

## Katedra animované tvorby

### Posudek teoretické diplomové práce – bakalářské

Autorka práce: Ekaterina Bessonova

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

Posudek oponenta

Autor posudku (jméno, příjmení, pracoviště): Ondřej Javora, KAT

#### 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	B
Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně vyskytují přejeté pasáže bez udání zdroje, práce nemůže být doporučena k obhajobě)	C
Obrazové přílohy v dostatečném rozsahu, oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava	C
Původnost práce, přínos k rozvoji oboru	B
<b>Celkové hodnocení diplomové práce (A-F)</b>	<b>C</b>

(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 neprokázal schopnost samostatné tvůrčí činnosti ve své oblasti výzkumu, zda jeho práce splňuje či nesplňuje 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 namísto položit doplňující otázku ve smyslu, kam by uchazeč pokračoval v dalším výzkumu.

### **Vlastní slovní hodnocení teoretické diplomové práce:**

Bakalářská práce (dále jen BP) Ekateriny Bessonové se zabývá možnostmi stylizace 3D digitální animace ve videohrách. Vzhledem ke stále narůstajícímu významu tohoto média osobně vnímám zvolené téma jako vhodné a potenciálně přínosné pro animovanou tvorbu.

Úvod je věnován stručné historii vývoje a limitům animačních technologií v rámci digitálních her a principům 3D digitální animace. Obecně bych uvítal přesnější formulace (např. popis *sprite*, *rig*, apod.) a detailnější obrazový doprovod (což je jedním z hlavních nedostatků BP), který by dle mého názoru mnohdy velmi pomohl k pochopení zamýšleného sdělení. Obávám se, že nezasvěcený čtenář by bohužel často zbytečně tápal. BP se výhradně zabývá 3D digitální animací, a proto jsem poněkud postrádal stručný popis klíčových specifik a rozdílů mezi 2D a 3D animačními technikami, byť jsou okrajově naznačeny.

Další část je věnována technikám pro docílení stylizované či realistické animace. Samotná otázka a definice realističnosti a stylizace pohybu, s kterou BP operuje, by dle mého názoru zasluhovala více pozornosti, ideálně v podobě samostatné kapitoly. Tuto nejasnost lze pozorovat například u zařazení technologie *motion capture* do realistických animačních technik. *Motion capture* lze však poměrně bezproblémově nahlížet i jako záznamovou technologii, přičemž manipulována jsou následně získaná data. Naopak tzv. *ruční způsob animování* se hojně používá pro stylizovanou i realistickou animaci atd. Zcela opomenutý je i expresivní aspekt stylizované animace.

V závěrečné části mě zaujalo rozčlenění způsobů stylizace na tzv. *přidávání* a *odebírání*, s kterými se následně operuje při analýze vybraných titulů. Osobně bych doporučil vynechat Disneyho *princip atraktivity* (Appeal), poněvadž je poměrně jasně zaměřen na vizuální design postav a místo něj zařadil dle mého názoru významnější *timing*. Navíc použité příklady, jako *Trevor* ze série *GTA*, nebo *Abbey* z *Last of Us Part 2* jsou při nejmenším zavádějící.

BP by zasloužila více odkazů na odbornou literaturu a předchozí práce na podobné téma (hned na KAT jsou dvě). Nicméně po jazykové stránce je BP dobře zvládnutá, logicky členěná (byť by přehlednosti prospělo číslování kapitol) a má přiměřený rozsah. Navzdory uvedeným připomínkám a komentářům autorka úspěšně prokázala schopnost samostatné tvůrčí činnosti v oblasti analýzy animačních postupů v počítačových hrách. Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji známku C.

### **Doplňující otázky:**

Kdybychom získali *motion capture* data Charlieho Chaplina či moderního scénického tance, jednalo by se o stylizovanou nebo realistickou animaci? Jednalo by se vůbec o animaci?

Uveďte prosím více názorných příkladů stylizace pomocí tzv. *přidávání* nebo *odebírání*.

Jaký je podle Vás vztah mezi stylizovaným animovaným pohybem a časováním akce (*timing*)?

Datum: .....

Podpis: .....