

<<Adobe Audition影视动漫声>>

图书基本信息

书名：<<Adobe Audition影视动漫声音制作>>

13位ISBN编号：9787121188275

10位ISBN编号：7121188279

出版时间：2013-1

出版时间：电子工业出版社

作者：李天一

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>

## 内容概要

肖永亮主编的《Adobe Audition影视动漫声音制作(附光盘国家中职动漫游戏示范教材)》是国家中职动漫游戏示范教材丛书中的一本，重点介绍Adobe Audition影视动漫声音制作技巧。

《Adobe Audition影视动漫声音制作(附光盘国家中职动漫游戏示范教材)》从声音制作知识和软件操作两方面入手，力求使学生能够使用Adobe Audition制作出真正意义上的声音作品。全书共分8章，第1章主要介绍了音频基础知识；第2章详细阐述了如何录制音频，包括获取音频素材的方法、录音前的硬件准备、在单轨编辑窗中录音和在多轨合成窗中录音等方面的学习；第3章详细阐述了声音剪辑技术，包括波形的编辑、常规编辑修剪操作和高效编辑操作等方面的学习；第4章详细阐述了如何制作音频的方法，包括音频的反转、音频的倒转、修复音频效果等方法；第5章详细阐述了如何制作混音，包括混音的概念、声音的平衡、混缩的基本步骤等；第6章详细阐述了音频处理的高级技术，包括振幅与压限及插件概述等；第7章介绍如何输出音频；第8章介绍窗口与快捷方式。

