

Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická část*

Jméno a příjmení studenta	Kateřina Szerudová		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Vizuální efekty /ateliér Audiovizuální tvorba		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2020/2021
Název práce	Specifika tvorby VFX pro film a pro herní průmysl		
Oponent/ka práce	MgA. Martin Štěpánek		

KRITÉRIA HODNOCENÍ	Nedostatečné	Dostatečné	Uspokojující	Dobré	Velmi dobré	Výborné	Nedokázu posoudit
Naplnění tématu a rozsah práce				X			
Nastavení cílů a metod práce					X		
Úroveň teoretické části práce				X			
Úroveň analyticko-výzkumné části práce				X			
Splnění cíle práce				X			
Struktura a logika textu				X			
Kvalita zdrojů a práce s nimi v textu				X			
Inovativnost, kreativita a využitelnost			X				
Jazyková a formální úroveň práce, přílohy				X			
Konzultace studenta							X

Studentka Szerudová si vybrala pro svoji bakalářskou práci téma, které srovnává 2 rozdílné světy tvorby vizuálních efektů. Je to prostředí filmové a herní. Společným a základním jmenovatelem je vyprávění příběhu bez ohledu na žánr.

Bakalářská práce je správně rozdělena na 2 části VFX – SFX.

Studentka zevrubně rozebírá jednotlivé profese a specializace. Taktéž tomu je i u technologií. Zde nemohu nic vytknout. Pouze bych uvítal vysvětlení výrazů, resp. zkratk popsaných v jednotlivých kapitolách (LUT, CPU, GPU).

Důležitá věc mi ale v kapitole týkající se VFX a SFX u filmu chybí. Je to podrobné vysvětlení významu SFX. Speciální efekty jsou buď součástí natočené scény – reálného záběru s herci (výbuch, tekoucí voda, pára apod.) nebo to jsou samotné podklady (pára na černém pozadí, oheň,), které slouží výhradně pro VFX, ale natáčí je štáb.

Další velice důležitou kapitolou, která mi v práci chybí je propojení, resp. přenesení již natočeného záběru určeného pro dodělání VFX efekty do postprodukčního studia. Mám tím na mysli zaznamenání technických parametrů jednotlivého záběru (ohnisková vzdálenost objektivu, úhel snímání, clona, výška kamery) a charakteru scény (tzv. stříbrná, resp. šedivá koule, HDR snímání 360 scény). Toto jsou nezbytné podklady pro VFX oddělení.

U druhé části bakalářské práce týkající se herního průmyslu, opět oceňuji zevrubnou popisnost technologií a hierarchii profesí.

Bylo by ale lepší začít Game designerem, který celému projektu velí. Následně pak popisovat navazující profese.

Ještě zmíním kapitolu 4.1. obecné předpoklady VFX výtvarníka. Nemyslím si, že by měl splňovat alespoň některé ze zmiňovaných dovedností – měl by umět ideálně všechny.

V práci lze nalézt nepřesnosti v terminologiích - “ nemělo by se hýbat se stříhem “ správně je “schválený offline”, “ skript “ - “ scénář “. Jsou to ale drobnosti, které nemají výrazný vliv na kvalitu práce.

Celkově hodnotím práci jako zdařilou ve vysvětlení technických prostředků a technologií. Důležitá část – nezbytná pro propojení VFX a ostatních složek štábu v bakalářské práci chybí.

Otázky k obhajobě (výhrady, připomínky, náměty, atd):

Otázka ke kapitole 4.4 detaily efektů – jaký je rozdíl v ploše promítaného obrazu u hry, resp. filmu z hledu diváka (narážím na otázku proč je u filmu důležitý detail na rozdíl od hry).

Návrh klasifikace **C – dobře**

V Praze dne 18.8. 2021

.....
podpis oponenta / oponentky práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------