



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

"3D modelēšana, vizualizēšana un animēšana"

Sasniedzamie mācīšanās rezultāti	1. Spēj: apzināt un raksturot digitālās 3D vides saturu. Zina: 3D vides tehnisko uzbūvi, 3D digitālās modelēšanas pamatprincipus. Izprot: 3D tehnoloģiju nozīmi 3D vides satura veidošanā. 2. Spēj: izstrādāt digitālās 3D vides objektus. Zina: vides, vides objektu un tēlu modelēšanas principus 3D modelēšanas vidē, 3D digitālās vides vizuālos efektus, 3D digitālo objektu kustīgo mežglu veidošanu, 3D vides objektu veidošanas principus. Izprot: 3D modelēšanas principu nozīmi 3D vides objektu veidošanā. 3. Spēj: piešķirt materialitāti 3D digitālās vides objektiem. Zina: vizuālo īpašību un materialitātes veidošanas pamatprincipus 3D modelēšanas vidē. Izprot: 3D vides objektu vizuālo īpašību nozīmi 3D vides satura atspoguļošanā. 4. Spēj: izveidot animētus 3D digitālās vides objektus. Zina: vides, vides objektu animēšanas pamatprincipus 3D modelēšanas vidē. Izprot: 3D animācijas principu nozīmi animētu objektu veidošanā. 5. Spēj: izstrādāt telpiskās vizualizācijas, lietojot specializētās datorprogrammas. Zina: dažādu datorprogrammu izmantošanas paņēmienus un specifiku, izpildot digitālās vizualizācijas (apgaismojuma uzstādīšana, materiālu un tekstūru piešķiršana objektiem, vizualizācijas uzstādījumu noteikšana, attēlu apstrāde, animāciju izveide), specializēto datorprogrammu iespējas uzskatāmu vizualizāciju izstrādē. Izprot: piemērotu paņēmienu lietošanas nozīmi 3D vizualizāciju veidošanā.
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 sniedzamo rezultātu apguvi, t.sk., to praktiski demonstrējot. Pārbaudījumā iekļauj: • 3D objektu uzbūves un 3D modelēšanas metožu raksturošanu; • 3D vides objektu izstrādāšanu, materialitātes un tekstūras piešķiršanu, izmantojot materiālu bibliotēkas vai, veidojot savus materiālus, apgaismojuma pievienošanu, skatu vismaz no diviem skatu leņķiem izveidošanu un telpiskas vizualizācijas radīšanu;

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• animētu 3D digitālās vides objektu izveidošanu, objektu iekustināšanai, izmantojot kustīgos mežglus un kameras sekošanu objektam. |
|--|---|

Pārbaudījuma laikā var izmantot mācību procesa laikā vai pašmācības laikā sagatavoto darbu mapi.