

<<游戏与动画音频设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏与动画音频设计>>

13位ISBN编号：9787121153167

10位ISBN编号：7121153165

出版时间：2011-12

出版时间：电子工业出版社

作者：吴澄 编

页数：208

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>

<<游戏与动画音频设计>>

前言

在游戏、动画产业中，开发者们越来越重视产品的音频设计，因为无论是在游戏还是动画片中，音乐、音效与配音都是非常重要的构成要素。

由于游戏和动画的画面基本都是虚构的，因此故事情节、人物个性、片中场景的真实感很大程度上要依靠恰当的配乐与逼真的音效和配音来营造，有时音乐还担负着交待背景、描绘场景、烘托气氛等重要责任，当今很多开发者还将音乐及其衍生品作为产品前期宣传的重点。

这样的关注使得许多优秀的主题曲和场景音乐不仅是游戏、动画必不可少的表现要素，更在产品之外成为独立的经典作品。

为游戏、动画设计音频是一份极具挑战性也是很值得做的工作。

一个优秀的音频设计者，必须把握好艺术与技术的完美结合，而国内目前正缺乏这方面的专著和教材。相信本书将成为一本有用的导航手册，让读者清楚地知道“该做什么”和“怎么做”。

内容结构 本书共9章，各章内容如下。

第1章：音频简介。

本章主要介绍数字音频基本概念、存储格式与技术以及动画、游戏的音频发展史。

读者通过这些知识的学习，可以对音频的构成要素有初步的认识，同时也可对动画、游戏产业的发展有所了解。

第2章：行业基础知识。

本章主要介绍从事数字音频制作需具备的重要技能，创建音频所需的工作室构建，以及音频制作过程中常用的MIDI、音频编辑软件和插件。

第3章：音乐设计。

本章主要介绍音乐设计需具备的专业知识和基本方法，还通过分析游戏、动画配乐特点，介绍这类音乐的创作手法。

第4章：音效设计。

本章主要介绍创建音效需具备的条件、音效设计种类、音效编辑方法、决定必要的音效、创建合适的原创音效、优秀音效的特质等。

第5章：配音设计。

本章主要介绍配音技巧、录音技巧以及动画、游戏的配音实例。

第6章：音频集成与测试。

本章主要介绍保持产品音频元素的一致性，交互式混音和动态范围，质量控制等音频集成要素，还介绍动态监听的方法，问题数据库以及让制作人和音频组都满意的方法。

第7章：应用环境。

本章主要介绍3D音频、环绕音频、适应性音频、交互式音频等技术。

第8章：音频开发流程。

本章介绍音频工作室制作流程、大型游戏音频开发流程以及动画音频制作团队。

第9章：音频发展趋势。

本章介绍下一代游戏音频的发展趋势以及游戏音频的改进方向。

本书特色 本书系统、全面地研究和借鉴了国内外相关书籍的音频制作方法和技巧，结合动画、游戏音频制作领域先进的研究技术和成果，同时还融入了一些基本作曲方法，具有实用性和可操作性。

本书在风格上力求文字精练、图表丰富、脉络清晰、版式明快，使读者能轻松而快速地进入动画、游戏音频制作工作中。

读者定位 本书在结构和内容的编排上注重深入浅出、循序渐进，可作为各大中专院校游戏、动画专业的教材，也可作为广大音频设计爱好者和专业人士的参考书。

在本书的编写过程中，编者参考了大量的相关文献和网站资料，并引用了其中的一些实例和内容

<<游戏与动画音频设计>>

, 这些都是用于本书的教学用途, 在此对这些文献的作者表示诚挚的谢意。

本书由南京信息职业技术学院吴澄主编, 软件学院院长聂明博士对本书的构思和组织提出了许多宝贵意见和建议。

南京摩托罗拉移动技术有限公司高级工程师秦立鹏参与编写了本书的第8章内容。

由于编者水平有限, 加上时间仓促, 书中疏漏和不足之处在所难免, 恳请广大读者不吝赐教。

编者

<<游戏与动画音频设计>>

内容概要

本书主要介绍游戏、动画的音频设计技术。

书中以数字音频基础技术和行业基础知识为切入点，系统地介绍了音乐、音效和配音设计的基本规范、流程和方法，通过浅显易懂的语言，对游戏、动画音频的整个设计过程进行了全面而深入的论述，以通俗易懂的方式引领读者进入听觉艺术设计领域。

全书共9章，包括音频简介、行业基础知识、音乐设计、音效设计、配音设计、音频集成与测试、应用环境、音频开发流程和音频发展趋势。

本书语言通俗，系统性强，内容丰富、实用，文字叙述简明易懂，使读者能够轻松而快速地了解 and 进入游戏、动画音频设计开发行业。

本书既可作为各大中专院校游戏、动画专业的教材，又可作为广大音频设计爱好者和专业人士的参考书。

<<游戏与动画音频设计>>

书籍目录

第1章 音频简介

- 1.1 概述
- 1.2 数字音频概述
 - 1.2.1 基本概念
 - 1.2.2 存储格式
- 1.3 音频发展历程
 - 1.3.1 动画音频的发展
 - 1.3.2 游戏音频的发展

第2章 行业基础知识

- 2.1 行业技能
 - 2.1.1 音乐技能
 - 2.1.2 音效技能
 - 2.1.3 配音技能
 - 2.1.4 计算机知识
 - 2.1.5 行业知识
- 2.2 工作室构建
 - 2.2.1 设备和布置
 - 2.2.2 工作室结构
 - 2.2.3 环境要素
 - 2.2.4 录音棚构建案例
- 2.3 常用软件
 - 2.3.1 Cakewalk SONAR
 - 2.3.2 Steinberg NUENDO
 - 2.3.3 Sound Forge
 - 2.3.4 ACID
 - 2.3.5 插件

第3章 音乐设计

- 3.1 音乐设计概述
 - 3.1.1 基本素质
 - 3.1.2 作曲练习
 - 3.1.3 作曲细节
 - 3.1.4 录音方法
 - 3.1.5 音频编辑
 - 3.1.6 合成与输出
- 3.2 作曲方法
 - 3.2.1 旋律
 - 3.2.2 和声
 - 3.2.3 节奏
 - 3.2.4 曲式
 - 3.2.5 音色
- 3.3 动画片配乐
 - 3.3.1 主题曲与插曲
 - 3.3.2 片头片尾曲
 - 3.3.3 背景音乐
 - 3.3.4 情节性配乐

<<游戏与动画音频设计>>

- 3.4 游戏配乐
 - 3.4.1 技术考虑
 - 3.4.2 各类游戏的音乐特点
 - 3.4.3 游戏音乐种类
- 3.5 宣传片和续集的配乐
- 第4章 音效设计
 - 4.1 准备工作
 - 4.2 音效设计方法
 - 4.2.1 拟音
 - 4.2.2 音效库选材
 - 4.2.3 原创
 - 4.3 音效的种类
 - 4.3.1 单音音效
 - 4.3.2 复合音效
 - 4.4 编辑方法
 - 4.4.1 音频编辑软件的运用
 - 4.4.2 多轨编辑软件的运用
 - 4.4.3 采样器和音序器的运用
 - 4.5 音效定位
 - 4.6 音效需求
 - 4.6.1 音效需求清单
 - 4.6.2 测试
 - 4.6.3 测试
 - 4.7 创建音效
 - 4.7.1 收集信息
 - 4.7.2 创建音效库
 - 4.7.3 创作技巧
 - 4.8 交付作品
 - 4.9 优秀音效的特质
 - 4.9.1 逼真
 - 4.9.2 同步
 - 4.9.3 创新
 - 4.9.4 配乐式音效
- 第5章 配音设计
 - 5.1 配音设计概述
 - 5.2 配音设计技巧
 - 5.2.1 配音技巧
 - 5.2.2 录音技巧
 - 5.3 配音实例
 - 5.3.1 动画配音实例
 - 5.3.2 游戏配音实例
- 第6章 音频集成与测试
 - 6.1 保持产品中音频元素的一致性
 - 6.1.1 音乐的一致性
 - 6.1.2 音效的一致性
 - 6.1.3 配音的一致性
 - 6.2 交互式混音和动态范围

<<游戏与动画音频设计>>

- 6.2.1 交互式混音
- 6.2.2 动态范围
- 6.3 动态监听
- 6.4 问题数据库
- 6.5 质量控制
 - 6.5.1 系统试听
 - 6.5.2 游戏试听
 - 6.5.3 协调工作
- 第7章 应用环境
 - 7.1 3D音频
 - 7.1.1 概念
 - 7.1.2 定位技术
 - 7.1.3 声波追踪和混音技术
 - 7.1.4 API
 - 7.2 环绕音频
 - 7.2.1 概述
 - 7.2.2 分类
 - 7.3 适应性音频
 - 7.3.1 iMUSE引擎
 - 7.3.2 3DFP适应性音频
 - 7.4 交互式音频
 - 7.4.1 概念及实例
 - 7.4.2 设计规则
- 第8章 音频开发流程
 - 8.1 游戏音频制作流程
 - 8.1.1 承接项目
 - 8.1.2 签订合同
 - 8.1.3 划分音频优先级
 - 8.1.4 音频制作阶段
 - 8.1.5 集成与测试
 - 8.1.6 验收
 - 8.2 大型游戏音频开发流程
 - 8.2.1 开发流程图
 - 8.2.2 前期准备
 - 8.2.3 产品制作
 - 8.3 动画音频制作团队
- 第9章 音频发展趋势
 - 9.1 下一代游戏音频的特征
 - 9.1.1 基本特征
 - 9.1.2 为声音设计游戏
 - 9.1.3 团队合作
 - 9.2 游戏音频的改进方向
 - 9.2.1 混响
 - 9.2.2 氛围
 - 9.2.3 参数
- 附录A 音频常用名词解释
- 附录B 采样率/采样精度与波形文件占用存储空间的关系

<<游戏与动画音频设计>>

参考文献

<<游戏与动画音频设计>>

章节摘录

版权页：插图：1.商业头脑如果选择独立创作的工作方式，那么音频设计者就需要承担作曲、音效设计、录音和音频制作的所有工作，有时甚至还需要承担配音演员、技术员、推销员等工作。不过音频设计在游戏、动画的开发过程中只有不到25%的时间，所有的交易规则和策略都要在这里表现出来。

因此，要想成功意味着音频设计者要有商业头脑，而且要保持对自己“产品”的关注度，直到获得成功。

想充实自己的商业头脑，这里有两种途径可供参考：一种途径，可以试着雇用一些助手，为项目提供需求；另一种途径，可以自己花一些时间学习商业操作模式，这样，在丰富商业知识的同时可以使自己远远超越那些盲目入行的音频设计者。

2.进行调研和任何一个从事该行业的朋友或相识者交谈——了解他们所在的公司是如何开展工作的，与谁交谈可以得到音频设计的工作，最重要的是了解他们在做什么以及如何做的。

还可以和其他的作曲家、音效师和配音演员交流，这些人通常都具有丰富的行业知识，并且乐于与他人分享，他们会经常开放而友好地讨论制作进程和技术问题。

3.吸收行业信息关注任何和游戏、动画行业相关的信息。

订阅一些相关的行业杂志，了解行业和业务动态。

还可以在互联网上获取行业信息，目前有不少网站免费提供很多优质的行业资讯，特别是很多专业的英文网站会提供最前沿的行业信息。

如果想了解游戏行业信息，还可以在每次走进零售店的时候，去看看视频游戏专区，研究一下产品盒子上标注的游戏发行公司。

如果连游戏标题都不熟悉，就无从谈及游戏音频了，至于音频制作用了什么技术，游戏用了什么类型的音效，就更不用说了。

通过把握住行业的脉搏，可以保证音频设计者在行业中生存并蓬勃发展。

行业一直在发展，因此行业知识是很重要的。

<<游戏与动画音频设计>>

编辑推荐

《游戏与动画音频设计》是21世纪艺术与规划设计教材。

<<游戏与动画音频设计>>

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>