

Posudek oponenta 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		
Oponent/ka práce	Jindřich Kočí akad.arch.		

* *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	Nedokázu 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.

Ve velmi pěkně zpracovaném úvodu posluchačka popisuje svůj přístup k diplomové práci, kde popisuje svůj postup práce, ve kterém se zaměřila na porovnání a analýzu digitálního sochařství a klasického modelování ve filmovém designu. Zmiňuje probíhající vývoj tohoto designu od klasického zpracování reálných modelů až po ty nemodernější sochařské materiály až po supermoderní virtuální technologie. Jednotlivé techniky práce pak srovnává na základě osobních rozhovorů s dvěma osobnostmi, které pracují klasickou sochařskou technikou i virtuální technikou. Tento přístup velice kladně hodnotím.

Její teoretická část se na začátku zabírá historickým obdobím, ve kterém se objevuje fenomén „malých figur“, které začaly nahrazovat nemalou část monumentálního sochařství té doby.

Vše je doplněno obrazovou přílohou, které dokresluje text a názorně zobrazuje období „malých figur“. Zároveň pojednává o materiálech, které sochaři v tomto období používali. Za velmi důležitou zmínku považuji zmínku o polymerové hmotě a bratrech Shiflettových. Z toho pak plynule přecházíme do podrobný popis použití nově objevených materiálů, jejich rozvoje a popisem materiálů, které se používají do dnešní doby. Nebudu se zde podrobněji rozepisovat o materiálech, o kterých posluchačka píše, ale rozhodně to stojí za přečtení.

Posluchačka se důkladně rozepisuje o používaných materiálech a nástrojích v sochařství. Také popis různých postupů od klasických až po ultramoderní, má velmi vysokou úroveň. To vše názorně doplňuje obrazová příloha ukázky vývoje modelu, drátěné výztuže a používaných nástrojů.

Část, kde se tato práce zaměřuje na digitální modelování, je velmi podrobná, obsahuje soupis používaného software a programů pro toto modelování. Překvapující jsou i obrázky prací výtvarnice Iriny Druchinové. Dokonalá anatomie figury, textury....

Popis práce s dokonalým digitálním „sochařským“ programem „ZBrush“ je zcela vyčerpávající a velmi vysoko hodnotím tento rozbor. Vše je velmi pečlivě rozebráno a také bych doporučil i ostatním studentům si to podrobně projít. K tomuto rozboru patří i obrázek „gandalfa „Sedého“, vytvořený v tomto programu.

3D skenování a 3D tisk je také posluchačkou podrobně rozepsáno a jsou zde uvedeny všechny možné způsoby skenování a 3D tisku od začátku jejich používání až do současnosti. Vše opět doplněno obrazovou přílohou, doplňující text. S těmito technologiemi se již běžně setkáváme v praxi.

V analitické části této práce posluchačka porovnává digitální a ruční modely, design charakteru a nakonec to, co je na této práci velmi důležité, rozhovory s dvěma umělci.

Autorka položila svoje otázky Vladimíře Strukanová, které převážně pracuje ve 3D programech pro digitální sochařské vytváření modelů a „klasickému“ sochaři Jun Huang, výtvarný malíř a sochař.

Pro mě bylo velmi zajímavé si přečíst odpovědi obou umělců na dané téma. Toto považuji za velmi cenný „průzkum“ v oblasti virtuálního a klasického sochařství. Tento v diplomových pracích neobvyklý přístup vysoce hodnotím a děkuji za něj.

Téma modelů ve filmových dílech, jejich rozbor je kvalitně zpracován a našel jsem tam i velmi zajímavé zmínky o tom, jak se co dělalo. Zde je vše podrobně vysvětleno a na toto téma lze popsat hodně stránek papíru. Bylo by to spíš na knihu.

Velmi zajímavě je rozpracované téma „Divák jako rozhodující faktor při výběru techniky“. Rozbor se někde přiklání ke klasickým trikům a někde k trikům digitálním či ke kombinaci.

V níže uvedené tabulce se diváci vyjadřují k jednotlivým figurám, výtvarnému zpracování filmu, CGI.....a je neuvěřitelné, jaké rozdíly názorů se vyskytují ve vnímání obou, či tří přístupů k této tematice. Tuto tabulku považuji za obzvlášť cennou.

Na závěr pak posluchačka přidává i svůj názor na zmiňované klasické sochařské a digitální techniky zobrazení. S jejím názorem se naprosto ztotožňuji a ve všem souhlasím.

Připomínka oponenta: Tato práce by si možná zasloužila o něco rozsáhlejší obrazovou přílohu k jednotlivým tématům. Celkově však menší obrazová příloha vysokou hodnotu diplomové práce nijak nesnižuje.

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

Jaká je na světě nejstarší nalezená soška?

Jak ovlivnilo malířství sochařství a jak ovlivnilo sochařství malířství?

Návrh klasifikace „A” výborně

V(e) Praze..... dne 28.05.2024.....

.....
podpis oponenta / oponentky práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

