

ИКОНОМИЧЕСКИ УНИВЕРСИТЕТ - ВАРНА
ФАКУЛТЕТ „ИНФОРМАТИКА“
КАТЕДРА „ИНФОРМАТИКА“

УТВЪРЖДАВАМ:

Ректор:

(Проф. д-р Пл. Илиев)

У Ч Е Б Н А П Р О Г Р А М А

ПО ДИСЦИПЛИНАТА: „КОМПЮТЪРНА ГРАФИКА“;

ЗА СПЕЦ: „Информатика и компютърни науки“; ОКС „бакалавър“

КУРС НА ОБУЧЕНИЕ: 3; СЕМЕСТЪР: 6;

ОБЩА СТУДЕНТСКА ЗАЕТОСТ: 180 ч.; в т.ч. аудиторна 75 ч.

КРЕДИТИ: 6

РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА СТУДЕНТСКАТА ЗАЕТОСТ СЪГЛАСНО УЧЕБНИЯ ПЛАН

<i>ВИД УЧЕБНИ ЗАНЯТИЯ</i>	<i>ОБЩО(часове)</i>	<i>СЕДМИЧНА НАТОВАРЕНОСТ (часове)</i>
АУДИТОРНА ЗАЕТОСТ:		
Т. ч.		
• ЛЕКЦИИ	30	2
• УПРАЖНЕНИЯ (семинарни занятия/ лабораторни упражнения)	45	3
ИЗВЪНАУДИТОРНА ЗАЕТОСТ	105	-

Изготвили програмата:

1.
(доц. д-р Павел Петров)

2.
(гл. ас. д-р Стойчо Стоев)

Ръководител катедра:
„Информатика“ (проф. д-р Владимир Сълов)

I. АНОТАЦИЯ

Дисциплината “Компютърна графика“ има за задача да даде необходимите знания и умения в областта на визуализацията на бизнес данни, както и в областта на предпечатната подготовка на графическа продукция. Лекционният материал и лабораторните занятия имат за цел да формират следните знания, условия за разбиране и умения, както следва:

Знание и разбиране:

- да демонстрира задълбочени знания по съвременните програмни средства и технологии за предпечатната подготовка на графическа продукция;
- да прилага методи за анализ на динамична бизнес информация и нейното визуализиране;
- да оценява възможностите на различни програмни продукти за растерна и векторна компютърни графики.

Приложение на знанията и уменията:

- да проектира графическа бизнес продукция (плакати, брошури и др.);
- да взема оптимални решения при проектиране и създаване на графическа бизнес продукция;
- да познава национални и международни документи за публикуване на дигитално съдържание.

Способност за разширяване на знанията и формиране на нови умения:

- умения да работи в екип и координира своите задачи по създаване графическа бизнес продукция.
- да усъвършенства своите умения чрез непрекъснато обучение.
- да взема решения в стандартни и относително неопределени ситуации.

II. ТЕМАТИЧНО СЪДЪРЖАНИЕ

No . по ред	НАИМЕНОВАНИЕ НА ТЕМИТЕ И ПОДТЕМИТЕ	БРОЙ ЧАСОВЕ		
		Л	СЗ	ЛУ
1	Теория за цветовете. RGB, CMYK.	2		2
2	Растерна и векторна графика. 2D и 3D графика.	2		2
3	Работна площ на ПП Photoshop. Работа със слоеве.	2		4
4	Криви на Безие. Рисуване на графични обекти във Photoshop.	2		2
5	Векторна графика в ПП CorelDraw.	2		4
6	Работна площ на CorelDraw. Разработване на лого в CorelDraw.	2		2
7	Анимация във Photoshop. Разработване на рекламен банер.	2		4
8	Видове шрифтове и тяхното използване. Разработване на рекламна брошура.	2		4
9	Разработване на плакат по зададена тема, А3.	2		4
10	Теория за визуализацията на бизнес данни.	2		4
11	Визуализация на данни чрез Excel и Photoshop. Прогнозиране чрез Trendline.	2		2
12	Визуализация на данни чрез програмни продукти на Google.	4		5
13	Тримерни графически продукти на Google.	4		6
	Общо:	30		45

III. ФОРМИ НА КОНТРОЛ:

№. по ред	ВИД И ФОРМА НА КОНТРОЛА	Брой	ИАЗ ч.
1.	Семестриален (текущ) контрол		
1.1	Контролни работи	2	30
Общо за семестриален контрол:		2	30
2.	Сесиен (краен) контрол		
2.1.	Изпит - тест с отворени и затворени въпроси	1	15
2.2.	Курсов проект - Разработване на лого	1	10
2.3.	Курсов проект - Разработване на рекламна брошура	1	10
2.4.	Курсов проект - Разработване на анимиран банер	1	15
2.5.	Курсов проект - Разработване на плакат	1	10
2.6.	Курсов проект - Визуализиране на бизнес данни	1	15
Общо за сесиен контрол:		6	75
Общо за всички форми на контрол:		8	105

IV. ЛИТЕРАТУРА**ЗАДЪЛЖИТЕЛНА (ОСНОВНА) ЛИТЕРАТУРА:**

1. Adobe Photoshop Learning, <http://www.photoshop.com/learn>
2. Adobe Photoshop CS6. Официален курс на Adobe Systems, С., Алекс Софт, 2013
3. Гари Дейвид Боутън, CorelDRAW X7: Официалното ръководство, АлексСофт, 2013
4. Скот Келби. Как да направя това във Photoshop, АлексСофт, 2016

ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА (ДОПЪЛНИТЕЛНА) ЛИТЕРАТУРА:

1. Видео-уроци: <http://uroci.net/uroci/5/Adobe-Photoshop.html>
2. Jeffrey J. McConnell, Computer Graphics: Theory Into Practice, Jones & Bartlett, 2006
3. Shirley P., M. Ashikhmin, S. Marschner, Fundamentals of Computer Graphics, CRC Press, 2009
4. Corel Discovery Center, <http://learn.corel.com/>
5. Google SketchUp, <http://sketchup.google.com/>