

# POSUDEK OPONENTA PÍSEMNÉ KVALIFIKAČNÍ PRÁCE

<b>Název práce:</b>	Virtuální prostor jako interaktivní hudební kompozice: generování hudby ve videohrách na základě analýzy obrazu.
<b>Autor práce:</b>	BcA. Jan Rösner
<b>Studijní program:</b>	Hudební umění - skladba
<b>Typ studijního programu:</b>	Navazující magisterský

## **Vymezení cíle a jeho naplnění:**

Cíl práce není v textu vymezen, v úvodu jsou pouze shrnuta témata jednotlivých kapitol. Naplnění cíle tak není možné posoudit.

## **Aktuálnost tématu (a relevance zvolené metodologie v případě diplomové práce):**

Téma je aktuální, v blízké budoucnosti můžeme v souvislosti s aplikací AI oprávněně očekávat rozvoj generativní, automatizované tvorby užití hudby nejen pro videohry.

## **Odborný přínos, původnost práce a její případné využití v praxi:**

Vymezení hudby pro videohry z typologicko-uměleckého i kompozičně-technického hlediska je, přinejmenším v kontextu této školy, nové a přínosné. Systematický rozbor bude možné uplatnit při tvorbě hudby pro videohry v procesu hledání vhodného uměleckého i technického řešení.

## **Logická stavba a členění práce:**

Práce je logicky a přehledně vystavěna a její členění odpovídá zvyklostem.

## **Formální úprava a náležitosti práce včetně jejího rozsahu:**

Rozsah textu a jeho náležitosti odpovídají zvolenému tématu. Až na ojedinělé drobné typografické vady je text po grafické stránce úhledný do té míry, co umožnil použitý program pro zpracování

textu. Praktickou část, nazvanou poněkud nepřesně experiment, vhodně doplňují obrázky. Ukázky kódu v příloze jsou kvůli zvolenému barevnému schématu, určenému ke zobrazování na obrazovce, v tištěné podobě na hranici čitelnosti.

### **Práce s informačními zdroji:**

Součástí práce jsou odkazy na přiměřené množství relevantní literatury, která byla využita jak v úvodní teoretické, tak i v následné praktické části.

### **Jazyková, stylistická a terminologická úroveň:**

Text má velmi dobrou jazykovou úroveň, obsahuje minimum gramatických chyb a formulačních nedostatků. Obsahuje značné množství anglicismů a profesního slangu, což vzhledem k tématu práce ve většině případů není na závadu, neboť překlady do češtiny by působily násilně, nepřirozeně a mnohdy i nejasně. V některých případech by však užívání zavedených a všeobecně srozumitelných českých výrazů bylo vhodnější. Například užívat pro postavy hry označení charakterů může být pro čtenáře matoucí. Odstranit by se daly i jazykové bizarnosti typu „design návrhu“. V každém případě by bylo vhodné doplnit práci slovníčkem užívaných termínů.

### **Celkové/vlastní shrnutí hodnotitele:**

Teoretická část předložené práce je kvalitní, aktuální, zajímavá i přínosná. Praktická část nazvaná experiment není experimentem ve smyslu vědeckého pokusu verifikujícího nebo falzifikujícího hypotézu. Analýza vizuální stránky herní situace je spíše analýzou scény, nikoli obrazu. To však nesnižuje eleganci jejího technického řešení s využitím tagů a shaderů. Oddíl praktické části věnovaný generování zvuku se zaměřuje především na popis několika syntetizérů a rytmezátorů vytvořených v nevhodně zvoleném softwarovém nástroji Max/MSP. Vzhledem ke studijnímu programu autora jsem očekával těžiště práce v technicko-kompoziční oblasti navázané na zvukovou syntézu.

### **Otázky a náměty k diskusi při obhajobě:**

Jaké kompoziční techniky by bylo možné použít v zamýšleném generativním procesu? V jaké míře a v jakých situacích byl popisovaný rušivý efekt „mickey-mousingu“ pozorován u navrženého systému?

**Doporučení práce k obhajobě:** Ano  
**Navrhovaná klasifikace:** C  
**Datum vypracování posudku:** 7. 9. 2023

Milan Guštar

7. 9. 2023

