

<<音效圣经>>

图书基本信息

书名：<<音效圣经>>

13位ISBN编号：9787510048869

10位ISBN编号：7510048869

出版时间：2012-11

出版时间：世界图书出版公司·后浪出版公司

作者：[美]里克·维尔斯（Ric Viers）·

页数：283

字数：274000

译者：王旭锋,徐晶晶,孙畅

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>

<<音效圣经>>

前言

## <<音效圣经>>

### 内容概要

《音效圣经：好莱坞音效创作及录制技巧（插图版）》涵盖了从音效设计、录制到后期制作的各个环节。

作者以诙谐幽默的语言，结合自己的实战经验，系统阐述了技术设备、拟音棚建设等基础内容，还有“录音十诫”、“拟音的艺术”、“声音剪辑十诫”等音效设计制作中应该遵循的基本规律。

尤其是“音效百科全书”一章，作者把行业中的秘密一一揭开，毫不藏私地把各种音效录制技巧、方法巨细靡遗地呈现给读者。

本书内容严谨却不教条，具备非常强的可操作性。

音效设计制作及相关专业领域的从业人员和电影爱好者可以从本书中得到弥足珍贵的经验，并对好莱坞电影的音效制作行业有更为生动而深刻的认识。

## <<音效圣经>>

### 作者简介

(美) 里克·维尔斯 (Ric Viers)，在影视工业摸爬滚打了十多年，他的工作足迹几乎遍及各大主流电视网，包括环球影业、今日热线、早安美国和迪斯尼公司等。他的音效作品也被大量运用在电影、电视、广播节目和视频游戏中，如热门美剧《英雄》、《绝望的主妇》、《丑女贝蒂》、《迷失》。2007年，为了庆祝自己发行的第100张音效库，维尔斯创立了个人品牌Blastwave FX。维尔斯也被认为是全球最大的独立音效提供商，拥有超过15万种音效和150多个音效库。他还为众多厂商打造音效库，包括苹果、索尼、Sound Ideas和The Hollywood Edge。

