

<<DJ玩全手册>>

图书基本信息

书名：<<DJ玩全手册>>

13位ISBN编号：9787115229250

10位ISBN编号：7115229252

出版时间：2010.8.1

出版时间：人民邮电

作者：韦伯

页数：323

译者：李化迪

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>

## 前言

随着现代科技的不断进步和现代媒体传播形式的不断演变，现代录音技术的发展也是十分迅猛的。我国在声音设计和制作领域的理论研究和实践近些年来取得的成就是有目共睹的，尤其是2008年北京奥运会的成功举办，高清电视转播和环绕声声制作使电视声音制作水平提高到新的阶段。但是，与欧美发达国家相比较，我国在该领域还存在一定的差距。中国传媒大学影视艺术学院录音系，作为国内从事声音方面理论研究和教学的团队，一直关注和跟踪国外该领域的研究动态和实践成果，并将国外该领域的许多专著的思想和方法注入到我们的教学中。“它山之石，可以攻玉”，如果将国外最新的录音技术专著翻译出版，无疑是一件很有意义的事情，于是，我们萌生了翻译一套录音技术丛书的计划。

2007年夏天，有幸结识了人民邮电出版社《高保真音响》杂志社的黄彤主编和宁茜编辑。他们十分支持我们的计划，并提供了FocalPress的最新书目。对于这套丛书的设计思想、读者定位等我们也是一拍即合，于是，我们录音系的全体老师带领部分研究生开始了紧张的丛书翻译工作。

今天，“音频技术与录音艺术译丛”的第一批译著与读者见面了，其他译著将分批陆续出版。这套丛书包括广播、电影、电视、唱片等领域的录音技术基础理论、系统集成、声音设计、拾音方法、制作技巧等方面，内容十分丰富，甚至有些译著涉及的领域是国内目前出版物的空白。但愿这套丛书能够为广大从事声音设计和制作的专业人士、业余爱好都和本专业的学生提供帮助，也希望广大读者对本丛书的设计、翻译等诸方面提出宝贵意见。

感谢人民邮电出版社副社长蒋伟先生，他曾亲自到我系就本套书的出版事宜进行指导。感谢黄彤主编和宁茜编辑，正是他们的大力支持和高效工作使得这套丛书成功出版。感谢录音系的团队，是我们共同营造的宽松的学术氛围、严谨的治学精神和兄弟姐妹般的情谊使这套书能够顺利地翻译完成。

## <<DJ玩全手册>>

### 内容概要

本书作者斯蒂芬·韦伯(Stephen Webber)作为DJ、唱片制作人、工程师、录音乐手、音乐编辑、录音棚设计师和录音棚音乐人已经具有超过25年的经验。

他曾为《混音》(Mix),《重混音》(Remix),《电子音乐人》(Electronic Musician),《音频媒体》(Audio Media)和《专业音响新闻》(Pro Sound News)杂志撰写文章,并作为作曲家获得了电影电视“艾美”奖,他还是伯克利音乐学院(Berklee College of Music)“音乐制作与唱机技术”课程的教授。

斯蒂芬·韦伯为所有热爱DJ的朋友们创作了一本精华指引指南。

本书是一本有史以来最全面、最与时俱进的DJ学习手册。

从搓盘和混音一直到最新兴的DVD和视频混音,书中都有介绍。

阅读本书会让你了解到你想知道的关于DJ的一切设备、技术和小技巧。

本书涵盖了DJ史、尖端技术、演出技巧等,并附送了一张示范CD唱片。

另外本书还包含:BT、保罗·奥肯福德(Paul Oakenfold)、DJ Shadow、Qbert、罗布·斯威夫特(Rob Swift)、“考拉小子”(Kid Koala)、赫比·汉考克(Herbie Hancock)、DJ Logic、浮士德与舍蒂(Faust & Shortee)以及DJ Radar的采访实录。

## <<DJ玩全手册>>

### 作者简介

Stephe Webber，作为DJ、唱片制作人、工程师、录音乐手、音乐编辑、录音棚设计师和录音棚引音乐人已经具有超过25年的经验。

他曾为《混音》，《重混音》，《电子音乐人》，《音频媒体》和《专业音响新闻》等杂志撰写文章，并以作曲家的身份获得了电影电视“艾美”奖，他还是伯克利音乐学院《音乐制作与唱机技术》课程的教授。

他为所有热爱DJ的朋友们创作了一本精华指南。

<<DJ玩全手册>>

书籍目录

鸣谢简介第1部分 革命 第1章 唱片的革命 第2章 电台DJ的起源 第3章 俱乐部/锐舞DJ的起源 包含BT和保罗·奥肯福德(Paul Oakenfold)的采访 第4章 Hip-Hop DJ的起源 包含罗布·斯威夫特(Rob Swift)和DJ Shadow的采访 第5章 搓盘DJ革命 包含QBert和“考拉小子”(Kid Koala)的采访 第6章 DJ成为音乐家 包含赫比·汉考克(Herbie Hancock)、DJ Logic、浮士德与舍蒂(Faust and Shortee)和DJ Radar的采访 第2部分 设备 第7章 黑胶唱机 第8章 CD、DVD和硬盘唱机 第9章 电脑DJ/重混设备 第10章 鼓机和律动盒 第11章 调音台与效果器 第12章 视频DJ设备 第13章 怪物：麻省理工大学的DJ-I-Robot第3部分 技术 第14章 把黑胶唱机作为乐器 第15章 混音技术 第16章 设计Set的技术 第17章 行动DJ技能 第18章 段落延拓 第19章 搓盘DJ技术

## 章节摘录

在黄金般的CD时代，音乐产业完成了向数字化的转变，同样也完成了音乐到数据的转变。这使音乐干脆成为了计算机世界的一部分——每18个月处理器的速度翻倍，同时数据存储成本减半。现在我们回顾历史，以个人计算机、CD刻录盘、MP3音频格式以及互联网作为存储介质时代的到来是毫无悬念的。

MP3是一种压缩格式，能够保存音质不错的音频（虽然无法达到CD音质），但它的文件体积要远小于CD的PCM（脉冲编码调制）格式。

这对于音乐发烧友来说再好不过了，你可以把你收集的所有CD都转成MP3并随身携带。

但对那些已经存在的唱片公司来说，这却是个坏消息。

只要你有一台个人电脑和互联网账户，就可以随意免费下载（虽然是非法的）差不多任何流行唱片，甚至都不用离开椅子半步。

只需要花一点点钱，就可以用电脑上标配的CD刻录机把这些音乐文件刻录成CD。

若干年前，空白CD的销量就已经超越了那些已经制作好的CD。

就像我们在这一章的前面已经看到的，新的技术（比如在互联网上泛滥的MP3压缩文件）正在淘汰老的格式，而现有的商业公司（就在这个时候）错失了良机，正在极力地追赶。

<<DJ玩全手册>>

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>