

Posudek závěrečné bakalářské práce

jednooborové studium

Jméno autora práce a studijní obor: **Štěpán Brýdl**, Grafická tvorba – multimédia

Název práce, rok zpracování: **Volný soubor. Vizualizace galerie Vozovna 2019**

Vedoucí závěrečné práce: **MgA. Petr Hůza**

Oponent závěrečné práce: Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.

Kriteria hodnocení:	hodnocení:			
<u>Písemná část:</u>				
1. Téma: míra respektování, odůvodnění případných odchylek od zadaného tématu	0	1	2	3
2. Struktura práce: logika členění jednotlivých částí	0	1	2	3
3. Obsah práce a přínos pro obor: kvalita, náročnost a originalita řešení úkolu, splnění cílů práce, autorský přínos	0	1	2	3
4. Kvalita textu: respektování stanovené normy / rozsahu stylistika a gramatika, úroveň jazykového vyjádření	0	1	2	3
5. Práce s literaturou: kvalita a kvantita, etika práce s literaturou	0	1	2	3
<u>Realizace:</u>				
6. Téma: míra respektování, odůvodnění případných odchylek od zadaného tématu	0	1	2	3
7. Obsah práce: výtvarná kvalita, náročnost a originalita řešení úkolu	0	1	2	3
8. Forma práce: řemeslná kvalita práce	0	1	2	3
9. Přínos pro obor: splnění cílů práce, autorský přínos	0	1	2	3
10. Dokumentace: kvalita, výtvarné dokumentace	0	1	2	3

Počet bodů: 27

Shrnutí a závěr:

Když jsem si poprvé prohlédl virtuální model, **ocenil jsem nadstandardní technologickou náročnost i výbornou výtvarnou úroveň revitalizovaného prostoru.** Taková IT technická obtížnost je mezi studenty v grafických oborech netypická a s úspěchem přesahuje až do architektury. Projekt je navíc velmi užitečný, klade si za cíl kulturně prospěšnou věc – realizování interiéru galerie v bývalých prostorách dopravního podniku Hradce Králové. Dalším kladem je, že se těmito dovednostmi Štěpánu Brýdlovi otevírá široká škála profesionálního uplatnění.

Připomínky mám pouze po stránce jazykové a textové, která občas pokulhává a k vysvětlení několika málo odborných termínů. Stručné shrnutí historie 3d vizualizace je dobré a popis použitých technologií i postupu práce zcela dostačující.

Nyní k jednotlivým připomínkám. Je dobré dávat si pozor na stylistiku. Například už v zadání je špatně zvolené zájmeno „jeho“ místo „její“, takže obrat: „...historický vývoj v oboru 3d vizualizace a jeho použití“ vyznívá, jako bychom chtěli používat historický vývoj, a ne 3d vizualizaci.

Trochu větší problém vidím v příklonu k lidovému výkladu odborných termínů (viz strana 44). Nestačí pouze napsat význam, jak slovo používáme s kolegy ve vlastní komunitě. Je nutné si dohledat přesnou definici a nešířit omyly a nejistotu, co daný pojem vlastně znamená. Do očí mě uhodil termín „mesh“ popsán nesprávně jako: „drátěná část 3d modelu.“ Drát je slangový termín a nedá se ani říci, že 3d model má část drátěnou a nedrátěnou. Daleko lepší by bylo uvést, že „mesh“ je síťová struktura 3d modelu. „Retopologie“ neznamená vytváření kvalitnější sítě, ale

sítě optimalizované pro nějaké konkrétní účely, například rychlejšího zobrazování. „Storyboard“ je sekvence kreseb reprezentujících záběry filmu, animace nebo herního děje, nejde o technické zobrazení příběhu.

Existují i odborné termíny, které je velice těžké definovat. Jejich použití je hojné, ale v češtině jim rozumí každý trochu jinak. Mezi takové patří pojem „asset.“ V oblasti ekonomie znamená asset aktiva společnosti, takže sem patří veškerý hmotný majetek (stroje, zařízení, pozemky, budovy), nehmotný majetek (software, licence) i finanční majetek. Velmi podobně je tomu v herním průmyslu, o kterém celou dobu autor hovoří. Mezi „assets“ tedy patří 2D a 3D modely (postavy, věci, prostředí a pohyblivé prostředky), rozhraní (HUD, ikony), skripty (AI, speciální efekty, síťové a fyzikální elementy) i hudba a ruchy. Assets bychom tedy měli definovat jako herní aktiva nebo tímto výčtem.

I přes tyto kritické řádky navrhuji hodnocení: A

Datum: 22. 8. 2019

Vedoucí/**oponent*** bakalářské práce (*správnou variantu zvýrazněte) Podpis:

Vysvětlivky:

V každé kategorii lze udělit max. 3 body. Hodnocení: A = 30-27 bodů, B = 26-23 bodů, C = 22-18 bodů, D = 17-14, E = 13-10, F = 9 a méně, práce je neúspěšná.

Označte v jednotlivých kategoriích stupeň hodnocení (vyznačením příslušné číslice tučně, nebo zaškrtnutím) a v závěrečném „Shrnutí a závěr“ cca v pěti řádcích plynulého textu zdůrazněte hlavní kvality resp. nedostatky práce. Oponent navrhne dva tematické okruhy nebo dvě otázky k diskusi při obhajobě. Na závěr napište, zda práci doporučujete k obhajobě. Vytiskněte dvakrát! Připojte podpis a vlastní rukou dopište stupeň celkového hodnocení. Oba vlastnoručně podepsané originály odevzdejte na sekretariát katedry výtvarné kultury a textilní tvorby. Externí vedoucí či oponenti zasílají posudek na sekretariát katedry i v elektronické verzi.