

《数字音频编辑Adobe Audition》

图书基本信息

书名：《数字音频编辑Adobe Audition 3.0》

13位ISBN编号：9787121073229

10位ISBN编号：7121073226

出版时间：2009-5

出版社：电子工业

作者：石雪飞//薛峰

页数：224

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.tushu111.com

前言

随着中国动漫游戏文化的兴起，动漫游戏已经蔓延成为人们娱乐生活的一部分，特别是青少年，对动画片、漫画书和网络游戏的兴趣，转变为他们对时尚生活的强烈追求。动漫游戏新文化运动的产生，起因于新兴数字媒体的迅猛发展。这些新兴媒体的出现，从技术上为包含最大信息量的媒体数字化提供了可能，开辟了广泛的应用领域。在新兴媒体多姿多彩的时代，不仅为新兴艺术提供了新的工具和手段、材料和载体、形式和内容，而且带来了新观念，产生了新思维。动漫游戏已经不是简单概括动画、漫画和游戏三大类艺术形式的简称，它已经流传为一种新的理念，包含了更深的内涵，依附了新的美学价值，带来了新的生活观念，产生了新的经济生长点和广泛的社会效益。动漫新观念，表现在动漫思维方式，它的核心价值是给人们带来欢乐，它的基本手法是艺术夸张，它的主要功能是教化作用，它的无穷魅力在于极端想象力。动漫精神、动漫游戏产业、动漫游戏教育构成了富有中国特色的动漫文化。动漫游戏产品作为一种文化产品，有图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧及网络等多种载体。综合起来看，动漫游戏产业的主体分为几个类别：游戏、漫画（图书、报刊）、动画（电影、电视、音像制品）、动漫舞台剧（专业或业余爱好）和网络动漫（互联网和移动通信）。创意和原创是一切产品开发的基础，漫画创作是艺术风格形成的重要途径，影视动画是产业的主体，动漫舞台剧是产业的延展，网络动漫是产业的支柱，游戏、玩具等周边产品是产业的重心。随着动漫产业的发展，动漫教育应运而生，课程和教材也在整装待发。中国的动漫游戏产业发展，以动漫游戏教育为基础，电视动画为主渠道，以动画电影为标志，以漫画图书为补充，以手机动漫为商机。人才是产业发展的根本，师资是兴办教育的前提，教材是教育培训之本，课程体系和教材是培养人的关键。北京师范大学是我国培养教师的摇篮，依托学校百年培养人才的学科综合优势，以及教育和心理学科的特色，面对国家文化创意产业发展的需求，成立了京师文化创意产业研究院。京师研究院的工作目标之一，就是研究符合新时代的文化创意产业人才培养模式，以及相关的课程体系和教材。本套教材就是针对动漫游戏产业人才需求和全国相关院校动漫教学的课程教材基本要求，由电子工业出版社与研究院深入研究并系统开发的一套数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材。

《数字音频编辑Adobe Audition》

内容概要

在动漫游戏作品中，音频编辑是不可缺少的一个环节，更是能够直接影响作品品质的重要因素之一，只有完美结合声音与画面两大要素的动画才能顺应时代潮流。《数字音频编辑Adobe Audition 3.0》的体例结构完整，全书共分为11章：前两章分别介绍了声音和数字音频编辑的基础知识；从第3章开始，主要以Adobe Audition 3.0为工具，介绍相关的数字音频编辑技能。在介绍基于Adobe Audition 3.0的数字音频编辑技能时，首先简单了解此软件的基本界面和简单控制，然后分别从单轨界面和多轨界面的角度介绍相关编辑技术。第4章至第9章的每个章节都设计了实例分析，第11章还编写了综合实例分析，这种实例分析对学生进行实战指导有一定的好处。《数字音频编辑Adobe Audition 3.0》配套光盘为读者提供了实例分析视频教程，读者可以通过观看光盘中的视频教程，体验真实的操作环境与步骤，提高编辑技术的熟练程度，起到事半功倍的学习效果。《数字音频编辑Adobe Audition 3.0》可作为高等院校、职业院校相关专业学生的授课教材使用，同时也可以作为专门从事声音节目制作人员的参考用书。

书籍目录

第1章 动漫声音基础	1.1 声音基础知识	1.1.1 声音的分类	1.1.2 声音的属性	1.1.3 模拟音频与数字音频	1.1.4 数字音频的先进性	1.2 动漫声音的由来	1.2.1 游戏音乐的发展	1.2.2 动画音乐的发展	1.3 动漫声音的分类	1.3.1 语言	1.3.2 效果声	1.3.3 音乐	1.4 动漫声音的常见格式	1.4.1 一般数字音频格式	1.4.2 流媒体音频格式	1.5 MIDI	1.6 练习题																
第2章 动漫作品后期音频编辑	2.1 音频编辑的硬件环境	2.1.1 声卡	2.1.2 耳机和音箱	2.1.3 麦克风	2.1.4 MIDI键盘	2.1.5 调音台	2.1.6 录音室	2.2 音频编辑的常用软件	2.2.1 编辑软件	2.2.2 格式转换软件	2.3 音频编辑的流程	2.4 练习题																					
第3章 音频编辑软件Adobe Audition 3.0	3.1 Adobe Audition 3.0概述	3.1.1 Adobe Audition 3.0新功能	3.1.2 安装Adobe Audition 3.0	3.1.3 Adobe Audition 3.0帮助系统	3.1.4 Adobe Audition 3.0界面	3.2 Adobe Audition 3.0单轨编辑基础	3.2.1 Adobe Audition 3.0单轨编辑界面组成	3.2.2 Adobe Audition 3.0单轨编辑界面的选项设置	3.2.3 Adobe Audition 3.0单轨编辑界面的简单控制	3.3 Adobe Audition 3.0多轨编辑基础	3.3.1 Adobe Audition 3.0多轨编辑界面组成	3.3.2 Adobe Audition 3.0多轨编辑界面的选项设置	3.3.3 Adobe Audition 3.0多轨编辑界面的简单控制	3.4 练习题																			
第4章 动漫作品中的音频收集	4.1 获取音频素材的方法	4.2 录音前的硬件准备	4.2.1 使用话筒录制声音	4.2.2 使用音频线录制外接设备的声音	4.2.3 录音环境	4.3 录音选项的设置	4.4 人声录制	4.5 模拟音效	4.6 录制声音	4.6.1 在单轨编辑界面下录制声音	4.6.2 在多轨界面下录制声音	4.7 实例分析	4.7.1 某动漫作品录制效果声	4.7.2 从话筒录制角色语音和效果声	4.8 练习题																		
第5章 Adobe Audition 3.0单轨界面后期音频剪辑	5.1 选取波形	5.1.1 选取单声道文件中的波形	5.1.2 选取立体声文件中的两个声道	5.1.3 选取立体声文件中的一个声道	5.1.4 选取全部波形	5.1.5 选择查看区域	5.2 删除波形	5.3 裁切波形	5.4 复制波形	5.4.1 复制波形到剪贴板	5.4.2 复制到新文件	5.5 剪切波形	5.6 粘贴波形	5.6.1 粘贴	5.6.2 粘贴到新文件	5.6.3 混合粘贴	5.7 实例分析	5.8 练习题															
第6章 Adobe Audition 3.0单轨界面后期的音频效果处理	6.1 Audition 3.0效果器基础知识	6.2 改变波形振幅	6.2.1 改变波形振幅的方法	6.2.2 渐变94	6.2.3 音量标准化	6.3 降低噪音	6.3.1 自动咔嗒声/噼噼声消除器	6.3.2 爆音修复器	6.3.3 嘶嘶声降低器	6.3.4 噪声降低器	6.4 延迟效果	6.4.1 延迟与回声	6.4.2 Modulation(调整)	6.4.3 Reverb(混响)效果	6.5 时间拉伸/变速变调	6.5.1 变速	6.5.2 变调	6.6 消除人声	6.7 实例分析	6.8 练习题													
第7章 Adobe Audition 3.0单轨界面其他音频编辑	7.1 Convert Sample Type(转换采样类型)	7.1.1 Adjust Sample Rate(调整采样频率)	7.1.2 Convert Sample Type(转换采样类型)	7.2 Invert(反相)	7.3 Reverse(倒置)	7.4 Generate(生成)	7.4.1 静音	7.4.2 Generate Noise(生成噪声)	7.4.3 Generate Tones(生成音频信号)	7.5 设置Favorite(收藏夹)菜单	7.6 滤波器(filter)	7.6.1 FFT Filter(快速傅里叶变换滤波器)	7.6.2 Notch Filter(陷波滤波器)	7.6.3 Quick Filter(快速滤波器)	7.7 EQ(均衡器)	7.7.1 Graphic Equalizer(图示均衡器)	7.7.2 Parametric Equalizer(参数均衡器)	7.8 插件	7.8.1 Antares Microphone Modeler插件	7.8.2 BBE插件	7.8.3 Ultrafunk插件	7.8.4 Waves 5.0插件	7.9 实例分析	7.10 练习题									
第8章 Adobe Audition 3.0多轨界面后期混音处理	8.1 多轨混音概述	8.1.1 动漫游戏音乐与多轨混音	8.1.2 多轨混音与工程文件	8.2 基本轨道控制	8.2.1 轨道的类型	8.2.2 增加、插入和删除轨道	8.2.3 命名、移动轨道	8.2.4 垂直缩放一个轨道	8.2.5 设置轨道输出音量	8.2.6 使轨道静音或单独播放	8.2.7 将相同设置应用于全部轨道	8.2.8 复制轨道	8.3 插入素材	8.3.1 插入音频	8.3.2 插入MIDI文件	8.3.3 插入视频文件	8.3.4 插入视频中的音频	8.3.5 插入空白音频块	8.4 安排、布置音频块	8.4.1 选择音频块	8.4.2 移动音频块	8.4.3 组合音频块	8.4.4 对齐音频块	8.4.5 删除、移除音频块	8.4.6 显示或播放隐藏的音频块	8.4.7 锁定音频块	8.5 将工程文件保存、混缩输出	8.5.1 保存多轨工程	8.5.2 将工程导出至文件	8.6 实例分析	8.6.1 制作MV音乐	8.6.2 把外国动画歌曲改编成中文歌曲	8.7 练习题
第9章 Adobe Audition 3.0多轨界面后期混音处理	9.1 编辑音频块	9.1.1 剪裁和扩展音频块	9.1.2 切分、重组音频块	9.1.3 在一个轨道中为音频块添加淡变效果	9.1.4 在不同轨道为音频块添加淡变效果	9.1.5 时间伸缩	9.1.6 根据多个音频块创建一个音频块	9.1.7 设置音频块属性	9.2 自动化混音	9.2.1 自动化混音技术	9.2.2 关于包络	9.2.3 自动化音频块设置	9.2.4 自动化轨道设置	9.2.5 编辑包络线	9.3 ReWire	9.4 设置高级工程属性	9.5 MIDI	9.5.1 MIDI音序基础	9.5.2 导入、录制和输出MIDI	9.6 循环	9.6.1 制作循环	9.6.2 设置循环	9.7 创建环绕音效	9.7.1 环绕声基础	9.7.2 为环绕声混音设置轨道声像和音量	9.7.3 预览、输出环绕声混音	9.8 实例分析	9.9 练习题					
第10章 创建CD	10.1 CD界面	10.2 CD轨道	10.3 刻录CD	10.3.1 设置CD属性	10.3.2 刻录一张CD	10.4 练习题																											
第11章 综合实例分析	11.1 《跑跑卡丁车》网络游戏声音分析	11.2 《倒霉熊》动画短片声音分析	11.3																														

《数字音频编辑Adobe Audition》

《海底总动员》动画片声音分析 11.4 《虫虫特工队》动画片声音分析附录A 快捷键附录B 相关术语

章节摘录

插图：第1章 动漫声音基础 1.1 声音基础知识 1.1.1 声音的分类声音根据不同的依据有不同的分类方法，但综合起来看，基本上可以分为语音、音乐、效果声、噪声、合成声音等。

1. 语音 语音即语言的声音，是语言符号系统的载体。它由人的发音器官发出，负载着一定的语言意义。语言依靠语音实现它的社会功能。语言是音义结合的符号系统。语言的声音和语言的意义是紧密联系着的，因此，语言虽是一种声音，但又与一般的声音有着本质的区别。可懂度和清晰度是对语音质量进行评价的主要参数之一。语言可懂度是指有字义联系的发音内容如单词或单句，通过房间或电声设备的传输后，能被听音者正确辨认的百分数；清晰度则指无字义联系的发音内容，如单字，通过系统传输后，能被听音者听清的百分数。清晰度对于语音来说很重要，人们在室内谈话时，由于存在反射声，会形成主观听感上的混响，这种混响声叠加在直达声上，对语音清晰度会造成影响。混响时间越短，语音清晰度越高，但是混响时间在1.0s以下时，混响对语音清晰度的影响便不大了。歌声是由人声产生的，但同时也是一种乐声。不过，歌声的特性基本上和语音类似，但歌唱时共振峰频率的位置和讲话时稍有不同。

