

Media

TECHNOLOGY

传媒典藏

写给未来的电影人

ELSEVIER
爱思唯尔

全球首部解密电影拟音艺术与技术的著作

拟音圣经

电影、游戏和动画片中的声音表演艺术

[美]Vanessa Theme Ament 著 / 徐晶晶 译

The
Foley Grail

The Art of Performing Sound
for Film, Games, and Animation

DVD

附赠光盘中含数小时
好莱坞拟音艺术家创
作实录视频

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

写给未来的电影人

拟音圣经

电影、游戏和动画片中的声音表演艺术

[美]Vanessa Theme Ament 著 / 徐晶晶 译

The
Foley Grail

The Art of Performing Sound for Film,
Games, and Animation

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

拟音圣经：电影、游戏和动画片中的声音表演艺术
/ (美)阿蒙特(Ament, V. T.)著；徐晶晶译. — 北京
：人民邮电出版社，2010.10

(写给未来的电影人)

ISBN 978-7-115-23530-5

I. ①拟… II. ①阿… ②徐… III. ①拟音 IV.
①J915

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第156252号

写给未来的电影人

拟音圣经——电影、游戏和动画片中的声音表演艺术

-
- ◆ 著 [美]Vanessa Theme Ament
译 徐晶晶
责任编辑 宁茜
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
- ◆ 开本：800×1000 1/16
印张：14.5
字数：247千字 2010年10月第1版
印数：1-4 000册 2010年10月北京第1次印刷
著作权合同登记号 图字：01-2010-1540号

ISBN 978-7-115-23530-5

定价：68.00元（附光盘）

读者服务热线：(010)67132837 印装质量热线：(010)67129223

反盗版热线：(010)67171154

广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

内容提要

本书是一本值得任何一位对拟音感兴趣的人阅读的好书。作者瓦内萨·阿蒙特（*Vanessa Theme Ament*）向大家展示了不为大众所知的神秘的拟音工艺，她会告诉您在电影银幕后的声音设计与表演究竟是怎么回事。

声音是电影让观众信以为真的重要元素。阅读本书，您可以了解拟音设计、工艺和剪辑技巧，以及影片分析、提示单和声音表演的方方面面。此外，本书还包括建造或改建个人拟音棚的细节和案例。

对于这门表演艺术来说，创新、启发是至关重要的，本书正是这样一本读物。众多著名的拟音师、剪辑师和录音师在本书中毫无保留地分享他们的故事、技巧和观点，并且介绍了拟音工艺的发展与变化，以及创作与众不同的声音效果的心得。

本书附带的DVD光盘包含数个拟音师工作时的视频，全面展示了拟音师各自的创作方法、舞台技巧以及道具使用等。

本书作者瓦内萨·阿蒙特是一位杰出的拟音师，有着超过25年的影视业从业经验，她还精通自动对白替换（*ADR*）和声音剪辑技术。除此之外，瓦内萨还是一位技巧娴熟的歌手兼词曲创作人，她曾创立自己的音效公司，并从20世纪80年代起发行简报——《电影声音通讯》（*Movie Sound Newsletter*）。近年来，她还在各大艺术院校和综合大学教授声音课程，并时常在电影学校、电影节、电视台以及电台开展相关讲座。

版权声明

The Foley Grail, 1st Edition by Vanessa Theme Ament.

ISBN 978-0-240-81125-3

Copyright © 2009, by Elsevier Inc. All rights reserved.

Authorized Simplified Chinese translation edition published by the Proprietor.

ISBN: 978-981-272-616-2

Copyright © 2010 by Elsevier (Singapore) Pte Ltd, 3 Killiney Road, #08-01 Winsland House I, Singapore. All rights reserved. First Published 2010.

Printed in China by POSTS & TELECOM PRESS under special arrangement with Elsevier (Singapore) Pte Ltd. This edition is authorized for sale in China only, excluding Hong Kong SAR and Taiwan. Unauthorized export of this edition is a violation of the Copyright Act. Violation of this Law is subject to Civil and Criminal Penalties.

