

Studenti FIT ČVUT si vyzkoušeli Unreal Engine 5 pod vedením odborníka z Purdue University

16.7.2026 - Viktorie Dittrichová | Fakulta informačních technologií ČVUT v Praze

Od prvních herních kroků v rozhraní Unreal Engine 5 (UE5) až po vlastní profesionálně nasvícené 3D scény. Tak vypadal workshop, který vedl Daniel Triplett z Purdue University (USA) na Fakultě informačních technologií ČVUT v Praze (FIT ČVUT) ve dnech 18.-27. května 2026. Během osmi intenzivních výukových bloků studenti pracovali s technologií, která dnes pohání nejen moderní videohry, ale stále častěji také architektonické vizualizace, filmovou produkci, simulace či vzdělávací aplikace.

Během workshopu se účastníci seznámili s rozhraním Unreal Engine 5, správou projektů, modelováním prostředí, prací s materiály, UV mapováním i pokročilými technikami osvětlení a tvorby atmosféry. Tvořili vlastní scény přímo v enginu a připravovali finální rendery ve vysokém rozlišení. Výsledkem byly originální virtuální prostory inspirované individuálními referencemi, které studenti zpracovali od prvotního návrhu až po finální prezentaci.

„Nejvíce mě bavilo, že jsme od prvního dne pracovali přímo v Unreal Engine 5. Díky vedení Daniela Tripletta jsem získala lepší představu o tom, jak lze UE5 využít nejen pro vývoj her, ale i pro architekturu, simulace nebo vzdělávání,“ říká Ema Glacnerová, studentka FIT ČVUT.

Workshop zároveň představoval první krok k rozšíření spolupráce mezi Purdue University a FIT ČVUT. Myšlenka vznikla během Triplettovy předchozí návštěvy Prahy, kde s kolegy z FIT ČVUT diskutoval možnosti budoucích společných aktivit a propojení studentů z České republiky a Spojených států. Samotný workshop posloužil jako pilotní projekt, který oběma institucím umožnil získat zkušenosti pro další formy spolupráce.

„Studenti na workshopu byli velmi motivovaní a vytrvalí. Překvapilo mě, jak otevřeně se mnou komunikovali. Přestože je angličtina jejich druhým jazykem, byli velmi odvážní a často komunikovali více než někteří moji studenti v USA,“ říká Daniel Triplett.

Velký dojem na něj udělala také iniciativa účastníků, kteří se nebáli samostatně objevovat nové postupy nad rámec výuky. Právě schopnost učit se nové věci, experimentovat a hledat vlastní řešení považuje za jednu z nejdůležitějších vlastností budoucích profesionálů v kreativních a technologických oborech.

Vedle praktické výuky se diskutovalo také o budoucnosti digitální tvorby, herních technologií a umělé inteligence. Podle Tripletta bude význam interaktivních prostředí v následujících letech dále růst.

„Moderní herní engine už dnes umožňuje vytvářet téměř jakýkoliv interaktivní zážitek. S rostoucím výkonem hardwaru budou tato prostředí stále realističtější a jejich propojení s rozšířenou realitou a umělou inteligencí otevře zcela nové možnosti využití.“

Současně zdůraznil, že ani rychlý rozvoj umělé inteligence nenahradí kreativitu a odborné znalosti tvůrců.

„Věřím, že novým standardem bude rovnováha mezi tradičními dovednostmi a využíváním umělé

intelligence. Musíme umět vytvářet věci vlastními silami a současně využívat nejefektivnější nástroje k dosažení našich cílů, aniž bychom ztratili důraz na člověka a jeho potřeby,“ dodává Triplett.

Dobrou zprávou je, že návštěva nemusí být poslední. Daniel Triplett by se na FIT ČVUT rád v budoucnu vrátil a zmínil například možnost workshopu zaměřeného na fotogrammetrii, která patří mezi jeho současné odborné specializace.

Workshop probíhal v Laboratoři grafiky a herního designu (ggLab) za účasti vedoucího laboratoře Ing. Radka Richtra, Ph.D., která je na FIT ČVUT centrem aktivit zaměřených na počítačovou grafiku, vizualizaci, herní design a digitální umění. Kromě specializovaných pracovišť nabízí studentům také špičkové vybavení včetně interaktivní stěny a několika generací VR headsetů.

„Najít člověka s reálnými zkušenostmi z praxe, který zároveň skvěle ovládá Unreal Engine, rozumí environmentálnímu designu a dokáže své znalosti předávat studentům, nebylo vůbec jednoduché. Hledali jsme takového spolupracovníka několik let a předcházelo tomu i několik méně úspěšných pokusů. Nakonec jsme ho našli díky Daniele Illnerové, proděkance pro vnější vztahy FIT ČVUT, a ukázalo se, že to byla skvělá volba,“ říká Ing. Radek Richtr, Ph.D.

„Daniel byl během výuky mimořádně vstřícný, ochotný a lidsky velmi příjemný. Studenty navíc příjemně překvapilo, kolik kvalitních materiálů a zkušeností jim dokázal předat. Myslím, že si se studenty velmi dobře porozuměl a zároveň jim nabídl přesně to, co je v takovém kurzu nejcennější – praktický pohled člověka z oboru. A to jsme zatím teprve u úvodního kurzu pro začátečníky. Věřím, že v této spolupráci budeme pokračovat a kurz budeme moci v příštím roce nabídnout i dalším studentům.“ doplňuje.

<https://fit.cvut.cz/cs/zivot-na-fit/aktualne/zpravy/25519-studenti-fit-cvut-si-vyzkouseli-unreal-engine-5-pod-vedenim-odbornika-z-purdue-university>