2. 音乐 音乐是指有旋律的乐曲。在音乐中所使用的声音，是人们在长期生活实践中为了表现自己的生活或思想感情而特意挑选出来的。这些声音组成一个固定的体系，用来表现音乐思想和塑造音乐形象。大多数乐音在稳态阶段呈现周期性的稳态波形，其频谱是由基频和各次谐波组成的现状频谱。乐音具有明显的音高感觉。由于频谱是由基频和谐波分量构成的，因此谐波分量对音色起着重要作用。在谐波分量不多的情况下，如果谐波位于中低频区，声音听起来是柔和的，如果谐波强度很弱，那么声音是单薄的；如果谐波分量很多，但强度都很弱，那么声音听起来力度不足；如果谐波多，而且中低频谐波较强，则声音丰满、明亮；如果缺乏中频谐波，高低两端强，则声音发飘；如果仅高次谐波突出，则声音尖而刺耳；如果失去基频并削弱低次谐波，则声音听起来有鼻音感。在合唱或合奏时，因为每个人演唱或演奏的音高会存在一些差异，结果是声音频谱的谱线变宽，这种现象称为合唱效应。在乐器演奏时，还会产生不可避免的噪声。从美学和心理学角度来说，这一点具有十分重要的意义，因为脱离了精确振动模型不仅使声音蒙上一层神秘而奇妙的面纱，而且能够有效地避免听觉疲劳现象的产生。

《数字音频编辑Adobe Audition》

编辑推荐

《数字音频编辑Adobe Audition 3.0》由电子工业出版社出版。

精彩短评

- 1、看着还不错的样子.就是运货的时候可能折到...
- 2、讲解比较枯燥，很死板，没什么新意，但还是让我学会一些基本功能。
- 3、老版软件，就是cooledit，以前常用来做自定义的彩铃。看看有没有别的应用。
- 4、还不错，讲解的算是清楚的。。。思路有点模糊。。。
- 5、书的质量和纸的质量都很好。内容得慢慢看。不过，买书其实是买书的纸质质量和外观质量。这两点好就可以了。
- 6、不错，比较像学校教材适合初学者！
- 7、具有参考价值，可以从中学到知识和技能。
- 8、书中讲解的软件是adobeaudition3.0英文原版的较专业
- 9、书是教材类的书。所以很适合新手学习 很不错。如果能出CS5.5的就更好了
- 10、相对比较细致小案例也很方便很适合初级入门
- 11、内容比较肤浅。适合于初学者用！
- 12、个人来说，不喜欢那些讲解特别多的书，重点讲出来就好啊，这本书讲的很详细，实例给的也很好，就边练边翻当“字典”来用，哈哈，很不错...
- 13、里面介绍的是英文版，我用的是中文版，有点难懂
- 14、书还不错，用的上的书
- 15、入门的话算是够用了，每篇后的练习很实用，如果能更多些使用操作例子会更好
- 16、适用~~
- 17、第一次在当当上买书，总的说来不错。刚收到书，大致的看了一下，这本书很适合初学者，讲解很详细。
- 18、书比较旧，内容未知，配送员很好！
- 19、送货速度很快，满意，上午下单，下午收到
- 20、里面比较详细说明了一些操作步骤，说的比较简单，适合初学者。课后的习题，碟里有些素材没有，只能自己找。
- 21、写得还行，比较基础的内容，但很多名词跟现在在用的汉化版AA不同，看的时候要不停自我转换着实有点累。另，校对不太好。
- 22、基本有用，适合新手
- 23、本书详细介绍了ADOBEAUDITION3.0最新使用，是本入门级的教材，之前我一直使用COOL2.0.面对全新升级的这个版本还真是有点不会用，看了这本书，还是很有参考价值的，比较实用。还不错。
- 24、查找一些概念方便多了。
- 25、给入门者写的书，写的很浅显，主要是教你每个功能命令是在做什么，而不会涉及原理
- 26、不错，就是简单了点，案例挺好！
- 27、之前看到有人评论说这本书的内容比较浅，我还想总有些可以学到的东西，拿回来翻了翻感觉真的是太基础了，很多知识讲了等于没讲，配套的光盘更是不用说，根本就没用，像是给小学生看的！
- 28、同学说很不错的一本书，就买下
- 29、发过快
- 30、真的是教科书，估计就是老师的教案！
- 31、有点基础的话，用处比较小。做字典。

《数字音频编辑Adobe Audition》

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.tushu111.com