

<<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

出版时间：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，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.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，产生了新的经济增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。

本书的体例结构完整，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。

本书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。

本书可作为高等院校、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 1.2 动漫声音的由来 1.3 动漫声音的分类 1.4 动漫声音  
常见格式 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 2.2 音  
编辑的常用软件 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 Ado  
Audition 3.0概述 3.2 Adobe Audition 3.0单轨编辑基础 3.3 Adobe Audition 3.0多轨编辑基础 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 4.3 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 4.7 实例分析 4.8 练习题 第5章 Adobe Au  
3.0单轨界面后期音频剪辑 第6章 Adobe Audition 3.0单轨界面后期的音频效果处理 第7章 Adobe Audition  
3.0单轨界面其他音频编辑 第8章 Adobe Audition 3.0多轨界面后期混音处理 第9章 Adobe Audition 3.0多  
轨界面后期混音处理 第10章 创建CD 第11章 综合实例分析 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。

编辑推荐

《数字音频编辑Adobe Audition 3.0》由电子工业出版社出版。

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>