

场景绘制课程学生工作页

专业： 虚拟现实技术应用

班级学号：

姓名：

日期： 第 2—3 周

学习领域	线条表现方式	考核成绩	
学习内容	1、生命教育 2、课程总体介绍 3、直线和弧线的练习 4、透视学习 5、产品临摹	学时	<u>12</u>
工作目标	1、对课程的总体了解 2、产品临摹测试		
工具设备	手机、马克笔、马克笔纸、铅笔、尺子		
实施步骤及资料记录	1、结合 PPT 及疫情，讲解生命诚可贵 2、本课程的总体情况介绍 3、各种工具使用方法讲解 4、基础知识讲解 5、学生自主练习		
作品呈现			



工作安排	工作项目				
	组员分工				
实训总结					

场景绘制课程学生工作页

专业： 虚拟现实技术应用

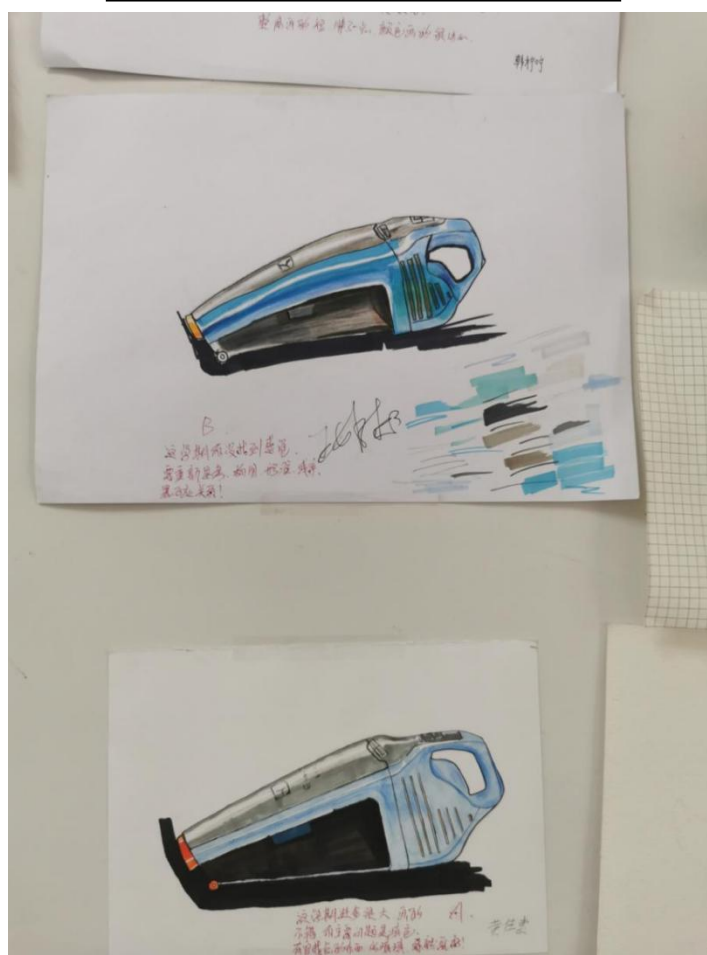
班级学号：

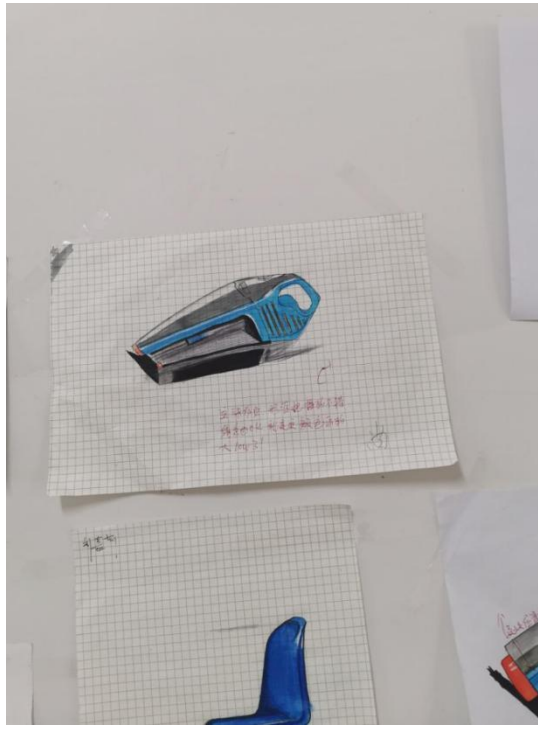
姓名：

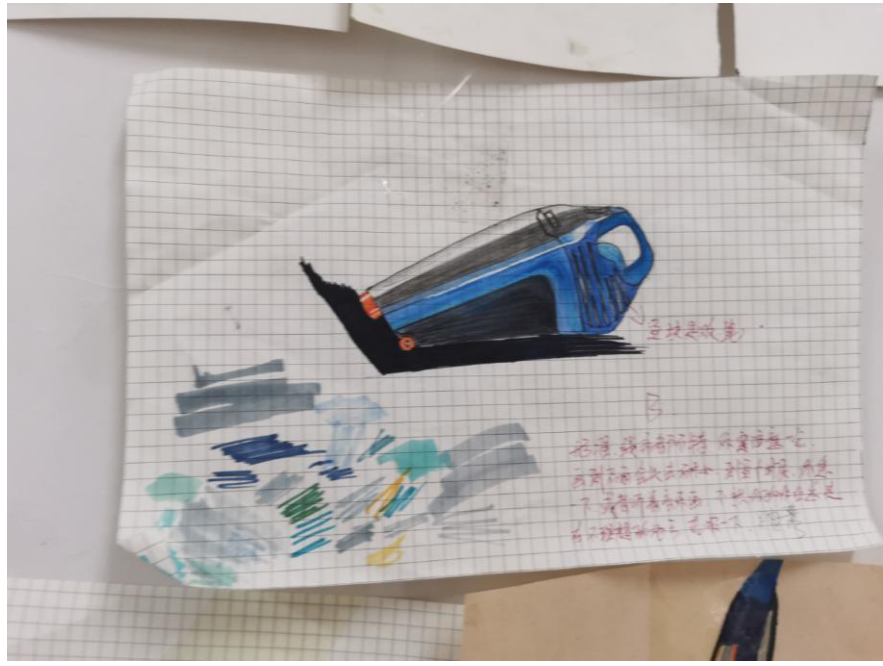
日期： 第 4 周

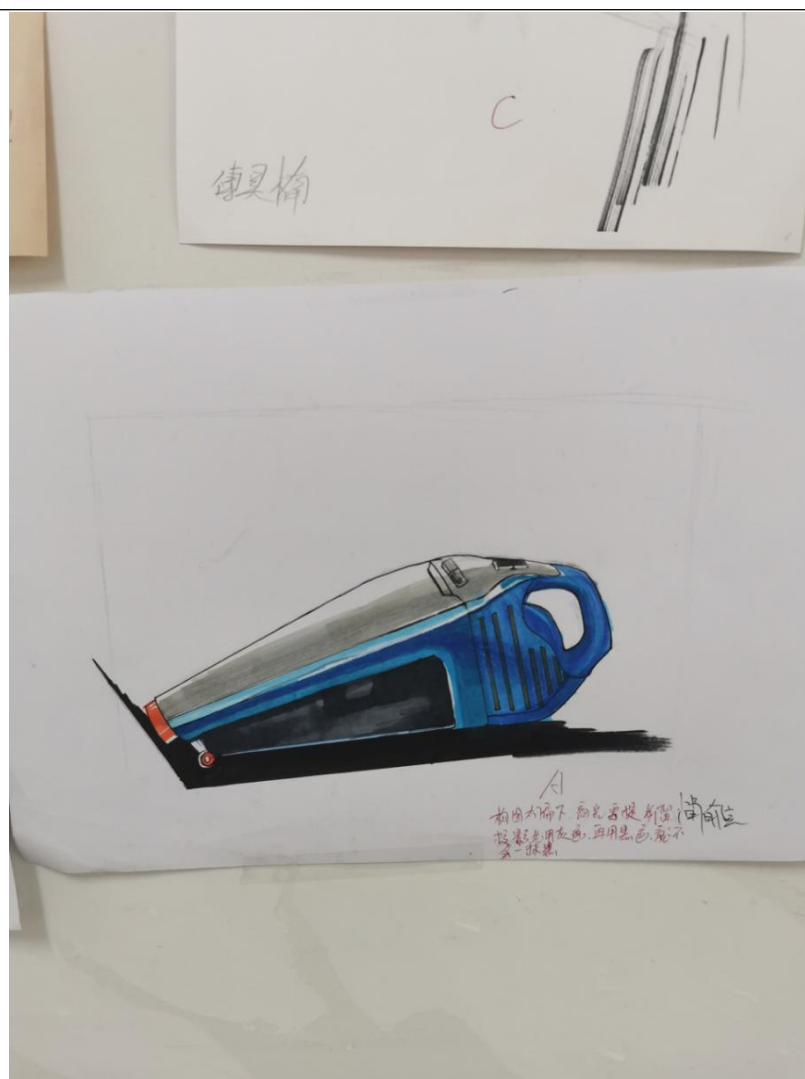
学习领域	线条表现方式	考核成绩	
学习内容	6、直线和弧线练习 7、透视学习 8、打型方法 9、色彩基本表现方式	学时	<u>6</u>
工作目标	1、掌握基本透视原理，做到形准 2、色彩基本应用方法		
工具设备	手机、马克笔、马克笔纸、铅笔、尺子		
实施步骤及资料记录	6、演示如何能在画直线和弧线的时候，手不抖 7、视频观看和现场演示产品打型方法 8、马克笔的基本应用方法		

作品呈现









工作安排	工作项目				
	组员分工				
实训总结					

场景绘制课程学生工作页

专业： 虚拟现实技术应用 班级学号：

姓名： 日期： 第 7 周

学习领域	线条表现方式	考核成绩	
学习内容	测试	学时	<u>6</u>
工作目标	检测形准和马克笔应用		
工具设备	手机、马克笔、马克笔纸、铅笔、尺子		
实施步骤及资料 记录	1、发卷 2、自行寻找绘画方式		

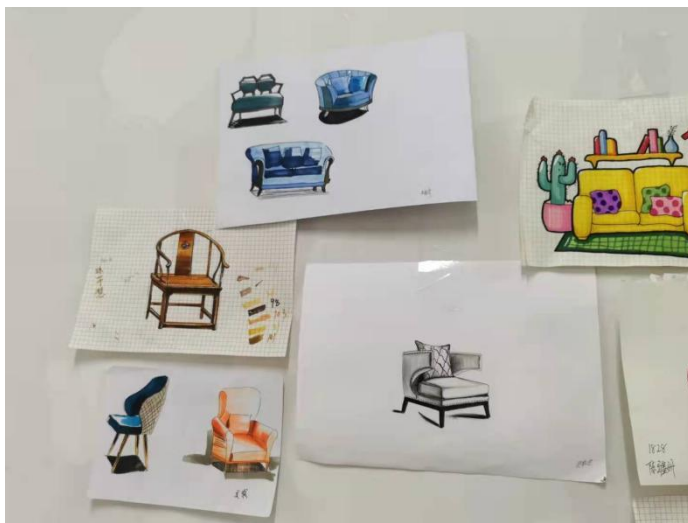


作品呈现









工作安排	工作项目				
	组员分工				
实训总结					

场景绘制课程学生工作页

专业： 虚拟现实技术应用

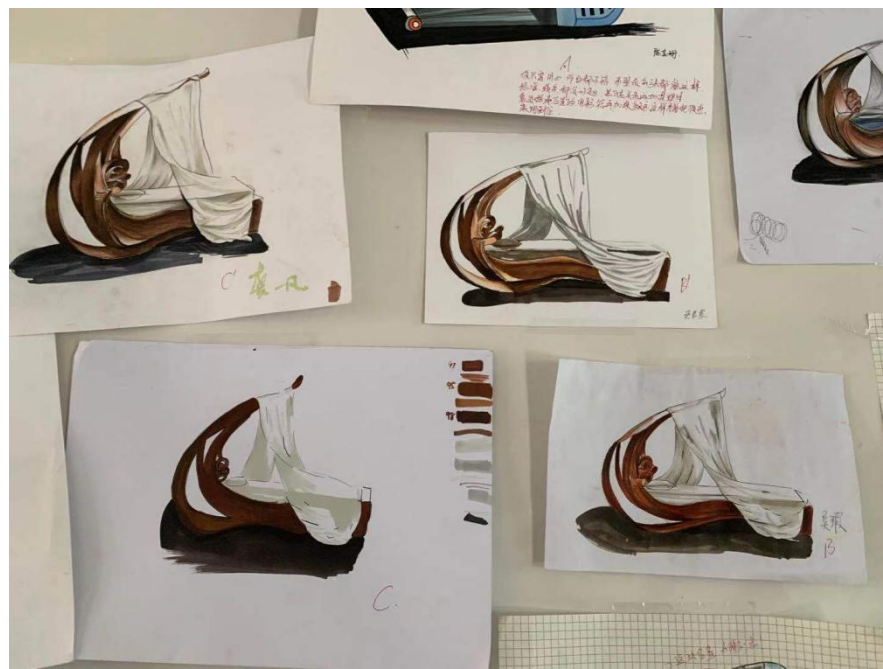
班级学号：

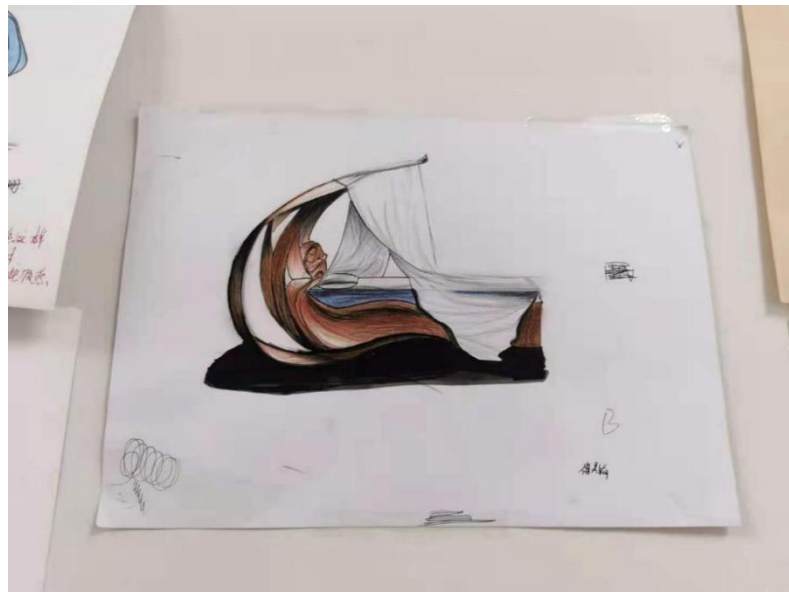
姓名：

日期： 第 8 周

学习领域	线条表现方式	考核成绩	
学习内容	1、木质纹理表现方式 2、透视学习	学时	<u>6</u>
工作目标	1、做到形准 2、木质纹理产品表现方式		
工具设备	手机、马克笔、马克笔纸、铅笔、尺子		
实施步骤及资料 记录	1、基础透视讲解 2、视频观看木质纹理表现方式 3、打型比例讲解 4、学生练习		

