

**I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE**

<b>Název práce:</b>	<b>2D painting in VR</b>
<b>Jméno autora:</b>	<b>Robert Papay</b>
<b>Typ práce:</b>	bakalářská
<b>Fakulta/ústav:</b>	Fakulta elektrotechnická (FEL)
<b>Katedra/ústav:</b>	Katedra počítačové grafiky a interakce
<b>Oponent práce:</b>	Prof. Ing. Jiří Žára, CSc.
<b>Pracoviště oponenta práce:</b>	Katedra počítačové grafiky a interakce

**II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ**

<b>Zadání</b>	<b>náročnější</b>
Kromě využití existujících nástrojů/knihoven systému Unity bylo potřeba naprogramovat i vlastní (dílčí) metody.	

<b>Splnění zadání</b>	<b>splněno</b>
-----------------------	----------------

<b>Zvolený postup řešení</b>	<b>správný</b>
------------------------------	----------------

<b>Odborná úroveň</b>	<b>A - výborně</b>
Student aplikoval jak znalosti získané během studia, tak další postupy z literatury. Navrhl a implementoval též vlastní způsob řezání virtuálního papíru. Výsledkem je funkční aplikace.	

<b>Formální a jazyková úroveň, rozsah práce</b>	<b>C - dobře</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Práce je napsána v anglickém jazyce, čtivě, s minimem překlepů.</li> <li>- Autor by měl sjednotit používání jednotného a množného čísla („I“ versus „We“).</li> <li>- V obrázku 3.1 je příliš malé písmo, obrázek s paletou (3.11) je příliš malý.</li> <li>- Oba předpisy pro míchání barev (str. 15 nahoře) nedávají bez bližšího vysvětlení smysl.</li> <li>- Autor nedodal žádnou dokumentaci k vytvořeným souborům (skriptům) pro Unity. Nelze jasně určit, které soubory jsou jeho autorským dílem.</li> </ul>	

<b>Výběr zdrojů, korektnost citací</b>	<b>A - výborně</b>
----------------------------------------	--------------------

<b>Další komentáře a hodnocení</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Vytvořená aplikace byla testována se žáky základní a střední školy. Výsledky testování jsou povzbudivé.</li> <li>+ Aplikace bude využita v Muzeu hl. m. Prahy</li> <li>+ Dodané video dobře prezentuje způsob práce s aplikací.</li> </ul>



III. CELKOVÉ HODNOCENÍ, OTÁZKY K OBHAJOBĚ, NÁVRH KLASIFIKACE

**Otázky k obhajobě:**

- 1) Uveďte konkrétně, které části aplikace si zaslouží zlepšit. Jakými způsoby byste navržená zlepšení realizoval?
- 2) Je možné si rozpracovanou kresbu uložit a vrátit se k ní později?
- 3) Lze při kreslení perem využít techniku „constrain“ stejně jako při řezání papíru?

S ohledem na chybějící dokumentaci hodnotím tuto jinak velmi pěknou práci klasifikačním stupněm **B - velmi dobře**.

Datum: 30.5.2022

Podpis: