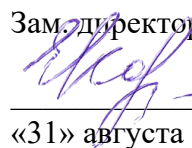




Министерство образования Иркутской области
ГБПОУИО «Иркутский авиационный техникум»

Утверждаю

Зам. директора по УР

 Коробкова Е.А.

«31» августа 2022 г.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
на 2022 - 2023 учебный год

Специальности	09.02.07 Информационные системы и программирование		
Наименование	МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа		
Курс и группа	2 курс ВЕБ-21-2		
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
Раздел 1. Цвет и свет в дизайне				
Тема 1.1. Компьютерная графика				
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
Тема 1.2. Векторная графика				
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 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	
Тема 1.3. Растровая графика				
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
Тема 1.4. Трехмерная графика				
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	
Раздел 2. Промежуточная аттестация				
Тема 2.1. Промежуточная аттестация				
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