

# 谈电脑音乐的人性化处理

孙丁轶

(铁岭市群众艺术馆 辽宁 铁岭 112000)

**【摘要】** 如何避免电脑音乐作品成为呆板而又令人乏味, 解决好时值的准确性、速度的微移性、力度的差异性、器乐的空间性、音色的丰满性、适当的迷惑手法以及尊重作曲者的意图和符合大多数听众的审美需求, 这几点就是解决电脑音乐“人性化”问题的突破点。

假如一首曲子从头自尾的所有音符都像排队一样整整齐齐; 每件乐器各自发出的声音从头自尾都是一样的响度; 每件乐器都摆放在一起; 整部作品没有轻重、快慢的变化, 那这样的作品就如同工业时代的机器所发出的噪音一样。实在是无法让人领略音乐的美妙。

如何避免作品成为呆板而又令人乏味呢? 这就是电脑音乐“人性化”所要探讨和解决的问题。时值的准确性、速度的微移性、力度的差异性、器乐的空间性、音色的丰满性、适当的迷惑手法以及尊重作曲者的意图和符合大多数听众的审美需求, 这几点就是解决电脑音乐“人性化”问题的突破点。

## 一、时值的准确性

乐器训练过程中, 音符时值都是基础训练中必不可少的。但在实际的演奏过程中随着情绪的变化奏出的音符的时值多少是有些差异的。而且人耳对这种差异性更感到舒服。对于电脑音乐来讲, 正确的量化方法就能避免音符的呆板。使之更加人性化。首先是不对乐曲进行完全量化(除非特殊需要)。很多音序软件在量化功能中都提供了量化精度[PERCENTAGE(百分比)或STRENGTH(程度)]这一可选参数, 用于决定量化后的精确程度。第一次量化时, 试着用大约50%的量化精度进行量化; 量化后如果还是不准确, 则再用50%左右的精度进行量化。

特别注意不要对悬钹、钹、开-闭镲及音尾较长的打击乐声部进行量化。

## 二、速度的微移性

演奏家在乐曲演奏的时候随着情绪的变化演奏的速度发生变化。甚至每一次演奏同样的段落时的速度都不是完全相同的。因为速度的改变就如在文章中标点符号, 可使音乐听起来张弛有度。即使是很小的速度变化都可以使作品有明显的变化——在独奏乐段快速增加1BPM(1拍/每分钟)左右, 可使音乐有向前推进的感觉; 在合唱乐段使速度减慢1BPM(1拍/每分钟)左右。可使音乐变得深沉、含蓄。

## 三、力度的差异性

就乐曲中的某一小节来说。每一拍子都不是同样的力度。而就整首乐曲来说。更是分为多个部分。每一部分的力度都不同。有的甚至相差甚多。那么, 如何掌握好力度的差异性呢?

首先要依据节拍对节奏部分的重拍与轻拍进行挑整, 使其具有跳动的感觉。另外, 打击乐尽量避免将所有打击乐都放在一个轨上, 最好是将每个打击乐都安置在一个单独的轨上(但MIDI<sup>①</sup>通道可以一样)。这样做的最大好处就是编辑方便, 例如调节各打击乐器之间的力度平衡等。更重要的是可以独立、快速地改变不同打击乐器的时间位置。此外, 充分了解或者去熟悉一些真实乐器的发音原理、声学特性。

## 四、器乐的空间性

乐队演奏时, 每一件乐器都有其自己的位置。把制作乐曲所使用的乐器按现实

中演奏的摆法尽可能合理地拉宽排开是一件较易的事, 但如何拉开乐器前后的距离并产生纵深感则要结合混响。当把某个声部混响加大时, 这个声部的发音点肯定会听起来觉得远了一些, 这样, 把不同声部的混响值设得不一样时, 它们就产生了前后的距离感, 乐队就有了纵深感和层次感。也可以人为地为不同的乐器音色做不同的效果处理, 模拟和制造出一个“真”的或“假”的空间来。在一般情况下, 选择其中一种混响方式(通常一次只能选一种); 也可能是创造实际不存在的特殊空间, 比如想营造一种虚无缥缈、神秘和远古、太空的气氛等, 这种空间运用实际上是作曲家想象出来的。

## 五、音色的丰满性

利用音色编辑软件来修改音色的合成参数如修改音色的音头, 延迟音等, 用不同的音色叠加在一起产生原来没有的音色, 不过, 在这一点上要有锲而不舍的精神。有时需要的声音完全可以在毫不相干的其他音色中找到并融合成新的音色, 这大大扩展了你的音源。调整一个滤波器的截止频率, 也许会给你有意外的惊喜, 那才是你要找的声音。有些小号音色都是带尾音很长的音色, 当需要用到双吐、三吐效果时, 可以将各音在钢琴卷帘窗中将长度缩短就能达到效果。在制作合奏的效果中多采用独奏分轨, 然后叠进一个音轨进行“合奏”, 也会有很好的效果。为了获得逼真的效果, 在做管乐器的演奏效果时可以用那些带有气声的独奏音色加上群奏音色, 或者用带有手指摩擦声音的音色与其他音色的混合而产生更加真实的效果。

## 六、尊重作曲者的意图和符合大多数听众的审美需求

电脑音乐不管如何去制作都是为了传达创作者的思想。因此, 在乐器以及音色的选择和处理的都要尽量使创作者所要表达的情感表现出来。即使在编配的手法上不尽相同, 但乐曲的核心灵魂一定要得到深刻地体现。这样才能够使最终的作品不至于陷入不知所云的地步。另外, 作品要能够被大多数的欣赏者所接受的。因为艺术作品不是只为一个人欣赏所作的, 是具有推广和流传的作用。只有迎合了大多数人的审美要求。这样的作品才能够使其艺术价值得到最好的体现, 也就在艺术传播中更体现了人性化一面。

总之, 电脑音乐的人性化是一个不断追求和探索的过程。依托科学技术的不断发展, 效能更高的设备被研制出来, 伴随不断的探索和学习, 人性化处理的方式和方法也将得到发展和进步, 并且更加的趋于成熟, 得到更大的推广。

以上只是我在电脑音乐人性化处理中所想到的几点。笼统概括, 具体操作还须在不断的实践中摸索。水平有限, 有不妥之处还请大家多多给予指正。

作者简介:

孙丁轶(1983.12-), 男, 汉族, 辽宁铁岭人, 铁岭市群众艺术馆馆员, 研究方向: 电脑音乐制作。

# 提升钢琴教学效果的措施研究

熊 瑛

(南昌市实验中学 江西 南昌 330006)

**【摘要】** 在钢琴教学实践中, 为更好的提升音乐钢琴课的整体教学成效, 全面优化和提升学生的钢琴素养, 应该积极采用科学且高效的课堂教学方式, 多措并举全方位优化钢琴教学成效与质量, 全方位促进学生的成长与发展。

**【关键词】** 钢琴教学; 提高措施

音乐作为一种生动的艺术表现形式, 可以实现情感的表达以及文化的交流。钢琴表演是众多音乐表现形式中的一项高雅艺术, 积极提升钢琴课的整体教学成效与质量, 能够在很大程度上提升学生的音乐素养, 能够科学全面的陶冶学生的情操, 同时, 还能够很大程度上促进学生的成长与发展。为此, 在钢琴教学实践中, 应该积极采用科学且高效的组织教学模式, 多措并举全方位优化和提升钢琴教学的整体质量与水平。

## 1 加强学生的演奏技巧

在钢琴教学过程中, 学生才是学习的主体与关键。为更好的提升他们的学习效果, 积极打造高效化的钢琴教学氛围, 教师应该充分全面的加强学生的演奏技巧教学, 教师应该切实有效的提升学生的钢琴演奏能力以及水平。一方面, 教师应该引导学生掌握基础的演奏技巧, 同时在钢琴演奏的过程中要真正做到全面熟悉以及精准把控。对于学生而言, 在钢琴学习以及表演的过程中, 钢琴基础知识越扎实, 钢琴技巧越熟练, 越能够彰显钢琴表现力, 越能够提升自身的整体演奏水平。另一方面, 在钢琴演奏技巧的教学过程中, 教师要充分结合学生的认知兴趣, 充分结合学

生的学习特点, 以趣味性的教学方式, 以开放化的训练模式, 切实有效的提升和调动学生的认知兴趣。

## 2 科学培养学生的乐感

在钢琴演奏的过程中, 学生不仅仅要具备较强的演奏技巧以及基础素养, 还应该具有较强的乐感, 只有这样, 才能够更加精准、更加深刻的把握和领悟钢琴曲中的情感, 也才能够更好的感染和启发受众。为此, 在音乐教学实践中, 教师应该科学引导学生, 积极培养学生的乐感, 充分全面提升学生的整体音乐素养。比如在钢琴教学过程中, 教师可以创设美妙的音乐情境, 引导学生一边聆听音乐一边进行钢琴演奏。当然, 教师还可以创设多媒体教学情境, 鼓励和引导学生积极参与到钢琴曲的欣赏和品鉴过程中。在钢琴教学过程中, 多媒体技术的应用具有非常突出的作用, 能够在很大程度上提升学生的音乐认知, 能够在很大程度上优化学生的课堂学习积极性。为此, 教师可以巧妙采用行之有效的多媒体教学技术, 引导学生积极品鉴优美的钢琴乐曲, 继而有效培养学生的乐感。此外, 在钢琴课的教学实践中, 教师还应该引导学生深入全面的搜集与探索钢琴曲背后的文化知识以及音乐内