MASARYKOVA UNIVERZITA
FAKULTA INFORMATIKY
Katedra počítačové grafiky a designu

POSUDEK VEDOUCÍHO DIPLOMOVÉ PRÁCE

Název práce: Tvorba charakteru pro počítačovou hru nové generace

Autor: Bc. Vít Blecha

Zadání: Vytvořte charakter pro AAA RPG hru nové generace. Jedná se o vysokorozpočtovou hru, ve které hráč vstupuje do virtuálního fiktivního světa v roli hlavního hrdiny příběhu. Vytvořený charakter bude v rámci příběhu vedlejší postava, s níž má hráč možnost interakce. Charakter musí svojí podstatou, vlastnostmi, volbou tvarosloví a doplňků, zapadat do výtvarného pojetí herního světa. Navrhněte pro něj v rámci hry jeho vedlejší dějovou linii. Vytvořte 3D texturovaný model charakteru, který bude splňovat nároky jádra počítačové hry. Charakter vhodně prezentujte. V rámci posouzení práce bude hodnocena celková výtvarná úroveň. V rámci informatické části práce vytvořte nástroj pro správu klávesových zkratek. Nástroj umožní přiřazení různých akcí klávesám, rozlišitelných mezi několika současně připojenými klávesnicemi a v kontextu aktuálně běžící aplikace. Hlavním využitím nástroje bude nastavení vedlejší klávesnice pro klávesové zkratky, čímž usnadní práci s grafickým tabletem. Nástroj bude realizován jako samostatná aplikace pro operační systémy Windows. Součástí řešení bude porovnání náročnosti ovládání bez použití klávesnice zkratek a při použití této klávesnice.

Vedoucí práce: MgA. Helena Lukášová, ArtD.

Oponent: RNDr. Adam Jurčík

Cílem diplomové práce bylo vytvořit charakter – vedlejší postavu pro hru počítačovou hru nové generace a vytvořit nástroj pro správu klávesových zkratek, tak, aby bylo možné používat i více klávesnic v kontextu běžící aplikace.
Student minulý semestr práci neobhajoval, svým rozsahem neodpovídala zadání. Nyní student obhajuje práci, která má dílčí nedostatky, ale odvedená práce, jak v textu, tak v praktické části, je velmi pečlivě zpracovaná.

Písemná část:

Text je psaný velmi čtivě a přehledně. Typografická úprava je kvalitní. V přílohách jsou uvedeny zdrojové soubory, uživatelská příloha pro vytvořenou aplikaci *LiteKeys*, a také zpracovaný příběh Aylie prezentovaný v interaktivním textu. Autor věnuje kontextu charakteru v příběhu velkou pozornost, ale vzhledem k tomu, že část hry *Zaklínač 3* není dosud vydán, autor pracoval s doposud známými informacemi, jenž byly v průběhu práce dostupné. Vztahu příběhu a charakteru věnuje autor velkou pozornost. Vytvořil tak vlastní příběh *Píseň za soumraku* ladící do prostředí výše zmíněné hry a vhodně jej prezentuje jako interaktivní, aby co nejblíže čtenáři představil vývoj příběhu, kde se hráči nabízí více možností.

Praktická část:

Tvorbě charakteru předcházel sběr inspiračních zdroje a referencí. Samotný charakter po anatomické stránce je uspokojivý, modelovaná postava má příliš velké prohnutí v oblasti beder, celkové vyznění pak není prvoplánově ženský. Prezentovaný charakter má potenciál, je škoda, že chybí jeho dopracování – textury, vlasy. Base Mesh postavy je korektní, dobře modelovaný.

Student konzultoval a připomínky zpracoval. Postupoval velmi pomalu, ale pečlivě. Ač nejsou dokončeny všechny stanovené cíle v zadání práce, jenž v praxi zpracovávají herní studia, odevzdanou část považuji za velmi kvalitně zpracovanou. Zhodnocení informatické části pak je v posudku oponenta RNDr. Adama Jurčíka.

Vzhledem k výše zmíněným nedostatkům navrhuji hodnocení D.

MgA. Helena Lukášová, ArtD.
V Brně dne 11 .6. 2015