



Posudek vedoucího bakalářské práce

Jméno studenta: Ondřej Syrový
Téma práce: Výuka modelování a animování v programu Blender 3D
Cíl práce: Bakalářská práce „Výuka modelování a animování v programu Blender 3D“ se zaměřuje na práci se 3D scénovými objekty a animování v tomto programu. Výukový interaktivní kurz bude sloužit pro osvojení základních i pokročilejších znalostí v programu Blender.

Náročnost zadání bakalářské práce na:

teoretické znalosti	střední
praktické zkušenosti	střední
podkladové materiály (vstupní data) a jejich zpracování	vyšší

A: Slovní hodnocení:

Naplnění cíle práce:
Teoretická i praktická část je naplněna.
Logická stavba a stylistická úroveň práce:
Text je logicky členěn do navazujících kapitol, stylisticky v pořádku.
Využití záměrů, námětů a návrhů v praxi:
Výsledná aplikace je funkční a použitelná. Využitelné jako učební pomůcka.
Případné další hodnocení (připomínky k práci):
Pěkně a přehledně zpracovaná bakalářská práce, která bude sloužit ke vzdělávacím účelům. Student pracoval samostatně a prokázal při zpracování přehled i výborné schopnosti nalézt vhodné řešení. Kladně musím ohodnotit spoustu praktických ukázek a videoukázek. V teoretické části se na mé doporučení nachází zkrácená verze, úplná verze je v implementační části.

B: Kriteriaální hodnocení:

Nápovědu k vyplnění vybraného pole je možné zobrazit klávesou F1, stručně je uvedena i ve stavovém řádku.

Kriteria hodnocení práce:	Úroveň	Připomínky
Úroveň dokumentu		
logická stavba práce	nadprůměrné	
stylistická úroveň	nadprůměrné	občas překlepy
práce s literaturou včetně citací	průměrné	
formální úprava práce (text, grafy, tabulky)	nadprůměrné	
Teoretická část		
rozsah a úroveň zpracování rešerše	nadprůměrné	
formulace teoretických východisek pro praktickou část	průměrné	
odborné zvládnutí problematiky	nadprůměrné	
Praktická část – produkt (řešení)		
adekvátnost použitých metod, SW, postupů	nadprůměrné	
kvalita návrhu řešení	nadprůměrné	
komplexnost řešení	komplexní	
návrh datových struktur	průměrné	
uživatelské rozhraní	průměrné	
odborné zvládnutí problematiky	nadprůměrné	
rozpracovanost	dokončeno, otestováno	
využitelnost praktické části v praxi	ve větší míře	
Praktická část - popis		
popis řešení v bakalářské práci	průměrné	
ostatní přílohy (tabulky, grafy, výpočty, ...)	nadprůměrné	
uživatelská příručka	nelze hodnotit	není potřeba
Uložení dokumentu/ů bakalářské práce na CD	ano	
Uložení výsledku praktické části na CD	ano	
Stupeň splnění cíle práce	splněn	

C: Otázky k obhajobě (max 2):

1. V bakalářské práci uvádíte na straně 11, že Blender od verze 2.0 obsahuje game engine. Můžete ho popsat a vysvětlit možnosti tvorby tzv. herní logiky v Blendru?
- 2.

Doporučení práce k obhajobě: ano

Navržený klasifikační stupeň: výborně

Posudek vypracoval:

Jméno, tituly: Zbyněk Kopecký, Ing.

Zaměstnavatel: Univerzita Pardubice, Fakulta elektrotechniky a informatiky

V Pardubicích dne: 6. 6. 2011

Podpis: