

Раздел №2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

Календарный учебный график

Год обучения:

Группа:

№ п/п	Дата	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.		Беседа, практическое занятие	1	GIMP. Понятие растровой и векторной графики. Основные понятия и термины компьютерной графики. Области применения растровой и векторной графики. Интерфейс программы GIMP.	Практическая работа
2.		Практическое занятие	1	GIMP. Настройка инструментов.	Практическая работа
3.		Практическое занятие	1	GIMP. Форматы файлов, используемые для хранения изображений.	Практическая работа
4.		Практическое занятие	1	GIMP. Инструменты и способы трансформации. Масштаб. Вращение. Искривление. Перспектива. Зеркало.	Практическая работа
5.		Практическое занятие	1	GIMP. Инструменты рисования и ретуши.	Практическая работа
6.		Практическое занятие	1	GIMP. Инструменты и способы выделения. Быстрая маска.	Практическая работа
7.		Практическое занятие	1	GIMP. Работа со слоями.	Практическая работа
8.		Практическое занятие	1	GIMP. Кадрирование изображений. Приемы фотомонтажа.	Практическая работа
9.		Практическое занятие	1	GIMP. Приемы фотомонтажа. Послойная маска	Практическая работа
10.		Практическое занятие	1	GIMP. Приемы GIF-анимации.	Практическая работа
11.		Практическое занятие	1	GIMP. Цветокоррекция изображений. Цветовой баланс. Тонирование.	Практическая работа
12.		Практическое занятие	1	GIMP. Яркость. Контраст. Использование фильтров для создания спецэффектов. Экспорт и импорт изображений.	Практическая работа Творческий проект
13.		Практическое занятие	1	Inkscape. Интерфейс программы Настройка инструментов. Масштабирование и просмотр документа. Создание базовых фигур. Операции трансформации объектов: масштабирование, поворот, отражение.	Практическая работа
14.		Практическое занятие	1	Inkscape. Заливка и обводка объектов.	Практическая работа
15.		Практическое занятие	1	Inkscape. Выделение, перемещение, копирование объектов. Упорядочивание	Практическая работа

				объектов.	
16.		Практическое занятие	1	Inkscape. Команды группирования, выравнивания и распределения объектов.	Практическая работа
17.		Практическое занятие	1	Inkscape. Операции трансформации объектов: масштабирование, поворот.	Практическая работа
18.		Практическое занятие	1	Inkscape. Создание узоров с помощью клонов.	Практическая работа
19.			1	Inkscape. Логические операции над объектами. Создание и редактирование контуров.	Практическая работа
20.		Творческая мастерская	1	Inkscape. Работа с текстом. Тест №1	Тематическая выставка
21.		Практическое занятие	1	SketchUp. Основные понятия 3d графики. Интерфейс программы SketchUp.	Практическая работа
22.		Практическое занятие	1	SketchUp. Понятия: проекция, камера.	Практическая работа
23.		Практическое занятие	1	SketchUp. Понятия: тело, поверхность, кривая, полигон.	Практическая работа
24.		Практическое занятие	1	SketchUp. Базовые инструменты создания объектов.	Практическая работа
25.		Практическое занятие	1	SketchUp. Базовые инструменты создания объектов.	Практическая работа
26.		Практическое занятие	1	SketchUp. Инструменты и опции модификаций.	Практическая работа
27.		Творческая мастерская	1	SketchUp. Инструменты и опции модификаций.	Практическая работа
28.		Творческая мастерская	1	SketchUp. Материалы и текстурирование.	Творческая работа
29.		Практическое занятие	1	Anime Studio Pro. Понятие компьютерной анимации и мультипликации. Понятие многослойной двумерной анимации. Анимационный ряд.	Практическая работа
30.		Практическое занятие	1	Anime Studio Pro. Создание и редактирование форм.	Практическая работа
31.		Практическое занятие	1	Anime Studio Pro. Кадр. Ключевые и промежуточные кадры. Композиция кадра. Методы создания анимации.	Практическая работа
32.		Практическое занятие	1	Anime Studio Pro. Покадровая анимация и работа с временной шкалой.	Практическая работа
33.		Практическое занятие	1	Anime Studio Pro. Работа со слоями: векторные, растровые, аудио, слои-переключатели.	Практическая работа
34.		Практическое занятие	1	Anime Studio Pro. Работа с костями и сборка персонажа.	Практическая работа
35.		Практическое занятие	1	Anime Studio Pro. Анимация изображения с помощью костей.	Практическая работа
36.		Практическое занятие	1	Anime Studio Pro. Использование свойств физики для анимации объектов.	Практическая работа
37.		Творческая	1	Anime Studio Pro. Использование масок.	Практическая