作品呈现





工作安排	工作项目				
	组员分工				
实训总结					

场景绘制课程学生工作页

专业： 虚拟现实技术应用

班级学号：

姓名：

日期： 第 9—10 周

学习领域	<u>小家电产品表现</u>	考核成绩	
学习内容	10、小家电马克笔上色方法 11、马克笔质感表现 12、产品的三角线透视关系	学时	4
工作目标	1、实际产品图片转化为产品效果图 2、产品质感表达 3、透视关系准确		
工具设备	手机、马克笔、马克笔纸、铅笔、尺子		
实施步骤及资料 记录	9、透视关系讲解 10、视频观看学习产品效果图绘制过程 11、现场演示透视要点以及上色关键步骤和质感表现 12、巡回指导		

作品呈现





工作 安排	工作项目				
	组员分工				

实训总结	
------	--

电子教案

授课班级	1928	授课时数	3	审批签字
授课时间	9.7	授课教师	周弋鑫	
学科名称	《VR 设计与制作》			
章节名称	C4D 基础讲解			
教 学 目 标	知识目标：熟悉 C4D 的布局，知晓 C4D 的操作方式。 能力目标：能够独立完成 C4D 的一些简单操作。 素养目标：培养学生虚拟现实技术方向的专业素养。			
教学重点和 难 点	教学重点：C4D 的布局，C4D 的操作方式。 教学难点：C4D 的操作方式。			
教学方法	讲授			
教具准备	C4D 相关素材			
教学环节及时间配置	教师活动	学生活动		设计意图
课前准备	1. 师生问好。 2. 课代表点名。	1. 准备学习工具。 2. 确认人员是否到齐		调整上课状态。

5' 回顾旧知 过渡新课	回顾：C4D 基本功能以及特色介绍； 新课：上节课我们熟悉了 C4D，那么这节课就来正式使用一下。	倾听并回顾上节课的知识点	复习旧的知识点，导入新课
15' 讲授新课	简单介绍一下 C4D 的界面布局	倾听并记忆	了解各个常用功能和面板的位置
10' 互动答疑	提问：这款软件的界面布局与以往学习的 3D max 有什么共同或不同之处？觉得那种比较方便？	倾听，思考并回答	调动课堂学习氛围
20' 知识点深入	系统讲解 C4D 建模方向的一些常用命令，参数和快捷键	认真听讲，尝试记住这些核心内容	深入了解 C4D 操作方式的知识点
25' 案例演示	对一个 3D max 建模的简单模型使用 C4D 进行重建	观看老师的演示	动手演示比理论更加直观
40' 实践环节	学生在老师的指引下完成老师所示范的操作	在老师的指导下动手开始实践	亲自动手更能接受，并且在老师的帮助下不至于走太多弯路
5' 课堂总结	本节课我们学习了 C4D 的布局，C4D 的操作方式		加深对本节课知识点的印象
作业布置			

电子教案

授课班级	1928	授课时数	2	审批签字
授课时间	9.7	授课教师	周弋鑫	
学科名称	《VR 编辑器》			
章节名称	Unity 引擎的基本操作			
教 学 目 标	知识目标：了解 Unity 的引擎的基本操作和布局。 能力目标：能够流畅完成 Unity 的基本操作。 素养目标：培养学生虚拟现实技术方向的专业素养。			
教学重点和 难 点	教学重点：Unity 引擎的基本操作和布局。 教学难点：Unity 基本操作方式。			
教学方法	讲授			
教具准备	PPT、Unity 相关素材			
教学环节及时间配置	教师活动	学生活动		设计意图
课前准备	1. 师生问好。 2. 课代表点名。	1. 准备学习工具。 2. 确认人员是否到齐		调整上课状态。
5’ 回顾旧知 过渡新课	回顾：Unity 的简介、发展史、游戏案例和非游戏应用； 新课：上节课我们知道了 Unity，那么这节课就来正式认识一下。	倾听并回顾上节课的知识点		复习旧的知识点，导入新课

10' 讲授新课	一个个菜单介绍 Unity 的 界面布局	倾听并记忆	从简单入手
10' 互动答疑	提问：该界面布局方式与 以往学习的 PS, PR 有哪 些相同与不同之处？	倾听，思考并回答	调动课堂学习 氛围
15' 知识点巩固	讲述如何移动物体，如何 创建基本几何体	认真听讲，尝试记住这 些核心内容	系统讲述本节 课核心内容
15' 案例演示	老师动手演示刚才所讲 的知识点	观看老师的演示	老师先演示， 让学生在自 己动手前有所 准备
20' 实践环节	学生在老师的指引下完 成老师所示范的操作	在老师的指导下动手 开始实践	亲自动手更能 接受，并且在 老师的帮助下 不至于走太多 弯路
5' 课堂总结	本节课我们学习了 Unity 引擎的基本操作和布局		加深对本节课 知识点的印象
作业布置			

电子教案

授课班级	1928	授课时数	2	审批签字
------	------	------	---	------

授课时间	9. 8	授课教师	周弋鑫	
学科名称	《VR 编辑器应用》			
章节名称	基本 3D 游戏场景的创建			
教 学 目 标	知识目标：如何创建 3D 游戏场景。 能力目标：能够创建简单的 3D 游戏场景。 素养目标：培养学生虚拟现实技术方向的专业素养。			
教学重点和 难 点	教学重点：3D 游戏场景的创建。 教学难点：3D 游戏场景的创建。			
教学方法	讲授			
教具准备	PPT、Unity 相关素材			
教学环节及 时间配置	教师活动	学生活动	设计意图	
课前准备	1. 师生问好。 2. 课代表点名。	1. 准备学习工具。 2. 确认人员是否到齐	调整上课状态。	
5’ 回顾旧知 过渡新课	回顾：Unity 的引擎的基本操作和布局； 新课：上节课我们熟悉了 Unity，那么这节课就来正式使用一下。	倾听并回顾上节课的知识点	复习旧的知识点，导入新课	
10’ 讲授新课	如何创建一个工程和简单的场景	倾听并记忆	跟随标准工作流程开始前期制作教学	

