

# 湖北轻工职业技术学院装饰艺术学院

## 《 photoshop 》课程教学活动设计

### 一、课程的性质与任务

#### （一）本课程的性质

《Photoshop》是一个优秀的平面设计软件，其强大的矢量绘图功能受到了广告制图领域人士的青睐，本文以《Photoshop 平面设计》课程为倒，围绕着课程建设和教学改革，引入模块化教学理念，对课程的模块化设计进行了探讨，进行教学模块的设计，提出了教学过程的具体教学方案。（主要说明该课程面向何种专业、是何种课程性质，是基础课、专业基础课或专业课。）

#### （二）本课程的任务

1、Photoshop 课程设计是实践性环节教学，是检验课堂教学、提高自身素质的重要手段。本课程设计安排课程内容学完后集中进行。

2、本课程教学目标把所学到的软件功能运用到工作实践中，从不同的应用方向和不同的技术角度，巩固前面所学，做到融合贯通。重点培养学生如何操作该软件应用于专业创作设计作品。

### 二、课程的基本要求

**知识范畴：**Photoshop 图像处理软件的基本操作及运用，深入挖掘这些工具背后隐藏的技巧，并在学习制作图形的过程中，帮助学生形成独特的思维理念。

#### 技能范畴：

- (1) 了解和掌握 Photoshop 基本理论和基本常识；
- (2) 熟练掌握 Photoshop 的使用技巧；
- (3) 熟练使用 Photoshop 操作界面和功能；
- (4) 理解 Photoshop 中选择区域、通道、路径、图层等相关概念并能正确使用；
- (5) 掌握图像合成的基本方法与技巧；
- (6) 理解计算机中颜色的表示方法和图像的颜色模式；
- (7) 掌握 Photoshop 软件使用环境下的创意设计；
- (8) 培养学生的审美水平和创意设计能力；
- (9) 能独立完成、自主创意一幅作品；
- (10) 了解 Photoshop 其它相关新版本的应用常识。

#### 能力范畴：

- (1) 熟练地运用 Photoshop 制作效果图，并能在实际工作中得到应用。
- (2) 培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力；
- (3) 培养学生的自学能力。

#### 职业素质：

- (1) 培养学生的团队协作精神；
- (2) 培养学生的工作、学习的主动性。
- (3) 培养学生具有创新意识和创新精神
- (4) 提高学生的艺术修养

### 三、课程内容

#### （一）课程主要内容

- 1、广告设计

**设计要求：**现代平面广告设计是根据广告客户的要求，对其提出的内容（或产品）进行艺术处理后，向公众发布从而引起公众注意的艺术行为。在设计时要注意以下重要的原则：真实性原则、创新性原则、形象性原则和感情性原则。要求具有鲜明和突出的广告主题，能反应广告的信息内涵。在创意上要有创造性，不落俗套，健康向上。文字内容要求简练、准确、通俗易懂，对消费者能产生吸引力。

## 2、商标设计

**设计要求：**商标，英文名称 TRADE MARK，在非商品上叫标志（SYMBOL）或符号（SIGN）。商标多应用在商品上，而标志、符号则常被看成一个企业或机构本身的记号。在设计时要注意以下重要原则：识别性原则、传达性原则、审美性原则、适应性原则、时代性原则。要求能体现商品的特点，对生产厂商有一定的宣传力度。设计出来的商标应具有个性，同时不乏美感，能体现时代性。

## 3、包装设计

**设计要求：**包装作为实现商品价值和使用价值的手段，在生产、流通、销售和消费领域中，发挥着极其重要的作用。包装的功能是保护商品、传达商品信息、方便使用、方便运输、促进销售，是商品生产的继续，是商品的有机组织部分。在设计时要注意以下重要的原则：醒目原则、理解原则、好感原则。制作时要达到对商品的美化、识别，同时也体现出商品的使用、销售等方面，以及在运输、存储过程中应注意的事项，如保护措施等。

