

Posudek oponenta diplomové práce – praktická část

Jméno a příjmení studenta	BcA. Tadeáš Kříbek		
Studijní program	Multimédia a design		
Obor/ateliér	Game Design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2023/2024
Název práce	Návrh výtvarného stylu hry s využitím 3D skenů		
Oponent práce	Ing. Štěpán Dlabaja, Ph.D.		

V praktické části práce se student věnuje řadě případových studií, kdy 3D skenuje především přírodní objekty jako jsou stromy, pařezy a kameny. Student v práci srovnává různé přístupy k fotogrammetrii. Věnuje se možným způsobům záznamu – pomocí profesionálního fotoaparátu, mobilního telefonu nebo videa. Jako nejlepší možnost je vyhodnocen mobilní telefon, který nabízí nejlepší kompromis mezi kvalitou a náročností manipulace. Srovnány jsou i různé softwary, které je možné využít pro rekonstrukci dat v počítači. Všechna tato srovnání jsou názorně prezentována na příkladech v podobě fotografií a screenshotů ze skenovacích programů. Výsledná série 3D skenů je velmi zdařilá a vykazuje takřka profesionální kvalitu. Skeny jsou prezentovány formou příkladové scény vytvořené v Unreal Engine. Prostředí i jeho finální post-processing působí velmi efektně. V práci je stručně popsána ambice integrovat skeny do konkrétní side-scroller hry. Toto téma by zasloužilo rozpracovat více tak, aby byl nastolený vizuální styl lépe zasazen do kontextu. Praktickou část práce hodnotím jako vysoce kvalitně odvedenou.

Návrh klasifikace A - výborně

V(e) Zlině dne 27. 5. 2024

.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------

* nehodící se škrtněte