

Bakalářská práce – Videoherní animace

Oponentský posudek

Teoretická bakalářská práce Martina Pošty se zabývá především praktickými problémy tvorby animace pro videohry. Volby tohoto tématu si cením, poněvadž „videohry“¹ jsou stále poměrně mladým a neprozkoumaným médiem. Animace je přitom jeho integrální součástí a je tedy na místě, že podobné práce vznikají a vznikají budou.

Práce je dělena do čtyř kapitol. Formálně by bylo vhodnější kapitoly a jejich podkapitoly pro přehlednost číslovat, což lze pozorovat už v obsahu, ale při tomto rozsahu to lze snad opominout. Celkově by práce zasluhovala tu a tam lépe rozčlenit. První kapitola na pár stranách letmo shrnuje technologický vývoj videoher ve vztahu k animaci. Vzhledem k obsaženosti kapitol následujících jsem toho názoru, že by bylo možné ji s klidem zcela vypustit.

Druhá kapitola si klade z mého pohledu velmi zajímavý úkol, a sice srovnat postupy filmové a videoherní animace. Dbal bych větší pozornosti u definic hlavních pojmů. Například slovní kombinace „nenarativní animované příběhy“ (s. 4) je přinejmenším zvláštní. Rovněž zvolené žánrové vymezení zkoumaných videoher je poněkud ošidné. Alespoň primitivní příběhový rámec totiž obsahuje většina videoher a významnou roli pro animaci hrají opomínané způsoby práce s kamerou². Klíčový pojem *herní engine* by zasluhoval jasnější formulaci. Poučený čtenář se příliš nového nedozví a obávám se, že naopak nezasvěcený čtenář zcela nepochopí, oč se jedná. Nicméně pozitivně hodnotím snahu vše pojmut čtivě a stručně.

Lehce mě zamrzelo, že není více rozvedena podkapitola *Komunikace s divákem*. Právě zde se srovnání s filmovou animací skvěle nabízí. Autor se k tomuto tématu však v podstatě věnuje v rámci jiných kapitol, což spíše svědčí o jeho šíři a prolínání s mnoha oblastmi. Rozdíl mezi animátorem a vývojářem by zasluhoval více rozvést, protože se ztrácí, co ním má autor na mysli. Vyjasnění pojmů *pocit ze hry* (možná překlad z angličtiny?) a *hratelnost* by také bylo na místě. Velmi přínosné a zajímavé jsou Typy a Triky. Zajímalo by mě odkud autor čerpal.

Třetí kapitola nabízí srovnání jednotlivých Disneyho dvanácti principů animace z pohledu filmu a videoher. Čekal bych více přímých citací především u čerpání z tak notoricky známé knihy, jakou je *Illusion of Life*, ale snad pro tyto účely postačí zmínka o obou autorech³ v úvodu kapitoly a záznam v seznamu literatury. Činí mi určitou potíž pojmut výraz „*pocit z pohybu*“ (že by opět angličtina?), snad je na vině jen má omezenost. Celkově bych uvítal více obrazového doprovodu⁴, především v pasáži *Anticipation*. Jinak je tato kapitola přehledná a místy až vyčerpávající.

V poslední kapitole zabývající se virtuální realitou bych opět uvítal více již zmiňovaného obrazového doprovodu. Snad by se dalo i o něco více upřít pozornost na specifika přípravy animace pro tuto zvláštní formu herního designu. Kapitola je to nicméně opět zajímavá a stručně pojednávající o úskalích tvorby obsahu pro toto mladičké odvětví.

Práci doporučuji k obhajobě.

¹ Poměrně zavádějící termín. Autor s ním ovšem hojně pracuje, a proto tak budu pro účely textu činit též.

² Např. do jaké míry se blíží k filmu jinak ryze strategická hra *Warcraft 3 (Blizzard Entertainment)*, která se odehrává v ptačí perspektivě, ve 3D virtuálním prostoru a hráč ovládá postavy, které prožívají příběh?

³ Z chudáka *Ollie Johnstona* se stal *Ollie Hognston*, chápu ale, že to Zuzanu Bělohávkovou při korektuře nemohlo napadnout. Některé stylistické zádrhly jí, ale trknout mohly.

⁴ To že u použitých obrazových materiálů zcela chybí zdroj a autorství bych nepovažoval za plagiátorství, ale spíše za opomenutí, které lze opravit vložením listu s označením "Errata".