

Минобрнауки России

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Оренбургский государственный университет имени В.А. Бондаренко»

Кафедра архитектуры

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**ДИСЦИПЛИНЫ**

*«Б1.Д.Б.32 Графические средства коммуникаций»*

Уровень высшего образования

**БАКАЛАВРИАТ**

Направление подготовки

*07.03.01 Архитектура*

(код и наименование направления подготовки)

*Архитектура*

(наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Квалификация

*Бакалавр*

Форма обучения

*Очная*

Год набора 2026

Рабочая программа дисциплины «Б1.Д.Б.32 Графические средства коммуникаций» рассмотрена и утверждена на заседании кафедры

Кафедра архитектуры

*наименование кафедры*

Протокол №14 от «16» Марта 2026

Заведующий кафедрой

Кафедра архитектуры

*наименование кафедры*

  
*подпись*

О.Г. Иконописцева

*расшифровка подписи*

Исполнители:

Старший преподаватель

*должность*

  
*подпись*

А.А.Токмаков

*расшифровка подписи*

*должность*

*подпись*

*расшифровка подписи*

СОГЛАСОВАНО:

Председатель методической комиссии по направлению подготовки

07.03.01 Архитектура

*код наименование*

  
*личная подпись*

*личная подпись*

О.Г. Иконописцева

*расшифровка подписи*


Заведующий отделом формирования фонда и научной обработки документов

  
*личная подпись*

С.А. Биктимирова

*расшифровка подписи*

Уполномоченный по качеству факультета

  
*личная подпись*

О.Н. Шевченко

*расшифровка подписи*

№ регистрации

## 1 Цели и задачи освоения дисциплины

**Цель (цели)** освоения дисциплины:

-освоение прикладных программ для создания архитектурной графики и графического изображения архитектурных объектов.

**Задачи:**

- освоение комплекса профессиональных средств подачи проекта.
- раскрытие творческого потенциала.
- формирование художественного вкуса и культуры графического способа передачи информации об архитектурной среде.
- развитие аналитического и пространственного мышления.

## 2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к базовой части блока Д «Дисциплины (модули)»

Пререквизиты дисциплины: *Б1.Д.В.13 Рисунок, Б1.Д.В.14 Живопись, Б2.П.Б.У.2 Художественная практика*

Постреквизиты дисциплины: *Б1.Д.В.1 Эстетика архитектуры и дизайна*

## 3 Требования к результатам обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих результатов обучения

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
ОПК-1 Способен представлять проектные решения с использованием традиционных и новейших технических средств изображения на должном уровне владения основами художественной культуры и объемно-пространственного мышления	ОПК-1-В-1 Умеет представлять архитектурно- дизайнерскую концепцию, участвовать в оформлении демонстрационного материала, в т.ч. презентаций и видео-материалов, выбирать и применять оптимальные приёмы и методы изображения архитектурной среды и включенных средовых объектов, использовать средства автоматизации проектирования, визуализации архитектурной среды и компьютерного моделирования ОПК-1-В-2 Применяет методы наглядного изображения и моделирования архитектурной среды и включенных средовых объектов, основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерного моделирования, вербальные, видео, знает особенности восприятия различных	<b>Знать:</b> принципы и приемы работы в программах компьютерной графики. Методики композиционного представления объемно-пространственного решения архитектурно-дизайнерского объекта, способы выявления и построения плоскостных и объемных проекций архитектурно-дизайнерского решения. <b>Уметь:</b> выбирать формы и методы изображения и моделирования архитектурной среды; использовать достижения мировой культуры в области пластических искусств; работать с компьютером, разбираться в основных терминах прикладных программ. Грамотно представить архитектурно-дизайнерский замысел, передавать идеи и проектные предложения. <b>Владеть:</b> основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации,

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
	форм представления архитектурно-дизайнерского проекта архитекторами, градостроителями, специалистами в области строительства, а также лицами, не владеющими профессиональной культурой	навыками работы с компьютером как средством управления информацией, способностью работать с традиционными и графическими носителями информации, с информацией в глобальных компьютерных сетях. ...

