

《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

出版社：高等教育出版社

作者：付龙,张岳

页数：325

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《声音设计与制作》

内容概要

《声音设计与制作》

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》。

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。

《声音设计与制作》

精彩短评

- 1、技术和理论两头不沾，若想学midi怎会选择这本书？理论的部分则一看就是搞技术的人写的，风格有点过于...淳朴了。虽然还是讲了些东西，不过干货不多就是了。
- 2、妈的下午要考！张岳和付龙一起编的.....赶紧总结个笔记粗来！

章节试读

1、《声音设计与制作》的笔记-第116页

第一单元 声音设计基础

第一章 影视声音的发展历程

声音的记录

机械录音时代 1925结束--世界第一台电唱机诞生

1857 (法) 斯科特 声波震动记录器

1877 (美) 爱迪生 圆筒式留声机

1887 (德) 埃米尔·伯利纳 圆盘式留声机

磁性录音时代

1898 (丹) 波尔森 电磁录音机

1935 柏林通用公司 磁带录音机

1963 荷兰 盒式磁带

声画结合

1926 美国华纳兄弟公司《唐璜》(Vitaphone系统 音画同步)

1927.10.6 美国华纳兄弟公司《爵士歌王》 有声电影诞生的里程碑

1931 上映 中国第一部有声片《歌女红牡丹》

1935 《浮华世界》(名利场) 第一部彩色电影

电影环绕声

1982 杜比第一代家用环绕声系统 Dolby Surround 左、右、环绕三个声道

1987 第二代 Dolby Surround Pro-Logic 增加了中央声道, 采用定向增强技术, 增大了前置和环绕声道的分离度, 临场真实感更好, 分离度和方向性都有明显提高, 自动控制各个声道平衡

THX: Lucas公司 对后置环绕声道和超低音声道提出了新的要求, 后置环绕声道为模拟立体声, 并增强了对低音的再现

1994 全数字化杜比AC-3系统 Dolby Surround Audio Coding-3

特殊之处在于5.1声道。前5表示: 前左、中央、前右、后左、后右5个全频带声道, 1表示独立的低频频带的超低音。其两个后置环绕声道是全频带立体声, 独立的超低音声道使它的临场逼真感比THX系统更强

关于三个标志的介绍

杜比SR.D

1992首次应用于《蝙蝠侠归来》。该系统将数字声迹和模拟声迹印在同一个电影拷贝上, 压缩后的6个数字声道的数码流没有占据原先光学声迹的领域, 而是记录在其旁边的齿孔之间。

DTS

1993年《侏罗纪公园》推出。双系统重放, 加印专用时间码来引导单独的CD-ROM系统进行6声道还音。

SDDS

美国索尼电影制片公司1993年推出的8路数字声音制式。与SR.D基本相同, 增加了左中和右中两个声道, 升级为7.1声道。数字信息分为两组进行编码后记录在两侧片孔外的边缘上。

第二章 影视声音制作

《声音设计与制作》

名词解释

Foley：在录音室里对照画面进行拟音然后加到影片中，或替换影片中原本效果不好的声音

ADR：由于演员拍戏时拾音条件差或者出现某种失误，之后再比较好的环境下（如录音室里）再对台词进行重新录制的过程

制作设备

麦克风：将声音信号转换成电信号

调音台：主要用于对声音进行分配和音色处理，还可对多路输入信号进行放大、音质修饰以及进行特殊音响效果加工处理，然后按不同音量将其混合为一或几路输出。在录音棚里，还常用到调音台的对讲功能

记录设备：对声音信号进行记录和存储

监听系统：把电信号重新还原成声音信号

视频监看系统：配音时参考画面，或导演及相关人员对影片的声画合成效果进行审看

幻象电源：在专业音响系统中常用的一种供电方式，与一般电源供电的区别在于不需要专门电源线，它提供的能量是借助音频信号线，与音频信号同时进行传送。适用于功耗较小的设备。

声音的特性

振幅被用来表示声音的大小，振幅越大声波就越强，声音就越大。

人耳承受范围一般为0-120dB

从模拟信号到数字信号的转换过程成为模数转换，A/D。要经过采样，量化和编码的过程。

声波的能量在传播过程中又3种类型：直达声，早期反射和后期反射。

直达声：从声源直接到达听者耳朵的声音

早起反射声：经过一次或两次反射到达

后期反射声：两次以上反射

混响：当声源停止发声后，声波还要再室内经过多次反射和吸收，最后才消失，所以声源停止发声后我们会感觉到声音仍继续一段时间，这种现象叫做混响，这段时间叫做混响时间。

第三章 CG影像与动画的声音构成

同期录音：在拍摄影视剧画面的同时进行的现场录音，比较真实，更有现场感。

后期录音：先拍摄画面然后对着画面所进行的各种录音工作。

声音前置：在影片制作之前酒对剧本进行录音，完成声音前置。

第四章 声音设计的要素

声音的时代特征 地域特征 民族特征

声音构成三要素：人声 音效 音乐

《声音设计与制作》

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:www.tushu000.com