## 4、封面设计

**设计要求：**封面是广大读者最先接触刊物的外表形象，它体现刊物内容、特色、定位的重要作用。封面设计得如何，在一定程度上能增强刊物对读者的吸引力、扩大发行等起到重要的甚至决定性的作用。在设计时要注意以下重要原则：突出刊名原则、明确定位原则、立意深刻原则、删繁就简原则、真实与典型原则、相对的稳定原则。制作要求简洁、稳重、大气，版面新颖，能够体现书籍的形象特点、反映书籍内容。

### 项目 1 设计环保宣传画 1

#### 1.1. 项目实施

#### 1.2. 任务 1 制作底图

#### 1.3 任务 2 嵌入图片

#### 1.4 任务 3 制作文字 项目 2 设计制作数码写真

##### 【任务描述】

##### 【学习目标】

#### 2.1 相关知识

##### 2.1.1 选框工具的使用

##### 2.1.2 选区的调整

##### 2.1.3 图像的剪切、复制与粘贴

##### 2.1.4 修复画笔工具

##### 2.1.5 仿制图章工具

##### 2.1.6 模糊与锐化工具

##### 2.1.7 减淡与加深工具

##### 2.1.8 图像色彩的调整

#### 2.2 项目实施

##### 2.2.1 任务 1 制作人物特效

##### 2.2.2 任务 2 添加背景效果

##### 2.2.3 任务 3 图像合成特效

#### 2.3 项目小结

### 项目 3 设计制作宣传海报

##### 【任务描述】

##### 【学习目标】

#### 3.1 相关知识

- 3.1.1 画笔工具
- 3.1.2 橡皮擦工具
- 3.1.3 油漆桶工具
- 3.1.4 渐变工具
- 3.1.5 历史记录画笔工具
- 3.1.6 文本的创建
- 3.1.7 文字参数设置
- 3.1.8 路径文字
- 3.1.9 文字变形
- 3.1.10 图层简介
- 3.1.11 图层的基本操作
- 3.1.12 图层样式
- 3.2 项目实施
  - 3.2.1 任务 1 创建海报背景
  - 3.2.2 任务 2 制作海报主体画面
  - 3.2.3 任务 3 制作海报文字及特效
- 4.1 相关知识
  - 4.1.1 认识路径
  - 4.1.2 创建路径
  - 4.1.3 路径调整
  - 4.1.4 复制和删除路径
  - 4.1.5 填充路径和描边路径
  - 4.1.6 路径与选区的转化
- 4.2 项目实施
  - 4.2.1 任务 1 创建图标
  - 4.2.2 任务 2 杀毒软件界面制作
- 4.3 项目小结
- 项目 5 设计制作商品包装
  - 5.1 相关知识
    - 5.1.1 认识通道
    - 5.1.2 创建通道
    - 5.1.3 复制与删除通道
    - 5.1.4 分离与合并通道
    - 5.1.5 通道计算
    - 5.1.6 通道的转换
    - 5.1.7 图层蒙版的原理
    - 5.1.8 停用和启用图层蒙版
    - 5.1.9 移动和复制图层蒙版
    - 5.1.10 删除和应用图层蒙版
    - 5.1.11 将通道转换为蒙版
  - 5.2 项目实施
    - 5.2.1 任务 1 制作果汁饮品包装背景
    - 5.2.2 任务 2 果汁饮品瓶立体 效果合成
      - 6.1.1 绘图颜色的设置
      - 6.1.2 亮度与对比度
      - 6.1.3 色阶

- 6.1.4 曲线
- 6.1.5 曝光度
- 6.1.6 通道混合器
- 6.1.7 照片滤镜
- 6.1.8 阴影与高光
- 6.1.9 可选颜色
- 6.1.10 变化
- 6.2 项目实施
  - 6.2.1 任务 1 创建贺卡封面颜色
  - 6.2.2 任务 2 制作封面图片效果
  - 6.2.3 任务 3 添加封面文字效果
  - 6.2.4 任务 4 制作封面立体特效
  - 6.2.5 任务 5 创建贺卡内页颜色
  - 6.2.6 任务 6 制作内页图片效果
  - 6.2.7 任务 7 添加内页文字效果
  - 6.2.8 任务 8 制作内页立体特效
- 7.1 相关知识
  - 7.1.1 滤镜的工作原理
  - 7.1.2 “液化”滤镜
  - 7.1.3 “风格化”滤镜
  - 7.1.4 “模糊”滤镜
  - 7.1.5 “纹理”滤镜
  - 7.1.6 “渲染”滤镜
  - 7.1.7 “艺术效果”滤镜
  - 7.1.8 “扭曲”滤镜
  - 7.1.9 “像素化”滤镜

