

Martin Pošta: Videoherní animace

posudek vedoucího bakalářské práce

Videoherní respektive herní animace je odvětví, které v posledních deseti či dvaceti letech narostlo do gigantických rozměrů. Odhaduji, že v současnosti pracuje celosvětově v herním průmyslu stejný ne-li větší počet animátorů než ve filmovém. Zároveň se v herním průmyslu začínají uplatňovat filmové principy a oba světy se tak prolínají. Proto mi volba tématu bakalářské práce Martina Pošty přišla víc než zajímavá.

Martin svou práci založil na principu srovnání videoherní animace s animací filmovou, což může být přínosné zejména pro již zkušené 3D animátory, kteří si chtějí rozšířit pole působnosti. Obzvláště zajímavá mi přijde část práce, ve které se Martin věnuje tzv. herním enginům - tedy softwaru, ve kterém hra vzniká a kde se animované sekvence spojují dohromady, aby vytvořili souvislou akci. Na druhou stranu mě trochu mrzí, že se více nevěnuje konkrétním příkladům či zmiňovanému oblíbenému enginu Unity.

Pro animátory bude určitě zajímavá i část, ve které aplikuje dvanáct klasických „disneyovských“ principů na herní animaci. Vysvětluje, jaká pravidla se pro hry hodí, a která naopak postrádají význam, nebo jsou dokonce kontraproduktivní. V závěru se pak zabývá otázkou budoucnosti videoher a nezapomíná se zmínit ani o virtuální realitě, která se po dlouhých neúspěšných letech konečně hlásí o slovo.

S bakalářskou prací Martina Pošty jsem spokojený a tímto ji doporučuji k obhajobě.

8.září 2017

Libor Pixa