

<<声音设计电影中语言、音乐和音响的表现力>>

图书基本信息

书名：<<声音设计电影中语言、音乐和音响的表现力>>

13位ISBN编号：9787308056908

10位ISBN编号：7308056902

出版时间：2007

出版单位：浙江大学出版社

作者：(美)DavidSonnenschein著

页数：258

译者：王旭锋译

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>

<<声音设计电影中语言、音乐和音响的表现力>>

内容概要

本书把声源发声、心理声学、音乐、语言、画面和叙事的理论和背景都结合在一起。

内容的来源是比较广泛的，有时可能技术性比较强甚至比较深奥，但本书的目标是尽量通俗易懂、实践性尽量强。

如果你想研究得更深入，在本书附录里列出了很多的参考书，对这些书的探索将会是令你难忘的旅程。

如果可以的话，观摩一下书中列出的片例，因为这些片例里面的声音闪光点，远比书中听讲到的多。

即便你以前已经看过了，很可能你没有把所有的注意力集中到声音元素上。

每个声音设计师的创造性都可以激发你自身的灵感，因此，不要因为沉浸于你同行的灵感而害羞。

书籍目录

引言 如何使用这本书 符号系统 声能的转换第一章 声音设计的工艺流程 第一遍剧本读解 听什么 物体的声音、动作的声音、环境的声音、情绪的声音, 还有过场声 明确的声音 (explicit sound, 客观声音) 环境 情绪的提示 自然过渡和戏剧性过渡 给声音分组 画视觉图 与导演的沟通 声音图——第一稿 拍摄前以及拍摄中的协商 陪同剪辑画面 分析画面定剪 (final picture edit) 声音图第二稿 明确声源以及修改意见 确定效果声及环境声的声源 与音乐相互配合 做实验并开放思想 发行角度的考量 声音图—第三稿 预混 终混和发行母带第二章 创造力的延伸 进入梦境 想像力的工具 创造原始声音 卡通片 (cartoon) 和拟音 具体音乐 (Musique concrete) 录音技巧 (Recording technique) 声音修改 (Sound shaping) 情绪冲击第三章 从振动到感觉 声源 媒介 声音的属性 (sound quality) 节奏 声强 (intensity) 音调 音色 速度 音型 组织状态 声音的物理效应 耳朵 听觉的发展 外耳 (耳廓/耳道) 中耳 (耳膜/小听骨) 内耳 (耳蜗) 灵敏度 掩蔽效应第四章 从感觉到感知第五章 音乐对于人耳第六章 语言第七章 声音和画面第八章 声音和叙事第九章 声音设计的未来附录参考片目参考文献中文索引英文索引大卫·索纳斯蔡恩译者后记

章节摘录

第一章 声音设计的工艺流程 着眼于实际应用的考虑，本章是从剧本（script）到终混（final mix）逐步完成声音创作的具体流程开始的。

下面是具体的各个阶段：第一遍剧本阅读 仔细考虑影片中应该听到什么——物体的声音、动作（action）的声音、环境（environment）的声音、情绪（emotion）的声音、过场声等 对语言声进行分类 画出视觉图（visual map） 与导演（director）沟通 画出声音图（sound map）——第一稿 在拍摄前和拍摄当中随时与各方面保持沟通 参与画面剪辑的过程 分析画面定剪 重画声音图——第二稿 详细标出语言声（voice）的来源及需要修正的地方 详细标出音响效果声（sound effect）及环境声的来源 与音乐相互配合 做实验并开放思想 再画声音图——第三稿 进行预混（pre-mix） 进行终混并做发行母带（print master） 上面所提出的声音设计的步骤顺序是一种可以使你最大程度地投入到创作过程当中的方案，但你无需墨守成规地照着这个步骤去做。

每一次创作都会有特殊的情况：当你签了合同之后，就确定了你跟谁合作、你手头有什么素材，除了你的个人风格之外，还有你的主要合作伙伴——导演、声音剪辑师（sound editor）、作曲家（music composer）的风格。

记住，所有的这些技巧，还有技巧使用的步骤顺序，都不是绝对的。

每个人都有感知和想像（即在外部刺激情况下的认知）的能力，是因人而异的，这跟人们大脑中语言的、视觉的、听觉的、逻辑的、情感的或是肌肉运动知觉的处理能力有关。

因此本书当中的所涉及的技巧和练习都应该作为一种参考，来帮助你找到并使用最适合你的最有效方法，即最适合你个人的知识结构和创造力的有效方法。

第一遍剧本读解 你应该从完成的剧本中第一次“听”到你的作品的声音。

即使电影已经拍摄完成，或已经剪辑完成，都不要让你那种想看画面的冲动破坏这个独一无二的机会。

不论在编剧的剧本和已经拍摄完成的镜头间是否存在差别，先读一遍剧本。

这样的话，你对通过声音表现故事的直觉是最原始的，如果这种直觉来源于剧本的纸面上，而不是来源于已拍好的画面上的话，你可以非常好地利用你的“心耳”。

一旦你看过了画面，再要回到先前未受视觉带来的印象影响的初识阶段，几乎是不可能的。

当第一遍读剧本的时候，如果你从头到尾一口气读完，中间没有任何间断，并且你读剧本的速度和完成影片的速度（通常是一分钟一页）尽量一致的话，你的收获会更多。

如果你能做到这一点，你会得到一个影片叙事（story-telling）的速度和戏剧的内部节奏的更准确的感觉，并且，这是你惟一一次可以像第一次看片子的观众一样欣赏影片的机会。

此次阅读之后，在你有意识地寻找创造性的方法的时候，你将会深入到单个的声音元素当中，进行分类，并把它们重新组合在一起。

关上门，关掉电话机，投入其中，持续若干小时，就像你坐在电影院当中一样。

但是，灯要开着，手上要拿一支铅笔。

你要像指挥家用指挥棒一样来用这支铅笔，当你的眼睛在剧本的字里行间“跳动”的时候，迅速地做些标记。

.....

编辑推荐

《星球大战》决斗场景中激光剑的碰撞声，《大白鲨》中暗示隐藏危险的低音，在广受欢迎的《E.T.外星人》中外太空的然而隐约熟悉的“致电回家”求救声。

这些是声音以不同方式贡献于影片完整的戏剧冲击力的例子。

为了创造与众不同的氛围，声音设计跟美术设计和摄影一样重要，声音设计是表现你的人物个性的有效方法。

这样一本书在业内是亟需的，显然这是作者的呕心沥血之作。

加里·里德斯琼 奥斯卡最佳声单设计奖获得者 作品：《终结者2》，《泰坦尼克号》，《朱罗幻公司》，《拯救大兵雷恩》 实践将会证明这本书不仅仅是对声音设计师，而对所有电影从业人员，实际上对所有关注好电影的人都非常有用。

理查德·沃尔特 美国加利福尼亚大学洛杉矶分校剧作系主任 《完整的电影：新好莱坞的剧作成功策略》和《剧作：影视剧本写作的艺术、技巧和市场》的作者 该书是任何声音专业人员不可或缺的指南书。

大卫的研究深刻而又全面，对电影制作当中这一不为人知的领域做了详尽的分析和通俗易懂的注释。

乔治·沃特 声音剪辑指导 作品：《珍珠港》，《猎杀红十月号》，《勇闯夺命岛》，《白头神探》 大卫·索纳斯蔡恩，生活在巴西和美国的获奖声音设计师，曾导演故事片、演奏古典音乐和爵士黑管，教授声音设计和声音治疗方面的课程。

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>