

### Hodnocení vedoucího bakalářské práce – teoretická část

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	Matěj Šak		
<b>Studijní program</b>	B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
<b>Obor/ateliér</b>	8204R002 Animovaná tvorba		
<b>Forma studia</b>	Prezenční	<b>Akad. rok</b>	2021/22
<b>Název práce</b>	Výroba stylizovaných 3D CGI prostředí		
<b>Vedoucí práce</b>	Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.		

Text teoretické práce Matěje Šaka dává i nezasvěcenému srozumitelně najevo studentův zájem o rozebíranou problematiku. Mohli bychom vést sofistikované debaty nad tím, jestli vybrané případy, na nichž Matěj Šak uplatňuje srovnávací kritéria (např. míry stylizace animace), jsou zrovna ty nejvhodnější, jestli by jich nemělo být více atp., na stranu druhou bych posloužil hned jako advokát: zvolené filmy či příklady z her nemají budovat páteř nějakému výzkumu, nýbrž napomoci čtenáři k tomu, aby si o něco lépe představil, jak diferenciovaný může být tvůrčí přístup v tvorbě 3D CGI animovaných děl, resp. počítačových her. V takovém případě příklady slouží dobře a Šak navíc neustále čtenáře drží ve srozumitelně vydefinovaném prostoru – od samého počátku, co se nám předloží dostatečně vhodná definice, dostáváme bod za bodem jasnější představu, co tou výrobou stylizovaných 3D CGI prostředí autor myslí, co vše do ní spadá a jak pestrá může být paleta postupů a tedy i výsledků. Oceňuji grafické znázornění, kterých je v práci hodně, na stranu druhou s lítostí dodávám, že mi schází obrazový materiál, který by ilustroval to, o čem student píše. Obohatit by mohl Matěj Šak i text o výrobě své praktické práce. Nicméně jazyk, i přes jisté krkolomnější formulace, je v pořádku, dostatečně čtivý, nicméně informativně bohatý.

Návrh klasifikace: A – výborně

Ve Zlíně dne 30. 5. 2022

.....  
podpis vedoucího práce