

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 11.06.2026 10:52:28
Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Бюджетное учреждение высшего образования
Ханты-Мансийского автономного округа-Югры
"Сургутский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УМР
Е.В. Коновалова

11 июня 2026 г., протокол УМС №5

Компьютерная анимация и мультимедиа

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Педагогики профессионального и дополнительного образования**
Учебный план б440301-ТехОбр-26-3.plx
44.03.01 ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ
Направление (профиль): Технологическое образование

Квалификация **Бакалавр**
Форма обучения **очная**
Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108
в том числе: Виды контроля в семестрах:
аудиторные занятия 48 контрольная работа 5 экзамен 5
самостоятельная работа 33
часов на контроль 27

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
	УП	РП		
Неделя	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	32	32	32	32
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48	48	48	48
Сам. работа	33	33	33	33
Часы на контроль	27	27	27	27
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

канд. пед. наук, ст. преподаватель, Мойсеенкова Маргарита Аликовна

Рабочая программа дисциплины

Компьютерная анимация и мультимедиа

разработана в соответствии с ФГОС:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 121)

составлена на основании учебного плана:

44.03.01 ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Направление (профиль): Технологическое образование

утвержденного учебно-методическим советом вуза от 11.06.2026 протокол № 5.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Педагогики профессионального и дополнительного образования

Зав. кафедрой Демчук А.В., канд. пед. наук

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

- | | |
|-----|--|
| 1.1 | Целью дисциплины является ознакомление студентов с основами создания интерактивной векторной анимации, использующейся при создании Web-сайтов и презентаций, воспитательных и духовно-нравственных сюжетов, учебных пособий. |
|-----|--|

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДВ.01
--------------------	------------

2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

- | | |
|-------|--|
| 2.1.1 | учебная практика проектно-технологическая практика |
|-------|--|

2.2 Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

- | | |
|-------|--|
| 2.2.1 | Выполнение, подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы |
| 2.2.2 | Производственная практика, преддипломная практика |

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**ПК-3.2: Владеет принципами и навыками работы в специализированных программах компьютерной графики****ПК-3.4: Владеет основами работы с текстовыми редакторами, электронными таблицами, электронной почтой и браузерами, мультимедийным оборудованием****В результате освоения дисциплины обучающийся должен****3.1 Знать:**

- | | |
|-------|---|
| 3.1.1 | основы интерфейса и структуры Blender; |
| 3.1.2 | базовые принципы 3D-моделирования; |
| 3.1.3 | принципы создания и настройки анимации; |
| 3.1.4 | основы визуализации и рендеринга анимации; |
| 3.1.5 | базовые правила организации и документирования анимационного проекта. |

3.2 Уметь:

- | | |
|-------|---|
| 3.2.1 | создавать и редактировать 3D-объекты; |
| 3.2.2 | анимировать объекты и персонажей; |
| 3.2.3 | настраивать сцену для рендеринга анимации; |
| 3.2.4 | обрабатывать и компоновать итоговый результат анимации; |
| 3.2.5 | организовывать и представлять анимационный проект. |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	Раздел 1. Компьютерная анимация в Blender»					
1.1	Интерфейс Blender и настройка рабочего пространства для анимации /Лек/	5	4	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2	
1.2	Интерфейс Blender и настройка рабочего пространства для анимации /Пр/	5	2	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2	
1.3	Интерфейс Blender и настройка рабочего пространства для анимации /Ср/	5	2	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2	
1.4	Основы анимации с ключевыми кадрами /Лек/	5	2	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2	

1.5	Основы анимации с ключевыми кадрами /Пр/	5	6	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2	
1.6	Основы анимации с ключевыми кадрами /Ср/	5	4	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2	
1.7	Модификаторы и настройка анимации /Лек/	5	6	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1 Л1.3Л2.1Л3.1 Э1 Э2	
1.8	Модификаторы и настройка анимации /Пр/	5	10	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1 Л1.3Л2.1Л3.1 Э1 Э2	
1.9	Модификаторы и настройка анимации /Ср/	5	12	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1 Л1.3Л2.1Л3.1 Э1 Э2	
1.10	Анимация камеры и освещение сцены /Лек/	5	2	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1Л2.1Л3.2 Э1 Э2	
1.11	Анимация камеры и освещение сцены /Пр/	5	6	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1Л2.1Л3.2 Э1 Э2	
1.12	Анимация камеры и освещение сцены /Ср/	5	6	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1Л2.1Л3.2 Э1 Э2	
1.13	Рендеринг и экспорт анимации /Лек/	5	2	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3.2 Э1 Э2	
1.14	Рендеринг и экспорт анимации /Пр/	5	8	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3.2 Э1 Э2	
1.15	Рендеринг и экспорт анимации /Ср/	5	9	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3.2 Э1 Э2	
1.16	Контрольная работа /Контр.раб./	5	0	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1Л2.1Л3.2 Э1 Э2	
1.17	Экзамен /Экзамен/	5	27	ПК-3.2 ПК-3.4	Л1.1Л2.1Л3.2 Э1 Э2	

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

5.1. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации

Представлены отдельным документом

5.2. Оценочные материалы для диагностического тестирования

Представлены отдельным документом

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
--	---------------------	----------	-------------------	----------

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л1.1	Штейнбах, О. Л.	Трёхмерная графика. Основы работы в Blender: учебное пособие	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2022, электронный ресурс	1
Л1.2	Шульга И. И.	Педагогическая анимация: учебник для вузов	Москва: Юрайт, 2026, электронный ресурс	1
Л1.3	Хохлов, П. В., Хохлова, В. Н.	Основы трёхмерного моделирования в программе Blender 3D: учебное пособие	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2022, электронный ресурс	1
6.1.2. Дополнительная литература				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л2.1	Суворов А. П.	Компьютерное моделирование в Blender 3D. Лабораторный практикум: учебное пособие для вузов	Санкт-Петербург: Лань, 2025, электронный ресурс	1
6.1.3. Методические разработки				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л3.1	Королева С. В.	3D-проектирование и анимация в дизайне. Ч. 1: учебно-методическое пособие	Тула: ТулГУ, 2023, электронный ресурс	1
Л3.2	Королева С. В.	3D-проектирование и анимация в дизайне. Ч. 2: учебно-методическое пособие	Тула: ТулГУ, 2024, электронный ресурс	1
6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"				
Э1	Blender - https://blender.softcr.net/			
Э2	Справочное руководство по Blender - https://docs.blender.org/manual/en/latest/?utm_medium=www-footer			
6.3.1 Перечень программного обеспечения				
6.3.1.1	Blender версии 4 и выше, пакет прикладных программ Microsoft Office.			
6.3.2 Перечень информационных справочных систем				
6.3.2.1	Информационно-правовой портал Гарант.ру www.garant.ru			
6.3.2.2	Справочно-правовая система Консультант Плюс www.consultant.ru			
7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)				
7.1	учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа (лабораторных занятий), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации. Оснащена: комплект специализированной учебной мебели, маркерная (меловая) доска, комплект переносного мультимедийного оборудования - компьютер, проектор, проекционный экран, компьютеры с возможностью выхода в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду			