

传智播客

《Photoshop CS6 图像处理 案例教程》 教学设计



课程名称：Photoshop CS6 图像处理案例教程

授课年级：2016 年级

授课学期：2016 学年第一学期

教师姓名：某某老师

2016 年 8 月 1 日

课题名称	第 10 章 综合实例	计划课时	6 课时
内容分析	前面九章详细讲解了 Photoshop CS6 的基本工具及相关操作。为了及时有效地巩固所学的知识，本章将以“素材分析”、“案例制作”的形式实现两个商业实例。通过本章的学习，读者可以将 Photoshop 操作技能与平面设计理念完美结合，更加深入地领会平面设计的创作思路及流程。		
教学目标	<ul style="list-style-type: none"> ● 要求学生掌握素材分析的方法，能够综合运用素材表现主题； ● 要求学生掌握工具的综合运用，能够使用适当的工具表达预期的效果。 		
重点及措施	<p>教学重点：素材的分析和所学 Photoshop 知识点的综合应用。</p> <p>措施：通过上机操作加强学习和补充案例进行巩固。</p>		
难点及措施	<p>教学难点：色调的调整和控制。</p> <p>措施：通过上机操作加强学习和补充案例进行巩固。</p>		
教学方式	教学采用教师课堂讲授为主，使用教学 PPT 讲解。		
教学过程	<p style="text-align: center;">第一课时、第二课时 (制作“游戏主题页面”，素材分析)</p> <p> 复习上节课内容</p> <p>在讲解本节内容前，抛出以下 1 个问题让学生回答，以复习“滤镜”。</p> <p>1、“波浪”和“波纹”属于哪一个滤镜？这个滤镜下还有哪些其他常用滤镜？</p> <p>答案： “波浪”和“波纹”属于“扭曲”滤镜。 “扭曲”滤镜中常用滤镜还有“极坐标”、“旋转扭曲”、“切变”、“球面化”等。</p> <p>说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。</p> <p> 本课时内容学习</p> <p>◇ 分组讨论</p> <p>对新课进行讲解前，给学生展示以下图片。</p>		



男同学一看就知道这是游戏中的人物。这节课我们就根据这张图片设计一款游戏主题页面。

先让学生分组讨论一个适合的游戏名称。

请小组代表对游戏名称发表见解。

教师采纳合适的游戏名称。

◇ 案例讲解

➤ 情境导入

对 PS 基础内容的学习基本已经结束了，同学们对 PS 技能的热情并没有因时间而减退。学习 PS 不仅需要熟练掌握其操作技能，更要有强大的想象力和创造力。尤其在实际的工作中，没有人像老师一样给你一个效果图，告诉你最后画面效果是这样的，你照着做就行了。只有你自己能通过对已有素材的分析，来设计你要表达的效果。得到的作品能否打动受众，绝对不是仅仅靠你的 PS 技能。

让我们来观察素材“勇士”，这个勇士无畏的形象，为页面提供了形象基础，可以想象这款游戏充满力量和正义，并兼具科幻色彩。

“勇士”的动作看似“从天而降”，使画面极具空间感和立体感，如若配合一定的光影和光效，定会增加画面的视觉冲击力。“勇士”的“红色”着装为整体画面奠定了色调基础，根据这一色调，可将画面色调控制在红色、黑色与黄色之中。同时，这几种颜色在色相和明度上的对比，会使画面在视觉上更绚、对比更加强烈。

下面这个就是老师设计的主题页面，老师为这款游戏命名为“天影之城”，并增加了网址信息。现在我们把名字换成 XXXX（分组讨论最终采纳的游戏名称），就使用刚才的那张素材，制作这款游戏主题页面。



➤ 案例分析

将游戏主题页面效果拆解为几个部分，分析绘制每个部分所需的工具和技巧。

➤ 案例实现

教师带领学生分步骤进行绘制，具体步骤详见教材。

说明：在绘制时可适时停下来，让学生自行尝试。小组之间可以协作进行绘制，教师巡视，对疑难问题进行解答。

◇ 阶段小结

➤ 答疑

教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点对给与解释。

◇ 巩固练习

➤ 巩固“游戏主题页面”的制作

讲解完绘制步骤后，让学生再绘制一次“游戏主题页面”，学生可以根据素材自行设计页面效果。

➤ 通过“补充案例”加强学习

教师分发素材和效果图给学生，对于掌握较好的同学，可以通过补充案例对知识点和工具的使用进行巩固。

◇ 布置作业

➤ 完成“补充案例”，通过平台提交给教师，教师下节课进行点评。

➤ 预习 9.2 节【综合实例 2】手机 banner。

第三课时、第四课时

(制作手机 banner、素材分析)

🌈 本课时内容学习

◇ 案例讲解

➤ 情境导入

上一节的游戏主题页面，学生是根据教师提供的素材讨论了游戏主题名称制作完成的。这一节是模拟商业实战，所有的素材都是由老师提供，图片素材可以根据画面需要做增加，但是不能减少。文字素材不能做改动和增减。

为什么这么严格呢？因为在实际工作中，可能遇到的客户就是这样要求的。这款手机 banner 商业味道比较多，希望能为学生未来就业提供引导性

的帮助。
 以下是素材图片：



以下是文字素材：

- 主题文字：震撼 3D、谁来掌控
 - 商品介绍：5.1 英寸全高清炫丽屏 · 1600 万像素摄像头 · 指纹识别
 - IP67 级防尘防水 · 4G 网络加速下载 · 超级省电模式
- 通图片和文字素材可以看出，该 banner 的宣传商品为手机，因此可以用彰显科技与睿智的蓝色作为 banner 的主色调。
- 对于商品素材“手机”，由于它已经具备一定的空间和层次关系，我们只需为其添加一些光影效果，让画面的立体感更强，产品更加突出即可。
- banner 的主题为“震撼 3D、谁来掌控”，旨在突出手机的“3D”效果，在视觉上需要突出、醒目，便于迅速地被受众接受。
- 另外，还可以选择一些比较灵动的元素，使画面的整体风格更加活泼。

手机 banner 的最终画面效果：



➤ 案例分析

将“手机 banner”拆解为几个部分，分析绘制顺序，和绘制每个部分所需的工具和技巧。

➤ 案例实现

	<p>教师带领学生分步骤进行绘制，具体步骤详见教材。</p> <p>说明：在绘制时可适时停下来，让学生自行尝试。小组之间可以协作进行绘制，教师巡视，对疑难问题进行解答。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ 阶段小结 ➤ 答疑 教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识 点给与解释。 ◇ 巩固练习 ➤ 巩固“手机 banner”的制作 学完知识点后，让学生根据素材内容结合已学知识，再制作一次“手机 banner”。学生可以更换屏保和鹦鹉进行制作，以此使学生更熟练地掌握知 识点。 ➤ 通过“补充案例”加强学习 教师分发素材和效果图给学生，对于掌握较好的同学，可以通过补充案例 对知识点和工具的使用进行巩固。 <p style="text-align: center;">第五课时、第六课时 （上机考试）</p> <p>教师发放考试题目及素材，学生进行上机考试。以此检查学生对相关工 具及命令 PS 的掌握情况。测试完成后将考试作业通过平台提交给老师。</p> <p style="text-align: center;">教师对学生的提交的上机测试作品进行打分。</p>
<p style="text-align: center;">教 学 后 记</p>	