

Akademický rok 2021/2022

Diplomová práce – posudek vedoucího

Jméno a příjmení studenta: BcA. Daniel Jenikovský

Název práce: Stylizované 3D vykreslování

Slovní hodnocení:

Daniel urazil během svého studia pozoruhodnou cestu lemovanou hlubokým zájmem o současné technologie a jejich využití v širším kontextu digitální tvorby. Na plně profesionální úrovni ovládl pole vývoje webových aplikací a stránek, přičemž ustavičně posiloval také zájem o vývoj digitálních her. Přes široký rozsah svých schopností se v posledních letech studia zaměřil na počítačovou grafiku, konkrétně technologie vykreslování, což vyústilo až v předkládanou diplomovou práci. Danielovo studium se neslo v duchu intenzivní a neutuchající práce přímo v prostorách ateliéru, kde se pohyboval zcela pravidelně a otevřeně spolupracoval na individuálních či týmových projektech napříč ročníky.

Vývoj počítačové grafiky dnes stejně jako v minulosti žene kupředu především cíl napodobovat realitu. Dnes však tento konvenčně dosažitelný limit v důsledku ignoruje jeden z nejdůležitějších segmentů virtuálních světů, a tím je představivost. Možnost domyslet si tvar, části tvaru nebo jejich přesný počátek či konec nám rámuje celkové čtení virtuálních světů, jejich atmosféru a srozumitelnost. Autenticky zpracovat vykreslování digitálního obrazu ve vybraném vizuálním stylu a specifické videoherní typologii vyžaduje nejen citlivost k samotnému médiu počítačové grafiky, ale také k animaci, fotografii, a tím pádem i samotnému světlu.

Jsem velmi rád, že Daniel přistoupil k této problematice s pokorou, ve které ctí nejen aktuální technologické možnosti a trendy, ale také historický vývoj vykreslování digitálního obrazu. Nová vlna retra se dnes sice zabývá *pixel art* fenoménem, ale v hybridním formátu 2D a 3D počítačové grafiky je tento typ obrazové stylizace reprezentován pouze formálně nebo marketingově.

Daniel svou diplomovou práci tak zakotvil v oblasti vykreslování počítačové grafiky, kterou uplatňuje na fenoménu pixelového rozkladu obrazu. Výsledná stylizace pak tvoří autentický obraz virtuálního světa ve světle, pohybu, prostoru i ploše. Díky své citlivosti ke zvolené látce dokázal Daniel udržet všechny složky pohyblivého obrazu pohromadě a zároveň získat sofistikovaný vizuální výsledek. Předkládá nám tak svůj autorský otisk do pixelového rozkladu obrazu za pomoci současných nástrojů a technologií.

Věřím, že Daniel úspěšně nakročil do oblasti, ve které má smysl dál rozvíjet vize a představy o vykreslování digitálního obrazu včetně jeho stylizace a deformací. Stejně tak věřím, že se předložené řešení bude dál vyvíjet a stane se součástí většího projektu, který jej dokáže naplno využít.

Přeji Danielovi jen to nejlepší. Děkuji za silnou dlouhodobou spolupráci a budu těšit na projekty, které teprve přijdou.

Otázky k rozpravě:

Co se na diplomové práci nejvíce nepovedlo?

Plánujete na diplomovou práci navázat nebo ji jinak využít v budoucnu?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji obhajobě.

Návrh klasifikace:

A

Posudek vypracoval(a):

MgA. Vojtěch Vaněk

Datum: 8. 5. 2022