

## <<FMOD游戏音频制作快速上手>>

### 图书基本信息

书名：<<FMOD游戏音频制作快速上手>>

13位ISBN编号：9787302307761

10位ISBN编号：7302307768

出版时间：2013-2

出版时间：清华大学出版社

作者：薛乔,小旭音乐 编著

页数：273

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>

## <<FMOD游戏音频制作快速上手>>

### 内容概要

《FMOD游戏音频制作快速上手》是国内第一本介绍FMOD游戏音频引擎工具的书，书中由浅入深地介绍了如何使用FMOD Designer2010进行声音设计。

《FMOD游戏音频制作快速上手》侧重介绍音频引擎的概念、使用音频引擎进行声音设计的工作流程及以音频引擎为基础的声音制作思路等内容。

《FMOD游戏音频制作快速上手》共8章。

涵盖的内容有：音频引擎概念及FMOD的获取方式；FMOD Designer2010基本界面；FMOD系统的重要概念和基本操作；FMOD中的简单事件概念及应用；声音定义的概念及应用；多轨事件的概念及应用；多轨事件的应用；4个综合实例。

本书的附录列举了书中没有提及的属性和功能。

本书适合所有音效制作者、游戏策划人员及游戏音频爱好者阅读；也适合正在使用或者即将使用FMOD引擎作为声音设计平台的音频设计人员及希望在游戏作品中使用音频引擎的程序员阅读；对于开设了音频设计课程的各院校，本书也不失为一本好教材。

## <<FMOD游戏音频制作快速上手>>

### 作者简介

薛乔，毕业于武汉大学电子信息工程专业。音乐制作人、中度游戏发烧友从事游戏音乐音效制作工作多年，作为FMOD音频引擎的深入研究者，对FMODEx程序接口和FMOD Designer设计师界面的应用和结合有深入研究，并在多个项目制作中积累了广泛的应用经验，曾多次组织FMOD Designer知识讲座目前在BNC音乐工作室为设计更好的游戏音乐而努力。

小旭音乐，国内知名游戏音乐制作团队，成立10年以来为上千部游戏创作了音乐和音效，客户近百家，横跨大陆、港台、欧美、日韩等。

团队由游戏音乐部、音效部、配音部、音频项目部等组成，具有严谨的音乐人管理成长机制和成熟的音乐制作流程。

30余名来自作曲、音效、录音、混音等游戏音频领域的顶尖制作人将小旭音乐打造成为了一个实力强劲、朝气蓬勃的音乐制作团队，在游戏音乐领域具有极高的声望和影响力。

代表作包括《诛仙》、《鹿鼎记》、《QQ斗地主》、《问道》、《梦幻诛仙》、《武林外传》等，同时为《完美世界》、《古剑奇谭》等创作主题歌。

## &lt;&lt;FMOD游戏音频制作快速上手&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 初识FMOD及其开发套件1.1 基本概念介绍1.1.1 引言1.1.2 什么是音频引擎1.1.3 FMODEx1.1.4 什么是FMOD Designer1.2 如何获取1.2.1 下载1.2.2 安装1.3 平台支持1.4 为什么要使用FMOD/音频引擎1.5 本章小结第2章 快速开始2.1 操作界面前置知识2.1.1 重要术语一览2.1.2 通过操作界面来进行工作2.1.3 概览和 workflow2.2 认识操作界面2.2.1 事件视图2.2.2 声音定义视图2.2.3 库视图2.2.4 音乐视图2.3 本章小结第3章 通用组件的使用3.1 FMOD Designer 2010中的通用组件3.1.1 定义你的工作区3.1.2 属性3.1.3 调节设置属性值3.1.4 下拉菜单3.1.5 值域推子3.1.6 不可用的属性3.1.7 属性取值限制3.1.8 通用属性3.1.9 事件 (Events) 3.1.10 事件组 (Event Group) 3.1.11 事件的基本处理3.1.12 事件模板3.1.13 事件批量编辑器3.1.14 基础多轨事件3.2 本章小结第4章 简单事件4.1 引入4.2 简单事件4.3 简单事件实例教程1：建立一个鸟鸣氛围事件4.3.1 步骤1：创建一个单声音文件的简单事件4.3.2 步骤2：向简单事件中添加一个单独的音频文件4.3.3 步骤3：为简单事件添加音高随机化效果4.3.4 步骤4：为简单事件添加音量衰减变化4.3.5 步骤5：向简单事件中添加更多的声音文件4.3.6 定制播放规则4.3.7 步骤6：定义简单事件中粒子模式各项取值4.3.8 关于粒子总数4.4 简单事件实例教程24.4.1 用简单事件制作更多有趣的东西——使用一个单声音文件可以创造出多少内容4.4.2 步骤1：建立一个单声音的简单事件4.4.3 步骤2：向简单事件中添加一个单独的音频文件4.4.4 步骤3：设置简单事件的粒子数值4.4.5 步骤4：调节简单事件的总体音高4.4.6 步骤5：定义简单事件的淡入淡出时间4.4.7 步骤6：将简单事件设置为3D模式4.4.8 步骤7：定义3D随机化数值4.4.9 其他事项4.5 简单事件编辑器属性表4.6 本章小结第5章 声音定义5.1 声音定义概念介绍5.1.1 打开声音定义界面5.1.2 创建声音定义文件夹5.1.3 创建声音定义5.1.4 选择声音定义.....第6章 多轨事件第7章 多轨事件进阶篇第8章 实例应用附录A 其他属性和功能

