



# Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název bakalářské práce: **VÝTVARNÉ ŘEŠENÍ POČÍTAČOVÉ HRY**

Práci předložil student: **BOLSHIKH Daria**

Studijní obor a specializace: **Ilustrace a grafika, specializace Mediální a didaktická ilustrace**

Hodnocení oponenta práce

Práci hodnotil:

**Akademický malíř Vladivoj Kotyza**

## 1. Cíl práce

*Práce odpovídá deklarovanému záměru rozsahem i kvalitou, cíl BP je tak splněn.*

## 2. Stručný komentář hodnotitele

*V tomto bodě bych hodnotil pouze výtvarnou, či spíše kresebnou stránku práce. Počítačové hry jsou poněkud mimo oblast mé tvorby a mých znalostí. Autorka je vybavena solidní kresebnou schopností, důsledně přistupuje i k faktografií zvoleného tématu. Vlastní zdůvodnění této volby (tj. kulturně historické prostředí slovanských a asijských národů), je zřejmě přínosné. Osobně bych lépe hodnotil kresebné lineární pojetí s plošným koloritem, než iluzivní formu digitální malby, která nese některá úskalí (určitá rozplizlost tvaru, někdy trochu přeslažená působivost).*

## 3. Vyjádření o plagiátorství

*Práci nepovažuji za plagát.*

#### **4. Navrhovaná známka a případný komentář**

*Digitálně zpracované portréty malířskou formou nepovažuji za zcela ideální, ale je možné, že v případě následné animace by působily příznivěji. Proto se rozhoduji mezi 1-2.*

**Datum:** 15.5.2019

**Podpis:**



Tisk oboustranný