#### 4 Структура и содержание дисциплины

##### 4.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы (108 академических часов).

Вид работы	Трудоемкость, академических часов	
	7 семестр	всего
<b>Общая трудоёмкость</b>	<b>108</b>	<b>108</b>
<b>Контактная работа:</b>	<b>34,25</b>	<b>34,25</b>
Лабораторные работы (ЛР)	34	34
Промежуточная аттестация (зачет, экзамен)	0,25	0,25
<b>Самостоятельная работа:</b> - выполнение расчетно-графического задания (РГЗ); - самоподготовка; - подготовка к лабораторным занятиям;	<b>73,75</b>	<b>73,75</b>
<b>Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)</b>	<b>диф. зач.</b>	

Разделы дисциплины, изучаемые в 7 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Программный комплекс Corel Graphics Suite			17		
2	Программа Adobe Photoshop			17		
	<b>Итого:</b>	<b>108</b>		<b>34</b>	<b>74</b>	
	<b>Всего:</b>	<b>108</b>		<b>34</b>	<b>74</b>	

## 4.2 Содержание разделов дисциплины

### Раздел №1 Программный комплекс Corel Graphics Suite

Данный раздел содержит описание принципов работы с программами Corel Graphics Suite, особенности векторной и растровой графики, области применения. Знакомство с интерфейсом программы. Он включает в себя работу с линиями, заливками, простыми и сложными формами. Содержит практические примеры оформления курсовых работ.

### Раздел №2 Изучение программы Adobe Photoshop

Данный раздел содержит описание принципов работы в программе Adobe Photoshop, особенности работы с графическими изображениями. Знакомство с интерфейсом программы, основными инструментами. Особенности работы в обработке архитектурных рендеров. Содержит практические примеры оформления курсовой работы.

## 4.3 Лабораторные работы

№ ЛР	№ раздела	Наименование лабораторных работ	Кол-во часов
1	1	Вводные сведения. Запуск программы и ее интерфейс.	2
2		Инструментарий для создания формы объекта. Размещение объектов.	2
3-4		Векторные трансформации и фильтры, цветовые заливки, обводки, внешний облик, стили и эффекты.	4
5-6		Цветовые заливки, обводки, внешний облик, стили и эффекты. Градиентные и декоративные заливки.	4
7-8		Работа со слоями. Работа с текстом и шрифтом. Работа с пиксельными изображениями.	4
9		Информационная графика. Импортирование и экспортирование текста и изображений. Печать.	2
10		2	Вводные сведения. Настройка интерфейса и рабочей области.
11	Текстуры, тени, цветокоррекция, работа с масками, создание антуража.		2
12	Последовательность шагов при обработке. Рендер элементы. День в ночь. Замена фона за окном. Эффекты камеры и грязь		2
13	Работа со слоями. Смарт-объекты.		2
14	Редактирование изображений. Автоматизация действий.		2
15	Композиция, обтягивание "болванки", текстуры в перспективе. Создание панелей, дочерчивание. Стыковка фрагментов коллажа. Искусственное освещение.		2
16	Генплан. Полный разбор текстур. Бесшовность. Тени на генпланах. Линии рельефа. Разнообразное окружение.		2
17	Добавление людей. Работа с плагинами. Работа с текстурами. Техники		2
		<b>Итого:</b>	<b>34</b>

## 5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

### 5.1 Основная литература

-Петровский, А. И. Adobe Photoshop 6.0: Трюки в дизайне изображений [Текст] / А. И. Петровский. - М. : Майор, 2001. - 176 с. - (Мой компьютер) - ISBN 5-901321-17-0. (10экз.ОГУ)

-Аксенов, Г. П. Введение в курс "Компьютерная графика". Шрифтовой плакат в программах "Adobe Photoshop" и "CorelDRAW" [Текст] : учеб. пособие для вузов / Г. П. Аксенов, С. Ш. Евтых; М-во образования Рос. Федерации, Гос. образоват. учреждение высш. проф. образования "Оренбург. гос. ун-т". - Оренбург : ГОУ ОГУ, 2004. - 127 с. : ил. (79экз.ОГУ)

### 5.2 Дополнительная литература

1. Шпаков, П. С. Основы компьютерной графики : учебное пособие / П. С. Шпаков, Ю. Л. Юнаков, М. В. Шпакова ; Сибирский федеральный университет. – Красноярск : Сибирский федеральный университет (СФУ), 2014. – 398 с. : табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=364588> (дата обращения: 04.04.2025). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7638-2838-2. – Текст : электронный.

