

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

ОТЗЫВ

руководителя на выпускную квалификационную работу
студента IV курса Ивановой Екатерины Владимировны

(фамилия, имя, отчество)

Руководитель ст. преподаватель Логдачева Елена Викторовна (должность, фамилия, имя, отчество)

Тема выпускной квалификационной работы «Анимационный фильм «Сонет» по мотивам произведений русского авангарда»

Содержание Работа посвящена созданию короткометражного анимационного фильма, который был создан по мотивам рассказа Даниила Хармса «Сонет» и полотен русских авангардистов.

Можно выделить следующие основные этапы работы: разработка сценария на основе имеющегося сюжета, создание стилистики фильма, раскадровка, освоение инструментов и методов работы для создания 3D моделей и анимации для трехмерного анимационного фильма. Это предусматривает моделирование и скульптинг персонажей и деталей интерьеров, текстурирование, риггинг, (подготовка персонажей к анимации), а также окончательный монтаж, обработку видео и наложение звука.

Для осуществления поставленных задач были рассмотрены и применены на практике решения и технологии, как специалистов профессиональных анимационных студий, так и авторов-экспериментаторов в области 3D графики. В процессе работы использовались редактор трехмерной графики Autodesk 3Ds Max 2017, ZBrush 4R7, Marvelous Designer 7 Enterprise, UVLayout v2, 3D Coat, xNormal 3.19.3, редактор обработки изображений Adobe Photoshop CC 2018, редактор обработки видео Adobe Premiere Pro CC 2018. Большое внимание было уделено цветовой гамме фильма и дизайну персонажей, вдохновленному супрематическими полотнами Казимира Малевича, а так же созданию уникальных текстур. Особый эффект производит анимация одной из переходных локаций фильма выполненная в технике 2D по мотивам картины Малевича, которая привносит динамику и элемент абсурда в происходящее. **Были выполнены:** Разработка дизайна и моделирование персонажей (скульптинг), текстурирование, ретопология, подготовка персонажей к анимации (риггинг и скининг), 2D анимация отдельных элементов локаций, создание интерьеров, создание источников света и камер, визуализация и монтаж, наложение звука. Все они, так же, как и соответствующие технологии и методики рассмотрены в теоретической части.

Практическая значимость Практическое значение имеет опыт применения комплекса современных мультимедийных технологий для создания 3D анимационного фильма.

Недостатки К недостаткам данной работы можно отнести некоторую недосказанность сюжета, но это, же можно приписать и к достоинствам фильма так как, открытая неоднозначная концовка была свойственна произведениям Даниила Хармса.

Оценка Работа Ивановой Екатерины Владимировны отвечает всем требованиям, предъявляемым к выпускным квалификационным работам, и заслуживает высокой оценки

Подпись _____

“24” мая 2018