

<<游戏与动画音乐制作>>

图书基本信息

书名：<<游戏与动画音乐制作>>

13位ISBN编号：9787307050471

10位ISBN编号：7307050471

出版时间：2006-9

出版时间：武汉大学出版社

作者：胡壮利

页数：505

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>

<<游戏与动画音乐制作>>

内容概要

运用计算机进行游戏与动画音乐制作，是当今一种新的音乐制作模式，它改变了传统的音乐制作方式，是未来人们开拓游戏与动画音乐制作的重要技术手段。

本书分为两个部分。

前一部分是计算机音乐制作的原理与音乐制作软件的操作技巧；后一部分是对游戏与动画音乐的分析与制作过程的介绍，并提供了音乐制作实例。

本书可作为高等学校影视、游戏与动画专业及相关专业的教学用书，同时也可供从事该专业领域音乐创作的实际工作者和计算机音乐爱好者参考。

随书赠送的光盘（CD-ROM）中是本书的相关素材和音乐制作效果实例。

<<游戏与动画音乐制作>>

书籍目录

第一部分 计算机音乐制作	第1章 计算机音乐制作的发展史	1.1 计算机音乐制作的发展概述
	1.2 计算机音乐的制作原理	1.3 音色的包络控制
	TTS-1音源	2.2 Orchestral音源
	2.3 Super Quartet音源	2.4 GigaStudio Orchestra音源
	2.5 其他插件音源介绍	第3章 计算机音乐制作软件Sonar功能介绍
	3.1 Sonar编辑界面介绍	3.2 Sonar音轨编辑窗口介绍
	3.3 五线谱窗口	3.4 钢琴卷帘窗口
	3.5 事件列表窗口	3.6 音频素材编辑窗口
	3.7 调音台窗口	第4章 Sonar的菜单功能简介
菜单	4.1 File (文件) 菜单	4.2 Edit (编辑) 菜单
	4.3 Process (处理) 菜单	4.4 View (查看) 菜单
	4.5 Insert (插入) 菜单功能	4.6 Transport (播放) 菜单功能
	4.7 Go (转向) 菜单功能	4.8 Track (音轨) 菜单功能
	4.9 Tools (工具) 菜单功能	4.10 Options (选项) 菜单功能
	4.11 Window (窗口) 菜单功能	4.12 Help菜单功能
效果处理	第5章 音频效果处理	5.1 常用音频特效处理
5.2 常用音频特效处理	第6章 音乐制作实例	6.1 歌曲《雪绒花》音乐制作
6.2 歌曲《雪绒花》旋律录制	6.3 吉他声部的录制	6.4 被司声部的录制
6.5 打击乐声部的录制	6.6 其他声部的录制	6.7 音乐中表情的处理
6.8 音乐的后期制作处理	第二部分 游戏与动画音乐制作	
第7章 游戏与动画音乐	7.1 游戏音乐的发展	7.2 游戏音乐的作用
7.3 游戏音乐的分类	7.4 游戏音乐的特点	第8章 游戏音乐分析与制作
8.1 《帝国时代》	8.2 《仙剑奇侠传：九九柔情篇》	8.3 《新仙剑奇侠传》
8.4 《轩辕剑外传天之痕》	8.5 《帝国时代》	8.6 《天河的传说》
第9章 动画片音乐制作	9.1 动画片《狮子王》的音乐分析与制作	9.2 动画片《机器猫》的音乐分析与制作
9.3 动画片《玩具总动员》的音乐分析与制作	9.4 音乐制作实践——音乐片段《梦》的制作	第10章 音乐制作软件Sonar 5新功能简介
附录1 GM音色表	附录2 GM打击乐器音色排列列表	附录3 MIDI控制信息后记

<<游戏与动画音乐制作>>

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>