## <<音效圣经>>

### 书籍目录

推荐序一 查尔斯·梅恩斯

推荐序二 姚国强

前言

第一章 音效是什么？

1.1 硬效果

1.2 拟音效果

1.3 背景效果

1.4 电子音效 / 效果元素

1.5 声音设计效果

第二章 声音的科学

2.1 声波

2.2 相位

2.3 声音的传播速度

2.4 频率

2.5 振幅

2.6 分贝

2.7 声压级

2.8 声学

2.9 混响

2.10 技巧的应用

2.11 录音环节

第三章 话筒

3.1 话筒分类

3.2 幻象供电

3.3 近讲效应

3.4 频率响应

3.5 平坦频率响应

3.6 高通滤波器

3.7 话筒类型

第四章 话筒的型号与应用

4.1 立体声话筒

4.2 枪式话筒

4.3 立体声枪式话筒

4.4 通用话筒

4.5 人声/画外音话筒

4.6 领夹式话筒

4.7 乐器用话筒

4.8 水下话筒

4.9 双耳式话筒

4.10 环绕声话筒

第五章 话筒的附件

5.1 减震架

5.2 防风罩

5.3 "齐柏林"/网罩式防风罩

## <<音效圣经>>

5.4 毛衣

5.5 高性能防风罩

5.6 话筒支架

5.7 吊杆/话筒杆

5.8 防喷罩

5.9 垫整衰减器

5.10 电缆

5.11 电缆测试仪

5.12 外部幻象供电电源

5.13 硅胶包

### 第六章 录音机

6.1 录音设备简史

6.1.1 留声机

6.1.2 唱机

6.1.3 录音电话机

6.1.4 磁带录音机

6.1.5 纳格拉

6.1.6 CD光盘

6.1.7 数字音频磁带

6.1.8 硬盘录音

6.2 现代录音机

6.3 增益调整

6.4 双轨，不仅仅是左声道与右声道

6.5 削波

6.6 限制器

6.7 麦克/线路电平

6.8 供电

6.9 采样频率/量化

6.10 日常设置

6.11 每日收尾工作

6.12 DVD 备份

6.13 耳机

6.14 耳机放大器

6.15 带后监听

6.16 接口

### 第七章 选配现场录音套件

7.1 录音基础套件

7.2 录音标准套件

7.3 录音专业套件

7.4 其他设备

### 第八章 录音十诫

8.1 戒律1：每次录音应该有两秒的预卷和后卷

8.2 戒律2：录下来的声音要多于你需要的声音

8.2.1 保底镜头

8.2.2 素材

8.2.3 环境声

8.2.4 环绕的环境声

## &lt;&lt;音效圣经&gt;&gt;

- 8.2.5 录制不同镜头时要有所变化
- 8.2.6 多录点
- 8.3 戒律3：每条声音素材都应以充分的信息做语音标记
  - 8.3.1 "打板"话筒
  - 8.3.2 尾板
  - 8.3.3 新对象、新录音、新打板
- 8.4 戒律4：要经常检查录音电平
  - 8.4.1 旋钮和推子
  - 8.4.2 音量表
  - 8.4.3 数字零分贝
- 8.5 戒律5：要通过耳机来监听所录的声音
  - 8.5.1 话筒拾取声音与人耳感知声音不同
- 8.6 戒律6：尽量消除所有的背景噪声
  - 8.6.1 交流电的嗡声
  - 8.6.2 空调/暖气设备的隆隆声
  - 8.6.3 汽车
  - 8.6.4 时钟
  - 8.6.5 荧光灯/整流器
  - 8.6.6 昆虫
  - 8.6.7 飞机
  - 8.6.8 冰箱
  - 8.6.9 混响
  - 8.6.10 室内环境声
  - 8.6.11 电视机
  - 8.6.12 车流声
- 8.7 戒律7：一条素材里不要打断或干扰录音
  - 8.7.1 继续录音
  - 8.7.2 保持电平始终一致
  - 8.7.3 用手势交流
- 8.8 戒律8：话筒要指向声源
  - 8.8.1 话筒轴线要指正声源
  - 8.8.2 立体声像
  - 8.8.3 还原立体声声场
  - 8.8.4 忽略立体声
  - 8.8.5 不要移动话筒
  - 8.8.6 移动话筒跟动作
- 8.9 戒律9：出外景前要检查设备
- 8.10 戒律10：要记住版权法以免违法
  - 8.10.1 音乐
  - 8.10.2 电影原声、电视及电台广播
  - 8.10.3 配音演员
  - 8.10.4 保护自己作品的版权
  - 8.10.5 不要盗用别人的"雷声"
- 第九章 音效采集
  - 9.1 寻找合适的场地
    - 9.1.1 录音时间
    - 9.1.2 交通状况

