

Hodnocení vedoucího diplomové práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	BcA.Jana Jelšicová		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Vizuální efekty / ateliér Audiovizuální tvorba		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2023/2024
Název práce	Digitálne sochárstvo a klasické modelovanie vo filmovom designe		
Vedoucí práce	Boris Masník, akad.mal.		

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		

Téma vztahu klasického sochařství ve srovnání se současnými digitálními postupy si pozornost rozhodně zaslouží a má úzký vztah k oboru vizuálních efektů. V současné době masivního nástupu umělé inteligence do mnoha oborů lidské činnosti, umělecké obory nevyjímaje, je reflexe původních zdrojů a metod umělecké tvorby důležitým zdrojem inspirace.

Úvodní kapitola, popisující vývoj sochařství od rokoka a nástupu „fenoménu malých figur“ je potřebným zdrojem informací a dobrým východiskem pro porovnání s technologií digitálního modelování. BcA. Jana Jelšicová pak v další kapitole plynule navazuje popisem modelování digitálního. Tak, jako u postupu klasického popisuje používané virtuální nástroje a software, který se při digitálním modelování používá. Kapitola o 3D scanu a 3D tisku popis technologií vhodně doplňuje. I pro čtenáře, který není odborníkem na 3D technologie je tento popis srozumitelný.

Oceňuji analytickou část práce, ve které vhodně zvolenými otázkami, které klade aktivním autorům, potvrzuje předpoklad, že i v současné digitální tvorbě je klasické sochařství nezbytným zdrojem inspirace, stejně jako fyzický kontakt tvůrce s reálným materiálem.

Na ukázkách z filmových projektů autorka v další kapitole dokumentuje vztah „volného sochařství“ a filmové tvorby. Kladně hodnotím závěrečnou anketu, která zjišťuje působení popisovaných technologií na diváka a potvrzuje, že i v současné době mají obě technologie své místo. Záleží na tvůrci, kterou technologii a v jaké míře využije, aby emočně oslovil předpokládanou cílovou skupinu diváků.

Závěr práce pak výsledek analýzy stručně, ale výstižně shrnuje.

Otázky k obhajobě:

- Který z uvedených postupů modelování je vám osobně bližší a proč? Na jaké limity při této tvorbě narážíte?
- V obrazové dokumentaci této práci uvádíte i výtvarný koncept „tvora“ pro váš plánovaný osobní projekt. Uvažoval jste o čistě digitálním zpracování nebo i o využití reálných prvků. Pokud ano, tak v jakých scénách a proč?

Návrh klasifikace**A – výborně**

V Praze dne28.5.2024.....

.....
podpis vedoucí/ho práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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