

СТАНОВИЩЕ

от доц. Станко Славчев Войков, преподавател в НХА
за докторският труд на Петко Цветозаров Якимов

Тема : Дигиталната сценография и персонаж в киното

Научен ръководител: доц. Станко Войков

Научна специалност: Кинознание, киноизкуство и телевизия

Трудът съдържа 209 страници, развити в 3 глави – увод, заключение, библиография, филмови и илюстративни материали.

Съвременните приложни и изящни изкуства се развиват с изключително динамични темпове и синтезират в процеса на реализацията си всички методи на съвременното проектиране, включително и дигиталните средства за реализация на проектите. Взаимоотношенията между отделните елементи на даден вид изкуство и софтуерното приложение на компютърните технологии, са водещи в областта на съвременното кино и телевизионно сценично изкуство. На тази тема е посветен и настоящият труд, което определя и неговата дисертационност. Не е известен подобен труд, разглеждащ проблематиката и основните направления в сценографското изкуство, свързано с кино и телевизионните медии. В уводната част на труда са разгледани целите и предметът на докторантурата. Набелязан е план за изследванията и са отбелязани параметрите, които трябва да обхванат настоящият труд.

Глава първа е посветена на историята и развитието на триизмерното проектиране в киното. Разгледано е творчеството на пионерите в тази област, както и технологиите, използвани до появата на дигиталното проектиране. Трик фотографията, мащабирането, както и многоснимковите и многокамерните ефекти, са разгледани като предшественици на

съвременното компютърно проектиране. Интерес представляват компютърно генерираните образи, както и първите софтуерни продукти и цифрови системи на т.н. маркерно движещи системи, свързани с костюмите на актьорите.

Глава втора разглежда технологията на проектиране и създаване на дигитален декор чрез приложен софтуер. Разгледани са етапите на: 1. Изграждане на архитектурна среда 2. Иновативните технологии на 3D сканирането 3. Създаване на 3D библиотеки 4. Използване на текстурите на различните материали.

Трета глава разглежда методите за създаването на дигитален персонаж и средствата за постигане на това:

- Полигонално аморфно моделиране
- Иновационни методи за създаване на дигитален персонаж
- Моделиране на костно-мускулни системи в дигиталните образи
- Управление на персонажа
- Методи за поведение и движение
- Анимиране на дигиталния персонаж
- Осветление и рендиране

Трудът завършва с изводи и заключения от изследването.

Приноси на докторския труд

1. Първо подобно изследване в тази област
2. Структурен анализ на дигиталните технологии в 3D анимирането
3. Селекция на дигиталните методи за движение в 3D анимирането
4. Иновации в 3 D анимацията

В първа, втора и трета глава са описани приносите на труда, свързани с темите, разглеждани в тези глави. Напълно подкрепям отбелязаните приноси. Трудът завършва с библиография на използваната литература и източниците на информация, и обширно приложение на снимков и видеоматериал, подкрепящ докторантурата.

На базата на гореспоменатото , предлагам на многуважаемото жури да присъди на Петко Цветозаров Якимов образователната и научна степен „доктор”.

С уважение:

2016 г. София

доц. Станко Войков

