

<<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>