

Hodnocení vedoucího diplomové práce

Student: Minařík Antonín, Bc.
Téma: Kosterní animace pro GPUengine (id 19822)
Vedoucí: Starka Tomáš, Ing., UPGM FIT VUT

1. Informace k zadání

Student měl za úkol položit základy modulu pro knihovnu GPUengine na reprezentaci a přehrávání kosterních animací a to tak, aby tento nový modul nezasáhl určité stávající části a bylo možné jej dále jednoduše rozšiřovat. A dále vytvořit aplikaci, která demonstruje výsledek. Zadání se v průběhu řešení ukázalo být náročnější, než se původně předpokládalo. Zadání hodnotím jako nadprůměrně obtížné a experimentální. S výsledky jsem spokojen.

2. Práce s literaturou

Student byl na začátku práce odkázán na nastudování stávajících opensource řešení v jiných enginech. Student si samostatně vyhledal kvalitní a relevantní zdroje.

3. Aktivita během řešení, konzultace, komunikace

Aktivita bez výhrad, student chodil na konzultace připraven

4. Aktivita při dokončování

Bez výhrad

5. Publikační činnost, ocenění

6. Souhrnné hodnocení

velmi dobře (B)

Student měl zřízený návrh potřebami GPUengine. Pokud by se jednalo o jednorázovou implementaci kosterních animací, byla by práce o poznání jednodušší. Student odvedl výbornou práci, ve fázi návrhu přicházel s vlastními řešeními, sám odhaloval budoucí možné problémy. Student jako netriviální rozšíření implementoval metodu skinning.

Prohlášení: Uděluji VUT v Brně souhlas ke zveřejnění tohoto hodnocení v listinné i elektronické formě.

V Brně dne: 5. června 2019

Starka Tomáš, Ing.
vedoucí práce