

Adobe Audition 3网络音乐编辑入门与提高



[Adobe Audition 3网络音乐编辑入门与提高_下载链接1](#)

著者:王华

出版者:清华大学出版社

出版时间:2009-9

装帧:

isbn:9787302208983

《Adobe Audition

3网络音乐编辑入门与提高》由浅入深、循序渐进地介绍了Adobe公司最新推出的音频制作软件——Audition 3.0的使用方法和操作技巧，目的是使读者能够熟练掌握并使用Audition 3.0的各项功能，制作出音质饱满、细致入微的高品质音效。全书共分11章，包括Adobe Audition 3.0快速入门、熟悉Audition 3.0的工作流程、录音技术、音频处理基础、单轨音频深入处理、脚本与批处理、多轨混缩工程、Adobe Audition环绕声场、录制个人单曲、优化声音和为动画配音。

另外，与以往版本图书不同的是，《Adobe Audition 3网络音乐编辑入门与提高》特别制作了配套的多媒体教学光盘，其中包含了《Adobe Audition 3网络音乐编辑入门与提高》的一些重点实例的制作过程教学，读者通过对《Adobe Audition 3网络音乐编辑入门与提高》与配套教学光盘的学习，可以迅速掌握关键的知识点，使学习更加轻松、事半功倍。《Adobe Audition 3网络音乐编辑入门与提高》内容翔实，结构清晰，语言流畅，操作步骤简洁实用，特别适合初学Audition 3.0的用户使用，而且对有一定基础的读者也大有裨益。

《Adobe Audition 3网络音乐编辑入门与提高》适合初级电脑音乐爱好者、专业音乐制作人以及各类音乐艺术院校的师生使用。

作者介绍:

目录: 第1章 Adobe Audition快速入门

1. 1 使用Adobe Audition可以做什么
1. 2 Adobe Audition的用途
1. 3 熟悉Audition界面
 1. 3. 1 编辑视图界面
 1. 3. 2 多轨视图界面
 1. 3. 3 CD视图界面
 1. 3. 4 工作界面自由布局
 1. 3. 5 Audition的偏好设置
1. 4 工具栏的使用方法
 1. 4. 1 时间选择工具
 1. 4. 2 刷选工具
 1. 4. 3 移动、复制、剪辑工具
 1. 4. 4 混合工具
 1. 4. 5 选取框工具和套索选择工具
 1. 4. 6 效果漆刷
 1. 4. 7 污点修复画笔
1. 5 传送控制器的使用方法
 1. 5. 1 播放、停止与暂停
 1. 5. 2 循环播放
 1. 5. 3 转到开始、上一个标记、下一个标记或结尾
 1. 5. 4 倒回与快进
 1. 5. 5 录音
1. 6 混音器的使用方法
 1. 6. 1 音频轨
 1. 6. 2 其他轨道
1. 7 会话属性面板的使用方法
1. 8 上机实战

第2章 熟悉Audition的工作流程

2. 1 新建文件

2. 1. 1 新建会话文件

2. 1. 2 保存会话

2. 1. 3 新建波形

2. 2 录制音频

2. 3 在编辑视图模式下编辑与处理音频

2. 3. 1 删剪过长的空白音频波形

2. 3. 2 增加间隔时间

2. 3. 3 降噪处理

2. 3. 4 修复破音

2. 3. 5 增加音量

2. 4 在多轨视图模式下编辑与处理音频

2. 4. 1 导入文件

2. 4. 2 分割音频

2. 4. 3 调整音频剪辑的长度及位置

2. 4. 4 调整音量包络线

2. 4. 5 添加音效

2. 5 导出声音

2. 6 上机实战

第3章 录音技术

3. 1 音频录音

3. 1. 1 录音前的准备工作

3. 1. 2 单轨录音

3. 1. 3 多轨录音

3. 1. 4 循环录音

3. 1. 5 穿插录音

3. 2 实例——录制第一首歌

3. 3 上机实战

第4章 音频处理基础

4. 1 单轨音频波形处理

4. 1. 1 认识音频波形

4. 1. 2 截取音频波形片段

4. 1. 3 裁剪音频波形片段

4. 1. 4 复制音频波形片段

4. 1. 5 音频波形零点交叉

4. 1. 6 自动获拍

4. 1. 7 标记

4. 1. 8 自动标记

4. 1. 9 吸附设置

4. 1. 10 调整音频波形采样

4. 1. 11 人造音频的生成

4. 2 多轨音频波形处理

4. 2. 1 音频的导入导出

4. 2. 2 组织剪辑片段

4. 2. 3 复制音频片段

4. 2. 4 对齐音频片段

4. 2. 5 裁切音频片段

4. 2. 6 合并音频片段

4. 2. 7 锁定音频片段

4. 2. 8 组合音频片段

4. 3 实例——制作个性手机铃声

4. 4 上机实战

第5章 单轨音频波形深入处理，

- 5. 1 音频波形反转处理、倒转处理与静音处理
- 5. 1. 1 反转
- 5. 1. 2 倒转
- 5. 1. 3 静音
- 5. 2 修复效果
- 5. 2. 1 消除“咔嗒”声／“噗噗”声（进程）
- 5. 2. 2 消除嘶声（进程）
- 5. 2. 3 相位自动校正
- 5. 2. 4 破音修复（进程）
- 5. 2. 5 自动移除“咔嗒”声
- 5. 2. 6 适应性降噪
- 5. 2. 7 降噪器（进程）
- 5. 2. 8 采集降噪预置噪声
- 5. 3 变速／变调效果
- 5. 3. 1 变调（进程）
- 5. 3. 2 变调
- 5. 3. 3 变调器（进程）
- 5. 4 延迟和回声效果
- 5. 4. 1 动态延迟（进程）
- 5. 4. 2 回声
- 5. 4. 3 多重延迟
- 5. 4. 4 延迟
- 5. 4. 5 房间回声
- 5. 4. 6 模拟延迟
- 5. 5 振幅和压限效果
- 5. 5. 1 动态处理
- 5. 5. 2 包络（进程）
- 5. 5. 3 多段压限器
- 5. 5. 4 振幅／淡化（进程）
- 5. 5. 5 放大
- 5. 5. 6 标准化（进程）
- 5. 5. 7 电子管压限器
- 5. 5. 8 硬性限制（进程）
- 5. 5. 9 硬性限制
- 5. 6 时间和间距效果组
- 5. 7 混响效果
- 5. 7. 1 回旋混响
- 5. 7. 2 完美混响
- 5. 7. 3 房间混响
- 5. 7. 4 简易混响
- 5. 8 滤波和均衡效果
- 5. 8. 1 FFT滤波器（进程）
- 5. 8. 2 动态均衡（进程）
- 5. 8. 3 参量均衡器
- 5. 8. 4 图示均衡器
- 5. 8. 5 快速滤波（进程）
- 5. 8. 6 科学滤波器（进程）
- 5. 8. 7 阶式滤波
- 5. 9 特殊效果
- 5. 9. 1 主控制
- 5. 9. 2 吉他套件
- 5. 9. 3 回旋（进程）
- 5. 9. 4 失真
- 5. 10 立体声声像效果

- 5. 10. 1 图示声像仪
- 5. 10. 2 声像／声场（进程）
- 5. 10. 3 声道重混缩
- 5. 10. 4 多普勒效应（进程）
- 5. 10. 5 析取中置通道
- 5. 10. 6 立体声回旋
- 5. 10. 7 立体声回旋（进程）
- 5. 10. 8 立体声扩展器
- 5. 10. 9 自动听觉仪（进程）
- 5. 11 调制效果
- 5. 11. 1 合唱
- 5. 11. 2 漫拂移相
- 5. 11. 3 镶边
- 5. 12 加载效果器
- 5. 12. 1 DirectX效果器
- 5. 12. 2 VST效果器
- 5. 12. 3 主控格架
- 5. 13 实例——制作搞怪音乐
- 5. 14 上机实战
- 6. 1 脚本的录制与运行
- 6. 1. 1 录制从暂存区启动的脚本
- 6. 1. 2 录制在当前波形上操作的脚本
- 6. 1. 3 录制在高亮选区上操作的脚本
- 6. 1. 4 运行脚本
- 6. 2 批量处理
- 6. 2. 1 批处理操作实现方法
- 6. 2. 2 批量处理提高多个音频文件的音量
- 6. 3 实例——制作警报声和速度感声效
- 6. 4 上机实战
- 第7章 多轨混缩工程
- 7. 1 平衡
- 7. 1. 1 音量平衡
- 7. 1. 2 动态平衡
- 7. 1. 3 频率平衡
- 7. 1. 4 声像平衡
- 7. 2 多轨中的插入效果器
- 7. 2. 1 插入效果器概述
- 7. 2. 2 插入效果器的使用方法
- 7. 3 音轨中的发送控制器
- 7. 3. 1 发送控制器概述
- 7. 3. 2 发送控制器的使用方法
- 7. 4 音频素材的获得与使用
- 7. 4. 1 音频素材的获得
- 7. 4. 2 循环类音频素材的使用方法
- 7. 5 包络曲线的使用方法
- 7. 5. 1 包络曲线的概述
- 7. 5. 2 包络曲线的显示与隐藏
- 7. 5. 3 音量包络曲线的使用方法
- 7. 5. 4 声相包络曲线的使用方法
- 7. 6 自动航线的使用方法
- 7. 6. 1 自动航线概述
- 7. 6. 2 显示与隐藏自动航线
- 7. 6. 3 自动航线的使用方法
- 7. 6. 4 自动控制曲线的5种控制模式

- 7. 6. 5 音量自动航线
- 7. 6. 6 声相自动航线
- 7. 6. 7 静音自动航线
- 7. 6. 8 音轨EQ自动航线
- 7. 6. 9 插入FX自动航线
- 7. 7 实例——优化声音
- 7. 8 上机实战
- 第8章 AdobeAudition环绕声扬
- 8. 1 认识环绕声场
- 8. 2 设置与制作5. 1 环绕声场
- 8. 2. 1 设置5. 1 环绕声场
- 8. 2. 2 制作5. 1 环绕声场音频
- 8. 3 导出5. 1 环绕声场
- 8. 4 实例——用环绕声创作声音360°旋转效果
- 8. 5 上机实战
- 第9章 综合实例——录制个人单曲
- 9. 1 前期准备工作
- 9. 2 录制声音
- 9. 3 处理与优化声音
- 9. 4 综观全局综合处理声音
- 9. 5 混缩歌曲
- 第10章 综合实例——优化声音
- 10. 1 降噪处理
- 10. 2 修复破音
- 10. 3 修正复歌部分
- 10. 4 人声润色
- 第11章 综合实例——为动画配音
- 11. 1 配备环境声
- 11. 2 配备现场声音
- 11. 3 配备背景音乐
- • • • • (收起)

[Adobe Audition 3网络音乐编辑入门与提高_下载链接1](#)

标签

多媒体

音乐编辑

音频编辑

科技

混音

AU

评论

要是自学，要求不高的话，看看还不错。

[Adobe Audition 3网络音乐编辑入门与提高_下载链接1](#)

书评

[Adobe Audition 3网络音乐编辑入门与提高_下载链接1](#)