

**Posudek závěrečné bakalářské práce**

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

Počet bodů: 48

**Shrnutí a závěr:**

Textovou část hodnotím velmi kladně. Technicky náročná teoretická část je komplexně zpracována a ozdrojována. Vysvětluje pojem nezávislé scény, herní engine a porovnává dva zástupce. Text vykresluje velmi obsírně historický průřez vývoje grafiky PC her až po uplatnění 3D grafiky, jakou známe dnes.

Výstupem praktické části je kompletní soubor 3D modelů pro tvorbu nezávislé počítačové hry. Jednotlivé herní postavy a prvky jsou geometricky zjednodušeny a stylizovány.

Výběr tématu 3D grafiky v PC hrách je velmi současný i vzhledem k tomu, že existují debaty o pedagogickém přínosu hraní počítačových her a trendy předurčují tomuto odvětví další velký vývoj. Oceňuji řemeslné provedení, i celkovou Michalovu orientaci v daném oboru, která vyplývá z jeho dřívějších zkušeností s tvorbou grafiky pro PC hry.

Otázky:

Jak nahlížíš na budoucnost počítačových her?

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení: A

Datum: 12.8.2021

Vedoucí/oponent bakalářské práce

Podpis:

