

v Liberci 3. 6 .2010

Hodnocení vedoucího bakalářské práce pro Aleše Bělohradského

K. D. M. A
Aleš Bělohradský přišel do atelieru vizuální komunikace po dvou semestrech architektury na ČVUT a jistý vztah k architektuře a architektonickým konstrukcím jej provází po celé studium.

Znalost programů užívaných ke kreslení a modelování staveb brzy užil ve své práci výtvarně. Za zmínku stojí „bludiště“ a „lesy“ modelované ve virtuálním prostoru, stojící na počátku cesty, jež prozatím končí prací, kterou předkládá.

Předkládaná bakalářská práce nás uvádí prostřednictvím programu Blender do autorova světa, jenž balancuje na pomezí zážitků hráče počítačových her a reálné zkušenosti všedního prostoru.

Výsledná scéna, kterou vidíme, prošla mnoha změnami. Od prostorových sítí generovaných před pohledem diváka, přes varianty napodobující vzhled modelované scény v pracovním okně programu před renderingem, až po poslední verzi v níž je 3D a 2D prostor prostoupen a působí dojmem generovaného grafického obrazu, který ale při pohybu čteme jako prostor perspektivní. Práce osvědčuje schopnost autora výtvarně pracovat s programem primárně určeným pro simulaci reálných scén a objektů a nabídnout jeho prostřednictvím vizuálně atraktivní podívanou.

Práci považuji za zdařilou a navrhuji hodnocení velmi dobře.


vedoucí bakalářské práce
doc. Stanislav Zippe