本书简体中文版由Elsevier (Singapore) Pte Ltd.授权人民邮电出版社在中国境内（香港特别行政区和台湾地区除外）出版发行。

本版仅限于中国境内（香港特别行政区和台湾地区除外）出版及标价销售。未经许可之出口，视为违反著作权法，将受法律之制裁。

序 言

记得出版商曾问我是否有意向写一本关于**电影声音** (*Motion Picture Sound*) 的书作时, 我问道: “您觉得多少卷合适?” 坦率地说, 本书¹的每一个章节都可以拓展成一部内容丰富的专著, 因为书中的每一个部分就其本身而言, 都可以挖掘出更多有价值的东西。虽然, 我从事声音工作已经30余年, 但值得高兴的是我每天仍旧在不断地学习新知识, 接触新事物。因为我知道, 任何人, 是的, 任何人都不可能自称对某一学科无所不知; 对于任何艺术形式来说, 更不存在绝对的对与错。当然, **声音艺术** (*Sound Art*) 也是如此, 我们有更广阔的空间来商讨和分享不同观点与技术。许多读者和一些专业人士给予我的拙作很高的评价, 尤其是第17章的内容, 认为对**拟音** (*Foley*) 的艺术形式、技术以及原则等各个方面都做出了充分的阐述和论证, 近乎完美。其实, 这一切都只是以事实为依据罢了。

随后, 当我再次接到来自出版商的咨询邮件, 询问我是否有意愿继续写一本针对拟音方面的专著时, 我便毫不犹豫地表示赞同, 这一领域的确亟须更专业的指导。只是, 在我看来, 能承担此重任的非瓦内萨·阿蒙特 (*Vanessa Ament*) 莫属。

作为一名资深的电影制作人, 我也深知部分制作人和导演对于出色的拟音赋予**电影原声** (*Soundtrack*, 又译声带或声轨) 的真正价值缺乏深刻了解。我也希望自己著作中的拟音章节能起到抛砖引玉的作用, 拓宽未来电影人的视野, 同时给予业内人士一定的帮助。在北卡罗纳州艺术学院 (*North Carolina School of the Arts*) 执教多年, 我很了解当今影视艺术类专业学生的学习现状, 也意识到好莱坞的专业思维与制作模式会带给世界各地的大学生影视作品多么深刻的影响。所以, 我一直渴望能有一本拟音技艺方面的

1 《电影声音实践艺术》(*Practical Art of Motion Sound*), 大卫·刘易斯·尤达尔 (*David Lewis Yewdall*), 焦点出版社 (*Focal Press*), 2008年——译者注

专著问世。我希望这本书能够深入探讨拟音的技术、策略以及录音中遇到的各种问题，真正为在拟音领域中苦苦求索的学习者提供帮助。同时我也希望这本书能够传达一定的行业信息，如在声音后期制作中的日程安排及预算编制的话语权等问题。这些问题虽然细碎、不起眼，但往往在后期制作中出现的一个小小错误都会限制拟音师的创作，只有让拟音师们明确这个流程中的每一个步骤，才能减少这些不必要的问题所带来的损失。

身为一位资深的拟音师，不仅需要得到**声音剪辑总监**（*Supervising Sound Editor*[SSE]）的认可，更要具备在短时间内利用最少的**道具**（*props*）创造出最为丰富的声音的出众本领。这绝对是经验之谈，在我与瓦内萨的多次合作中均可以看出这点。

我曾经连续接手两部影片，拟音部分的经费预算（*budget*）和时间安排都非常紧张，甚至让我感到招架不住。这样的计划表只能用荒谬来形容——几乎注定失败。我满怀敬意，甚至有点忐忑不安地找到瓦内萨，因为我知道不可能为拟音争取更多的工作时间。通常，要完成这两部影片的拟音工作，至少需要10天的时间，而每部电影却只给出两天的棚时预算，当时真是感到举步维艰。

值得庆幸的是，当时我很清楚哪些声音可以直接从我的**音效库**（*sound effects library*）中找到，添加即可，所以我和瓦内萨立刻坐下来开始考虑哪些声音要在拟音棚中采用**非同步**（*wild*）表演手法，而哪些声音只需要通过**硬音效**（*hard FX*）剪辑或是必须在拟音棚里**同步**（*sync*）表演来完成。

随着科技的进步，电影制作中的录音设备和相关软件的更新速度相当快。值得注意的是，金钱是可以买到这些先进的设备，却买不来多年的行业经验。这本书可谓经验之作，它由拟音领域中权威人士编写，瓦内萨以及其他众多资深**拟音师**（*Foley artist*）、**剪辑师**（*editor*）和**混音师**（*mixer*）都会在这本书中毫无保留地与读者分享他们的宝贵经验，探讨声音创作中可能遇到的问题以及解决方法，希望这本书能真正为电影、计算机游戏以及动画片所涉及的拟音制作起到一定的指导作用。在这本书中，瓦内萨还会向读者介绍电影中的各种声音是如何在拟音棚表演和**重建**（*re-create*）的。你会发现，只

要拥有丰富的想象力，即使利用最简单的道具也能创造出最神奇的声音，银幕上本来乏味无聊的影像片段会在你手中变成震撼人心的精彩瞬间。这便是许多导演口中的“闻所未闻的声音”，正是拟音创造了这种奇迹。

如果这本书问世，我会在第一时间购买并沉浸其中，相信我会有很大的收获。

祝阅读开心。我相信我会。

——大卫·刘易斯·尤达尔（*David Lewis Yewdall*）

声音剪辑总监

电影声音剪辑师协会（*MPSE*）

北卡罗来纳州艺术学院电影系

《电影声音实践艺术》（*Practical Art of Motion Sound, Focal Press*）作者

推 荐

这是一个关注一小撮与众不同的幕后艺术家的故事，身处其中的每个人也许未曾有计划或设想从事现在的工作，也谈不上期待哪天站到台前。当他们中的多数人出生的时候，这一职业压根不存在。因此，为了讲好这个故事，我特向大家介绍一位了不起的女士——瓦内萨·阿蒙特（*Vanessa Theme Ament*），她自己正是这一行业的典型代表，这也很好地体现在她的著作之中。

有时候，瓦内萨认为她的头衔较多，常会使人质疑其真实性，尤其是在任何一个较为专业的狭窄领域。不过，她书中所提及的各位业内专家亦是**电影后期制作**（*motion picture postproduction*）领域中才华横溢的多面手。就瓦内萨的许多个人方面来看，她如电影《玛咪姑妈》（*Auntie Mame*）¹中的主角般耀眼和时髦。或许正是这点使人感兴趣，但事实上是他们生活中所扮演的不同角色。

关于角色的多样性有一点需要说明：当电影行业中的从业者在某些领域找到薪酬不菲的工作，更确切地说，即使是与他们偏爱的艺术联系较少的冷僻领域，他们也认为自己是幸运的。我相信这群人绝大多数身怀绝技，包括能够创造性地领悟艺术形式的转换。例如，我就曾对学生说，我的影像绘制工作经验就能很好地帮助我更深入理解电影中的**音效层**（*layer*）这一概念。

尽管电影行业总是受到一些不公正的嘲弄，如自我陶醉者、疯狂的人、不称职的人、不负责任的人、骗子和各种恶作剧的人（不亚于对华盛顿和华尔街的意见）；而对于聪明的、朴实的、有良好教育背景和众多充满创意的人来说，电影行业仍然是一个充满吸引力的行业。在专业领域中，尽管这群人已经存在很久，却真的鲜有人关注，其中

1 《玛咪姑妈》（*Auntie Mame*），莫顿·达考斯塔（*Morton DaCosta*）执导的一部喜剧电影，首映于1958年——译者注

大部分人的知名度仅仅停留在他们工作的小圈子里。这是一个艺术家依靠在声音表演和制作技艺上的专业技能来升华他们的艺术创作的地方，并一如既往地默默投身于此。

在剪辑师、混音师、拟音师以及**声音设计师**（*sound designer*）的团队中充满了如音乐家、画家、演员和作家等艺术家，他们之间的合作充满了乐趣。一个专业发型师有可能改变一个任用，因为演员试镜成功与否与化妆有着很大关系；一个独立制片人也有可能为你提供比萨饼。我这里指的不是关于引自《舒瓦伯药店》（*Schwab's Drug Store* [美国偶像，*American Idol* ² 出现之前的一个造星神话]）中荒谬的明星神话，瓦内萨向我们讲述的是在电影行业中，以此为生的真正的劳动者和艺术家的故事。

