

***Рецензија рукописа Практикума за предмет Принципи звука и музике у
компјутерским играма, аутора др ум. Крстине Марковић***

Практикум за предмет Принципи звука и музике у компјутерским играма се састоји од седамдесет четири странице текста у оквиру којих се налази и седамдест једна илустрација. Практикум се састоји од увода (непотпуне две стране текста) и два поглавља подељена потпоглављима. Саставни део је и садржај као и списак библиографских јединица.

Овај практикум је намењен студентима интердисциплинарних студија из области развоја видео-игара. Уз овај практикум студенти треба да се упознају са основама и постепено овладају вештинама у коришћењу програма *FMOD Студио*. Обзиром на то да интердисциплинарне студије из области развоја видео игара похађају студенти различитог образовног профила материја је обрађена тако да буде лако разумљиво свима. У практикуму су јасно објашњени универзални принципи примене звука са аспекта интерактивности, аутоматизације и рандомизације, који би морали бити примењени без обзира на коришћени софтверски пакет.

Практикум је прати две важне целине: Интерактивни звук и Интерактивну музику. Генерална концепција је таква да студентима приближи и кроз процес практичне израде задатака омогући да кроз рад стекну вештине и знања за употребу одговарајућег софтвера. Како су сви савремени програмски пакети вишенаменски оправдано је извући оне опције програма за које се сматра да јесу или могу бити потребне. Најчешће грешке из праксе наведене су са детаљним објашњењима процедура за њихово уклањање.

Већина поглавља се бави деловима сценарија компјутерских игара, које се обрађују са конкретним одговорима користећи описане методе за подешавање параметара програма. На појединим местима се, поред релевантне литературе, наводе и *FMOD Studio* референце званичног Јутјуб (енг. YouTube) канала на коме су практично приказане процедуре које су обрађене и у практикуму у форми видео туторијала.

С обзиром на драматуршке принципе у акционим тј. акционо-авантуристичким компјутерским играма, највећа пажња је посвећена интерактивној музици и поставци различитих одговарајућих аудио фајлова. Да би се олакшала евалуација и категоризација листе свих коришћених звучних снимака, поред манипулације звучним датотекама, предложен је и систем правила именовања датотека.

Овај практикум доноси различите методе које раније нису биле доступне на српском језику. Очекивано је да у овом практикуму има одређених терминолошких недоумица јер се ради о употреби термина који нису одомаћени у нашем језику.

Препоручујем објављивање овог практикума јер се ради о издању какве немамо на српском

језику и може се употребити као наставно средство како студентима тако и свим другим заинтересованима који желе да се упознају са принципима манипулације звуком у компјутерским играма и могућностима програма *FMOD Studio*.

У Крагујевцу,
07.12.2023.
године

Мр Зоран Комадина, редовни професор
Универзитет у Крагујевцу
Филолошко-уметнички факултет

