

# Hodnocení bakalářské práce – oponent

<b>Autor hodnocení:</b>	Ing. Martin Němec, Ph.D.
<b>Vedoucí bakalářské práce:</b>	Ing. Tomáš Fabián, Ph.D.
<b>Oponenti:</b>	Ing. Martin Němec, Ph.D.
<b>Téma:</b>	Návrh a implementace pokročilých stínovacích programů
<b>Verze ZP:</b>	1
<b>Student:</b>	Bc. Ondřej Soukup

## 1. Splnění požadavků zadání.

Práci hodnotím jako náročnější. Hlavním cílem bylo vytvořit sadu shaderů pro simulaci optických vlastností materiálů (sklo, kovy, laky). Autor vytvořil třináct shaderů včetně aplikace, která umožňuje načítat a zobrazovat výsledné scény.

## 2. Hodnocení formální stránky závěrečné práce.

Po formální i jazykové stránce je předložená práce na velmi špatné úrovni. Různé zarovnání textu, překlepy v práci, nedokončené věty apod. Vzorce jsou jednou popsány vektorově jindy zase jako rastrový obrázek, což vypadá, jako by to autor pouze odněkud kopíroval. Obrázky nejsou číslované, nejsou u nich odkazy, odkud byly převzaty apod. Výsledné formátování celkově působí, jako že se jedná o pracovní verzi, nikoli již o finální podobu.

## 3. Hodnocení výsledků závěrečné práce.

Praktická část práce je zdařilá a funkční, autor dokonce vytvořil svou aplikaci pro zobrazování scén (nad rámec práce), kde načítá externí modely, přiřazuje jim materiály a zobrazuje výslednou scénu. Funkčnost jsem odzkoušel i na svých modelech. Výsledná textová část však hodně zklamala výslednou práci. Také teoretické popisy shaderů nejsou z mého pohledu zcela v pořádku a zajisté se nejedná o detailní popis pro reimplementaci do jiných prostředí, jak bylo požadováno v zadání.

## 4. Hodnocení práce z hlediska přínosu nových poznatků.

Výsledná práce nepřináší nové poznatky, pouze předkládá zpracovanou sadu shaderů včetně vlastní aplikace pro jejich demonstraci a testování.

## 5. Charakteristika výběru a využití studijních pramenů.

Výběr studijních pramenů je nedostačující, odkaz na literaturu je v textu uveden pouze jednou, přitom se autor přímo v psaném textu odkazuje na autory různých shaderů a jejich částí.

## 6. Otázky k obhajobě.

Proč se objevují u modelů s větším počtem polygonů chybějící části? Nebyla by pro uživatele vhodnější spíše aplikace s uživatelsky přívětivým GUI než vámi zvolená volba, kdy se scény tvoří načítáním ze souborů?

## 7. Souhrnné hodnocení.

Výslednou praktickou část bych hodnotil na výbornou, vzhledem k chybám teoretické části (kde se podepsal patrně nedostatek času při dokončování) však výsledek hodnotím pouze stupněm velmi dobře.

**Celkové hodnocení: velmi dobře**