

Warhorse Studios: Hudba, která hýbe světem

doc. Ing. Adam Sporka, Ph.D.

Stejně jako u filmů, tak i u videoher je velmi důležitou složkou hudba. Podkresluje situaci, vytváří atmosféru a výrazně ovlivňuje celkový zážitek hráče. Aby byl výsledek uspokojivý, je potřeba propojit dva značně odlišné světy: programátorů a hudebníků.

Na přednášce se dozvíte, jak vzniká soundtrack k videohře, jaké druhy hudby se v něm kombinují a proč a v neposlední řadě také jaká logika řídí adaptaci hudebního podkresu vzhledem k vývoji situace ve hře (adaptivní hudba).

Adam Sporka studoval počítačovou grafiku a HCI na FEL ČVUT. Zaměřuje se na techniky adaptivní hudby ve hrách a dalších multimédiích. Jeho největším projektem v této oblasti byla adaptivní hudba v počítačové hře Kingdom Come: Deliverance, kterou realizoval ve spolupráci s hudebním skladatelem Janem Valtou.



středa 24. října

17:30 v posluchárně K1

MFF UK, Sokolovská 83

seminář

Matematické problémy nematematiců

www.karlin.mff.cuni.cz/mffseminar

FB: @MFFSeminar