

Hodnocení vedoucí/ho diplomové práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	BcA. Eliška DIVÍŠKOVÁ
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Obor/ateliér	Vizuální efekty / ateliér Audiovizuální tvorba
Forma studia	prezenční Akad. rok 2022/2023
Název práce	Analýza performance capture technologie ve filmech Avatar a Avatar: The Way of Water
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				

Performance capture je rozhodně jednou z významných technologických pomůcek při 3D animaci a oba díly filmu Avatar jsou dobrým příkladem technologického pokroku.

Rozsah a hloubka informací k oběma filmům i osobě James Camerona na začátku teoretické práce je dostačující vzhledem k tomu, že se tato DP nezabývá samotným autorem, ani filmovými díly jako takovými. Pro čtenáře, kteří nejsou skalními fanoušky Avatara jsou důležité i následující obecné informace o světě Pandory a hlavních postavách.

Od 3.kapitoly se dostáváme k vlastnímu tématu práce a tím jsou použité technologie a jejich inovace. Popis technologií se na tomto místě však soustřeďuje pouze na motion capture, a podrobnější popis nových technologií slibuje až v praktické části. V jejím úvodu se také autorka porovnáváním technologiím věnuje, s pomocí citací odborného testu jejich podstatu vysvětluje a popis doprovází vhodně zvolenými obrázky.

Po popisu lidské mimiky se dostáváme k vlastní komparační analýze, která včetně plánované metodiky a výzkumných otázek byla avizována na několika místech textu. Místo odborné analýzy však následuje spíše velmi podrobný popis emocí a mimiky postav, než zasvěcený rozbor, proč konkrétně je ten který systém v daném případě horší / lepší.. Na druhou stranu oceňuji výběr ukázek i trpělivost a pečlivost, s jakou autorka odhalovala jednotlivé mimické detaily a jejich emoční působení. Podle mého by bylo lepší vedle sebe porovnávat stejnou postavu a emoci paralelně a ne v ucelených blocích až za sebou podle dílů

filmu (tuto mou připomínku se bohužel z časových důvodů již nepodařilo zpracovat). Porovnání záběrů a emocí, vytvořených pomocí obou použitých technologií performance capture, je pak shrnuto a vyhodnoceno až v samém závěru práce.

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

1/ V závěru práce uvádíte, že „je obtížné říci, zda jsou oba systémy performance capture inovační a přínosné“ a o kousek dál „Pojmem inovace pro mne znamená vylepšit dosavadní způsob tvorby nebo vyvinout zcela nový. To performance capture (FACES i APFS) splnila“. Jak to tedy s inovací a technologickým přínosem je?

2/ Myslíte si, na základě vašeho podrobného studia zobrazených emocí 3D postav, že je ještě prostor k další inovaci systémů performance capture? Je rozpoznatelné, že i systém APFS má nějaká omezení v přenosu mimiky na 3D postavu?

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

Návrh klasifikaceC - dobře

V(e)Praze dne 23.5.2023

.....
podpis vedoucí/ho práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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