

<<音频制作与编辑>>

图书基本信息

书名：<<音频制作与编辑>>

13位ISBN编号：9787806926246

10位ISBN编号：7806926240

出版时间：2011-5

出版时间：上海音乐学院

作者：安栋//杨杰

页数：332

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<音频制作与编辑>>

内容概要

《音频制作与编辑》共分八章，内容包括：音频编辑与处理，混音与效果器应用，软件工具集纳，音序软件/工作平台，个人音乐工作室，影视与多媒体音乐制作，电脑音乐人性化处理，素材提炼与特质萃取。

书后还附录《音频制作与编辑》涉及的主要软件产品开发商网站。

<<音频制作与编辑>>

作者简介

安栋，作曲家，上海音乐学院副教授，电子音乐设计及录音艺术方向硕士生导师，音乐工程系副主任，中国流行音乐协会理事。

曾担任北京奥运会开幕式音乐作曲、音乐剧《弘一法师》作曲、大型原生态歌舞剧《羌风》作曲、2010上海世博开园主题歌作曲、2010首届中国“达人秀”音乐总监、上海世界特奥会主题歌专辑音乐总监、YAMAHA中国音色媒体数据库制作总监。

影视音乐代表作品：电影《东京审判》、《西风烈》、《做头》、《停车》等，电视连续剧《神探狄仁杰》、《保密局的枪声》等；游戏配乐：盛大网游《星辰变》、EPIC《全球使命》。

1999年与瑞典、美国音乐家共同创建了“千喜乐”网络作曲活动，并担任中方的音乐总监；2003年应邀赴美国伯克利音乐学院交流并作“东方电影音乐语言”的系列讲座；同年赴法国里昂国家电子音乐中心交流；2007年为“东方大讲坛”作专题讲座“当代音乐的制作”；2009作为艺术总监，发起了首届数字音频大赛这项国际赛事与研讨会，具有很高的专业性与学术价值；2010年，发起举办了中国首个“数字音乐生活体验秀”，引起巨大社会反响。

杨杰，维塔士软件(Virtuos Games)音频设计研发总监。

在游戏音效制作和游戏作曲行业已工作了15年多。

是上海育碧Ubi

Soft)中国公司第一批音频专家之一，2004年创立上海胜有声(Besides ound Production)工作室。

胜有声是中国第一家专业于视频游戏音频制作的服务提供商，为国际和国内最大的游戏发行商制作了无数的电脑和主机游戏，后于2009年被游戏外包的领军者维塔士电脑软件收购。

<<音频制作与编辑>>

书籍目录

第一章 音频编辑与处理

1.1 频谱与分析

1.1.1 频谱的基本构成

1.1.2 静态频谱分析

1.1.3 动态频谱分析

1.1.4 相位镜(Phase Scope)

1.2 噪声处理

1.2.1 基本手段

1.2.2 专用滤噪工具

1.3 音频切片处理及剪辑技巧

1.3.1 Soland Forge的切片

1.3.2 ReCycle的切片

1.3.3 音序软件中的切片

1.4 样本的编辑与创造

第二章 混音与效果器应用

2.1 压缩与动态处理

2.1.1 动态

2.1.2 压缩

2.1.3 频率均衡

2.2 常见效果器

2.2.1 混响(Reverb)

2.2.2 合唱(Chorus)与镶边(Flanger)

2.3 语音编码效果器(Vocoder)

2.4 混音基本技巧

2.4.1 前期准备

2.4.2 平衡与效果

第三章 软件工具集纳

3.1 母带处理

3.1.1 母带处理基本目的

3.1.2 母带处理基本工具

3.1.3 母带制作工具

3.2 采样技术与软件采样器

3.2.1 采样技术基本原理

3.2.2 主要采样器软件

3.3 格式转换

3.3.1 采样数据格式转换

3.3.2 常用音频数据格式转换

3.4 虚拟MIDI驱动

第四章 音序软件 / 工作平台

4.1 音序平台

4.2 工作站软件

4.2.1 Propellerhead.Reason

4.2.2 Ableton Live

4.2.3 Image Line.Fruity Loops

4.3 乐谱软件

<<音频制作与编辑>>

第五章 个人音乐工作室

5.1 如何构架小型工作室

5.1.1 制定计划

5.1.2 控制预算

5.1.3 建立工作流程

5.2 移动工作站

5.2.1 选择硬件

5.2.2 选择软件

5.3 软插件的运用

5.3.1 选择效果器插件组

5.3.2 选择软件乐器组

5.4 工作站的网络化

5.4.1 Steinberg System Link

5.4.2 FX—Max的FX Teleport

5.4.3 传统连接方式

5.4.4 其他网络化制作技术

第六章 影视与多媒体音乐制作

6.1 广告音乐

6.1.1 沟通

6.1.2 前期制作

6.1.3 音乐制作

6.2 游戏配乐

6.2.1 计划先行

6.2.2 合作与沟通

6.2.3 充分深入地了解一个游戏产品

6.2.4 游戏音乐的后期处理

6.3 人声录音技巧

6.3.1 选择合适的前级

6.3.2 歌手的问题

6.3.3 话筒的选择与放置

6.4 电子乐器与打击乐器

6.4.1 合成器与音源

6.4.2 鼓组与打击乐器

第七章 电脑音乐人性化处理

7.1 人性化的管弦乐制作

7.1.1 前言

7.1.2 基本设置

7.1.3 编辑与功能

7.1.4 Legato模式

7.1.5 MIDI功能键

7.1.6 Alternation模式

7.1.7 The Matrix

7.1.8 复音(Polyphony)功能的开和关

7.1.9 连贯模式(Chain Mode)

7.1.10 从音序软件到Giga Studio 3的连接

7.2 软、硬件互动的实现

7.2.1 外部控制器

<<音频制作与编辑>>

7.2.2 控制器与MIDI

7.2.3 Reason 3外部控制器功能

7.2.4 Rewire模式下外部控制器的连接

第八章 素材提炼与特质萃取

8.1 使用素材

8.1.1 多样化形式

8.1.2 综合使用工具

8.1.3 特质萃取

8.2 采集素材

8.2.1 商业素材

8.2.2 录制素材

8.2.3 提取素材

附录 本书涉及的主要软件产品开发商网站

<<音频制作与编辑>>

编辑推荐

本书《音频制作与编辑》由安栋和杨杰合著。
共分八章，内容包括：音频编辑与处理，混音与效果器应用，软件工具集纳，音序软件 / 工作平台，个人音乐工作室，影视与多媒体音乐制作，电脑音乐人性化处理，素材提炼与特质萃取。
书后还附录本书涉及的主要软件产品开发商网站。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>