

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 20.06.2025 12:18:12  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Базовые приемы анимации

Уровень образования	бакалавриат	
Направление	54.03.01	Дизайн
Направленность	Мультимедиа в промышленном дизайне	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года	
Форма обучения	очная	

Учебная дисциплина «Базовые приемы анимации» изучается в четвертом семестре.  
Курсовая работа/Курсовой проект не предусмотрены.

- 1.1. Форма промежуточной аттестации: экзамен
- 1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Базовые приемы анимации» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

#### 1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Базовые приемы анимации» являются:

- формирование навыков использования инструментов и методов художественной визуализации создаваемого объекта.
- изучение свойств графики в различных видах анимации,
- обучение работе с различными видами анимации,
- изучение свойств различных медиа и их влияние на качество и характер анимации,
- формирование аналитического и оценочного суждения относительно уже существующих образцов анимационной графики в определенном контексте с целью выработки осмысленного и технически обусловленного подхода к разработке графической составляющей современных анимационных медиа.

Результатом обучения по дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения дисциплины.

#### Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-3 Способен применять компьютерное моделирование, визуализацию, создавать мультимедийную презентацию продукта, в том числе с элементами анимации	ИД-ПК-3.1 Применение современных методов 2D и 3D-моделирования мультимедийного проекта
	ИД-ПК-3.2 Использование инструментов и методов художественной визуализации создаваемого объекта
	ИД-ПК-3.3

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	Создание и использование презентации в процессе реализации проекта для обсуждения выполненных этапов работ с участниками проекта

Общая трудоёмкость учебной дисциплины (модуля) по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	3	<b>з.е.</b>	96	<b>час.</b>
---------------------------	---	-------------	----	-------------