

Posudek vedoucího bakalářské práce

Student: Oldřich Koubek
Číslo studenta: E21524
Název bakalářské práce: Modelování a animace v Blenderu
Cíl práce: Cílem bakalářské práce je představit problematiku 3D grafiky. Ukázat její fáze, základní proces vytváření a užití. Práce vysvětluje pojem renderování a výběr vhodné počítačové sestavy pro práci s 3D grafikou. Dále práce přiblíží využití render farm. Výstupem je animace vymodelovaného objektu.
Vedoucí práce: Mgr. Pavel Sedlák, Ph.D.
Studijní program: Aplikovaná informatika
Akademický rok: 2023/2024

Náročnost tématu

	výborně	velmi dobře	vyhovující	nevyhovující	nelze hodnotit
Teoretické znalosti	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vstupní údaje a jejich zpracování	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Použité metody	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kritéria hodnocení práce

	výborně	velmi dobře	vyhovující	nevyhovující	nelze hodnotit
Stupeň splnění cíle práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Původnost zpracování tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka provedené analýzy (ve vztahu k tématu)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba práce a rozsah	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s českou a zahraniční literaturou včetně citací	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava práce (text, grafy, tabulky)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková úroveň (styl, gramatika, terminologie)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Využitelnost výsledků práce

	vysoká	střední	nízká	nelze hodnotit
Pro teorii	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pro praxi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ostatní připomínky k práci

Student se dobře zorientoval v problematice 3D grafiky. Výstupem práce je animace vymodelovaného modelu, který se svojí podobou blíží k reálnému modelu Aston Martin DB12. Celý proces tvorby je podrobně popsán od úplně první myšlenky, přes modelování a texturování až k animaci, renderování a následnému zpracování vyrenderovaných snímků. Výsledky jsou popsány a okomentovány. Práce je dobře strukturována a je psána srozumitelně.

Vyjádření k výstupům ze systému Theses

Práce není plagiát, míra shody je 1 procento.

Otázky a náměty k obhajobě

K práci mám jednu otázku. Pohovořte o bezplatných farmách na renderování?

Závěrečné hodnocení

Práci **doporučuji** k obhajobě.

Tuto bakalářskou práci navrhuji hodnotit známkou: **A**

V Pardubicích 22.5.2024

Podpis: