

<<动画音乐与音效>>

图书基本信息

书名：<<动画音乐与音效>>

13位ISBN编号：9787313054593

10位ISBN编号：7313054599

出版时间：2009-1

出版时间：上海交通大学出版社

作者：金桥

页数：227

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>

## <<动画音乐与音效>>

### 前言

对于动画的教育和研究，我是一个外行，但作为一个动画爱好者，自忖对动画的喜爱程度可能在平均水平之上。

且不说童年时代观看《大闹天宫》等经典片后的终生难忘，也不说作为家长陪伴儿子观看《猫和老鼠》、《狮子王》、《七龙珠》等舶来品时的其乐融融，即便时至今日，虽然公务繁忙，但只要有诸如《汽车总动员》、《加菲猫》、《变形金刚》等佳作播映，我仍尽可能抽出时间来一睹为快。

不过，一个众所周知且令国人不能不感到，苦涩的现象是，这个领域和市场多年来被海外、特别是美欧日韩等国家的产品“垄断”得太久了，甚至连孙悟空、花木兰等中国传统文化的资源也被这些海外产品所运用而大获其利，可本土的优秀动画产品却几乎销声匿迹了。

对此，如果单以“文化帝国主义”的义愤和口号责之，似乎并不全面（文化产品的输入输出毕竟是自愿交流的过程），也于事无补。

但不管怎样，近几年来，从中央到地方，从城市到农村，从家庭到学校，从成人到儿童，在全国范围内有一种呼声日趋强烈，有一个共识正逐渐形成，即：这种局面不能再持续下去了！

因为，在当今这个全球化、信息化的时代，无论从经济（文化娱乐产业作为拉动国民经济的火车头）、政治（文化精品构成提升国家形象的软实力），抑或文化（弘扬中华优秀传统文化）、教育（培养新一代接班人）角度看，振兴包括动画产业在内的文化产业，都已然是一个迫切需要探讨、解决的现实而重大的课题。

## <<动画音乐与音效>>

### 内容概要

《动画音乐与音效》是一部音乐艺术与音效技术相结合，基础理论与实际操作相联系的专著。全书分为动画音乐的创作、动画音乐的演奏、动画音效的制作和动画音乐精品鉴赏四个章节。作者用深入浅出的语言，为读者勾勒出音乐创作的主要过程，音乐表演的各种形式，音效制作的先进技术，以及世界动画片大国目前在动画音乐、音效方面已达到的水准。通过阅读《动画音乐与音效》，读者有望对动画音乐与音效创作的概况及具体细节，得到较直观而又深入的认识。

《动画音乐与音效》可作为大学生的教材或教学参考书。

## <<动画音乐与音效>>

### 作者简介

金桥，男，1989年--本科毕业于上海音乐学院作曲指挥系，后至上海交通大学文学艺术系任教。1997年9月至2003年6月，又在母校继续深造，并于1999年7月和2003年10月被授予音乐学硕士和博士学位。

曾先后出版专著《至纯的清泉》、《萧友梅与中国近代音乐教育》，教材《交响音乐名作鉴赏》（合著），在核心期刊上发表多篇音乐类论文，创作，制作了《小龙人》、《海贝儿》等多部动画片音乐。

获得过教育部“全国优秀艺术指导教师”称号，作为课题组成员获得高等教育上海市级教学成果一等奖，国家级教学成果二等奖，现任教于上海交通大学媒体与设计学院、网络教育学院和软件学院。

<<动画音乐与音效>>

书籍目录

第一章 动画片中的音乐与音效    第二章 动画音乐的创作    第一节 旋律的创作    第二节 和声的配置    第三节 节奏的运用    第四节 曲式的构成    第五节 音色的调配    第三章 音乐与音效的制作    第一节 音乐与音效的前期录音    第二节 MIDI制作1    第三节 影视音乐与音效的后期剪切处理    第四节 拟音与音效采集    第四章 中外经典动画音乐赏析    第一节 中国动画片    第二节 美国动画片    第三节 日本动画片    第四节 欧洲动画片

## &lt;&lt;动画音乐与音效&gt;&gt;

## 章节摘录

第二章 动画音乐的创作 第一节 旋律的创作 在动画音乐的创作过程中，旋律的创作通常是音乐创作的第一个环节，虽然动画音乐的旋律与其他音乐作品中的旋律就其本质而言并无多大不同，但由于动画艺术本身的特殊属性，动画音乐的旋律创作大致具有以下一些特点。

(1) 色彩鲜明、形象生动，动画片的情节和画面大都简洁明快而又活跃，相应地也要求动画音乐的旋律色彩鲜明，对于那些具有明显地域特征或是时代特性的动画作品，更要求音乐旋律能够体现出作品的地域和时代色彩，从而加强整体上的艺术真实感。

(2) 与画面的联系比较紧密，动画音乐从它诞生之初，就是同画面紧密结合在一起的，早期的某些动画音乐旋律，就是作为剧中人物的动作的具体音效而创作的，今天的动画音乐虽然已经摆脱了对于音响效果的简单模仿，但“音画同步”的创作方式，仍然是绝大部分动画音乐所惯用的手法。

(3) 结构紧凑、篇幅短小，无论是动画电影、电视片还是动画游戏作品，画面的切换节奏相对其他影视作品要快得多，每一个场景持续的时间一般都不会太长，因此动画音乐的创作通常也都结构紧凑、篇幅短小，无论是每个乐句的规模，还是一个段落内乐句的数量，通常都有很强的节制感。

<<动画音乐与音效>>

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>