瓦内萨正是这类人的典范。无论他们拥有什么样的技能，他们总是试图努力改善和提高，然后找到意料之外的方式来达成目标，并依靠自己的智慧和技艺来完成各项工作。众多才华横溢的从业者和他们无限的精力正是驱动电影行业引擎的燃料之一，当他们的专业技能和兴趣都以一种有条理的方式融入到电影原声的各个细节中时，毫无疑问，最终作品的效果必定大于各部分的总合。

这需要艺术家充沛的精力来满足电影业工艺应用不断膨胀的要求，并需要专业知识和技能作为支撑。当我初识瓦内萨时，作为一名影视拟音师，她的工作日程安排得近乎恐怖。此外，她还作为一名乐手在市内各地演出，每周8场。受到瓦内萨旺盛精力与艺术追求的鼓舞，我曾放弃休息去看她在当地剧院的演出（*Pajama Game*），她饰演的角色穿着溜冰鞋跳舞、歌唱。20年后，我仍会时常想起。

瓦内萨是一名极具创新能力的声音剪辑搭档，也是一名可以信赖的商业伙伴，对此我早有耳闻。我们的第一次合作始于电影《终极战士》（*Predator, 1987*）。那时，我已经听过她所做的优秀电影作品——《野战排》（*Platoon, 1986*）。我和瑞奇·安德森（*Rich Anderson*）知道我们需要类似《野战排》音轨中丰富且富有层次变化的拟音声轨，来使施瓦辛格（*Schwarzenegger*）的军队的声音以及他们对手（外来入侵者）的声音真实可信。于是，瓦内萨和她的拟音搭档作为“救火队员”加入到我们的团队中。通

2 《美国偶像》（*American Idol*），美国一档真人秀电视节目，寻找最佳歌手，首播于2002年——译者注

常，我们的工作模式并不是固定不变，时而独立，时而合作；我们一起搭档完成了许多电影的声音制作，当然更多的时候各自投入到各自的工作中，但是我认为合作始终是最佳选择。

如今，瓦内萨作为一名出色的教育者为大家所熟知。她知道如何观察每一个人固有的学习方式以及如何更好地引导他们。她曾教过小朋友，也教过我所在电影学院的同事。问任何一个她教过的大学生，你将得到这样的结论：她是学生永远牢记和感谢的专业教师之一。毫无疑问，这本书正是源自她丰富教学经验的积累以及出于满足业界对拟音专业书籍的迫切需求。

好学是瓦内萨的另一面，或许可以想象那些把她误认为是玛咪姑妈的人见到她本人时的大跌眼镜。她传教热情、幽默、鼓舞人心。在与学生、电影节的观众交流时，她似乎总是注意到每一个人都有自己曲折的心路历程。对于瓦内萨来说，即使是关于电影，她的潜台词也是关注人本。

不得不承认，无论是在我们的婚姻生活还是为人父母的教育上，瓦内萨均是一名理想的爱人。我相信即使读者考虑到我不可否认地偏袒的因素，也不会对此太感惊讶而产生质疑。她是一位出色的母亲，利用一切精力和教育技巧来培养子女。

除了这些介绍以外，本书（*The Foley Grail*）不是讲述瓦内萨的个人故事，而是她与极具吸引力却鲜为人知的技艺之间的故事。对我来说，拟音工艺具有无法抗拒的魅力。这本书提供了令人愉快的体验，去探寻电影魅力幕后的声音制作工艺。这个故事只有瓦内萨能告诉众位，所以请允许我说：“女士们，先生们，拟音艺术家瓦内萨·斯蒙·阿蒙特。”

—— 大卫·E·斯通（*David E. Stone*）

电影声音剪辑师协会（*Motion Picture Sound Editor*）

萨瓦那艺术与设计学院（*Savannah College of Art and Design*）

前言

回想我初次接触拟音工作的经历，一切都显得那么陌生，那么难忘。当时，我是一名具有多年专业舞蹈背景的戏剧/舞台演员（*stage actress*）和歌手，对电影没有特别的兴趣。恰巧，我接到一家位于好莱坞的独立录音棚的试镜通知，来为一个外籍女演员做**配音**。这个机会源于一位名叫金姆·富勒（*Kim Fowler*）的拟音师，是他向别人介绍我曾经做过一些类似的拟音工作。在那时候，善意的小谎无伤大雅，旨在帮助新人起步。那家录音棚名为高米林（*Gomillion Sound*），对于录音行业中的人来说，应该会了解这个当时颇有名声的录音棚。新人能从这里起步算是件幸运的事情，或许会承担很多琐碎的工作，但绝对受益匪浅。在那时，我对拟音一无所知，简单地认定这仅仅是一个在表演事业和远大理想之间的不错的兼职而已。

