

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Falešník David

Oponent: Ing. Pavel Navrátil, Ph.D.

Studijní program: Inženýrská informatika

Studijní obor: Informační technologie v administrativě

Akademický rok: 2019/2020

Téma bakalářské práce: 3D vizualizace hradu Starý Světlov

Hodnocení práce:

	A	B	C	D	E	F
	Hodnocení: A – nejlepší; F - nevyhovující					
1. Aktuálnost řešeného tématu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Obtížnost zadaného úkolu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Splnění všech bodů zadání	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Vhodnost zvolené metody řešení	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Logické členění práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Úroveň jazykového zpracování	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Formální úroveň práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Práce s literaturou a její citace	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Úroveň zpracování teoretické části	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Kvalita zpracování praktické části	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Dosažené výsledky práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Přínos práce a její využití	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Celkové hodnocení práce:

Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Znamku uvede oponent dle svého uvážení dle klasifikační stupnice ECTS:

A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně, F – nedostatečně.

Stupeň F znamená též „nedoporučuji práci k obhajobě“.

Předloženou bakalářskou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

B - velmi dobře.

V případě hodnocení stupněm „F – nedostatečně“ uveďte do připomínek a slovního vyjádření hlavní nedostatky práce a důvody tohoto hodnocení.

Otázky k obhajobě:

Proč byl výstupní video soubor uložen do multimediálního kontejneru AVI s kodekem MJPEG a ne např. do multimediálního kontejneru MP4 s kodekem H265 ?

Z jakého důvodu byly vybrány SW nástroje, které jsou využity v této práci a proč jich bylo využito tolik (může tak zbytečně někdy docházet při převezech mezi programy ke ztrátě kvality a informací, přičemž např. SW nástroj Blender umožňuje i jistou, vcelku se rozšiřující, editaci samotného videa) ?

Další připomínky, vyjádření, náměty k obhajobě práce (možno pokračovat i na další stránce):

Kvalita oskenovaného zadání v pdf verzi práce mohla být na vyšší úrovni. V textu práce se vyskytují překlepy, např. název použitého SW je Quixel Mixer, přičemž v části textu se objevuje jako "Quxiel Mixer", ...

Při zpracování animace byl pro tvorbu textur využit free program Quixel Mixer. Pro případné další práce s externími SW umožňujícími texturování a tvorbu materiálu bych doporučil ještě alespoň seznámit se s možnostmi SW Adobe Substance Painter, pro jehož získání z řad studentů je ze strany Adobe prozatím umožněn poměrně vstřícný přístup.

Pokud není možnost přímého propojení zdrojového projektu v jednom SW do jiného SW, kde se provádějí další úpravy (přímé propojení je např. možno využít v SW Adobe, tj. Adobe Dynamic Link), je spíše vhodnější provést export videa jako sekvenci obrázků, např. ve formátu PNG v co nejvyšší možné kvalitě, než export samotného jednoho videa.

Součástí vytvořeného videa, jako výsledného celku, mohl být také práci představující a ukončující titulky, stejně tak jako doprovodná hudba odpovídající scéně a dané době. Mimo to, mohla animace obsahovat i jistý obraz v obraze, tj. v tomto případě např. půdorysnou mapku, aby divák, měl představu, kde se při animovaném průletu hradem nachází.

Souhrnně lze konstatovat, že bakalářská práce byla zpracována, v rámci daného studijního oboru, v požadované šíři a že student prokázal potřebné znalosti a schopnosti při řešení problémů vyplývajících ze zadání této práce.

Datum 11. 8. 2020

Podpis oponenta bakalářské práce