



Hodnocení oponenta bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Viktória Kolesárová		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design/Digitální design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2021/2022
Název práce	Character design a digitální worldbuilding		
Oponent práce	Mgr.art. Helena Lukášová, ArtD.		

Teoretická práce působí velmi neurovnaně. Autorka nejasně formuluje záběr teoretického zkoumání ve vztahu k praktickému zaměření práce. Krátké odstavce definují jednotlivé termíny, které se dle autorky k tématu vztahují, jsou voleny víceméně náhodně, jejich popisy v některých případech považují za nedostačující.

Např. str. 13 - definice *pixel artu*, není zmíněno, že jeho estetika vychází z osmibitových her ze začátku devadesátých let, dále chybí vysvětlení rozdílu mezi pixelem a voxelem. Není mi jasné, co autorka považuje za *klasický workflow* na počítači ve vztahu k použití tabletu (s augmentovanou a virtuální realitou). Je to směšování prostředí prezentace a realizace se zařízeními, které obsah pro ně vytváří či zobrazují.

V podkapitole 1.3.3 str. 14 autorka popisuje metody tvorby textury, což je komplexnější proces než malba na 3d model. Je třeba vytvořit tzv. mapy pro jednotlivé kanály textury (zpravidla se jedná o color, specular, height, roughness, normal, dále např. opacity atd.), které definují zobrazení povrchu 3d modelu. V tomto procesu se velmi často využívají fotografické podklady. V téže podkapitole bych také rozporovala tvrzení, že tvorba textur se prolíná s tvorbou kosterního systému (rigging). Jedná se o dva úkony, které sice souvisí s tvorbou charakteru, ale nejsou na sobě závislé.

Řazení popsaných termínů je namátkové. *Photobashing* se týká tvorby konceptu scény, ale tento proces předchází tvorbě charakteru, čili zařazení tohoto termínu vidím jako odvislé od výše uvedené tematiky a generování obrazových výstupů pomocí *AI Dream* aplikace vnímám jako úplně jiné téma, které do tematického zaměření práce nepatří.

Problematika NFT ve vztahu k tvorbě herního charakteru není uspokojivě objasněna, což bych v této práci očekávala. Jedná se o stručný popis obchodního modelu.

Myslím, že by bylo vhodnější zúžit rozsah zkoumaných oblastí jen na ty, které jsou relevantní k praktické části bakalářské práce. Práce trpí povrchními popisy jednotlivých technik a žánrů, které jsou řazeny bez jasného rámce.

Dále bych měla též připomínky k formální úpravě písemné práce:

Chybí odkazy na zdroje u převzatých ilustračních obrázků, jejich číslování by mělo odpovídat kapitolám.

Chybí též odkazy na některá tvrzení (např. podkapitola 3. 2. 1. *...mnoho designerů se štítí používat předlohu při vytváření designu..*)

U prvního odstavce podkapitoly 1. 1. chybí uvedení zdroje, ze kterého je doslovně převzatý (<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/d/digital-art>).

Zarovnání textu seznamu použité literatury na celý řádek je velmi nepřehledný.

Návrh klasifikace: E – dostatečně

V Gramolazzo, IT

dne 12. 6. 2022



.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte