

Protokol o hodnocení bakalářské práce – ~~diplomové práce *~~)

Název práce: Výtvarné řešení počítačové hry

Práci předložil(a) student(ka): Julie Čermáková

**Studijní obor a specializace: Ilustrace a grafika, specializace
Mediální a didaktická ilustrace**

Hodnocení vedoucího práce - Posudek oponenta práce *)

Práci hodnotil(a): MgA. Mgr. Pavel Trnka

(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

- 1. Cíl práce**
(a jeho naplnění):

Studentka jistě naplnila svůj cíl a záměr vytvořit knihu, která obsahuje vizuální řešení počítačové hry.

- 2. Technologická specifika**
(technická inovace):

Spojení plošně kreslených prvků s 3D prostředím je výtvarně zajímavé.

Podle mého názoru by však tento vizuál potřeboval doladit.

3. Přínos práce pro daný obor

Myslím si, že každý experiment, pokus může obohatit určitý výtvarný obor.

4. Silné stránky díla

Studentku Julii Čermákovou znám jako výbornou kreslířku z hodin figurální kresby, kde si osvojila kresbu uhlím a barevnými pastely. Dokonale ovládla prostor, anatomii, podobu, bez jakékoliv manýry.

Upřímně musím přiznat, že mě nejdříve trochu mrzelo, že ve své bakalářské práci neukázala jakou je talentovanou kreslířkou. Čím více jsem si však její výtvarné návrhy prohlížel, tím více mě tento vizuál oslovoval. Mikrosvět s podivně halucinogenní atmosférou, na mě nakonec zapůsobil a je zcela logický vzhledem ke konceptu hry.

Velice se mně líbí barevnost i některé kompozice.

5. Slabé stránky díla

Podle mého názoru je působivější, když je prostředí 3D bez kresebného zásahu křídly.

Určitě by se na vizuálu dalo ještě pracovat. Některé kompozice na mě působí nejasně, a tím nemyslím záměrnou rozostřenost podporující hloubku prostoru.

6. Hodnocení a navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

výborně

Datum:

7. 8. 2016

Podpis:



*) Nehodící se škrtněte

Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list

Tisk oboustranný