

<<ADOBE AUDITION 3标准培训>>

图书基本信息

书名：<<ADOBE AUDITION 3标准培训教材>>

13位ISBN编号：9787115189271

10位ISBN编号：7115189277

出版时间：2009-1

出版时间：人民邮电

作者：刘强

页数：247

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>

前言

在过去的几年中，人们的信息交流方式发生了翻天覆地的变化。全球已经有超过7亿互联网用户，平均每小时就有13亿封电子邮件发出，有15亿用户在使用移动设备与他人沟通.....我们已经进入了一个不折不扣的网络信息时代。

Adobe公司作为全球最大的软件公司之一，创建25年来，从参与发起桌面出版革命，到提供主流创意软件工具，以其革命性的产品和技术，不断变革和改善着人们思想和交流的方式。

<<ADOBE AUDITION 3标准培训>>

内容概要

本书由行业资深人士、Adobe 专家委员会成员以及参与Adobe 中国数字艺术教育发展计划命题的专业人员编写，使用通俗易懂的语言，由浅入深，循序渐进，并配以大量的图示，特别适合初学者学习，而且对有一定基础的朋友也大有裨益。

本书对Adobe 中国产品专家(ACPE)和Adobe 中国认证设计师(ACCD)考试具有指导意义，同时也可以作为高等学校美术专业计算机辅助设计课程的教材，另外，也非常适合其他各类培训班及广大自学人员参考阅读。

本书是“ Adobe 中国数字艺术教育及ACAA 中国数字艺术教育联盟标准培训教材 ”中的一本。为了让读者系统、快速地掌握Adobe Audition CS3 软件，本书全面细致地介绍了Adobe Audition CS3 的各项功能，其中包括频谱编辑器、增强的多轨编辑、波形编辑等工具，以及卷积混响、模拟延迟、母带处理系列工具和电子管建模压缩等效果。

<<ADOBE AUDITION 3标准培训>>

书籍目录

第1章 数字音频基础知识	1.1 音频基础知识	1.1.1 声音的产生	1.1.2 音频度量
1.1.3 音频合成基础	1.1.4 立体声	1.1.5 频谱	1.1.6 吸收和反射
1.2 认识数字音频	1.2.1 模拟音频	1.2.2 数字音频	1.3 数字音频的专业知识
1.3.1 PCM量化声音	1.3.2 采样率	1.3.3 位深度	1.3.4 声道数
1.3.5 音量问题	1.3.6 数字音频的高效存储	1.3.7 MIDI基础	第2章 Audition与Soundbooth概述
2.1 Adobe音频软件的发展	2.1.1 Audition的历史	2.1.2 Adobe Creative Suite 3与Soundbooth CS3	2.2 Audition的应用领域与新增功能
2.2.1 Audition的应用领域	2.2.2 Audition 2.0的新增功能	2.2.3 Audition 3.0的新增功能	2.3 安装Audition 3.0
2.3.1 Audition 3.0的系统要求	2.3.2 安装	2.3.3 激活与注册	2.4 使用帮助及其他共享资源
2.4.1 使用帮助	2.4.2 其他资源	第3章 工作空间与基本设置	3.1 专业音频工作室
3.1.1 广播级音频工作室概览	3.1.2 专业录音棚	3.1.3 专业录音棚	3.2 工作空间基础
3.2.1 工作空间的定义与基本模式	3.2.2 Audition 3.0的界面鸟瞰	3.2.3 编辑视图和多轨视图	3.2.4 切换视图
3.3 界面的基本操作方法	3.3.1 显示工具栏	3.3.2 显示快捷方式栏	3.3.3 显示状态栏
3.3.4 视图缩放	3.3.5 滚动视图	3.4 自定义工作空间	3.4.1 调板的定位与结组
3.4.2 定义调板尺寸	3.4.3 调板的打开与关闭	3.5 预置工作空间	3.5.1 预置工作空间简介
3.5.2 管理工作空间	3.6 调节界面明暗与自定义快捷键	3.6.1 调节界面明暗	3.6.2 管理工作空间
第4章 工作流程	4.1 Audition工作流程概述	4.2 编辑工作流程	4.2.1 打开或创建一个音频文件
4.2.2 编辑音频	4.2.3 施加音效	4.2.4 保存更改	4.3 多轨工作流程
4.3.1 打开或创建一个项目	4.3.2 插入或录制音频文件	4.3.3 在时间线上编排素材	4.3.4 施加效果
4.3.5 混合轨道	4.3.6 输出	4.4 工作流程实战演练	4.4.1 导入并插入伴奏
4.4.2 现场噪声采样	4.4.3 录音	4.4.4 处理与编辑音频	4.4.5 包络编辑与混音
4.4.6 处理与编辑音频	第5章 导入、录音与播放	第6章 单轨音频编辑	第7章 施加音效
第8章 多轨混音与合成	第9章 MIDI合成	第10章 音频循环	第11章 影片配音
第12章 创建环绕声	第13章 保存、输出与创建CD	第14章 Soundbooth CS3基本操作	

章节摘录

1 数字音频基础知识 学习要点： · 声音产生的基本原理 · 音频合成的基础知识
· 模拟音频与数字音频的联系与区别 · 数字音频的专业知识及其应用领域 1.1 音频基础知识

自人类诞生那天起，声音就是生活中不可或缺的元素，震动产生声波，人耳可以接收并将其转换为相应的信号传输给大脑，从而产生听觉。

本课程将从声音产生的原理开始，讲解音频基础知识。

1.1.1 声音的产生 声音是由震动产生的。

比如，弦乐器的弦或人的声带产生震动，会带动周围的空气随之震动，震动通过空气分子波浪式地进行传播。

当震动波传到人的耳朵时，人便听到了声音。

通常可以用波形表示声音。

波形中的线位置表示空气压力和外界大气压相同，当曲线上升时，表明空气压力加强，曲线下降时，表明空气压力下降（见图1-1-1），声音的波形实际上等同于空气压力变化的波形，声音就是这样在高低气压产生的波动中进行传播的。

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>