

Hodnocení bakalářské práce – vedoucí

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

1. Zadání závěrečné práce.

Zadání práce lze hodnotit jako středně obtížné. Stěžejní část představuje detailní rozbor a implementace shaderů různých typů. V tomto ohledu bylo zadání splněno.

2. Aktivita studenta během řešení.

Student pracoval převážně samostatně a vzhledem k tomu, že toto zadání je přiřazeno již druhým rokem, tak bych očekával včasější zahájení práce zejména na textové části.

3. Aktivita při dokončování.

Implementační práce byly dokončeny s dostatečným předstihem. Problém nastal u textové části, u které byl podrobně konzultován pouze jeden typ shaderů. Ostatní shadery, včetně doprovodných kapitol, byly vytvořeny až na poslední chvíli a jejich podobu jsem již nemohl aktivně ovlivnit. To se negativně projevilo zejména na výsledné úpravě textu, kterou lze, bohužel, označit za tristní (jednovětné odstavce, zarovnání textu, rastrová schémata, sázení rovnic, absence odkazů, formát citací atd.). K obsahové stránce lze mít také četné výhrady (např. chybějící popis členů v rovnicích, poskytnutí většího vhledu do předkládaných postupu).

4. Hodnocení výsledků závěrečné práce.

Výsledkem práce je sada snadno využitelných shaderů, které je možno díky vlastnímu jednoduchému testovacímu prostředí spouštět a dále upravovat. Samotná implementace je provedena poměrně pečlivě.

5. Hodnocení práce z hlediska přínosu nových poznatků.

Jedná se o práci kompilačního charakteru a nepřináší žádné nové poznatky.

6. Charakteristika výběru a využití studijních pramenů.

Studijní prameny jsou poměrně skromné, navíc většina z nich není v textu odkazována. Vlastní úvahy tak nejsou zřetelně odlišeny od převzatých částí.

7. Souhrnné hodnocení.

Zásadním problémem předložené práce je úroveň textové části, která neodpovídá požadavkům kladeným na absolventskou práci. Jen na základě implementace a doložených výsledků nehodnotím práci celkově jako nedostatečnou.

8. Otázky k obhajobě.

Většina Vašich shaderů vyžaduje verzi GLSL 330 nebo 330 core, jen jeden je pro verzi 400 core. Jaké to má opodstatnění? Proč je v celém textu standardně vysázena pouze jediná rovnice?

Celkové hodnocení: dobře