2. Молочков, В. П. Работа в CorelDRAW Graphics Suite X7 : [16+] / В. П. Молочков. – 2-е изд., испр. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 285 с. : схем., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429071> (дата обращения: 04.04.2025). – Текст : электронный.

### 5.3 Периодические издания

1. **Gork Journal** - Архитектурная 3D-визуализация, рендеринг, интерактивные проекты.
2. **Creative Bloq** - Графический дизайн, CorelDRAW, Photoshop, 2D/3D-моделирование.
3. **INTERIOR+DESIGN** - Дизайн интерьеров, архитектурные тренды, 3D-визуализация.
4. **CorelDRAW Blog** - Инструменты CorelDRAW, векторная графика, уроки.
5. **ArchDaily** - Архитектурные проекты, 3D-моделирование, технологии.
6. **3D World Magazine** - 3D-графика, ПО для моделирования (3ds Max, Corona Render).
7. **Photoshop User Magazine** - Работа с Photoshop, AI-инструменты, цифровая живопись.

### 5.4 Интернет-ресурсы

- <http://cgpersia.com> - Сайт созданный для объединения CG художников, которым надо учиться, делиться и использовать новейшие программные компьютерные технологии.
- <https://3dpara.ru> - Блог посвященный 3D графике.
- <http://www.grafgip.ru> - Методические материалы по компьютерной графике.
- <http://www.cgsociety.org> - CGSociety поддерживает художников на всех уровнях, предлагая широкий спектр услуг для подключения, информирования, обучения и продвижения цифровых художников по всему миру.
- <http://www.3dmir.ru> – Вся компьютерная графика.
- <https://www.2dartistmag.com> – PDF журнал выпускаемый 2D художниками разных уровней
- <https://openedu.ru/course/ITMOUniversity/3DVIS/> - «Открытое образование», Каталог курсов, «Курс трехмерной визуализации»
- <https://www.coursera.org/learn/rastrovaya-grafika-adobe-photoshop> «Coursera», - «Растровая графика в Adobe photoshop»
- [cad.ifmo.ru](http://cad.ifmo.ru) - ресурс содержит информацию об авторизованном обучении и профессиональной сертификации компании Autodesk

## 5.5 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. <https://www.autodesk.com/products/3ds-max/free-trial> - 30 дневная версия
2. CorelDRAW Graphics Suite X7 - Контракт № 11/44-93.1.4/52 «25» февраля 2015 г.
3. Операционная система РЕД ОС
4. Пакет офисных приложений LibreOffice
5. Яндекс.Браузер - браузер, созданный компанией «Яндекс» на основе движка (бесплатная версия)  
Режим доступа: <https://browser.yandex.ru>
6. **Russian Science Citation Index (RSCI)** - [clarivate.ru](http://clarivate.ru)
7. **Scopus** – крупнейшая единая база данных, содержащая аннотации и информацию о цитируемости рецензируемой научной литературы. - [www.scopus.com](http://www.scopus.com)
8. **Web of Science** - Наукометрическая реферативная база данных журналов и конференций. [web-of-science.com](http://web-of-science.com)

## 6 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, семинарского типа, для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Аудитории оснащены комплектами ученической мебели, техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Для проведения лабораторных занятий используется лаборатория 170810, (компьютерный класс) оснащенный видеопроектором, локальной сетью, компьютерами.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой, подключенной к сети "Интернет", и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ОГУ.

*Каждый вид помещения может быть дополнен средствами обучения, реально используемыми при проведении учебных занятий соответствующего типа (например, - лабораторные стенды, макеты, имитационные модели, компьютерные тренажеры, симуляторы, муляжи, учебно-наглядные пособия, плакаты и т.п.)*