

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ ИСКУССТВ**

**Кафедра информационных систем в искусстве и гуманитарных науках**

**ООП «Прикладная информатика в области искусств и гуманитарных наук»  
(направление 230700)»**

**ОТЗЫВ РУКОВОДИТЕЛЯ НА ВЫПУСКНУЮ КВАЛИФИКАЦИОННУЮ РАБОТУ  
«Создание трехмерной графики для анимационного фильма «Нейл»»**

*студентки бакалавриата Гомжиной Татьяны Андреевны*

Цель выпускной квалификационной работы Гомжиной Татьяны Андреевны - создание компьютерных 3D моделей – персонажей, объектов окружения и пейзажей - для анимационного фильма «Нейл». Татьяной были созданы и текстурированы 3D модели персонажей – Остин, паук, а также дополнительные объекты окружающей среды. Была также выполнена анимация персонажей. Сцены были собраны, созданы камеры и источники света. После этого сцены были визуализированы и смонтированы, подобрано звуковое сопровождение. Результатом стал промо-ролик анимационного фильма «Нейл».

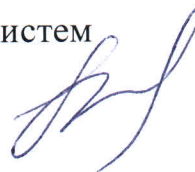
Работа велась Татьяной совместно с Коротких Алексеем, которым также были созданы ряд персонажей и предметов окружения, с последующей их анимацией и сборкой в сцены.

Для создания моделей были использованы приложения Autodesk Maya 2016, редакторы высокополигональной трехмерной графики и текстур Autodesk Mudbox 2016, и программы для создания разверток UVLayout и Unfold3D и монтажа видео Adobe Premiere CS6. 3 соответствующий инструментарий которых, использованный в проекте, описан в работе Татьяны.

Татьяна увлеченно работала над своей выпускной квалификационной работой, много экспериментировала, много времени уделяла работе над деталями. В результате большой проделанной работы ей удалось добиться результатов, которые, несомненно, подтверждают ее профессиональный уровень.

Портфолио, полученное в результате работы над выпускной квалификационной работой, позволит Татьяне занять свое место в динамично развивающемся мире современной анимации, индустрии компьютерных игр и других областей современной визуальной культуры.

Ст. преподаватель Кафедры информационных систем  
в искусстве и гуманитарных науках



Е.В. Логдачева