

<<数字音频基础>>

图书基本信息

书名：<<数字音频基础>>

13位ISBN编号：9787806926253

10位ISBN编号：7806926259

出版时间：2011-5

出版时间：上海音乐学院出版社

作者：安栋,杨杰

页数：171

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>

## <<数字音频基础>>

### 内容概要

本书《数字音频基础》由安栋和杨杰编著合著，共分四章，主要内容包括：MIDI基本理论，声学与心理声学，数字音频，音响的系统构成。

书后附录GM音色表、MIDI控制码列表、术语汇总以及本书涉及的主要软件与硬件开发商网站及简介。  
适合作为高校影视后期制作教材使用。

## <<数字音频基础>>

### 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。

## &lt;&lt;数字音频基础&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第一章 MIDI基本理论

- 1.1 MIDI的技术蕴涵
- 1.2 通用MIDI标准的建立
- 1.3 MIDI系统的组成
- 1.4 MIDI信号传输的主要条件
- 1.5 MIDI信息
- 1.6 标准MIDI文件(MIDI 0、MIDI 1、DLS)

## 第二章 声学与心理声学

- 2.1 声学基础
  - 2.1.1 自然声音的产生
  - 2.1.2 声音的传播特征
  - 2.1.3 声音的度量
- 2.2 室内声学基础
  - 2.2.1 降噪(Noise Reduction, 缩写为NR)
  - 2.2.2 障碍物与声音的关系
  - 2.2.3 室内声源
  - 2.2.4 混响(Reverberation)
  - 2.2.5 声音的指向性
  - 2.2.6 隔声与声密闭简述
  - 2.2.7 隔振
- 2.3 心理声学基础
  - 2.3.1 听觉生理简述
  - 2.3.2 心理声学
  - 2.3.3 听觉疲劳与保护
- 2.4 音乐性听觉特征
  - 2.4.1 节拍
  - 2.4.2 音高(Pitch)
  - 2.4.3 音色或音质(Timbre)
  - 2.4.4 定音
  - 2.4.5 传统乐器的频率表

## 第三章 数字音频

- 3.1 数字音频原理
  - 3.1.1 采样率(sample rate)
  - 3.1.2 采样深度(sample depth)
- 3.2 声音的合成原理(信号与构建, 合成器)
- 3.3 数字音频传输标准
- 3.4 数字音频文件

## 第四章 音响的系统构成

- 4.1 拾音原理
  - 4.1.1 话筒基本原理
  - 4.1.2 指向性
  - 4.1.3 话筒基本性能指标
  - 4.1.4 话筒的选择
- 4.2 录制系统及构成
  - 4.2.1 录音系统

## <<数字音频基础>>

- 4.2.2 制作编辑系统
  - 4.2.3 监听与耳机
  - 4.2.4 平衡与非平衡连接
  - 4.3 多声道与环绕声技术
    - 4.3.1 杜比降噪与立体声
    - 4.3.2 杜比数字环绕
    - 4.3.3 多声道音响的构成
  - 4.4 基本软件系统建立
    - 4.4.1 数字音频平台软件
    - 4.4.2 软件工作站
    - 4.4.3 效果器插件
    - 4.4.4 虚拟乐器
  - 4.5 软件中的各种常见协议与标准
- 附录一 GM音色表
- 附录二 MIDI控制码列表
- 附录三 术语汇总
- 附录四 本书涉及的主要软件与硬件开发商网站及简介

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>