



Министерство образования Иркутской области  
*ГБПОУИО «Иркутский авиационный техникум»*

Утверждаю

Зам. директора по УР

 Коробкова Е.А.

«31» августа 2022 г.

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**  
на 2022 - 2023 учебный год

|   |   |  |     |
|---|---|--|-----|
| Специальности   | <b>09.02.07 Информационные системы и программирование</b> |  |     |
| Наименование  | МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа                |  |     |
| Курс и группа   | 2 курс ВЕБ-21-1   |  |     |
| Семестр   | 3   |  |     |
| Преподаватель (ФИО)                                   | Удальцов Сергей Александрович                             |  |     |
| Работа обучающихся во взаимодействии с преподавателем | 142   |  | час |
| В том числе:  |   |  |     |
| теоретические занятия                                 | 50  |  | час |
| лабораторные работы                                   | 0   |  | час |
| практические занятия                                  | 78  |  | час |
| курсовое проектирование                               | 0   |  | час |
| консультации  | 0   |  | час |
| Самостоятельная работа                                | 2   |  | час |

Проверил \_\_\_\_\_ Филиппова Т.Ф. 31.08.2022

| №                                      | Вид занятия          | Наименование разделов, тем, СРС   | Кол-во | Домашнее задание  |
|--|----------------------|---|--------|---|
| <b>Раздел 1. Цвет и свет в дизайне</b> |                      |   |        |   |
| <b>Тема 1.1. Компьютерная графика</b>  |                      |   |        |   |
| 1-2                                    | теория               | Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики.                 | 2      |   |
| 3-4                                    | теория               | Физические основы компьютерной графики.                                     | 2      |   |
| 5-6                                    | теория               | Соответствие цветов и управление цветом.                                    | 2      |   |
| 7-8                                    | теория               | Форматы хранения графических изображений.                                   | 2      | Изобразите цветовой круг на сторонах которого построены треугольники составных цветов |
| <b>Тема 1.2. Векторная графика</b>     |                      |   |        |   |
| 9-10                                   | теория               | Современные тенденции web дизайна.  | 2      |   |
| 11-12                                  | теория               | Особенности векторной графики.  | 2      |   |
| 13-14                                  | теория               | Редактор векторной графики.   | 2      |   |
| 15-16                                  | теория               | Знакомство с интерфейсом редактора разработки мультимедийного контента.     | 2      | Повторение конспекта  |
| 17-18                                  | теория               | Знакомство с интерфейсом редактора разработки мультимедийного контента.     | 2      | Повторение конспекта  |
| 19-20                                  | практическое занятие | Освоение интерфейса векторного редактора и создание простейших изображений. | 2      |   |
| 21-22                                  | практическое занятие | Освоение интерфейса векторного редактора и создание простейших изображений. | 2      |   |
| 23-24                                  | практическое занятие | Создание контуров, использование заливок и работа с текстом.                | 2      |   |
| 25-26                                  | практическое занятие | Создание изображений с использованием спецэффектов.                         | 2      |   |
| 27                                     | практическое занятие | Освоение приемов работы со слоями и создание сложных изображений.           | 1      | Выучить определение<br>Компьютерная графика, вектор, цифровое изображение             |
| 28-29                                  | практическое занятие | Освоение приемов работы со слоями и создание сложных изображений.           | 2      |   |
| 30-31                                  | практическое занятие | Освоение приемов работы со слоями и создание сложных изображений.           | 2      |   |
| 32-33                                  | практическое занятие | Освоение приемов работы со слоями и создание сложных изображений.           | 2      |   |
| 34                                     | практическое занятие | Освоение приемов работы со слоями и создание сложных изображений.           | 1      |   |
| 35-36                                  | теория               | Язык ActionScript 3.0 и его синтаксис.                                      | 2      |   |
| 37-38                                  | теория               | Язык ActionScript 3.0 и его синтаксис.                                      | 2      |   |
| 39-40                                  | теория               | Язык ActionScript 3.0 и его синтаксис.                                      | 2      |   |
| 41-42                                  | теория               | Язык ActionScript 3.0 и его синтаксис.                                      | 2      |   |
| 43-44                                  | практическое занятие | Работа с функциями в ActionScript 3.0.                                      | 2      |   |
| 45-46                                  | практическое занятие | Работа с функциями в ActionScript 3.0                                       | 2      |   |
| 47-48                                  | практическое занятие | Работа с функциями в ActionScript 3.0                                       | 2      |   |
| 49-50                                  | практическое занятие | Создание анимации средствами ActionScript 3.0.                              | 2      |   |

