

## **РЕЦЕНЗИЯ**

**На квалификационную работу бакалавра Эвояна Эрика Борисовича**

**На тему: «Разработка системы “цифровой аватар” на Unreal Engine 4»**

Квалификационная работа студента Эвояна Э. Б. посвящена разработке системы “цифровой аватар” на Unreal Engine 4.

В работе рассмотрено считывание мимики с лица человека и перенос её на 3D-модель персонажа MetaHuman в Unreal Engine. Описаны способы озвучки персонажа с помощью приложений Replica и xVASynth. Были анимированы персонажи и создан эпизод их диалога с использованием Lip sync и сгенерированы реплики. Персонажам была придана “сидячая поза”. Также в речи присутствует элемент эмоций: тон персонажа меняется, а мимика приобретает черты, которые соответствуют эмоции персонажа. Была сравнена производительность FPS в зависимости от качества 3D-модели персонажа.

Объем расчетно-пояснительной записки – \_\_ листов формата А1, графическая часть – \_\_ листов формата А1.

К достоинствам работы следует отнести практическую значимость достигнутого результата из-за отсутствия подобных решений для Unreal Engine как в Epic Games Store, так и в иных торговых площадках.

К замечаниям можно отнести пожелание более подробного описания классов разработанных систем.

Выполненная работа соответствует заявленной теме, а также требованиям, предъявляемым к дипломным работам, и заслуживает оценки «отлично», а ее автор – присуждения степени бакалавр по направлению «Информатика и вычислительная техника».

Эксперт центра ФГУП «НПО «Техномаш», к.т.н

\_\_\_\_\_ / Кондратенко А.Н. /