

Posudek práce

předložené na Ústavu aplikované informatiky Přírodovědecké fakulty JU

- posudek vedoucího
 bakalářské práce
- posudek oponenta
 diplomové práce

Autor: **Matěj Simota**

Název práce: **Hudební Vizualizér pro Virtuální Realitu**

Studijní obor: Aplikovaná informatika

Datum odevzdání: 2017

Jméno a tituly oponenta práce: Ing. Václav Novák, CSc.

Pracoviště: Ústav aplikované informatiky

Kontaktní e-mail: vacnovak@prf.jcu.cz

Odborná úroveň práce:

- vynikající velmi dobrá průměrná podprůměrná nevyhovující

Věcné chyby:

- téměř žádné vzhledem k rozsahu přiměřený počet méně podstatné četné závažné

Výsledky:

- originální původní i převzaté netriviální kompilace citované z literatury opsané

Rozsah práce:

- veliký standardní dostatečný nedostatečný

Grafická, jazyková a formální úroveň:

- vynikající velmi dobrá průměrná podprůměrná nevyhovující

Tiskové chyby:

- téměř žádné vzhledem k rozsahu a tématu přiměřený počet četné

Celková úroveň práce:

- vynikající velmi dobrá průměrná podprůměrná nevyhovující

Slovní vyjádření, komentáře a připomínky oponenta práce:

Posílením vnímání zážitků, ať už kladných či záporných se dnes zabývá celá řada špičkových firem od komerčních po vojenské. V práci po teoretickém úvodu do virtuální reality student navrhl postup, jak prakticky realizovat obrazové vjemy vycházející z hudebních představ posluchače nebo spíše autora hudby.

Navrhl a použil postup přes aplikaci Cinema4D a SceneKit pro vytvoření obecného vizuálního vjemu, to je vytvoření základní scény pro připravovanou performanci. Následné její převedení přes formát firmy Song-Collada do naprogramované aplikace ji rozpochoval na displeji iPhonu. Představená aplikace pracuje na iOS je určena pro brýle nazývané též „audiovizuální headset“. V kapitole hudební vizualizace představuje různé školy převodu hudebních vjemů na grafiku displeje (viz strana 14, kapitola 5.2). Liší se přístupem k frekvenčnímu spektru hudby. Zde chybí podrobnější vysvětlení těchto principů. V závěrečné části student představuje svoji aplikaci. Funkční testy jsou přiloženy

Aplikace i celý systém vizualizace je tedy funkční a otestovaný (viz kapitola 9.9 Testování). Jedna věc je, ale testování kódu aplikace, a druhá věc je posouzení vlivu na vjem hudby. To v práci zcela chybí.

Případné otázky při obhajobě a náměty do diskuze:

1. Byla testována hloubka posílení vjemu hudby a jak.
2. Jak jsou svázány typy jednotlivých scén zobrazené na display s druhem hudby, například vážná hudba, jazz apod.

Práci

- doporučuji
 nedoporučuji

uznat jako bakalářskou.

Navrhuji hodnocení stupněm:

- výborně velmi dobře dobře neprospěl/a

Místo, datum a podpis oponenta:

České Budějovice, 02.05.2017

