

Průběh obhajoby bakalářské práce:

Název práce: Výtvarné řešení počítačové hry

Navržená známka vedoucího práce: 1

Navržená známka oponenta: 1

V úvodu obhajoby byla představena vysokoškolská kvalifikační práce formou nainstalovaného díla ve výstavním prostoru. Komise byla podrobně seznámena s hodnocením vedoucího práce a posudkem oponenta včetně navrhované známky. Dále byla komise seznámena i s teoretickou částí vysokoškolské kvalifikační práce.

BP je výtvarná práce - počítačová hra, 3D software a digitální postprodukce. Práce je doplněna ilustracemi. Průběh práce jsou přiloženy barevné skici a kresby od reality. Hlavním cílem je vytvořit vizuální prostředí, obsahující všechny prvky, které jsou potřebné pro hru. Práce je doplněna skicami a kresbami, které jsou v souladu s požadavky na FDU.

Členové zkušební komise:

Doc. akad. mal. Mikoláš Axmann

Prof. akad. mal. Boris Jirků

Dušan Brozman, M.A.

MgA. Mgr. Bedřich Kocman

Doc. akad. mal. Jiří Kornatovský

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.

Doc. akad. mal. Josef Mištera

Doc. akad. mal. Aleš Ogoun

MgA. Mgr. Petra Soukupová

Doc. Barbara Šalamounová, M.A.

MgA. Ing. Václav Šlajch

Klasifikace: *vyborné*

Datum obhajoby: 13. června 2016

.....
podpis zkoušejícího