

### Posudek oponenta diplomové práce – praktická část

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	<b>BcA. Petr Medved'</b>		
<b>Studijní program</b>	<b>Multimédia a design</b>		
<b>Obor/ateliér</b>	<b>Game design</b>		
<b>Forma studia</b>	<b>Prezenční</b>	<b>Akad. rok</b>	<b>2022/2023</b>
<b>Název práce</b>	<b>Vyprávění příběhů ve hrách s pomocí charakter designu</b>		
<b>Oponent práce</b>	<b>MgA. Jana Vyoralová, Ph.D.</b>		

Praktická část práce je věnována vytvoření reprezentativních ilustrací tří charakterů s využitím pro herní UI. Autor si zvolil vlastní žánr, a vytvořil si tak zcela nový concept art charakterů.

Autor navrhl celkem 3 charaktery se jmény Luani, Vajor a Cosmo.

Každý z charakterů má svůj promyšlený osobní příběh, který je velmi detailně sepsán.

Práce obsahuje několik výstupů, samotnou ilustraci postavy, briefy k postavám a také krátké animace. Právě ty dokáží nejlépe osvětlit samotné charaktery postav. Oceňuji, že autor klade důraz na všechny detaily, jako jsou například výrazy tváří či dynamika v kompozicích.

Každá ze tří postav je zcela odlišná, což byl také autorův záměr, aby představil různé přístupy při tvorbě charakterů. Každá postava vyzařuje jinou emoci, a to nejen svým výrazem ve tváři ale také prostředím, ve kterém se nachází. Emoci a atmosféru nám autor předává i skrze vytvořené prostředí, které je vždy tónováno do jiných barev a zcela jinak nasvětleno.

Za nejpropracovanější animaci pokládám charakter se jménem Vajor, z něhož číší emoce strachu – to ale přikládám zejména hudbě, která u ostatních charakterů bohužel schází.

Každá z postav má svou vlastní promyšlenou perspektivu, kterou autor předkládá v nákresech doprovázejících praktickou práci.

Ačkoliv se může zprvu zdát rozsah projektu malý, je jeden z těch, který má spoustu práce schované za oponou. Autor detailně zasazuje všechny drobnosti do charakterů postav – v podstatě má každý sebemenší detail nějaký význam, což je v problematice charakter designu nesmírně důležité.

Věřím, že postavy se svými propracovanými briefy, by se opravdu mohly stát výborným základem pro tvorbu skutečné hry.

Návrh klasifikace A-B

V(e) Zlíně dne 19. 6. 2023

.....  
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------

\* nehodící se škrtněte