随书配套光盘提供了书中涉及的实例源文件和视频教学文件。

读者对象：本书可作为中等学校、职业学校相关专业学生的授课教材使用，也可作为广大音频制作爱好者的参考书籍，同时还可以作为各类培训班的参考教材。

## 书籍目录

目 录第1章 音频基础 11.1 音频基础知识 21.1.1 模拟音频 21.1.2 数字音频 21.2 音频格式 31.2.1 CDA格式 31.2.2 WAV格式 31.2.3 MIDI格式 41.2.4 MP3格式 41.2.5 WMA格式 41.2.6 其他音频格式 51.3 音频编辑的硬件环境 51.3.1 声卡 51.3.2 耳机和音箱 61.3.3 话筒 71.3.4 调音台 71.3.5 录音室 71.3.6 MIDI键盘 81.4 音频编辑常用软件 81.4.1 Adobe Audition软件 81.4.2 Adobe Soundbooth软件 91.4.3 Ease Audio Converter软件 101.4.4 GoldWave软件 101.4.5 Super Vider to Audio Converter软件 101.5 Adobe Audition软件应用实例 111.5.1 Adobe Audition的安装 111.5.2 启动Adobe Audition软件 121.5.3 打开和关闭音频文件 121.5.4 提取CD中的音频 131.5.5 单个音频的剪切和插入 141.5.6 制作手机铃声 16第2章 录制音频 212.1 获取音频素材的方法 222.2 录音前的硬件准备 222.3 录音流程 232.4 调整录音电平 232.5 设置输入和输出设备 242.6 外录和内录 252.7 音频编辑器 262.7.1 “传送器”面板 262.7.2 “缩放”面板 262.8 在单轨编辑窗中录音 282.8.1 选项 282.8.2 新建音频文件 292.9 在多轨合成窗中录音 302.9.1 选项 302.9.2 选择监听模式 322.9.3 输入音量控制 322.9.4 监控时间 322.9.5 录制音频素材 332.10 录制音频实例 352.10.1 单轨录音 352.10.2 多轨录音 36第3章 声音剪辑 413.1 波形的编辑 423.1.1 “编辑”菜单 423.1.2 快捷菜单 433.1.3 组合键 443.1.4 鼠标配合组合键 443.2 常规编辑修剪操作 453.2.1 选取波形 453.2.2 删除音频波形 463.2.3 复制音频波形 463.2.4 剪切音频波形 483.3 高效编辑操作 483.3.1 零交叉点 483.3.2 标记点 493.3.3 标记列表 493.4 其他编辑操作 503.4.1 修剪波形 503.4.2 查找小节 513.4.3 自动标记 523.4.4 吸附 533.4.5 标准化编组波形 533.4.6 调节采样率 553.4.7 转换采样类型 563.5 声音剪辑案例 563.5.1 截取自己喜欢的音频 563.5.2 合并不同的音频片段 583.5.3 编辑一段音频为多段 603.5.4 合成音频 65第4章 音频制作 714.1 音频的反转、倒转和静音处理 724.1.1 音频反转 724.1.2 音频倒转 724.1.3 音频静音处理 734.2 修复音频效果 744.2.1 “消除咔哒声/噗噗声(进程)”命令 744.2.2 “消除嘶声(进程)”命令 754.2.3 “相位自动校正”命令 764.2.4 “破音修复(进程)”命令 764.2.5 “自动移除咔哒声”命令 774.2.6 “适应性降噪”命令 774.2.7 “降噪器(进程)”命令 774.3 特殊效果 784.3.1 “主控制”命令 784.3.2 “吉他套件”命令 794.3.3 “回旋(进程)”命令 804.3.4 “失真”命令 814.4 音频制作实例 814.4.1 对音频时间进行调整 814.4.2 添加音频混响效果 844.4.3 对音频中的吉他声进行调整 894.4.4 将女声转换为男声 924.4.5 将音频进行变形 95第5章 混音制作 975.1 混音的基本概念 985.2 声音的平衡 985.2.1 判断音量大小的方法 995.2.2 调整音量大小的方法 995.2.3 轨道间的平衡 1005.3 混缩的基本步骤 1005.3.1 轨道效果器机架 1005.3.2 使用“轨道属性”面板和“混音器”面板调整立体声平衡 1015.3.3 插入效果器 1015.4 均衡器 1035.4.1 EQ均衡器 1035.4.2 图示均衡器 1035.4.3 参量均衡器 1045.4.4 快速滤波器 1055.5 混响效果 1065.5.1 回旋混响 1065.5.2 完美混响 1065.5.3 房间混响 1085.5.4 简易混响 1085.6 延迟效果 1095.6.1 “动态延迟(进程)”命令 1095.6.2 “回声”命令 1095.6.3 “多重延迟”命令 1105.6.4 “延迟”命令 1115.6.5 “房间回声”命令 1115.6.6 “模拟延迟”命令 1115.7 混音制作实例 1125.7.1 制作回声效果 1125.7.2 制作对讲机声音效果 1155.7.3 制作大厅演讲声音效果 1195.7.4 包络曲线控制人声音轨 124第6章 音频处理高级技术 1296.1 振幅与压限 1306.1.1 动态处理 1306.1.2 包络(进程) 1316.1.3 面多段压限器 1326.1.4 振幅/淡化(进程) 1326.1.5 放大 1336.1.6 标准化(进程) 1336.1.7 电子管压限器 1346.1.8 硬性限制 1346.1.9 硬性限制(进程) 1356.2 插件概述 1356.2.1 VST插件 1366.2.2 启用DirectX效果器 1366.3 音频处理高级技术实例 1376.3.1 改变音频振幅 1376.3.2 制作合唱 1396.3.3 增大声音 144第7章 音频输出技术 1497.1 声音的存储 1507.2 声音的多轨混缩 1517.2.1 导出WAV文件 1517.2.2 导出MP3格式 1517.3 环绕声场 1527.3.1 环绕声编码器 1527.3.2 选择轨道或总线在环绕声混缩中 1537.3.3 环绕声相器 1537.3.4 静态声相 1547.3.5 动态声相 1547.3.6 调整环绕混缩的音量 1557.4 收藏夹 1567.4.1 使用收藏夹 1567.4.2 编辑收藏夹 1567.5 音频输出技术实例 1587.5.1 使用收藏夹制作压音效果 1587.5.2 使用收藏夹降低音频音量 1597.5.3 降噪和调整音量大小 1617.5.4 音频的分割 165第8章 窗口与快捷方式 1718.1 窗口 1728.1.1 工作区 1728.1.2 面板的打开和关闭 1748.1.3 “标记”面板 1758.1.4 “播放列表”面板 1778.2 操作界面的布局 1788.2.1 面板调整 1788.2.2 自建工作区 1798.3 快捷键和快捷方式栏 1798.3.1 计算机键盘快捷方式和MIDI键盘触发设置 1798.3.2 常用快捷键 1808.3.3 快捷方式栏 183

## <<Adobe Audition影视动漫声>>

### 编辑推荐

肖永亮主编的《Adobe Audition影视动漫声音制作(附光盘国家中职动漫游戏示范教材)》按照中职中专动漫游专业的“国家中职动漫游戏示范教材”大纲要求,参照各大院校动漫游相关专业的主干专业课程进行设计,结合业界漫画、动画、游戏生产中的重要技术环节来进行编排,首批图书包含二维动画设计、动画运动规律、影视后期、声音制作等核心内容,在编排上尽量照顾中职中专重基础重实践的特点,做到合理取舍,力求浅显易懂,加强动手能力,强调学以致用。

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>