

Hodnocení vedoucího bakalářské práce

Autor práce: **Michal ŠMÍD**

Název práce: **Tvorba modelů postav a jejich animace v prostředí virtuální třídy**

Splnění bodů zadání a minimálního přípustného rozsahu práce

Splnění bodů zadání - úplné, Minimální přípustný rozsah - dodržen

Kvalita zpracování práce

Kvalita zpracování tématu - průměrná, Metodika zpracování práce - průměrná, Formulace cílů a závěrů práce - nadprůměrná, Vlastní přínos autora - nadprůměrný, Práce se zdroji - nadprůměrná

Formální úroveň

Logická struktura a členění práce - průměrná, Jazyková a stylistická úroveň - průměrná, Formální úprava práce - průměrná, Poznámkový aparát, bibliografické citace - drobné nedostatky

Aktivita studenta, spolupráce s vedoucím

Autor byl aktivní, pracoval v průběhu akademického roku, pravidelně konzultoval textovou část práce a připomínky zapracovával.

Slovní zhodnocení

Autor dělí práci do pěti na sebe navazujících kapitol. První kapitola je věnována stručnému definování pojmu *animace*, přičemž autor ji rozděluje dle prostoru na 2D a 3D. Obě kategorie jsou doplněny o vybrané techniky animací, které jsou popsány. Tyto malířské a kinematické techniky jsou následně rozšířeny o animace počítačové, zakončené srovnáním.

Stěženi část práce je obsažena v druhé, třetí a čtvrté kapitole. V první z nich je čtenář seznámen s modelářským a animačním softwarem, ve výsledku se jedná o 7 programů. Každý nich je čtenáři ze začátku stručně představen, včetně příkladu děl, pro které byly využity. Po představení jsou programy zhodnoceny a seskupeny z hlediska cenové dostupnosti, jejich možnostmi a náročností pro uživatele. Třetí kapitola se věnuje tvorbě postavy v programech Blender (převzatý návod), MakeHuman a doplněk pro Hexagon, DAZ Central. Návodů jsou nejspíš vybrány tak, aby seznámili čtenáře s různými druhy tvorby postav – od uživatelsky nejsnazšího vytváření v MakeHuman po nejobtížnější Blender. V rámci seřazení by bylo lepší články seřadit dle obtížnosti, ale autor v této kapitole popisuje i grafické rozhraní programu, takže to nijak na kvalitě neubírá.

Předposlední kapitola je věnována animacím 3D modelů v programu Blender a služby Mixamo. Zvláště návod pro Blender je zdařile krokově popsán, doplněn o snímky obrazovky, které čtenáři jistě poslouží jako vhodný návod.

V závěru práce se autor věnuje problematice využití postav v projektu virtuální třídy, kde popisuje některé problémové části např. postava bez textury/materiálu apod.

Práci z hlediska vedoucího hodnotím i přes značné citační problémy v počátcích zpracování známkou výborně, práci doporučuji k obhajobě.

Dotazy k práci

Dokázal byste k programu Adobe Flash Professional, jehož podpora skončila v roce 2016, jmenovat nějaké další alternativy počítačových programů pro tvorbu 2D animací?

V _____ dne _____

Mgr. Miroslav Zíka