

Vykreslování grafického formátu Collada WebGL

Cílem diplomové práce bylo seznámení s prostředky a možnostmi vykreslování 3D scén v prostředí WebGL a jazykem JavaScript a na základě těchto poznatků vytvořit rešeršní metod pro zobrazení 3D modelů Collada a přehled implementací WebGL. Na základě rešerše pak bylo potřeba navrhnout a implementovat knihovnu pro vykreslení formátu Collada pomocí WebGL v různých prohlížečích.

Výsledkem studentovi práce se mimo rešeršní části stala knihovna pro zobrazení Collada modelů pomocí WebGL, která se skládá z JavaScriptového parseru a webové stránky. Parser separuje data z modelu Collada a ta jsou předána webové aplikaci. Výsledná aplikace je schopna zobrazit několik typů Collada modelů s určitými omezeními.

Myslím si, že zadání bylo splněno. O funkčnosti knihovny je možné se přesvědčit pomocí jednoduché webové aplikace na přiloženém CD. Otázka k obhajobě:

Kterou z existujících testovaných knihoven jste se nejvíce inspiroval a ze které jste například využil fragmenty zdrojového kódu?

Předložená práce obsahuje několik formálních chyb, které však neovlivňují vážnost díla. Po obsahové stránce je práce v pořádku, stavba textu působí sice poněkud roztříštěně, avšak čtenář se nakonec dobře jak základních pojmů, tak popisu funkčnosti vytvořené knihovny. Práci **doporučuji k obhajobě** s hodnocením

~ velmi dobře ~

V Liberci dne 8. 6. 2012


Ing. Pavel Tyl
Ústav MTI, FM, TUL