

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Denisa Čermáková

Oponent: Ing. Pavel Navrátil, Ph.D.

Studijní program: Inženýrská informatika

Studijní obor: Softwarové inženýrství

Akademický rok: 2021/2022

Téma bakalářské práce: Program Quixel Mixer a jeho praktické využití

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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Vhodnost zvolené metody řešení	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Logické členění práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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 type="checkbox"/>	<input checked="" 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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Dosažené výsledky práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Přínos práce a její využití	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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
C - dobře.**

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

Otázky k obhajobě:

Máte nějakou zpětnou vazbu z hlediska využití vytvořené příručky ?

V textu práce je zmíněn také Eevee render a Cycles render, které oba využívá i SW Blender, který slouží v této práci pro tvorbu 3D modelů. Jaké jsou rozdíly, výhody a nevýhody, a také využití uvedených renderů ?

Jako exportního formátu z Blenderu do SW Quixel Mixer je využito formátu *.obj. Jakým způsobem jsou uložena data (obal modelu) vytvořených modelů v tomto formátu ? V rámci daného formátu jsou uloženy i tzv. normály, jaké mají využití, resp. co ovlivňují, z hlediska výsledného výstupu, případně také jak je možné je určit ?

Porovnejte v práci popsany SW Quixel Mixer se SW Adobe Substance Painter.

Další připomínky, vyjádření, náměty k obhajobě práce (možno pokračovat i na další stránce):
Nestejná kvalita obrázků, tj. horší čitelnost, např. text práce, obrázek 59, příloha obrázků 51, 52,
Počet číslovaných úrovní by neměl překročit tři úrovně.

Kapitola 6 se zabývá porovnáním SW Quixel Mixer a Blender. Porovnání programů jako takových je uděláno, mohlo být však provedeno možná více do hloubky a přehledněji, např. i srovnáním v přehledové tabulce, z hlediska grafických porovnání obou výstupů, časových nároků na výsledné rendery, při zachování obdobných nastavení, srovnání možností náročnosti při práci s materiály a texturami, ...

V příloze nebyla nalezena textura označená "Textura04" v části "3.Textury Quixel Mixel". Součástí přílohy mohly také být rendrované výstupy s využitím vytvořených textur a materiálů v obou programech.

Souhrnně lze konstatovat, že bakalářská práce byla zpracována v požadované šíři a že studentka prokázala dobré znalosti a schopnosti při řešení problémů vyplývajících ze zadání této práce.

Datum 1. 6. 2022

Podpis oponenta bakalářské práce