



Przewodnik po Dźwięku w Graffiti: Praktyczny Kurs

Indeks: 720592 Producent: Focal Press

Cena: **351.80 zł**

Opis

The Game Audio Strategy Guide: A Practical Course

Producent: Focal Press

Game Audio: Praktyczny poradnik to niezbędna lektura dla każdego, kto chce tworzyć świetne dźwięki w grach wideo. Autorzy skupiają się na zapewnieniu czytelnikom praktycznych wskazówek i narzędzi, które pozwolą na osiągnięcie najlepszych efektów dźwiękowych. W książce znajdziesz informacje dotyczące różnych ról związanych z produkcją gier, mechaniki dźwięku, tworzenia muzyki i dźwięków środowiska, a także adaptacyjnej muzyki. Dowiesz się także, jak wykorzystać różne narzędzia, w tym programy middleware i silniki gier.

W książce znajdziesz również wskazówki dotyczące pracy z zespołami deweloperskimi, jak również omówienie tematów związanych z zarządzaniem czasem i zachowaniem równowagi między pracą a życiem prywatnym. To kompleksowe źródło wiedzy dla każdego, kto chce poprawić swoje umiejętności w dziedzinie dźwięku w grach wideo.

Ta książka jest napisana w języku angielskim i zawiera 396 stron. Jest to wydanie paperback z kodem przedmiotu UYU, UGN, AB, GAM013000, TEC001000, TEC001000, AB, AB. Opublikowana została w 2019 roku przez Focal Press, i jest dostępna dla grupy docelowej, składającej się z ludzi dorosłych, studentów i specjalistów.

- **wiązący:** paperback
- **język:** english, english, english
- **waga przedmiotu:** 730 grams
- **strony:** 396
- **słowo kluczowe tematu:** Computer Applications, Non-Fiction, Play Back;Game Audio;Positive Work Life Balance;video games;Game Developer;audio;Sound Lab;game mechanics;Audio Middleware;game development roles;Creative Sound Design;industry-quality music;Technical Sound Designer;production cycle;Game Development Team;nonlinear sound design;Game Engines;Demo Reel;Game Development;Ambient Zone;Game Music;Audio Director;Game Composers;Audio Designer;Game Scene;Sound Design;Adaptive Music;Middleware Program;Game Soundtrack;GDD;Voice Talent;Ui Sound, SCI/TECH, Scholarly/Graduate, Science/Math, Textbooks (Various Levels), United States, audio; game audio; video games; game development roles; game mechanics; industry-quality music; nonlinear sound design; production cycle; Play Back; Positive Work Life Balance; Game Developer; Sound Lab; Audio Middleware; Creative Sound Design; Technical Sound Designer; Game Development Team; Game Engines; Demo Reel; Game Development; Ambient Zone; Game Music; Audio Director; Game Composers; Audio Designer; Game Scene; Sound Design; Adaptive Music; Middleware Program; Game Soundtrack; GDD
- **marka:** Focal Press
- **kod podmiotu:** UYU, UGN, AB, GAM013000, TEC001000, TEC001000, AB, AB
- **grupa docelowa:** College/University, Professional and scholarly, Adult Education
- **Liczba przedmiotów:** 1
- **waga opakowania przedmiotu:** 0.64 kilograms
- **wydanie:** 1

- **producent:** Focal Press
- **zewnętrznie przypisany identyfikator produktu:** 9781138498341, 09781138498341
- **gatunek muzyczny:** The arts: general topics, Digital animation, Audio processing, The arts - general issues, Digital animation, Audio processing, TECHNOLOGY & ENGINEERING, Acoustics & Sound
- **Data publikacji:** 2019-12-17T00:00:01Z
- **numer wydania:** 1
- **nazwa przedmiotu:** The Game Audio Strategy Guide: A Practical Course
- **data premiery:** 2019-12-17T00:00:01Z
- **data uruchomienia strony produktu:** 2020-11-17T09:48:54.251Z

Parametry

Producent	Focal Press
Strony	396
Wiadomość	Książka w języku angielskim
Kod produktu	ISBN 978-1138498341
Data publikacji	2019-12-17
Kat. docelowa	Dorosli, studenci, profesjonaliści