## <<音效圣经>>

9.1.3 联络信息

9.1.4 授权

9.1.5 报警

9.1.6 隔音或环境声？

9.1.7 一切事物皆可创造声音

第十章 建造家庭录音棚的拟音棚

10.1 杰克·福利

10.2 建造拟音棚

10.3 把车库改建为拟音棚

10.3.1 隔音

10.3.2 墙壁和天花板

10.3.3 声学材料

10.3.4 车库门

10.3.5 地面的铺设

10.4 把地下室改建为拟音棚

10.4.1 墙壁

10.4.2 天花板

10.4.3 空调

10.4.4 声学处理

10.4.5 门

第十一章 拟音的艺术

11.1 录音技巧

11.2 拟音槽

11.2.1 做实木拟音槽

11.2.2 做木板路拟音槽

11.2.3 做中空木质拟音槽

11.2.4 做碎石槽、沙土槽或泥土槽

11.3 拟音材料和道具

11.3.1 家装商店

11.3.2 一元店

11.3.3 碎片

11.4 拟音技巧

11.4.1 闭上眼睛寻找声音

11.4.2 拿道具时的注意事项

11.4.3 小心摆弄

11.4.4 拟音时的着装准则

11.4.5 切勿废寝忘食

11.4.6 安静至上

11.4.7 声学处理

11.4.8 拟音方式

11.4.9 拟音所需的物资

第十二章 数字音频

12.1 采样频率

12.2 奈奎斯特定理

12.3 量化或比特深度

12.4 数字音频文件



## &lt;&lt;音效圣经&gt;&gt;

- 12.4.1 采样频率大小
- 12.4.2 比特深度大小
- 12.4.3 音频文件概览
- 12.5 专业音频文件格式
- 12.6 MP3文件
- 12.7 时间码
- 12.8 MIDI
- 12.9 SPDIF
- 第十三章 录音棚设备
- 13.1 数字音频工作站
  - 13.1.1 非破坏性剪辑
  - 13.1.2 工作站类型
  - 13.1.3 编辑工作站
  - 13.1.4 循环工作站
  - 13.1.5 多轨工作站
  - 13.1.6 软件选择
- 13.2 插件
  - 13.2.1 模拟器
  - 13.2.2 自动修剪
  - 13.2.3 声道转换器
  - 13.2.4 压缩器
  - 13.2.5 均衡器-图示型
  - 13.2.6 均衡器-参量型
  - 13.2.7 门限效果器
  - 13.2.8 插入静音
  - 13.2.9 限制器
  - 13.2.10 降噪
  - 13.2.11 规整器
  - 13.2.12 音调变换
  - 13.2.13 混响
  - 13.2.14 频谱分析仪
  - 13.2.15 时间扩展或时间压缩
- 13.3 插件链
- 13.4 声卡和音频接口
- 13.5 监听音箱
  - 13.5.1 有源监听音箱和无源监听音箱
  - 13.5.2 摆放
  - 13.5.3 定位
  - 13.5.4 回放测试
  - 13.5.5 回放音量
  - 13.5.6 听觉疲劳
  - 13.5.7 监听设备使用注意事项
- 13.6 存储
- 13.7 设备使用效率
- 13.8 控制台
- 13.9 监听控制
  - 13.9.1 对讲系统

## &lt;&lt;音效圣经&gt;&gt;

- 13.9.2 电平衰减
- 13.9.3 单声道混录
- 13.9.4 静音
- 13.9.5 耳机输入
- 13.9.6 输入选择
- 13.9.7 监听选择
- 13.10 稳压器
- 第十四章 个人工作室设计
- 14.1 在地下室新建的工作室
  - 14.1.1 窗户
  - 14.1.2 线槽
  - 14.1.3 声学处理
  - 14.1.4 电路
- 14.2 卧室改建的工作室
  - 14.2.1 声学处理
  - 14.2.2 门
  - 14.2.3 家具
- 14.3 工作室室内噪声控制
- 14.4 灯光
- 第十五章 声音剪辑十诫
- 15.1 戒律1：给声音命名
- 15.2 戒律2：经常保存
- 15.3 戒律3：采用非破坏性剪辑
  - 15.3.1 工作中一定要有备份
  - 15.3.2 工程文件要保存多个不同的版本
- 15.4 戒律4：备份工程文件中的媒体文件
- 15.5 戒律5：修剪声音素材
- 15.6 戒律6：保护立体声声场，使其保持平衡
- 15.7 戒律7：不要切断声音
  - 15.7.1 起始点
  - 15.7.2 结束点
- 15.8 戒律8：去掉声音当中的咔嗒声及爆音
  - 15.8.1 咔嗒声和爆音
  - 15.8.2 交叉叠化
  - 15.8.3 消除数字咔嗒声
  - 15.8.4 数字误差
- 15.9 戒律9：剪辑时要做出明智的判断
  - 15.9.1 节奏
  - 15.9.2 处理瑕疵
  - 15.9.3 多普勒效应
- 15.10 戒律10：保护自己的耳朵
  - 15.10.1 多响算太响？
  - 15.10.2 音响效果声应该多响？
  - 15.10.3 "响度战争"
- 15.11 声音剪辑十诫的应用

