

Akademický rok 2021/2022

## **Diplomová práce – posudek oponenta**

**Jméno a příjmení studenta:** BcA. Daniel Jenikovský

**Název práce:** STYLIZOVANÉ 3D VYKRESLOVÁNÍ

### **Slovní hodnocení:**

Daniela Jenikovského vnímám již od prvního ročníku na fakultě jako technicky velmi zdatného studenta, který nemá problém přecházet mezi nejrůznějšími softwarovými nástroji a nově nabyté zkušenosti využít v jemném přístupu k vizuální stránce jeho projektů.

Oproti jeho bakalářské práci „erLett” je diplomová práce konkrétní participací na týmovém projektu Ateliéru Duchů. Jeho úkolem bylo najít řešení pro potřebné stylizování 3D vykreslování v rámci chystané střílečky, která se opírá o videoherní nostalgii 90. let. V podstatě se jedná o aktuální trend na nezávislé herní scéně, kdy se tvorba vrací nejen vizuálně, ale i hratelně ke svým kořenům. Na domácí scéně je pak úspěšným příkladem titul HROT od vývojáře s pseudonymem Spytihněv.

Na rozdíl od výše zmíněného titulu je Daniel nucen stylizovat, neboť řešená estetická stránka nevychází z technologických limitů, jež mohou nastat například při psaní vlastního enginu archaickým způsobem. Jeho přístup, kdy zastaralé prvky obohacuje o ty moderní, je tak plně adekvátní. Dojem „rozpixelizovaných” prvků obohacuje o hru světél, a tím úspěšně buduje celkovou atmosféru virtuálního světa.

V dodaném buildu procházím uličkou se vzorky jednotlivých materiálů jako dřevo, kov nebo kámen. To, co se na první pohled jeví jako pouhá textura ve velmi nízkém rozlišení mě při bližším prozkoumání příjemně překvapuje svojí konzistencí nejen v rámci dynamických světelných podmínek. Překvapivě svěže pak na mě působí jednotlivé postavy řešené nostalgickou formou 2D billboardů, a přesto zapadající do okolního 3D prostředí. Začínám si představovat celou budoucí hru a zjišťuji, že mě naplňuje podivná zvědavost.

Z výsledné práce je cítit, že Daniel opravdu s chutí experimentoval. Velmi kladně hodnotím také možnost implementace vyvinuté techniky na další projekty, neboť k celkovému řešení přistupuje jako k samostatnému nástroji pro další použití.

**Otázky k rozpravě:**

Jaká je vaše osobní motivace k práci s videoherní estetikou minulých let?

Vnímáte rozdíl v nostalgii z pozice vývojáře a z pozice hráče?

**Závěrečné hodnocení:**

Práci doporučuji k obhajobě

**Návrh klasifikace:**

A

**Posudek vypracoval(a):**

MgA. Vladimír Kudělka

**Datum:**

1. 5. 2022

(Podpis oponenta)