

实训大纲

《Photoshop 平面设计》实训大纲

一、课程性质和任务

本课程是中等职业学校平面设计专业的一门主干专业课程。其任务是使学生掌握基本理论知识同时，又应熟练掌握基本操作技能。通过实践技能训练，使学生系统掌握 Photoshop 等基本知识和基本技能。

二、课程实训目标

(一) 知识实训目标

(1) 熟悉 Photoshop 绘图软件环境，掌握 Photoshop 基本操作技能。

(2) 熟练使用 Photoshop 提供的各种绘图工具以及在实际绘图中的应用技巧，处理各种图片照片等。

(二) 能力培养目标

(1) 掌握 Photoshop 图形图像处理功能以及滤镜、特效的使用，以熟练在实际工作中处理各种图片、照片、海报及广告等。

(2) 掌握 Photoshop 在平面设计及制作上的绘图功能以及它的图像处理功能、平面设计功能。

三、实训项目、内容与学时分配

Photoshop 图像处理实训课 1 计划表

本学期实际授课 16+2 周共 54 节。(其中新授课 48 节, 复习考试 3 节, 机动 3 节。) 学科: Photoshop 图像处理

周次	节数	内 容	备 注
1	3	§ 1.1 概述	
2	3	§ 1.2 基本界面	
3	3	§ 2.1.1 选区工具和移动工具	

4	3	§ 2.1.2 套锁工具和魔棒工具	
5	3	§ 2.1.3 裁切工具和切片工具组	
6	3	§ 2.2.1 修复工具组	
7	3	§ 2.2.2- § 2.2.4 画笔、印章、记录工具	
8	3	§ 2.2.5- § 2.2.7 橡皮擦、填充、调焦工具。	
9	3	§ 2.2.8 色彩微调工具	
10	3	§ 2.3 矢量与文字类	
11	3	§ 2.4 辅助工具	
12	3	§ 2.5 控制器	
13	3	§ 3.1 文件菜单	
14	3	§ 4.1 编辑菜单（一）	
15	3	§ 4.2 编辑菜单（二）	
16	3	§ 4.2 编辑菜单（二）	

Photoshop 图像处实训课 2 计划表

本学期实际授课 16+2 周共 54 节。（其中新授课 48 节,复习考试 3 节,机动 3 节。） 学科: Photoshop 图像处理

周次	节数	内 容	备 注
1	3	§ 5.1 图像的色彩模式	
2	3	§ 5.2 图像的色彩控制	
3	3	§ 5.3 图像菜单	
4	3	§ 6.1 图层 1	
5	3	§ 6.2 图层 2	
6	3	§ 6.3 图层 3	
7	3	§ 6.4 图层 4	
8	3	§ 7.1 选区的基本操作和色彩范围	
9	3	§ 7.2 羽化、修改、变换选区	
10	3	§ 7.3 载入存储选区	
11	3	§ 8.1 滤镜菜单	
12	3	§ 8.2 像素化滤镜	
13	3	§ 8.3 扭曲滤镜	
14	3	§ 8.4 杂色滤镜	
15	3	§ 8.5 模糊滤镜	
16	3	§ 8.6-§ 8.7 模糊滤镜、画笔搭边滤镜	

Photoshop 图像处理实训课 3 计划表

本学期实际授课 16+2 周共 54 节。（其中新授课 48 节, 复习考试 3 节, 机动 3 节。） 学科: Photoshop 图像处理

周次	节数	内 容	备 注
1	3	§ 8.8 素描滤镜	
2	3	§ 8.9 纹理滤镜	
3	3	§ 8.10 艺术效果滤镜	
4	3	§ 8.11 视频滤镜	
5	3	§ 8.12 锐化滤镜	
6	3	§ 8.13 风格化滤镜	
7	3	§ 8.14 其它滤镜	
8	3	§ 8.15 Digimarc	
9	3	§ 9.1 视图 1	
10	3	§ 9.2 视图 2	
11	3	§ 10 窗口	
12	3	§ 11 帮助	
13	3	§ 12 实习指导 1 绘制邮票蘑菇	
14	3	2. 绘制蘑菇	
15	3	3. 绘制球体和圆柱体	
16	3	4. 绘制天气图标和光盘	

Photoshop 图像处理实训课 4 计划表

本学期实际授课 16+2 周共 54 节。（其中新授课 48 节, 复习考试 3 节, 机动 3 节。） 学科: Photoshop 图像处理

周次	节数	内 容	备 注
1	3	§ 12 实习指导 5. 制作扇面字	
2	3	6. 绘制钟表	
3	3	7. 绘制橘子	
4	3	8. 通道抠图	
5	3	9 鱼的化石	
6	3	10. 制作特效花卉	
7	3	11. 数码照片处理	
8	3	12. 音乐会招贴	
9	3	12. 音乐会招贴	
		§ 13. 了解广告设计知识	
10	3	报纸招聘会广告	
11	3	报纸招聘会广告	
12	3	§ 14 了解插画绘制知识	
13	3	绘制儿童书籍插画	
14	3	绘制儿童书籍插画	
15	3	插画 广付味道	
16	3	§ 15 了解封面设计知识	

Photoshop 图像处理实训 5 计划表

本学期实际授课 16+2 周共 54 节。（其中新授课 48 节,复习考试 3 节,机动 3 节。） 学科: Photoshop 图像处理

周次	节数	内 容	备 注
1	3	企业画册封面设计	
2	3	企业画册封面设计	
		企业画册封面设计	
3	3	§ 16.1 了解包装设计知识	
4	3	§ 16.2 美发用品包装瓶设计	
5	3	§ 16.2 美发用品包装瓶设计	
6	3	§ 16.2 美发用品包装瓶设计	
7	3	§ 17 实例制作商业海报的制作	
8	3	画册:企业介绍	
9	3	宣传画《欢庆六一》宣传画。	
10	3	制作飞鸟掠过湖面效果	
11	3	藏包风景照片修图	
12	3	修复旧照片《晨》	
13	3	黑白照片上色	
14	3	拓展练习:为你熟悉的香皂和洗化产品 设计包装	
15	3	为你熟悉的香皂和洗化产品设计包装	
16	3	为你熟悉的香皂和洗化产品设计包装	

Flash 动画实训课 1 计划表

本学期实际授课 16+2 周共 54 节。（其中新授课 48 节，复习考试 3 节 机动 3 节。） 学科：Flash 动画

周次	节数	内 容	备 注
1	3	§ 1.1Flash CS 操作界面	
2	3	§ 1.2Flash CS 的文件操作	
3	3	§ 1.3Flash CS 系统配置	
4	3	§ 2.1.1 基本线条与图形的绘制	
5	3	§ 2.1.2 课堂案例 绘制青蛙卡片	
6	3	§ 2.2.1 图形的绘制与选择	
7	3	§ 2.2.2 课堂案例 制作网络公司	
8	3	§ 2.3.1 图形的编辑	
9	3	§ 2.3.2 课堂案例 绘制卡通小鸟	
10	3	§ 2.4.1 图形的色彩	
11	3	§ 2.4.2 课堂案例 绘制卡通按钮	
12	3	课堂练习一：绘制吊牌	
13	3	课堂练习二：绘制咖啡店标志	
14	3	§ 3.1.1 对象的变形与操作	
15	3	§ 3.1.2 课堂案例 绘制环保插画	
16	3	§ 3.2.1 对象的修饰	

Flash 动画实训课 2 计划表

本学期实际授课 16+2 周共 54 节。（其中新授课 48 节，复习考试 3 节 机动 3 节。） 学科：Flash 动画

周次	节数	内 容	备 注
1	3	§ 3.2.1 对象的修饰	
2	3	§ 3.2.2 课堂案例 绘制沙滩风景	
3	3	§ 3.3.1 对齐面板与变形面板的使用	
4	3	§ 3.3.2 课堂案例 制作商场促销吊签	
5	3	课堂练习一：绘制圣诞贺卡	
6	3	课堂练习二：绘制海港景色	
7	3	§ 4.1 文本的类型及使用	
8	3	§ 4.1.1 课堂案例 制作记事日记	
9	3	§ 4.2 文本的转换	
10	3	§ 4.2.1 制作水果标志	
11	3	课堂练习三：制作可乐瓶盖	
12	3	课堂练习四：制作马戏团标志	
13	3	§ 5.1 图像素材的应用	
14	3	§ 5.1.1 课堂案例 制作饮品广告	
15	3	§ 5.2 视频素材的应用	
16	3	§ 5.2.1 课堂案例 制作高尔夫广告	

Flash 动画教师授课 3 计划表

本学期实际授课 16+2 周共 54 节。（其中新授课 48 节，复习考试 3 节 机动 3 节。） 学科：Flash 动画

周次	节数	内 容	备 注
1	3	§ 5.2 视频素材的应用	
2	3	课堂练习一： 制作青花瓷鉴赏	
3	3	课堂练习二： 制作餐饮广告	
4	3	§ 6.1 元件与库面板	
5	3	§ 6.1.1 课堂案例 制作城市动画	
6	3	§ 6.2 实例的创建与应用	
7	3	§ 6.2.1 课堂案例 制作按钮实例	
8	3	课堂练习三： 制作家电促销广告	
9	3	课堂练习四： 制作美丽风景动画	
10	3	§ 7.1 帧与时间轴	
11	3	§ 7.1.1 课堂案例 制作打字效果	
12	3	§ 7.2 帧动画	
13	3	§ 7.2.1 课堂案例 制作小松鼠动画	
14	3	§ 7.3- § 7.4 形状、动作补间动画	
15	3	§ 7.3.1 课堂案例 制作时尚戒指广告	
16	3	§ 7.4.1 课堂案例 制作创意城市动画	

Flash 动画实训课 4 计划表

本学期实际授课 16+2 周共 54 节。（其中新授课 48 节，复习考试 3 节 机动 3 节。） 学科：Flash 动画

周次	节数	内 容	备 注
1	3	§ 7.5 色彩变化动画	
2	3	§ 7.5.1 课堂案例 制作变色文字	
3	3	课堂练习一： 制作加载条效果	
4	3	课堂练习二： 制作飞机动画	
5	3	§ 8.1 层、引导层与运动引导层的动画	
6	3	§ 8.1.1 课堂案例 制作飞舞的蒲公英	
7	3	§ 8.2 遮罩层与遮罩的动画制作	
8	3	§ 8.2.1 课堂案例 制作招贴广告	
9	3	§ 8.3 分散到图层	
10	3	§ 8.3.1 课堂案例 制作促销广告	
11	3	§ 8.4 场景动画	
12	3	§ 8.4.1 课堂案例 制发光效果	
13	3	课堂练习三： 制作飘落的梅花	
14	3	§ 9.1 音频的基本知识及声音素材的格式	
15	3	§ 9.2 导入并编辑声音素材	
16	3	§ 9.2.1 课堂案例 制作儿童英语	

Flash 动画教师授课 5 计划表

本学期实际授课 16+2 周共 54 节。（其中新授课 48 节，复习考试 3 节 机动 3 节。） 学科：F21ash 动画

周次	节数	内 容	备 注
1	3	§ 10.1 动作脚本的使用	
2	3	§ 10.1.1 课堂案例 制作系统时钟	
3	3	课堂练习一： 制作鼠标跟随效果	
4	3	课堂练习二： 制作漫天飞雪	
5	3	§ 11.1 交互动画	
6	3	§ 11.1.1 课堂案例 制作开关控制	
7	3	课堂练习一： 制作系统登录界面	
8	3	课堂练习二： 制作汽车展示	
9	3	§ 12.1 组件	
10	3	§ 12.1.1 课堂案例 制作脑筋急转弯问答题	
11	3	§ 12.2 行为	
12	3	课堂练习三： 制作美食知识问答	
13	3	课堂练习四： 制作生活小常识问答	
14	3	§ 13 商业案例实训	
15	3	§ 13.1 制作通讯网络标志	
16	3	课堂练习五： 制作童装网页标志	

网页制作与网站建设教师授课 1 计划表

本学期实际授课 16+2 周共 72 节。（其中新授课 64 节 复习考试 4 节 机动 4 节。） 学科：网
页制作与网站建设

周次	节数	内 容	备 注
1	4	第一章 网页设计基础 第二章 网页色彩搭配基础	
2	4	第三章 网页的布局设计 第四章 Phtoshop/Firework 基本操作	
3	4	第五章 设计网页中的文字 第六章 设计网页按钮和导航栏	
4		第七章 设计网站 Logo 第八章 FlashCS3 网站动画设计基础	
5	4	第九章 设计网站中常见的 Flash 动画	
6	4	第 10 章 Dreamweaver CS3 创建基本文本网页	
7	4	第 11 章 使用图像和多媒体创建精彩网页	
8	4	第 12 章 使用表格排版布局网页 第 13 章 使用 AP Div 和框架布局网页	
9	4	第 14 章 使用模板和库提高网页制作效率	
10	4	第 15 章 利用行为和脚本制作动感特效网页	
11	4	第 16 章 使用 CSS 样式表 第 17 章 动态网页设计基础	
12	4	第 18 章 设计动态网站常用模块	
13	4	第 19 章 网站的发布 第 20 章 网站的日常维护与推广	
14	4	第 21 章 网站建设基础	
15	4	第 22 章 创建企业展示型网站	
16	4	第 23 章 创建在线购物网站	

网页制作与网站建设教师授课 3 计划表

本学期实际授课 16+2 周共 72 节。(其中新授课 64 节 复习考试 4 节 机动 4 节。) 学科: 网
页制作与网站建设

周次	节数	内 容	备 注
1	4		
2	4		
3	4		
4			
5	4		
6	4		
7	4		
8	4		
9	4		
10	4		
11	4		
12	4		
13	4		
14	4		
15	4		
16	4		

三维动画 3DMAX 教师授课计划表

本学期实际授课 16+2 周共 72 节。（其中新授课 64 节 复习

考试 4 节机动 4 节。学科：三维动画 3DMAX

周次	节数	内 容	备 注
1	4	第 1 章 3dsMax 快速入门	
2	4	第 1 章 3dsMax 快速入门	
3	4	第 2 章 3dsMax9 基础建模篇	
4	4	第 2 章 3dsMax9 基础建模篇	
5	4	第 3 章 3dsMax9 高级建模篇	
6	4	第 3 章 3dsMax9 高级建模篇	
7	4	第 4 章 3dsMax9 材质贴图篇	
8	4	第 4 章 3dsMax9 材质贴图篇	
9	4	第 5 章 3dsMax9 灯光技术篇	
10	4	第 5 章 3dsMax9 灯光技术篇	
11	4	第 6 章 3dsMax9 摄影动画篇	
12	4	第 6 章 3dsMax9 摄影动画篇	
13	4	第 7 章 3dsMax9 环境特效篇	
14	4	第 7 章 3dsMax9 环境特效篇	
15	4	第 8 章 3dsMax9 综合项目实训	
16	4	第 8 章 3dsMax9 综合项目实训	

CORELDRAW 教师授课计划表

本学期实际授课 16+2 周共 72 节。（其中新授课 64 节 复习

考试 4 节 机动 4 节）。学科：CORELDRAW

周次	节数	内 容	备 注
1	4	第一章 CorelDraw X3 基础入门	
2	4	第二章 对象的绘制、填充与轮廓	
3	4	第三章 对象的基本操作与编辑	
4	4	第四章 交互式工具的应用	
5	4	第四章 交互式工具的应用	
6	4	第五章 文本的编辑与应用	
7	4	第五章 文本的编辑与应用	
8	4	第六章 位图处理	
9	4	第六章 位图处理	
10	4	第七章 滤镜特效	
11	4	第七章 滤镜特效	
12	4	第八章 图形文件的打印与印刷	
13	4	第八章 图形文件的打印与印刷	
14	4	第九章 VI 设计	
15	4	第九章 VI 设计	
16	4	第十章 综合实例	

Illustrator cs 教师授课计划表

本学期实际授课 16+2 周共 108 节。(其中新授课 96 节 复习
考试 6 节 机动 6 节。) 学科: Illustrator cs

周次	节数	内 容	备注
1	6	第 1 章 基础知识和基本操作	
2	6	第 2 章 图形的绘制和编辑	
3	6	第 3 章 路径的绘制与编辑	
4	6	第 4 章 图形对象的组织	
5	6	第 5 章 颜色填充与笔画编辑	
6	6	第 6 章 文本的编辑	
7	6	第 7 章 图表的编辑	
8	6	第 8 章 图层和蒙版的使用	
9	6	第 8 章 图层和蒙版的使用	
10	6	第 9 章 使用混合与封套效果	
11	6	第 9 章 使用混合与封套效果	
12	6	第 10 章 滤镜效果的使用	
13	6	第 10 章 滤镜效果的使用	
14	6	第 11 章 样式、外观与效果的使用	
15	6	第 12 章 打印输出	
16	6	第 13 章 综合实例	

四、实训建议

1. 在实际操作中还要加强操作技能的训练，使学生能够掌握正确的操作方法。

2. 对于复杂的内容，教师要先示范给学生演示，边演示边讲解，加强学生对所学内容的理解。

3. 采用先进的电化实训手段，以提高实训效果。

4. 本课程的考核采用理论考试与实验考核相结合的方法，在安排考核时，既可采用每单元分别考核的方法，也可用采用期中、期末集中考核的方法。

五、 几点说明：

1、 本实训教学大纲适用于计算机平面设计专业。本大纲中学时分配仅供任课教师参考，在教学实施过程中可适当调配。

2、学生实训时间安排，应与有关理论课程相配合，实训内容和顺序，在实施时可根据具体情况作适当调整。

3、实训教学主要在计算机实训室进行，要求突出重点，指导教师要注意加强对学生的个别指导。

六、考核方式

本课程采用操作考核成绩、平时实训成绩的总评作为课程总评成绩。笔试采用操作考核形式；平时实训成绩由完成的实训报告给出；

七、成绩评定

本课程学生成绩的考核包括三部分内容：期中考试占 20%，期末考试占 50%，平时成绩（包括到课率、实验报告、课堂提问）占 30%。