



РЕПУБЛИКА БЪЛГАРИЯ
Министър на образованието и науката

ЗАПОВЕД

№ РД 09-536/29.04 2015

На основание чл. 25, ал. 4 от Закона за администрацията, във връзка с чл. 13, ал. 1 от Закона за професионалното образование и обучение, чл. 102, ал. 2 от Правилника за прилагане на Закона за народната просвета и чл. 17, ал. 2 от Наредба № 6 от 28.05.2001 г. за разпределение на учебното време за достигане на общообразователния минимум по класове, етапи и степени на образование, при спазване на изискванията на чл. 66, ал. 1 и 2 от Административнопроцесуалния кодекс и във връзка с осигуряване на обучението по учебния предмет

УТВЪРЖДАВАМ

Учебна програма за задължителна професионална подготовка по учебен предмет **компютърна графика (теория)** за IX, X, XI, XII по професия код **214010 „Дизайнер“**, специалност код **2140112 „Рекламна графика“** от професионално направление код **214 „Дизайн“**.

Учебната програма влиза в сила от учебната 2015/2016 година.

Контрол по изпълнение на заповедта възлагам на Вана Кастрева – заместник-министър.



ПРОФ. ТОДОР ТАНЕВ

Министър на образованието и науката

Зам.-министър	<i>Вана Кастрева</i>
Заповед №	<i>РД 09-1296/22.08.2014</i>

МИНИСТЕРСТВО НА ОБРАЗОВАНИЕТО И НАУКАТА

УЧЕБНА ПРОГРАМА

за задължителна професионална подготовка

по

КОМПЮТЪРНА ГРАФИКА

(теория)

за IX, X, XI, XII клас

Утвърдена със Заповед № РД 09-536/29.04 2015 г.

ПРОФЕСИОНАЛНО НАПРАВЛЕНИЕ:

код 214

„ДИЗАЙН“

ПРОФЕСИЯ:

код 214010

„ДИЗАЙНЕР“

СПЕЦИАЛНОСТ:

код 2140112

„РЕКЛАМНА ГРАФИКА“

София, 2015 година

I. ОБЩО ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА

Учебната програма е предназначена за професията „Дизайнер“, специалност „Рекламна графика“ от професионално направление „Дизайн“ от Списъка на професиите за професионално образование и обучение по чл. 6 от Закона за професионално обучение и образование, за която по учебния план се изучава учебният предмет **компютърна графика - теория**.

В учебната програма е включен материал, с овладяването на който се цели учениците да бъдат подготвени професионално с приложния компютърен софтуер, специализиран за изработка на рекламни материали.

По предмета компютърна графика ученикът се учи да обработва изображения и фотографии чрез разнообразни техники и методи, заложи в компютърните програми за растерна обработка, да бораи със спецификата на цветоите режими, да съчетава изображения и форми. Да използва векторната графика за създаване на обекти, шрифтове, илюстрации, както и за страниране и предпечатна подготовка. Освен това в най-горния курс на обучението ученикът ще има възможност да усвои основните познания за създаването на дизайн на уебстраница.

Учебното съдържание е структурирано в раздели и теми, представени във вид на лекции, презентации, практически упражнения и самостоятелни задачи.

Обучението по предмета се извършва в тясна връзка с учебните предмети рисуване, живопис, рекламна графика, шрифт, графичен дизайн, графични техники, перспектива, информационни технологии и др.

II. ЦЕЛИ НА ОБУЧЕНИЕТО

Обучението по предмета има за цел учениците да придобият професионални знания за видовете компютърни програми, специализирани в сферата на графичния дизайн, и тяхното оптимално овладяване. Да изградят логическо мислене при ползването на основните функции на графичните програми и съчетаването им за подобри резултати. Да могат да разпознават и проследяват начините за изработване на готов рекламен продукт. Да определят конкретната програма, най-удачна за изработка на поставена задача, както и да съчетават различни програми за изработка на един проект.

Постигането на тези цели се осъществява чрез развиването на следните качества във всеки ученик: внимание, постоянство, разсъждаване, наблюдателност, любознателност, търпение и упоритост. По този начин учениците ще успяват да боравят с техническите параметри на програмните продукти и успешно да реализират поставените проекти.

