
Hodnocení vedoucího bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Lukáš Gomola		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Animovaná tvorba		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	19/20
Název práce	Tvorba 3D postavy pro animovaný film		
Vedoucí práce	Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.		

Letošní rok k nám byl milostivý, chtělo by se říci. To proto, že se zde sešly hned dvě kvalitní teoretické práce, jež mohou posloužit jako povedený materiál pro studium 3D digitální animace. Lukáš Gomola se zaměřil na tvorbu 3D postavy, přičemž nás seznamuje se základními a důležitými principy a workflow. V porovnání s textem Jakuba Brokla sice tolik nevztahuje Lukáš jednotlivé technologické postupy k obecnějším principům filmové řeči, rozhodl se držet výhradně samotného technologického procesu. To není výtka, jen poznámka, která více přibližuje směr a uvažování této teoretické práce. Ačkoliv bych coby vedoucí práce mohl strhnout pomyslné body za nedostatečné konzultování práce, s ohledem na koncept textu a zkušenosti Lukáše se to – dle mého soudu – nepromítlo negativně do výsledku. I proto rád navrhuji známku A.

Návrh klasifikace: A – výborně

Ve Zlíně dne 17.8.2020

.....
podpis vedoucího práce