



Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název diplomové práce:

VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY

Práci předložil student: BcA. ŠTORCH Filip

Studijní obor a specializace: Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace

Posudek oponenta práce

Práci hodnotil:

Roman Hladík

1. Cíl práce

Autor diplomové práce si za cíl vytyčil zpracování vizuálního manuálu pro fiktivní počítačovou hru VIETMINTH. Ten slouží dalším vývojářům při práci jako inspirace a pracovní rámec. Ačkoliv u podobných her bývá rozsah takové práce mnohem širší, autorovi se podařilo obsáhnout všechny základní aspekty a to ve velmi dobré kvalitě. V praxi také na podobném projektu pracuje více ilustrátorů.

Zde musím ještě podotknout, že autor práce nezpracovával pouze výtvarnou složku hry, ale musel si sám nadefinovat celkovou vizi pro projekt, dohledat si potřebné reálie a nastudovat spjatá historická fakta. Tím se také částečně položil i do role kreativního ředitele (hlavního designéra) projektu.

2. Stručný komentář hodnotitele

Klady diplomové práce

Autor využívá jako základ ilustrací fotografie, což do jisté míry digitální malbu usnadňuje, ale i tak je na jeho pracech vidět velmi dobře zvládnutá technika, práce se štětci, cit světlo a

kompozici. Postavy působí přirozeně a skladba detailů na uniformách a oblečení dobře dokresluje jejich charakter. I po stránce anatomie jsou postavy zvládnuty velmi dobře. Vše je navíc podpořeno detailním popisem a je tak jasně vidět, jak autor nad danou tematikou uvažoval.

Kromě klíčových ilustrací a charakterů se v diplomové práci objevují i 3D modely herního prostředí a černobílé detailní kresby. Oboje je užitečné při práci výtvarníka s ostatními disciplínami jako je oddělení level designu nebo 3D modelování.

Co do budoucna zlepšit

Na diplomové práci jsem neshledal žádné fatální selhání a připomínky níže jsou spíše doporučením.

- Mezi klíčovými ilustracemi by se mohla objevit jedna nebo více scén zachycující více akce z válečného konfliktu. Dílo jako je toto, neslouží pouze jako faktické podklady pro ostatní vývojáře, ale mělo by je také inspirovat a motivovat.
- Volený úhel záběru by mohl v některých případech korespondovat s tím, co ve výsledku hráč uvidí. Nemusí to nicméně být přímo „frist person camera“.
- V ilustracích většinou chybí jednoznačný časový identifikátor a tak je snadné je zařadit do vietnamské války z 60.let. Většinou takto může posloužit vojenská technika, civilní dopravní prostředky nebo civilní oblečení.
- Pro zřetelnější identifikaci příslušnosti vojáků by se v ilustracích mohla objevit typická rovná čepice francouzských legií nebo baret a to i přesto, že se pravděpodobně v polních podmínkách příliš neobjevovala. Toto může být míra stylizace, kterou si můžeme dovolit u realisticky zpracované hry.
- Většina postav má podobnou fyzickou konstituci těla a nebylo by špatné dosáhnout větších rozdílů (hubený vysoký, podsaditý svalnatý atp.).
- Postavy francouzských vojáků má na ilustracích poměrně velkou hlavu a dlouhé ruce. Působí tak malým vzrůstem. Naopak jeden z asiátů působí díky menší hlavě větším vzrůstem.

Závěr

Na zpracování diplomové práce je vidět autorova předchozí zkušenost z praxe i zápal pro počítačové hry. Žádná její část není podceňena a celkově působí profesionálním dojmem.

V teoretické části autor zmiňuje poptávku herního a filmového průmyslu po detailních ilustracích. V tomto případě velmi záleží na skladbě týmu, který na projektu pracuje. Pokud jsou 3D modeláři taktéž výtvarně založení, je dobré jim nechat určitou kreativní volnost a koncept art tak nemusí být dotažený do posledního detailu. Navíc u realistické hry je možné

přidat k ilustracím referenční fotografie. Nedotažená kresba pak působí živě a podporuje představivost.

Autor má taktéž výhrady k současné produkci her. V mnoha případech nelze než nesouhlasit, ale je třeba si také uvědomit technická omezení současné výpočetní techniky. Pro vykreslení jednoho snímku má obvykle konzole nebo počítač 33ms nebo 16ms při 60 snímcích za vteřinu. Se současným hardwarem není možné provádět komplikovanější fyzikální simulace nebo pokročilejší techniky renderingu. Nicméně pokrok jde neustále dál a určitě se dočkáme.

A ano, bez dobrých herních mechanik neexistuje dobrá hra. Grafika je téměř vždy až na druhém

3. Vyjádření o plagiátorství

Hodnocené dílo není plagiátem.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Navrhovaná známka: výborně

Datum: 23.5.2018

Podpis:

