

Katedra animované tvorby

Posudek teoretické diplomové práce – bakalářské

Autor/ka práce: Ekaterina Bessonová

Název práce: Realistická vs stylizovaná 3D animace v počítačových hrách

Posudek vedoucí/ho práce

Autor/ka posudku (jméno, příjmení, pracoviště): Libor Pixa, KAT FAMU

Hodnocení obsahu a výsledné podoby teoretické diplomové práce:

Vhodnost zvoleného cíle a přístupu práce.....	B
Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu.....	C
Schopnost kriticky vyhodnotit a použít odbornou literaturu.....	C
Logičnost struktury práce, souvislost jejich kapitol a jejich proporce.....	B
Jazyková a stylistická úroveň práce.....	D
Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně vyskytují přejeté pasáže bez udání zdroje, práce nemůže být doporučena k obhajobě)	A
Obrazové přílohy v dostatečném rozsahu, oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava	B
Původnost práce, přínos k rozvoji oboru.....	C
Celkové hodnocení diplomové práce (A-F)	

(vysvětlivky hodnocení: A = výborný výkon převyšující daná kritéria, B = nadprůměrný výkon s minimem chyb, C = průměrný výkon s přijatelným počtem chyb, D = přijatelný výkon s větším počtem chyb, E = výkon vykazující minimální naplnění kritérií, F = nepřijatelný výkon)

Doporučení:

Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce obsahuje odstavec shrnující obsah práce a její závěry; rozvádí detailněji hodnocení dílčích kritérií uvedených výše, zejména zdůvodnění známek D, E, F; vyzdvihuje přednosti práce, zvláště v případě hodnocení A, B; formuluje otázky, k nimž se student/ka musí při obhajobě vyjádřit; na závěr uvádí jednoznačné vyjádření, zda autor prokázal či neprokával schopnost samostatné tvůrčí činnosti ve své oblasti výzkumu, zda jeho práce splňuje či nespĺňuje požadavky standardně kladené na diplomové práce, zda vedoucí/oponent práci doporučuje či nedoporučuje k obhajobě a jakou známku navrhuje. Slovní hodnocení má typicky rozsah 1 normostrany; v případě práce bez výtek může být i kratší. U prací, kde není co vytýkat, je namístě položit doplňující otázku ve smyslu, kam by uchazeč pokračoval v dalším výzkumu.

Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce:

Ekaterina Bessonová si za téma své bakalářské práce vybrala studium a analýzu 3D animace v počítačových hrách. Cílem práce bylo určit, jaké faktory ovlivňují míru stylizace v počítačových hrách a tedy za jakých podmínek je používána ruční stylizovaná animace a kdy tvůrci volí místo animace tzv. Motion Capture a kopírují tak do svých her pohyby živého herce. Zároveň studuje míru stylizace u konkrétních herních titulů a porovnává je mezi sebou.

V úvodních kapitolách autorka stručně vysvětluje principy a výhody a nevýhody obou přístupů. U Motion Capture se navíc zabývá problémem tzv. Tísnivého údolí, které je známé zejména z robotiky. Ve stěžejní kapitole Stylizace se pak věnuje způsobům stylizace, její míře a hlavně faktorům, které stylizaci ovlivňují. Na závěr pak porovnává animaci ve vybraných herních titulech, které jsou si žánrově velmi podobné, ale liší se například výtvarnou stylizací či cílovou skupinou.

Jako vedoucí práce jsem byl s výběrem tématu spokojený a domníval jsem se, že bude pro čtenáře a animátory aspirující na práci v herním průmyslu přínosná. Ve výsledku mě ale trochu zklamala stručnost a povrchnost celého textu. Očekával jsem hlubší studium celé problematiky herní animace a analýzu širšího spektra herních titulů. Problém vidím také ve stylistické a jazykové úrovni práce, která není příliš uspokojivá. Přesto oceňuji ucelenost a logičnost struktury textu s jasně vytyčeným a naplněným cílem.

Přestože autorka na své bakalářské práci pracovala hlavně samostatně a téměř bez konzultací, výsledný text naplňuje parametry bakalářské diplomové práce. Proto ji doporučuji k obhajobě. Navrhuji hodnocení C.

Datum: 22.8.2020

Podpis: 