



РЕПУБЛИКА БЪЛГАРИЯ  
Министър на образованието и науката

**ЗАПОВЕД**

**№ РД 09 – 49/08.01.2024 г.**

На основание чл. 13д, ал. 2, т. 1 от Закона за професионалното образование и обучение, при спазване изискванията на чл. 66, ал. 1 и 2 от Административнопроцесуалния кодекс и във връзка с осигуряването на обучението по учебен предмет

**УТВЪРЖДАВАМ**

Учебна програма за специфична професионална подготовка по учебен предмет **компютърна графика - учебна практика** за специалност **2150703 „Художествена тъкан“** от професия код **215070 „Художник – приложни изкуства“** от професионално направление код **215 „Приложни изкуства и занаяти“**.

**X**

---

ПРОФ. ГАЛИН ЦОКОВ  
Министерство на образованието и науката

**МИНИСТЕРСТВО НА ОБРАЗОВАНИЕТО И НАУКАТА**

**У Ч Е Б Н А П Р О Г Р А М А**

За специфична професионална подготовка

**ПО**

**УЧЕБЕН ПРЕДМЕТ**

**КОМПЮТЪРНА ГРАФИКА**

**УЧЕБНА ПРАКТИКА**

**УТВЪРДЕНА СЪС ЗАПОВЕД № РД 09 – 49/08.01.2024 г.**

**СПЕЦИАЛНОСТ:**

**код 2150703 „Художествена тъкан”**

**ПРОФЕСИЯ:**

**код 215070 „Художник – приложни изкуства”**

**ПРОФЕСИОНАЛНО НАПРАВЛЕНИЕ:**

**код 215 „Приложни изкуства и занаяти”**

**София, 2024 година**

## **I. ОБЩО ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА**

Учебната програма по учебния предмет **компютърна графика - учебна практика** е предназначена за специфична професионална подготовка по специалност код 2150703 „Художествена тъкан” от професия код 215070 „Художник – приложни изкуства”, професионално направление код 215 „Приложни изкуства и занаяти”.

Учебното съдържание в учебната програма е структурирано в раздели. Във всеки раздел са определени примерни теми. Учебният материал и темите се разпределят от учителя в началото на учебната година.

Обучението по предмета се извършва във взаимовръзка с учебните предмети от общообразователната и професионална подготовка.

Обучението по учебна практика компютърна графика създава умения на учениците за самостоятелна работа и работа в екип, активизира познавателните възможности, развива способност за анализиране на компютърни произведения, за овладяване на техническите средства на компютърните технологии, изгражда естетическо чувство и критерии при работа с готови програмни решения, развива способностите за самостоятелно ориентиране и работа в непозната програмна среда. Изгражда качества като: прецизност, комбинативност, оригиналност, съобразителност, умения за вземане на решения. Обучението по учебния предмет предразполага към изграждане на умения за изследване, критично мислене и решаване на проблеми, способства за по-пълноценното разгръщане на познавателния потенциал на учениците и за по-ефективно постигане на целите на обучението.

Придобиването на знания и умения налага обучението да се провежда в специален компютърен кабинет, оборудван с компютри, аудио-визуална техника, скенери, принтери, таблети, цифрови фотоапарати, цифрова камера, мултимедиен проектор, софтуерни програми. Приложният характер на учебния предмет изисква онагледяване с разнообразни материали и репродукции на художествени произведения, посещение на традиционни и мултимедийни изложби, виртуални библиотеки, сайтове и др.

## **II. ЦЕЛИ НА ОБУЧЕНИЕТО ПО УЧЕБНИЯ ПРЕДМЕТ**

В учебната програма е включено учебно съдържание, с овладяването на което се цели учениците да усвоят система от професионални знания за видовете компютърни програми, специализирани в сферата на графичния дизайн.

Учениците изграждат логическо мислене при използването на основните функции на

графичните програми, като ги съчетават за по-добри резултати при изработване на определен проект.

В процеса на обучение се цели да се формират различни индивидуални качества като внимание, наблюдателност, творчески поглед върху задачите.

В края на обучението учениците трябва да притежават умения за работа в екип и да развият чувство за колективност.

### III. УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

№ по ред	Типов учебен план	XI клас		XII клас	
		Брой учебни седмици	Общ брой часове	Брой учебни седмици	Общ брой часове
1.	Типов учебен план за професионално образование без интензивно и без разширено изучаване на чужд език.	36	72	29	58

#### 1. Препоръчителен брой на учебните часове:

№ по ред	НАИМЕНОВАНИЕ НА РАЗДЕЛИТЕ	БРОЙ УЧЕБНИ ЧАСОВЕ
	<b>XI клас</b>	
1.	Основни познания за компютърната графика. Видове изображения	6
2.	Векторна графика	32
3.	Растрна графика. Обработка и манипулация на растрно изображение	34
	<b>Общ брой учебни часове</b>	<b>72</b>
	<b>XII клас</b>	
1.	Векторна графика – работа с програмата Corel Draw	30
2.	Растрна графика – работа с програмата Adobe Photoshop	28
	<b>Общ брой учебни часове</b>	<b>58</b>

#### 2. Раздели и теми:

##### XI клас

#### Раздел 1. Основни познания за компютърната графика. Видове изображения

- 1.1. Видове компютърна графика. Векторни и растрни програми. Приложение.
- 1.2. Резолюция и цветови режими.
- 1.3. Работа с файлове и папки. Записване на файлове в графични формати.

