

附件 4-1 近三年自编出版教材及辐射情况

名称	作者	出版社	出版时间
Java 程序设计教程	林巧民	清华大学出版社	2015. 11
网站设计与 Web 应用开发技术	吴伟敏	清华大学出版社	2015. 05
数字图像处理与图像通信	刘峰	北京邮电大学出	2016. 08
数字视频策划与制作	卢锋	电子工业出版社	2016. 05
人机交互设计	单美贤	电子工业出版社	2016. 08
数字视频设计与制作技术	卢锋	清华大学出版社	2017. 08
Maya 动画制作基础教程	管悦、罗婷	北京邮电大学出	2015. 01
Premiere Pro CC 多媒体制作案例教程	卢锋、刘永贵、张刚要	清华大学出版社	2017. 02
Photoshop CC 2017 图像处理标准教程	申灵灵、高鹏	清华大学出版社	2017. 09

高等教育出版社

证 明

由章韵主编的《C++程序设计教程》(ISBN: 978-7-04-046280-7)和吴伟敏主编的《C++程序设计实践教程》(ISBN: 978-7-04-046502-0)已由高等教育出版社出版,共印刷 6000 册,被东南大学成贤学院、内蒙古财经大学等学校采用。
特此证明。

高等教育出版社有限公司

总编辑办公室

2018 年 11 月 27 日



清华大学出版社有限公司

证明

南京邮电大学申灵灵老师主编的《Photoshop CC2017 图像处理标准教程》，由清华大学出版社于 2017 年 9 月正式出版（ISBN：9787302479338）。本教材内容丰富，解析详细，强调案例式教学，应用性强，能够满足一线教学的需求，深受高校师生好评。大连海事大学、华中师大、华北理工、四川农业大学、长春工业大学、中国劳动关系学院、天津职业大学、湖南商学院、顺德职业技术学院、广东轻工职业技术学院、佳木斯大学、岭南师范学院、天津城建大学、海口经济学院、江西工程学院等高校使用本书，普遍反映使用情况良好。

特此证明。

清华大学出版社有限公司

2018 年 11 月 26 日



清华大学出版社

北京中关村双清路清华大学出版社 邮政编码:100084 Tel:(010)62770175 Fax:(010)62770175

证 明

南京邮电大学的卢锋教授主编的《数字视频设计与制作技术(第三版)》,由清华大学出版社于2017年7月正式出版(ISBN:978-7-302-47628-3)。这本教材编写体例创新,强调案例式教学,应用性强,很好地满足了教学实践的需要,深受各高校教师的好评。西南财经大学、浙江工业大学、重庆工程技术学院、辽宁劳动经济学院、天津理工大学、乐山师范学院、广西师范学院、杭州电子科技大学、徐州矿业大学、浙江万里学院、江西交通学院、武汉软件工程职业学院、苏州吴中职教中心校、苏州职业大学、湖南环境生物学院、首都医科大学、烟台南山学院、四川商贸学校、江西师范大学、北大方政软件学院、福建工程学院、福建工程学院、济南技师学院、中山大学岭南学院、岭南师范学院、广东外语艺术职业学院、江夏学院、廊坊交通职业学校、广东食品药品职业学院、郑州轻工业学院、泰州学院、济南职业技术学校、中央财经大学、珠江学院、阜阳师范学院、天津城建大学、天津大学仁爱学院、南宁学院、广州学院、广东行政职业学院、江汉大学等多所高校使用本书,普遍反映使用情况良好。

特此证明。

清华大学出版社有限公司

2018年10月24日



SHOT ON MI 8 SE
AI DUAL CAMERA



普通高等教育“十一五”国家级规划教材

朱秀昌 刘峰 胡栋 编著

数字图像处理与 图像通信

(第3版)

SHUZI TUXIANG CHULI YU
TUXIANG TONGXIN



北京邮电大学出版社
www.buptpress.com

Java程序设计教程

(第二版)

- ◆ 程序设计基础
- ◆ 结构化程序设计→方法
- ◆ 面向对象程序设计→类
- ◆ 高级编程



林巧民 主编

姜玻 肖艳 何丽萍 副主编



清华大学出版社

Java程序设计教程(第二版)

主要内容

本书以Java语言为基础,详细介绍结构化编程和面向对象编程,主要内容包括:Java入门、Java编程基础、面向对象编程、继承、多态与接口、字符串、多线程与Applet技术、图形用户界面、Java I/O、Java游戏开发基础以及游戏开发实例等。结构化编程的特征是方法,面向对象编程的体现是类的设计和使用,全书对这两种不同的程序设计都作了充分介绍,满足了编程初学者的学习需要。

读者对象

本书可作为高等院校相关专业的教材,还可作为Java应用程序开发人员的参考书以及广大编程爱好者学习Java语言的入门资料。

本书特色

本书内容丰富、结构合理、思路清晰、语言简练流畅、示例翔实。在每一章的正文中,结合所讲述的关键技术和难点,穿插了大量极富实用价值的示例。每一章末尾都安排了有针对性的思考练习,有助于读者巩固所学的基本概念并培养读者的实际动手能力。

本书免费提供电子教案、实例源代码和习题答案,下载网址见内容简介或前言。

清华大学出版社数字出版网站

WQBook 书文局泉

www.wqbook.com

ISBN 978-7-302-42199-3



9 787302 421993 >

定价: 45.00元

高等学校计算机应用规划教材

Java 程序设计教程

(第二版)

林巧民 主编

姜玻 肖艳 何丽萍 副主编

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书以 Java 语言为基础,详细介绍计算机语言的结构化编程和面向对象编程。全书共分 12 章,主要内容包括:Java 入门、Java 编程基础、面向对象编程、继承、多态与接口、字符串、多线程与 Applet 技术、图形用户界面、Java I/O、Java 游戏开发基础以及游戏开发实例等。如果说结构化编程的特征是方法,那么面向对象编程的体现就是类的设计和使用,全书对这两种不同的程序设计思想都作了充分介绍。此外,每章的最后都配有思考练习,习题有选择题、填空题、简答题、编程题等多种类型,选择题、填空题和简答题有助于读者对所学知识的理解和掌握,编程题则可以提高读者的动手和实践能力。

本书结构清晰、内容翔实,既可以作为高等院校相关专业的教材,也可作为从事软件开发工作的专业技术人员的参考书。

本书对应的电子教案、实例源代码和习题答案可以到 <http://www.tupwk.com.cn> 网站下载。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Java 程序设计教程 / 林巧民 主编. —2 版. 北京:清华大学出版社, 2015
(高等学校计算机应用规划教材)
ISBN 978-7-302-42199-3

I. ①J… II. ①林… III. ①JAVA 语言—程序设计—高等学校—教材 IV. ①TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 279048 号

责任编辑:胡辰浩 袁建华

装帧设计:孔祥峰

责任校对:曹 阳

责任印制:沈 露

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62794504

印 装 者:北京鑫海金澳胶印有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:22.75 字 数:525 千字

版 次:2008 年 7 月第 1 版 2015 年 11 月第 2 版 印 次:2015 年 11 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:45.00 元

前 言

Java 语言自面世以来，一直受到大学生和广大软件研发人员的青睐。目前，许多高校已改变先讲授 Pascal 语言或 C 语言，再让学生选修 Java 语言的惯例，而开始尝试让学生在大学低年级就学习 Java 语言。还有不少高校甚至对非计算机专业的大一新生就开设了 Java 课程。但目前，市面上大多数的 Java 教程在讲述面向对象技术时几乎都忽视了对 Java 语言基础的介绍，片面追求技术的新、奇、特，无法满足编程初学者的入门需要。

本书旨在突破市面上大多数 Java 教材的局限，尝试用一种语言来充分阐述两种编程思想，即结构化程序设计和面向对象程序设计，以满足普通初学者的需要。事实上，结构化程序设计是面向对象程序设计的基础，面向对象程序的基本组成还是结构化程序。面向对象程序设计引入了类的概念，使得程序设计人员可以站在设计类(而不是方法)的高度，对程序进行设计和实现，同时必须重视结构化程序设计基本功的锻炼，因为类的设计恰恰是建立在结构化程序设计的基础之上的。因此，本书以 Java 语言为工具，从结构化程序设计和面向对象程序设计两种不同编程思想的角度，分别对 Java 编程的相关基础知识予以介绍，希望能对广大编程爱好者尤其是初学者有所裨益。

全书共分 12 章，各章的主要内容如下。

第 1 章是 Java 入门，简要介绍 Java 的诞生、Java 语言的特点、Java 开发工具以及具体的开发步骤等。

第 2 章是 Java 编程基础，主要介绍 Java 的基本数据类型、赋值语句、条件表达式、运算符等。

第 3 章是 Java 程序基本结构，详细介绍程序的 3 种基本流程结构：顺序结构、分支结构和循环结构。

第 4 章是方法和数组，主要介绍方法的概念与定义、方法的调用、变量的作用域、数组以及数组与方法的关系等。

第 5 章是类和对象，详细介绍类的概念和定义、对象的创建与使用、访问控制符和包等。

第 6 章是继承、多态与接口，详细介绍了继承与多态技术、抽象类和接口等知识。

第 7 章是字符串，主要介绍 Java 提供的 String 和 StringBuffer 类。

第 8 章是多线程与 Applet 技术，详细介绍了线程的概念、创建、生命周期及状态、线程同步、优先级和调度等；还介绍了 Applet 的概念和工作原理、基本开发技术以及多媒体编程等。

第 9 章是图形用户界面，详细介绍 AWT 组件集中的常用组件，包括容器类组件、布局类组件、普通组件以及事件处理机制等。此外，本章最后还简要介绍了 Swing 组件集。

第 10 章是 Java 输入输出，详细介绍了 Java 输入输出流的概念、字节流类、字符流类、File 类以及 RandomAccessFile 类等。

第 11 章是 Java 游戏开发基础,介绍游戏编程的相关知识,包括图形环境的坐标体系、图形图像的绘制、各种坐标变换、动画的生成和动画闪烁的消除等。

第 12 章是游戏开发实例,以星球大战这款游戏为例介绍 Java 游戏的开发过程,同时还介绍了独立应用程序和小应用程序两种不同形式的游戏开发。

本书在编写过程中力求做到概念清楚、由浅入深、通俗易懂、论述详尽、实例丰富以方便读者自学。全书内容具有较强的实用性。

本书由林巧民、姜玻、肖艳和何丽萍共同编著。由于作者水平所限,书中难免会有不足之处,敬请广大同行和读者给予批评和指正。我们的邮箱是 huchenhao@263.net,电话是 010-62796045。

本书对应的电子教案、实例源代码和习题答案可以到 <http://www.tupwk.com.cn> 网站下载。

作 者
2015 年 8 月

目 录

第 1 章	Java 入门	1
1.1	概述	1
1.1.1	Java 语言的诞生	2
1.1.2	Java 语言的特点	3
1.1.3	Java 与其他编程语言间的关系	5
1.2	Java 开发环境配置	6
1.2.1	软件安装	6
1.2.2	环境变量配置	7
1.3	第一个 Java 程序	9
1.3.1	Java 程序的结构	9
1.3.2	编译运行	11
1.4	Java 开发工具	13
1.5	小结	16
1.6	思考练习	16
第 2 章	Java 编程基础	17
2.1	引言	17
2.1.1	符号	17
2.1.2	分隔符	18
2.1.3	常量	19
2.1.4	变量	20
2.1.5	final 变量	21
2.1.6	变量类型转换	21
2.2	基本数据类型	22
2.2.1	布尔型	22
2.2.2	整型	23
2.2.3	浮点型	25
2.2.4	字符型	26
2.3	程序语句	26
2.3.1	赋值语句	26
2.3.2	条件表达式	28

2.3.3	运算	29
2.4	举例	31
2.5	小结	32
2.6	思考练习	32
第 3 章	Java 程序基本结构	33
3.1	复合语句	33
3.2	顺序结构	34
3.3	分支结构	38
3.3.1	单分支条件语句	38
3.3.2	双分支条件语句	43
3.3.3	分支结构嵌套	46
3.3.4	switch 语句	52
3.4	循环结构	55
3.4.1	while 语句	56
3.4.2	do-while 语句	60
3.4.3	for 语句	61
3.4.4	循环嵌套	63
3.4.5	跳转语句	64
3.5	小结	68
3.6	思考练习	68
第 4 章	方法与数组	72
4.1	方法的概念和定义	72
4.2	方法的调用	75
4.2.1	调用方式	75
4.2.2	参数传递	78
4.2.3	返回值	79
4.2.4	方法嵌套及递归	80
4.3	变量作用域	86
4.4	数组	87
4.4.1	数组的概念	87
4.4.2	数组的声明和创建	88

4.4.3 数组的应用举例.....	91	6.3 其他.....	146
4.5 数组与方法.....	96	6.3.1 final 关键字.....	147
4.6 小结.....	97	6.3.2 实例成员和类成员.....	147
4.7 思考练习.....	98	6.3.3 类 java.lang.Object.....	152
第 5 章 类和对象.....	101	6.4 小结.....	153
5.1 引言.....	101	6.5 思考练习.....	153
5.2 类.....	103	第 7 章 字符串.....	156
5.2.1 类声明.....	105	7.1 字符串的创建.....	156
5.2.2 类体.....	106	7.1.1 创建String类型的字符串.....	156
5.2.3 成员变量.....	106	7.1.2 创建StringBuffer类型的 字符串.....	157
5.2.4 成员方法.....	108	7.2 String 类型字符串的操作.....	158
5.2.5 方法重载.....	111	7.3 StringBuffer 类型字符串的 操作.....	167
5.2.6 构造方法.....	113	7.3.1 字符串操作.....	167
5.2.7 main()方法.....	114	7.3.2 字符分析器.....	172
5.2.8 finalize()方法.....	114	7.3.3 main()方法.....	173
5.3 对象.....	115	7.4 小结.....	174
5.3.1 对象的创建.....	115	7.5 思考练习.....	174
5.3.2 对象的使用.....	117	第 8 章 多线程与 Applet 技术.....	177
5.3.3 对象的清除.....	119	8.1 多线程.....	177
5.4 访问控制符.....	120	8.2 多线程的创建.....	178
5.4.1 类的访问控制符.....	120	8.2.1 Thread 子类创建线程.....	178
5.4.2 对类成员的访问控制.....	121	8.2.2 使用 Runnable 接口.....	180
5.5 包.....	125	8.3 线程的生命期及其状态.....	181
5.5.1 包的创建.....	125	8.3.1 线程的状态.....	181
5.5.2 import 语句.....	127	8.3.2 与线程状态有关的 Thread 类方法.....	182
5.5.3 编译和运行包.....	128	8.4 线程的同步.....	187
5.6 小结.....	128	8.5 线程的优先级和调度.....	192
5.7 思考练习.....	129	8.5.1 线程的优先级.....	192
第 6 章 继承、多态与接口.....	132	8.5.2 线程的调度.....	192
6.1 继承与多态.....	132	8.6 守护线程.....	193
6.1.1 子类、父类与继承机制.....	132	8.7 线程组.....	195
6.1.2 Java 的继承.....	133	8.8 Applet 概述.....	197
6.1.3 多态性.....	137	8.9 Applet 开发技术.....	198
6.2 抽象类和接口.....	142		
6.2.1 抽象类.....	142		
6.2.2 接口.....	143		

8.9.1 Applet 开发步骤.....	198	10.7 思考练习.....	295
8.9.2 Applet 技术解析.....	200	第 11 章 Java 游戏开发基础.....	297
8.10 Applet 多媒体编程.....	205	11.1 概述.....	297
8.10.1 文字.....	205	11.2 绘制 2D 图形图像.....	297
8.10.2 图形.....	206	11.2.1 坐标体系.....	297
8.10.3 图像.....	210	11.2.2 绘制图形.....	298
8.10.4 声音.....	211	11.2.3 绘制图像.....	300
8.10.5 动画.....	212	11.3 图形图像的坐标变换.....	303
8.11 小结.....	217	11.3.1 使用 Graphics2D 类 进行坐标变换.....	303
8.12 思考练习.....	217	11.3.2 使用 AffineTransform 类 进行坐标变换.....	306
第 9 章 图形用户界面.....	219	11.4 生成动画.....	310
9.1 概述.....	219	11.5 消除动画闪烁.....	313
9.2 AWT 组件集.....	220	11.6 小结.....	316
9.2.1 容器类组件.....	221	11.7 思考练习.....	316
9.2.2 布局类组件.....	221	第 12 章 游戏开发实例.....	318
9.2.3 普通组件.....	231	12.1 游戏总体介绍.....	318
9.2.4 事件处理.....	243	12.2 游戏辅助类.....	326
9.3 Swing 组件集简介.....	254	12.2.1 Point2D 类.....	326
9.4 小结.....	260	12.2.2 SpriteImage 类.....	327
9.5 思考练习.....	260	12.2.3 AnimatedSprite 类.....	330
第 10 章 Java I/O.....	262	12.3 完善 StarWars.java.....	337
10.1 引言.....	262	12.3.1 Sprite 的初始化.....	338
10.2 流的概念.....	262	12.3.2 键盘事件处理.....	339
10.2.1 标准输出.....	263	12.3.3 更新 Sprites.....	342
10.2.2 标准输入.....	265	12.3.4 碰撞检测.....	343
10.3 字节流.....	270	12.3.5 删除与绘制 Sprite.....	345
10.3.1 InputStream.....	270	12.3.6 完整的 StarWars 类.....	346
10.3.2 OutputStream.....	276	12.4 Applet 游戏开发与部署.....	348
10.4 字符流.....	280	12.5 小结.....	351
10.4.1 Reader.....	280	12.6 思考练习.....	351
10.4.2 Writer.....	284	附录 ASCII 码表.....	352
10.5 文件.....	290	参考文献.....	355
10.5.1 File 类.....	290		
10.5.2 RandomAccessFile 类.....	292		
10.6 小结.....	295		



普通高等教育“十二五”规划教材

Maya动画制作

基础教程

MAYA DONGHUA ZHIZUO
JICHU JIAOCHENG

管悦 葛莉 罗婷 主编



北京邮电大学出版社
www.buptpress.com

策 划 人：付兆华
责任编辑：付兆华
封面设计：七星工作室

MAYA DONGHUA ZHIZUO
JICHU JIAOCHENG



本书电子教案下载请登录
<http://www.buptpress.com>

策划中心

电话：010-62282791

E-mail: 171732125@qq.com

ISBN 978-7-5635-4284-0



9 787563 542840 >

定价：26.00元

Maya 动画制作基础教程

管悦 葛莉 罗婷 主编



北京邮电大学出版社
www.buptpress.com

内 容 简 介

本书根据编者从事多年动画教学与应用的经验,从教学与培训的实际需求出发,借助大量的实例,循序渐进的讲解 Maya 动画最基础实用的功能及应用技巧。

本书共分为 10 章,分别介绍动画软件介绍和现代动画的发展情况、Maya 基本操作界面与工具的使用方法、动画的基本制作方法、Maya 软件建模介绍、角色的机械绑定设计、Maya 的材质制作、Maya 灯光、粒子动画和流体动画、刚体和柔体动画、Maya 毛发和布料的制作等 Maya 基础动画知识。

本书是入门级用户自学 Maya 动画制作的理想用书,同时也可以作为美术院校、高等院校及社会培训机构相关专业教材使用。

图书在版编目 (CIP) 数据

Maya 动画制作基础教程 / 管悦, 葛莉, 罗婷主编. --北京: 北京邮电大学出版社, 2015. 1
ISBN 978-7-5635-4284-0

I. ①M… II. ①管… ②葛… ③罗… III. ①三维动画软件—教材 IV. ①TP391.41
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 011609 号

书 名: Maya 动画制作基础教程
著作责任者: 管悦 葛莉 罗婷 主编
责任编辑: 付兆华
出版发行: 北京邮电大学出版社
社 址: 北京市海淀区西土城路 10 号(邮编:100876)
发 行 部: 电话: 010-62282185 传真: 010-62283578
E-mail: publish@bupt.edu.cn
经 销: 各地新华书店
印 刷: 北京源海印刷有限责任公司
开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16
印 张: 12
字 数: 294 千字
版 次: 2015 年 1 月第 1 版 2015 年 1 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5635-4284-0

定 价: 26.00 元

• 如有印装质量问题,请与北京邮电大学出版社发行部联系 •

前 言

Maya 是被动画界认可的非常卓越的三维动画制作和渲染软件,软件被广泛运用于影视特效、广告特技、角色动画、游戏设计制作等 CG 领域。它为数字艺术家提供了成熟的软件平台和艺术表现空间,帮助设计师完成建模、动画、动力学辅助实现、高级渲染等相关设计工作,在动画制作、电影和电视特效、可视化教育等领域始终保持着领先的地位。

Maya 动画制作基础教程共分为 10 个章节,具体内容包括。动画行业相关概念说明,介绍 Maya 等相关动画软件发展现状,介绍相关行业现状;Maya 基础,介绍 Maya 软件的应用领域、软件工作界面及其基本操作方法;Maya 动画基本操作方法介绍,介绍动画关键帧的设置及编辑,并介绍路径动画的制作;Maya 软件建模的介绍,包括 Nurbs 曲线建模方式、Polygon 多边形建模方式和 Subdivision 细分面建模方式;动画机械绑定技术,主要介绍了骨骼绑定技术;Maya 材质的设计和制作;Maya 灯光的设置,用案例介绍了发散光子和焦散和全局照明设置;粒子动画和流体动画的操作方法,并利用流体动画完成相关海洋、烟雾、爆炸等动画模拟;刚体和柔体动画的制作,利用刚体和柔体完成吊桥和布料的模拟;最后是 Maya 毛发和布料的制作,介绍了布料的制作和毛发的种植。

本书结构简明清晰、重点突出、操作性强,在讲解理论的同时,结合实例进行操作,有助于初学者掌握 Maya 的使用方法。

由于编者水平有限,书中难免存在不足和疏漏之处,请广大读者批评指正。

作者

目 录

第 1 章 动画软件介绍和现代动画的发展情况	1
1.1 动画的中国之路	1
1.2 现代动画的发展情况	2
1.2.1 动画公司和软件公司介绍	2
1.2.2 动画公司的工作流程	3
1.2.3 三维软件的选择和学习	3
第 2 章 Maya 基本操作界面与工具的使用方法	6
2.1 Maya 软件概述	6
2.2 Maya 软件的工作主界面	6
2.3 软件基本操作介绍	8
2.3.1 视图的移动、旋转和缩放操作	8
2.3.2 物体的移动、旋转和缩放操作	8
2.3.3 物体点、边和面的选择编辑	8
2.3.4 物体的显示方式	9
2.4 提高工作效率	9
第 3 章 动画的基本制作方法	12
3.1 动画关键帧的设置方法	12
3.2 简单几何体运动设置关键帧实例	13
3.3 路径动画的设置与创建	16
第 4 章 Maya 软件建模介绍	18
4.1 多边形建模	18
4.1.1 挤出建模——游戏木箱	18
4.1.2 环形切分——油漆桶	20
4.2 Nurbs 建模	27
4.3 细分建模	42

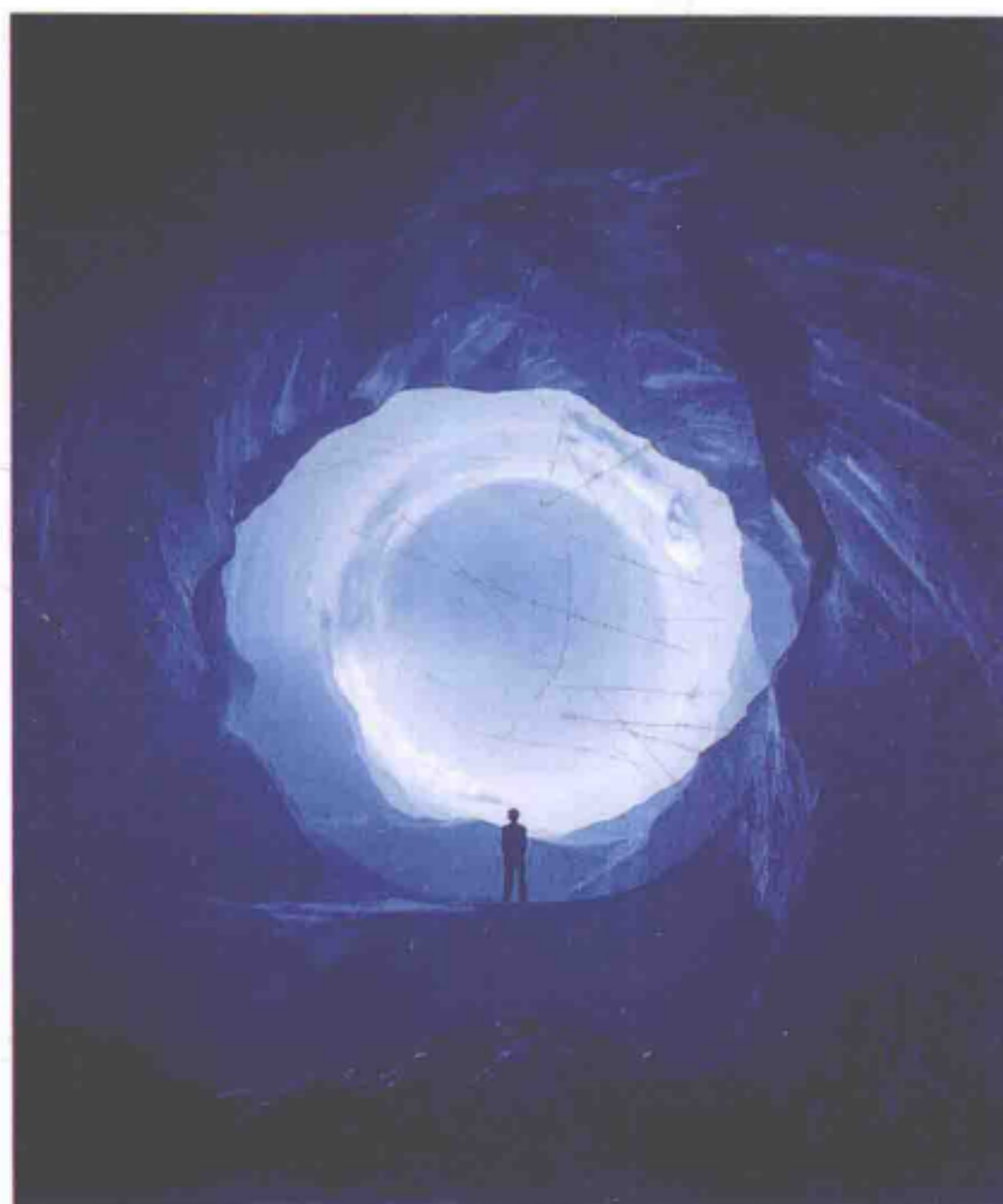
第 5 章 角色的机械绑定设计	49
5.1 台灯模型的制作	49
5.2 台灯模型的机械骨骼绑定	67
第 6 章 Maya 的材质制作	73
6.1 材质的基本概念	73
6.1.1 Maya 材质球的使用特性	73
6.1.2 Maya 材质编辑窗口	74
6.2 几种常见材质的创建和编辑	75
6.3 纹理贴图的应用	77
6.4 青瓷花瓶的材质制作	86
第 7 章 Maya 灯光	99
7.1 Maya 灯光种类	99
7.2 灯光的属性	101
7.3 其他类型灯光的属性的介绍	102
7.4 Maya 灯光应用实例介绍——玻璃器皿制作	103
第 8 章 粒子动画和流体动画	115
8.1 粒子动画的介绍	115
8.1.1 粒子创建方法	115
8.1.2 粒子的碰撞	117
8.1.3 粒子替代	120
8.1.4 粒子碰撞	122
8.2 流体动画的制作	128
8.2.1 创建空的容器	128
8.2.2 创建带有发射器的容器	129
8.2.3 生成流体	129
8.3 流体与粒子	131
8.3.1 海洋动画	133
8.3.2 烟雾动画	134
8.3.3 火焰动画	137
8.3.4 爆炸动画	141
第 9 章 刚体和柔体动画	144
9.1 刚体约束	144
9.1.1 Nail[钉]约束	145
9.1.2 Pin[链]约束	147

9.1.3 Hinge[铰链]约束	148
9.1.4 Spring[弹簧]约束	149
9.2 刚体动画实例 1——小球弹跳动画	150
9.3 刚体动画实例 2——吊桥的动画演示	156
9.4 柔体动画	164
9.4.1 创建柔体的方法	164
9.4.2 飘动的丝绸效果制作	166
第 10 章 Maya 毛发和布料的制作	170
10.1 Maya 毛发的种植	170
10.2 Maya 布料动画	176
10.2.1 创建布料碰撞	177
10.2.2 飘动的国旗制作	179
主要参考资料	182

Photoshop CC 2017

图像处理标准教程

- ◆ 平面图像处理的相关理论知识
- ◆ Photoshop的基本操作
- ◆ 选区的创建、编辑及应用
- ◆ 图层的创建、编辑及应用
- ◆ 绘图、填充图像及色彩调整
- ◆ 路径和文字的应用
- ◆ 蒙版和通道的应用
- ◆ 滤镜功能详解及应用
- ◆ 图像编辑自动化应用
- ◆ 平面图像处理案例应用



申灵灵 高 鹏 编著



清华大学出版社

Photoshop CC 2017图像处理标准教程

主要内容

本书作为Photoshop的标准教程，以循序渐进的方式详细地讲解了Photoshop在图像基本操作、编辑图像、调整色彩、选区、绘画、图像修饰、路径、文字、蒙版、通道、滤镜、动作等方面的核心功能和应用技巧。全书共16章，第1~2章介绍了平面图像处理的相关知识；第3~15章介绍了Photoshop软件的核心功能，并配以大量实用的操作练习和实例，让读者在轻松的学习中快速掌握软件的使用技巧，同时达到对软件知识学以致用目的；第16章主要讲解了Photoshop在平面图像处理方面的综合案例。

读者对象

本书适合广大Photoshop初学者和从事平面图像处理工作的人员使用，同时也适合作为相关院校平面图像处理专业课程的教材和Photoshop自学者的参考书。

本书特色

本书内容丰富、结构合理、思路清晰、语言简练流畅。每一章的引言部分概述了本章的作用和意义。在每一章的正文中，结合所讲述的关键技术和难点，穿插了大量极富实用价值的示例。每一章末尾都安排了有针对性的思考和练习，思考题有助于读者巩固所学的基本概念，练习题有助于培养读者的实际动手能力。

本书免费提供电子课件、实例源文件、习题答案和模拟试卷，下载网址见内容简介或前言。

• 清华社官方微信号



扫 我 有 惊 喜

ISBN 978-7-302-47933-8



9 787302 479338 >

定价：48.00元

高等学校计算机应用规划教材

Photoshop CC 2017

图像处理标准教程

申灵灵 高鹏 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书作为 Photoshop 的标准教程,以循序渐进的方式详细地讲解了 Photoshop 在图像基本操作、编辑图像、调整色彩、选区、绘画、图像修饰、路径、文字、蒙版、通道、滤镜、动作等方面的核心功能和应用技巧。全书共 16 章,第 1~2 章介绍了平面图像处理的相关知识;第 3~15 章介绍了 Photoshop 软件的核心功能,并配以大量实用的操作练习和实例,让读者在轻松的学习中快速掌握软件的使用技巧,同时达到对软件知识学以致用目的;第 16 章主要讲解了 Photoshop 在平面图像处理方面的综合案例。

本书内容丰富、结构合理、思路清晰、语言简洁流畅、实例丰富。本书适合广大 Photoshop 初学者和从事平面图像处理工作的人员使用,同时也适合作为相关院校平面图像处理专业课程的教材和 Photoshop 自学者的参考书。

本书的电子课件、实例源文件、习题答案和模拟试卷可以到 <http://www.tupwk.com.cn> 网站下载。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CC 2017 图像处理标准教程 / 申灵灵, 高鹏编著. —北京: 清华大学出版社, 2017
(高等学校计算机应用规划教材)

ISBN 978-7-302-47933-8

I. ①P… II. ①申… ②高… III. ①图像处理软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 193574 号

责任编辑: 胡辰浩 袁建华

装帧设计: 牛静敏

责任校对: 成凤进

责任印制: 李红英

出版发行: 清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62796045

印 装 者: 清华大学印刷厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 185mm×260mm 印 张: 22.25 彩 插: 2 字 数: 570 千字

版 次: 2017 年 9 月第 1 版 印 次: 2017 年 9 月第 1 次印刷

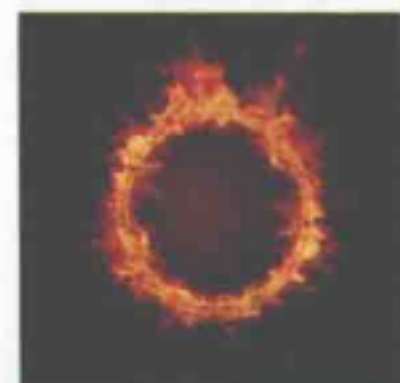
印 数: 1~4000

定 价: 48.00 元

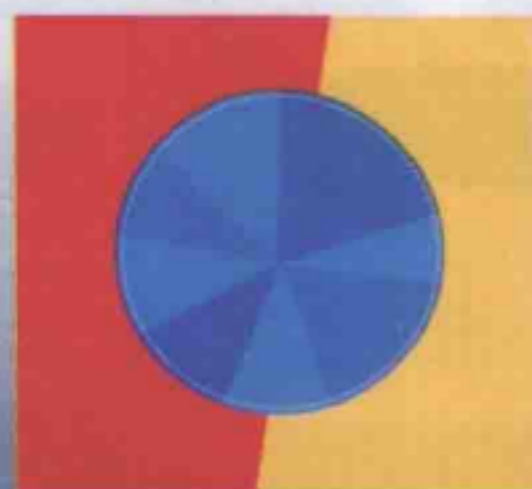
产品编号: 072958-01

[Photoshop CC 2017 图像处理标准教程]





[Photoshop CC 2017 图像处理标准教程]





前言

Photoshop 是 Adobe 公司推出的图形图像处理软件，其功能强大、操作方便，是当今功能最强大、使用范围最广泛的平面图像处理软件之一，备受用户的青睐。

本书从图像处理初、中级读者的角度出发，合理安排知识点，运用简洁流畅的语言，结合丰富实用的练习和实例，由浅入深地讲解 Photoshop 在平面图像处理中的应用，让读者可以在最短的时间内学习到最实用的知识，轻松掌握 Photoshop 在平面图像处理专业领域中的应用方法和技巧。

本书共 16 章，包括以下章节和主要内容。

- 第 1 章和第 2 章主要介绍平面图像处理的相关知识。
- 第 3 章~第 6 章主要介绍 Photoshop 的基本操作、图像编辑、填充图像色彩、选区的创建和编辑等。
- 第 7 章和第 8 章主要讲解图层的应用。包括图层的创建、编辑图层、图层不透明度、图层混合模式、调整图层、图层混合和图层样式等内容。

- 第9章主要讲解绘制图像、修饰和编辑图像。包括各种绘制工具的应用,修复工具的应用,以及图像的编辑和擦除等。
- 第10章主要讲解调整色彩与色调。包括色域和溢色概念、调整图像色彩、调整图像明暗度、调整图像特殊颜色等。
- 第11章和第12章主要讲解路径和文字的应用。包括利用钢笔工具、选区和形状创建路径,路径的描边和填充,创建与设置文字等。
- 第13章主要讲解蒙版和通道的应用。包括通道和蒙版的创建、编辑及应用。
- 第14章主要讲解滤镜的应用。包括常用滤镜的设置与使用、滤镜库的使用方法、智能滤镜的使用,以及各类常用滤镜的功能详解。
- 第15章主要介绍图像编辑自动化。学习动作的作用与“动作”面板的用法,掌握进行自动化处理图像的操作方法。
- 第16章主要讲解 Photoshop 在平面图像处理中的综合应用。

本书内容丰富、结构清晰、图文并茂、通俗易懂,适合以下读者学习使用。

- (1) 从事平面设计、图像处理的工作人员。
- (2) 对广告设计、图片处理感兴趣的爱好者。
- (3) 大中专院校相关专业的学生。

本书分为16章,其中南京邮电大学的申灵灵编写了第1~7章,黑龙江财经学院的高鹏编写了第8~16章。另外,参加本书编写的人员还有安辉、冯志忠、刘保芳、蔡小爱、刘训星、张小奇、胡敏、何学成、张海民、袁婷婷、刘钊颖、王玉、薛琛、刘煜、李泽峰、陈华东、王田田、李健男、艾欣和林桂妃等。我们真切希望读者在阅读本书之后,不仅能开拓视野,还可以增长实践操作技能,并能够学习和总结操作的经验和规律,从而达到灵活运用水平。鉴于编者水平有限,书中纰漏和考虑不周之处在所难免,欢迎读者予以批评、指正。我们的邮箱是 huchenhao@263.net,电话是 010-62796045。

本书的电子课件、实例源文件、习题答案和模拟试卷可以到 <http://www.tupwk.com.cn> 网站下载。

作 者

2017年5月

目 录

第 1 章	平面设计基础	1
1.1	平面设计的基本概念	2
1.2	平面设计的基本类型	2
1.2.1	平面媒体广告设计	2
1.2.2	POP 广告设计	2
1.2.3	包装设计	2
1.2.4	海报设计	3
1.2.5	DM 广告设计	3
1.2.6	VI 设计	3
1.2.7	书籍装帧设计	3
1.2.8	网页设计	3
1.3	平面设计的基本要素	4
1.3.1	文案要素	4
1.3.2	图案要素	4
1.3.3	色彩要素	5
1.4	平面设计常用规格	5
1.4.1	常见广告物品尺寸	5
1.4.2	常用纸张规格	7

1.5	平面设计常用软件	9	2.6	思考练习	20
1.5.1	Adobe Photoshop	9	第3章	初识 Photoshop	21
1.5.2	CorelDRAW	9	3.1	认识 Photoshop 操作界面	22
1.5.3	Adobe Illustrator	9	3.1.1	Photoshop CC 2017 启动界面	22
1.6	图像印前准备	10	3.1.2	Photoshop CC 2017 工作界面	22
1.6.1	色彩校准	10	3.2	Photoshop 的文件操作	26
1.6.2	分色与打样	10	3.2.1	新建图像	26
1.7	思考练习	11	3.2.2	打开图像	28
第2章	图像处理基本概念	13	3.2.3	保存图像	28
2.1	图像的分类	14	3.2.4	导入图像	29
2.1.1	位图	14	3.2.5	导出图像	30
2.1.2	矢量图	14	3.2.6	关闭图像	30
2.2	图像色彩模式	15	3.3	设置图像和画布大小	30
2.2.1	RGB 模式	15	3.3.1	设置图像大小	30
2.2.2	灰度(Grayscale)模式	15	3.3.2	设置画布大小	31
2.2.3	CMYK 模式	15	3.4	图像显示控制	32
2.2.4	位图(Bitmap)模式	15	3.4.1	100%显示图像	33
2.2.5	Lab 模式	16	3.4.2	放大与缩小显示图像	33
2.3	像素与分辨率	16	3.4.3	全屏显示图像	34
2.3.1	像素	16	3.4.4	排列图像窗口	35
2.3.2	分辨率	16	3.5	Photoshop 图像处理辅助设置	36
2.4	色彩构成	17	3.5.1	界面设置	36
2.4.1	色彩构成概念	17	3.5.2	工作区设置	37
2.4.2	色彩三要素	17	3.5.3	工具设置	37
2.4.3	三原色、间色和复色	18	3.5.4	历史记录设置	38
2.4.4	色彩搭配方法	18	3.5.5	暂存盘设置	38
2.5	常用的图像格式	18	3.5.6	透明度与色域设置	39
2.5.1	PSD 格式	19	3.5.7	单位与标尺设置	40
2.5.2	TIFF 格式	19	3.5.8	参考线、网格和切片的设置	40
2.5.3	BMP 格式	19	3.6	思考练习	41
2.5.4	JPEG 格式	19	第4章	编辑图像	43
2.5.5	GIF 格式	19	4.1	移动和复制图像	44
2.5.6	PNG 格式	19	4.1.1	移动图像	44
2.5.7	PDF 格式	20	4.1.2	复制图像	45
2.5.8	EPS 格式	20			

4.2 变换图像	46	5.3 为图像填充渐变色	76
4.2.1 缩放对象	46	5.3.1 填充渐变色	77
4.2.2 旋转图像	47	5.3.2 杂色渐变	79
4.2.3 斜切图像	47	5.3.3 存储与载入渐变色	79
4.2.4 扭曲图像	48	5.3.4 课堂案例——制作水晶世界	80
4.2.5 透视图像	48	5.4 思考练习	83
4.2.6 变形图像	48	第6章 创建与编辑选区	85
4.2.7 按特定角度旋转图像	48	6.1 认识选区	86
4.2.8 翻转图像	49	6.1.1 选区的作用	86
4.3 擦除图像	49	6.1.2 选区的基本操作	86
4.3.1 使用橡皮擦工具	49	6.2 创建规则选区	88
4.3.2 使用背景橡皮擦工具	51	6.2.1 使用矩形选框工具	88
4.3.3 使用魔术橡皮擦工具	52	6.2.2 使用椭圆选框工具	89
4.3.4 课堂案例——为玻璃瓶制作 瓶贴	53	6.2.3 使用单行/单列选框工具	91
4.4 裁剪与清除图像	55	6.3 创建不规则选区	91
4.4.1 裁剪图像	56	6.3.1 使用套索工具	91
4.4.2 清除图像	57	6.3.2 使用魔棒工具	93
4.5 还原与重做	57	6.3.3 使用快速选择工具	94
4.5.1 通过菜单命令操作	57	6.3.4 使用“色彩范围”命令	95
4.5.2 通过“历史记录”面板操作	58	6.3.5 课堂案例——制作瓶中花	96
4.5.3 创建非线性历史记录	59	6.4 细化选区	98
4.6 清理编辑中的缓存数据	60	6.4.1 选择视图模式	99
4.7 思考练习	61	6.4.2 调整选区边缘	100
第5章 填充图像色彩	63	6.4.3 选区输出设置	101
5.1 认识填充颜色工具	64	6.5 修改和编辑选区	101
5.1.1 认识前景色与背景色	64	6.5.1 选区的运算	101
5.1.2 了解拾色器	64	6.5.2 创建边界选区	102
5.1.3 颜色面板组	66	6.5.3 平滑图像选区	103
5.1.4 吸管工具组	66	6.5.4 扩展和收缩图像选区	104
5.1.5 存储颜色	68	6.5.5 羽化图像选区	105
5.2 填充和描边图像	69	6.5.6 描边图像选区	106
5.2.1 使用油漆桶工具	69	6.5.7 变换图像选区	106
5.2.2 使用“填充”命令	71	6.5.8 存储和载入图像选区	108
5.2.3 图像描边	72	6.5.9 课堂案例——制作夏季 服饰广告	109
5.2.4 课堂案例——制作春季海报	73	6.6 思考练习	112

第7章 图层基础	115		
7.1 认识图层	116		
7.1.1 图层的作用	116		
7.1.2 “图层”面板	116		
7.2 新建图层	117		
7.2.1 使用功能按钮创建图层	118		
7.2.2 使用命令创建图层	118		
7.2.3 创建文字和形状图层	118		
7.2.4 创建填充和调整图层	119		
7.3 编辑图层	120		
7.3.1 复制图层	120		
7.3.2 删除图层	121		
7.3.3 隐藏与显示图层	122		
7.3.4 查找和隔离图层	122		
7.3.5 链接图层	123		
7.3.6 合并和盖印图层	124		
7.3.7 背景图层与普通图层的 转换	125		
7.3.8 课堂案例——制作火焰 虎头	126		
7.4 排列与分布图层	128		
7.4.1 调整图层顺序	128		
7.4.2 对齐图层	128		
7.4.3 分布图层	130		
7.5 思考练习	130		
第8章 图层高级应用	133		
8.1 管理图层	134		
8.1.1 创建图层组	134		
8.1.2 编辑图层组	135		
8.2 图层不透明度与混合设置	136		
8.2.1 设置图层不透明度	136		
8.2.2 设置图层混合模式	137		
8.2.3 课堂案例——制作云中城 图像	140		
8.3 关于混合选项	142		
8.3.1 通道混合	143		
8.3.2 挖空效果	143		
8.3.3 混合颜色带	144		
8.4 应用图层样式	145		
8.4.1 添加图层样式	145		
8.4.2 使用“样式”面板	153		
8.5 管理图层样式	155		
8.5.1 展开和折叠图层样式	156		
8.5.2 复制与删除图层样式	156		
8.5.3 栅格化图层样式	157		
8.5.4 缩放图层样式	158		
8.5.5 课堂案例——制作 霓虹文字	158		
8.6 思考练习	161		
第9章 绘制与修饰图像	163		
9.1 应用绘图工具	164		
9.1.1 认识“画笔”面板	164		
9.1.2 画笔工具	166		
9.1.3 铅笔工具	167		
9.1.4 颜色替换工具	167		
9.1.5 混合器画笔工具	168		
9.2 修复图像	169		
9.2.1 污点修复画笔工具	170		
9.2.2 修复画笔工具	170		
9.2.3 修补工具	171		
9.2.4 内容感知移动工具	172		
9.2.5 红眼工具	173		
9.2.6 课堂案例——制作魔法 双胞胎	174		
9.3 修饰图像	177		
9.3.1 模糊工具和锐化工具	177		
9.3.2 减淡工具和加深工具	178		
9.3.3 涂抹工具	179		
9.3.4 海绵工具	179		
9.3.5 课堂案例——制作 许愿神灯	180		
9.4 复制图像	183		

9.4.1 仿制图章工具	183	10.7 调整图像特殊颜色	212
9.4.2 图案图章工具	184	10.7.1 渐变映射	212
9.4.3 定义图案	184	10.7.2 色调分离	213
9.5 思考练习	185	10.7.3 黑白	213
第 10 章 调整色彩与色调	187	10.7.4 阈值	214
10.1 信息面板	188	10.8 思考练习	215
10.2 直方图面板	189	第 11 章 应用路径和形状	217
10.2.1 直方图的显示方式	189	11.1 了解路径与绘图模式	218
10.2.2 直方图的数据	189	11.1.1 认识绘图模式	218
10.3 色域和溢色	191	11.1.2 路径的结构	218
10.3.1 色域	191	11.2 使用钢笔工具组	219
10.3.2 溢色	191	11.2.1 钢笔工具	219
10.3.3 溢色警告	192	11.2.2 自由钢笔工具	221
10.3.4 模拟印刷	192	11.2.3 添加锚点工具	222
10.4 快速调整图像色彩	192	11.2.4 删除锚点工具	222
10.4.1 自动色调/对比度/颜色	192	11.2.5 转换点工具	222
10.4.2 照片滤镜	194	11.3 编辑路径	223
10.4.3 去色	194	11.3.1 复制路径	223
10.4.4 反相	195	11.3.2 删除路径	224
10.4.5 色调均化	195	11.3.3 将路径转换为选区	225
10.5 调整图像明暗度	196	11.3.4 填充路径	225
10.5.1 亮度/对比度	196	11.3.5 描边路径	226
10.5.2 色阶	196	11.4 绘制和编辑形状	227
10.5.3 曲线	198	11.4.1 矩形工具	227
10.5.4 阴影/高光	200	11.4.2 圆角矩形工具	228
10.5.5 曝光度	200	11.4.3 椭圆工具	228
10.6 校正图像色彩	201	11.4.4 多边形工具	229
10.6.1 自然饱和度	201	11.4.5 直线工具	229
10.6.2 色相/饱和度	202	11.4.6 编辑形状	230
10.6.3 色彩平衡	203	11.4.7 自定义形状	231
10.6.4 匹配颜色	205	11.4.8 课堂案例——制作促销 图标	232
10.6.5 替换颜色	206	11.5 思考练习	236
10.6.6 可选颜色	207	第 12 章 创建与应用文字	237
10.6.7 通道混和器	208	12.1 认识文字工具	238
10.6.8 课堂案例——调出青春 色调	209		

12.2	输入文字	238	13.6.2	通道与选区的转换	271
12.2.1	输入横排点文字	238	13.6.3	复制通道	272
12.2.2	输入直排点文字	240	13.6.4	删除通道	273
12.2.3	输入段落文本	240	13.6.5	通道的分离与合并	273
12.2.4	输入选区文字	241	13.6.6	通道的运算	274
12.2.5	输入路径文字	241	13.6.7	课堂案例——制作艺术 边框	275
12.3	设置文字属性	242	13.7	思考练习	277
12.3.1	设置字符属性	242	第 14 章	应用滤镜	279
12.3.2	设置段落属性	245	14.1	滤镜基础	280
12.3.3	编辑变形文字	246	14.1.1	认识滤镜	280
12.4	文字转换和栅格化	247	14.1.2	常用滤镜的使用方法	280
12.4.1	文字转换为路径	247	14.1.3	滤镜库的使用方法	281
12.4.2	文字转换为形状	248	14.1.4	滤镜应用的注意事项	282
12.4.3	栅格化文字	249	14.2	常用滤镜功能详解	282
12.4.4	课堂案例——制作旅游 广告	249	14.2.1	风格化滤镜组	282
12.5	思考练习	254	14.2.2	画笔描边滤镜组	284
第 13 章	应用蒙版与通道	257	14.2.3	扭曲滤镜组	286
13.1	蒙版的概述	258	14.2.4	素描滤镜组	288
13.1.1	蒙版的功能	258	14.2.5	纹理滤镜组	290
13.1.2	蒙版的种类	259	14.2.6	艺术效果滤镜组	291
13.1.3	认识蒙版属性面板	259	14.2.7	模糊滤镜组	293
13.2	使用蒙版	260	14.2.8	模糊画廊滤镜组	295
13.2.1	图层蒙版	260	14.2.9	像素化滤镜组	296
13.2.2	矢量蒙版	261	14.2.10	杂色滤镜组	297
13.2.3	剪贴蒙版	263	14.2.11	渲染滤镜组	298
13.2.4	课堂案例——云端之上	264	14.2.12	锐化滤镜组	299
13.3	快速蒙版	266	14.2.13	课堂案例——制作纹理 抽象画	300
13.4	认识通道	267	14.3	特殊滤镜的应用	303
13.4.1	“通道”面板	268	14.3.1	液化滤镜	303
13.4.2	通道类型	268	14.3.2	消失点滤镜	305
13.5	创建通道	269	14.3.3	镜头校正滤镜	306
13.5.1	创建 Alpha 通道	269	14.3.4	Camera Raw 滤镜	308
13.5.2	创建专色通道	270	14.3.5	智能滤镜	309
13.6	编辑通道	271			
13.6.1	选择通道	271			

14.3.6 课堂案例——给照片人物瘦脸	310	15.2.3 删除动作	321
14.4 思考练习	312	15.3 批处理图像	321
第 15 章 图像自动化处理	315	15.4 思考练习	323
15.1 使用“动作”面板	316	第 16 章 Photoshop 综合案例	325
15.1.1 认识“动作”面板	316	16.1 数码照片处理	326
15.1.2 新建动作	316	16.1.1 数码照片处理注意事项	326
15.1.3 新建动作组	318	16.1.2 制作儿童艺术照效果	326
15.1.4 执行动作	319	16.2 平面广告设计	331
15.2 编辑动作	320	16.2.1 平面设计的流程	331
15.2.1 添加动作项目	320	16.2.2 平面设计的构思法	332
15.2.2 复制动作	321	16.2.3 制作店销宣传广告	333
		16.3 思考练习	341

计算机应用案例教程系列

Premiere Pro CC多媒体制作 案例教程

卢 锋 主 编
刘永贵 张刚要 副主编



清华大学出版社



免费教学支持:

教师可免费下载电子课件、实例源文件和习题答案。

计算机应用案例教程系列



上架建议: 计算机/视频编辑

ISBN 978-7-302-46098-5



定价: 43.00元

教学资源支持服务:

- 电子课件、实例源文件和习题答案免费下载 (下载网址参见本书内容简介或前言部分)
- 疑问解答、技术支持、勘误支持
- 提供互动交流的平台

清华大学出版社数字出版网站

WQBook 书文局 www.wqbook.com

计算机应用案例教程系列

Premiere Pro CC 多媒体制作 案例教程

卢锋◎主 编

刘永贵 张刚要◎副主编

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书是南京邮电大学 2015 年教学改革重点招标项目“翻转课堂在实验教学中的应用研究——以‘电视作品编导与制作’实验课程为例”(编号: JG01715JX04)的研究成果。本书从视频制作中所遇到的实际问题出发,采用“项目引导、任务驱动”的项目化教学编写方式,体现“基于工作过程”和“教、学、做”一体化的教学理念和实践特点。以软件使用流程为主线、以案例制作为抓手,由浅入深、循序渐进地介绍了 Adobe 公司经典非线性编辑软件——中文版 Premiere Pro CC 的操作方法和使用技巧。全书的具体内容包括:熟悉 Premiere Pro CC、采集与管理素材、编辑视频素材、视频过渡、设置运动效果、使用视频特效、使用外挂滤镜、视频合成、制作字幕、应用音频、输出影片、综合实训。项目案例具有典型性、实用性、趣味性和可操作性等特点,读者能够通过项目案例完成相关知识的学习和技能的训练。

本书既可作为大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的优秀教材,也可作为广大视频制作爱好者的自学参考书。

本书对应的电子教案、实例源文件和习题答案可以到 <http://www.tupwk.com.cn/teaching> 网站下载。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro CC 多媒体制作案例教程 / 卢锋 主编. —北京:清华大学出版社, 2017
(计算机应用案例教程系列)

ISBN 978-7-302-46098-5

I. ①P… II. ①卢… III. ①视频编辑软件—教材 IV. ①TN94

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 004465 号

责任编辑:胡辰浩 袁建华

装帧设计:孔祥峰

责任校对:成凤进

责任印制:宋 林

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62794504

印 装 者:清华大学印刷厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:19.75 插 页:2 字 数:506 千字

版 次:2017 年 2 月第 1 版 印 次:2017 年 2 月第 1 次印刷

印 数:1~3500

定 价:43.00 元

【Premiere Pro CC多媒体制作案例教程】



[Premiere Pro CC多媒体制作案例教程]



【 Premiere Pro CC多媒体制作案例教程 】





前言

Adobe 公司的 Adobe Creative Suite CC 自发布以来,备受媒体和用户的关注,这一系列高度集成、行业领先的设计和开发工具为所有的创意流程做出了革命性的贡献。非线性编辑软件 Adobe Premiere Pro CC 是其重要的组成部分。利用 Premiere,用户可以轻松地捕捉数码视频,并通过使用多轨的影像与声音合成来制作 Microsoft Video for Windows(.avi)和 QuickTime Movies(.mov)等动态影像格式。通过与 Adobe After Effects CC Professional、Photoshop CC 等软件的集成,可扩大用户的创意选择空间。还可以将内容传输到 DVD、蓝光光盘、Web 和移动设备。

本书从视频制作中所遇到的实际问题出发,采用“项目引导、任务驱动”的项目化教学编写方式,体现“基于工作过程”和“教、学、做”一体化的教学理念和实践特点。通过典型性、实用性、趣味性和可操作性较强的项目任务和拓展训练,由浅入深,循序渐进,将知识点融入任务和训练中,使学生在完成任务的过程中不断掌握视频制作的技能。全书共分12章,主要内容如下:

第1章介绍 Premiere Pro CC 的工作界面和基本工作流程。

第2章介绍在 Premiere Pro CC 中如何对素材进行采集、导入和管理。

第3章介绍使用 Premiere Pro CC 进行影视素材的编辑。

第4章介绍在 Premiere Pro CC 中如何应用视频过渡效果。

第5章介绍在 Premiere Pro CC 中如何设置运动效果。

第6章介绍在 Premiere Pro CC 中如何应用视频特效。

第7章介绍在 Premiere Pro CC 中如何使用外挂滤镜。

第8章介绍使用 Premiere Pro CC 进行视频合成。

第9章介绍使用字幕编辑器中的工具和模板进行字幕编辑的技巧。

第10章介绍在 Premiere Pro CC 中如何应用音频。

第11章介绍在 Premiere Pro CC 中如何进行作品的合成和输出。

第12章介绍使用 Premiere Pro CC 制作视频短片《南京如画》。

本书图文并茂,条理清晰,通俗易懂,内容丰富,在讲解每个知识点时都配有相应的实例,方便读者上机实践。同时在难于理解和掌握的部分内容上给出相关提示,让读者能够快速地提高操作技能。此外,本书配有大量综合实例和练习,让读者在不断的实际操作中更加牢固地掌握书中讲解的内容。

除封面署名的作者外,参加本书编写的人员还有赵杰、朱玉玲、于晓玉、蔡小爱、刘训星、于中海、张小奇、苏文明、龚勇、胡敏、何学成、张海民、袁婷婷、徐宏进、刘钊颖、



王玉、薛琛和刘煜等。在编写本书的过程中参考了相关文献，在此向这些文献的作者深表感谢。由于作者水平有限，书中难免有错误与不足之处，恳请专家和广大读者批评指正。我们的电话是 010-62796045，信箱是 huchenhao@263.net。

