第一图书网, tushu007.com

<<声音设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<声音设计与制作>>

13位ISBN编号：9787040334760

10位ISBN编号：7040334763

出版时间：2012-5

出版时间：高等教育出版社

作者：付龙,张岳

页数：325

字数：434000

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

内容概要

《教育部
文化部高等学校动漫类规划教材·声音设计与制作：CG影像与动画》立足于影视声音创作的传统理论和当前的数字制作平台，针对数字媒体、动画及游戏专业的教学实践，重点对CG影像与动画创作中的声音创作理论进行总结和梳理，并结合实际的案例分析。
主要内容由三个单元构成，各单元再分为若干章节：1影视声音创作理论基础。
内容包括影视声音的构成，各要素的功能及特点，艺术构思与实现等。
2数字音频制作实践。
内容包括声音的基本属性，声音的录制及数字化，数字音频制作的软硬件平台等。
3.电脑音乐制作实践。
内容包括音乐的各个要素及在CG影像和动画影片中的表现手段，电脑音乐制作的软硬件平台等。

《教育部
文化部高等学校动漫类规划教材·声音设计与制作：CG影像与动画》可作为高等院校、职业院校影视相关专业学生的授课教材使用，也可作为自学者及社会相关培训班的参考教材。

作者简介

付龙，中国传媒大学动画与数字艺术学院副教授，1999年就读于中国传媒大学信号与信息处理专业，2002年获工学硕士学位，后留校任教，2008年就读于中国传媒大学音乐学专业影视音乐美学方向，2011年获博士学位。
著有《影视声音创作与数字制作技术》、《数字时代的交互电视》，在专业核心期刊发表论文多篇。
主要影视作品有：数字电影《决战黄桥》、《茶王》。
担任动画声音创作室负责人，为学生作品进行声音设计、配乐创作。

张岳，中国传媒大学动画与数字艺术学院讲师。
2000年6月，毕业于北京电影学院录音系，获文学学士学位；2003年6月，毕业于北京电影学院录音系电影声音创作及理论方向，获文学硕士学位；2007年9月，就读于中国传媒大学影视艺术学院电影学专业中国电影史方向，攻读博士学位。
著有《电影声音艺术与录音技术：历史、创作与理论》、译著《电影声音实用艺术》。
主要影视作品有：数字电影《决战黄桥》、动画系列剧《淮南子传奇》。

<<声音设计与制作>>

书籍目录

第一单元 声音设计基础
第1章 影视声音的发展历程
1.1 声音的记录
1.1.1 机械时代
1.1.2 电声时代
1.1.3 数字时代
1.2 声画结合
1.2.1 从画面到声音的电影
1.2.2 从声音到画面的电视
第2章 影视声音制作
2.1 制作概况
2.1.1 制作分工与流程
2.1.2 制作设备
2.2 声音的特性
2.2.1 振幅和响度
2.2.2 频率和音调
2.2.3 波的叠加和音色
2.2.4 空间感
2.2.5 运动感
2.3 数字化的创作平台
2.3.1 数字化
2.3.2 声音的数字化
2.3.3 多轨音频编辑软件
第3章 CG影像与动画的声音构成
3.1 人声
3.1.1 概念及功能
3.1.2 真实与假定
3.1.3 配音演员的沟通
3.2 音乐
3.2.1 影视中的音乐
3.2.2 有声源与无声源
3.2.3 风格化的配乐
3.3 音效
3.3.1 制作的划分
3.3.2 环境的构建
3.3.3 动作的渲染
第4章 声音设计的要素
4.1 声音的基调
4.2 时空的确立
4.3 情绪的引导
4.4 角色塑造
第二单元 CG影像与动画的声音设计实践
第5章 录音棚实践
5.1 麦克风和音频连接
5.1.1 麦克风的电子特性

5.1.2 麦克风的操作特性
5.1.3 音频连接
5.2 数字音频工作站
5.3 软件操作流程
5.3.1 Pro Tools流程
5.3.2 Nuendo流程
第6章 声音的后期制作技巧
6.1 声音的剪辑
6.1.1 剪辑的概念
6.1.2 声画关系的表现
6.1.3 Pro Tools中的剪辑操作
6.2 声音的处理及特效
6.2.1 混响器
6.2.2 均衡器
6.2.3 降噪器
6.2.4 激励器
6.2.5 变调及变速
6.2.6 反转
6.3 声音的综合处理
6.3.1 音量控制
6.3.2 声像处理
第7章 实例解析
7.1 《Time of Gene》（时间基因）
7.2 《Aniwow2009年度宣传片》
7.3 《糖果的诱惑》
第三单元 CG影像与动画的配乐实践
第8章 电脑音乐系统
8.1 鼠标音乐家
8.1.1 自动化演奏
8.1.2 钢琴卷帘窗
8.1.3 数字化乐谱——MIDI文件
8.2 软音源配乐实践
8.2.1 软音源插件
8.2.2 CG短片配乐实例
8.2.3 拓展
第9章 音乐的表现要素
9.1 影像音乐
9.1.1 音乐风格的变迁
9.1.2 音乐的功能
9.2 音色
9.2.1 4个乐器组
9.2.2 电子乐器
9.2.3 互动操作
9.3 节奏
9.3.1 节拍“二进制”
9.3.2 重音的强调
9.4 旋律

9.4.1 音高的起伏
9.4.2 调式的中心
9.5 综合效果
第10章 CG影像与动画配乐实例分析
10.1 短片的音乐风格
10.2 长片的主题音乐及布局
10.2.1 关于主题音乐
10.2.2 主题的层层推进——《飞屋环游记》分析
10.2.3 主题的渗透及并置的对照——《僵尸新娘》分析
10.3 先期音乐的采用
10.3.1 音乐的演绎
10.3.2 音乐的引用
10.3.3 音乐动画
……

章节摘录

版权页： 插图： 接下来说说电视。
电视几乎不存在声画结合的问题，它从诞生之初就是有声的，电视的发明是以声音广播技术的出现为基础的。
广播电视技术是20世纪发展最迅速、最为普及的技术之一。
作为一种现代电子媒介，电视的存在已有近百年的历史。
广播电视泛指通过无线电波或有线电缆向广大地区或特定范围传播声音、图像节目的大众传播媒介。
广播电视又分为声音广播和电视广播两类，只播送声音的称为“声音广播”，简称“广播”；同时播出声音和图像的称为“电视广播”，简称“电视”。
1919年，美国无线电广播公司（RCA）成立。
1920年，在美国的匹兹堡诞生了世界上第一座定时广播的无线电电台。
从此以后，声音广播技术在全世界得到了迅速的发展。
此后，无线电收音机和留声机的对抗便一直没有停止。
对普通用户来说，收音机是一次投入，而留声机买回家以后还要不断地追加购买新唱片的投入，就算收音机不能随心所欲地想听什么就听什么，但可以通过写信表达心声，这一点跟现在依然在电台存在的电话或短信点歌节目非常相似。
可以说，无线电收音机带来了这样一种感觉：全世界都聚集到了同一个舞台进行演出。
电视和电影的关系就如同无线电收音机和留声机。
19世纪末，随着交通工具的进步，人们的足迹可以遍及世界更多的角落。
电影的问世，更是吊起了人们想看到外面世界的“胃口”。
但是，电影是事先拍摄好的，并且必须以胶片作为载体，而全世界每时每刻都有重大或新奇的事情发生，人们期待着：能不能坐在家中就能够及时看到和听到呢？
人们希望着进一步有一种能够提供“现场实况”的设备，世界上许多科学家也都在着手研究。
1923年，一个叫做约翰·贝尔德的苏格兰小伙子，四处筹钱为他用电动机、纸板和罐头盒制造的一个具有8条显像线装置的小匣子申请了专利。
1925年，贝尔德的实验有了突破，他将一个人的图像发射到了屏幕上，而且十分逼真，眼睛、嘴巴甚至眉毛和头发都清晰可见。

编辑推荐

第一图书网, tushu007.com

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