## <<FMOD游戏音频制作快速上手>>

### 章节摘录

第3章 通用组件的使用 在正式开始展示如何使用FMOD Designer来制作一些具体的音效事件之前，我们有必要对FMOD Designer所有可操作部分的使用有一个全面而系统的认识。

上一章中所讲述的只是一些概述，还不足以投入实际应用。

于是安排了本章来讨论FMOD Designer里的一些通用的操作。

在FMOD Designer 2010有很多对象都都有相似属性、功能，以及使用方法，这也是为什么有必要单独用一章来讲解这些通用组件的使用。

在本章里就会对隶属于各种不同元素的通用属性、功能做一个全面的讲解，以期之后的具体音效事件实例的讲解工作可以顺利展开。

本章我们会涵盖以下要点：□工程的设置与建立；□通用属性的意义和使用；□定义属性值的方法；

□通用事件功能的意义和使用； 3.1 FMOD Designer 2010中的通用组件 为了让音频设计师可以通过FMOD Designer创建足够复杂的音频事件，FMOD Designer提供了相当多的功能和对象及其对应的辅助工具以实现这一目的。

它们之中大部分都有着相近的功能，而且几乎所有的对象都是用属性这一概念来定义属性值。

这一章的主要内容就是来介绍这些相近的功能组件，所谓触类旁通。在你了解了这些通用组件和方法的使用之后，会极大地改善工作流程的效率。

你还能藉此获得很多富有创造性的想法和思路，也能在之后的章节中走得更远。

无论如何，如果你不了解如何在FMOD Designer中建立一个新的工程，是无法开始任何制作工作的，因此我们的讲解将从工程的设置与建立开始。

相对于通用组件这一概念来说，工程的建立与设置严格意义上来讲更像是为了你之后所进行的所有活动所奠定的好的开始。

正确的工程设置能有效地改善你的工作流程并且减少因为迁移数据或者多用户协同工作所带来的潜在问题。

于是在抛弃“单击建立新工程——即刻开始工作”这一原始方式之后，我们给出了一个推荐的工程建立步骤和相应的设置，也希望你在之后所有的工程中都用这一方式开始。

.....

## <<FMOD游戏音频制作快速上手>>

### 编辑推荐

国内第一本介绍FMOD游戏音频制作的图书 FMOD资深研究者薛乔与知名游戏音乐制作团队“小旭音乐”共同打造，十年经验浓缩而成 国内最大的电脑音乐网站MIDIfan倾情推荐  
《FMOD游戏音频制作快速上手》特色：由浅入深地介绍了使用FMOD Designer进行音频制作的方法和技巧介绍音频引擎概念、声音设计的工作流程及以音频引擎为基础的声音制作思路给出了针对每个知识点的小例子及4个综合实例，达到学以致用效果讲解时提供了大量图片，简单直观，让人一目了然。

<<FMOD游戏音频制作快速上手>>

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>