



Metodyka Projektowania Gier Ludotronics: Od Pomysłu do Efektownych Prezentacji

Indeks: 717494 Producent: CRC Press Kod producenta: 9781032368702

Cena: 227.38 zł

Opis

The Ludotronics Game Design Methodology: From First Ideas to Spectacular Pitches and Proposals

Producent: CRC Press

Metodyka projektowania gier Ludotronics to niezastąpiony przewodnik dla wszystkich entuzjastów gier komputerowych. Poznaj kroki od pierwszych pomysłów po spektakularne prezentacje i propozycje, które zachwycą każdego. Ta książka to klucz do świata projektowania gier, pełnego iteracji, prototypowania i produkcji. Odkryj tajniki branży i przygotuj się na niezapomnianą podróż w świat game designu.

Autor Martin J. zabiera Cię w pasjonującą podróż przez świat projektowania gier komputerowych. Dowiedz się, jak stworzyć świetną dokumentację projektową, atrakcyjne prototypy i profesjonalną pre-produkcję. Ta książka to nie tylko poradnik, to inspiracja do tworzenia wyjątkowych gier, które zostaną zapamiętane na długo.

Jeśli pragniesz zgłębić tajniki game designu i odkryć proces tworzenia niesamowitych gier komputerowych, Metodyka projektowania gier Ludotronics jest dla Ciebie. Poznaj wszystkie etapy produkcji, od pierwszych koncepcji po epickie prezentacje. Ta książka to niezbędne narzędzie dla każdego entuzjasty gier, który pragnie wkroczyć w świat profesjonalnego projektowania.

- **temat:** Computer games design, Games development & programming, The arts - general issues, The arts: general topics, Digital animation, The arts - general issues, COMPUTERS / Programming / Games, COMPUTERS, Programming, Games, game design; design documentation; iteration; prototyping; pre-production; production; game development, COMPUTERS / Design, Graphics & Media / Video & Animation, COMPUTERS / Programming / Games, Computers/Programming - Games, Games & Activities/Video & Mobile, Digital animation, Games development and programming, The arts: general topics
- **wiążący:** paperback
- **język:** english, english, english
- **waga przedmiotu:** 453 grams
- **strony:** 264
- **słowo kluczowe tematu:** game design; design documentation; iteration; prototyping; pre-production; production; game development, game design; design documentation; iteration; prototyping; pre-production; production; game development
- **kod podmiotu:** UGN, UMK, AB, COM071000, COM012040, COM012040, GAM013000, UGG, UMK, AB
- **grupa docelowa:** Tertiary education
- **Liczba przedmiotów:** 1
- **numer części:** 9781032368702
- **waga opakowania przedmiotu:** 0.505 kilograms
- **wydanie:** 1

- **zewnętrznie przypisany identyfikator produktu:** 1032368705, 9781032368702, 09781032368702
- **producent:** CRC Press
- **autor:** Martin, J.
- **gatunek muzyczny:** The arts: general topics, Digital animation, The arts - general issues, Digital animation, COMPUTERS, Programming, Games
- **Data publikacji:** 2023-08-24T00:00:01Z
- **numer wydania:** 1
- **nazwa przedmiotu:** The Ludotronics Game Design Methodology: From First Ideas to Spectacular Pitches and Proposals
- **data premiery:** 2023-08-24T00:00:01Z
- **data uruchomienia strony produktu:** 2023-03-05T00:00:01Z

Parametry

Ilość stron	264
Wydanie	1
Język	polski
Waga przedmiotu	453 gramów
Data publikacji	24 sierpnia 2023