**Návrhy témat pro zpracování bakalářské práce – AVE**

**1)** **Vývoj animace a historické milníky světové kinematografie**

Cílem práce je stručný popis vzniku prvních krátkých animací a technologie jejich výroby, vznik velkých studií, vyzdvižení zlomových animovaných děl a prvních animovaných celovečerních filmů (3D filmů), rozvoj tvorby pro děti a vývoj technologií používaných pro výrobu animovaných děl.

**2)** **Český animovaný film a animovaná tvorba – historie a současnost**

Účelem práce je hlubší seznámení se zásadními českými autory a rozbor jejich klíčových děl (v čem byla tato díla zlomová, co přinesla české a případně i světové animaci a za jakých podmínek vznikala).

**3)** **Srovnání vývoje animovaného filmu v ČR a SR po rozdělení republik**

V této práci by měli studenti porovnat stav animované tvorby v Čechách a na Slovensku před rozdělením republik, popsat tento výchozí stav a následně zmapovat vývoj v ČR a SR – postihnout podobnost a rozdílnost tohoto vývoje a detailněji popsat současný stav.

**4)** **Rozbor díla Jana Švankmajera a Břetislava Pojara**

Cílem práce je reflektovat vnímání děl obou autorů, zmínit zdroje inspirace, vzpomenout díla, kterými byli tito autoři ovlivněni, pospat vývoj tvorby autorů, rozebrat jeden zvolený klíčový film a zhodnotit, jak autoři ovlivnili další generace.

**5)** **Český trikový film – historie a současnost**

Účelem práce je hlubší seznámení se zásadními českými autory a rozbor jejich klíčových děl (v čem byla tato díla zlomová, co přinesla české a případně i světové animaci a za jakých podmínek vznikala).

**6)** **Rozbor díla Karla Zemana a Václava Vorlíčka**

Cílem práce je reflektovat vnímání děl obou autorů, zmínit zdroje inspirace, vzpomenout díla, kterými byli tito autoři ovlivněni, pospat vývoj tvorby autorů, rozebrat jeden zvolený klíčový film a zhodnotit, jak autoři ovlivnili další generace.

**7)** **Nové možnosti využití a uplatnění 3D technologií**

Účelem práce je nejen popsat tradiční využití 3D technologií např. v architektuře a designu, ale i využití v automobilovém průmyslu, lékařství, vědě, kosmonautice, včetně nových možností užití v zábavním průmyslu jako součásti prezentačních technologií (videomapping, AR, VR). Zpracování tématu by mělo přinést také kritické zamyšlení (kde mohou tyto technologie pomáhat, co nám mohou přinášet či brát).

**8)** **Moderní technologie používané pro tvorbu animací**

Při zpracování tématu se studenti zaměří na nové technologie (motion capture, face capture, 3D scanning, 3D printing) a popíší jejich vývoj, výhody a použití.