#### Раздел 2. Векторна графика

- 2.1. Запознаване с програмата CorelDraw – изглед, инструменти, палитри.

- 2.2. Създаване и редактиране на векторни обекти. Рисуване на фигури.
- 2.3. Видове запълвания и очертания на обектите.
- 2.4. Подреждане, подравняване и групиране на обектите.
- 2.5. Самостоятелен проект – създаване на иконки/пиктограми.
- 2.6. Обединяване и рязане на части от обект – създаване на сложни форми.
- 2.7. Създаване и редактиране на текст. Артистичен и параграфен текст.
- 2.8. Преобразуване на буква и текст.
- 2.9. Самостоятелен проект – създаване на запазен знак.
- 2.10. Вмъкване на растерно изображение
- 2.11. Самостоятелен проект – създаване визитна картичка.

### **Раздел 3. Растерна графика. Обработка и манипулация на растерно изображение**

- 3.1. Запознаване с програмата AdobePhotoshop – изглед, инструменти, палитри.
- 3.2. Принципи на обработка и манипулация на изображенията.
- 3.3. Селекции.
- 3.4. Използване на инструменти за рисуване, специални палитри и филтри.
- 3.5. Работа с текст.
- 3.6. Самостоятелен проект – създаване на ново изображение.

## **XII клас**

### **Раздел 1. Векторна графика – работа с програмата Corel Draw**

- 1.1. Основни познания за векторната графика – преговор
- 1.2. Създаване на векторен обект – очертаване и рисуване. Работа с линии и възли. Запълване.
- 1.3. Самостоятелен проект – пресъздаване на векторна графика от растерно изображение.
- 1.4. Ефекти, филтри и текстури
- 1.5. Самостоятелен проект – създаване на изображение от текстури.
- 1.6. Съхраняване и изнасяне на файлове. Записване на проекта в различни файлови формати.
- 1.7. Самостоятелен проект – създаване на двустранна брошура, съдържаща текст, векторни и растерни изображения за предпечатна подготовка.

### **Раздел 2. Растерна графика – работа с програмата Adobe Photoshop**

- 2.1. Настройка на цветовете, нюансите и осветеността на изображенията.
- 2.2. Работа със слоеве.

- 2.3. Обработване на снимка, в която част от изображението да бъде изрязана и заместена с друго изображение.
- 2.4. Работа с клипинг маски.
- 2.5. Самостоятелен проект – създаване на компютърен колаж.
- 2.6. Инструменти за ретуширане.
- 2.7. Възстановяване на снимка. Ретуширане.
- 2.8. Записване на проекта в различни файлови формати.
- 2.9. Обобщение.

#### **IV. ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ УЧЕНЕТО – ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ И КОМПЕТЕНТНОСТИ**

В края на обучението учениците трябва да притежават следните знания, умения и компетентности:

##### **Знания за:**

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

##### **Умения да:**

- прилагат компютърни технологии за създаване и обработване на изображения;
- съчетават прецизно разнообразните графични програми и да използват максимално техните способности;
- усвояват творческо мислене и логика при работа със специализиран софтуер за графичен дизайн;
- възприемат бързо и ефективно новите технологии;
- експериментират чрез множество технически функции на програмите;
- владеят свободно оформление на различни рекламни материали;
- прилагат различни графични техники в веб дизайна;
- експериментира с множеството технически функции на програмите.

##### **Компетентности да:**

- разработват технологична документация;
- използват програмни продукти;
- работят самостоятелно и в екип;

- притежават логическо мислене;
- разбират своята роля, задължения и отговорности в организационната структура;
- проявяват стремеж към професионално усъвършенстване и кариерно развитие;
- притежават добри комуникативни умения;
- разработват технологична документация;
- използват програмни продукти;
- работят самостоятелно и в екип;
- притежават логическо мислене;
- разбират своята роля, задължения и отговорности в организационната структура;
- проявяват стремеж към професионално усъвършенстване и кариерно развитие;
- притежават добри комуникативни умения.

## **V. АВТОРСКИ ЕКИП**

1. инж. Ивелина Апостолова – ПГО „Недка Иван Лазарова“ – гр. Русе
2. Пламена Пинтева – ПГО „Недка Иван Лазарова“ – гр. Русе
3. Сюлбие Алиева – ПГО „Недка Иван Лазарова“ – гр. Русе