

Hodnocení oponenta diplomové práce – teoretická část*

Jméno a příjmení studenta	BcA. Marcel Legindl		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	ateliér Audiovizuální tvorba/vizální efekty		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2016/2017
Název práce	Optimalizace postupů napojení produkce postprodukce VFX		
Oponent práce	Viktor Plch		

Pomocí X označte v tabulce hodnocení u každého z kritérií.

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

Celkově mi práce přišla logická, výstižná a popisná. Celý postup výroby vizuálních efektů je zde popsán bod po bodu a až na pár výjimek, ke kterým se vrátím níže, v zásadě tak jak je opravdu v praxi používán. Možná někdy trochu moc zjednodušeně, s ohledem na to že byla práce určena odbornému publiku.

Chtěl bych se zde zastavit u několika bodů a uvést na pravou míru některé informace:

1) Strana 14, Obrázek 1 – pipeline Vfx

Zde je znázorněn proces výroby vfx, který by fungoval v pouze v ideálním světě s ideálním klientem. A je to zároveň informace která mi na celé práci chybí nejvíce, a to že proces výroby bohužel nikdy není takto lineární. Jednotlivé fáze výroby se překrývají a musí nutně vznikat paralelně aby bylo možno reagovat na připomínky klientů a stíhat dané termíny. Paralelizace práce klade na optimalizaci a technickou část výroby mnohem větší nároky.

2) 2.3 Světlo + HDRI

V HDRI mapách nikdy neměníme kontrasty stínů a přepalů. Právě naopak zachovávají se rozsahy v takové škále aby co nejvíce odpovídaly realitě. Tmavé pixely by nikdy neměly být ořezány nulovou hodnotou a naopak světlé můžou jednoduše překročit hodnotu 1000.

Co se týče bílé referenční koule, používá se právě kvůli přepalům většinou šedá (šedá s hodnotou přibližně 0.227, která se při standardní náhledové LUTce 2.2 rovná 0.5 šedé)

3) 2.5 Správa materiálů a jmenné konvence

Velmi důležitá část *pipeliny*, která bývá absolutně automatická – všechna jména výstupů jsou generována počítačem. Celkově je popsán postup funkční a logický. S jedinou výjimkou a to jsou délky názvů souborů a cest k nim.

Obecně se jména projektů snaží držet na tří-znakové zkratce a i názvy jednotlivých záběrů se zkracují na minimum.

4) 3.1.5 Animace

Nejzažší čas pro dodání textur není těsně před animací, ale před finalizováním *lookdevelopmentu* charakteru. Animátor musí být schopen pracovat dávno předtím. Dokonce i rig se může v průběhu animačního procesu měnit v závislosti na připomínkách klienta.

5) 3.1.6 Simulace, tzv Technická animace

Této části procesu se většinou říká technická animace. (simulace je spojována s partikly, fluidními efekty atd...). Neřeší ji rigger, ale tech. animátor což je specializovaný obor. Často se pracuje v jiném programu než ve kterém byl rig vytvořen. (např. v MPC je to: rig = MAYA, techAnim = Houdini)

6) 3.1.8 a 3.1.9 Materiály a svícení

Ač se to nezdá je to jeden z nejtěžších oborů 3d. Je zde nutno spojit umělecké a technické sklony dohromady tak jako v žádném jiném oboru, zde se z vizuálně jednoduchých 3d objektů musí stát fotorealistické obrázky, které divák nerozezná od reality. Materiálové *presety* a světelné rigy jsou absolutní nutností, nicméně většinou slouží pouze jako výchozí body.

7) 5 – rozdíl softwaru

Obecně platí, že se ani tak neřeší ceny softwarů ale funkčnost, efektivita a možnost pracovat paralelně. Člověkohodiny dnes ve výsledku násobně převyšují cenu jakéhokoliv softwaru.

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

Návrh klasifikace A – výborně

V(e) Praze dne 27.5.2017

.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte