

Hodnocení vedoucího bakalářské práce – praktická část

Jméno a příjmení studenta	Jan Bartoň		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Vizuální efekty / ateliér Audiovizuální tvorba		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2023/2024
Název práce	POHÁDKÁŘ		
Vedoucí práce	Boris Masník, akad.mal.		

Svou praktickou bakalářskou práci, vizuální efekty pro krátký film „Pohádkář“, realizoval Jan Bartoň společně s Pavlem Večeřou, který byl také spoluautorem scénáře.

Triková práce Jana Bartoně na tomto projektu je typickou ukázkou situace, kdy příprava a realizace efektů jak časovou, tak i technologickou náročností výrazně přesáhne počet a délku výsledných efektů v konečném sestřihu. Bez detailní a technologicky náročné přípravy by však požadované efekty nebylo možné realizovat.

Prvním z trikových zadání bylo doplnit do záběru neexistující kouř z doutníku. Oceňuji řešení využívající kompozici reálného kouře, místo zbytečné počítačové simulace. Další z efektů patří již do kategorie „triků viditelných“. Jednalo se o vymazání úst a očí herců. Zvolená technologie byla správná, efekt by však, podle mého názoru, ještě potřeboval doladit do věrohodnější, konkrétnější podoby. Stávající výsledek působí rozmazaně. Obsahovému vyznění záběru také nepomáhá zvolená kompozice a záběrování. Hlavním z efektů filmu „Pohádkář“ bylo pak vytvoření a animace 3D modelu ryby v interakci s destrukcí importovaného a upraveného 3D modelu lodi. Oba objekty by svým zpracováním a animačními možnostmi ve filmu snesly i větší roli, scénář a střihová skladba to však neumožnily. Vzhledem k efektivitě výroby bylo možná zbytečně detailně řešit celou rybu, když bylo jasné, že divák uvidí pouze její hlavu. Assety této scény doplnil Jan Bartoň ještě 3D modelem sklenice. Tato práce potvrdila schopnosti Jana Bartoně ve 3D technologiích, na které se zaměřuje. Příložený VFX breakdown bohužel působí jako „ušitý horkou jehlou“. Práci je nutné nejen kvalitně vytvořit, ale i prezentovat.

Z hlediska vedoucího práce jsem byl s konzultacemi i informacemi o vývoji práce spokojen.

Otázky k obhajobě:

1/ Měl jste možnost při natáčení na place ovlivnit kompozici, záběrování nebo svícení záběru, ve kterém bylo potřeba vymazat pusy / oči? Pokud ne, jaké by podle vás a zkušeností z postprodukční realizace tohoto efektu, bylo optimální řešení?

2/ Využilo se narigování celé ryby včetně ocasu a ploutví při realizaci záběru, například kvůli simulaci interakce s vodou? Nebylo lepší věnovat místo toho více úsilí narigování hlavy, konkrétně třeba „rtů“ a přední části hlavy, které jsou v záběru vidět?

Návrh klasifikacedobře.....

VPraze dne27.5.2024.....

.....
podpis vedoucho práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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