

Рецензия
на выпускную квалификационную работу студентки бакалавриата
Шершневой Виктории Александровны
Кафедра информационных систем в искусстве и гуманитарных науках
Факультет искусств
СПбГУ
ООП «Прикладная информатика в области искусств и
гуманитарных наук»

(направление 230700 «Прикладная информатика»)

Тема работы:

«Создание моделей и анимации для анимационного фильма
“Щелкунчик”»

Выпускная квалификационная работа А.В. Шершневой посвящена использованию современных графических технологий для создания анимационных фильмов.

Текст работы содержит аннотацию, оглавление, глоссарий специальных терминов, введение, восемь глав, заключение и список использованных источников.

Первая глава посвящена описанию сюжета анимационного фильма. Автор работы создала свой, оригинальный сценарий по мотивам известного произведения Э.Т.А. Гофмана «Щелкунчик».

Вторая глава описывает процессы создания раскадровки (последовательности рисунков, служащей вспомогательным средством при создании фильмов, мультфильмов или рекламных роликов) и аниматика (анимированной раскадровки, позволяющей определить хронометраж всего фильма, его частей, эпизодов и сцен).

Третья глава посвящена разработке концепции персонажей, четвертая – окружающей среды.

В пятой главе описываются инструментальные средства для создания персонажей и объектов окружающей среды для 2D анимации.

В главах с шестой по восьмую речь идет об анимации – об ее истории, концепции современной компьютерной анимации, методики создания анимации.

В процессе работы над выпускной квалификационной работой ее автор освоила широкий ассортимент инструментов анимации и видеомонтажа, показала умение работать со звуком, использовала различные средства для создания двумерной анимации, в том числе:

- графические редакторы MediBang Paint Pro, Infinite Painter,
- приложение Rough Animator для создания компьютерной анимации
- приложение для обработки видео, видеомонтажа и добавления звука Adobe Photoshop CC.

Поставленная задача выполнена – в результате была создана серия анимированных персонажей и предметов окружения.

Планируется эти результаты в дальнейшем использовать как основу для создания анимационного фильма.

Замечание

В представленном тексте работы объемом 51 стр. вся 6-я глава “История развития анимации” (17 стр.), как оказалось, в точности скопирована из 3х источников на сайтах в Веб – это более 30% от общего объема текста. При этом в главе нет ссылок на заимствованные источники, что, по крайней мере, было необходимо сделать.

На самом деле, эту главу следовало представить в своем собственном изложении, либо заменить ее одним абзацем с соответствующей ссылкой на источники.

Выводы

Автор выпускной работы проявила способности к творчеству в области компьютерной графики и анимации, а также владение ассортиментом соответствующих инструментальных средств и технологий на достаточно высоком профессиональном уровне.

Считаю, что работа Шершневой Виктории Александровны удовлетворяет требованиям, предъявляемым к выпускным бакалаврским квалификационным работам по направлению 230700 «Прикладная информатика», выполняемым в рамках образовательной программы "Прикладная информатика в области и гуманитарных наук" и заслуживает оценки *«хорошо»*.

Рецензент

доцент кафедры «Инженерная графика и дизайн»
Санкт-Петербургского политехнического
университета Петра Великого
к.ф.-м.н.

А.Ю. Глебовский

