

<<动画音效制作教程>>

图书基本信息

书名：<<动画音效制作教程>>

13位ISBN编号：9787501976751

10位ISBN编号：7501976759

出版时间：2010-8

出版时间：中国轻工业出版社

作者：陈俊海

页数：216

字数：314000

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>

<<动画音效制作教程>>

内容概要

本书主要阐述动画音效的制作技术，数字音频的编辑与处理技巧，以及相关的基本理论等。

全书分为四篇共十五章，其中理论篇内容包括：动画音效概述、声音的特性、MIDI基础理论；硬件篇内容包括：音效制作系统的硬件构成；软件篇内容包括：Nuendo3.0软件、Audition3.0软件、动画音效制作实用插件介绍；实战篇内容包括：声音剪辑、动画音效录制技巧、音频处理技巧与应用、音频效果器应用实战、动画音效制作流程、背景音乐的制作、环绕声音效的制作、创建音效素材库。

本书内容新颖、翔实，理论讲解力求简明扼要、通俗易懂、注重实用；技巧说明突出重点、分解难点、注重原理与理论依据。

教程从基础开始循序渐进，即使不懂任何动画知识，也不会任何其他软件操作的新手拿到本书也可以快速上手。

本书可以作为动画、电影、电视、广告、游戏、DV配音配乐爱好者的自学教材，也可以作为全国各类艺术院校及高职高专影视动画专业的教材或教学参考书。

随书的配套光盘中附送作者从历届奥斯卡影片中剪辑的音效片段，供大家研究学习与参考。另外附高品质综合音效素材库一套。

<<动画音效制作教程>>

书籍目录

理论篇 第1章 动画音效概述 1.1 动画音效的概念 1.2 动画音效的构成元素 1.3 动画音效的表现功能 1.4 动画音效与画面的关系 第2章 声音的特性 2.1 声音的物理属性 2.2 人耳的听觉特性 2.3 室内声音的构成 2.4 立体声 2.5 声音的艺术属性 第3章 MIDI基础理论 3.1 MIDI的概念 3.2 MIDI标准协议 3.3 音序器 3.4 MIDI键盘 3.5 MIDI音源 3.6 MIDI系统连接 3.7 MIDI通道 3.8 MIDI信息 3.9 GM、GS、XG音色标准硬件篇 第4章 音效制作系统的硬件构成 4.1 系统选型 4.2 硬件功能简介 4.3 信号处理设备 4.4 动效棚 4.5 数字音频工作站软件篇 第5章 Nuendo3.0软件 5.1 音频工作站软件简介 5.2 Nuendo3.0软件安装 5.3 系统设置 5.4 Nuendo3.0的操作界面 5.5 操作窗口简介 5.6 常用轨道简介 5.7 Nuendo3.0界面详解 5.8 MIDI录制技巧 5.9 MIDI编辑技巧 5.10 音频录制技巧 5.11 音频编辑技巧 5.12 音频文件的操作 5.13 音频效果器的使用 5.14 Nuendo3.0自带的音频效果器简介 第6章 Audilion3.0软件 6.1 Audilion3.0界面介绍 6.2 Audilion3.0音频编辑技巧 第7章 动画音效制作实用插件介绍 7.1 概述 7.2 插件的格式 7.3 插件的调用 7.4 实用音源插件简介 7.5 实用效果器插件简介 实战篇 第8章 声音剪辑 8.1 声轨分类 8.2 语言的剪辑 8.3 音乐的剪辑 8.4 音响的剪辑 实例1 音乐尾音的处理 第9章 动画音效录制技巧 9.1 语言录制技巧 9.2 音响录制技巧 9.3 音乐录制技巧 第10章 音频处理技巧与应用 10.1 Nuendo3.0音频处理功能与操作说明 10.2 Nuendo3.0音频处理通用属性 10.3 Nuendo3.0音频处理功能详解 实例2 利用音量包络来控制视频配乐的情绪起伏 实例3 利用音高转换功能及均衡器来改变角色语音的个性特征 实例4 利用立体声转换功能消除歌曲的原唱 实例5 利用反转功能做环境声的循环连接 实例6 利用时间伸缩功能使音乐匹配画面的长度 第11章 音频效果器应用 实战 11.1 扫频降噪法 实例7 使用扫频降噪法为音频录音降噪 11.2 电话、对讲机声音效果制作 实例8 将语言原声处理为电话声效果 11.3 收音机、电唱机声音效果制作 实例9 将语言录音处理为收音机收听效果 11.4 回声效果制作 实例10 将录音原声处理为人在幻觉状态下的听觉效果 11.5 角色语言的效果制作 实例11 将人声处理为机器人的语声效果 实例12 将人声处理为体形庞大的角色的语声效果 11.6 特殊音响的效果制作 实例13 为画面制作主观音响 实例14 为慢镜头画面制作表意音响 第12章 动画音效制作流程 12.1 声音设计 12.2 导入视频文件 12.3 选择标尺显示格式及设置光标移动方式 12.4 为视频做音效标记、编号、命名 12.5 分类列出音效清单、准备音效素材 12.6 按音效分类及镜头或场景顺序导入音效素材,逐一编辑 12.7 预混 12.8 终混 12.9 输出混音文件 实例15 为动画短片《空中决战》编辑音效 第13章 背景音乐的制作 13.1 使用音乐素材制作背景音乐 实例16 用Loops素材制作背景音乐 13.2 使用音源插件制作背景音乐 实例17 使用音源插件Atmosphere制作背景音乐 13.3 使用智能作曲软件制作背景音乐 实例18 使用Band-in-a-Box2009软件制作背景音乐 13.4 使用自动配乐软件制作背景音乐 实例19 使用电影音乐自动生成工具Sony Cinescore制作背景音乐 第14章 环绕声音效的制作 14.1 关于环绕声 14.2 制作环绕声的必要条件 14.3 在Nuendo3.0中的环绕声操作 实例20 环绕声混音实战 第15章 创建音效素材库 15.1 获取音效素材的途径 15.2 获取音效素材的方法附录 I 音效素材盘目录索引 II 66~81届(1993—2009年度)奥斯卡金像奖最佳影片、最佳音响、最佳音效剪辑、最佳配乐、最佳动画影片目录 钢琴各音频率表 IV 常用乐器及人声的基音频率范围 V GM音色表 鼓键映射表 VI MIDI控制器一览表主要参考文献

<<动画音效制作教程>>

章节摘录

版权页：插图：4.2.5 耳机耳机同样是一个很重要的监听工具，它能够把我们带出房间的听音环境。耳机也能够传递一个很好的空间分布，因为它可以使音乐家、录音师或者制作人在没有任何反射和房间声学干涉的立体声声场的原始状态下安排声源的位置。

由于它的轻便，你可以随时带着你最喜欢的耳机快速且方便地在陌生的环境中检查你的混音作品。但需要注意的是，由于耳机去除了房间声学的影响，因此它无法真实表现出声音通过普通音箱传播后的情况（尤其是关于声像）。

另外，由于房间声学的缺失，你会比用普通音箱监听额外地提升在房间中已有的低电平声，如混响和其他效果。

所以在混音时，两种方式的监听最好都使用。

用耳机监听是目前为止在录音阶段最为普遍的演员监听方式。

在录音时，最好使用全封闭式的耳机，防止或减小从背面泄漏其他轨道中的声音。

4.2.6 功率放大器功率放大器简称功放，是对音频信号进行电压、电流综合放大，从而得到功率放大的。

功率放大器在系统图中的位置是在扬声器系统前面，它的输出直接送到扬声器系统，用于驱动扬声器系统。

由于功率放大器的输入灵敏度一般在0dB左右，所以加到功率放大器的输入信号一般取自调音台或周边设备的0dB输出信号。

而对于像话筒等低电平的输出信号，必须经过前置放大器放大或调音台进行电压放大后才能推动功率放大器。

前置放大器、调音台或周边设备输出的都是电压信号，只能输出极小的电流，不是功率信号，所以他们不能用来驱动扬声器系统。

必须经过功率放大器将音频信号进一步做电压放大，最后对电流和功率进行放大，使其具有足够的功率输出才足以推动扬声器工作，辐射声音，也就是推动音箱正常工作。

4.2.7 数字录音机（1）DAT数字音频磁带录音机DAT是英文单词Digital Audio Tape（数字化音频磁带）的缩写，在20世纪80年代初CDD机正式推向市场之前，各大唱片公司已经开始用数字录音机录制音乐节目，然而，数字化录放音设备真正走向普及，则是随着DAT数字音频磁带录音机（简称DAT录音机）推向市场而实现的。

DAT录音机使用的磁带非常小，磁带的宽度仅为3.81mm，走带速度仅为8.15mm/s。

为了在如此小巧的磁带上记录足够的信息，DAT录音机采用了类似录像机那样的旋转磁鼓，在磁带缓慢走过磁鼓的同时，磁鼓所做的高速反向旋转，使得磁带与磁头之间的相对速度大为提高，从而大大增加了信息记录的密度。

DAT录音机可以通过光纤和同轴电缆，直接输入，输出数字信号。

<<动画音效制作教程>>

编辑推荐

《动画音效制作教程》是高等教育影视动画专业规划教材之一。

<<动画音效制作教程>>

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>