10' 互动答疑	提问：对于一个 3D 场景的搭建有什么想法？该用到哪些元素	倾听，思考并回答	调动课堂学习氛围
15' 知识点深入	讲述如何创建地形、光源、几何体、环境	认真听讲，尝试记住这些核心内容	深入了解场景创建的知识点
15' 案例演示	老师动手演示刚才所讲的知识点，并且在讲述过程中讲解相关参数的作用	观看老师的演示	老师先演示，让学生在动手前有所准备
20' 实践环节	学生在老师的指引下完成老师所示范的操作	在老师的指导下动手开始实践	亲自动手更能接受，并且在老师的帮助下不至于走太多弯路
5' 课堂总结	本节课我们学习了 Unity 引擎 3D 游戏场景的创建		加深对本节课知识点的印象
作业布置			

电子教案

授课班级	1928	授课时数	3	审批签字
授课时间	9.8	授课教师	周弋鑫	
学科名称	《VR 设计与制作》			
章节名称	C4D 参数化对象			

教 学 目 标	知识目标：了解 C4D 的基本多边形的各项参数及其作用。 能力目标：能够明确这些参数的作用和调整方式。 素养目标：培养学生虚拟现实技术方向的专业素养。		
教学重点和 难 点	教学重点：C4D 的基本多边形的各项参数及其作用。 教学难点：C4D 的基本多边形的各项参数及其作用。		
教学方法	讲授		
教具准备	C4D 相关素材，Low Ploy 相关作品		
教学环节及 时间配置	教师活动	学生活动	设计意图
课前准备	1. 师生问好。 2. 课代表点名。	1. 准备学习工具。 2. 确认人员是否到齐	调整上课状态。
5' 回顾旧知 过渡新课	1.回顾：C4D 的布局，C4D 的操作方式； 2.新课：上节课我们大致了解了 C4D，那么这节课就来体验一下这款软件在建模上的强大之处。	倾听并回顾上节课的知识点	复习旧的知识点，导入新课
15' 讲授新课	常用基本几何体介绍及其相关参数介绍	倾听并记忆	选择常用的进行，暂时放弃冷门的，针对性学习
10' 互动答疑	提问：这款软件的多边形参数与 3D max 相比有哪些相同与不同之处？	倾听，思考并回答	调动课堂学习氛围

20' 知识点深入	介绍 Low Ploy 风格，欣赏各种使用基本几何体搭建的 Low Ploy 场景	认真听讲，欣赏别人的作品	激起学生的创作欲望
25' 案例演示	示范搭建一个 Low Ploy 场景	观看老师的演示	动手演示比理论更加直观
40' 实践环节	学生在老师的指引下完成老师所示范的操作	在老师的指导下动手开始实践	亲自动手更能接受，并且在老师的帮助下不至于走太多弯路
5' 课堂总结	本节课我们学习了 C4D 的基本多边形的各项参数及其作用		加深对本节课知识点的印象
作业布置			

电子教案

授课班级	1928	授课时数	2	审批签字
授课时间	9.10	授课教师	周弋鑫	
学科名称	《VR 编辑器应用》			
章节名称	基本 2D 游戏场景的创建			
教 学 目 标	知识目标： 如何创建 2D 游戏场景。 能力目标： 能够创建简单的 2D 游戏场景。 素养目标： 培养学生虚拟现实技术方向的专业素养。			

教学重点和难点	教学重点：2D 游戏场景的创建。 教学难点：2D 游戏场景的创建。		
教学方法	讲授		
教具准备	PPT、Unity 相关素材		
教学环节及时间配置	教师活动	学生活动	设计意图
课前准备	1. 师生问好。 2. 课代表点名。	1. 准备学习工具。 2. 确认人员是否到齐	调整上课状态。
15’ 回顾旧知 过渡新课	1. 回顾：Unity 的引擎的 3D 场景搭建方式； 2. 新课：上节课我们搭建了 3D 场景，那么这节课来搭建一下 2D 场景。 接下来我就来讲讲 2D 场景是如何搭建的。	倾听并回顾上节课的知识点	复习旧的知识点，导入新课
10’ 互动答疑	1. 提问：各位同学在平时生活中玩过哪些 2D 游戏？猜测一下这些 2D 的游戏是如何进行场景制作的。	1. 思考问题，并踊跃回答	调动课堂学习氛围
15’ 知识点深入	1. 系统讲述创建 2D 项目工程时的步骤，以及与创建 3D 项目工程时的不同之处。 2. 介绍工作层，静态景物和 2D 效果。	1. 了解老师讲的内容	系统讲述上课内容

15' 案例演示	1. 使用 Unity 实际操作进行功能介绍： (1) 创建 2D 项目 (2) 创建工作层 (3) 导入静态景物 (4) 添加 2D 效果	1. 观看老师演示，尝试记住老师的操作步骤	老师先演示，让学生在动手前有所准备
20' 实践环节	通过搭建一个简单的 2D 场景，让学生亲自上手了解功能。	1. 动手实践，在老师的指导下熟悉相关操作	通过实践确保学生对知识的掌握程度。
5' 课堂总结	1. 这节课我们回顾了 3D 场景的搭建方式，学习了 2D 场景的搭建方式。	1. 对课堂知识点进行记录	加深对本节课知识点的印象
作业布置	1. 完成老师布置的问题：如何创建工作层，静态景物以及 2D 效果？		
课 后 反 思			

电子教案

授课班级	1710	授课时数	2	审批签字
授课时间	9. 11	授课教师	周弋鑫	
学科名称	《VR 设计与制作》			
章节名称	扭曲变形器			
教 学 目 标	知识目标：认识 C4D 扭曲变形器。 能力目标：能够使用扭曲变形器制作简单的效果。 素养目标：培养学生虚拟现实技术方向的专业素养。			

教学重点和难点	教学重点：扭曲变形器的使用。 教学难点：扭曲变形器的使用。		
教学方法	讲授		
教具准备	PPT、C4D 相关素材		
教学环节及时间配置	教师活动	学生活动	设计意图
课前准备	1. 师生问好。 2. 课代表点名。	1. 准备学习工具。 2. 确认人员是否到齐	调整上课状态。
15’ 回顾旧知 过渡新课	2. 回顾：C4D 中基本多边形的各项参数和作用； 2. 新课：上节课学习了 C4D 中基本多边形的各项参数和作用，那么这节课，我们来加工一下这些基本几何体。	倾听并回顾上节课的知识点	复习旧的知识点，导入新课
10’ 互动答疑	1. 提问：本节课我们要学习的功能叫做变形器，各位同学可以猜猜这个功能对几何体能起到什么作用？	1. 思考问题，并踊跃回答	调动课堂学习氛围
15’ 知识点深入	3. 系统讲述扭曲变形器的使用方式和各种参数。 4. 介绍扭曲变形器在动态设计方面的各种应用。	1. 了解老师讲的内容	系统讲述上课内容

15' 案例演示	2. 使用 C4D 实际操作进行功能介绍： (5) 扭曲角度 (6) 有效区域 (7) 匹配父级 (8) 基本坐标	1. 观看老师演示，尝试记住老师的操作步骤	老师先演示，让学生在动手前有所准备
20' 实践环节	通过一个简单的案例，让学生亲自上手了解功能。	1. 动手实践，在老师的指导下熟悉相关操作	通过实践确保学生对知识的掌握程度。
5' 课堂总结	1. 这节课我们回顾了 3 基本多边形的各项参数和作用，学习了扭曲变形器的使用方式。	1. 对课堂知识点进行记录	加深对本节课知识点的印象
作业布置			
课 后 反 思			

教学设计

授课班级	1814	授课时数	2	审批签字
授课时间	9.4	授课教师	傅小兰	
学科名称	《三维动画设计与制作》3ds Max			
章节名称	三维立体模型动画			
教 学 目 标	知识目标：了解视图切画、可以从二位视图、三维视图的快速切换 能力目标：掌握应用创建、对齐、旋转、克隆和布尔运算等命令。 素养目标：立学生正确的三维动画知识学习观；使学生认清技能课堂中学习的规范性和严肃性；通过操作系统基本操作的学习，提高学生的学习兴趣 激发学生的学习兴趣；培养学生的自学能力。			

教学重点和难点	教学重点：3ds max 的用户界面 教学难点：创建、对齐、旋转、克隆和布尔运算等命令		
教学方法	讲授		
教具准备	PPT、教案		
教学环节及时间配置	教师活动	学生活动	设计意图
5’ 课堂准备	1、师生问好。 2、检查作业。 3、课代表点名。	1、打开电脑软件准备好课本。	调整上课状态。
5’ 新课导入	教师展示一个镂空模型，提问学生，这个模型中有哪几个图形？	倾听并进行思考问题。	让学生学会观察思考
10’ 讲授新课	本堂课的主要要点是将球体与立方体结合，并且进行布尔运算的命令操作，以立方体为对象 A，球体为 B，选择布尔运算中 A-B 命令，让立方体与球体相连接的立方体呈现镂空模型。	学生看老师操作，并且认真听教师的布尔运算的概念。	让学生充分理解布尔运算。
10’ 学生实操步骤一	教师布置任务，建模型和立方体。	学生根据教师的任务布置完成立方体与球体的结合建模。	让学生熟练操作 3ds max 界面。
10’ 学生实操步骤二	教师布置第二步骤，将结合模型进行布尔运算。	学生根据教师的任务布置完成布尔运算的命令操作，实现镂空模型操作。	让学生学会布尔运算的命令。

10' 学生实操 步骤三	教师布置第三步骤，将做好的立方体进行串联。	学生根据老师的任务要求，完成串连任务。	在学生熟悉基本页面以后，用具体的任务来巩固知识点。
10' 互动答疑	教师提问学生有疑难问题，一一解答。	学生分小组合作，提出疑难问题，讨论解答。	让学生自行探索，发现问题，解决问题。
调整作品 5'	教师分析学生的作品，解析具体任务中的重难点。	学生具体任务中找到自己的作品中的不足和出彩点。	通过任务的解析，让学生了解重难点。
10' 多元评价	教师展示学生作品 1、让学生自我评价 2、让学生之间互相评价 3、教师评价	1、欣赏其他同学的作品 2、学生自我评价，从牙膏的理念以及作品的呈现形态方面评价。 3、学生之间互相评价，其他人作品的亮点与不足。	通过多元化的评价，以学生为主体，激活课堂气氛，提高学生学习能力，培养学生的竞争意识。
5' 课堂总结	本堂课主要内容是利用布尔运算制作出镂空的模型，主要难点是理解布尔运算中的几种情况，重点是熟悉 3dsMax 中的各项命令操作。	学生理解并且能够掌握本堂课重难点。	学生熟悉本堂课的重难点，了解三维动画的基本操作，为今后学习打下基础。
课 后 反 思			
作业布置	抄写背诵快捷键		

教学设计

授课班级	1814	授课时数	2	审批签字
------	------	------	---	------

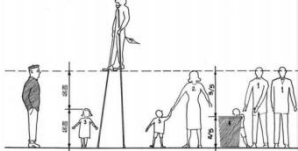
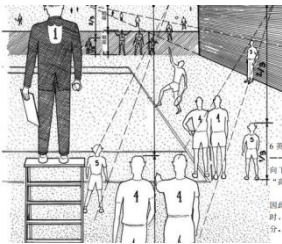
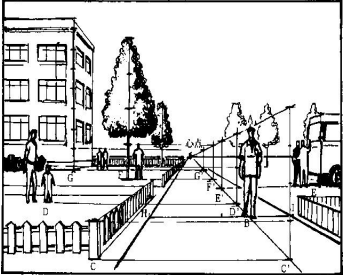
授课时间	9. 4	授课教师	傅小兰	
学科名称	《三维动画设计与制作》 3ds Max			
章节名称	完成茶壶的移动、旋转、颜色变化及贴图			
教 学 目 标	知识目标：了解视图切画、可以从二位视图、三维视图的快速切换 能力目标：掌握应用创建、对齐、旋转、克隆和布尔运算等命令。。 素养目标：立学生正确的三维动画知识学习观；使学生认清技能课堂中学习的规范性和严肃性；通过操作系统基本操作的学习，提高学生的学习兴趣 激发学生的学习兴趣；培养学生的自学能力。			
教学重点和 难 点	教学重点：3ds max 的用户界面 教学难点：创建、对齐、旋转、克隆和布尔运算等命令			
教学方法	讲授			
教具准备	PPT、教案			
教学环节及时间配置	教师活动	学生活动	设计意图	
5’ 课堂准备	1、师生问好。 2、检查作业。 3、课代表点名。	2、打开电脑软件准备好课本。	调整上课状态。	
5’ 新课导入	教师展示一个镂空模型，提问学生，这个模型中有哪几个图形？	倾听并进行思考问题。	让学生学会观察思考	
10’ 讲授新课	本堂课的主要要点是掌握各个视图之间的快速切换能应用旋转、选择、缩放、移动等操作命令；	学生看老师操作，并且认真听教师的布尔运算的概念。	让学生充分理解布尔运算。	

10' 学生实操 步骤一	教师布置任务，完成茶壶的移动、旋转	学生根据教师的任务布置完成茶壶的移动、旋转。	让学生熟练操作 3ds max 界面。
10' 学生实操 步骤二	教师布置任务，完成茶壶的颜色变化。	学生根据教师的任务布置完成茶壶的颜色变化。	让学生熟练操作 3ds max 界面。
10' 学生实操 步骤三	教师布置任务，完成茶壶的贴图	学生根据老师的任务要求，完成茶壶的贴图。	在学生熟悉基本页面以后，用具体的任务来巩固知识点。
10' 互动答疑	教师提问学生有疑难问题，一一解答。	学生分小组合作，提出疑难问题，讨论解答。	让学生自行探索，发现问题，解决问题。
调整作品 5'	教师分析学生的作品，解析具体任务中的重难点。	学生具体任务中找到自己的作品中的不足和出彩点。	通过任务的解析，让学生了解重难点。
10' 多元评价	教师展示学生作品 3、让学生自我评价 4、让学生之间互相评价 3、教师评价	4、欣赏其他同学的作品 5、学生自我评价，从牙膏的理念以及作品的呈现形态方面评价。 6、学生之间互相评价，其他人作品的亮点与不足。	通过多元化的评价，以学生为主体，激活课堂气氛，提高学生学习能力，培养学生的竞争意识。
5' 课堂总结	本堂课主要内容完成茶壶的移动、旋转、颜色变化及贴图，重点是熟悉 3dsMax 中的各项命令操作。	学生理解并且能够掌握本堂课重难点。	学生熟悉本堂课的重难点，了解三维动画的基本操作，为今后学习打下基础。
课 反 思			

作业布置	抄写背诵快捷键
------	---------

教学设计

授课班级	1928	授课时数	4	审批签字
授课时间	9.25	授课教师	林健聪	
学科名称	《动画场景设计》			
章节名称	1. 透视中的高度测量与绘画--缩尺法			
教 学 目 标	知识目标：巩固与复习平行透视的相关基础知识 能力目标：活用平行透视并进行不同场景的绘画 素养目标：培养出现精神、吃苦耐劳的能力、良好的职业道德。			
教学重点和 难 点	教学重点：缩尺测量高度的方法 教学难点：缩尺测量高度的方法			
教学方法	讲授、示范、点评			
教具准备	PPT、视频			
教学环节及 时间配置	教师活动	学生活动	设计意图	
课前准备	1、师生问好。 2、检查作业。 3、课代表点名。	3、听音乐，平静情绪 准备上课。 4、准备学习工具。	调整上课状态。	

15’ 回顾旧知 过渡新课	1. 之前我们学习了平行透视的概念与绘画。 如何在透视绘画中测量出不同物体的高度并进行绘画呢？	倾听并进行思考问题。	回顾知识，巩固知识
25’ 讲授新课	1. 缩尺法概念   2. 观察者高度变化后的高度测量方法  3. 高度的测量与绘画 	倾听并思考	从学生兴趣着手，引发兴趣与思考。
10’ 教师示范 互动答疑	教师示范	观察与提问	通过示范与互动交流，解决重难点。

40' 学生练习	用一点透缩尺度知识绘画场景 	动手绘画	理论结合实践
练习解析 10'	与学生一同点评	思考讨论	找到作业中的不足加以改正
2' 课堂总结	本节课我们学习了透视的缩尺测量高度的方法，透视是一门让绘画更真实的学科，绘画的真实要求我们对世界更多的观察与总结。		
课 后 反 思			
作业布置			

教学设计

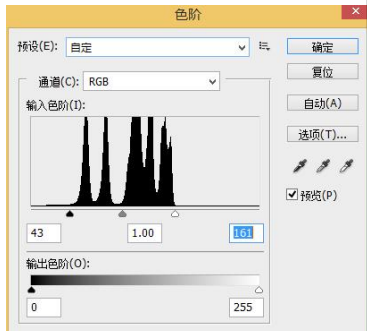
授课班级	1928	授课时数	4	审批签字
授课时间	10. 9	授课教师	林健聪	
学科名称	《动画场景设计》			
章节名称	1. 透视中的高度测量与绘画一视高法			

教 学 目 标	知识目标：巩固与复习平行透视的相关基础知识 能力目标：活用平行透视并进行不同场景的绘画 素养目标：培养出现精神、吃苦耐劳的能力、良好的职业道德。		
教学重点和 难 点	教学重点：视高测量高度的方法 教学难点：视高测量高度的方法		
教学方法	讲授、示范、点评		
教具准备	PPT、视频		
教学环节及时间配置	教师活动	学生活动	设计意图
课前准备	1、师生问好。 2、检查作业。 3、课代表点名。	5、听音乐，平静情绪准备上课。 6、准备学习工具。	调整上课状态。
15’ 回顾旧知 过渡新课	之前我们学习了透视中高度的测量，并用缩尺法进行绘画，在我们透视中还有另一个方法可以测量高度，那就是我们今天学习的视高法。	倾听并进行思考问题。	回顾知识，巩固知识

课 反 思	
作业布置	

电子教案

授课班级	1805	授课时数	2	审批签字
授课时间	10.12	授课教师	王晓薇	
学科名称	图形图像处理			
章节名称	项目二之任务三：秋日私语-天高云厚			
教 学 目 标	知识目标： 1. 图层蒙版的使用 2. 图像合成的使用 3.			
	能力目标： 在进行图像合成时，经常采用图层蒙版，它最大的优势在于不影响图像任何结构，达到无痕迹拼接的目的。			
	情感态度与价值观： 养成学生积极思考，认真钻研的学习态度。 提高学生独立思考和团结协作的双重能力。			
教学重点和难点	教学重点： 初步掌握“色相、饱和度”和“色彩平衡” 教学难点： 重点图层蒙版的使用			

教学方法	讲授、演示法		
教具准备	PPT 课件、教材		
教学环节及时间配置	教师活动	学生活动	设计意图
课前准备	1、师生问候。 2、核对学生人数。 3、多媒体准备。	7、平静情绪准备上课。 8、准备学习工具。	调整上课状态。
1、回顾旧知过渡新课(5分钟)	我们上节课学习了如何将两张图像的色调调整成一致，那么在进行图像合成时，经常采用图层蒙版，它最大的优势在于不影响图像任何结构，达到无痕拼接目的。	学生进行讨论后回答	复习旧课，问题导入新课。
3、知识点讲解(15分钟)	教师理论讲解 图层蒙版：是浮在图层之上的一块遮板，它本身不包含图像数据，只是对图层的部分内容起遮挡作用，当对图层进行操作处理时，被遮挡的部分将不会受影响。 它是一个8位灰度图像，黑色表示图层的透明部分，白色表示图层的不透明部分，灰色表示图层的半透明部分。 编辑图层蒙版，实际上就是对蒙版中黑、白、灰三个区域进行编辑。 	学生观看图片，理解快速蒙版工具	对本节课几个知识点的细化分析

4、知识点巩固(3 分钟)	相关知识点进行扩散分析 •用黑色描绘，是增加蒙版，遮盖目标图层中的区域。 •用白色描绘，是减少蒙版，显现目标图层中的区域。 •停用 / 启用图层蒙版 – 按住Shift，单击蒙版的缩略图。 (1) 无痕迹的融合图像 做法：在蒙版中创建黑白渐变，实现图像融合 (2) 复杂边缘图像的抠图 (3) 通过调整图层改变局部图像的颜色	再次跟随老师理解教材的内容	从教材中来回教材中去
5、实战讲解(15 分钟)	教师通过之前讲解的知识点通过计算机制作本节课上的案例	积极思考观看老师操作	通过讲解分析引导学生学习兴趣，并能积极思考
6、实战练习(25 分钟)	教师课堂巡查观看为需要的同学进行提示 	学生通过教师之前的操作进行回顾练习完成相关练习	把课堂交给学生让他们自主学习思考
7、练习解析(10 分钟)	教师巡视后对学生上交上的作业进行讲解	学生认真听讲解可通过小组代表进行最佳作业点评	增强课堂的趣味性，丰富学生课堂，增强学生对知识的记忆。
8、课堂总结(5 分钟)	“快速蒙版”工具操作的时候不会影响 Photoshop CS6 图像，只会生成相应的选区。按字母键“Q”添加快速蒙版后，前，背景颜色会恢复到黑白状态，同时在通道面板生成		总结本节课的知识点

	一个快速通道。我们用画笔或橡皮工具等涂抹，擦除的时候。会留下一些红色透明的区域，这些区域就是我们需要的选区部分。再按“Q”键的时候，会把我们涂抹的部位变成反选的选区。		
9、作业布置 (2 分钟)	课后练习		
课 后 反 思			