## （二）实验、实训、实习内容

实训目的：

photoshop 课程设计是广告设计与制作专业的一个重要的实践性教学环节，是对学生学习设计的一个综合性操作训练，这种训练是学生独立进行某一课题的设计，通过 coreldraw 这个软件巩固已学的软件及应用，着重培养学生对这个软件的掌握能力，为下学期的版式设计、书装设计等综合课程提供支撑。希望在学习完课程之后，对软件的综合运用增强学生对该软件的操作熟练程度。

实训要求：

- 1、巩固和加深对 photoshop 软件的中工具的使用，熟悉所有常用快捷键的使用。
- 2、培养学生根据课题需要选用软件各自不同的方法，通过独立思考，深入钻研有关问题，学会自己分析解决问题的方法，同样的效果采取不同的方法。
- 3、学生自己动手为主要内容，培养学生将自己的设计通过软件这个平台来完成，并能用 photoshop 和 coreldraw 进行综合运用达到最好的效果。
- 4、掌握 photoshop 正确使用方法，加快自己的操作速度，大量使用快捷键。
- 5、了解与课题有关的资料，将三大构成的知识运用到其中，了解整个设计流程，通过打印出成品反应出学生真正的 photoshop 操作效果和设计成果。
- 6、培养严肃认真的设计态度，通过课程设计实践，帮助学生逐步建立正确的设计观念全局观点。

实训步骤：

1. 实训准备、制定实训计划

(1) 分组：2至3人为一组，每一组选定一名组长，组长主要负责考勤以及与指导教师联系。

(2) 选题：确定设计项目主题，各小组进行分工。

(3) 根据实训时间的长短制定一个切实可行的项目开发计划。

2. 准备素材，搜集与主题相关的文字、图像、等资料。

3. 设计项目的内容结构、预算

每人必须有一套完整的设计成稿，提交正式打印稿及 cdr 文件，提交的报告包含以下内容：手绘设计草稿，前期设计的一整套资料。

前言应包括设计题目的主要内容、资料收集与工作过程简介。

正文参考格式如下：

第一部分 整体概述

简单介绍总体方案，明确设计的任务；要围绕总体设计进行操作，全面介绍总体工作过程或工作原理。

第二部分 设计与分析

详细介绍设计及操作情况。

第三部分结束语

介绍对设计题目的结论性意见，以及进一步完善或改进的意向性说明。总结课程设计的收获与体会。

打印黑白草图和最终完成彩图。

封面上写清楚

学号·作者名·年级·专业·班级·指导老师

10. 书写实训报告书。

(结合该课程必须分散进行的实验教学，应具体列出每个实验项目的名称、学时数、目的要求。若实验教学需要集中单独设课的，应作出说明，并提出其实验的个数与总学时数。配合该课程的实训（分散或集中）、教学实习，都要说明其教学要求、项目名称、学时数、技能培养要求等。)

## 四、本课程与其他课程的关系

Photoshop 是在素描基础上的延伸，针对现在日益扩充的就业市场。表 2 与后续课程的关系

序号	前期课程名称	本课程提供的能力支撑	备注
1	UI 界面设计	通过对图像进行处理为界面设计 提供适当、美观的背景以及按钮图标等	
2	影视后期	在 photoshop 的操作基础上为动画提供图形以及图像	

## 五、教学时数分配

**课程总学时：64 学时。**

## 六、考核方式

考核方式分为基本知识考核和基本技能考核两个方面，基本知识考核主要以答卷方式进行，成绩按百分制评定；基本技能考核将技能的训练与考核相结合，成绩按百分制评定。

一考查课，平时成绩 60%，月考 20%，完成大作业 20%

### 平时成绩标准

序号	教学项目名称	分值分配	占总分比例 (总分为 50 分)
项目 1	画幅、信封	4	8%
项目 2	婚纱图、室内丽人、七彩背景制作	6	12%
项目 3	合成美女	4	8%
项目 4	公益海报、花形文字	6	12%
项目 5	火焰、素描化图片	4	8%
项目 6	照片色调尺寸处理、绘制几何	6	12%
项目 7	下雨效果、彩虹	4	8%
项目 8	邮票、照片着色	6	12%
项目 9	节目单、自主创作	10	20%

### 附评分标准:

评分项目	分值
主题	10
风格	10
布局	30
技术运用	25
创意内容	20
特效的运用	5

## 七、教材及参考书

### 主要教材:

夏志良 张春彬 田帅 叶振合 Photoshop 基础与实例 东方出版中心 2010, 2

### 参考书:

[1] 《Photoshop12 图形设计》 人民邮电出版社 明智科技编著

[2] 计算机专业委员会编写《Photoshop 试题汇编》红旗出版社

主教材（就目前已出版的高职教材中选择一至二本为主教材，注明教材名称、编者、出版社、版本、出版时间。）

## 参考书 (可选择与该课程相关性较大的参考书, 写明同上教材的版本信息。)

### 教学参考书

- (2) 【美】Scott Kelby 《Photoshop 处理技巧与创意》电子工业出版社
- (3) 【美】Linnea Dayton & Jack Davis: 《PHOTOSHOP6 WOW BOOK》中国青年出版社
- (4) 刘劲欧 《调色大师 PHOTOSHOP6 基础入门与提高》 海洋出版社
- (5) 王亚芬编《PHOTOSHOP7 标准教程》, 中国青年出版社

## 八、教学活动设计

### 项目 (或学习情境) 设计

序号	项目(学习情境)名称	要求(基本职业能力和关键能力)	子项目(子情境)	教学目标	学习内容(训练项目)	学时建议	教学方法、手段与资源利用	考核评价
1	Photoshop基础知识	通过任务的实践, 掌握图像文件的基本操作方法, 掌握 Photoshop 的一些基本操作方法和基本技巧, 养成认真的学习态度, 明确学习目标	给图像加边框 金色童年	通过任务的实践, 掌握图像文件的基本操作方法, 掌握 Photoshop 的一些基本操作方法和基本技巧, 养成认真的学习态度, 明确学习目标	图形图像处理软件的意义, Photoshop 软件的安装、启动和退出, photoshop 中的基本概念, 软件界面的熟练	2	讲练结合式。课堂教学直接在实训室进行, 做到精讲多练、边讲边练、讲练结合, 老师边讲边辅导。	通过任务的完成程度进行现场考核
2	Photoshop 选区的选取与编辑	通过任务的实践, 掌握创建和编辑各地区, 以及对选区的一些基本操作和方法	云中园林 室内丽人 七彩光盘	通过任务的实践, 掌握创建和编辑各地区, 以及对选区的一些基本操作和方法	选区工具组, 套索工具组, 使用魔术棒工具建立选区, 使用选择颜色范围建立选区, 控制选取范围, 载入和保存选取范围	2	引导互动式	通过任务的完成程度进行现场考核
3	图层处理	掌握图层的使用方法	祖国名胜 中华文明	掌握图层的使用方法	创建和应用图层组、图层样式	2	引导互动式	通过任务的完成程度进行现场考核
4	文字处理	掌握文字工具组工具的使用方法	节水海报 冲向宇宙	掌握文字工具组工具的使用方法	创建文字变形、段落文字和点文字	2	评优激励式。每个训练阶段及时收集学生实验作业, 进	通过任务的完成程度进行现场考核

							行剖析，选择富有创新思维或技能应用突出的作品做成实物进行应用，以激励学生的创作热情。	
5	滤镜	掌握各种滤镜的使用方法与使用技巧，在完成任务的基础上培养学生的学 习热情与创新能力	狂奔老虎 雨中别墅	掌握各种滤镜的使用方法与使用技巧，在完成任务的基础上培养学生的学 习热情与创新能力	滤镜的使用方法与使用技巧	2	讲练结合式	通过任务的完成程度进行现场考核
6	绘制与处理图像工具	掌握图像绘制与处理的基本方法与基本技巧，能对一些常见的图像问题进行处理	鱼鹰和鱼 项链 照片着色	掌握图像绘制与处理的基本方法与基本技巧，能对一些常见的图像问题进行处理	图章工具组、橡皮擦工具组、画笔工具组、图像的调整方法	2	讲练结合式	通过任务的完成程度进行现场考核
7	通道与蒙版	掌握图像绘制与处理的基本方法与基本技巧，能对一些常见的图像问题进行处理	木刻卡通 石料效果 彩虹	掌握图像绘制与处理的基本方法与基本技巧，能对一些常见的图像问题进行处理	通道的概念以及通道调板的特点，创建和应用快速蒙版和蒙版的使用方法	2	引导互动式	通过任务的完成程度进行现场考核
8	路径与动作	能够初步使用动作和创建自定义动作的方法	撕纸效果 小刺猬 霓虹灯文字	能够初步使用动作和创建自定义动作的方法	路径与动作的基本概念、创建、编辑和应用路径的方法	2	讲练结合式	通过任务的完成程度进行现场考核
9	切片工具	能够运用切片工具对图片进行超级链接的建立	“北京名胜”网页 自选网页	能够运用切片工具对图片进行超级链接的建立	切片选取工具、注释工具、语音注释工具	2	引导互动式	通过任务的完成程度进行现场考核
10	综合各项工具	能够运用photoshop的各项功能进行网页图片	综合应用	能够运用photoshop的各项功能进行网	综合工具的选取与使用	2	引导互动式	通过任务的完成程度进行现场考核

内容提要：综合应用各种工具，制作复杂的实际案例

实训要求：加强对软件的综合应用能力

本工作任务可在教学一体化实训室完成，也可在多媒体教室先讲解，再在实训室进行练习。—————

---

---

撰写：

教研室主任：

审阅：

教学系主任：

## 《PHOTOSHOP》课程建设方案

Photoshop 是广告设计与制作专业的专业核心课程, 开设在三年制高职的第三学期, 这门课程在设计类专业中占有重要地位, 针对广告设计与制作专业的学生本课程连接一年级的设计基础和二年级开始的各门专业课程, 软件技能学习是基础, 而结合设计项目的综合运用是课程的难点和重点。

### 一、课程现状分析

#### 1. 学生自主学习意识淡薄

受传统教学观念影响, 很多学生在中学时期养成了对教师的依赖性, 完成课程作业就算是完成学习任务, 很少有学生课后再进行思索, 制定适合自己的学习方案。

#### 2. 学生学习目标不明确, 缺乏学习动力

部分学生有一定的学习目标, 但都不够清晰和准确。Photoshop 应用范围广, 在杂志封面、招贴、包装、海报、插画设计、界面设计、网页设计、数码摄影后期处理、动画与 CG 中的应用、艺术文字等等中随处可见。但很多学生只是为了应付考试或交作业, 并没有找准适合自己的方向, 深入的学习, 求知欲不强。

#### 3. 教师团队力量稍弱

本课程的教师应尽可能具有专业背景, 最好还具备企业工作 2 年以上的经验。目前我们在这个方面比较薄弱。

### 二、课程改革实施方案

#### 1. 调整教学大纲

围绕“学生竞争力”这一战略核心, 我们调整《Photoshop》这门课程的教学大纲, 着重培养学生职业能力。通过本课程的教学和实践训练, 着重使学生具备下列能力: 通过学习 Photoshop 的基础技能, 能设计制作简单的图书封面、

招贴画、海报、广告、网页界面、LOGO 图标等；通过学习色彩色调方面的知识，培养学生运用色彩的基本能力，能进行简单的图像后期修饰，如冷暖色调的转换、光线明暗度的调整、色彩的调整等；通过学习画笔、蒙版、路径、通道、滤镜等知识点，主要培养学生的抠像技能，使学生能在多张素材中将不同的对象组合在一起，完成简单的视觉创意；通过组队完成小型案例和综合案例，培养学生的团队协作能力。

## 2. 加强教学资源的建设

教学资源是课程的财富，教学资源直接关系着教学的质量。为加强教学资源建设，首先应注重资源的日常累积过程。其次，教学案例应考量学生的生活经验，搜集与学生的日常生活紧密相关的素材，使得作业练习题紧密贴合学生实际，更具典型性，更能培养学生的兴趣。再次，教学资源建设应与企业项目相结合，这可通过教师的挂职培训及往届优秀毕业生的工作案例逐渐实现。最后，历届各种类型的设计作品大赛素材皆可拿来，为我所用。总之，我们可以更加完善课程资源建设。

## 3. 基于 CDIO 的核心思想，采用“三段式”教学模式



CDIO 的核心思想是讲授练习结合、学完马上做，用理论指引实践，在实践中理解、掌握知识，最终形成技能。我们的课程建设目标是要在 Photoshop 课

程教学中讲、学、练习一体化。具体教学模式如下：

首先是讲授演示阶段，适用于刚开始的课程阶段。课程伊始，学生对本门课程的知识、技能与特点不了解。教师应结合社会生活实践，以案例讲解为主，课堂课后练习题题量及难度程度呈螺旋递增形式，达到培养学生的学习兴趣，获得初步的学习成就感。这个阶段主要体现在课程的基础知识、选区、编辑图像、绘制和修饰图像、文字这几个部分知识点的习得。

其次是半自主学习阶段。经过第一个阶段后，学生具备一定的操作技能，对课程有了一定的了解，具备自主学习的条件。在这个阶段，学生主要模仿教师给定的作品，能根据教师要求，结合之前所学知识点，进行简单作品的创作。在半自主学习阶段，主要采取任务驱动模式，这个阶段主要体现在色彩色调调整、路径、蒙版、通道、滤镜这几个部分知识点的习得。

最后是基于大作业的自主创作阶段。这个阶段主要培养专业技术和职业能力，培养学生的创新能力。本阶段以大作业为基础，具体实施过程是：首先根据维果斯基的“最近发展区”理论，给学生分组，设定组长，每组学生为4-6人左右，分组原则上体现学生平时成绩的优良中等差；教师或提供主题，或提供特定素材，要求每组首先进行创意设计，根据创意，设计出作品，并提交创作过程说明及各小组成员完成的具体任务。本阶段主要体现在教学后期的大作业中。

4. 根据“最近发展区”，采取任务驱动的学习模式，为学生创建自主学习的情境，为有效地培养学生的自主学习能力，根据最近发展区，采用任务驱动学习模式。教师根据授课内容，安排适量和难易程度适中的学习任务，让学生能独立完成任务的大部分，小部分任务可在学习能力更强的学生或教师的指导下完成，以掌握本次课堂知识。此时教师设计的任务很重要，要统筹安排课程

所有教学内容。任务驱动，最主要体现在教学大纲的小型开放性案例中。小型开放性案例主要培养学生的创造思维和体现个性的展现，提倡个性，找到独特的风格，创作出有视觉冲击力的作品。

## 5. 以赛促学

教育部每年举办一次全国大学生广告设计大赛，人力资源和社会保障部的世界技能大赛平面设计组大赛，省教育厅的高职学生技能大赛等，我们可以很好地利用这些大赛分层次、分类别的来带动学生的学习兴趣。学生在参赛过程中，为了获取胜利，好胜心会比较强，能较好地完成收集素材、文字整理、作品展示等工作，创造性思维更容易得到激发。这将很好的提高学生勇于竞争的意识，培养团结协作精神，带动周围的同学更好的投入到学习中。

## 6. 改进考核和反馈机制，完善教学评价体系

本课程坚持知识、技能、能力等方面全面考核，以能力考核和态度考核为重点。期末成绩=考勤（10%）+平时作业（30%）+小型案例（5 次）（30%）+综合案例（2 次）（10%）+期末试卷测试（20%）相结合。

