

Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Veronika Šišková		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimedia a design/Grafický design		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2014/2015
Název práce	Vizuální styl kreslené počítačové hry		
Oponent práce	MgA. Jan Šlégr		

Tématem bakalářské práce Veroniky Šiškové je „Vizuální styl kreslené počítačové hry“ a v teoretické části se autorka převážně zabývá historií malby a kresby. Hned úvodní kapitola stručně vysvětluje rozdíly mezi těmito výtvarnými technikami a za ní následuje kapitola „2. Historie“. Ta si dává za cíl popsat dějiny kresby a malby v období od pravěku až po současnost. Tento rozsah považuji za nesmyslně obrovský vzhledem k tématu práce a spíše bych ocenil, kdyby se autorka zabývala jen některými epochami, jenž by měly přímou souvislost například s určitou technikou, stylem, nebo by byly inspirací pro další praktickou práci. Na 23 stranách totiž není možné postihnout takový časový rozptyl, aniž bychom nevěnovali jednomu období/stylu pouze jeden krátký odstavec. Celá tato kapitola je tak z mého pohledu nejslabším místem teoretické části, neboť pro mnoho čtenářů nepřináší v podstatě nic nového a už po několika stranách začne nudit. Tato část tedy mohla být klidně nahrazena jinou – zabývající se relevantnějším a mnohem užším tématem typu „vizuální styly počítačových her“. Absenci takového tématu považuji za poměrně velký nedostatek, neboť určitá analýza v oblasti vizuálních stylů počítačových her by byla velice užitečná. A to nejen v teoretické rovině, kde by ji ocenili zejména čtenáři nehrající hry, ale hlavně při zpracování části praktické by se mohlo jednat o dobrý výchozí materiál, od něhož by bylo možné se v počátcích navrhování odrazit a po sléze jej použít i k relativně objektivnímu hodnocení výstupu celé praktické části.

Pokud opustím problém absence výše zmíněného. Doporučil bych, aby byl kladen větší důraz například na detaily maleb a vizuální porovnání rozdílů obou světů (analogového a digitálního). To by bylo jistě zajímavější než jen malé obrázky notoricky známých děl. To samé platí i v sekci o digitální malbě. Většina výstupů tzv. „matte paintingu“ vypadá v publikované velikosti jen jako fotografie a čtenář nemůže ocenit – pro tento obor typickou – enormní míru detailu.

Poslední třetina teoretické části je mnohem zajímavější. Autorka přestává klouzat po povrchu a snaží se jít více do hloubky. Popisuje relativně nový obor „digitální malba“, používané nástroje, významné umělce v tomto oboru atd. Úroveň hloubky, do které tato část sahá je pro

tento typ práce dostatečná a pokud by byla stejná v celé teoretické části, neměl bych výhrad. Práce totiž svým rozsahem značně převyšuje požadavky kladené na BP.

Po stránce jazyka je práce napsána dobře. Vadí mi pouze některé extrémně krátké odstavce v kapitole „Historie“. Ty jsou ale způsobeny dříve zmíněným širokým záběrem na malém prostoru. Nenalezneme zde ani mnoho typografických nebo gramatických prohřešků. Citování pramenů a zdroje samotné jsou také na dobré úrovni, ale těch, které se přímo dotýkají tématu, by mohlo být daleko více.

Jsem si vědom toho, že teoretická část sice svým obsahem naplňuje zadání, které zní: „vývoj malby, kresby a ilustrace“ a oceňuji také úsilí, které autorka vynaložila na to, aby zkomprimovala tak obrovské množství informací. Ale neodpustím si poznámku, že právě už samotné zadání je špatné. Důkladnější tematické propojení je, myslím, dobrým zvykem (ačkoli ne povinností) u takového typu práce a zde by určitě prospělo výsledku.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení C.

Návrh klasifikace **C – dobře**

V Praze dne 2. 6. 2015

.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

Posudek oponenta bakalářské práce – praktická část

Jméno a příjmení studenta	Veronika Šišková		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimedia a design/Grafický design		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2014/2015
Název práce	Vizuální styl kreslené počítačové hry		
Oponent práce	MgA. Jan Šlégr		

Na začátku praktické části se dozvídáme důležité informace týkající se hry samotné. Autorka zde dobře popisuje svůj záměr a vysvětluje koncept celého vizuálního stylu. Ten dobře koresponduje se zvoleným názvem Whiteout a časovým obdobím, do kterého je hra zasazena. K samotnému vizuálnímu stylu nemám větších výhrad a i vzhledem k mé hráčské minulosti soudím, že vytvořený vizuální styl splňuje cíl, který si autorka kladla na začátku – oslovit hráče. Myslím, že v této oblasti má vzhled celé hry poměrně velký potenciál. Ten odhaduji ze zkušenosti s vizuálně podobnou hrou s názvem Mirror's edge. A pokud si dobře vzpomínám, tak tato hra byla velice úspěšná u hráčů mmj. právě kvůli čistotě řešení virtuálního světa a celkově inovativnímu přístupu k vizualitě hry. Autorka sama popisuje, že mnoho her typu RPG trpí příliš „komerčním vzhledem“, s čímž musím souhlasit, ale opět bych zde ocenil nějakou ukázkou.

Vizuální styl hry Whiteout je čistý, chladný a pečlivě propracovaný. Logotyp působí na první pohled čistě a je i překvapivě dobře čitelný. Jediný drobný problém vidím v kernigu slova OUT. Tento nedostatek je ale vyvážen ideovým propojením nejen s hrou ale i s vytvořeným „sci-fi“ písmem. Toto písmo pracuje s docela ohraným principem dekonstrukce jednotlivých liter a posunem priznaného účaří na jejich vertikální střed. Zde ale překvapivě dobře funguje a spojitost se sci-fi ve mne písmo vyvolalo prakticky ihned. Možná i proto, že v jedné aplikaci připomíná „děšť symbolů“ z filmu Matrix.

Při aplikaci vizuálního stylu myslela autorka takřka na všechno – od potisku DVD, přes detailní manuál ke hry až po grafické rozhraní hry samotné. Chybí snad jen příloha u DVD ve formě nějakého sběratelského artefaktu (např. plakátu), jenž se v tzv. krabicových verzích (dnes již potlačený způsob distribuce) často objevují.

Grafické uživatelské rozhraní hry působí na první pohled intuitivně. Problematická jsou označení jednotlivých ukazatelů života, whiteoutu a energie. Jejich význam je sice vysvětlen v návodu, ale ruku na srdce: „Který opravdový hráč čte před hraním hry návod?“ Prvky HUD by měly být maximálně pochopitelné i bez manuálu. Opět se však v kontextu odvedené práce jedná o drobnost.

Malbám samotným mohu jen těžko něco vytknout. Techniku má autorka velice dobře zvládnutou a nebojím se říct, že výstupy by bylo možné klidně konfrontovat s výtvyry profesionálů v tomto oboru.

Celá praktická část je zpracovaná pečlivě s důrazem na detail a čistý výstup. Určitě by stálo za vyzkoušení, jak vizuální styl hry působí v kontextu konkurenčního prostředí her například v internetovém obchodu EA Store.

Tuto část práce považuji za zdařilou a navrhuji hodnocení **A**.

Návrh klasifikace **A – výborně**

V Praze dne 2. 6. 2015

.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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