		мастерская			работа
38.		Творческая мастерская	1	Anime Studio Pro. Анимация камеры.Экспорт анимации.	Творческий проект
39.		Практическое занятие	1	VSDC. Интерфейс программы. Понятие видеоряда.	Практическая работа
40.		Практическое занятие	1	VSDC. Нелинейный монтаж видео.	Практическая работа
41.		Практическое занятие	1	VSDC. Разбиение, удаление и объединение видеофрагментов	Практическая работа
42.		Практическое занятие	1	VSDC. . Переходы и видеоэффекты.	Практическая работа
43.		Практическое занятие	1	VSDC. Удаление заднего фона.	Практическая работа
44.		Практическое занятие	1	VSDC. Создание перемещающихся объектов на сцене.	Практическая работа
45.		Творческая мастерская	1	VSDC. Настройка плавного появления и исчезновения объектов.	Практическая работа
46.		Творческая мастерская	1	VSDC. Экспортирование проекта в стандартные видеоформаты.	Творческий проект
47.		Практическое занятие	1	LEGO NXT. Знакомство с конструктором, основными деталями и принципами крепления.	Практическая работа
48.		Практическое занятие	1	LEGO NXT. Создание простейших механизмов, описание их назначения и принципов работы.	Практическая работа
49.		Практическое занятие	1	LEGO NXT. Создание простейших механизмов, описание их назначения и принципов работы.	Практическая работа
50.		Практическое занятие	1	LEGO NXT. Создание простейших механизмов, описание их назначения и принципов работы.	Практическая работа
51.		Практическое занятие	1	LEGO NXT. Создание простейших механизмов, описание их назначения и принципов работы.	Практическая работа
52.		Практическое занятие	1	LEGO NXT. Программирование моторов при помощи блока Move.	Практическая работа
53.		Практическое занятие	1	LEGO NXT. Программирование моторов при помощи блока Move.	Практическая работа
54.		Практическое занятие	1	LEGO NXT. Программирование моторов при помощи блока Move.	Практическая работа
55.		Практическое занятие	1	LEGO NXT. Программирование моторов при помощи блока Move.	Практическая работа
56.		Практическое занятие	1	LEGO NXT. Простейшие виды циклов.	Практическая работа
57.		Творческая мастерская	1	LEGO NXT. Блок Loop.	Практическая работа
58.		Творческая	1	LEGO NXT. Циклы со счетчиками.	Фестиваль

		мастерская			
59.		Беседа, практическая работа	1	Total Commander. Понятие файлового менеджера и его назначение. Интерфейс программы Total Commander. Навигация по файловой структуре.	Практическая работа
60.		Практическая работа	1	Total Commander. Операции создания папок, копирования, перемещения, переименования и удаления и их клавиатурные эквиваленты. Сортировка объектов. Работа с архивами.	Самостоятельная работа Тест
			60		

Условия реализации программы

Для реализации данной программы требуется одно рабочее место преподавателя и 4-10 рабочих мест учащихся, снабженных стандартным комплектом: системный блок, монитор, устройства ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь), привод для чтения и записи компакт-дисков, аудио/видео входы/выходы. При этом основная конфигурация компьютера должна обеспечивать пользователю возможность работы с мультимедийным контентом: воспроизведение видеоизображений, качественный стереозвук в наушниках, речевой ввод с микрофона. Компьютеры должны быть соединены локальной сетью и иметь выход в Интернет.

Компьютерное оборудование может быть представлено как в стационарном исполнении, так и в виде переносных компьютеров.

Кабинет для занятий комплектуется следующим периферийным оборудованием:

- принтер цветной (формат А4);
- устройства для ввода визуальной информации (сканер, цифровой фотоаппарат, web-камера, микрофон);
- акустические колонки в составе рабочего места преподавателя и комплект наушников для рабочих мест учащихся;
- презентационное оборудование (мультимедийный проектор и экран).

Для освоения основного содержания программы необходимо наличие следующего программного обеспечения:

- операционная система Windows;