

Hodnocení vedoucího bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Kateřina Szerudová		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Vizuální efekty / ateliér Audiovizuální tvorba		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2020/2021
Název práce	Specifika tvorby VFX pro film a pro herní průmysl		
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				

Vzhledem ke stále zrychlujícímu rozvoji digitálních technologií dochází na této jednotné platformě ke sblížení různých oborů lidské činnosti, filmovou tvorbu a herní průmysl nevyjímaje. Herní průmysl díky zvyšování výkonu počítačů může využívat fotorealistická herní prostředí a filmoví tvůrci zase využívají možnost výpočtů obrazových dat v reálném čase, která byla ještě nedávno pouze doménou počítačových her. Přes technologické sblížení se však oba tyto obory liší v přístupu k realizaci svých projektů, současně se však mohou vzájemně inspirovat. Proto jsem uvítal téma, které si pro svou bakalářskou práci Kateřina Szerudová zvolila.

Po stručném, ale pro orientaci dostačujícím úvodu následuje výčet jednotlivých oborů, profesí a výrobního scénatu jak u filmu, tak u počítačových her. Jedná se o fakta většinou známá, ale pro srovnání obou oborů je jejich stručný popis opodstatněný. Po faktické stránce nemám k této části textu připomínky, otázkou je pouze srozumitelnost pro ne zcela zasvěcené čtenáře a místy problematická česko/anglická terminologie. Podrobněji je zpracována část věnovaná hrám, což svědčí o zájmu autorky o tento obor. Je zde však i množství odborných termínů, které by místy vyžadovaly alespoň základní vysvětlení.

Nejzajímavější částí práce je pak 4.kapitola „Film versus hry“, která srovnává oba obory z hlediska přístupu jednotlivých profesí i celkového workflow a nachází jejich styčné body.

Trh práce v oboru audiovize i počítačových her je dynamický, a tak se může stát, že absolventi audiovize zakotví v herním průmyslu a naopak. Bakalářská práce Kateřiny Szerudiové jim může sloužit jako jedno z vodítek při tomto rozhodování.

Otázky k obhajobě :

1/ Je podle vás správné používat termín „VFX” u počítačových her pouze pro přidané efekty, když v oblasti filmu tentýž termín znamená v podstatě všechny technologie, které se v digitální obrazové postprodukcii používají ?

2/ Jaké výhody, kromě živého náhledu místo klíčovacího pozadí, přináší filmovým tvůrcům využití real-time technologií při spojení herecké akce s jiným pozadím?

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

Návrh klasifikace**B – velmi dobře**.....

V Praze dne 18.8.2021.....

.....
podpis vedoucí/ho práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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