

# ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ МУЗЫКИ ДЛЯ ВИДЕОИГР

УНИИФРЕД ФИЛЛИПС



РУКОВОДСТВО НАЧИНАЮЩЕГО  
КОМПОЗИТОРА

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Благодарности .....	7
Глава 1. Кто пишет музыку для игр и стоит ли это делать вам .....	9
Глава 2. Творческие навыки композитора .....	27
Глава 3. Иммерсивность: как музыка обогащает игровой опыт .....	47
Глава 4. Важность тем .....	71
Глава 5. Музыкальные и игровые жанры .....	93
Глава 6. Роль и задачи музыки в играх .....	117
Глава 7. Подготовка и рабочий процесс .....	141
Глава 8. Команда разработчиков .....	159
Глава 9. Музыкальные запросы разработчиков игр .....	171
Глава 10. Линейная музыка в играх .....	183
Глава 11. Интерактивная музыка в играх и рендеринг .....	215
Глава 12. Интерактивная музыка в играх: музыкальные данные .....	237
Глава 13. Технические навыки игрового композитора .....	253
Глава 14. Как вести бизнес и искать заказы .....	277
Эпилог .....	295
Список источников .....	301
Дополнительная литература .....	311
Алфавитный указатель .....	313