那是1980年，正是CBS电视台大力投放电视剧《达拉斯》（*Dallas, 1978-1991*）¹的预告片“谁杀了尤因？”（*Who shot J.R. Ewing?*）的一年，也是我第一次进拟音棚，去见资深的电视拟音师杜安·亨塞尔（*Duane Hensel*）。他是一位资历很深的前辈，外表有点严肃，但骨子里比较和蔼，20世纪70年代环球公司几乎所有的电视节目的拟音均由他来完成。说实话，我喜欢这样的人。当我走进一间昏暗且杂乱的屋子，杜安正在那等我，由于他先前已被告知我有相关工作经验的谎言，所以直接扔给我一些工作安排。我的第一个拟音任务是为最新一集的尤因（*Ewing*）家族制作一个跌落地面的声音，我无法告诉你我做的是好还是糟糕，或是其他什么，我只能告诉你，我感觉自己摸不着头脑。此外，我还得为一些角色表演脚步声和一些道具声。整个过程我颇显紧张、胆小，甚至有点迷茫。事实上，我做这项为电视节目拟音的陌生工作仅仅是为了赚钱。当结束一天的工作时，高度兴奋和过度紧张的神经使我精疲力尽。我很肯定我的工作表现得

1 《达拉斯》（*Dallas*），CBS电视台黄金时段肥皂剧（*soap opera*），首播于1978年，2007年被时代杂志（*Time*）评选为100部最佳电视剧之一——译者注

不到对方的满意，出乎意料的是，我很快又接到了他们的邀请。于是，我那旨在支持表演和歌唱事业之间的临时兼职，竟然转变成超过20年的职业。随着电影声音的不断发展，我的工作也蒸蒸日上，其间我为**故事片**（*features*）拟音、参加颁奖礼、出版简报（*newsletter*）、出席电影节，在大学教授拟音和声音剪辑课程以及接受大卫·莱特曼（*David Letterman*）访谈等。

我还记得儿时观看电影《罗宾七侠》（*Robin and the Seven Hoods, 1964*）时的情形，出乎意料的是，我对故事情节并没有太大的好奇。我和父母一起看的这部电影，在小镇当地的电影院，位于我的家乡——加利福尼亚的中部。我真正记得的是演员，如著名演员团体（*Rat Pack*）²中的一些人在沥青上四处走动，或者是在户外场地时，我注意到他们鞋子的声音清晰并具有特征，现在我们称之为**拟音语言**（*Foley speak*）。这是对他们走路的生动定义，也正是我的入门——我好奇为什么当我走路时，我的脚步声却没那么好听？

接下来的一天，记忆中我尝试了我所有的鞋子，乐此不疲。每双鞋子的声音听起来都不尽相同。我绕着屋子，跑上街道，冲向沙丘（我们生活在海滩附近），任何我能去到的地方都试验了一遍。不仅如此，我还尝试给鞋底添加金属材质以获取特殊的声音。说实话，我不会忘记那段经历，更不会停止对鞋声的关注，真是感叹日后成为拟音师似乎早已注定。

随后，当我开始学习踢踏舞（*tap dancing*），成为了一名技巧娴熟的踢踏舞者，我尤其喜欢听由我不同的脚步动作所发出的声音。最近，我去拜访以前一起跳舞的同学，他告诉我，“你是一个令人惊讶的踢踏舞者。”我自认是不错，但远没有那样杰出。然而，我爱上了踢踏舞清晰和准确的声音。多年以后，当我开始拟音职业时，回想起学习踢踏舞的时光，其实那时候我已经关注到了鞋子的声音艺术了。我惊讶在我们生命中，当着手开始一项新的挑战时，我们究竟会受到多大程度的经历和背景的影响以及如何改变我们的观点。

当我采访本书提及的拟音师、缩混师、工程师和剪辑师时，我格外关注他们的个人

2 演员团体（*Rat Pack*），是指起初以亨弗莱鲍嘉（*Humphrey Bogart, 1899-1957*）为核心的演员团体——译者注

经历，十分仔细地倾听他们讲述自己的故事。所有人都会受到他们背景的影响，这些经历甚至左右着他们的想法。他们中的每一个人都有不同的艺术手法和声音处理方式，每一个人都有固定的观念，在某种程度上说，这均源自他们先前的经历。

