

<<数字音频编辑Adobe Audition>>

图书基本信息

书名：<<数字音频编辑Adobe Audition CS5.5>>

13位ISBN编号：9787121155130

10位ISBN编号：7121155133

出版时间：2012-3

出版时间：电子工业出版社

作者：肖永亮 主编，王定朱，庄元 编著

页数：282

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>

## <<数字音频编辑Adobe Audition>>

### 内容概要

数字音频的制作、编辑、处理工作要通过音频处理软件来完成。adobeauditioncs5.5可为视频项目提供了高品质的音频，允许用户对主流视频格式进行声音编辑、混合和增加特效，可与adobepremierepro和aftereffects无缝连接。本书由国内数字音频知名专家编写，内容包括：数字音频基础、认识audition、工作间与设置、导入、回放与录制音频、编辑音频文件、应用效果器、效果器、多轨项目合成、视频与环绕声、保存与导出、常用的自动化、混音实战等。

读者对象：《数字音频编辑adobe audition cs5.5》可作为数字媒体专业院校录音艺术、数字媒体影视动漫、广播电视编导等专业教材；广播电台、电视台音频工作者业务用书；社会个人录音录音棚、传媒公司、广告公司音频工作者学习用书；社会培训机构用教材。

书籍目录

第1章 声音与听觉

- 1.1 声音的物理特性
  - 1.1.1 声音与波形图
  - 1.1.2 声压级与声强级
  - 1.1.3 声波的基本参数
  - 1.1.4 声波的反射与衍射
  - 1.1.5 声波的叠加
  - 1.1.6 声波的其他现象
  - 1.1.7 谐波与频程
  - 1.1.8 音色包络
- 1.2 声音的主观听觉
  - 1.2.1 响度级与响度
  - 1.2.2 频率与音高
  - 1.2.3 谐波与泛音
  - 1.2.4 音色与音质
  - 1.2.5 频响与等响
  - 1.2.6 方位与空间
  - 1.2.7 掩蔽效应
  - 1.2.8 哈斯效应
- 1.3 习题

第2章 模拟音频与数字音频

- 2.1 模拟音频技术
  - 2.1.1 模拟音频技术的诞生
  - 2.1.2 模拟音频技术的成熟
  - 2.1.3 模拟音频技术的特点
- 2.2 数字音频技术
  - 2.2.1 数字音频技术的诞生
  - 2.2.2 数字音频的采样
  - 2.2.3 数字音频的量化
  - 2.2.4 数字音频技术的特点
  - 2.2.5 数字音频的编码与压缩
  - 2.2.6 计算机数字音频的文件格式
- 2.3 单声道、双声道与环绕立体声
  - 2.3.1 单声道
  - 2.3.2 双声道立体声
  - 2.3.3 多声道环绕立体声
- 2.4 midi技术
  - 2.4.1 midi技术的诞生
  - 2.4.2 midi技术的应用
- 2.5 习题

第3章 数字音频制作系统

- 3.1 数字音频硬件
  - 3.1.1 拾音设备
  - 3.1.2 模拟/数字信号转换设备
  - 3.1.3 调音台

## <<数字音频编辑Adobe Audition>>

3.1.4 数字音频工作站

3.1.5 监听设备

3.1.6 midi设备

3.1.7 其他音频处理设备

3.2 数字音频软件

3.2.1 音频编辑软件

3.2.2 其他软件

3.3 数字音频制作系统

3.3.1 单纯型音频编辑制作系统

3.3.2 视频项目音频编辑制作系统

3.3.3 音乐录音制作系统

3.3.4 5.1环绕立体声监听系统

3.4 习题

### 第4章 认识audition

4.1 安装audition

4.1.1 adobe audition cs5.5系统要求

4.1.2 安装adobe audition cs5.

4.2 初识audition

4.2.1 标题栏

4.2.2 菜单栏

4.2.3 工具栏

4.2.4 面板与面板组

4.2.5 其他面板

4.2.6 状态栏

4.3 习题

### 第5章 工作空间与设置

5.1 自定义工作空间

5.1.1 关于工作空间

5.1.2 预置的工作空间

5.1.3 选择工作空间

5.1.4 定位、结组或浮动面板

5.1.5 调整面板组

5.1.6 打开、关闭与滚动面板

5.1.7 操作多个显示器

5.1.8 显示工具栏

5.1.9 显示状态栏

5.1.10 显示编辑器面板中的控制器

5.1.11 改变界面的颜色、亮度与操作

5.1.12 保存、重设或删除工作空间

5.2 连接音频硬件

5.2.1 配置音频的输入与输出

5.2.2 指定输入与输出通道

5.3 自定义与保存应用程序设置

5.3.1 自定义首选项

5.3.2 恢复首选项的默认设置

5.3.3 导出与导入自定义的应用程序设置

5.4 习题

## 第6章 导入、回放与录制音频

### 6.1 创建与打开文件

#### 6.1.1 新建空音频文件

#### 6.1.2 新建多轨项目

#### 6.1.3 打开已有的音频文件与多轨项目

#### 6.1.4 导入文件的原始数据

#### 6.1.5 插入音频文件到多轨项目

#### 6.1.6 定点插入bwf文件到多轨项目

### 6.2 使用文件面板导入

#### 6.2.1 导入文件到文件面板

#### 6.2.2 从文件面板插入到多轨项目

#### 6.2.3 改变文件面板中元数据的显示

#### 6.2.4 查看导入文件的原始位置

### 6.3 支持的导入格式

#### 6.3.1 音频文件格式

#### 6.3.2 视频文件格式

### 6.4 从cd抽取音频

### 6.5 音频的查看、缩放与显示范围

#### 6.5.1 波形编辑器与多轨编辑器

#### 6.5.2 在编辑器面板中缩放音频

#### 6.5.3 改变显示范围

### 6.6 时间监控与音频回放

#### 6.6.1 监控时间

#### 6.6.2 定位当前时间指针

#### 6.6.3 使用擦播预览音频

#### 6.6.4 线性或循环回放音频

#### 6.6.5 同步文件或视图的当前时间指针

#### 6.6.6 改变时间显示格式

### 6.7 录制音频

#### 6.7.1 在波形编辑器中录制

#### 6.7.2 在多轨编辑器中直接录制到文件

#### 6.7.3 在多轨编辑器中录制音频素材

#### 6.7.4 在多轨编辑器中插入录制到一个选择范围

#### 6.7.5 在多轨编辑器中回放时插入录制

### 6.8 监听录音与回放音量

#### 6.8.1 音量电平总览

#### 6.8.2 自定义音量电平

#### 6.8.3 调整标准声卡的录音音量

### 6.9 综合案例——多轨录音

### 6.10 习题

## 第7章 编辑音频文件

### 7.1 在波形编辑器中显示音频文件

#### 7.1.1 查看音频波形与频谱

#### 7.1.2 波形显示区

#### 7.1.3 频谱显示区

#### 7.1.4 分层或独特颜色的波形声道

#### 7.1.5 自定义频谱显示

## <<数字音频编辑Adobe Audition>>

### 7.1.6 改变垂直刻度

### 7.2 选择音频

#### 7.2.1 选择时间范围

#### 7.2.2 选择频谱范围

#### 7.2.3 选择噪音与自动修复

#### 7.2.4 选择所有波形

#### 7.2.5 指定想要编辑的声道

#### 7.2.6 调整选择部分到零交叉点

#### 7.2.7 吸附到标记、标尺、帧与零交叉

### 7.3 复制、剪切、粘贴与删除音频

#### 7.3.1 复制或剪切音频数据

#### 7.3.2 粘贴音频数据

#### 7.3.3 混合粘贴

#### 7.3.4 删除或修剪音频

### 7.4 可视淡化与改变振幅

#### 7.4.1 可视的淡入与淡出

#### 7.4.2 可视的提升与降低振幅

#### 7.4.3 大头针或隐藏可视振幅控制器

### 7.5 操作标记

#### 7.5.1 增加、选择与重命名标记

#### 7.5.2 调整、合并、转换或删除标记

#### 7.5.3 保存标记之间的音频到新文件

#### 7.5.4 创建播放列表

### 7.6 反转、翻转与静音音频

#### 7.6.1 反转波形

#### 7.6.2 翻转波形

#### 7.6.3 创建静音

### 7.7 分析相位、频率与振幅

#### 7.7.1 分析相位

#### 7.7.2 分析频率范围

#### 7.7.3 分析振幅

### 7.8 转换采样类型

#### 7.8.1 以不同的采样率试听文件

#### 7.8.2 转换文件的采样率

#### 7.8.3 在环绕声、立体声与单声道之间转换波形

#### 7.8.4 改变文件的位深度

#### 7.8.5 使用采样率转换预置

### 7.9 撤销、重做与历史记录

#### 7.9.1 撤销或重做

#### 7.9.2 比较历史记录状态

### 7.10 综合案例——剪切与粘贴音频

### 7.11 习题

## 第8章 应用效果器

### 8.1 共享效果器控制

#### 8.1.1 效果器机架总览

#### 8.1.2 使用效果预置

#### 8.1.3 用图形控制效果器设置

## <<数字音频编辑Adobe Audition>>

8.1.4 关于图形曲线

8.2 在波形编辑器中应用效果器

8.2.1 在波形编辑器中应用成组效果器

8.2.2 在波形编辑器中应用单个效果器

8.2.3 关于处理效果器

8.3 在多轨编辑器中应用效果器

8.3.1 应用效果器到素材或轨道

8.3.2 预渲染轨道效果器提高性能

8.3.3 在发送与eq前或后插入效果器

8.4 增加第三方插件

8.5 综合案例——增加轨道效果器

8.6 习题

### 第9章 效果器

9.1 振幅与压缩类效果器

9.1.1 放大效果器

9.1.2 声道混合效果器

9.1.3 消除嘶声效果器

9.1.4 动态处理效果器

9.1.5 硬限制效果器

9.1.6 多段压缩效果器

9.1.7 正常化效果器（仅波形编辑器）

9.1.8 单段压缩效果器

9.1.9 语音音量校正效果器

9.1.10 电子管模拟压缩效果器

9.1.11 音量包络效果器（仅波形编辑器）

9.2 延时与回声类效果器

9.2.1 模拟延时效果器

9.2.2 延时效果器

9.2.3 回声效果器

9.3 诊断与处理（仅波形编辑器）

9.3.1 诊断与修复、删除、标记音频

9.3.2 消除咔嚓声

9.3.3 消除破音

9.3.4 删除静音与标记音频

9.4 滤波与均衡类效果器

9.4.1 fft滤波效果器

9.4.2 图形均衡效果器

9.4.3 参数均衡效果器

9.5 调制类效果器

9.5.1 合唱效果器

9.5.2 合唱/镶边效果器

9.5.3 镶边效果器

9.5.4 移相效果器

9.6 噪音减少/修复类效果器

9.6.1 修复音频技术

9.6.2 降噪效果器（仅波形编辑器）

9.6.3 自适应降噪效果器

## <<数字音频编辑Adobe Audition>>

- 9.6.4 自动消除咔嚓声效果器
- 9.6.5 自动纠正相位效果器
- 9.6.6 消除嗡嗡声效果器
- 9.6.7 消除嘶声效果器（仅波形编辑器）
- 9.7 混响类效果器
  - 9.7.1 卷积混响效果器
  - 9.7.2 全混响效果器
  - 9.7.3 混响效果器
  - 9.7.4 工作室混响效果器
  - 9.7.5 环绕声混响效果器
- 9.8 特殊类效果器
  - 9.8.1 失真效果器
  - 9.8.2 吉他组合效果器
  - 9.8.3 主控效果器
  - 9.8.4 语音增强效果器
- 9.9 立体影像类效果器
- 9.10 时间与音高控制类效果器
- 9.11 综合案例——降噪处理
- 9.12 习题

### 第10章 多轨项目合成

- 10.1 多轨编辑器总览
  - 10.1.1 关于多轨项目
  - 10.1.2 在编辑器面板与调音台中编辑多轨项目
  - 10.1.3 在多轨编辑器中选择范围
  - 10.1.4 自定义多轨项目的起点偏移与时间显示
- 10.2 轨道操作
  - 10.2.1 理解视频、音频、公共与主控轨道
  - 10.2.2 在单声道、立体声与5.1轨道之间选择
  - 10.2.3 增加或删除轨道
  - 10.2.4 命名或移动轨道
  - 10.2.5 复制轨道
  - 10.2.6 垂直缩放轨道
  - 10.2.7 静音与独奏轨道
  - 10.2.8 设置轨道输出音量
  - 10.2.9 立体声声像调整
  - 10.2.10 应用相同的设置到所有轨道
- 10.3 轨道控制器
  - 10.3.1 显示轨道控制器的不同部分
  - 10.3.2 指派音频输入与输出到轨道
  - 10.3.3 处理音频到公共轨道、发送与主控轨道
  - 10.3.4 设置发送
  - 10.3.5 轨道均衡
  - 10.3.6 插入轨道效果器
- 10.4 编排与编辑素材
  - 10.4.1 选择与移动素材
  - 10.4.2 吸附到素材与循环终点
  - 10.4.3 复制素材



## <<数字音频编辑Adobe Audition>>

- 10.4.4 修剪与扩展素材
- 10.4.5 分割素材
- 10.4.6 设置素材属性
- 10.5 循环素材
  - 10.5.1 节奏同步循环
  - 10.5.2 启用循环素材并改变它的长度
- 10.6 素材音量匹配、淡化与缩混
  - 10.6.1 匹配素材音量
  - 10.6.2 在一条轨道中淡化或交叉淡化素材
  - 10.6.3 从多个素材创建单个音频素材
  - 10.6.4 从公共轨道或主控轨道创建一个音频素材
- 10.7 使用包络自动化缩混
  - 10.7.1 自动化素材设置
  - 10.7.2 自动化轨道设置
  - 10.7.3 使用关键帧调整自动化
- 10.8 综合案例——多轨编辑
- 10.9 习题
- 第11章 视频与环绕声
  - 11.1 操作视频应用程序
    - 11.1.1 从adobe premiere pro cs5.5或after effects中编辑音频素材
    - 11.1.2 导出多轨缩混到premiere pro cs5.
    - 11.1.3 链接项目到导出的缩混文件
  - 11.2 导入视频与操作视频素材
    - 11.2.1 插入视频文件到多轨项目
    - 11.2.2 吸附到视频素材中的帧
    - 11.2.3 自定义视频面板
  - 11.3 5.1环绕声
    - 11.3.1 监听5.1环绕声
    - 11.3.2 编辑5.1环绕声
    - 11.3.3 5.1环绕声缩混中的声像轨道
    - 11.3.4 将声像发送到5.1公共轨道
  - 11.4 综合案例——根据视频画面调整音频
  - 11.5 习题
- 第12章 保存与导出
  - 12.1 保存与导出文件
    - 12.1.1 保存音频文件
    - 12.1.2 导出音频声道为单声道文件
    - 12.1.3 保存多轨项目
    - 12.1.4 导出项目到omf或fcp格式
    - 12.1.5 导出多轨缩混文件
    - 12.1.6 音频格式设置
    - 12.1.7 关闭文件
  - 12.2 查看与编辑xmp元数据
    - 12.2.1 关于元数据面板与xmp
    - 12.2.2 显示或隐藏xmp元数据
    - 12.2.3 编辑xmp元数据
    - 12.2.4 搜索xmp元数据

<<数字音频编辑Adobe Audition>>

12.3 综合案例——导出缩混

12.4 综合案例——编辑元数据

12.5 习题

第13章 快捷键与资源中心

13.1 收藏夹

13.2 匹配多个文件的音量

13.2.1 理解匹配音量统计

13.2.2 调整匹配音量设置

13.3 批处理文件

13.4 查找与自定义快捷键

13.4.1 查找快捷键

13.4.2 自定义快捷键

13.4.3 保存或删除自定义设置的快捷键

13.4.4 恢复默认的快捷键

13.5 默认快捷键

13.5.1 回放与缩放音频快捷键

13.5.2 编辑音频文件快捷键

13.5.3 多轨缩混项目快捷键

13.6 资源中心

13.6.1 资源中心面板

13.6.2 面板操作

13.6.3 使用文件

13.7 综合案例——创建快捷键

13.8 习题

第14章 综合实战——立体声缩混

参考文献

## 章节摘录

版权页：插图：真正使声音进入大众传播阶段的是现代电子技术和磁记录技术的发展。

1877年，埃米尔·柏林内尔发明了炭精麦克风。

麦克风也称为话筒，通过话筒可以将声音的动能转变为电能。

1898年，丹麦人波尔森发明了钢丝录音机，第一次通过磁记录模拟信号方式录放了声音，为磁性录音奠定了技术基础。

1928年，德国人弗勒马又发明了纸带上涂敷磁粉的技术，解决了钢丝录音机使用不便的问题。

录音机的发明使唱片工业母带的制作水平有了质和量的飞跃，20世纪30年代，手摇式的圆盘唱机和粗纹唱片（78转/分）在全世界广泛流行，20世纪40年代后期，开始生产密纹慢转唱片（33转/分）及其配套的电唱机，20世纪50年代，美国和英国开始研制生产立体声唱片，20世纪70年代，四声道立体声唱片诞生……唱片工业的发展同时促进了无线电广播的发展，两者结合使声音的大众传播成为比较完整的体系。

唱片虽好但只能由专业的唱片公司生产，人们渴望随心所欲地记录自己声音的愿望还是无法实现，这种需求促使飞利浦公司于1963年成功开发出模拟音频卡式磁带技术。

该产品既可以让用户播放事先录好的声音，也可以让用户录制新的信息。

与唱片相比，模拟卡带既便宜小巧又易于操作，它的销售很快风靡全球，迅速占领了唱片市场的大片地盘，卡式磁带录音机更成为人们进行声音信息传播交流的方便工具。

模拟技术经过一百多年的发展，到20世纪70年代已达到颠峰，从专业级、业务级到民用级的制定，都有完善齐备的工业标准，产品线从高端、中端直至低端，琳琅满目，不得不令人赞叹。

编辑推荐

《数字音频编辑Adobe Audition CS5.5》是全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材之一。

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>