

Hodnocení vedoucí/ho bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Vojtěch Klemperer		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Vizuální efekty / ateliér Audiovizuální tvorba		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2021/2022
Název práce	Srovnání klasického modelování a fotogrammetrie při replikování reálného objektu ve VFX		
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			

Na rozdíl od relativně pomalého a kontinuálního vývoje klasických filmových a trikových technologií v minulosti je současný vývoj technologií digitálních bouřlivý. Navíc je mnoho pokročilých řešení, která primárně vznikla pro jiné obory lidské činnosti nebo vědeckého výzkumu, ale je možné je aplikovat na filmovou tvorbu. Tyto metody, které nejenže rozšiřují tvůrčí možnosti filmových autorů, ale slouží také k optimalizaci výroby a zkvalitnění výsledků. Příkladem je narůstající počet trikových záběrů, využívajících 3D modely. Proto se pochopitelně i optimalizace jejich vytváření stala předmětem zájmu vývojářů. Klasické „ruční“ modelování 3D objektů nahrazuje hardwarově náročnější laserový scanning ale i přístupnější fotogrammetrie. Právě této technologii a jejímu porovnání se Vojtěch Klemperer ve své práci věnuje. S výběrem tématu jsem souhlasil, protože může být vodítkem možným dalším zájemcům. Fotogrammetrie je pro vytváření 3D objektů totiž bez problémů využitelná i ve školním prostředí. K její realizaci stačí kvalitní fotoaparát a dostupný software.

Práce Vojtěcha Klemperera se však nezabývá jen samotným 3D modelováním. Úkolem vizuálních efektů není pouze vytvořit realisticky vypadající 3D objekt, ale jeho věrohodné zasazení do reálného prostředí, světelné atmosféry a pohybu kamery. Všem těmto aspektům se autor této bakalářské práce postupně v logicky navazujících kapitolách věnuje. Popis jednotlivých kroků je podrobný, doplněný odbornými údaji ale přesto srozumitelný. Důležitá část je věnována i metodám nasvícení 3D objektu vzhledem k okolní atmosféře a prostředí. V obsahu ani formě této části práce nenacházím zásadnější chyby a podle mého názoru pokrývá i všechna související témata. Praktická část práce je pak důkazem, že teoretické předpoklady platí. Výsledné obrazové ukázky ale hlavně videoukázka v příloze je kvalitní a průkazná. Škoda jen, že v textu u obrázku 10.1 není uvedeno, který z obrázku vznikl kterou technologií, aby si čtenář - dříve než si pustí video - mohl udělat svůj názor. Objektivně vzato je výsledek výzkumu ovlivněn zkušeností autora s „ručním modelováním a texturováním“ 3D objektů, protože zkušený praktik ve 3D oboru je schopen vytvořit velmi kvalitní a věrohodný model. Ale o to více má tato práce význam pro zájemce o realizaci 3D modelů bez nutnosti dlouholeté praxe.

Výsledek výzkumu porovnání realizačního času a kvality výsledku byl očekávaný a konkrétní údaje získané z tvorby testovacího objektu ho potvrzují a konkretizují.

S podobou této práce jsem velmi spokojen.

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

- Měl jste možnost porovnat více software na fotogrametrii? Pokud ano, z čeho vyplynula vaše volba?
- Kterou z metod vytváření HDRI mapy byste doporučil zájemcům?

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

Návrh klasifikaceA - výborně.....

V Praze dne31.5.2022.....

.....
podpis vedoucí/ho práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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