

Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně

akademický rok 2009/2010

Posudek vedoucího diplomové bakalářské práce.

Jméno a příjmení studenta: Lukáš Medek

Název práce: J.U.L.I.A.

Posudek:

Lukáš Medek předkládá jako svoji bakalářskou praktickou diplomovou absolventskou práci počítačovou hru pod názvem „J.U.L.I.A.“ J.u.l.i.a. je „interaktivní audiovizuální projekt pro PC vyžadující individuální participaci diváka“ (citace z Lukášovi přihlášky k bakalářské státní závěrečné zkoušce). Na počítačové hře Julia spolupracoval s programátorem a autorem hudby Janem Kavanem. Projekt přirozeným způsobem završuje Lukášův dlouhodobý zájem o 3D grafiku, modelování a animaci, které se systematicky věnuje několik let. Dokladem jsou výstupy předešlých klauzurních realizací zaznamenané v portfoliu.

Tentokrát poprvé prezentuje ucelenou kompozici ve formě počítačové hry směřující do prostoru komunity fanoušků nezávislé produkce. V námětu a zpracování se jedná spíše o konvenčnější sci-fi příběh zpracovaný ve formě adventury. Hráč je uveden intrem do situace na meziplanetární kosmické lodi, která je poškozena a je nutné vzbudit jednoho z členů posádky aby loď opravil. Hráč má na základě pečlivě vedených návodních kroků v angličtině pomoci kosmonautce Rachel loď opravit a pokračovat v misi při cestě dalekým vesmírem kolem neznámých planet. Narace jednoduchého námětu se odvíjí na základě textových sdělení popisujících úkoly a procesy nezbytné pro další pokračování, kterými se příběh posouvá. Jejich součástí je i dialog Rachel a palubního počítače, který si nechá říkat Julia. Hra je prokládána logickými vstupy (samostatnými minihrami), jejichž zdárné vyřešení umožňuje hráči pokračovat do dalších úrovní hry. Interface je postaven na jednoduchých dialogových, referenčních a ovládacích oknech. Děj je prokládán třidimenzionálními animacemi, které nám zprostředkovávají vhledy do útrob lodi a jejího interiéru, nebo pohled na planetu, kde je potřeba nasbírat materiál pro opravu lodi. Podobně se můžeme potkávat s postavou Rachel, s roboty a dalšími postavami/kreaturami příběhu. Graficky samostatně jsou řešeny jednotlivé logické úkoly. Interface doznal v průběhu dokončování značných změn a zjednodušení. Ty jednoznačně prospěly přehlednosti a orientaci v průběhu hraní. Zároveň zvýšili kvalitu výtvarného zpracování námětu, které kromě dávkování textů, na nichž je celá práce závislá umožňuje více si užít modelovaná prostředí. I přes toto výrazné zlepšení, mohli být animace proporčně ještě více zvýrazněny, nejen aby byla lépe zužitkována investice práce do nich vložená (spolykali největší část objemu stovek hodin práce posledního roku Lukášova studia), ale i ve prospěch vyvážení a kontrastu k unavující textové části, kterou nelze obejít, protože na ní je vývoj děje postaven. Právě v animacích můžeme poznat pokrok, kterého Lukáš v průběhu bakalářského studia v grafice, modelování, používání světla a animování dosáhl a co zejména je k hodnocení na jeho bakalářské práci předkládané k obhajobě v Ateliéru Multimedia na FaVU.

Bakalářská práce Lukáše Medka nepřekračuje standard běžné počítačové hry této kategorie. V užití grafiky a vymezení příběhu je možné ji zařadit spíše do kategorie retro, nostalgicky se odkazující k titulům z 90.let a nepřináší zásadnější inovaci v oboru.

Je to zřejmě dáno i volbou typu použité softwarové mašiny, čím se tato realizace blíží k limitě možností, které program nabízí. V oblasti nezávislé produkce, kam s největší pravděpodobností míří, se ale může směle řadit mezi nadstandardní výkony. Myslím, že záměr Lukáše o dosažení harmonického propojení grafické, příběhové a hudební složky se vcelku podařilo naplnit. Stejně jako proporce práce, která zajišťuje možnost pohybu v projektu po dobu několika hodin. Jsem přesvědčen, že rozsahem, zvládnutím technických a formálních aspektů realizace i důsledným zpracováním zvoleného grafického řešení předložená práce splňuje požadavky na závěrečnou bakalářskou diplomovou práci. Vzhledem k tomu, že již v přihlášce k bakalářské zkoušce a v zadání vymezujícím tuto práci autor upozornil, že jeho záměrem nebude vytvoření díla směřujícího do kontextu galerijního nebo jiného uměleckého provozu, ale pouze komplexní funkční řešení vizuálu, modelace prostředí, animace a koncepce ovládání interaktivní hypertextové multimediální struktury (v podstatě designu), hodnotím výsledek jako výborný a doporučuji jej k obhajobě.

Návrh hodnocení:

B

Vypracoval(a):

Richard Fajnor

Datum:

4.6.2010

Podpis:

