

《黑神话：悟空》战斗场景音效重构 — 作品说明

作品形式：20 秒游戏战斗场景**音效重做** (Sound Redesign)

一、作品概述

选取《黑神话：悟空》的一段战斗场景录像，**将视频内的全部声音重新设计制作**——包括武器挥动、命中打击、技能释放、受击反馈、脚步与场景氛围。原游戏音频未被使用。

项目	内容
时长	约 20 秒
声音重做范围	视频内 100% 声音 （无一处保留原游戏音频）
展示能力	战斗音效分层设计 / 合成器音色设计 / 拟音录制 / 混音与音画同步
作品性质	音效重构 (Sound Redesign)， 非游戏实际音频 ；画面素材来源见第二节声明

二、素材来源与版权声明（重要）

项目	说明
画面来源	B 站游戏 UP 主的游戏录像。 右上角原视频水印已完整保留 ——主动标注出处
声音来源	视频内所有声音均为本人重新设计制作 ，未使用游戏原声
使用范围	仅用于个人作品集展示与求职沟通， 非商业用途 ，不涉及任何形式的盈利
音效素材合规	音效素材全部来自本人合成 / 本人拟音录制 / 已获授权的素材库，可提供素材来源清单备查
可提供的替代版本	如有画面版权顾虑，可提供 纯音频版本 （不含游戏画面）单独试听

三、音效素材来源构成

本作品音效的素材来源比例为：**合成器捏制 50% / 自行拟音 30% / 素材库 20%**。

占比	来源	主要用途	为什么这样选
50%	Vital 合成器自行捏制	低频冲击（Sub Impact）、金属嗡鸣、能量层、夸张化的打击质感	战斗打击的核心是"力量感"，而力量感来自 可控的低频与瞬态 。合成器能精确捏出素材库里不存在的质感与曲线，也避免"一听就是素材库"的同质化
30%	自行拟音录制	武器挥动风声、材质敲击（木/金属/皮革）、布料摩擦、脚步、	真实物理反馈是合成器给不了的细节层——它决定声音"像不像真的发生在那个空间里"
20%	网上素材库素材	复杂纹理、大场面层、过渡 whoosh、特殊音色补充	效率与音色广度补充。 所有素材库素材均经二次处理 （变调 / 时间拉伸 / 切片重排 / 分层叠加 / 动态整形），不做直接挪用

说明：占比按最终混音中各声音的**分层素材归属**统计——例如一个命中音若由「合成低频 + 拟音皮革 + 素材库金属碎片」三层构成，则按各层分别计入对应来源。

四、制作流程

- 拉片拆解**：逐帧过画面，标记动作节奏点、技能释放瞬间、命中时刻与镜头切换，建立时间码表作为音画对齐基准
- 分层设计**：每个声音拆成四层分别制作——**低频冲击（Impact） + 主体质感（Body） + 高频细节（Detail） + 空间尾音（Tail / Air）**，各层独立来源、独立处理
- 素材制作**：按第三节三类来源分别完成（合成器捏制 / 拟音录制 / 素材库二次处理）
- 混音**：频率分工（各层占据不同频段避免掩蔽）、动态控制（保留打击瞬态、压缩尾音）、空间处理（混响与延迟建立场景纵深）

5. **音画同步与输出**：所有瞬态对齐到动作帧，逐段复查"声音是否踩在动作点上"，多设备试听（耳机 / 音箱）后交片

五、设计要点拆解

【以下为框架，请按视频实际内容与你的处理手法填写 / 修改】

音效类型	设计思路	主要素材来源
武器挥动	高频 whoosh 建立速度感，配合低频扫频强化重量	拟音 + 合成
命中打击	低频 Sub 冲击 + 中频主体撞击 + 高频碎片细节，三层叠加以获得"实心感"	合成低频 + 拟音主体 + 素材库细节
技能释放	合成器音高/滤波包络塑造能量积聚与爆发	Vital 合成

六、试听建议

- 建议**佩戴耳机**试听：本作品的低频冲击与空间信息在扬声器上会明显损失
- 建议关注：打击瞬态是否与动作严丝合缝、低频层的重量感、各声音在密集段是否仍能分辨（频率分工是否有效）

本文档所述内容与视频实际制作一致，工程截图如下：