电子教案

授课班级	1805	授课时数	2	审批签字
授课时间	10.15	授课教师	王晓薇	
学科名称	图形图像处理			
章节名称	期中考试			
教 学 目 标	知识目标： 4. 图层蒙版的使用 5. 图像合成的使用 6.			
	能力目标： 在进行图像合成时，图层蒙版的使用。			
	情感态度与价值观： 养成学生积极思考，认真钻研的学习态度。 提高学生独立思考和团结协作的双重能力。			

教学重点和难点	教学重点： 抠图合成 教学难点： 重点图层蒙版的使用		
教学方法	讲授、演示法		
教具准备	PPT 课件、教材		
教学环节及时间配置	教师活动	学生活动	设计意图
课前准备	1、师生问候。 2、核对学生人数。 3、多媒体准备。	9、平静情绪准备上课。 10、准备学习工具。	调整上课状态。

2019 学年第一学期期中教学质量检测

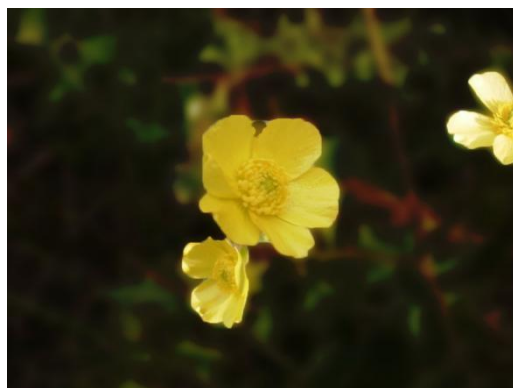
《图形图像处理》试卷

适用班级：1928 满分 100 分 考试时间 90 分钟
考试时间：9 周

以下项目按要求命名后，统一保存到一个文件夹，文件夹以“**班级+学号+姓名**”（如 162801 张三）命名保存，再打包上传至教师机。

项目一：“忽见黄花吐”的制作（25 分）

利用所给素材图片（图一），通过快速蒙版和设置图层混合模式调整图片，达成“忽见黄花吐”的效果。保存成 JPG 和 PSD 两种格式，以“忽见黄花吐”命名。



（图一）

（参考效果）

项目二：“曲径通幽”的制作（25 分）

利用所给素材（图二和图三），通过图层蒙版和调整色阶曲线做出一张合

成图片，达成曲径通幽的效果。

保存成 JPG 和 PSD 两种格式，以“曲径通幽”命名。



图二



图三



参考效果

项目三：“表里不一”的制作（20 分）

利用所给素材图（图四、图五），结合所学知识，完成“表里不一”的制

作。保存成 JPG 和 PSD 两种格式，以“表里不一”命名。



图四

图五



参考效果

项目四：“宝马标志”的绘制（30 分）

参考所给图片，完成标志的绘制。

文件大小为800*800 像素,分辨率为72 像素/英寸,色彩模式为 RGB.

保

存成 JPG 和 PSD 两种格式，以“宝马标志”命名。



参考效果

9、作业布置	
课反 后思	

电子教案

授课班级	1814	授课时数	2	审批签字
授课时间	10.12	授课教师	王晓薇	

学科名称	图形图像处理		
章节名称	修图-扩展案例		
教 学 目 标	知识目标： 1、熟练掌握润饰工具的使用技巧。 2、各类修饰润饰工具的使用		
	能力目标： 1、掌握润饰工具的方法。 2、熟练掌握修饰图片工具的运用。		
	素养目标： 1、养成学生积极思考，认真钻研的学习态度。 2、提高学生独立思考和团结协作的双重能力。		
教学重点和难点	教学重点： 掌握润饰图像的方法和技巧。 教学难点： 熟练使用修饰裁剪工具的命令。		
教学方法	讲授、演示法		
教具准备	PPT 课件、教材		
教学环节及时间配置	教师活动	学生活动	设计意图
课前准备	1、师生问候。 2、核对学生人数。 3、多媒体准备。	11、 平静情绪准备上课。 12、 准备学习工具。	调整上课状态。
1、讲授新课（5 分钟）	回顾上节课所学习的知识点 本节课通过我们之前所学习修图的知识来完成本节课的案例	学生回顾上节课的知识对本节课的练习进行知识点运用 学生进行思考问题	复习旧课导入新课。 学生理解思考知识的过程。

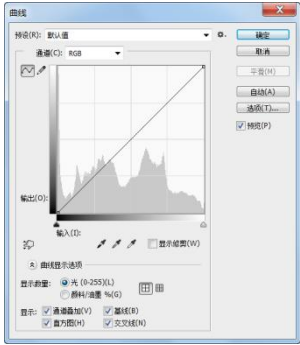
2、知识点讲解（10 分钟）	裁剪工具 在 Photoshop 中可以使用裁剪工具裁剪图像，重新定义画布的大小。 修饰工具 使用缩放工具调整图像大小，使用红眼工具去除人物红眼，使用污点修复画笔工具修复雀斑和痘印，使用修补工具修复眼袋皱纹，使用仿制图章工具修复散碎的头发。 润饰工具 使用缩放工具调整图像大小，使用模糊工具、锐化工具、涂抹工具、减淡工具、加深工具和海绵工具修饰图像。	学生认证听讲适当做些笔记分析了解各类润饰工具	对本节课几个知识点的细化分析
3、知识点巩固(3 分钟)	（1）使用缩放工具调整图像大小，使用红眼工具去除人物红眼，使用污点修复画笔工具修复雀斑和痘印，使用修补工具修复眼袋和颈部皱纹，使用仿制图章工具修复项链。 （2）使用缩放工具调整图像大小，使用模糊工具、锐化工具、涂抹工具、减淡工具、加深工具和海绵工具修饰图像。	再次跟随老师理解教材的内容	从教材中来回教材中去
4、实战讲解（15 分钟）	教师通过之前讲解的知识点通过计算机制作本节课上的案例	积极思考观看老师操作	通过讲解分析引导学生学习兴趣，并能积极思考

5、实战练习 (30 分钟)	教师课堂巡查观看为需要的同学进行提示	学生通过教师之前的操作进行回顾练习完成相关练习	把课堂交给学生让他们自主学习思考
6、练习解析 (10 分钟)	教师巡视后对学生上交上的作业进行讲解	学生认真听讲解可通过小组代表进行最佳作业点评	增强课堂的趣味性，丰富学生课堂，增强学生对知识的记忆。
7、课堂总结 (5 分钟)	通过本节课老师讲解操作的案例来熟练掌握润饰工具的方法和技巧。		总结本节课的知识点
8、作业布置 (2 分钟)	复习本节课的知识点，进行总结		
课 后 反 思			

电子教案

授课班级	1814	授课时数	2	审批签字
授课时间	10.14	授课教师	王晓薇	
学科名称	图形图像处理			
章节名称	调色-图像色彩与色调			
教 学 目 标	知识目标： 1、熟练掌握调整图像色彩与色调的方法。 2、各类修饰润饰工具的使用			
	能力目标： 3、掌握渐变映射、曲线工具的使用方法。 4、熟练图像色彩与色调工具的运用。			

	素养目标： 1、养成学生积极思考，认真钻研的学习态度。 2、提高学生独立思考和团结协作的双重能力。		
教学重点和难点	教学重点： 掌握调整色调的方法和技巧。 教学难点： 熟练使用色彩平衡等相关命令。		
教学方法	讲授、演示法		
教具准备	PPT 课件、教材		
教学环节及时间配置	教师活动	学生活动	设计意图
课前准备	1、师生问候。 2、核对学生人数。 3、多媒体准备。	13、 平静情绪准备上课。 14、 准备学习工具。	调整上课状态。
1、讲授新课（5 分钟） 2、知识点讲解（15 分钟）	回顾上节课所学习的知识点 本节课学习调色相关工具的运用	学生回顾上节课的知识对本节课的练习进行知识点运用 学生进行思考问题	复习旧课导入新课。 学生理解思考知识的过程。
	调整图像色彩与色调 使用曲线命令、色彩平衡命令和可选颜色命令调整图像色调，使用横排文字工具添加文字。 曲线 曲线命令可以通过调整图像色彩曲线上的任意一个像素点来改变图像的色彩范围。 选择“图像 > 调整 > 曲线”命令，或按 Ctrl+M 组合键，可以弹出“曲线”对话框。	学生认证听讲适当做些笔记分析了解各类调色工具	对本节课几个知识点的细化分析



可选颜色

可选颜色命令能够将图像中的颜色替换成选择后的颜色。

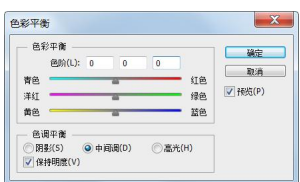
选择“图像 > 调整 > 可选颜色”命令，在弹出的对话框中进行设置，调整好效果后，单击“确定”按钮。



色彩平衡

选择“图像 > 调整 > 色彩平衡”命令，或按 Ctrl+B 组合键，弹出“色彩平衡”对话框。

色彩平衡：用于添加过渡色来平衡色彩效果，通过拖曳滑块或在“色阶”选项的数值框中直接输入数值调整图像色彩。色调平衡：用于选取图像的阴影、中间调和高光。保持明度：用于保持原图像的明度。

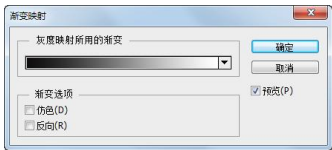


3、知识点巩固(3 分钟)	图像的色调直接关系着图像表达的内容，不同的颜色倾向具有不同的表达效果。 过软件相关功能的解析学习调整图像颜色的方法和技巧；最后通过课堂练习和课后习消化所学软件知识。	再次跟随老师理解教材的内容	从教材中来回教材中去
4、实战讲解(15 分钟)	教师通过之前讲解的知识点通过计算机制作本节课上的案例	积极思考观看老师操作	通过讲解分析引导学生学习兴趣，并能积极思考
5、实战练习(25 分钟)	教师课堂巡查观看为需要的同学进行提示	学生通过教师之前的操作进行回顾练习完成相关练习	把课堂交给学生让他们自主学习思考
6、练习解析(10 分钟)	教师巡视后对学生上交上的作业进行讲解	学生认真听讲解可通过小组代表进行最佳作业点评	增强课堂的趣味性，丰富学生课堂，增强学生对知识的记忆。
7、课堂总结(5 分钟)	掌握使用颜色调整命令（包含：曲线、可选颜色、色彩平衡、黑白、渐变映射、通道混合器、色相/饱和度、照片滤镜、色阶、亮度/对比度、阴影与高光、HDR 色调）调整图像的方法。		总结本节课的知识点
8、作业布置(2 分钟)	课堂扩展案例		

课 反 思	
-------------	--

电子教案

授课班级	1814	授课时数	2	审批签字
授课时间	10.15	授课教师	王晓薇	
学科名称	图形图像处理			
章节名称	调色-图像色彩与色调			
教 学 目 标	知识目标： 1、熟练掌握黑白工具的使用方法。 2、掌握渐变映射的控制面板。			
	能力目标： 5、掌握黑白工具通道混合器的使用方法。 6、熟练图像色彩与色调工具的运用。			
	素养目标： 1、养成学生积极思考，认真钻研的学习态度。 2、提高学生独立思考和团结协作的双重能力。			
教学重点和难点	教学重点： 掌握调整色调的方法和技巧。 教学难点： 熟练使用通道混合器等相关命令。			
教学方法	讲授、演示法			
教具准备	PPT 课件、教材			
教学环节及时间配置	教师活动	学生活动	设计意图	

课前准备	1、师生问候。 2、核对学生人数。 3、多媒体准备。	15、 平静情绪准备上课。 16、 准备学习工具。	调整上课状态。
1、讲授新课 （5分钟）	回顾上节课所学习的知识点 本节课学习调色相关工具的运用	学生回顾上节课的知识对本节课的练习进行知识点运用 学生进行思考问题	复习旧课导入新课。 学生理解思考知识的过程。
2、知识点讲解 （15分钟）	黑白 “黑白”命令可以将彩色图像转换为灰阶图像，也可以为灰阶图像添加单色。 渐变映射 渐变映射命令用于将图像的最暗和最亮色调映射为一组渐变色中的最暗和最亮色调。 选择“图像 > 调整 > 渐变映射”命令，弹出“渐变映射”对话框。 灰度映射所用的渐变：用于选择不同的渐变形式。 仿色：用于为转变色调后的图像增加仿色。反向：用于将转变色调后的图像颜色反转。  色相/饱和度 选择“图像 > 调整 > 色相/饱和度”命令，或按 Ctrl+U 组合键，在弹出的对话框中进行设置，调整好效果后，单击“确定”按钮。 预设：用于选择要调整的色彩范围，可以通过拖曳各选项中的滑块或输入数值来调整图像的色相、	学生认证听讲适当做些笔记分析了解各类调色工具	对本节课几个知识点的细化分析

	饱和度和明度。着色：用于在由灰度模式转化而来的色彩模式图像中填充需要的颜色。 		
3、知识点巩固(3 分钟)	图像的色调直接关系着图像表达的内容，不同的颜色倾向具有不同的表达效果。 过软件相关功能的解析学习调整图像颜色的方法和技巧；最后通过课堂练习和课后习消化所学软件知识。	再次跟随老师理解教材的内容	从教材中来回教材中去
4、实战讲解(15 分钟)	教师通过之前讲解的知识点通过计算机制作本节课上的案例 	积极思考观看老师操作	通过讲解分析引导学生学习兴趣，并能积极思考
5、实战练习(25 分钟)	教师课堂巡查观看为需要的同学进行提示	学生通过教师之前的操作进行回顾练习完成相关练习	把课堂交给学生让他们自主学习思考

6、练习解析 (10 分钟)	教师巡视后对学生上交上的作业进行讲解	学生认真听讲解可通过小组代表进行最佳作业点评	增强课堂的趣味性，丰富学生课堂，增强学生对知识的记忆。
7、课堂总结 (5 分钟)	掌握使用颜色调整命令（包含：曲线、可选颜色、色彩平衡、黑白、渐变映射、通道混合器、色相/饱和度、照片滤镜、色阶、亮度/对比度、阴影与高光、HDR 色调）调整图像的方法。		总结本节课的知识点
8、作业布置 (2 分钟)	课堂扩展案例		
课 后 反 思			