## &lt;&lt;音效圣经&gt;&gt;

- 15.11.1 仔细听 (L)
- 15.11.2 识别咔嚓声、爆音和故障音 (I)
- 15.11.3 信号处理：均衡和压缩 (S)
- 15.11.4 修剪音频文件 (T)
- 15.11.5 检查零线上的淡入和淡出 (E)
- 15.11.6 规整/命名文件
- 第十六章 文件命名和元数据
- 16.1 文件名的结构
  - 16.1.1 基于类别的文件命名
  - 16.1.2 基于效果的文件命名
  - 16.1.3 基于数字的文件命名
- 16.2 元数据
- 第十七章 声音设计
- 17.1 一切始于干净的素材
- 17.2 动态
- 17.3 临时声轨
- 17.4 临时混录/并轨
- 17.5 编组
- 17.6 夸张与重现
- 17.7 层叠
- 17.8 偏移层叠
- 17.9 交叉叠化
- 17.10 循环
- 17.11 交叉叠化循环
- 17.12 关键帧
- 17.13 反转
- 17.14 人声模拟
- 17.15 移调
- 17.16 移调层叠
- 17.17 现场化
- 17.18 润色
- 17.19 混录
- 17.20 母带录制
- 17.21 录制更多的源素材
- 第十八章 音效百科全书
- 18.1 环境声
  - 18.1.1 机场航站楼内部
  - 18.1.2 机场跑道
  - 18.1.3 机场航站楼广播通知
  - 18.1.4 城市
  - 18.1.5 公路交通
  - 18.1.6 办公室小隔间
  - 18.1.7 餐馆
  - 18.1.8 城区环境声和城郊环境声
- 18.2 动物的声音
  - 18.2.1 常规动物录音
  - 18.2.2 蝙蝠

## &lt;&lt;音效圣经&gt;&gt;

- 18.2.3 金字塔里的甲虫
- 18.2.4 蟋蟀
- 18.2.5 蛇
- 18.2.6 用人声模拟动物声
- 18.3 卡通音效
  - 18.3.1 卡通音乐效果
  - 18.3.2 卡通打击音效
  - 18.3.3 卡通人声
- 18.4 撞击音效
  - 18.4.1 汽车撞击
  - 18.4.2 撞击材料
  - 18.4.3 普通碎片
  - 18.4.4 升降机坠落的音效
  - 18.4.5 灯的撞击声
  - 18.4.6 钢琴坠落
  - 18.4.7 露营车滚下山
  - 18.4.8 电视机爆裂
  - 18.4.9 树倒在汽车上、地面上和房屋上
  - 18.4.10 窗户碎裂声
- 18.5 群体声音
  - 18.5.1 在外景地录制群体声音
  - 18.5.2 隐蔽地录制群体声音
  - 18.5.3 在录音棚录制群体声音
  - 18.5.4 录制群众场面
  - 18.5.5 群杂声
- 18.6 紧急事件的音效
  - 18.6.1 消防队
  - 18.6.2 警用电台
  - 18.6.3 警笛
- 18.7 电子效果/影像元素
- 18.8 爆炸音效
  - 18.8.1 定时炸弹
  - 18.8.2 深水炸弹
  - 18.8.3 爆炸声
  - 18.8.4 烟花
  - 18.8.5 炸开保险箱
  - 18.8.6 引线燃烧
- 18.9 火的音效
  - 18.9.1 录制火声
  - 18.9.2 火球声
  - 18.9.3 燃烧瓶
  - 18.9.4 摇动火把
- 18.10 拟音音效
  - 18.10.1 摔倒的声音
  - 18.10.2 开门/关门声
  - 18.10.3 旗帜
  - 18.10.4 树叶声

## &lt;&lt;音效圣经&gt;&gt;

- 18.10.5 马蹄声
- 18.10.6 拳击声
- 18.10.7 石门的声音
- 18.10.8 抽打声/嗖嗖声
- 18.11 脚步声
  - 18.11.1 在拟音棚里录制脚步声
  - 18.11.2 在现场录制脚步声
  - 18.11.3 鞋子和地面
- 18.12 恐怖效果
  - 18.12.1 血滴声
  - 18.12.2 皮肉撕裂声
  - 18.12.3 断头台的斩首声
  - 18.12.4 用刀砍人的声音
  - 18.12.5 怪物声
  - 18.12.6 折腾蔬菜
  - 18.12.7 狼人变身的声音
- 18.13 家庭音效
  - 18.13.1 家用设备器具
  - 18.13.2 门铃
  - 18.13.3 淋浴
  - 18.13.4 洗手间
  - 18.13.5 100种家庭音效
- 18.14 人声
- 18.15 撞击音效
  - 18.15.1 子弹撞击声
  - 18.15.2 泥土撞击声
  - 18.15.3 金属撞击声
  - 18.15.4 泥浆撞击声
- 18.16 工业音效
  - 18.16.1 电焊机
  - 18.16.2 流水线
  - 18.16.3 气动工具
  - 18.16.4 电动工具
  - 18.16.5 仓库门
- 18.17 低频声道
- 18.18 多媒体音效
  - 18.18.1 蜂鸣音
  - 18.18.2 按钮音
  - 18.18.3 将鼠标移动到菜单项上的声音
- 18.19 音乐化的效果声
- 18.20 办公室音效
- 18.21 科幻音效
  - 18.21.1 空气喷射声
  - 18.21.2 激光枪
  - 18.21.3 行星上的大气音效
  - 18.21.4 机器人音效
  - 18.21.5 飞船舱门的音效

