

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

| | |
|--------------------------------------|---|
| Název práce: | Podpora pokročilejších rigovacích technik pro herní engine Unity3D |
| Jméno autora: | Jakub Tkáč |
| Typ práce: | diplomová |
| Fakulta/ústav: | Fakulta elektrotechnická (FEL) |
| Katedra/ústav: | Katedra počítačové grafiky a interakce |
| Vedoucí práce: | Ing. MgA. Radek Smetana |
| Odevzdáno v rámci pracoviště: | Katedra počítačové grafiky a interakce, FEL, ČVUT |

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

| | |
|--|-------------------------|
| Zadání | průměrně náročné |
| Splnění zadání vyžaduje vztah k počítačové animaci a s tím širší pochopení profese rigování v programu Autodesk Maya. Zároveň je třeba také hlubšího porozumění programu Unity3D a schopnost řešit dílčí kroky, na které není snadné najít na internetu odpovědi či jejich jasné definice. | |

| | |
|---|----------------|
| Splnění zadání | splněno |
| Vzhledem k horší předvídatelnosti náročnosti implementace rozdílných pokročilejších rigovacích technik bylo zadání pojato volněji. Studentovi ukládalo zpracovat alespoň dvě ze čtyř zmíněných rigovacích technik. Ač Jakub Tkáč implementoval pouze dvě rigovací techniky, řešení je velmi kvalitní s tím, že mnoho práce bylo odvedeno i mimo odevzdaný kód. Autor totiž problém pojál do hloubky a prozkoumal celou řadu různých řešení. Preferenci kvality nad kvantitou oceňují. | |

| | |
|--|--------------------|
| Aktivita a samostatnost při zpracování práce | A - výborně |
| Autor práce, Jakub Tkáč, často konzultoval, byl na konzultace vždy připravený, konstruktivní a zkoumal podstatu problému. Sám navrhoval různá řešení, jak by se dalo v řešení problémů pokračovat. | |

| | |
|---|--------------------|
| Odborná úroveň | A - výborně |
| Autor přistupuje k celé práci velmi vědecky. Často hledá jiná veřejně dostupná řešení pro srovnání, uvažuje staré verze programů i ty funkcionality, které u těch nejnovějších verzí byly teprve představeny v testovacím režimu. Porovnává svá řešení i výsledky a vždy hledá cestu, jak řešení udělat čistě a co nejpřesněji a nejkvalitněji. V práci není opomenut návrh uživatelského rozhraní i samotné implementované knihovny. Práce obsahuje i výsledky testování s uživateli. Samotný text vykazuje ze začátku několik nepřesností, čím je dále konkrétnější a odbornější, tím je kvalitnější. | |

| | |
|---|--------------------|
| Formální a jazyková úroveň, rozsah práce | A - výborně |
| Typografická a jazyková stránka textu je na skvělé úrovni, poměrně dobře se text čte. Autor pro zvýšení přehlednosti a jednoznačnosti práce zdařile využívá obrázky, diagramy, příklady kódu a vysvětlivky pod čarou. | |

| | |
|--|--------------------|
| Výběr zdrojů, korektnost citací | A - výborně |
| Závěrečná práce používá jak psanou literaturu pokrývající základnější informace, tak i internetové podklady, které bylo třeba využít z důvodu specifické problematiky, která jinde není pokryta. Všechny informace student získával zcela samostatně, během konzultací bylo třeba jen ujasňovat specifické pojmy a zvyklosti z praxe, popřípadě specifika daného programu. Nejsem si vědom žádných citačních nepřesností nebo opomenutí. | |

| | |
|--|--|
| Další komentáře a hodnocení | |
| Výsledná implementace je dobře použitelná a podle všeho i dobře rozšiřitelná pro další funkcionality, s výsledky jsem spokojen. Řešení má jedno omezení, to však není výrazně omezující a plyne ze způsobu fungování programu Unity3D. | |

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

Jakub Tkáč našel pro daný problém řešení a kvalitně ho implementoval, otestoval a zhodnotil. Vyzvednout bych chtěl jeho dlouhodobé intenzivní soustředění při hledání toho nejlepšího řešení a vědecké zpracování textu.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **A - výborně**.

Datum: 29.1.2020

Podpis: