

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Jan Houžvička

Název práce: Tvorba assetů pro hru pro herní engine Unity3D

Autor posudku: Josef Brožek

Cíl práce: Konpce moderního vývoje her lze rozdělit na fázi implementace assetů, fázi tvorby scénářů a fázi sestavování scén. Úkolem studenta bylo zaměřit se na fázi tvorby a přípravy assetů a jejich vlastní praktickou přípravu.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)			
	1	2	3	4
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Naplnění cíle zadání práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dílčí připomínky a náměty a hodnocení práce:

Student se ve své práci zaměřil na praktické řešení podkladů pro počítačovou hru. Aktivně vytvořil 3D podklady, textury (2D, difuzní texturu, vč. normálových map), 3D podklady s animací, připravil částicové efekty a implementoval vlastní skripty. Pro toto musel použít platformu Unity3D, Autodesk 3ds Max, Autodesk Mudbox, Adobe Photoshop a Microsoft Visual Studio (v něm pracoval s programovacím jazykem C#). Prokazatelně tak využil znalosti předmětů algoritmizace, vývoj počítačových her, programování v C#, grafické editory atp.

Vlastní práce má přibližně 45 stran vlastního textu, který je bohatě doplněn o obrázky. V textu je vysvětlena řada pokročilých technologií a technik, ke kterým by se student řádným studiem dostal až v navazujícím magisterském programu informační technologie. Je třeba říci, že znalost uvedených technologií byla pro studenta stěžejní, proto je v pořádku, že je nastudoval. Navíc tím student ukázal, že je schopen nezávisle rozšiřovat své odborné kompetence.

Vlastní práce v první kapitole vysvětluje pojem asset a jeho význam pro implementaci počítačových her. V druhé kapitole je kladen důraz na představení použitých nástrojů. Následuje pojednání o modelování, UV mapování a texturování, jako klíčovou součást tvorby vizuálních assetů. Audio assety byly studentem pouze shromážděny.

Práce se od strany 37 do strany 55 věnuje velmi hluboce implementaci vlastních assetů. Student použil adekvátní techniky, včetně těch nejmodernějších, které mu dnešní nástroje umožňují.

Ocenění hodná je především studentova samostatnost, kdy pouze pravidelně odevzdával dílčí výsledky své práce.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji klasifikační stupeň výborně.

Otázky k obhajobě:

1. Mají assety společné vlastností / lze je kategorizovat? Jak? Otázku vezměte z nadhledu.
2. Po spuštění projektu v Unity3D je třeba vybrat grafickou kvalitu. Má tvorba assetů nějaký dopad na tuto uživatelskou volbu?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: výborně

V Pardubicích, dne 10. května 2017

podpis