

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
Факультет искусств  
Кафедра информационных систем в искусстве и гуманитарных науках**

**ОТЗЫВ**

руководителя на выпускную квалификационную работу  
студента IV курса Булавиной Татьяны Николаевны

(фамилия, имя, отчество)

Руководитель \_\_\_\_\_ ст. преподаватель Логдачева Елена Викторовна

(должность, фамилия, имя, отчество)

Тема выпускной квалификационной работы

«Сказочные истории». Серия трехмерных персонажей для анимационного видеоролика»

*Содержание.* Содержанием данной работы является анализ и применение на практике принципов и современных технологий создания трехмерных моделей персонажей, подготовленных к дальнейшей анимации.

Были проделаны 3D скульптинг, моделирование и текстурирование серии трехмерных персонажей, подготовка данных моделей к анимации, визуализация. Серия состоит из следующих персонажей: Красная Шапочка, Волк, Дровосек, Нюхль, Домовой эльф Добби. В процессе работы использовались программы для работы с трехмерной графикой ZBrush 4R7, 3ds Max 2016, 3D-Coat DX64C, Marvelous Designer 3, Autodesk Maya 2017, xNormal 3.19, Substance Painter 2, Marmoset Toolbag 3, редактор обработки изображений Adobe Photoshop CS6. Особое внимание было уделено принципам и приемам ретопологии. В результате была создана серия высоко детализированных трехмерных персонажей, полностью подготовленных к последующей анимации. Было освоено, использовано в процессе работы и описано в теоретической части большое количество современных приложений для создания персонажей, а также проанализирован процесс создания персонажей для компьютерных игр и анимационных фильмов, который используется на профессиональных студиях. Из визуализированных изображений и видеозаписей анимации было смонтировано финальное презентационное видео в программе Adobe After Effects CS6.

*Практическая значимость.* Практическая значимость данной работы обосновывается в потребности быстрорастущих индустрий мультипликации и разработки игр в новых компетентных специалистах, владеющих такими теоретическими знаниями и практическими навыками.

*Недостатки.* К недостаткам можно отнести узкую специализацию, которую предпочла Татьяна (отсутствие авторской анимации), впрочем, это может быть отнесено и к достоинствам работы.

*Оценка.* Работа Булавиной Татьяны Николаевны отвечает всем требованиям, предъявляемым к выпускным квалификационным работам по направлению «Прикладная информатика» (в рамках основной образовательной программы подготовки бакалавров «Прикладная информатика в области искусств и гуманитарных наук»), и заслуживает высокой оценки.

Подпись \_\_\_\_\_ Е.В. Логдачева

“ 24 ” мая 2017 г.