



Protokol o hodnocení bakalářské práce – ~~diplomové práce *~~)

Název práce: Pověst Lucká

Práci předložil(a) student(ka): Filip Štorch

**Studijní obor a specializace: Ilustrace a grafika, specializace
Mediální a didaktická ilustrace**

Hodnocení vedoucího práce - ~~Posudek oponenta práce *)~~

Práci hodnotil(a): MgA. Ing. Václav Šlajch

(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

1. Cíl práce
(a jeho naplnění):

Cíl práce - vytvořit kompletní vizuální řešení počítačové hry - byl beze zbytku splněn.

2. Technologická specifika
(technická inovace):

Autor pracoval dle zadání a požadavků herního producenta. Hra svými parametry nejbližší spadá do žánru fantastických textových her. Při vytváření ilustrací pro hru použil autor techniku digitální malby. Výstupem je pak kompletně řešený herní artbook, včetně typografie.

3. Přínos práce pro daný obor

Zpracování komerční zakázky, na úrovni, která snese srovnání s kvalitou světové špičky v oboru. I když je inovace omezena limity herního žánru, používá v daných mantinelech netradiční postupy.

4. Silné stránky díla

Příjemný interface s doprovodnými ilustracemi, které vtiskly hře originální podobu. Autorské designy nových zbrojí, které působí reálně, funkčně a střízlivě a vyhýbají se běžným klišé fantastických žánrů. Zaujetí tématem a evidentní zájem o dobové reálie, schopnost rozvíjet faktografickou část do nových funkčních vzorců. Autorský cit pro barvu, prostor, proporci a světlo. Citlivá práce s detailem... To vše vytváří vyvážený, kompaktní celek.

5. Slabé stránky díla

Na práci jako celku jsem neshledal výrazné slabé stránky. Drobná výtká směřuje k faktu, že autorova záliba v portrétním malířství vedla u karet obchodníků k přílišnému užívání portrétu na úkor ilustrativnosti.

6. Hodnocení a navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

S předchozí detailní znalostí Filipovy dosavadní tvorby konstatuji, že v rámci skvěle zvládnuté realistické techniky používá ve své BP nové přístupy co do práce se světlem a objemem. Došlo též k přirozenému vývoji v chápání základních konstrukčních pravidel hmoty v prostoru. Zároveň si práce zachovává rozpoznatelný autorský rukopis. Výtvarné řešení počítačové hry je pojato technicky správně, komplexně a využívá maximum možností, které omezený formát textové hry dovolil. Navrhují známku výborně.

Datum:

15. 05. 2015

Podpis:



*) Nehodící se škrtněte

Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list

Tisk oboustranný