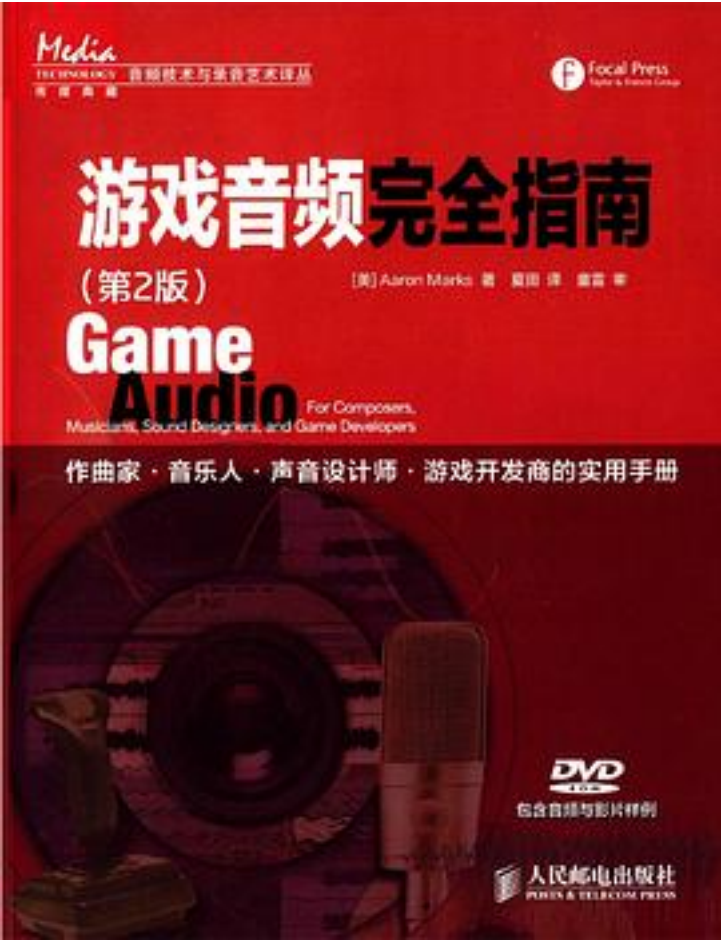


游戏音频完全指南(第2版)



[游戏音频完全指南\(第2版\)_下载链接1](#)

著者:[美] Aaron Marks

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2014-3-1

装帧:平装

isbn:9787115341044

《游戏音频完全指南(第2版)》是一本为作曲家、音乐人、声音设计师和游戏开发商撰写的关于游戏音频的内容详尽、不可或缺的参考资料。它将把你对音乐的热情引向一个可盈利的事业。《游戏音频完全指南(第2版)》将对在这个数十亿美元的游戏产业中，

获得成功所需的各种商业技巧和技术技艺进行逐一阐释。循序渐进的详细指导，将引导你了解游戏音频创作的整个流程——从培养基本技能，购买正确的设备，到让你的客户满意。

《游戏音频完全指南(第2版)》将阐明如何为游戏创建音乐和音响效果，以及让你掌握为各种游戏平台和系统创作音乐和音响效果的具体技术规范。《游戏音频完全指南(第2版)》将详细讨论在技术上需要考虑的各种事项，以便让游戏音频专业人员能够搞清楚各种复杂的系统，了解各种关系最密切的编程要素，并且能够十分顺畅地创作出高质量的音频。

本次更新的第2版还包含关于次世代游戏主机的信息——Xbox 360、PlayStation 3、Wii、Nintendo DS和Sony PSP。同时附赠的DVD光盘中带有各种音频和影片样例，以及商业合同样本。

《游戏音频完全指南(第2版)》对于视频游戏作曲家每天做的工作进行了全面充分地呈现，任何想要更多地了解这个有趣行业的人，都应该从这本书开始！它是打算在游戏音频界发展事业的所有人的必修书目。

作者介绍:

音乐一直以来都是亚伦·马克斯生活的一部分。但是直到1995年，当他的嗜好变成了On Your Mark Music Productions公司时，他才开始把音乐售卖到全世界。他一头扎进了游戏业，他的名字出现在100多部游戏标题的音乐、声音设计和配音演职员名单上，这些游戏所涉及的平台包括Xbox、Xbox 360、PlayStation 2和3、Wii、Dreamcast、CD/DVD-ROM、触摸屏街机游戏、2类视频老虎机、3类机械式和视频老虎机、投币/街机游戏、在线和基于终端的视频赌场游戏、以及众多的多媒体项目。亚伦还是《游戏音频开发》的牵头作者，并为《游戏开发者杂志》、Gamasutra.com网站、Music4Games.net网站和词曲作家协会撰文。

目录: 第1章 游戏音频入门	1
在此投币	1
过往岁月发出的哔啵声	3
声音目前身在何处	7
声音将向何处去	11
寻找各种工作机会	14
回报	16
让我们开始找工作吧	25
第2章 基本技能和工具	28
重要的技能	28
用于生意的各种工具	43
装备你的工作室用于环绕声制作	60
第3章 理清头绪为创业做好准备	70
理解游戏作曲这一行	70
作曲对声音设计	75
公司内部的音频职位对独立承包人	79
音频演示带	87
确定你的成本	98
管理是关键	105
第4章 寻找并得到工作	108
市场营销	108
去哪里寻找客户	126

- 找到你的定位 132
- 人际网络基础 140
- 第5章 投标过程 144
 - 你要收多少钱? 144
 - 让我们问20个问题 145
 - 询问正确的问题 147
 - 产前样品让事情简单 155
 - 合同中的支付方式选择 155
 - 投机演示带 159
 - 提交标书 162
 - 还有更多的事情 166
- 第6章 达成交易 170
 - 了解行业合同与术语 171
 - 合同中可以协商的要点 182
 - 进行谈判 191
 - 变更单与返工 203
 - 样例协议与合同 204
- 结论 222
- 第7章 搭建舞台 225
 - 公司联络人 225
 - 与游戏开发团队会晤 228
 - 在创作之前需要考虑的事项 237
 - “陷阱”和其他需要留心的事情 250
- 结论 254
- 第8章 为游戏创作音乐 258
 - 游戏音乐的种类 262
 - 练习创作适合游戏的音乐 270
 - 一些需要考虑的技术问题 275
 - 需要重新考虑的音乐细节 282
 - 作曲方法 287
 - 录音方法 294
 - 编辑音乐 299
 - 转换 304
- 第9章 为游戏创作音响效果 307
 - 声音设计中有关创作的各个方面 307
 - 声音设计的类型 310
 - 编辑方法 323
 - 制作周期中的声音设计 340
 - 声音设计的具体问答 342
 - 确定必要的声音 345
 - 创作出合适的原创音响效果 355
 - 呈现最终作品 360
- 结论 361
- 第10章 混合出整个声景 366
 - 用音频元素维持制作中的一致性 372
 - 质量控制 383
- 结论 385
- 第11章 各种游戏平台及其音频开发问题 388
 - 次世代主机 391
 - 其他游戏平台 400
 - 上一代主机 411
- 结论 421
- 第12章 致开发商 424
 - 理解声音 425

与承包人合作 434
开始工作 441
下一步 451
制作的梦魇 452
结论 455
后记 游戏结束了？ 没那么容易 457
附录A 游戏音频：获得成功所需要的帮助 459
附录B 格莱美奖和其他游戏音频奖项 468
中英文词汇对照表 473
附赠DVD的内容 503
· · · · · (收起)

[游戏音频完全指南\(第2版\) 下载链接1](#)

标签

音乐

声学 & 数字音频

游戏设计

音乐制作

教材

游戏开发

录音

作曲

评论

当年跟新东方红宝书一起揣包里随时拿出来看的书……

[游戏音频完全指南\(第2版\) 下载链接1](#)

书评

[游戏音频完全指南\(第2版\) 下载链接1](#)