

<<The Fat Man谈游戏音频设计>>

图书基本信息

书名：<<The Fat Man谈游戏音频设计>>

13位ISBN编号：9787505111356

10位ISBN编号：7505111353

出版时间：2005-3-1

出版时间：红旗出版社,北京希望电子出版社

作者：George Alistair Sanger,邓琳,孙淑婷,徐婷

页数：200

译者：邓琳,孙淑婷,徐婷

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>

<<The Fat Man谈游戏音频设计>>

内容概要

《游戏开发与编程系列：The Fat Man谈游戏音频设计》是一本游戏音频设计的指导书，是畅销全球的游戏音乐类经典。

它带领读者从一个音乐人的角度分析研究，全面展示了游戏音频设计师所要做的工作。

全书共分为3个部分共7章，还有1个附录，内容包括：游戏音频设计生涯讨论、游戏产业分析、游戏音频设计硬件及软件历史和应用、艺术和技术的相互关联、作为自由音乐人应该了解的各种因素、音频制作设备探讨、音乐的整合方式等内容；附录包括：项目策划及实施文档、大师演讲辞、软件应用、游戏音乐历史亮点和网络资源等对游戏音乐颇具指导性的内容。

《游戏开发与编程系列：The Fat Man谈游戏音频设计》作者是全球游戏音频制作第1人——George Alistair Sanger (The Fat Man)，所涉及的行业知识和专业应用极有指导性实用性，作者语言风趣幽默，描述了作者成为一名伟大音乐人的艰辛历程。

因此本书既可以作为一本游戏音频设计领域的手册，也可以让任何音乐人了解现代音乐开发制作和市场推广技巧，同时，本书也可以作为一本励志类图书，让我们了解如何做音乐，如何做音乐人，如何做人。

<<The Fat Man谈游戏音频设计>>

书籍目录

陌生的世界关于作者第一篇视角第1章如何思考1.1 《宣言》1.2 线条与海市蜃楼开始游戏音频设计生涯时可能会做出的错误假设在游戏音频设计生涯中间阶段可能会做出的错误假设在游戏音频设计生涯中已达到较高水平，这时可能做出的错误假设克服这些误区1.3 死亡与游戏音频设计1.4 如何理解一切男人的真相1.5 每种哲学都有与之相等且相对的哲学1.6 难以克服的问题以及如何应付它们1.7 难以克服的重大问题之列表没有任何工具来完成我们要做的事情游戏音频设计并不具独创性重复游戏音频设计以前所未有的数量增长游戏音频设计没有商业模式游戏音频设计没有创作标准1.8 神秘的万能药第2章 游戏产业期待着什么2.1 事情发生之迅速2.2 补充：光脚与DragonLord一起呆在厨房里2.3 一群简单的人NERD的发言人2.4 游戏者要做什么2.5 问题：妈妈，竞争者来自哪里?2.6 答案：定义竞争者2.7 风险资金：天使还是魔鬼?2.8 游戏音频设计文化2.9 伟大人物之画廊第一份游戏音乐词汇表游戏音乐人即兴表演的历史她以沉默予我深刻印象第3章 游戏音频设计硬件及软件的历史3.1 从天堂坠落一.天堂二.蛇：MIDI音轨零三.苹果-PC四.一位勇敢的武士和一种通用解决方案3.2 我的确让它开始了3.3 通用MIDI来到德克萨斯3.4 适应性音频设计：报告第一代：1970—1980第二代：1980—1990第三代：1990至今适应性音频制作，究竟指什么?早期的适应性音频制作作品Console的例子：音乐游戏Console的例子：赛马游戏Console的例子：人物游戏PC的例子总结摘要第二篇 技术和冥想第4章 艺术及其对立面4.1 首先... 其次... 然后...：循环 循环 循环 循环方法1：忽略问题方法2：绕过问题方法3：操纵问题方法4：集中资源方法5：超越问题4.2 你究竟为什么想要给游戏写音乐?4.3 风险和琐碎的追求4.4 艺术与判断4.5 Beatles乐队的解决方案4.6 少儿游戏的特别考虑第5章 金钱及其对立面5.1 收费多少?5.4 怎样接电话5.5 可怕的竞标过程5.6 为伟大项目做计划 ÷ 丢掉时间表和规范第6章 用橡胶敲路6.1 高效制作音乐的方法(迷信)胖子乐队音乐文件命名系统6.2 如何制作伟大的声音效果6.3 怎样做出伟大的音乐6.4 工具条：曲子，编排，录音——了解不同点6.5 一种模仿性音乐的作曲和录音的有效方法—充分利用电脑工具6.6 好了，该说设备了6.7 房间，行李架和哑巴6.8 电子设备6.9 制作自我风格的声音第三篇 对未来的期望观点、技术和想法的碰撞第7章 为初学者准备的整合应用附录附录A. 项目A.1 农场主项目A.2 丛林工程A.3 Cuervo工程A.4 鞍马工程A.5 Bar.BQ工程A.6 套索工程A.7 哑巴工程附录B Bruce Sterling的著名的GDC演讲附录C 没有发生的事附录D Nudie的衣服的故事附录E 音乐人的图片和其他有助于在影视行业工作的东西附录F 课程简历附录G 胖子与胖子乐队参与完成的部分游戏清单附录H 历史上伟大的“胖子”时刻：“胖子”特写系列附录I Web与书面资料

