Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	**Petra RADVANOVÁ**		
Studijní program	**Teorie a praxe audiovizuální tvorby**		
Obor/ateliér	**produkce / ateliér Audiovizuální tvorba**		
Forma studia	**prezenční**	**Akad. rok**	**2018/2019**
Název práce	**Technologie a stylizace loutkové animace v animovaném filmu**		
Oponent 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

Jedním z problémů této bakalářské práce je nepřesná terminologie. Například záměna výrazů „záběr“ a „filmové políčko“ (str.10) je v oblasti animace poměrně zásadní. Obdobných nepřesností je v textu víc. Výraznější výhrady bych však měl k bodům 3.9 a 3.10. V úvodu kapitoly totiž není definováno základní rozdělení na klasickou a počítačovou (CGI) animaci - jako „3D animace“ je popisována klasická loutková animace snímaná digitálním fotoaparátem. Tato nejednoznačnost se pak prolíná celou prací. Nesrozumitelný je popis „fotorealistické animace“. I některé teze jsou samy o sobě rozporuplné, např. že „pixilace spadá do stop-motion techniky“ ale v další větě se dozvídáme, že „pohyb není potřeba zachycovat po snímcích“. Některé z těchto mých výhrad však pravděpodobně pramení spíše z chyb stylistických, než obsahových. Myšlenky autorky mohou být správné, jsou však často nevhodně vyjádřeny.

Kladně naopak hodnotím výběr citací, většinu textu o historie animace včetně přístrojů i první část popisu animačních technik (až po zmíněné body 3.9 a 3.10).

Druhá část práce je věnovaná produkci. I v této kapitole narážíme na některé nepřesné formulace. Je škoda, že z tabulek návštěvnosti na str.33, nevyvozuje autorka žádný závěr. I případová studie je pouze výčtem získaných údajů bez jejich shrnutí a porovnání.

Do finální verze práce také pronikly některé neopravené překlepy, např. „marching de signs“ místo výrazu „merchandising“ nebo „Melié“ místo „Méliès“.

Je škoda, že snaha Petry Radvanové o seznámení se s oborem animace nevyústila v dobře čitelný, srozumitelný a logicky vystavěný text. Ale už sám fakt, že se do „tajemných vod animace“ coby produkční odvážně vrhla a poznala mnohé z historie i současnosti oboru, si podle mého zaslouží ocenění, v tomto případě stupněm „Uspokojivě“.

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

- Vysvětlete a definujte přesněji pojmy „2D” animace a „3D” animace v klasické i digitální technologii!
- Vysvětlete pojem „fotorealistická animace”, který ve své práci uvádíte !
- Jak si vykládáte vámi uvedený citát „Iluze pohybu je vytvořena dříve, než je nasnímána” ?

Návrh klasifikace ”D” – Uspokojivě

V..... dne .....

.....……
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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