## <<音效圣经>>

- 18.21.6 飞船飞过
- 18.22 技术音效
  - 18.22.1 手机铃声
  - 18.22.2 话筒啸叫
- 18.23 交通音效
  - 18.23.1 飞机
  - 18.23.2 汽车驶过
  - 18.23.3 汽车随车录音
  - 18.23.4 船只
  - 18.23.5 摩托艇
  - 18.23.6 火车
  - 18.23.7 地铁
- 18.24 战争音响
  - 18.24.1 枪声
  - 18.24.2 在室外录制枪声
  - 18.24.3 在室内录制枪声
  - 18.24.4 全自动机关枪
  - 18.24.5 枪声拟音
  - 18.24.6 导弹飞过
  - 18.24.7 忍者星形镖
  - 18.24.8 刺剑声
- 18.25 水声
  - 18.25.1 普通的水声
  - 18.25.2 水泡声
  - 18.25.4 下水道和洞穴
  - 18.25.5 海滩的波浪声
  - 18.25.6 水下录音
- 18.26 天气和自然灾害的声音
  - 18.26.1 雨声
  - 18.26.2 地震
- 第十九章 声音设计的未来
  - 19.1 灵感和定势
  - 19.2 听电影，别光看
  - 19.3 音效杰出的影片
  - 19.4 演职员字幕是一种权利
  - 19.5 音效的未来
- 参考资料
- 重要词汇
- 参考片目
- 其他参考资料
- 译后记
- 出版后记

## &lt;&lt;音效圣经&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：8.5.1 话筒拾取声音与人耳感知声音不同 录音时听到的声音与回放时听到的声音是有差别的，意识到这个差别非常重要。

