



Podstawy Dźwięku w Graffiti: Teoria, Planowanie i Praktyka Tworzenia Krajobrazów Dźwiękowych w Grach

Indeks: 710253 Producent: Focal Press

Cena: 209.79 zł

Opis

Game Audio Fundamentals: An Introduction to the Theory, Planning, and Practice of Soundscape Creation for Games

Producent: Focal Press

"Podstawy dźwięku w grach: Teoria, planowanie i praktyka tworzenia krajobrazów dźwiękowych" to niezbędna lektura dla pasjonatów projektowania dźwięku w grach komputerowych. Książka przybliży złożony proces tworzenia dźwięków w grach, od teoretycznych podstaw po praktyczne sztuczki i strategie. Dowiedz się, jak stworzyć fascynujący świat dźwięków, który wzmocni atmosferę i immersję w grze.

Autor Keith Zizza przedstawia obszerny przewodnik po świecie audio w grach, omawiając kluczowe zagadnienia związane z projektowaniem dźwięku. Książka porusza tematy takie jak dźwięki środowiska, efekty dźwiękowe, ścieżki dźwiękowe, a także narzędzia i technologie używane w procesie tworzenia dźwięku.

Zanuć niesamowity świat dźwięków w grach dzięki książce "Podstawy dźwięku w grach". Ta kompleksowa publikacja pomoże Ci zgłębić tajniki projektowania dźwięku w grach i stworzyć niezapomniane krajobrazy dźwiękowe dla swoich projektów.

- **temat:** Computer games design, Games development & programming, Industrial / commercial art & design, The arts - general issues, The arts: general topics, Digital animation, Games development and programming, Audio processing, The arts - general issues, Games development & programming, ART / Video Game Art, ART, Video Game Art, GAMES & ACTIVITIES / Video & Mobile, GAMES & ACTIVITIES, Video & Mobile, TECHNOLOGY & ENGINEERING / Acoustics & Sound, TECHNOLOGY & ENGINEERING, Acoustics & Sound, game audio;soundscape;DAW;sound effects;soundtracks;Playback;Audio Designer;Vice Versa;Dolby Atmos;Game Developers;AIFF File;Digital Audio;DTS;Audio Middleware;Low Pass Filter;MIDI;Audio Asset;Tuning Fork;Foley Artist;Voice Artist;Midi Controller;Convolution Reverb;Media Item;Equal Loudness Contour;Pickup Pattern;Audio Interface;Ribbon Mic;Midi Sequence, ART / Digital, ART / Video Game Art, Art/Video Game Art, COMPUTERS / Design, Graphics & Media / Video & Animation, COMPUTERS / Programming / Games, COMPUTERS / Software Development & Engineering / Computer Graphics, COMPUTERS / Speech & Audio Processing, GAMES & ACTIVITIES / Video & Mobile, Games & Activities/Video & Mobile, Music/Instruction & Study - Theory, TECHNOLOGY & ENGINEERING / Acoustics & Sound, Technology & Engineering/Acoustics & Sound, Audio processing, Computer game art, Digital animation, Games development and programming, The arts: general topics
- **wiążący:** paperback
- **język:** english, english, english
- **waga przedmiotu:** 517 grams

- **strony:** 268
- **słowo kluczowe tematu:** game audio; soundscape; DAW; sound effects; soundtracks; Playback; Audio Designer; Vice Versa; Dolby Atmos; Game Developers; AIFF File; Digital Audio; DTS; Audio Middleware; Low Pass Filter; MIDI; Audio Asset; Tuning Fork; Foley Artist; Voice Artist; Midi Controller; Convolution Reverb; Media Item; Equal Loudness Contour; Pickup Pattern; Audio Interface; Ribbon Mic; Midi Sequence, game audio;soundscape;DAW;sound effects;soundtracks;Playback;Audio Designer;Vice Versa;Dolby Atmos;Game Developers;AIFF File;Digital Audio;DTS;Audio Middleware;Low Pass Filter;MIDI;Audio Asset;Tuning Fork;Foley Artist;Voice Artist;Midi Controller;Convolution Reverb;Media Item;Equal Loudness Contour;Pickup Pattern;Audio Interface;Ribbon Mic;Midi Sequence
- **kod podmiotu:** UYU, AKLF, UGN, UMK, AB, ART046000, ART064000, ART064000, COM071000, COM012040, COM012000, COM073000, GAM013000, GAM013000, MUS041000, TEC001000, TEC001000, UGG, UMK, AK, AB
- **grupa docelowa:** Tertiary education, Professional and scholarly
- **Liczba przedmiotów:** 1
- **waga opakowania przedmiotu:** 0.492 kilograms
- **wydanie:** 1
- **zewnątrznie przypisany identyfikator produktu:** 103211195X, 9781032111957, 09781032111957
- **producent:** Focal Press
- **autor:** Zizza, Keith
- **gatunek muzyczny:** The arts: general topics, Digital animation, Games development and programming, Audio processing, The arts - general issues, Digital animation, Games development & programming, Audio processing, ART, Video Game Art, GAMES & ACTIVITIES, Video & Mobile, TECHNOLOGY & ENGINEERING, Acoustics & Sound
- **Data publikacji:** 2023-07-03T00:00:01Z
- **numer wydania:** 1
- **nazwa przedmiotu:** Game Audio Fundamentals: An Introduction to the Theory, Planning, and Practice of Soundscape Creation for Games
- **data premiery:** 2023-07-03T00:00:01Z
- **data uruchomienia strony produktu:** 2023-01-04T00:00:01Z

Parametry

Autor Keith Zizza

Wydanie 1

Język polski

Strony 268

Producent Focal Press

Data publikacji 2023-07-03