



Praktinis darbas „Pristatymas“



Užduotis. Parengti pristatymą tema: „Skaitmeninė grafika ir jos savybės“.

Turinys

A. Temoje turi būti atsakyta:	1
B. Pristatymas turi būti parengtas šia tvarka:	3
C. Pristatymo techniniai reikalavimai:.....	3
D. Pristatymo vertinimo kriterijai	3

A. Temoje turi būti atsakyta:

1. Kas yra skaitmeninė grafika?
2. Skaitmeninės grafikos formatai ir jų taikymas praktikoje.
3. Skaitmeninės grafikos prievardžiai ir jų savybės.
4. Skaitmeninės grafikos spalvų modeliai, jų skirtumai, panaudojimo galimybės.
5. Skaitmeninės grafikos panaudojimas (po vieną temą mokiniui):
 - 5.1. Piešimas.
 - 5.2. Braižymas.
 - 5.3. Leidyboje.
 - 5.4. Pramonėje (maisto, vaistų ir kt.)
 - 5.5. Reklamoje.
 - 5.6. Žaidimų kūrimas - grafika naudojama tiek 2D, tiek 3D žaidimų vizualizacijose.
 - 5.7. Filmai ir animacija - specialieji efektai ir animacijos filmų gamyboje.

- 5.8. Reklama - vizualiniai elementai reklamos kampanijose, plakatų ir skelbimų kūrime.
- 5.9. Web dizainas - svetainių vizualinė struktūra, vartotojo sąsajos elementai.
- 5.10. Programinė įranga - grafika naudojama programų vartotojo sąsajose.
- 5.11. Architektūrinis vizualizavimas - pastatų ir interjerų modeliavimas ir vizualizacija.
- 5.12. Medicina - medicininės vizualizacijos, pavyzdžiui, MRI ar CT skenavimai.
- 5.13. Mokymas ir švietimas - interaktyvios prezentacijos, simuliacijos ir edukaciniai žaidimai.
- 5.14. Virtuali ir pridėtinė realybė - grafika naudojama VR ir AR patirtims.
- 5.15. Mados ir tekstilės dizainas - drabužių ir audinių modeliavimas.
- 5.16. Automobilių dizainas - automobilių modeliavimas ir vizualizacija.
- 5.17. Data vizualizacija - informacijos pateikimas grafiniu būdu, kad būtų lengviau suprasti duomenis.
- 5.18. Skaitmeniniai menai - piešiniai, tapyba ir kiti meniniai kūriniai, sukurti skaitmeninėmis priemonėmis.
- 5.19. Kompiuterinė grafika moksliniuose tyrimuose - vizualizacijos naudojimas moksliniuose eksperimentuose ir tyrimuose.
- 5.20. Skaitmeniniai leidiniai - žurnalų, knygų ir kitų leidinių dizainas ir iliustravimas.
- 5.21. Sritis pabrėžia skaitmeninės grafikos svarbą šiuolaikiniame pasaulyje, jos gebėjimą vizualizuoti informaciją ir skirtingas žinias, taip pat kurti meninius ir komercinius produktus.

B. Pristatymas turi būti parengtas šia tvarka:

1 skaidrė - Pavadinimas, autorius.

2 skaidrė – turinys su hipersaitais.

3 ir t.t. – temų dėstymas.

Priešpaskutinė skaidrė – Literatūros sąrašas (nuorodos)

Paskutinė skaidrė – Ačiū, kad žiūrėjote

Pristatymas bus rodomas visai klasei.

C. Pristatymo techniniai reikalavimai:

- Kiekviename puslapyje turi būti multimedijos elementai (paveikslukai, garsas, video), nedaug teksto šriftas Time New Roman 28 pt.
- Puslapiai numeruoti.
- Panaudotas dizainas.
- Kt.

D. Pristatymo vertinimo kriterijai

Pristatymas vertinamas 10 taškų. (rašant įsk į Tamo žurnalą).

Nepriimamas pristatymas, jei neįvykdomi anksčiau išvardinti reikalavimai.