震耳欲聋的撞击声回放时听起来可能像轻轻的拍打声。

这跟感知声音的生理机能有关，除了涉及声波对鼓膜的震动外，还包括身体其他部分对震动的感知。这些感知汇总到一起，供你的大脑判断声音的大小和分量。

话筒并不能够一直精确地传递大小和分量的信息。

别担心，别烦躁。

还有一些剪辑技巧可以对这类效果进行弥补，比如进行音调变换处理（pitch shift）。

8.6戒律6：尽量消除所有的背景噪声 录制干净声音的关键是有干净的声音环境。

录音时必须进行严格的监听。

说句老实话，我录音时有一半的时间不是在监听所录的声音，而是在监听那些不想要的声音。

要训练自己对所处声场中非主体声音的敏感度。

在进行素材剪辑时，非主体声音会让你觉得刺耳。

在我作为电影和电视节目同期录音师的那段日子里，由于职位的原因，导演经常会要求我马上重复才说过的台词。

我一般都会告诉他我不知道。

他们对此总会觉得很困惑，为什么现场唯一一个戴着耳机、专职负责录音的人，会不记得刚刚说过的台词。

我会告诉他们我所监听的是正在录制的声音，而不是所说的台词，这两者之间大不相同。

把注意力集中到背景声音上和把注意力集中到所录制的主要元素上是一样重要的。

寻找合适的录音场所时，空调的隆隆声、汽车声、天上的飞机声是其中一些常见的挑战。

地球已经成为日趋吵闹的星球。

“沉默是金”，因为安静的场合越来越少了。

下面是若干处理这类噪声的技巧。

8.6.1 交流电的嗡声 几乎所有现场录音设备都设计成支持电池供电的。

这很明显增加了便携性，但同时也降低了产生60Hz交流电嗡声的风险。

交流电嗡声最常见的诱因是接地问题、灯具的调光器以及同一电路里的空调。

设备生产商提供了解决交流电嗡声的有效方案。

最受欢迎、性价比最高的方案是爱博泰克嗡声消除器（Ebtech Hum Eliminator）。

这种嗡声消除器能非常有效地消除交流电噪声，且不会有声染色或影响声音。

排骨店音效素材库录音中每个录音棚都使用了嗡声消除器，效果很好。

在现场，最好能够坚持使用电池供电的设备。

电池除了提升便携性之外，还减少了消除交流电嗡声的压力和困难。

然而，如果卡农线（XLR cable）太靠近延长电缆（extension cord）、配电盘（power strip）或其他电气设备的话，卡农线依然可能感应出交流电嗡声。

如果卡农线必须和电缆交叉的话，一定要确保卡农线和电缆是垂直交叉，而不是相互缠绕或平行，不然的话极可能感应出交流电嗡声。

卡农线和交流电电缆垂直交叉会减少产生交流电嗡声的可能性。

必须要指出的是，电池供电设备与交流电供电设备的连接也会引发交流电嗡声。

耳机放大器、声卡、调音台、摄影机等设备都有可能是交流电嗡声之源。

## &lt;&lt;音效圣经&gt;&gt;

## 后记

影视作品中有各种各样的音效，有现实中不存在的，如恐龙叫声；或是平常难以录制的爆炸声；或是现场录音无法使用的刀剑声、枪炮声，等等。

这些音效的设计和制作，对于普通老百姓乃至其他专业人士来讲都显得有些神秘。

国内跟音效相关的书籍并不多，拟音师、录音师等音效创作者往往没有时间把自己经验总结出来集结成书，而且出版这类专业书籍是投入和效益不成正比的公益性事业，更何况还要把自己多年的经验拿出来给所有人共享？

正因如此，翻译过程中我们对于本书作者里克·维尔斯怀着深深的敬意！

他无私地把个人的知识、技巧和经验奉献出来，传到全世界。

这是个创意高于一切的时代！

创作者如果还停留在技术技巧的层面，是很难有竞争力的。

创作者只有摆脱作为基础的技术技巧的桎梏，才有能力在创意的层面参与竞争，我们的电影事业才可能达到辉煌。

近些年致力于引进此类书籍就是为了帮助创作者学习借鉴国外技术技巧略尽绵薄之力。

很高兴，这次有了几位志同道合者一起来翻译这本非凡的专业书籍，他们有我的同事徐晶晶老师，有我的师妹孙畅博士，为了确保多人翻译专业术语的一致，特地请到了我的导师、北京电影学院博导姚国强教授担任本译著的审订，对本译著的专业术语进行把关。

具体分工为王旭锋负责第8、15、18章，徐晶晶负责第7、9、10、11、12、13、14、16、17、19章及附录部分，孙畅负责第1、2、3、4、5、6章及正文之前部分，全书由王旭锋统稿，姚国强审订。

全书共19章，前面7章讲述了音效的概念及音效设计制作的原理和技术设备基础，第8章到第16章讲述了音效录制、剪辑及拟音等相关知识和技巧，第17章讲述了声音设计的特殊方法，第18章讲述了各种音效的录制及处理技巧，这部分是本书最重要最核心的内容，第19章则对声音设计的未来进行展望。

本书具有很强的实用性，在音效设计和录制领域具有独一无二的、不可替代的地位，对于影视、动画、游戏、多媒体等各行业领域的音效录制都有极大的指导意义和实践价值，实属录音师、拟音师乃至影视、多媒体、新媒体等领域的相关专业人士的必备书籍。

感谢浙江传媒学院院长彭少健教授，党委副书记、浙江省文化与产业基地首席专家王文科教授，副院长项仲平教授等校领导，在政策上他们为本专业译著提供了强有力的支持。

感谢徐晶晶老师和孙畅博士，他们不计回报地参与本书，付出大量的时间和精力，充分体现了他们对于专业的热爱。

感谢后浪出版咨询（北京）有限责任公司游晓光编辑，他是本书的责编，耐心细致地对本书进行把关，使得本书质量达到我们参与者都较为满意的程度。

同时也感谢后浪出版咨询（北京）有限责任公司的陈草心编辑和吴兴元老师，他们在前期为本书做了大量的工作，而且给了一个非常宽松的时间范围，跟他们合作是一个很愉快的过程。

