

# СТАНОВИЩЕ

от проф. д-р Теодор Янков Янев, НАТФИЗ  
София 1680, бул. „България” бл. 4, вх. А, ап. 10

за придобиване на научно-образователна степен „Доктор”  
по научна специалност 05.08.03. Кинознание, киноизкуство и  
телевизия,  
професионално направление 8.4. Театрално и филмово изкуство  
с кандидат: Петко Цветозаров Якимов F57380

Кандидатът г-н Петко Якимов предлага тема от съвременния дигитален свят, като демонстрира задълбочени познания в областта на CGI дейностите и ангажира професионално вниманието ни още с първите страници от Въведението. Темата е озаглавена „Дигиталната сценография и персонаж в киното”.

Правят впечатление стабилните познания в областта на компютърните технологии и умението да се балансира текста в научните и практически анализи, като се търси систематизиране за комплексно представяне на темата.

Предложеният за разглеждане труд е позициониран в три глави и обширна библиография в помощ на възприемането и осмислянето на сложния текст. В Първата глава обстойно се разглежда в исторически план създаването и наложените потребности за преминаването от аналоговите специалните ефекти към техните дигитални еквиваленти. Тава е продиктувано от високите изисквания за визуализиране на творческата фантазия на кинотворците.

Изключително полезен е образния ред от кадри, представен на финала на тази под-глава за хронологичното подреждане на постиженията в CGI ефектите. Логично в тази глава се разглежда систематизирано процесите

на Motion capture, като представяне на реално движение трансформирано в движение с математически похвати на ключови точки в пространството, за да се получава триизмерно копие на образ със същите динамични характеристики.

Интересна е съпоставката на метода на Мейбридж от 1878 год. и комбинирането му със съвременните дигитални технологии, като база за създаване на УМС, с използването на множество дигитални камери подредени в пространството за максимално отразяване на обемността в движението.

В тази глава се представят дигиталните технологии, като се използва методът на структурния анализ, възможните комбинации, иновативните подходи в областта на дигиталните технологии за motion и face capture за развитието на визуалните възможности в сложните драматургични схеми на съвременното кино.

Втора глава е озаглавена „Технология на проектиране и създаване на дигитален декор ...” и продължава темата, като се насочва към изграждането на виртуална архитектурна среда. С прецизност и познаване на mate painting докторантът систематизира дигиталните, а преди това и аналоговите методи при решаване на художествените задачи от игралното кино. В обобщена форма, основата на дигиталния декор е системата за сканиране и основните фактори за нейното нормално функциониране е да притежава бързина, прецизност, възможност за сканиране, както на малки така и на големи пространства в екстериор и интериор. Разделителната способност е важен фактор за крайния резултат.

В случая тази система е Lidar. Не навлизам в детайл, само използвам подходящ пример от дисертацията, за да подкрепя твърдението си за максималната прецизност и пунктуалност в изследването на Докторанта.

В тази връзка текстът не се ограничава само за дигиталните приложения в киното. Тази система например се е използвала в далечната 1969 г. от

космонавтите на Аполо, за да се измери разстоянието до Луната и анализ на нейната орбита. Задълбочаването в лазерното сканиране не е самоцелно, на него се базира дигиталната възстановка на пространството в двете основни направления – наземно и въздушно. Когато тези данни са базирани в 3D библиотеки, художникът сценограф ще има възможност да доизгражда или преструктурира среда и кино пространство.

Текстът е богато илюстриран, чийто графична информация онагледява и материализира информацията.

Основен положителен факт на докторантурата е комплексният ѝ характер. Докторантът не се ограничава само в основното направление на CGI ефектите, но навлиза и в технологията на операторската работа, което е неизменен факт в реализацията. Не са му чужди реалностите на работата в кино павилион, техно крановете (CINEBOT) , системите за роботизирано движение на камерите (CYCLOP, MILO и др.), дигиталното осветление. Предлага подходящи примери от снимачната реализация при снимането на конкретни филми или отделни епизоди в контекста на психологическото въздействие на аудиовизията.

Следват сложни обяснения за комбинациите от използвани софтуери и дигитални методи за постигането на крайния визуален резултат. Това е демонстрация на познания необходими за написването на подобна дисертация!

Позволявам си един съвет! Ако този труд има насоченост за студентите, е редно да се редактира за конкретно ниво на подготовка. Ако този труд има насоченост към научно-професионална таргет група, той ще се нуждае от друг вид редакция. И в двата случая, поддържам мнението, този труд да намери своя широк и специализиран кръг от читатели!

Развитието на дигиталните технологии и познаването на приложението им внася изключителен респект за читателя. Във Втора глава докторантът предлага множество примери от неговата практика в създаването на

дигитално изображение и като компютърен специалист, и като компютърен художник. Осмислянето на практиката, анализирането на подходите на реализация в нашия бранш има изключително значение! В този смисъл оценявам подобаващо свършената работа.

Като дългогодишен преподавател в областта на изображението и екранните изкуства, заявявам че не е възможно да преподаваме на ниво, без да сме създавали изображение с изразните средства на творческия занаят.

Трета глава затваря кръгът за създаване на виртуалното изображение, като анализира методите за изграждане на дигитален персонаж. Последователно се разглеждат различните подходи за управление и анимиране на дигитален персонаж, като управление на цялото тяло, лицева мимика, костна структура и т.н. Любопитна е констатацията, че художникът–аниматор трябва да владее и прийоми на актьорско присъствие, за да бъде верен в своите изобразителни решения. Прави се опит за стилистична оценка на развитието на художествен образ в екранните изкуства и трансформацията му провокирана от усъвършенстване на дигиталните технологии.

В композиционен аспект материалът отговаря на принципите на научната разработка, комплексен и същевременно мащабен, той дава основание за сериозна оценка и анализ в сложната, но изключителна актуална тема за дигиталната сценография .

**Качествата на научния труд в научно–изследователски план на докторанта Петко Цветозаров Якимов са безспорни и това ми дава основание да предложа положителна оценка на научното жури, за да му се присъди научно-образователна степен „доктор”.**

**Аз гласувам с ДА!**

**Проф. д-р Теодор Янев**

