

Hodnocení vedoucí/ho bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Matěj Voch		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Vizuální efekty / ateliér Audiovizuální tvorba		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2021/2022
Název práce	Virtuální produkce jako efektivní nástroj nízkonákladového filmu		
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		

V úvodu své bakalářské práce Matěj Voch shrnuje ve stručném přehledu základní mezníky ve vývoji filmových technologií a působení technologického pokroku na filmovou tvorbu. Předznamenává zde také stručně obsah následujících kapitol své práce.

Teoretická část začíná popisem technologií, které umožňovaly spojení herecké akce s nezávisle natočeným pozadím, což je v podstatě cílem i virtuální produkce, která je hlavním tématem této bakalářské práce. Popis klasických technologií je po faktické stránce i z hlediska odborné terminologie správný a srozumitelný. Jedinou výhradu mám snad pouze k pojmenování klasických putujících masek v barevném filmu „klíčováním“. Tento termín by měl být spojován spíše s procesy elektronickými a digitálními, než s procesem filmovým.

Následující popis pojmu a konkrétního obsahu virtuální produkce je obsahově správný, jsou zmíněny odpovídající odkazy na související filmová díla. Diskutovat by se pouze dalo o tom, zda „čistou LED projekcí“ je možné nazývat virtuální produkcí, zda spíše nepatří do současného technologického řešení zadních projekcí (například natáčení pozadí za herecké scény v autě atp.). Stejně tak technologie Motion Capture podle mého názoru spíše patří do oblasti 3D animace, než do virtuální produkce, i když i v této souvislosti se používá. Jak však

autor sám v práci uvádí, současné digitální technologie smazávají rozdíl mezi preprodukcí, produkcí a postprodukcí a tak i kategorizace jednotlivých technologií se může měnit.

Významnější je však praktická část této bakalářské práce, realizovaná metodou výzkumu uměním. Záměr Matěje Vocha vytvořit krátký film pomocí technologií virtuální produkce jsem uvítal. Je to technologie, která výrazně ovlivní tvorbu vizuálních efektů v příštích letech a čím dříve se s ní budeme i na škole seznamovat, tím lépe. Popis použité technologie, definování vzniklých problémů a jejich příčin i reflexe na toto natáčení hodnotím velmi kladně. Vlastní výsledek tohoto natáčení – film „Vesmírný výtah“ – budu komentovat v posudku praktické části práce.

V každém případě hodnotím bakalářskou práci Matěje Vocha velmi kladně s přihlédnutím k odvaze se do takového projektu v omezených školních podmínkách pustit a úsilí, kterou tomuto projektu od zabezpečení potřebného hardware až po finalizaci díla věnoval

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

- Pustil byste se - po zkušenostech z realizace tohoto projektu - v dostupných školních podmínkách o další podobné dílo?
- Co by se, podle vašeho názoru mělo zabezpečit, aby bylo možné obdobné projekty i v rámci školy realizovat?

Kontrola plagiátorství byla negativní/pozitivní – systém našel shodu ___ %.

Návrh klasifikaceA – výborně

V Praze dne31.5.2022.....

.....
podpis vedoucí/ho práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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