



Tworzenie Gier: Kreatywna Inspiracja

Indeks: 743727 Producent: CRC Press Kod producenta: 9781032343327

Cena: 186.69 zł

Opis

How and Why We Make Games: The Creative Confusion

Producent: CRC Press

"Tworzenie gier: Kreatywna inspiracja" to fascynująca książka, która eksploruje proces tworzenia gier komputerowych. Autorzy, Marta Fijak i Artur Ganszyniec, przedstawiają niezwykle podejście do projektowania gier, ukazując niekonwencjonalne metody i strategie. Ta książka to nie tylko podręcznik, ale prawdziwe źródło inspiracji dla każdego pasjonata gier.

Przez 136 stron autorzy prowadzą czytelnika przez tajniki game designu, game developmentu i naukowych studiów nad grami. Odkryj jak stworzyć wyjątkowe światy wirtualne, jak oddziaływać na emocje graczy oraz jak tworzyć spójną narrację. Ta książka to niezastąpione źródło wiedzy dla każdego, kto pragnie zgłębić tajniki tworzenia gier o wysokiej jakości.

"Tworzenie gier: Kreatywna inspiracja" jest doskonałym dopełnieniem biblioteki każdego pasjonata gier komputerowych. Pozwala spojrzeć na proces twórczy z zupełnie nowej perspektywy i zachęca do eksperymentowania z własnymi pomysłami. Ta książka to nie tylko podręcznik, ale także inspirująca lektura dla wszystkich, którzy kochają gry komputerowe.

- **temat:** Games development & programming, The arts - general issues, The arts: general topics, Digital animation, Games development and programming, The arts - general issues, Games development & programming, COMPUTERS / Programming / Games, COMPUTERS, Programming, Games, game design;game development;game studies;system design;authorial voice;narrative design;game writing, COMPUTERS / Design, Graphics & Media / Video & Animation, COMPUTERS / Programming / Games, Computers/Programming - Games, Digital animation, Games development and programming, The arts: general topics
- **wiążący:** paperback
- **język:** english, english, english
- **waga przedmiotu:** 218 grams
- **strony:** 136
- **słowo kluczowe tematu:** game design; game development; game studies; system design; authorial voice; narrative design; game writing, game design;game development;game studies;system design;authorial voice;narrative design;game writing
- **kod podmiotu:** UGN, UMK, AB, COM071000, COM012040, COM012040, UMK, AB
- **grupa docelowa:** Professional and scholarly
- **Liczba przedmiotów:** 1
- **numer części:** 9781032343327
- **waga opakowania przedmiotu:** 0.6 pounds
- **wydanie:** 1
- **zewnętrznie przypisany identyfikator produktu:** 103234332X, 9781032343327, 09781032343327
- **producent:** CRC Press

- **autor:** Fijak, Marta, Ganszyniec, Artur
- **gatunek muzyczny:** The arts: general topics, Digital animation, Games development and programming, The arts - general issues, Digital animation, Games development & programming, COMPUTERS, Programming, Games
- **Data publikacji:** 2024-08-01T00:00:01Z
- **numer wydania:** 1
- **nazwa przedmiotu:** How and Why We Make Games: The Creative Confusion
- **data premiery:** 2024-08-01T00:00:01Z
- **data uruchomienia strony produktu:** 2024-01-26T00:00:01Z

Parametry

Wydanie	1
Język	polski
Ilość stron	136
Wydawca	CRC Press
Data publikacji	2024-08-01
Autorzy	Marta Fijak, Artur Ganszyniec