

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Milan Horák

Název práce: Tvorba assetů počítačových her pro herní engine Unity 3D

Autor posudku: Zbyněk Kopecký

Cíl práce: Bakalářská práce se zabývá tvorbou vizuálních assetů pro herní engine Unity 3D. Cílem teoretické části je seznámit čtenáře s vývojem a problematikou tvorby 3D modelů. Práce nejdříve představí použitý software a následně vysvětlí principy a techniky, které se využívají při tvorbě 3D modelů pro počítačové hry. Nakonec se práce věnuje praktické tvorbě grafických assetů pro 3D verzi hry známé jako Bulánci a to od počátečního návrhu vzhledu modelů, až po finální podobu použitelnou v počítačové hře.

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"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input checked="" type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dílčí připomínky a náměty:

V práci se nachází několik překlepů.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Pěkně a přehledně zpracovaná bakalářská práce, která vysvětluje základní principy tvorby assetů jak grafického charakteru, tak i skriptů, které určují chování objektů ve hře. V praktické části bakalářské práce bylo implementováno několik assetů pro vytvoření prostředí a postav v herním engine Unity 3D pro počítačovou hru Bulánci. Student pracoval samostatně a prokázal při zpracování přehled i výborné

schopnosti nalézt vhodné řešení. Kladně musím ohodnotit konzultování problémů při vypracovávání této bakalářské práce.

Vyhodnocení kontroly textu práce pomocí systému pro odhalování plagiátu:

Míra plagiátorství u psaného textu je menší než 5%.

Otázky k obhajobě:

V bakalářské práci jste ukázal na konkrétních příkladech tvorbu assetů pro počítačovou hru pojmenovanou Bulánci.

1. Navrhněte další možnosti rozšíření hry.
2. Specifikujte, jaké jsou omezení (na assety, skripty, ...) pokud budete chtít využít podpory na více platforem a pro jaké platformy můžete herní projekt vyvíjet v herním enginu Unity 3D?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: B, výborně minus

V Pardubicích, dne 7. ledna 2020

podpis