期末考试采用上机考核形式，具体考核标准及要求体现在如下 5 个方面：

首先是考勤。首先按学校规定，一门课程缺课达到该门课程总学时的 1/3 者，本门课程需重修。本门课程共 60 学时，缺课 20 学时需重修。

考勤 100 分制，一学期有效考勤 18 次，每次 5.6 分，如有迟到、早退、请假（需有假条）情况，根据具体情况扣 5 分/次。

其次是平时作业。包括课堂提交的电子作业和课后的电子作业，每学期老师有效回收作业次数 8 次。平时作业满分 100 分，缺一次作业扣 12 分。每次作业按优、良、中、合格、不合格五个等级打分。

再次是小型案例。在第 2 单元、第 5 单元、第 6 单元、第 7 单元、第 8 单

元学习内容结束之后，都有一个小型开放性实验，共 5 次，每次 20 分，满分 100 分。

接着是综合案例。综合性案例从实际问题出发，学生需以小组形式完成。本部分总分 100 分，占总成绩的 10%。

最后是期末考试。闭卷，上机考试（题型为基本操作、简单应用、综合应用），满分一百分，考试时间两小时。

## 7. 增强团队教师力量

学校现在大力培养双师型教师，建议对部分 Photoshop 授课教师进行挂职专业培训，促进教师与社会的接轨，适应社会对本门课程教师的要求。

## 三、结束语

Photoshop 是平面设计的一种工具，学习这种工具的目的不仅仅是为了掌握它的概念和操作技巧，关键是要使学生具备应用这种工具进行平面设计的能力。本门课程建设方案，能很好地保证每个学生都参与到日常学习过程中，让每位学生都从课程改革中受益，是我们的工作坚持的重点。对标学校提出的大国工匠培养方案，制定合理的培养方案，构建具有专业特色的课程体系，不断规范人才培养过程，培养具有职业竞争力的专业人才。

### 单元教学活动组织过程

教学步骤及时间分配	教学组织与实施说明
案例回顾 (10' )	<p><b>教师活动：</b></p> <p>通过向学生提出问题或要求其简单操作，对以往案例中学到的知识、技能做简单的回顾，将重点、</p>

	<p>难点提醒学生注意，引导学生快速进入学习状态。</p> <p><b>学生活动：</b></p> <p>检查设备状况，做好上课准备，回答教师提出问题或完成简单操作。</p>
<p>案例讲解 (10' )</p>	<p><b>教师活动：</b></p> <p>分发教学资料，向学生介绍新的学习案例，展示案例效果，提出任务要求，简述该案例所要实现的知识目标和职业能力目标。</p> <p><b>学生活动：</b></p> <p>接收教学资料妥善保存，观看投影画面或接收教师发送机画面，认真观察、适当记录。</p>
<p>案例示范 (25' )</p>	<p><b>教师活动：</b></p> <p>亲手操作并使用教学课件向学生示范该新案例的完成步骤，适当讲解，力求突出新的知识点、技能点、重难点。</p> <p><b>学生活动：</b></p> <p>观看投影画面或接收教师发送机画面，认真观察，详细记录，根据自身能力模仿教师操作，记录疑问待教师解答。</p>
<p>自主操作 (45' )</p>	<p><b>教师活动：</b></p> <p>监查巡视学生独立完成案例的工作过程，记录学生在完成案例过程中出现的各种操作障碍和理解误区，对具有普遍性、代表性的问题做适当引导。</p> <p><b>学生活动：</b></p> <p>独立完成新的教学案例，力求接近案例最终效果。</p>

分析纠错 (35' )	<p><b>教师活动:</b></p> <p>将学生在完成案例过程中出现的各种操作障碍和理解误区一一进行分析，给出解决方案，适当演示举例。</p> <p><b>学生活动:</b></p> <p>根据教师对各种问题的分析结果和操作示例，改进、完善自己的案例作品。</p>
举一反三 (45' )	<p><b>教师活动:</b></p> <p>向学生提供与教学案例相似或要求更高的工作任务，让学生自己分析任务特点，独立完成任务，并观察、记录完成情况。</p> <p><b>学生活动:</b></p> <p>在没有教师示范的情况下独立分析问题、完成任务，检验自己的学习效果。</p>
回顾总结 (10' )	<p><b>教师活动:</b></p> <p>结合案例的完成情况，再次提出该案例所要实现的知识目标和职业能力目标，适当重现案例工作细节，归纳重点难点，布置课后考核作业。</p> <p><b>学生活动:</b></p> <p>根据自身学习情况以个人为单位向教师提交疑难问题，同时提交对该次教学的评价、意见和建议。</p>

