

<<音视频合成制作>>

图书基本信息

书名：<<音视频合成制作>>

13位ISBN编号：9787308071000

10位ISBN编号：7308071006

出版时间：2009-10

出版时间：浙江大学出版社

作者：唐霁虹 编著

页数：334

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>

<<音视频合成制作>>

前言

能够满足社会与专业本身需求的计算机应用能力已成为各专业合格大学毕业生必须具备的素质。

包括大文科在内的各类专业与信息技术的相互结合、交叉、渗透，是现代科学发展的趋势，也是新学科的一个生长点。

加强大文科（包括哲、经、法、教、文、史、管）各类专业的计算机教育，开设具有专业特色、能够满足社会与专业本身对大文科人才需求的计算机课程，是培养跨学科、复合型文科通才的重要环节。

为了更好地指导大文科各类专业的计算机教学工作，教育部高等教育司组织制订了《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求》（下面简称《基本要求》）。

《基本要求》把本科的大文科计算机教学设置，按专业门类分为文史哲法教类、经济管理类与艺术类等三个系列；按教学层次分为计算机大公共课程、计算机小公共课程和计算机背景专业课程三个层次；按院校类型分为研究型、教学研究型与教学型三个类型。

第一层次的教学内容是文科某一系列（比如艺术类）各专业学生都应知应会的。

教学内容由计算机基础知识（软、硬件平台）、微机操作系统及其使用、办公软件应用、多媒体知识和应用基础、计算机网络基础、信息检索与利用基础、Internet基本应用、电子政务基础、电子商务基础、网页设计基础等15个模块构筑。

这些内容既满足社会对大学生在计算机方面的需求，又为学生在与专业紧密结合的信息技术应用方向上进一步深入学习打下基础，对大学生信息素质培养起着基础性与先导性的作用。

第二层次是在第一层次之上，为满足同一系列某些专业共同需要（而不仅是某一个专业需要）而开设的计算机课程。

教学内容，或者在深度上超过第一层次中某一相应模块，或者是拓展到第一层次中没有涉及的领域。这部分教学在更大程度上决定了学生在其专业中应用计算机解决问题的能力与水平。

第三层次，也就是使用计算机工具，以计算机软、硬件为依托而开设的仅为某一专业所特有的课程，也就是所说的专业课。

<<音视频合成制作>>

内容概要

本书共分4篇6章，其中第1篇简介音视频合成的编导基础，第2篇主要介绍Sony Cinescore 1电影音乐自动合成，第3篇主要介绍Vegas 7.0音视频剪辑合成，第4篇主要介绍Adobe Audition 2.0、Cakewalk SONAR 6和Steinberg Nuendo 3的音视频合成。

本书可以作为音乐、美术、动画、舞蹈、影视、戏剧等艺术院校视听艺术合成制作课程的教材，也可以作为相关人员的自学用书。

<<音视频合成制作>>

书籍目录

第1篇 音视频合成编导基础	第1章 音视频合成编导基础	1.1 音视频的音画关系	1.1.1 音画特性	1.1.2 音画统一基础	1.2 音画关系的表现形式	1.2.1 画内画外音乐类型	1.2.2 音画配置方式	1.2.3 音画录音时期	1.3 影视音乐的类型与作用	1.3.1 影视音乐的类型	1.3.2 影视音乐的作用	习题1																																		
	第2篇 音视频智能合成	第2章 Sony Cinescore 1电影音乐自动生成与合成	2.1 Sony Cinescore 1概述	2.2 Cinescore界面构成	2.2.1 Cinescore界面	2.2.2 菜单命令与工具栏	2.2.3 轨道控制区	2.2.4 时间线窗口与播放工具	2.2.5 资源管理器窗口与项目媒体窗口	2.2.6 混音器与视频预览窗口	2.3 时间线、音频轨和视频轨的概念	2.3.1 时间线概念和类型	2.3.2 音频轨和视频轨的基本概念	2.4 编辑时间线的事件	2.4.1 创建事件	2.4.2 插入时间	2.4.3 选择与移动事件	2.4.4 捕捉与分割事件	2.4.5 事件常规操作	2.4.6 调整事件长度	2.4.7 滑移和滑动操作	2.4.8 事件包络线	2.4.9 事件组合与事件开关	2.5 指示标记与区域标记	2.5.1 插入指示标记	2.5.2 插入区域标记	2.5.3 创建媒体标签	2.6 轨道编辑	2.6.1 音频轨包络线	2.6.2 绘制与反转包络控点	2.6.3 控点曲线淡化类型	2.6.4 嵌入式媒体的编辑	2.7 Cinescore基本工作流程	2.7.1 工程文件的管理	2.7.2 导入媒体素材	2.7.3 自动生成电影音乐	2.7.4 渲染合成输出	2.8 自动生成电影音乐	2.8.1 指定自动生成范围	2.8.2 主题音乐选择器	2.8.3 主题音乐生成器界面	2.8.4 电影配乐的自定义编辑	2.8.5 自定义电影音乐参数	2.8.6 合成音乐的再生	2.9 音视频的预览控制	习题2
	第3篇 音视频剪辑合成	第3章 Vegas 7.0音视频剪辑合成	3.1 Vegas概述	3.2 Vegas界面	第4篇 音视频编(作)曲合成	第4章 Adobe Audition 2.0的音视频编(作)曲合成	第5章 Cakewalk SONAR 6音视频编(作)曲合成	第6章 Steinberg Nuendo 3音视频编(作)曲合成	附录																																				

<<音视频合成制作>>

章节摘录

1.2.2 音画配置方式 影视作品中声音和画面的关系主要有三种：画面为主，声音烘托画面；声音为主，画面烘托声音（音乐题材的影视）；声音与画面同等重要，共同推动主题发展。

因此，在音频配置方式上，有三种音频关系：音画同步，音画平行，音画对位。

1.音画同步 声音（音乐、对白、音响）与画面动作基本吻合，两者情绪、节奏相同。

即，影片的声音与画面严格配合，使声音（包括配音）和画面形象保持同步进行的自然关系，画面中的视像和它所发出的声音同时呈现并同时消失，两者吻合一致。

画面要表达的主题、基调正是声音表达的主题、基调；声音所展现的情绪、情调也与画面要展示的情绪、情调一致。

声画同步的作用，主要在于加强画面的真实感，提高视觉形象的感染力，帮助画面来共同烘托、渲染主题，达到视听统一，这是最常见的一种音画关系。

以动画片为例，美国美术电影导演沃尔特·迪斯尼（Walt Disney，1901-1966年）在他所导演的“米老鼠”影片中充分运用音画同步的艺术处理手法。

因此，音画同步的音乐也称“米老鼠音乐”。

音画同步也常用于歌剧片、舞剧片、戏曲片或喜剧样式、惊险样式的影片中，有时还会形成画面、音乐与音响效果三同步的效果。

例如，影片《孙中山》中，北伐军出城跑步出征，先是画面与脚步音响同步出现，然后音乐也同步出现，脚步声与音乐的低音声部相结合，加强了音乐的低音，显得更加雄壮和紧张。

2.音画平行 音画平行，也称音画并行，指音乐并不解释画面，也不配合画面的长度，而以统一的情绪将几组有关的镜头贯穿起来造成一种完整的形象。

例如，画面是一组短镜头，描写时间过程、人物成长或脑海中回忆的各种片断时，音乐只写出一种情绪或着力刻画人物的内心世界，使画面的蒙太奇更为凝聚、集中。

其基本特点是音乐重复以加强画面的意境、倾向或含义。

说明性音乐、渲染性音乐都属于音画平行的音乐。

<<音视频合成制作>>

编辑推荐

《音视频合成制作》为“教育部文科计算机基础教育指导委员会立项教材”之一，在模块的选定上，集中了中国传媒大学、中央美术学院、中国美术学院、湖北美术学院、广州美术学院、广州美术学院、西安美术学院、中央音乐学院、上海音乐学院、武汉音乐学院、沈阳音乐学院、沈阳音乐学院、南京艺术学院等专家的智慧和教学实践经验。

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>