本书是一本讲述拟音技艺的书，但不是一本简单地指导读者如何操作的工具书，这些读者均可亲自尝试与体验。相反，我希望读者可以看到一个人的背景如何对其产生深远的影响，甚至改变每一个人所从事工作的方式方法。只有真正明白拟音师的背景和个人经历的重要性，才会理解为什么有更多的选择来模拟出更满意或更出彩的声音。

拟音是一门为电影设计、同步表演与制作特殊音效的技艺，主要在声学处理的环境——**拟音棚**（*Foley Stage*）中完成，属于电影后期制作环节。现在，拟音的主要目的在于为已有的音效（*sound effects*）做增补或修改。

拟音师在审看拷贝（样片）的同时，表演脚步声、道具音响和剧中所有人物所着衣服的摩擦声；与此同时，拟音录音师负责录下拟音师所模拟的声音。有时候，拟音棚内还会有一名录音助理（*recordist*），负责提示和记录。毫无疑问，拟音需要时间、耐心和一系列的技巧。补充一点，幽默感也是必不可少的，因为在拟音项目中，除了被要求表演一些烂熟于心的声音，也难免要解决一些出乎想象的难题，甚至是有点可笑的。

绝大多数的电影爱好者，分不清楚音效和拟音是无可厚非的。简单来说，拟音师关注演员的表演，而声音剪辑师则剪辑涉及动作或环境的声音效果。不过，这并非一成不变。拟音常常作为音效的补充元素，拟音师也往往会被要求这样做，但是拟音的最初目的和意图是**增强**（*enhance*）或设计脚步声和剧中角色衣服的摩擦声以及手中道具的声响。有时候，拟音师只是对这些声音起润色或增强作用；有时候，电影声带的最终品质在很大程度上取决于拟音师的工作。一般来说，拟音师与拟音剪辑总监一起为拟音质量把关。

如今，绝大多数的电影都离不开拟音表演和剪辑。如果拟音非常完美，那么在声带中你不会注意到拟音的存在。正如电影工业中的陈词滥调，拟音是用来**感受**（*sense*）而不是听。除了特定情况——导演想要声音引人注目，“感受”这个说法是正确的。由于这个原因，观众很难分辨是拟音还是同期声，这正是拟音想要创造的效果。不过问题

是，这种巧妙却不夸张（*understated*）的艺术风格，在学习和理解上都具有一定难度。希望读者能从书中更好地理解什么是拟音，如何去模拟，为什么需要拟音或被期待以及不同的艺术家是如何完成工作的。就如何做拟音和什么是我们认为的高质量的拟音，每个人的想法都有细微差异。这恰好也是拟音的乐趣所在。为此，书中也融入了其他拟音师的深刻见解，这对我们来说具有很大的参考价值。

本书不仅是我的经验之谈，虽然我的经验和专业知识使我清楚地知道拟音对于任何一部电影的特殊和重要作用，但这也仅仅局限于我个人的经验和想法。我相信，一个更平衡的做法是采纳其他致力于拟音行业的专家的观点。为此，我采访并请教了许多专家。正如我一样，他们也认为有必要对拟音做一个全面的介绍。每位专家的才能、技巧以及审美价值观各不相同，这些因素都影响着他们的工艺，并自成体系，读者应该抓住这个机会综合各家之谈并与他们交换意见。

