

Posudek závěrečné bakalářské práce

Jméno autora práce a studijní obor: **Michal Mann, B7507 – Specializace v pedagogice; Grafická tvorba – multimédia**

Název práce, rok zpracování: **3D grafika pro nezávislý vývoj počítačových her, 2021**

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

Oponent závěrečné práce: MgA. Michal Čepelka, DiS.

Kritéria hodnocení:

hodnocení (body):

Písemná část:

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

Počet bodů: 50

Shrnutí a závěr:

K práci Michala Manna musím říci hned na počátku, že je výjimečná. Její rozsah je dvojnásobný, přitom je psaná srozumitelným, logicky uspořádaným a věcně zpracovaným odborným slohem. Autor byl nucen čerpat ze zahraniční literatury a text se mu podařilo napsat samostatně bez mé pomoci. Řeší v ní vývoj v technologicky složitém odvětví, které zasahuje do programování, informatiky a do managementu menších herních studií. Nezapomíná ovšem ani na sondu do historie počítačových her, kde si všímá jejich výtvarného provedení. Jak je pronikání do ovládání herního enginu složité, docela dobře charakterizuje tato jeho věta: „*Nedostatky učebních materiálů se Unreal snaží dohnat až v poslední době a oficiální video obsah zatím čítá pouhých 100 hodin.*“ Jinými slovy, ani za sto hodin koncentrované výuky není možné do Unreal Engine efektivně proniknout.

Michal Man se studia herních enginů přesto nebál a podařilo se mu realizovat funkční modely pro autorskou hru Karavana. Zvolil Unity, protože používá lépe ovladatelný objektově orientovaný jazyk. I tyto modely jsou po technické stránce velmi slábité, zejména konstrukce luku. K postavám vytvořil animace, což je další velké množství práce. Pro výtvarníka jsou všechny tyto technologie skoro nezvládnutelné, jak se přesvědčuji při výuce 3d grafiky. A přesto může být hodnota tohoto díla podceňována. Nicméně, kdo si nikdy nezkusil rigovat postavu, vyvážit vliv kostí, sestavit animační sety, bude mu možná připadat pohyb postav docela jednoduchý. Ve skutečnosti tomu tak není. Po celou dobu práce je třeba doslova vynalézat koordinovaná technologicko-výtvarná řešení právě proto, aby výsledkem byl i při všech konstrukčních prvcích a omezeních vzhled figur přirozený.

Minimalismus malého počtu polygonů představuje do jisté míry také překážku a je svého druhu abstraktním sochařstvím. K Michalově práci mám tedy velkou úctu a doporučuji ji k obhajobě s hodnocením A, tedy plným počtem bodů.

Přesto mám jednu otázku, nad kterou sám často přemýšlím: *Je morální vůbec vytvářet počítačové hry, jestliže platí, že čím neodolatelnější hra je, tím více lidských osudů pohltí?*

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení: A

Datum: 17. 8. 2021

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

Podpis:

Vysvětlivky: V každé kategorii lze udělit max. 5 bodů. Celkové hodnocení: **A** = 50-46 bodů, **B** = 45-41 bodů, **C** = 40-36 bodů, **D** = 35-31, **E** = 30-26, **F** = 25 a méně, práce je neúspěšná. **V žádném bodě hodnocení nesmí být hodnocení 0, v tom případě je celkové hodnocení F.**

Označte body v jednotlivých kritériích hodnocení (vyznačením příslušné číslice tučně, nebo zaškrtnutím) a doplňte Shrnutí a závěr – doporučený rozsah max. 1 normostrana textu, zdůrazněte hlavní kvality / nedostatky práce. Oponenti navrhnou dva tematické okruhy nebo dvě otázky k diskusi při obhajobě. Na závěr napište, zda práci doporučujete k obhajobě.

Vytiskněte, připojte podpis a dopište stupeň celkového hodnocení. Vlastnoručně podepsaný originál odevzdejte na sekretariátu katedry. Externí vedoucí či oponenti zasilají posudek na sekretariát katedry i v elektronické verzi.