

Posudek vedoucího bakalářské práce

Název: Editace a modifikace map v enginech id Tech 1 a id Tech 2
Autor: Pavel Tvrzník
Vedoucí ZP: Mgr. Ondřej Kořínek
Oponent ZP: Mgr. Václav Maněna, Ph.D.

Bakalářská práce se zabývá tvorbou a modifikací map v enginech id Tech 1 a id Tech 2.

Autor v práci explicitně definuje cíle práce, které korespondují se strukturou práce. Cíle jsou rozděleny na cíle teoretické části a cíle praktické části práce.

Práce je rozdělena na dvě části, část teoretickou a část praktickou.

V rámci teoretické části práce se autor zabývá pojmem herní engine, především klade důraz na engine id Tech 1 a id Tech 2. Teoretická část práce je zpracovaná ve formě historického přehledu dané problematiky a popisu základních vlastností zvolených engineů a prostředků pro jejich tvorbu. Místo podrobného historického vymezení měl autor zvolit zpracování ve formě literární rešerše. Většina zdrojů, odkud autor čerpá informace především do teoretické části práce, je z anglické Wikipedie, což snižuje kvalitu teoretické části práce. Autor práce měl použít více recenzovaných zdrojů, v práci používá odkazy na literaturu ve formě parafrází.

Teoretickou část práce autor rozdělil na pět částí: 1. Vymezení pojmů, 2. Herní engine, 3. id Software a jeho působení na poli vývoje her a 3D grafiky, 4. První 3D hry od id Software a 5. Soubory a programy používané v Doom a Quake enginech. V první kapitole teoretické části Vymezení pojmů mohl autor vysvětlit ještě další pojmy, které v práci uvádí, a které nejsou vysvětleny, popřípadě uvést jejich vysvětlení v poznámce pod čarou. Jedná se např. o pojmy: bump mapping, OpenGL, real-timeový 3D rendering aj.

V rámci praktické části práce se autor zaměřil na editaci map v enginech id Tech 1 a id Tech 2. Praktickou část práce autor rozdělil na tři části: 6. Doom engine, 7. Quake engine a 8. Vlastní vytvořené mapy v Doom a Quake enginech. První dvě části praktické části práce mají podobnou strukturu. Autor práce v nich představuje tvorbu map pro Doom engine a Quake engine. Součástí těchto kapitol jsou i názorné obrázky ve formě screenshotů, na kterých autor práce základní pojmy, které se využívají při tvorbě map, vysvětluje. V poslední kapitole autor srovnává

možnosti daných dvou enginů – Doom engine a Quake engine. Uvádí rozdíly, které mezi enginy existují. Dané rozdíly jsou opět demonstrovány na názorných obrázcích. K praktické části práce autor vytvořil mapy pro dané enginy, které jsou součástí práce ve formě příloh. Tuto část práce hodnotím kladně.

V závěru práce se autor zamýšlí i nad didaktickým přínosem bakalářské práce. V bakalářské práci však chybí didakticko – pedagogický aspekt práce, který by zvýšil hodnotu práce. Didakticko – pedagogický aspekt práce mohl být zaměřen na výuku v některé oblasti informačních a komunikačních technologií. Poměrně velký rozsah práce by se tím však výraznějším způsobem zvýšil.

Závěr:

Po formální stránce je práce v pořádku, připomínku mám k označení sektorů v prvním odstavci na straně 37, kde je uvedeno jiné označení v textu než na předchozím obrázku.

Vzhledem k výše uvedeným připomínkám navrhuji známku **D**

V rámci obhajoby před komisí doporučuji, aby autor stručně pojednal o své práci, reagoval na připomínky a zdůvodnil, proč si tuto práci vybral.

V Hradci Králové 10. 08. 2016

Mgr. Ondřej Kořínek