本书对应的电子教案、实例源文件和习题答案可以到 <http://www.tupwk.com.cn/teaching> 网站下载。

作者

2016 年 9 月

目录

第1章 熟悉 Premiere Pro CC	1
任务1 认识 Premiere Pro CC	1
1.1.1 安装 Premiere Pro CC 的 系统要求	2
1.1.2 Premiere Pro CC 的功能	2
1.1.3 Premiere Pro CC 的特点	3
任务2 启动与退出 Premiere Pro CC	4
1.2.1 启动 Premiere Pro CC	4
1.2.2 退出 Premiere Pro CC	6
任务3 熟悉 Premiere Pro CC 的 工作界面	6
1.3.1 【项目】窗口	6
1.3.2 监视器窗口	8
1.3.3 【时间线】窗口	11
1.3.4 【效果】面板	12
1.3.5 【效果控件】面板	12
1.3.6 【调音台】面板	13
1.3.7 【工具栏】面板	13
1.3.8 【信息】面板	15
1.3.9 【历史】面板	15
任务4 了解 Premiere Pro CC 的 菜单命令	16
1.4.1 【文件】菜单	16
1.4.2 【编辑】菜单	19
1.4.3 【剪辑】菜单	21
1.4.4 【序列】菜单	24
1.4.5 【标记】菜单	25
1.4.6 其他菜单	26
任务5 掌握视频编辑基础知识	27
1.5.1 帧和场	27
1.5.2 NTSC、PAL 和 SECAM	28
1.5.3 RGB 和 YUV	28
1.5.4 数字视频的采样格式及 数字化标准	29
1.5.5 视频压缩编码	30

1.5.6 非线性编辑	31
拓展训练	34
习题	39
第2章 采集与管理素材	41
任务1 采集素材	41
2.1.1 新建项目	41
2.1.2 设置工作系统参数	43
2.1.3 视频采集卡简介	44
2.1.4 采集的注意事项	45
任务2 导入素材	48
2.2.1 常用文件格式简介	49
2.2.2 导入文件和文件夹	52
2.2.3 导入序列图片	53
2.2.4 导入 Premiere 项目文件	54
任务3 管理素材	55
2.3.1 使用文件夹	55
2.3.2 在项目面板中查找素材	56
2.3.3 使用脱机文件	57
拓展训练	58
习题	61
第3章 编辑视频素材	63
任务1 剪辑素材	63
3.1.1 【源】面板	63
3.1.2 【节目】面板	64
3.1.3 【参考】面板	65
3.1.4 【修整】面板	65
任务2 三点编辑和四点编辑	68
3.2.1 三点编辑	68
3.2.2 四点编辑	69
任务3 使用【时间线】窗口 剪辑素材	70
3.3.1 【时间线】窗口	71
3.3.2 向序列添加素材	71
3.3.3 选择素材	72
3.3.4 移动素材	73
3.3.5 复制和粘贴素材	73



任务 4 使用监视器面板剪辑素材···	74	6.2.2 添加视频特效·····	129
3.4.1 插入和覆盖·····	74	6.2.3 清除视频特效·····	130
3.4.2 提升和提取·····	75	6.2.4 复制和粘贴视频特效···	131
任务 5 掌握高级编辑技巧·····	77	6.2.5 设置视频特效随 时间变化·····	132
3.5.1 设置标记点·····	77	6.2.6 视频特效预设效果·····	132
3.5.2 锁定与禁用素材·····	79	任务 3 视频特效分类·····	137
3.5.3 帧定格·····	80	6.3.1 【变换】分类夹·····	137
3.5.4 素材编组和序列嵌套·····	81	6.3.2 【杂色与颗粒】 分类夹·····	138
拓展训练·····	81	6.3.3 【图像控制】分类夹···	139
习题·····	84	6.3.4 【实用程序】分类夹···	140
第 4 章 视频过渡·····	85	6.3.5 【扭曲】分类夹·····	141
任务 1 了解视频过渡·····	85	6.3.6 【时间】分类夹·····	142
4.1.1 查找切换效果·····	86	6.3.7 【模糊和锐化】 分类夹·····	142
4.1.2 应用视频过渡效果·····	88	6.3.8 【生成】分类夹·····	144
任务 2 设置视频过渡效果·····	90	6.3.9 【颜色校正】分类夹···	145
4.2.1 设置默认视频过渡效果···	90	6.3.10 【视频】分类夹·····	146
4.2.2 使用【效果控件】面板···	91	6.3.11 【调整】分类夹·····	147
4.2.3 视频过渡效果一览·····	94	6.3.12 【过渡】分类夹·····	148
拓展训练·····	106	6.3.13 【透视】分类夹·····	149
习题·····	108	6.3.14 【通道】分类夹·····	150
第 5 章 设置运动效果·····	109	6.3.15 【键控】分类夹·····	152
任务 1 运动效果基本设置·····	109	6.3.16 【风格化】分类夹·····	152
5.1.1 【运动】效果选项·····	110	拓展训练·····	155
5.1.2 设置运动路径·····	110	习题·····	176
5.1.3 使用句柄控制运动路径···	113	第 7 章 使用外挂滤镜·····	177
5.1.4 预览运动效果·····	114	任务 1 认识外挂滤镜·····	177
任务 2 控制运动的高级设置·····	114	任务 2 应用外挂滤镜·····	178
5.2.1 控制运动速度·····	114	7.2.1 Shine 光效·····	178
5.2.2 控制图像大小比例·····	115	7.2.2 3D Stroke·····	181
5.2.3 设置旋转效果·····	117	7.2.3 Boris 系列·····	186
拓展训练·····	118	7.2.4 Knoll Light Factory特效···	191
习题·····	125	7.2.5 FL Volumetrics 滤镜·····	196
第 6 章 使用视频特效·····	127	拓展训练·····	198
任务 1 视频特效基础知识·····	127	习题·····	201
6.1.1 滤镜·····	128	第 8 章 视频合成·····	203
6.1.2 关键帧·····	128	任务 1 认识视频合成·····	203
任务 2 应用视频特效·····	128		
6.2.1 查找视频特效·····	128		

8.1.1	透明度	203	10.2.2	音频类型的 添加与预听	251
8.1.2	叠加	204	10.2.3	音频播放时间和 速度的调整	253
8.1.3	利用透明度设置 叠加片段	205	10.2.4	音频增益的调节	254
任务 2	应用键控	207	10.2.5	音频类型的转换	255
8.2.1	色键透明	207	10.2.6	利用关键帧技术 调节音量	257
8.2.2	遮罩透明	211	10.2.7	利用调音台调节 平衡与音量	258
8.2.3	其他键控类型	214	任务 3	音频的剪辑与合成	258
任务 3	应用遮罩	215	10.3.1	音频剪辑	259
8.3.1	应用【图像遮罩键】	216	10.3.2	音频合成	262
8.3.2	应用【轨道遮罩键】	218	任务 4	应用音频特效	264
拓展训练		221	拓展训练		268
习题		225	习题		269
第 9 章	制作字幕	227	第 11 章	输出影片	271
任务 1	熟悉字幕基本操作	227	任务 1	了解导出影片	271
9.1.1	【字幕】窗口简介	228	任务 2	导出影片设置	272
9.1.2	字幕工具	229	11.2.1	【预览】窗口	273
9.1.3	创建字幕	232	11.2.2	【导出设置】窗口	274
9.1.4	字幕样式区	234	任务 3	使用 Adobe Media Encoder	279
9.1.5	字幕属性区	235	任务 4	导出视频画面为图像	281
任务 2	制作简单字幕	236	11.4.1	导出静帧为单帧画面	281
9.2.1	如何新建字幕文件	237	11.4.2	导出视频片段为 序列图像	283
9.2.2	添加几何图形	237	拓展训练		285
任务 3	制作活动字幕	238	习题		288
任务 4	应用字幕模板	239	第 12 章	综合实训	289
拓展训练		241	任务	制作视频短片 《南京如画》	289
习题		244	习题		306
第 10 章	应用音频	245			
任务 1	了解音频基础知识	246			
10.1.1	音频基本概念	246			
10.1.2	音频类型	246			
10.1.3	音频轨道类型	247			
10.1.4	音轨混合器	247			
任务 2	音频基本操作	249			
10.2.1	音频轨道的 添加与删除	249			