За усвояването на тези знания и умения обучението изисква провеждането на часовете да става в специални компютърни кабинети, оборудвани с компютри, специално подготвени за работа със софтуер за графичен дизайн (високи параметри, големи екрани с висока резолюция, удобни мишки и др.). Освен това в кабинета трябва да има: мултимедиен проектор, екран, скенери, принтери, таблети, необходимите софтуерни програми.

III. РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА УЧЕБНОТО ВРЕМЕ

IX клас

I учебен срок – 18 учебни седмици x 1 учебен час = 18 учебни часа

II учебен срок – 18 учебни седмици x 1 учебен час = 18 учебни часа

Всичко: 36 учебни часа

X клас

I учебен срок – 18 учебни седмици x 1 учебен час = 18 учебни часа

II учебен срок – 18 учебни седмици x 1 учебен час = 18 учебни часа

Всичко: 36 учебни часа

XI клас

I учебен срок – 18 учебни седмици x 1 учебен час = 18 учебни часа

II учебен срок – 18 учебни седмици x 1 учебен час = 18 учебни часа

Всичко: 36 учебни часа

XII клас

I учебен срок – 18 учебни седмици x 2 учебни часа = 36 учебни часа

II учебен срок – 13 учебни седмици x 2 учебни часа = 26 учебни часа

Всичко: 62 учебни часа

IV. УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

Учебното съдържание е структурирано в раздели и теми. За всеки раздел са записани общият брой часове и примерните теми (съгласно таблици 1, 2, 3 и 4). Учителят конкретизира броя на учебните часове за всяка тема, в съответствие с посочените за раздела. За постигането на целите на обучението учебните часове се разделят на: за нови знания, упражнения, преговори и самостоятелни задачи за оценка,

Таблица 1- IX клас

№ по ред	НАИМЕНОВАНИЕ НА РАЗДЕЛИТЕ	Брой учебни часове
I	Раздел 1: Основни познания за компютърната графика	8
II	Раздел 2: Обработка и манипулация на растерно изображение	28

Таблица 2 – X клас

№ по ред	НАИМЕНОВАНИЕ НА РАЗДЕЛИТЕ	Брой учебни часове
I	Преговор	2
II	Раздел 1: Работа със слоеве	16
III	Раздел 2: Векторна графика- запознаване с програмата Corel Draw	18

Таблица 3 – XI клас

№ по ред	НАИМЕНОВАНИЕ НА РАЗДЕЛИТЕ	Брой учебни часове
I	Преговор	2
II	Раздел 1: Векторна графика	16
III	Раздел 2: Предпечатна подготовка. Издаване в PDF файл	6
IV	Раздел 3: Запознаване с възможностите на програмата Adobe Illustrator CS5	12

Таблица 4 – XII клас

№ по ред	НАИМЕНОВАНИЕ НА РАЗДЕЛИТЕ	Брой учебни часове
I	Преговор на възможностите на Adobe Illustrator CS5	10
II	Разучаване на непознат софтуер – Adobe InDesign	26
III	Работа с 3D изображения в Adobe Photoshop	26

IX клас

Раздел 1. Основни познания за компютърната графика – 8 учебни часа

Тема 1. Видове графика и програми.

Тема 2. Резолуция и цветови режими.

Тема 3. Графични файлови формати.

Раздел 2. Обработка и манипулация на растерно изображение - 28 учебни часа
(програмен продукт Adobe Photoshop CS3)

Тема 1. Основни функции за корекция на фотографии чрез инструменти.

Тема 2. Обработка на сканирано изображение.

Тема 3. Селекции.

Тема 4. Филтри.

Тема 5. Трансформации.

Тема 6. Самостоятелна задача.

X клас

Преговор – 2 учебни часа

Раздел 1. Работа със слоеве – 16 учебни часа

(програмен продукт Adobe Photoshop CS3)

Тема 1. Слоеви и работа с тях. Видове слоеви. Маски.

Тема 2. Режими на смесване и стилове на слоя.

Тема 3. Корекционни слоеви

Тема 4. Слоеви тип „умен обект“. Филтрираща маска.

Тема 5. Маски и канали. Бърза маска.

Тема 6. Векторни изрезки и векторни маски.

Тема 7. Самостоятелен проект.

