



Министерство образования Иркутской области  
ГБПОУИО «Иркутский авиационный техникум»

Утверждаю  
Заместителя 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-21-3	
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 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:рaster, 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
100-1	теория	NURBS -поверхности.	2	Читать конспект
102-1	теория	Типы источников света.	2	
104-1	теория	Основы построения сцен.	2	
106-1 07	теория	Основы компьютерной анимации, рендеринг.	2	Выучить определение анимация, мультимедиа, интерфейс
108-1 09	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	
113-1 14	практическое занятие	Создание и редактирование трехмерных объектов.	2	
115-1 16	практическое занятие	Создание и редактирование трехмерных объектов.	2	
117-1 18	практическое занятие	Создание и редактирование трехмерных объектов.	2	
119-1 20	практическое занятие	Создание и редактирование трехмерных объектов.	2	
121-1 22	практическое занятие	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	2	
123-1 24	практическое занятие	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	2	
125-1 26	практическое занятие	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	2	
127-1 28	практическое занятие	Создание сложных трехмерных сцен.	2	
129-1 30	практическое занятие	Создание сложных трехмерных сцен.	2	
131-1 32	консультация	Подготовка к промежуточной аттестации.	2	
133-1 34	консультация	Подготовка к промежуточной аттестации.	2	
135-1 36	консультация	Подготовка к промежуточной аттестации.	2	

**Раздел 2. Промежуточная аттестация**

**Тема 2.1. Промежуточная аттестация**

137-1		Промежуточная аттестация	6	
42		Всего:	142	

**ИСТОЧНИКИ**

1. [основная] Лабораторный практикум соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта Высшего образования, предъявляемым к уровню подготовки специалистов и бакалавров. Методическое пособие предназначено для практического освоения материала учебной дисциплины «Мультимедиа технологии» в соответствии с учебными планами направлений подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии», 11.03.02 «Инфокоммуникационные технологии и системы связи», 11.03.01 «Радиотехника», 43.03.01

«Сервис», уровень – бакалавриат. Рекомендовано к использованию НМС ТИС (филиал) ДГТУ.

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. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 1380 с. — ISBN 978-5-4488-1004-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/139757.html> (дата обращения: 25.04.2025). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

4. [основная] Учебное пособие предназначено для тех, кто изучает компьютерную графику и желает освоить программу CorelDRAW. В издании представлены упражнения и необходимый для их выполнения теоретический материал. Изложение идет в такой последовательности, что человек, впервые сталкивающийся с программой CorelDRAW, сможет самостоятельно изучить ее работу, на примерах разобрать использование тех или иных инструментов и закрепить полученные навыки, выполнив упражнения. Упражнения содержат варианты реальных логотипов, знаков и иллюстраций.