Hodnocení vedoucího bakalářské práce

Student: Matěj Šimon
Téma: Physically Based Shading (id 16903)
Vedoucí: Starka Tomáš, Ing., VCIT FIT VUT

1. Informace k zadání

Physicaly Based Shading je metoda, kterou adaptují snad všechny moderní herní enginy. Nahrazuje starý Blinn-Phongův osvětlovací model pomocí ruzných aproximací BRDF. Z pohledu implementace se jedná o náročné zadání, jelikož je krom nastudovaní samotné metody, potřeba použít pokročilé techniky OpenGL. Nutné bylo také prostudovat optické vlastnosti různých materiálů a seznámit se s knihovnami pro 3D rendering. Toto se typicky vyučuje až v magisterském studiu.

2. Práce s literaturou

Student si zdroje k práci hledal povětšinou samostatně. A ukázal poměrně široký přehled o tématu.

3. Aktivita během řešení, konzultace, komunikace

Student pracoval samostatně. Na případné konzultace chodil dobře připraven.

4. Aktivita při dokončování

Praktická část byla dokončena v dostatečném předstihu. Samotná textová část však mohla být více konzultována, zvláště při finalizaci.

5. Publikační činnost, ocenění

6. Souhrnné hodnocení **velmi dobře (B)**

Student byl při řešení aktivní a samostatný. Zadání bylo náročnější. Student konzultoval věcně a chodil dobře připraven. Při vývoji byla použita interní knihovna GPUEngine, čímž student pomohl při testování/vývoji.

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

V Brně dne: 1. června 2016

.....
podpis