



Mykolas Romeris
universitetas



DVIMATĖS GRAFIKOS TAIKYMAI IT, TECHNOLOGIJŲ PAMOKOJE

TRUKMĖ: 40 AKAD. VAL.



MOKYMŲ TIKSLAS

suteikti besimokantiems pagrindinių grafinio dizaino žinių, įgyti praktinius gebėjimus braižyti, redaguoti, transformuoti dvimatės grafikos modelius.

LEKTORĖ

Vilma Riškevičienė. MRU Sūduvos akademijos vadybos, finansų ir IT instituto lektorė.

Vektorinės grafikos programa CorelDraw yra greitas ir efektyvus būdas spausdinti ant įvairių paviršių. Ši mokymo programa skirta ugdyti kūrybiškumą, įgyti kompiuterinės grafikos įgūdžių ir išmokyti naudotis vektorinės grafikos programa CorelDraw. Programos forma – kontaktinis mokymas kompiuterių klasėje, STEAM klasėje. Programos trukmė – 40 val., iš jų – 30 kontaktinės, 10 – savarankiško darbo). Mokymų dalyviai susipažins su vizualinės raiškos principais, įgis spalvų derinimo pagrindų, taikant kompozicijos taisykles komponuos grafinio dizaino elementus, išmoks modeliuoti dvimačius brėžinius, gebės parengti nesudėtingus projektus lazeriui, ploteriui, termopresui.

MOKYMŲ TURINYS

Vektorinė ir taškinė grafika, spalvų modeliai. Vektorinės ir taškinės grafikos privalumai ir trūkumai, Spalvų taikymas, spalvų modeliai CMYK, RGB, PANTONE, HSB, LAB, Grayscale
Programos CorelDraw aplinka. Darbo aplinka, įrankiai, puslapio nustatymas ir pagalbinės linijos, mastelio keitimas, peržiūra.
Pagrindiniai elementai. Geometrinių figūrų braižymas, piešimo įrankiai, užpildymas spalva, maketo rengimas: grafinių objektų žymėjimas, pažymėtų objektų redagavimas

Objektų tvarkymas. Objektų išlygiavimas, tikslios transformacijos, objektų komponavimas(weld, intersect, combine, trim).

Tekstas dokumente. Teksto ir grafikos importavimas, teksto ir grafikos derinimas.

Specialūs efektai. Efektai lens, extrude, blend, envelope, perspective.

Maketo parengimas ir pjaustymas ir /arba graviravimas lazeriu. Sumaketuojamas brėžinys, kuris lazerio pagalba išpjaustomas.

Maketo parengimas, perkėlimas ant termoplėvelės ir atspausdinimas. Parengiamas brėžinys, kuris naudojant sublimaciją yra perkeliamas ant pasirinkto tekstilės ar keramikos produkto.

PROGRAMOS UŽDAVINIAI



Susipažinti su kompiuterinės grafikos tipais ir kompozicijos principais;



Išmokti dirbti su vektorinės grafikos programa CorelDraw;



Parengti maketus, skirtus lazerinei įrangai, bei sublimacinei spaudai.

KOMPETENCIJOS, KURIAS ĮGIS MOKYMŲ DALYVIAI

Matematinė kompetencija ir gamtos mokslų, technologijų ir inžinerijos kompetencija; skaitmeninė kompetencija; asmeninė, socialinė ir mokymosi mokytis kompetencija.

Profesinės kompetencijos: braižyti brėžinius CorelDraw pagalba, parengti maketus pjaustymui, ploteriavimui, termopresui.

► DALYVIAMS IŠDUODAMI KVALIFIKACIJOS PAŽYMĖJIMAI.

**DĖL MOKYMŲ REGISTRACIJOS,
AR IŠKILUS KLAUSIMAMS KREIPTIS:**

KURSAI@MRUNI.EU