

ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ МУЗЫКИ ДЛЯ ВИДЕОИГР

УНИФРЕД 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