

Hodnocení oponenta diplomové práce – teoretická část*

Jméno a příjmení studenta	Ing. Jan Trubač		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Vizuální efekty /ateliér Audiovizuální tvorba		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2020/2021
Název práce	Využití procedurálních přístupu ke generování virtuálních prostředí pro VFX.		
Oponent práce	Prof. Ludovít Labík, ArtD.		

* *nehodící se prosím vymažte*

Pomocí X označte v tabulce hodnocení u každého z kritérií. V případě, že vám tabulka nevyhovuje, nemusíte ji využívat.

KRITÉRIA HODNOCENÍ	Nedostatečné	Dostatečné	Uspokojující	Dobré	Velmi dobré	Výborné	Nedokážu 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	

Tabulku s hodnocením doplňte o stručné vyjádření (max. 1200 znaků), které vystihne nejpodstatnější přínos práce, nebo její nedostatky.

Tvorba vizuálních efektů v školských podmínkách je sice na začátku ale odovzdaná teoretická bakalářská práce nesie známky profesionální zkušenosti a znalosti, což v daném štádiu začínající tvorby VFX v České republice je důležité. Procedurálně generovaná tvorba a všechny její blízké postupy vrátane 3D skenování, fotogrametrie, tvorba částicových efektů patří skutečně k tým najelementárnějším zásadne nevyhnutným znalostem tvůrce VFX. Tieto postupy sú logicky pospájané do uceleného textu, ktorý vhodným spôsobom sprevádza čitateľa súčasnou problematikou využitia SW, ich možností a úskalí. Práca sa dotýka najmodernejších dnes známych postupov vrátane využitia SW ako sú Houdini, Substance Designer ale predovšetkým Unreal Engine, ktorý pre využitie v kinematografii má veľkú budúcnosť.

Teoretickú diplomovú prácu navrhujem prijať.

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

1. Do akej miery si myslíte, že Blender ako open source bude môcť konkurovať Autodesk Maya v budúcnosti?
2. Ak by ste mal možnosť rozhodnúť o využití fotogrametrie ako výrobného procesu pri ideálnych svetelných podmienkach alebo 3D lidar skenovací proces pre film v českej produkcii v českom enviromentálnom Vami vybratom prostredí, pre ktorý proces by ste sa ako supervízor rozhodol a prečo?

Návrh klasifikace A - výborne

V Bratislave dňa 13.8.2021

.....
podpis vedoucí/ho práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se vymažte