



# 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](http://www.karlin.mff.cuni.cz/mffseminar)

FB: @MFFSeminar