

Příloha k protokolu o SZZ č. : 1

Student: Jakub Růžička

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Studijní obor Klasická animovaná tvorba

Datum odevzdání posudku :

Oponent*):

Vedoucí *): Jan Živocký

POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

TEORETICKÁ ČÁST:

Tvorba, reflexe a poučení z vytváření počítačové hry „NADRAKA“

Nemohu se v tomto případě ubránit srovnání s Aniččinou prací, neboť obě mají prakticky shodný obsah. Zatímco však Anička popisuje proces tvorby spíše vypravěčskou formou, Kuba se k celé věci staví více technicky - jednotlivé scény jsou detailně rozebírány a čtenáři se tak mohou dovědět množství informací o programech a postupech, které byly pro tvorbu použity. Tato práce by mohla velmi dobře sloužit jako vodítko pro další nadšence, kteří by se chtěli pustit do podobného projektu, neboť je zde jasně ukázáno, do čeho to člověk vlastně jde a na co si má dát pozor.

Návrh na klasifikaci bakalářské práce: Teoretická část: A



podpis vedoucího bakalářské práce

Ve Zlíně 20. 5. 2008