|                                    |                      |  |   |  |
|------------------------------------|----------------------|--|---|--|
| 51-52                              | практическое занятие | Создание анимации средствами ActionScript 3.0  | 2 |  |
| 53-54                              | практическое занятие | Создание анимации средствами ActionScript 3.0  | 2 |  |
| 55-56                              | практическое занятие | Создание анимации средствами ActionScript 3.0  | 2 |  |
| 57                                 | практическое занятие | Создание Flash-баннера и Gif-анимации.   | 1 |  |
| 58                                 | практическое занятие | Создание Flash-баннера и Gif-анимации.   | 1 |  |
| 59-60                              | практическое занятие | Создание Flash-баннера и Gif-анимации.   | 2 |  |
| 61-62                              | практическое занятие | Создание Flash-баннера и Gif-анимации.   | 2 |  |
| <b>Тема 1.3. Растровая графика</b> |                      |  |   |  |
| 63-64                              | теория               | Принципы кодирования графической информации в точечной графике. Преимущества и недостатки растровой графики. | 2 |  |
| 65-66                              | теория               | Принципы кодирования графической информации в точечной графике. Преимущества и недостатки растровой графики. | 2 |  |
| 67-68                              | теория               | Индексированный цвет. Монохромные изображения. Программные средства создания растровых изображений.          | 2 | прочитать конспект и выучить определение: растр, пиксель |
| 69-70                              | теория               | Форматы растровых изображений.   | 2 |  |
| 71-72                              | теория               | Редактор растровой графики, меню, основные инструменты.  | 2 |  |
| 73-74                              | практическое занятие | Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики.  | 2 |  |
| 75-76                              | практическое занятие | Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики.  | 2 |  |
| 77-78                              | практическое занятие | Создание и редактирование изображений.   | 2 |  |
| 79-80                              | практическое занятие | Создание и редактирование изображений.   | 2 |  |
| 81-82                              | практическое занятие | Создание и редактирование изображений.   | 2 |  |
| 83-84                              | практическое занятие | Работа с масками и с векторными контурами фигуры.  | 2 |  |
| 85-86                              | практическое занятие | Ретуширование изображений.   | 2 |  |
| 87-88                              | практическое занятие | Работа со стилями слоев и фильтрами, Создание текстовых объектов.  | 2 |  |
| 89                                 | практическое занятие | Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта. Создание макета сайта, буклета, рекламного баннера.      | 1 |  |
| 90-91                              | практическое занятие | Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта. Создание макета сайта, буклета, рекламного баннера.      | 2 |  |
| 92-93                              | практическое занятие | Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта. Создание макета сайта, буклета, рекламного баннера.      | 2 |  |

|   |                        |   |     |   |
|---|------------------------|---|-----|---|
| 94-95                                     | Самостоятельная работа | Составить сравнительную характеристику растровой и векторной график | 2   | Составить сравнительную характеристику растровой и векторной график |
| <b>Тема 1.4. Трехмерная графика</b>       |                        |   |     |   |
| 96-97                                     | теория                 | Основы трехмерной графики. Стэк модификаторов.                      | 2   | Повторение конспекта  |
| 98-99                                     | теория                 | Полигональное моделирование. Сплайновое моделирование.              | 2   | Повторение конспекта  |
| 100-101                                   | теория                 | NURBS -поверхности.   | 2   | Читать конспект   |
| 102-103                                   | теория                 | Типы источников света.  | 2   |   |
| 104-105                                   | теория                 | Основы построения сцен.   | 2   |   |
| 106-107                                   | теория                 | Основы компьютерной анимации, рендеринг.                            | 2   | Выучить определение анимация, мультимедиа, интерфейс                |
| 108-109                                   | теория                 | Основы компьютерной анимации, рендеринг.                            | 2   |   |
| 110                                       | практическое занятие   | Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики.            | 1   |   |
| 111                                       | практическое занятие   | Освоение основных инструментов редактора 3D графики.                | 1   |   |
| 112                                       | практическое занятие   | Освоение основных инструментов редактора 3D графики.                | 1   |   |
| 113-114                                   | практическое занятие   | Создание и редактирование трехмерных объектов.                      | 2   |   |
| 115-116                                   | практическое занятие   | Создание и редактирование трехмерных объектов.                      | 2   |   |
| 117-118                                   | практическое занятие   | Создание и редактирование трехмерных объектов.                      | 2   |   |
| 119-120                                   | практическое занятие   | Создание и редактирование трехмерных объектов.                      | 2   |   |
| 121-122                                   | практическое занятие   | Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.                       | 2   |   |
| 123-124                                   | практическое занятие   | Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.                       | 2   |   |
| 125-126                                   | практическое занятие   | Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.                       | 2   |   |
| 127-128                                   | практическое занятие   | Создание сложных трехмерных сцен.                                   | 2   |   |
| 129-130                                   | практическое занятие   | Создание сложных трехмерных сцен.                                   | 2   |   |
| 131-132                                   | консультация           | Подготовка к промежуточной аттестации.                              | 2   |   |
| 133-134                                   | консультация           | Подготовка к промежуточной аттестации.                              | 2   |   |
| 135-136                                   | консультация           | Подготовка к промежуточной аттестации.                              | 2   |   |
| <b>Раздел 2. Промежуточная аттестация</b> |                        |   |     |   |
| <b>Тема 2.1. Промежуточная аттестация</b> |                        |   |     |   |
| 137-142                                   |                        | Промежуточная аттестация  | 6   |   |
| Всего:                                    |                        |   | 142 |   |

## ЛИТЕРАТУРА

1. [основная] Бондарева Г.А. Лабораторный практикум по дисциплине «Мультимедиа технологии» / Бондарева Г.А.. — Саратов : Вузовское образование, 2017. — 108 с. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/56282.html> (дата обращения: 30.08.2022). —

- Режим доступа: для авторизир. пользователей
2. [основная] Поляков Е.А. Web-дизайн : практикум / Поляков Е.А.. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 123 с. — ISBN 978-5-4487-0488-8. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/81869.html> (дата обращения: 30.08.2022). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
3. [основная] Основы работы в Photoshop : учебное пособие для СПО / Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ» . — Саратов : Профобразование, 2021. — 1380 с. — ISBN 978-5-4488-1004-6. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102197.html> (дата обращения: 30.08.2022). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
4. [основная] Царик С.В. Основы работы с CorelDRAW X3 : учебное пособие / Царик С.В.. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 332 с. — ISBN 978-5-4497-0899-1. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102035.html> (дата обращения: 30.08.2022). — Режим доступа: для авторизир. пользователей