukcijas.Paaiškinti animacinio filmo kūrimo technologijų principai, etapai.Pritaikyti animacinio filmo vaizdo efektai, sinchronizuotas vaizdas ir garsas.Redaguota animaciniam filmui paruošta vaizdo medžiaga. Sumontuotas nedidelės apimties animacinis filmas.Laikytasi darbuotojų saugos ir sveikatos, asmens higienos reikalavimų.Atlikus darbus, sutvarkyta darbo vieta. |
| Reikalavimai mokymui skirtiems metodiniams ir materialiesiems ištekliams | *Mokymo(si) medžiaga:** Vadovėliai ir kita mokomoji medžiaga
* Animacijos montažo procesuose naudojamos technologinės įrangos gamintojo instrukcijos

*Mokymo(si) priemonės:** Techninės priemonės mokymo(si) medžiagai iliustruoti, vizualizuoti, pristatyti
* Animacijos montažo technikų, garso, vaizdo, apšvietimo pavyzdžiai
 |
| Reikalavimai teorinio ir praktinio mokymo vietai | Klasė ar kita mokymui(si) pritaikyta patalpa su techninėmis priemonėmis (kompiuteriu, prieiga prie interneto, vaizdo projektoriumi) mokymo(si) medžiagai pateikti.Praktinio mokymo klasė (patalpa), aprūpinta kompiuteriais su animacijos montavimui skirta programine įranga, interneto ryšiu, projektoriumi, ekranu, televizoriumi, garso kolonėlėmis, mikrofonais, ausinėmis, kitomis animacijos montavimui ir kūrimui skirtomis priemonėmis.Mokomoji kino ir foto studija su vaizdo ir foto kameromis, reikiama apšvietimo technika, fonais.  |
| Reikalavimai mokytojų dalykiniam pasirengimui (dalykinei kvalifikacijai) | Modulį gali vesti mokytojas, turintis: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;2) fotografo ar garso ir vaizdo technikos operatoriaus ar animatoriaus, ar lygiavertę kvalifikaciją arba vaizdo ir garso technikos ir žiniasklaidos produkcijos studijų krypties ar lygiavertį išsilavinimą arba ne mažesnę kaip 3 metų animatoriaus ar fotografo, ar garso ir vaizdo technikos operatoriaus profesinės veiklos patirtį.  |

**6.4. BAIGIAMASIS MODULIS**

**Modulio pavadinimas – „Įvadas į darbo rinką“**

|  |  |
| --- | --- |
| Valstybinis kodas | 4000002 |
| Modulio LTKS lygis | IV |
| Apimtis mokymosi kreditais | 10 |
| Kompetencijos | Mokymosi rezultatai |
| 1. Formuoti darbinius įgūdžius realioje darbo vietoje. | 1.1. Įsivertinti ir realioje darbo vietoje demonstruoti įgytas kompetencijas.1.2. Susipažinti su būsimo darbo specifika ir adaptuotis realioje darbo vietoje.1.3. Įsivertinti asmenines integracijos į darbo rinką galimybes. |
| Mokymosi pasiekimų vertinimo kriterijai | Siūlomas baigiamojo modulio vertinimas – *atlikta (neatlikta).* |
| Reikalavimai mokymui skirtiems metodiniams ir materialiesiems ištekliams | Nėra. |
| Reikalavimai teorinio ir praktinio mokymo vietai | Darbo vieta, leidžianti įtvirtinti įgytas animatoriaus profesinę kvalifikaciją sudarančias kompetencijas. |
| Reikalavimai mokytojų dalykiniam pasirengimui (dalykinei kvalifikacijai) | Mokinio mokymuisi modulio metu vadovauja mokytojas, turintis: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;2) animatoriaus ar lygiavertę kvalifikaciją arba dailės studijų krypties ar lygiavertį išsilavinimą, arba ne mažesnę kaip 3 metų animatoriaus profesinės veiklos patirtį.Mokinio mokymuisi realioje darbo vietoje vadovaujantis praktikos vadovas turi turėti ne mažesnę kaip 3 metų animatoriaus profesinės veiklos patirtį. |