# 湖北轻工职业技术学院教学进度计划

2019 - 2020 年度 第 1 学期

课程及教材名称 photoshop  
 适用专业 18广告设计与制作1班  
 任课教师 尹燕  
 教研室主任审核                   

总学时	已完成学时	本学期学时数				
		合计	讲课	实验	习题	阶段考试
60		60	30	30	2	4
		100%	47%	47%	3%	3%

周次	日期	讲课		习题、实验作业		
		内容	讲课时数	习题时数	实验时数	实验内容
3	2019.9.20	PS概述, 图层的操作, 选区的创建、填色	4			
4	2019.9.27	选区的加减运算	2		2	基础型的制作、港币
5	2019.10.4	图层的概念	2		2	选区的加减, 羽化及图层效果
6	2019.10.11	图层的概念	2		2	图层的操作
7	2019.10.18	石膏几何体的制作	2		2	图层的操作
8	2019.10.25	石膏几何体的制作	2		2	图层的操作
9	2019.11.1	绘图工具的艺术运用	2		2	画笔的艺术运用
10	2019.11.8	绘图工具的艺术运用	2		2	选区的运算及图层的综合使用
11	2019.11.15	图层混合的运用	2		2	选区的运算及图层的综合使用
12	2019.11.22	图层样式的运用	2		2	画笔的艺术运用
13	2019.11.29	图像的修复及润饰	2		2	画笔与属性的综合
14	2019.12.6	图像色彩的调整	2		2	层与层的关系及对层的重新认识
15	2019.12.13	图像的色彩调整及综合运用	2		2	图像调整的综合
16	2019.12.20	通道与蒙版的运用	2		2	工具列的操作
17	2019.12.27	路径与文字的应用	2		2	综合实例操作
18	2020.1.3	滤镜	2		2	综合实例操作
19	考试					

说明: 表中所列时间为每周理论课的时间;

# 湖北轻工职业技术学院教学进度计划

2019 - 2020 年度 第 1 学期

课程及教材名称 photoshop  
 适用专业 18广告设计与制作2班  
 任课教师 尹燕  
 教研室主任审核                   

总学时	已完成学时	本学期学时数				
		合计	讲课	实验	习题	阶段考试
60		60	30	30	2	4
		100%	47%	47%	3%	3%

周次	日期	讲课		习题、实验作业		
		内容	讲课时数	习题时数	实验时数	实验内容
1	2019.9.2	PS概述, 图层的操作, 选区的创建、填色				
2	2019.9.9	选区的加减运算				基础型的制作、港币
5	2019.9.30	图层的概念	2		2	选区的加减, 羽化及图层效果
6	2019.10.7	图层的概念				图层的操作
7	2019.10.14	石膏几何体的制作	2		2	图层的操作
8	2019.10.21	石膏几何体的制作	2		2	图层的操作
9	2019.10.28	绘图工具的艺术运用	2		2	画笔的艺术运用
10	2019.11.4	绘图工具的艺术运用	2		2	选区的运算及图层的综合使用
11	2019.11.11	图层混合的运用	2		2	选区的运算及图层的综合使用
12	2019.11.18	图层样式的运用	2		2	画笔的艺术运用
13	2019.12.2	图像的修复及润饰	2		2	画笔与属性的综合
14	2019.12.9	图像色彩的调整	2		2	层与层的关系及对层的重新认识
15	2019.12.16	图像的色彩调整及综合运用	2		2	图像调整的综合
16	2019.12.23	通道与蒙版的运用	2		2	工具列的操作
17	2019.12.30	路径与文字的应用	2		2	综合实例操作
18	2020.1.6	滤镜	2		2	综合实例操作
19	考试					

说明: 表中所列时间为每周理论课的时间;



主讲人：尹 燕



## 第一单元 Photoshop的简介

### 2. Photoshop的四大要素

- (1) 图层
- (2) 选区
- (3) 通道和蒙版
- (4) 滤镜



