# 数字媒体制作软件

# 【 Digital media production software 】

#### 一、基本信息

课程代码:【1055001】

课程学分: 【2】

面向专业: 【数媒技术 B20-7(专升本)】

课程性质:【必修课】

开课院系:信息学院

使用教材:

教材【《Illustrator2021 完全自学教程》 李金明 李金蓉编著 人民邮电出版社 2021 年 8 月第 1 版。】

教材【《和秋叶一起秒懂 Photoshop 图像处理》 秋叶 朱超编著 人民邮电出版 2022 年新版】

#### 参考书目

【《和秋叶一起秒懂 Photoshop 后期修图》秋叶 朱超编著 人民邮电出版 2022 年新版】 【《和秋叶一起秒懂 Photoshop 创意特效》秋叶 朱超编著 人民邮电出版 2022 年新版】

#### 课程网站网址:

先修课程: 【无】

## 二、课程简介

数字媒体制作软件课程教授 Adobe Photoshop 及 Allustrator 两款软件。讲解两款软件的基本操作,演示图片绘制编辑的方法,介绍关于图像的基本知识(例如色彩、构图、透视比例等)。

本课程将采取案例实操的教学方法进行,前期讲解 Photoshop 软件的操作界面,讲解常用的选区、画笔、路径、通道及蒙版等工具的使用方法。后期讲解 Allustrator 软件的使用方法,以学生能够利用软件绘制出图像为目的进行教学。每节课程都结合实际案例进行操作演示,给同学们增加实际训练的机会。

学习这门课程可以使同学们掌握现代化的设计工具使用技巧,进行各种公益或商业广告的设计、商业包装设计、网页设计及摄影修图等,用途较为广泛。掌握 Photoshop 及 Allustrator 软件技巧后可更好的适应现代社会要求,能够顺利的走上社会,并为以后独立的设计打下坚实的基础。

可以让同学们提高审美能力,增加软件操作技巧,赋予同学们善于发现美的眼睛。

## 三、选课建议

具备一定审美能力,有软件操作基础。

# 四、课程目标/课程预期学习成果

课程预期学习成果必须写到指标点,只写三级编码即可。"课程目标"这列要写清楚细化的预期学习成果,撰写时必须用适当的行为动词引导。

序	课程预期	课程目标	教与学方式	评价方式
号	学习成果	(细化的预期学习成果)	秋马子刀八	иилд
1		1. 熟知 Photoshop 及	讲授与实操	课堂提问
	L0311	Allustrator 界面的组成。		
		2. 熟练使用工具箱内	实操演示	课堂作业
		所有。		
		3. 学会对图片进行编	实操演示	课堂作业
		辑。		
		4. 学会利用软件绘制	实操演示	课堂作业
		图像。		
3	L0711	1. 掌握 3D 与透视图的	实操演示	课堂作业
		制作方法。		
		2. 掌握综合实例的制	实操演示	课堂作业
		作方法。		

## 五、课程内容

第1讲 Photoshop 基础操作

- 1. 知道图形图像的基础知识
- 2. 知道 PS 的工作界面
- 3. 学会使用各式选区工具

能力要求:理解与运用

教学难点:对各类选区的理解与熟练使用

## 第2讲 Photoshop 图像修正及抠图技巧

- 1. 画笔工具、填色工具、橡皮擦工具组、钢笔工具组、路径、路径调板的使用
- 2. 图章工具组、修复工具组、模糊工具组、调色工具组的使用

能力要求:理解与运用

教学难点:钢笔工具组、路径工具的使用

## 第 3 讲 Photoshop 高效操作及故障处理

- 1. 熟记 Photoshop 常用快捷键
- 2. 批量制作图片
- 3. 制作动态 GIF 图片
- 4. 常见故障处理方式

能力要求:理解与运用

教学难点: 批量图片的制作

## 第4讲 Illustrator 入门

- 1. 工作界面的认识
- 2. 工作区、画板、文档的的创建保存方法
- 3. 能力要求:理解与运用

教学难点: 熟悉软件的操作界面

## 第5讲 Illustrator 绘图与上色

- 1. 几何图形绘图工具的使用
- 2. 钢笔、曲线和铅笔工具的使用

能力要求:理解与运用

教学难点:钢笔、曲线工具的使用

## 第6讲Illustrator选择和排列对象、改变对象形状

- 1. 图层的基本操作
- 2. 编组、选取对象、移动对象、对齐与分布工具的使用
- 3. 变换对象、扭曲与变形、组合图形、混合等工具的使用
- 4. 能力要求:理解与运用

教学难点:编组、变换对象工具的使用

## 第7讲Illustrator3D与透视图

- 1. 凸出和斜角
- 2. 将图稿映射到 3D 对象上
- 3. 透视图实战

能力要求: 理解与运用

教学难点:透视图实战

#### 第8讲 Illustrato 综合实例

- 1. 完成实例"巧手绘天下"
- 2. 完成实例"游戏 APP 界面设计"

能力要求: 理解与运用

教学难点:实例"游戏 APP 界面设计"

# 六、评价方式与成绩

总评构成(1+X)	评价方式	占比
1	最终大作业(结课大作业)	40%
X1	课堂作业(单元案例完成情况)	20%
X2	课堂学习(视频学习任务点)	20%
Х3	课堂表现(考勤)	20%

撰写人: 熊帆 系主任审核签名: 张贝贝

审核时间: 2022.9