<<The Fat Man谈游戏音频设计>>

媒体关注与评论

“我遇见了The Fat Man。

他有8英尺高。

他走起路来悄无声息。

”——Scott Parrish, 新闻记者, 在E3大会上曾经采访过The Fat Man

“我遇见了The Fat

Man。

他比上帝还要酷。

”——Wyte Lyon, 玩家

“我遇见了The Fat Man。

我给他腾了点地方。

告诉你我学到了什么：The Fat Man每天早晨给保姆1美元小费；The Fat Man睡觉时用T恤盖着脸；The Fat Man等到你快睡着的时候他开始大声打呼噜，你醒了，他停了，当你再一次快睡着的时候，他又开始大声打呼噜！

！
！

”——Paul Godwin, 音乐人

“我知道你不指望从” saving my life “中获得报酬，但是我

是个电影制作人，不论你写过些什么脚本，我都会去看。

”——Simon Dublinsky, 电影制作人

“你知道，他们从来没打算弄部关于我们的电影，

因为有太多的内容要表达了！

”——Joe McDermott, 儿童歌曲作者, Fat乐队成员

“恩……George……我没有意识到

你还能写书。

这是极为迷人的！

我感到震惊。

你就是猫王！

”——Johnny Wilson, Computer Gaming World前任主编

“在我的职业生涯中有两件事值

得骄傲：我发掘了开发Myst游戏的兄弟们的：我把The Fat Man带到了电脑行业。

”——B Volk, 游戏设计师和技术创新者

“我们想到请他做这个游戏的音乐，我们没

想到他竟然做成如此的……音乐……”——Graeme Devine, 第7访客的开发者之一。

“天才……”

——Rob Landeros, 第7访客的开发者之一。

<<The Fat Man谈游戏音频设计>>

编辑推荐

这是一本游戏音频设计的指导书，是畅销全球的游戏音乐类经典。

它带领读者从一个音乐人的角度分析研究，全面展示了游戏音频设计师所要做的工作。

全书共分为3个部分共7章，还有1个附录，内容包括：游戏音频设计生涯讨论、游戏产业分析、游戏音频设计硬件及软件历史和应用、艺术和技术的相互关联、作为自由音乐人应该了解的各种因素、音频制作设备探讨、音乐的整合方式等内容；附录包括：项目策划及实施文档、大师演讲辞、软件应用、游戏音乐历史亮点和网络资源等对游戏音乐颇具指导性的内容。

本书作者是全球游戏音频制作第1人——George Alistair Sanger（The Fat Man），所涉及的行业知识和专业应用极有指导性实用性，作者语言风趣幽默，描述了作者成为一名伟大音乐人的艰辛历程。因此本书既可以作为一本游戏音频设计领域的手册，也可以让任何音乐人了解现代音乐开发制作和市场推广技巧，同时，本书也可以作为一本励志类图书，让我们了解如何做音乐，如何做音乐人，如何做人。

<<The Fat Man谈游戏音频设计>>

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>