



UNIVERZITA KARLOVA
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Katedra informačních technologií a technické výchovy

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno a příjmení autora: **Filip Fojtík**

Studijní program: **Specializace v pedagogice**

Studijní obor: **Informační technologie se zaměřením na vzdělávání**

Název tématu práce v českém jazyce: **3D Počítačová animace**

Rok odevzdání: **2023**

Jméno a tituly vedoucího: PhDr. Tomáš Jeřábek, Ph. D.

Pracoviště: Katedra informačních technologií a technické výchovy

Kontaktní e-mail: tomas.jerabek@pedf.cuni.cz

I. Základní náležitosti listinné podoby práce:

Předložená práce má rozsah 64 stran vlastního textu, obsahuje rozsáhlý citační aparát, seznam obrázků a její součástí jsou rovněž online přílohy, které díky svému charakteru (animace a videa) bylo vhodné odkazovat online. Z hlediska formálních náležitostí práce splňuje veškeré požadavky na bakalářskou práci.

Po stránce typografické a grafické je práce na vysoké úrovni. To se týká i zpracování praktické části.

II. Obsah a odborná úroveň práce:

Cíle práce jsou vymezené v samostatné kapitole. Práce je logicky strukturovaná a členěná na teoretické kapitoly zabírající problematikou 3D počítačové animace, a to i v širším kontextu, a na kapitulu 5 *Tvorba 3D počítačové animace*, ve které autor popisuje, jak vytvářet konkrétní typy počítačové animace včetně ukázek a postupů řešení.

Práce je primárně pojatá jako teoretická studie zabírající se využitím a technikami tvorby jednotlivých druhů 3D počítačové animace. V tomto kontextu autor pojal teoretickou část, kde nejdříve vymezuje animaci obecně, dále počítačovou animaci a nakonec detailněji charakterizuje 3D počítačovou animaci a její typy. Jako zásadní kapitolu je možné vnímat kapitolu 3 *Techniky tvorby 3D počítačové animace*, ve které autor podrobně popisuje techniky, ale také jednotlivé typy animací či fáze tvorby (např. kap. 3.7 *Vykreslování animace*). Je tedy zjevné, že jsou zde pohromadě různé pohledy na tvorbu a princip vzniku animace, které ne úplně patří do jedné „škatulky“. Nicméně jejich oddělením by byla práce asi mnohem více roztržštěná.

Autor se dále věnuje také jednotlivým tvůrčím animačním nástrojům, kde se mu podařilo pokrýt ty nejdůležitější nástroje, i když by se určitě našla řada dalších profesionálních nástrojů.

V praktické části se autor věnuje deskribci procesu tvorby komplexní animace, v rámci které aplikuje některé dříve popsané postupy a techniky tvorby animace. Zde autor popisuje i procesy, které spadají spíše do přípravné či post-produkční fáze tvorby animace.

III. Výsledky a přínos práce

Téma 3D počítačové animace není zřejmě nové, nicméně v oblasti ICT stále aktuální. Autor se v mnoha částech práce, které by se daly pojmout více z technického hlediska, orientuje spíše na aplikační rovinu animace a její uplatnění. Některé kapitoly, zejména týkající se jednotlivých technik tvorby, by mohly jít více do hloubky z hlediska technických principů. Autor především v kontextu praktické části prokázal velmi dobrou znalost řešené problematiky a podkryl skutečnost, že tvorba 3D počítačové animace vyžaduje řadu dovedností z oblasti grafiky a práce s videem, jimiž evidentně i sám disponuje.

Práci doporučuji uznat jako práci bakalářskou.

V Praze dne: 15. 5. 2023

.....
podpis