

Hodnocení vedoucí/ho bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Michaela Plisková		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Vizuální efekty / ateliér Audiovizuální tvorba		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2021/2022
Název práce	Porovnání vizuálních efektů ve filmech Jurský park a Jurský svět		
Vedoucí práce	Boris Masník, akad.mal.		

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				

Autorka práce Michaela Plisková si vybrala filmy „Jurský park“ a „Jurský svět“ jako objekty k porovnání a hledání souvislostí mezi technologickými možnostmi dané doby, výrobní náročností a působením výsledného díla na diváka. Zvláště v současné době inflace obrazových efektů a nástupu umělé inteligence do tvůrčí oblasti je toto téma více než poučné.

V úvodu práce stručně zdůvodňuje svůj výběr filmů, ale hlavně formou citátů uznávaných tvůrců naznačuje směr, kterým se ve své práci hodlá ubírat a předjímá tím předpokládaný výsledek analýzy. Po formální stránce by však této části (konkrétně stránka 11) prospělo jednotlivé výroky okomentovat a zasadit do obecnějších souvislostí.

Úvod teoretické části o hledání možných technologií a souboji klasických postupů s řešením digitálním je důležitý a pro dané období charakteristický. Použité technologie jsou srozumitelně popsány i zdůvodněny. Následující popis vývoje texturování 3D realistických objektů je však opět založen na hlavně sérii delších citátů bez potřebné shrnující reflexe autorky práce. Tento problém se následně objevuje i u popisu některých technologií „Jurského světa“. Odstavec o technologii motion capture si správně všimá nejen její funkce při

zjednodušení a optimalizaci „ruční animace“, ale také funkci „jednotící“, která je při rozdělení realizace mezi větší počet animátorů s různými osobními přístupy důležitá.

V praktické části pak Michaela Plisková popisuje nejen základní výhody pokročilých digitálních technologií, ale poukazuje i na možná rizika. Kromě běžně komentované problematiky nastavení parametrů povrchů organických objektů a jejich občasně „umělosti“ si všímá i otázky osvětlení 3D scén, která je důležitá nejen pro věrohodnost výsledku, ale často i pro optimalizaci výroby.

Následující porovnání počtu VFX záběrů v obou filmech naznačuje, že výrazné navýšení kvantity nemusí vždy znamenat adekvátní navýšení kvality.

Závěr práce pak uvedené informace shrnuje a upozorňuje na důležitý fakt, že ani kvalitní vizuální efekty samy o sobě nezaručují působivý výsledek. Podstatný je příběh a součinnost všech tvůrčích i technických složek filmového štábu.

Teoretická práce Michaely Pliskové není velká rozsahem, ale podle mého názoru i tak svůj účel splnila a zájemci o danou problematiku se v ní mohou dozvědět nejen fakta, ale také využít citované názory renomovaných odborníků jako podklad k zamyšlení nad současností i budoucností filmových triků.

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

- Objevila jste při hledání podkladů k vaší práci něco, co vás v souvislosti s tímto tématem překvapilo?
- Znáte nějaké další filmy a jejich novější verze, které provázely podobný osud?

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

Návrh klasifikace”C”

V Teplicích nad Bečvou..... dne29.5.2022.....

.....
podpis vedoucí/ho práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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