

Hodnocení vedoucího diplomové práce – teoretická část

| | | | |
|----------------------------------|---|------------------|------------------|
| Jméno a příjmení studenta | BcA. Peter Štuller | | |
| Studijní program | Výtvarná umění | | |
| Obor/ateliér | Multimedia a design/Grafický design | | |
| Forma studia | prezenční | Akad. rok | 2014/2015 |
| Název práce | Zkoumání a modelování prostoru v grafickém designu | | |
| Vedoucí teoretické práce | doc. Jiří Eliška | | |

Setrvalý posun parametrů obsahových, formálně estetických a technologických je v oboru grafický design běžnou realitou. Každý grafický designér by si měl, ve svém profesním zájmu, sledovat co se mění a kam obor směřuje.

Autor této práce si takovou vizi pěstuje už v rámci své profesní přípravy. Zaměřil se na posun od 2D k 3D grafice ve své tvorbě. Zkoumá v diplomové práci možnosti rozšíření svých dovedností o znalost programů umožňujících tvorbu prostorových iluzí.

Protože je - a chce být hlavně ilustrátorem, kreslířem - který ve své tvorbě využívá záměrně, programově a velmi tvořivým způsobem prostředky a programy pro podporu grafického designu, rozhodl se obohatit svůj výrazový rejstřík o 3D vizualizaci, vstoupil tím do prostoru, který zatím není moc prozkoumán.

V teoretické části se proto věnuje studiu a porovnávání výhod a nevýhod softwarů, které 3D modelaci umožňují. Analýza je pro něj nezbytná před rozhodnutím časové investice do učení se vybraného programů, právě s ohledem na kresebné zaměření autorovy tvorby. Vyhledal osobnosti a studia, která vyhovují jeho naturelu, popsal charakteristiky a osobitost konkrétních ukázek, hledá podporu pro své rozhodnutí v kvalitních a kreativních realizacích. Kratičké medailony kreativních tvůrců vhodně doplňují informační komplexnost diplomové práce.

Logicky sleduje historii digitální modelace, posun v technické kvalitě zobrazení. Důležitou část textu tvoří definice a popisy nástrojů a funkcí u 3D modelovacích programů, které figuruje v jeho výběru jako vhodné pro kreslíře a grafika v jednom.

Součástí teoretické části je textem a obrazem zdokumentovaná projektová část. Ukázky vlastních výsledků odkazují na možnosti, které spojení 3D modelování a kresby tvůrčím lidem nabízí. Motivy našel v běžném reklamním světě, tablet, sluchátky, tenisky. Zvládnout dokonale 3D program je jistě časově a zkušenostně náročné, student ale vymezený čas využil dobře. Řešit takováto témata je jistě nutné. Tutoriály jsou sice dobrou pomůckou, proces pochopení se ale lépe sdílí se zkušenějším kolegou.

Autor respektuje zadání a neodchyluje se od hlavní linie a cíle práce.

Struktura textu je přehledná, rozsah práce je přijatelný.

Kvalita, objem informací a formulace vyhovují umělecky založeným tvůrcům.

Překlepy a drobné formulační kolize jsou dnes běžným jevem.

Seznam a počet prostudovaného materiálu odpovídá nárokům na diplomovou práci.

Vizuální kvality diplomové práce BcA. Petera Štullera souvisí s jeho výrazným výtvarným talentem.

Pro výtvarníky a grafiky, kteří hodlají obohatit svou tvorbu o 3D modelaci, je tato práce motivační textem i poučením.

Návrh klasifikace A - výborně

V Brně 26. 5. 2015

.....
..
.....
podpis vedoucího práce

Hodnocení vedoucího diplomové práce – praktická část

| | | | |
|----------------------------------|---|------------------|------------------|
| Jméno a příjmení studenta | Peter Štuller | | |
| Studijní program | Výtvarná umění | | |
| Obor/ateliér | Multimedia a design/Grafický design | | |
| Forma studia | prezenční | Akad. rok | 2014/2015 |
| Název práce | Zkoumání a modelování prostoru v grafickém designu | | |
| Vedoucí práce | MgA. Jakub Hrdina | | |

V praktické části práce diplomant zdůvodňuje výběr témy svojej práce, svoje osobné „pohnútky“, ktoré ho hnali k skúmaniu sveta 3D modelovania a následného použitia v grafickej tvorbe.

Cieľom praktickej časti práce je vytvorenie série plagátov s využitím 3D modelovania a jeho prepojením s grafickým designom s účelom propagácie produktu.

Jednotlivé procesy, metódy modelovania produktu a prostredí, hľadanie tvarových a koncepčných riešení techniky následnej postprodukcie sú v práci zdarilo zdokumentované.

Na sérii plagátov prezentujúcich produkty Nike, Wacom, a Beats by Dre autor ukázal schopnosť prepojiť design produktu s grafickým designom a pútavou formou tieto produkty prezentovať.

Jednotlivé plagáty hodnotím vizuálne ako veľmi zdarilé.

Positívne hodnotím aj snahu autora zakomponovať autorský rukopis do jeho série plagátov.

Návrh klasifikace : **A**

V(e)Zlíně..... dne3.6.2015.....

MgA. Jakub Hrdina

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

| | | | | | |
|-------------|-----------------|-----------|----------------|----------------|------------------|
| A - výborně | B - velmi dobře | C - dobře | D - uspokojivě | E - dostatečně | F - nedostatečně |
|-------------|-----------------|-----------|----------------|----------------|------------------|

* nehodící se škrtněte