



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-21-3   |  |     |
| 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<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 |  |

## 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.