Раздел 2. Векторна графика – 18 учебни часа

(програмен продукт Corel Draw 12)

Тема 1. Основни понятия на векторната графика.

Тема 2. Създаване на векторен обект – очертаване и рисуване. Работа с линии и възли. Запълване.

Тема 3. Прилагане на векторна четка.

Тема 4. Градиенти и градиентни мрежи.

Тема 5. Маскиране и преливане.

Тема 6. Работа с текст.

XI клас

Преговор – 2 учебни часа

Раздел 1. Векторна графика – 16 учебни часа

Тема 1. Подреждане, подравняване и групиране на обекти.

Тема 2. Обединяване и рязане на части от обект – създаване на сложни форми.

Тема 3. Векторно изкривяване на начертан обект.

Тема 4. Изкривяване на буква и текст – създаване на запазен знак.

Тема 5. Използване на обработени изображения за създаване на готов рекламен продукт – самостоятелна задача.

Тема 6. Експортиране в други файлови формати.

Раздел 2. Предпечатна подготовка. Издаване в PDF файл – 6 учебни часа

Тема 1. Експортиране от Corel Draw в PDF формат.

Тема 2. Отпечатване от Corel Draw в PDF файлове.

Раздел 3. Запознаване с възможностите на програмата Adobe Illustrator CS5 – 12 учебни часа

Тема 1. Запознаване с визията на програмата.

Тема 2. Менюта и инструменти.

Тема 3. Създаване на образи (геометрични фигури), обработка.

XII клас

Преговор на възможностите на Adobe Illustrator CS5 – 10 учебни часа

Тема 1. Преговор.

Тема 2. Работа с цветове и градиенти.

Тема 3. Текстобработка.

Тема 4. Самостоятелна работа с програмата.

Раздел 1. Разучаване на непознат софтуер – Adobe InDesign – 26 учебни часа

Тема 1. Запознаване с визията на програмата.

Тема 2. Инструменти, менюта и панели.

Тема 3. Работа с текст и текстови рамки.

Тема 4. Самостоятелна работа с програмата.

Раздел 2. Работа с 3D изображения в Adobe Photoshop – 26 учебни часа

Тема 1. Създаване на 3D фигура от слой.

Тема 2. Манипулиране на 3D обекти.

Тема 3. Осветление и текстура на 3D обекти.

Тема 4. Рисуване върху 3D обект.

Тема 5. Създаване на 3D текст.

Тема 6. Създаване на 3D пощенска картичка – самостоятелна задача.

V. ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

В края на обучението учениците трябва

да знаят:

- основните понятия в компютърната графика;
- изискванията за работа с компютри и периферни устройства;
- да разграничават видовете графичен и мултимедиен софтуер и неговото приложение в дадена област;

да могат:

- да прилагат компютърни технологии за създаване и обработване на изображения;
- да познават добре техническите термини на компютърните програми;
- да съчетават прецизно разнообразните графични програми и да използват максимално техните способности;
- да усвоят техническо мислене и логика при работата със специализиран софтуер за графичен дизайн;
- да възприемат бързо и ефективно новите версии на компютърните програми и използването на нови технологии за улесняване на работата;
- да експериментират чрез множеството технически функции на програмите;
- да владеят свободно оформлението на страници и компютърната предпечатна подготовка;
- да познават основните методи на уебанимацията и триизмерната графика.

VI. ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА

1. Adobe Photoshop CS5. Официален учебен курс. СофтПрес, 2011 г.
2. Смит, Дж., Смит, К. Photoshop CS3 for Dummies. Алекс-Софт 2009 г.
3. Corel Draw в лесни стъпки. СофтПрес, 2002 г.
4. Георгиев, Д. Ръководство по компютърно обучение. Макрос, 2001 г.
5. Adobe Illustrator CS6 официален курс. Софт Прес, 2013 г.
6. Смит, Дж., Смит, К. Illustrator CS5 for Dummies. Алекс-Софт, 2012 г.
7. Смит, Дж., Смит, К. InDesign for Dummies. Алекс-Софт, 2011 г.

VII. АВТОРСКИ КОЛЕКТИВ

Марина Нанкова - СОУ „Св. Св. Кирил и Методий“, гр. Пловдив

Венета Маринова - СОУ „Св. Св. Кирил и Методий“, гр. Пловдив