



I E G U L D Ī J U M S T A V Ā N Ā K O T N Ē

Nr. 8.5.2.0/16/I/001

«Nozaru kvalifikācijas sistēmas pilnveide profesionālās izglītības attīstībai un kvalitātes nodrošināšanai»

Sasniedzamo mācīšanās rezultātu vienība "Animācijas veidošana"

Sasniedzamie mācīšanās rezultāti	- Spēj: apzināt animācijas darba saturu. Zina: animācijas veidus, animāciju saturu, scenārija veidošanas pamatus, animācijas projektu posmus. Izprot: animācijas darbu satura apzināšanas nozīmi darba uzdevuma veidošanā. - Spēj: izstrādāt animācijas koncepciju atbilstoši mērķim. Zina: efektīvas komunikācijas priekšnoteikumus un objektīva viedokļa veidošanas principus animācijas darba mērķu noskaidrošanā, informācijas iegūšanas avotus, plānoto animācijas lietojumu. Izprot: animācijas darba mērķa noskaidrošanas nozīmi darba uzdevuma veidošanā un pasūtītāja ieceres īstenošanā. - Spēj: veidot animācijas, izmantojot elementus dažādās animācijas teknikās. Zina: animācijas veidus, animācijas elementus, animācijas tēlu un elementu kustības pamatus, animāciju veidošanas tehniskos risinājumus, animācijas stilistiku, animēšanas profesionālās lietojumprogrammas. Izprot: daudzveidīgu animācijas tehniku lietošanas nozīmi audiovizuālās komunikācijas dizaina darbu izstrādē. - Spēj: izveidot animācijas skices ar roku. Zina: animācijas koncepcijas vizualizēšanas metodes, shematisku, informatīvu animācijas skīču izveides principus, paskaidrojumu tekstu, dažādu apzīmējumu lietojumu, skīču noformējuma prasības, noformēšanas paņēmienus. Izprot: vizualizēšanas nozīmi animācijas darba izstrādē. - Spēj: apstrādāt animācijas darba skices, izmantojot profesionālās/specializētās datorprogrammas. Zina: skīču digitalizēšanas tehniskos risinājumus un skīču digitālo apstrādi, izmantojot profesionālās/specializētās datorprogrammas, profesionālo/specializēto programmu izvēles pamatprincipus pēc lietojamības/izmantošanas, profesionālo/specializēto datorprogrammu tehniskās un radošās lietojuma iespējas, tekstu vizualizāciju, semiotiku, grafisko failu apstrādes metodes. Izprot: profesionālo/specializēto datorprogrammu lietojamības lomu animācijas darbu izstrādē. - Spēj: veidot 2D animācijas klasiskajā metodē, izstrādājot katru kadru. Zina: 2D klasiskās kadru animācijas digitālo rīku iespējas, kadru zīmējumu secības veidošanas metodes, ātruma iespaida un animācijas kustības rakstura veidošanas metodes, vairāku slāņu kombinēšanas metodes, kadru laika līnijas pārvaldes rīkus. Izprot: klasiskās 2D kadru animācijas veidošanas metožu ietekmi uz animācijas raksturu.
--	---

	7. Spēj: izveidot videografikas vizuālo saturu, projektu un animāciju, lietojot automatizācijas metodes. Zina: videografikas veidus, saturu, projektu veidošanas posmus (vektorgrafikas un rastra grafikas veidošanas principus), animācijas digitālo rīku automatizācijas iespējas, animācijai piemērotu objektu veidošanas īpatnības, atslēgas kadru lietošanas metodes, kustības rakstura regulēšanas rīkus, automatizētas animācijas laika līnijas pārvaldes rīkus, animācijas specefektu rīkus. Izprot: videografikas darbu satura apzināšanas nozīmi darba uzdevuma veidošanā un automatizētas animācijas veidošanas metožu ietekmi uz animācijas raksturu. 8. Spēj: veidot stopkadru (<i>stop motion</i>) animācijas. Zina: stopkadru animācijas principus, kadru secības veidošanas metodes, kadru laika līnijas pārvaldes rīkus. Izprot: stopkadru animācijas lietošanas iespējas audiovizuālā dizaina projektā. 9. Spēj: sagatavot animācijas datnes publicēšanai, demonstrēšanai un arhivēšanai. Zina: video un audio failu formātus un to īpašības, montāžas programmu pamatprincipus, audiovizuāla darba izgatavošanas tehniskos nosacījumus (failu eksportēšanu). Izprot: atbilstoša failu formāta izvēles nozīmi darba publicēšanā, demonstrēšanā un arhivēšanā.
LKI līmenis	LKI 4. līmenis
Kvalifikācija(-as), uz kuru(-ām) attiecas vienība	Audiovizuālās komunikācijas dizainera asistents
Vienības veids	Kvalifikācijai raksturīgā vienība (PV)
Novērtēšana	Pārbaudījumā pierāda visu vienībā definēto sasniedzamo rezultātu apguvi, t.sk., to praktiski demonstrējot. Pārbaudījumā iekļauj 1–3 minūtes garas animācijas filmas par brīvi izvēlētu tēmu, izvēloties atbilstošāko animācijas tehniku, izveidošanu: • animācijas filmas koncepcijas un scenārija izstrādāšanu; • animāciju skiču izstrādāšanu (animācijas kopējā stilistika, fons, kadru plāns, tēli ar aprakstošo tekstu), to digitalizāciju un apstrādi; • animācijas filmas izveidošanu, izmantojot klasisko vai automatizācijas metodi (t.sk., fona mūzika, sākuma un beigu titri); • animācijas filmas sagatavošanu demonstrēšanai, publicēšanai tīmeklī un arhivēšanai. Pārbaudījuma laikā var izmantot mācību procesa laikā vai pašmācības laikā sagatavoto darbu mapi.