

Akademický rok 2023/2024

Bakalářská práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studentky: Adéla Kubánková

Název práce: 2D vizuální efekty v médiích: analýza a aplikace

Slovní hodnocení:

Název práce slibuje víc, než se z textu samotného nakonec dozvíme. Z médií totiž uvádí pouze dva příklady: animovaný film a klip k videohře. Nedá se bohužel mluvit ani o analýze použitých postupů. Je to škoda, protože jeden ze zmíněných „inspiračních zdrojů“ – animovaný film *Spider-man: Paralelní světy* z roku 2018, byl skutečně přelomovou záležitostí i v oblasti tvorby plošně stylizovaných efektů. Snaha napodobit vzhled tištěného komiksu, vedla k vývoji řady nových postupů a technologií, například k využití počítačového vidění pro definování štětcových tahů, nebo strojového učení, které animátorům umožnilo pracovat s celými knihovnamy kreslených linií, což byl – ve srovnání s interpolační rotoskopií – opravdu výrazný posun. Místo slibované analýzy jsou v teoretické části práce uvedeny jen velmi stručné zmínky o některých důvodech rostoucí popularity plošných efektů ve 3D prostředích.

Zajímavý je naopak postřeh o jisté nostalgii, kterou mohou 2D efekty vyvolávat v divácích. Tyto pocity nejsou jen záležitostí publika; motivují také filmové tvůrce, jak o tom ostatně svědčí i zmíněný film o Spidermanovi, inspirovaný estetikou komiksových sešitů i kreslených snímků. Rozsah práce sice neumožňuje hlubší exkurzi do dějin kinematografie, ale za zmínku by stály alespoň některé z těch nejznámějších zdrojů zmíněné nostalgie; například práce animátorů ze studia Walta Disneyho, kteří se na realizaci snímku *Fantazie* připravovali pečlivým studiem nejrůznějších přírodních procesů na speciálních simulátorech. Velmi zajímavé by bylo sledovat, jak animátoři (společně s techniky a vývojáři softwaru) dospěli od prostého pozorování fyzikálních jevů, jejich filmových záznamů a kresebných interpretací až k současným digitálním nástrojům, které k plošným simulacím využívají například částicové systémy. Z textové části práce oceňuji zajímavou úvahu o terapeutické hodnotě animace, i nezvyklý vztah intenzivních až meditačních prožitků s tvorbou kreslených výbuchů. Zajímavé a podnětné je také spojení různých odstínů růžové s motivem exploze. Opatrný bych ovšem byl při zjednodušování psychologického působení barev, které je třeba posuzovat vždy v konkrétních situacích.

Při hodnocení praktické části práce jsem měl bohužel k dispozici pouze sekvenci statických snímků. Předpokládám, že v dokumentaci závěrečné práce jsou ukázky z hotové animace, které už nebudou kombinovány s jinou obrazovou vrstvou.

Otázky k rozpravě:

2D efekty mohou představovat vodní hladinu, kouř, mlhu a mnoho dalších jevů. Co vás vedlo k volbě explozí?

Jak animace explozí vznikaly? Je za nimi pozorování skutečných výbuchů, videozáznamy nebo počítačové fyzikální simulace?

Můžete uvést nějaké konkrétní animované filmy, případně určité pasáže, které ve vás vyvolávají nostalgické pocity zmiňované v textu?

Závěrečné hodnocení: Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace: C

Posudek vypracoval: MgA. Pavel Ryška, Ph.D,