另外，浙江传媒学院影视艺术学院2005级录音艺术专业胡桑同学、2007级录音艺术专业傅峥峥同学、2008级录音艺术专业本科班的甄帅同学和陈苏同学参与了本书的校稿工作，在此对他们表示感谢。

最后，要感谢我的硕士导师、北京电影学院教授姚国强老师，在读期间从学术上、科研上、生活上对我严格要求，使我在现阶段的学术科研工作中能够得心应手。

同时，他在繁忙的教学工作、科研工作和管理之余，毫无条件地答应了为本书做审订工作。

为本项目提供帮助的人很多，不能尽言，在此向为本项目提供帮助的领导、老师及支持者们表示由衷的感谢！

由于水平及时间所限，必然存在失误之处，诚望广大读者、专家不吝指教，以便再版时予以修订。

可以直接跟我联系：wangxf114@sina.com，也可以跟出版社联系。

谢谢！

王旭锋2012年4月于浙江传媒学院



## <<音效圣经>>

### 媒体关注与评论

里克提出了大量的录音规则，这对录音工作起到了无比珍贵的指导作用。

常言道，在能够发展、打破这些规则之前，你首先需要掌握它们。

——Charles Maynes，《父辈的旗帜》、《蜘蛛侠》声音设计师《音效圣经》是我近年来所接触到的电影声音领域中不多见的几部应用性极强的专业书籍之一。

——姚国强，北京电影学院教授，国家一级录音师里克的《音效圣经》精彩地介绍了电影、游戏等行业制作专业音效的技术。

它包含了许多独到的音效创作和录制技巧，这对于刚入门和中等水平的声音设计师/声音剪辑师来说非常有用。

——Randy Thom，Skywalker Sound公司声音设计总监如果你对自己作品中的音效细节感兴趣，那么就选这本书吧。

——Frank Serafine，曾获奥斯卡最佳声音设计奖，作品有《创：战记》、《星际迷航》里克确实专注于此。

没有其他的指南书可以使音效知识有限的媒体制作者从概念和技术两方面获取声音匹配视觉的方法，然后利用这些知识来切实地制作电影声音。

——Alan Howarth，作曲家/声音设计师，作品有《万圣节》、《惊情四百年》本书生动、有趣并且拥有极大的信息量。

它充满源源不断的灵感、专业知识和行业秘密，对于每一个希望得到属于自己的麦克风并用它记录声音世界的人来说，本书是必不可少的。

——David Sonnenschein，著有《声音设计》

## &lt;&lt;音效圣经&gt;&gt;

## 名人推荐

里克提出了大量的录音规则，这对录音工作起到了无比珍贵的指导作用。

常言道，在能够发展、打破这些规则之前，你首先需要掌握它们。

——Charles Maynes，《父辈的旗帜》、《蜘蛛侠》声音设计师《音效圣经》是我近年来所接触到的电影声音领域中不多见的几部应用性极强的专业书籍之一。

——姚国强，北京电影学院教授，国家一级录音师里克的书籍精彩地介绍了电影、游戏等行业制作专业音效的技术。

它包含了许多独到的音效创作和录制技巧，这对于刚入门和中等水平的声音设计师，声音剪辑师来说非常有用。

——Randy Thom，Skywalker Sound公司声音设计总监 如果你对自己作品中的音效细节感兴趣，那么就选这本书吧。

——Frank Serafine，曾获奥斯卡最佳声音设计奖，作品有《创：战记》、《星际迷航》里克确实专注于此。

没有其他的指南书可以使音效知识有限的媒体制作者从概念和技术两方面获取声音匹配视觉的方法，然后利用这些知识来切实地制作电影声音。

——Alan Howarth，作曲家/声音设计师，作品有《万圣节》、《惊情四百年》本书生动、有趣并且拥有极大的信息量。

它充满源源不断的灵感、专业知识和行业秘密，对于每一个希望得到属于自己的麦克风并用它记录声音世界的人来说，本书是必不可少的。

——David Sonnenschein，著有《声音设计》

<<音效圣经>>

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>