本书的最终出版离不开各位专家、同行和支持者慷慨的经验分享和支持，在此我对他们表示最诚挚的感谢。他们是凯瑟琳·克拉科（*Catherine Clark*）、罗伯特·莫特（*Robert Mott*）、约翰·罗斯奇（*John Roesch*）、希尔达·霍奇（*Hilda Hodges*）、阿尔森·D.莫尔（*Alyson Dee Moore*）、肯·杜夫瓦（*Ken Dufva*）、大卫·乔布（*David Jobe*）、罗伯特·德斯切内（*Robert Deschaine*）、迈克尔·萨曼尼科（*Michael Semanick*）、马克·曼基尼（*Mark Mangini*）、卡琳·罗洛（*Karin Roulo*）、吉姆·福密斯（*Jim Fulmis*）、格雷格·巴巴内尔（*Greg Barbanell*）、杰瑞·特伦特（*Jerry Trent*）、琼·罗维（*Joan Rowe*）、乔迪·托马斯（*Jody Thomas*）、马克·帕巴斯（*Mark Pappas*）、斯蒂夫·李（*Steve Lee*）、本杰明·杰肯杜夫（*Benjamin Jackendoff*）、肖恩·罗维（*Sean Rowe*）、瑞恩·曼库尔（*Ryan Maguire*）、理查德·罗杰斯（*Richard Rogers*）、里奥·乔卢卡（*Leo Chalukian*）、斯科特·赫克（*Scott Hecker*）和理查德·波特曼（*Richard Portman*）。感谢罗伯特·赫伯尔（*Robert Heiber*）和马克·吉尔斯纳（*Mark Gerstner*）为本书DVD制作提供拟音棚。感谢艾珀尔·康利（*April Connelly*）所拍摄的切斯（*Chace*）拟音棚的照片。感谢罗宾·波尔切艾曼（*Robin Beauchamp*）和萨瓦纳艺术与设计学院（*Savannah College of Art and Design*）为本书DVD制作提供剪辑设备。感谢艾迪森·艾伦（*Adison Allen*）的协助。尤其要感谢大卫·菲恩（*David*

Fein) 为我提供、整理电话号码和收发电子邮件并四处奔波。感谢大卫·斯通 (*David Stone*) 为本书提供了妙趣横生的插画和建议。感谢吉米·豪内尔 (*Jimmy Honore*) , 将我引荐给迪克·库帕尔 (*Dick Kupper*) 。感谢汤米·麦卡锡 (*Tommy McCarthy*) 对我工作的鼓励和信任。感谢约翰·普斯特 (*John Post*) 在我初入这个行业时的耐心指导。感谢理查德·康威 (*Richard Corwin*) 教授我数字剪辑技术。感谢大卫·尤达尔 (*David Yewdall*) 。感谢特德·高米林 (*Ted Gomillion*) 给予我第一份拟音工作。感谢金姆·富勒 (*Kim Fowler*) 将我推荐给特德·高米林。感谢比尔·库罗斯拜尔 (*Bill Crosby*) 将我推荐给金姆·富勒 (*Kim Fowler*) 。特别感谢纳撒尼尔·艾蒙特·斯通 (*Nathaniel Ament-Stone*) 对我热衷拟音研究的理解, 并给予我最大的鼓励和支持。

我十分享受我的电影职业生涯, 相当一部分有见识和想法的人都投身在电影行业中。有些人热爱电影并渴望有所作为, 当然, 也有人只想有一个好的工作。不管动机如何, 每一个人尽自己所能, 制作拟音提示单、定位音效, 为某个镜头替换脚步声, 使用链子等道具制造吱吱声, 坐在一个黑暗的房间用一块布料来模拟演员身着衣服声音, 为**动作片** (*action film*) 强化**枪械质感** (*gun life*) , 为电影或电视节目制作无数的拍手声和亲吻声, 为营造完美的雪地声尝试不同材质组合, 剪辑、修复和缩混, 或者制作影片所要求的其他拟音任务, 来为影片增色。感谢所有的拟音师、剪辑师、缩混师、录音师和工程师的工作, 我很荣幸与众多同行合作, 并从他们身上学到很多受用终生的知识和技巧。

目 录

第1篇	我们做什么以及为什么	1
第1章	拟音世界：拟音工艺发展史	2
	杰克聪明灵活：才华横溢	4
	先有鸡还是鸡蛋？（ <i>Chicken or the Egg?</i> ）	8
	拟音棚系统	10
	独立	14
第2章	噪声与声音：拟音广泛应用于不同类型和风格的电影、动画以及游戏	16
	声音化叙事	18
	声音赋予动画生命	21
	旋律化声音	24
	象征性声音（ <i>Indicative Sound</i> ）	25
	自适应性声音（ <i>Adaptive Sound</i> ）	26
第3章	单一或组合：单独使用拟音或结合音效使用	27
	现实支撑	28
	现实增强	29
	现实替换	31
	现实构建	32
第2篇	协议，规范和体系	35
第4章	团队：成员与职责	36
	团队领导与团队	37