

20. 06. 2013

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Ústav umění a designu
studijní referát

KOPIE SE SHODUJE S ORIGINALÉM.
OVĚŘILA STUDIJNÍ REFERÁT

ÚSTAV UMĚNÍ A DESIGNU
JAKO ÚSTAV
KREATIVNÍ
DESIGNU

Protokol o hodnocení bakalářské práce – diplomové práce *)

Název práce: Redesign user interface a příběhových ilustrací hry
Zaklínač

Práci předložil(a) student(ka): Vladimír Vilimovský

Studijní obor a specializace: Ilustrace a grafika, specializace
Grafický design

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil(a): MgA. Jan Dienstbier
(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

1. Cíl práce (a jeho naplnění):

Práce Vladimíra Vilimovského byla jednoznačně naplněna jak v kvalitativní rovině, tak i rozsahem zpracování. Autor si velmi dobře uvědomuje pozici a důležitost grafického designu v počítačových hrách, především v hrách RPG jako je Zaklínač, kde je velmi důležitá přehlednost a rychlá volba. Všechny části práce jsou velmi promyšlené a citlivě zpracované a zakomponované do 3D světa Andrzeje Sapkowskiho. Kvalita výstupů výrazně převyšuje kvality původní podoby hry.

2. Technologická specifika (technická inovace):

Práce Vladimíra Vilimovského je originální po stránce vizuální, technologické i myšlenkové. Redesign herní interface a samotné piktogramy vycházejí z elementárních základů a velmi dobře sedí do fantastického světa plném magie, monster a boje. Osobně jsem hru nehrál, pouze jsem před patnácti lety celou ságu Geralta / Zaklínače četl, ale kolegové, kteří hru hráli, si taktéž stěžovali na nepřehlednost uživatelského prostředí. Oceňuji vyčištění zorného pole od nadbytečných designových manýr a rámování. Na ploše zůstávají jen důležité prvky, které jsou subtilní, přesto však zřetelné. Velmi dobře funguje soubojové rozhraní, kde autor posouvá plynulost soubojů dobře vytvořeným systémem bojových kombinací.

3. Přínos práce pro daný obor

Uživatelská prostředí bývají velmi často podceňována a často se na tvorbě podílejí lidé bez potřebné kvalifikace a citem pro vizuální komunikaci. Autor si problematiku uvědomuje. Přínos je zřejmý☺

4. Silné stránky díla

Piktogramy jsou v celé škále jednoduše rozpoznatelné a čitelné v každé situaci. Celkový design vycházející z kresby, převeden na vektory, odpovídá stylizaci herního prostředí a jemně hru doplňuje. Rozhodně nepůsobí přehnaným dojmem jako původní design. Uživatelské prostředí je čisté a opravdu slouží. Výborná je i změna herního pozadí při aktivaci různých činností (Meditace, Vlastnosti postavy).

5. Slabé stránky díla

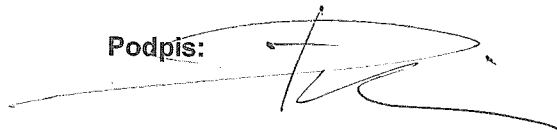
Možná jen soubor ilustrací. Jsou fajn, ale trochu trendové. Postrádám v nich výraz... gesto, překvapení. Takových podobných jsou tisíce. Ale chápu... k žánru celkem sedí... a nějak jsem musel vyplnit bod číslo 5.

6. Hodnocení a navrhovaná známka (výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Výborně

Datum: 18. 5. 2013

Podpis:



*) Nehodící se škrtněte

Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list

Tisk oboustranný