

Photoshop 软件课程教学计划

第一部分——课程基本信息

课程名称	Photoshop 软件	学时/学分	54/3
适用专业	计算机专业		
考核方式	平时成绩 (%)	学期汇报 (%)	
	80	20	
课程简介及教学目标	<p>本课程是游戏艺术设计及动画设计专业的一门基础课程。Photoshop 软件的学习覆盖了 Adobe Photoshop 的绝大部分基础知识，如照片的校正、修饰和修复、选区的建立、图层、蒙版和通道的使用、文字设计、矢量的绘制、图像的合成、在图像中创建链接、创建翻转效果和动画，以及生成和打印一致的颜色等。</p> <p>通过教学使学生系统了解艺术设计中关于视觉、空间设计的基本概念和形式，认识艺术设计的功能和社会价值，初步掌握艺术设计的原理、流程方法和技能，深刻体会平面设计与空间设计的设计创造和表现。通过学习使学生具有基本的审美和设计能力，并能熟练运用计算机实现设计方案。</p>		
实践教学环节的目标和要求	<p>强化学生的图形图像编辑与制作技巧，进一步提高学生基础软件实践能力，各知识点适当交叉、互为补充，培养学生在游戏中与影视动画制作过程中通过本软件辅助实现目标效果的能力。</p>		
课程在整个专业中的地位与作用	<p>Photoshop 作为图像处理及基础造型软件，在游戏中与影视动画的综合制作系统中处于基础地位，对此课程仍是一个学生自身图像处理能力及基础造型能力提高的探索。完成此课程学习将使学生在艺术、计算机运用、思维想象等方面得到全方面的训练，培养学生高尚的审美观和美感，同时能使学生掌握一定的图形图像编辑与制作的技巧，能够在游戏中与影视动画制作过程中解决一些实际的问题。</p>		
推荐教材及参考书	<p>教材：《Adobe Photoshop CS2 中文版经典教程》，美国 Adobe 公司著，袁国忠等译，人民邮电出版社，2006 年。</p> <p>参考书：《Photoshop CS3 动漫制作案例教程》，刘景伟编著，高等教育出版社，2008 年。</p>		

第二部分——教学内容、要求及安排

（一）熟悉工作区 （4 课时）

1、教学内容和教学要求

- ◆ 打开 Adobe Photoshop 文件。
- ◆ 选择和使用工具箱中的工具。
- ◆ 在工具选项栏中设置所选工具的选项。
- ◆ 使用各种方法缩放图像。
- ◆ 选择、重排和使用调板。
- ◆ 选择调板菜单和上下文菜单中命令。
- ◆ 打开和使用停放在调板井中的调板。
- ◆ 撤销操作以修正错误或进行不同的选择。
- ◆ 定制工作区。
- ◆ 从 Photoshop 切换到 ImageReady。
- ◆ 在“Photoshop 帮助”中查找主题。

2、能力培养要求

- （1）通过掌握 Photoshop 工作区的基本知识，使学生初步具有对工作界面、文件的操作能力。
- （2）通过 Photoshop CS3 的基本操作的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

（二）使用 Adobe Bridge （2 课时）

1、教学内容和教学要求

- ◆ 熟悉 Adobe Bridge 中的调板和窗格以及如何调整他们的大小。
- ◆ 旋转、缩放、查看缩略图以及预览图像文件。
- ◆ 对 Bridge 浏览器窗口中的缩略图进行排序和重新排列。
- ◆ 在 Adobe Bridge 中对文件进行删除和批量重命名。
- ◆ 给图像文件指定评级，彩色标签、元数据和关键字。
- ◆ 根据指定的条件搜索图像文件。
- ◆ 用在 Adobe Bridge 中选定的图像来创建一个 Web 画廊。
- ◆ 在 Adobe Bridge 中搜索和下载图库照片。

2、能力培养要求

- （1）通过对于视觉文件浏览器 Adobe Bridge 的使用学习，使学生能够轻松地在 Adobe Creative Suite 2 不同组件间浏览、组织和处理设计资源。
- （2）Adobe Bridge 的学习将能辅助学生使用 Photoshop 处理图像，培养学生整体操控能力。

（三）照片校正基础 （2 课时）

1、教学内容和教学要求

- ◆ 理解图像的分辨率和尺寸。
- ◆ 修齐和裁剪图像。
- ◆ 调整图像的色调范围。
- ◆ 使用“自动颜色校正”消除图像的色偏。
- ◆ 使用“海绵”和“减淡”工具调整图像某些区域的饱和度和亮度。
- ◆ 应用 USM 锐化滤镜来完成照片修饰过程。
- ◆ 将 Adobe Photoshop 文件保存供排版程序使用。

2、能力培养要求

(1) 通过照片校正的基础学习，使学生初步具有对照片整体与局部协调调整、修饰的能力。

(2) 通过照片校正基础的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

(四) 修饰和修复 (2 课时)

1、教学内容和教学要求

- ◆ 使用仿制图章工具删除图像中不需要的部分。
- ◆ 使用污点修复画笔工具。
- ◆ 使用修复画笔工具和修补工具来进行混合校正。
- ◆ 在复制图层进行校正和调整以获得自然效果。
- ◆ 使用“历史记录”调板沿处理过程回溯。
- ◆ 使用历史记录画笔部分地恢复到图像以前的状态。
- ◆ 使用快照保存以前的状态，以比较对图像做不同处理的效果。

2、能力培养要求

(1) 通过修饰和修复的学习，使学生接触到 Photoshop 强大的仿制工具，使学生修饰和修复图像的能力得到进一步提高。

(2) 通过修饰和修复的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

(五) 使用选区 (2 课时)

1、教学内容和教学要求

- ◆ 掌握选区的移动、取消、羽化、全选、反选和变换，学生应结合实验熟练操作。
- ◆ 理解使用选框工具组、套索工具组和魔棒工具创建新选区。
- ◆ 了解选区的保存和载入，学生可先掌握其操作方法，在学习了后面的知识后再掌握其应用。

2、能力培养要求

(1) 通过创建选区的学习，使学生初步具有对选区的移动、取消、羽化、全选、反选和变换的操作能力。

(2) 通过创建选区的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

六) 历史面板的使用 (2 课时)

1、教学内容和教学要求

- (1) 掌握撤消与恢复历史记录、建立新文档和新快照, 学生应结合实验熟练操作。
- (2) 理解认识历史面板、删除与清空历史记录。

2、能力培养要求

- (1) 通过历史面板的使用的学习, 使学生初步具有对撤消与恢复历史记录、建立新文档和新快照的操作能力。
- (2) 通过历史面板的使用的教学, 逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

(七) 图层基础 (2 课时)

1、教学内容和教学要求

- ◆ 在图层上组织作品。
- ◆ 创建、查看、隐藏和选择图层。
- ◆ 重新排列图层来修改图像中的作品堆叠顺序。
- ◆ 对图层应用混合模式。
- ◆ 链接图层以同时操作它们。
- ◆ 对图层应用渐变。
- ◆ 在图层中添加文本和图层效果。
- ◆ 保存图层被拼合的文件副本。

2、能力培养要求

- (1) 通过图层的基础知识的学习, 使学生初步具有对认识图层面板和图层的基本操作的操作能力, 以及具有对图层混合模式、图层的样式效果的操作能力。
- (2) 通过图层的基础知识的教学, 逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

(八) 蒙版和通道 (4 课时)

1、教学内容和教学要求

- ◆ 使用快速蒙版精制选区。
- ◆ 将选区存储为通道蒙版。
- ◆ 使用通道调板查看蒙版。
- ◆ 载入保存的蒙版并应用效果。
- ◆ 通过在蒙版中绘画来修改选区。
- ◆ 使用“抽出”命令创建复杂的选区。
- ◆ 创建和使用渐变蒙版。

2、能力培养要求

- (1) 通过使用蒙版的学习, 使学生初步具有对使用快速蒙版、使用图层蒙版的操作能力; 通过使用通道的学习, 使学生初步具有对认识通道面板、通道的基本操作的

操作能力。

(2) 通过使用蒙版和通道的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

(九) 校正和改善数字照片 (2 课时)

1、教学内容和教学要求

- ◆ 处理专用的相机原始数据图像并将其保存为行业标准数字负片。
- ◆ 对数字照片执行典型的校正，包括消除红眼和杂色以及突出阴影和高光细节。
- ◆ 使用“消失点”滤镜调整图像中物体的透视。
- ◆ 对图像应用光学镜头校正。
- ◆ 使用校正后的图像创建 PDF 演示文稿。

2、能力培养要求

(1) 通过校正和改善数字照片的学习，使学生具备将已有图片以最高质量为己所用的能力。

(2) 通过校正和改善数字照片的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

(十) 文字设计 (2 课时)

1、教学内容和教学要求

- ◆ 掌握创建段落文字、设置文字格式和文字的样式修改，学生应结合实验熟练操作。
- ◆ 理解文字工具组。

2、能力培养要求

(1) 通过文字设计的学习，使学生初步具有对创建段落文字、设置文字格式和文字的样式修改的操作能力。

(2) 通过文字设计的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

(十一) 动作面板的使用 (2 课时)

1、教学内容和教学要求

- ◆ 掌握动作的创建与保存、动作的编辑操作、动作的使用，学生应结合实验熟练操作。
- ◆ 理解认识动作面板。

2、能力培养要求

(1) 通过动作面板的使用的学习，使学生初步具有对动作的创建与保存、动作的编辑操作、动作的使用的操作能力。

(2) 通过动作面板的使用的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

(十二) 抽出、液化与图案制作 (2 课时)

1、教学内容和教学要求

- ◆ 掌握图像的液化、图案的创建，学生应结合实验熟练操作。
- ◆ 理解图像的抽出。

2、能力培养要求

(1) 通过抽出、液化与图案制作的学习，使学生初步具有对图像的液化、图案的创建的操作能力。

(2) 通过抽出、液化与图案制作的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

(十三) 滤镜效果 (4 课时)

I (1 课时)

1、教学内容和教学要求

- ◆ 掌握扭曲滤镜、杂色滤镜、模糊滤镜、渲染滤镜等 4 个滤镜组中各个滤镜命令的作用及参数设置方法，学生应结合实验熟练操作。
- ◆ 理解滤镜的概述。

2、能力培养要求

(1) 通过滤镜效果 I 的学习，使学生初步具有对扭曲滤镜、杂色滤镜、模糊滤镜、渲染滤镜等 4 个滤镜组中各个滤镜命令的作用及参数设置方法的操作能力。

(2) 通过滤镜效果 I 的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

II (1 课时)

1、教学内容和教学要求

- ◆ 掌握素描滤镜、纹理滤镜 2 个滤镜组中各个滤镜命令的作用及参数设置方法，学生应结合实验熟练操作。
- ◆ 理解画笔描边滤镜。

2、能力培养要求

(1) 通过滤镜效果 II 的学习，使学生初步具有对素描滤镜、纹理滤镜 2 个滤镜组中各个滤镜命令的作用及参数设置方法的操作能力。

(2) 通过滤镜效果 II 的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

III (2 课时)

1、教学内容和教学要求

- ◆ 掌握艺术效果、像素化、锐化滤镜、风格化滤镜 4 个滤镜组中各个滤镜命令的作用及参数设置方法，以及滤镜插件的应用，学生应结合实验熟练操作。
- ◆ 了解视频滤镜。

2、能力培养要求

(1) 通过滤镜效果 III 的学习，使学生初步具有对艺术效果、像素化、锐化滤镜、风

- 格化滤镜 4 个滤镜组中各个滤镜命令的作用及参数设置方法的操作能力。
- (2) 通过滤镜效果III的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题。

(十四) 矢量绘制技巧 (4 课时)

1、教学内容和教学要求

- ◆ 区分位图和矢量图形。
- ◆ 使用钢笔工具绘制笔直和弯曲的路径。
- ◆ 将路径转换为选区以及将选区转换为路径。
- ◆ 保存路径。
- ◆ 绘制和编辑图层形状。
- ◆ 绘制自定的图层形状。
- ◆ 从 Adobe Illustrator 导入智能对象并对其进行编辑。

2、能力培养要求

- (1) 通过使用矢量绘制技巧的学习，是学生初步具有对画笔和铅笔工具、图章工具组、橡皮工具组、形状工具组的操作能力，以及智能对象的导入与编辑的能力。
- (2) 通过使用绘图工具的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

(十五) 高级图层技术 (2 课时)

1、教学内容和教学要求

- ◆ 掌握基本图层技术后，熟练掌握图层蒙版、路径组、滤镜、调整图层和其他图层样式的综合使用。

2、能力培养要求

- (1) 通过使用图层蒙版、路径组、滤镜、调整图层和其他图层样式，培养学生综合使用各项功能，以创建复杂效果的能力。
- (2) 通过高级图层技术的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

(十六) 在图像中创建链接 (2 课时)

1、教学内容和教学要求

- ◆ 使用切片工具创建图像切片。
- ◆ 区分用户切片和自动切片。
- ◆ 将用户切片链接到其他 HTML 页面或位置。
- ◆ 使用三种不同的方法定义图像映射区域。
- ◆ 将图像映射区域链接到其他 HTML 页面和位置。
- ◆ 生成包含切片图像的 HTML 页面。
- ◆ 理解 GIF 和 JPEG 优化之间的差别。

2、能力培养要求

- (1) 通过使用在图像中创建链接的学习，使学生了解如何创建交互式切片和图像映

射。

(2) 通过使用在图像中创建链接的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

(十七) 创建翻转 Web 视觉效果 (2 课时)

1、教学内容和教学要求

- ◆ 定义导致文字变形的翻转状态。
- ◆ 定义影响图层可视性的翻转状态。
- ◆ 预览翻转状态。
- ◆ 创建远程翻转。
- ◆ 生成在表中包含切片图像的 HTML 页面。

2、能力培养要求

(1) 通过创建翻转 Web 视觉效果的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

(十八) 图像的印前处理及输出 (2 课时)

1、教学内容和教学要求

- ◆ 掌握图像的打印输出。
- ◆ 了解图像的印前处理。

2、能力培养要求

(1) 通过图像的印前处理及输出的学习，使学生初步具有对图像的打印输出的操作能力。

(2) 通过图像的印前处理及输出的教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

(十九) 实例练习 (4 课时)

◆ 通过实例练习，使学生在图形图像处理、广告制作、平面设计、动画基础造型等方面初步具有使用 Photoshop CS3 进行图像处理及输出的能力。

◆ 通过本课程实验教学，起到举一反三的效果，为学生考证打下基础。

◆ 通过本课程实验教学，逐步培养学生的逻辑思维、学习和解决有关实际问题的能力。

四、学时分配 (共计 48 课时)

序号	教学内容	学时分配			
		讲课	实验	技能训练	小计
1	熟悉工作区	3	1		4
2	使用 Adobe Bridge	2	0		2
3	照片校正基础	2	0		2
4	修饰和修复	2	0		2
5	使用选区	1	1		2
6	历史面板的使用	1	1		2
7	图层基础	1	1		2
8	蒙版和通道	2	2		4
9	校正和改善数字照片	1	1		2
10	文字设计	1	1		2
11	动作面板的使用	1	1		2
12	抽出、液化与图案制作	1	1		2
13	滤镜效果	3	1		4
14	矢量绘制技巧	2	2		4
15	高级图层技术	1	1		2
16	在图像中创建链接	1	1		2
17	创建翻转 Web 视觉效果	1	1		2
18	图像的印前处理及输出	1	1		2
19	实例练习	2	2		4