

《CorelDRAW 平面设计》课程标准

1. 前言

1.1 课程性质

本课程是计算机类专业的一门重要专业基础课程。主要任务是使学生掌握矢量图形绘制、处理及图文排版的基础知识，结合Photoshop软件制作进行图形制作和进一步学习其它图形软件打下基础。通过培养学生运用矢量图形处理软件设计制作作品的技能，全面提高学生的素质，增强适应职业变化能力。

1.2 设计思路

按照“以能力为本位，以职业实践为主线”的总体设计要求，该门课程以培养学生应用计算机设计数字图形的能力为基本目标，彻底打破学科课程的设计思路，紧紧围绕工作任务完成的需求来选择和组织课程内容，突出工作任务与知识的联系，让学生在职业实践活动的基础上掌握知识，增强课程内容与职业岗位能力要求的相关性，提高学生的就业能力。

学习项目选取的基本依据是该门课程涉及的工作领域和工作任务范围，但在具体设计过程中，以计算机类专业学生的就业为向导，根据行业专家对计算机类专业所涵盖的的岗位群体进行的任务和职业能力分析，同时遵循中等职业学校学生的认识规律，紧密集合职业资格证书中相关考核内容，确定本课程的工作任务模块和课程内容。

为了充分体现任务引领、实践导向课程思想，使工作任务具体化，产生具体的学习项目。其编排依据是该职业所特有的工作任务逻辑关系。依据工作任务完成的需要、中等职业院校学生的学习特点和职业能力形成的规律，确定课程的知识、技能等内容。依据各学习项目的内容总量

以及在该课程中的地位分配各学习项目的课时数。学习程度用语主要使用“了解”、“理解”、“能”、或“会”等用语来表述。

本课程总课时为108学时。

2. 课程目标

(1) 知识目标

1. 了解 CorelDRAW 工作界面
2. 知道绘制几何形状及对象的基本编辑技巧
3. 知道绘制普通线条、艺术线条以及流程图和尺度线的编辑技巧
4. 理解对象、几何图形、曲线、路径和轮廓的区别
5. 知道轮廓线和填充对象的各类填充方法
6. 了解对象编辑与辅助工具的使用
7. 了解组织和安排对象的使用
8. 了解文本处理方法
9. 了解应用交互式效果的使用
10. 了解矢量图的特殊效果应用
11. 知道编辑位图的方法和技巧
12. 知道打印设置的方法

(2) 技能目标

1. 会 CorelDRAW 软件基础文件操作
2. 能利用绘图工具绘制简单及复杂的各类几何图形
3. 会曲线线条的控制和处理
4. 会用形状工具对图形、线条编辑路径，进行修饰、擦除、裁切
5. 能编辑轮廓、单色填充、渐变填充、图案填充、交互式工具填充
6. 会用辅助工具、快捷键对对象进行快速编辑
7. 能学会排列菜单下的所有命令

8. 会段落文本的处理和使用，制作宣传页面、杂志
9. 会交互式工具里几个工具的使用
10. 会透镜效果、风效果、浮雕效果、波纹效果等常用透镜的使用
11. 会位图的导入与编辑方法，利用滤镜制作各类效果
12. 能独立完成图形打印输出

(3) 情感态度目标

1. 巩固专业思想，熟悉职业规范和道德
2. 培养吃苦耐劳、锐意进取的敬业精神
3. 培养良好的自学能力和计划组织能力
4. 形成正确的就业观和敢于创业的意识
5. 培养爱岗敬业、团结协作的职业精神

3. 课程内容和要求

序号	项目或模块	知识要求	技能要求	课时
1	CorelDRAW 基础知识	<p>了解 CorelDRAW 的应用领域、主要特点、功能组成、基本术语。</p> <p>理解 CorelDRAW 的基本操作界面。</p> <p>知道 CorelDRAW 的菜单中版面设置、视图调整、浮动面板的控制、辅助工具的设置。</p>	<p>会 CorelDRAW 软件基础文件操作</p>	6

		了解 CorelDRAW 的菜单基本操作。		
2	绘制几何图形	了解 CorelDRAW 的直线和曲线造型、绘制几何形、对象的基本编辑。 会钢笔工具、交互式连线工具、椭圆工具、绘制基本形状。	会利用钢笔工具、交互式连线工具、椭圆工具、绘制基本形状绘制简单及复杂的各类几何图形	12
3	绘制线条和不规则图形	理解直线和曲线造型、绘制几何形、对象的基本编辑，这三种具体形式。 了解绘制普通线条、艺术线条以及流程图和尺度线的编辑技术	会直线、曲线、标准形状的绘制，能掌握绘图曲线的控制和处理，对象的基本编辑技术。	12
4	编辑路径与对象	能理解对象、几何图形、曲线、路径和轮廓的区别。 会使用“形状”工具编辑路径的方法。 会修饰语调整路径的方法。 会裁切与擦除对象的方法。	能利用用形状工具编辑路径，如何对图形、线条进行修饰、擦除、裁切等。	12

5	轮廓与填充	<p>会编辑轮廓线与标准填充的方法。</p> <p>能使用渐变、图案与纹理填充对象。</p> <p>会交互式填充和网状填充工具的用法。</p> <p>能理解智能填充、滴管和颜料桶工具的用法。</p>	<p>能学会编辑轮廓、单色填充、渐变填充、图案填充；纹理（材质）填充、PostScript 材质填充、交互式填充工具的使用。</p>	8
6	对象编辑与辅助工具	<p>能快速变换对象。</p> <p>理解复制、再制、多重复制对象、删除对象、撤销、重做、还原与重复操作的方法。</p> <p>会使用辅助工具</p>	<p>能学会选取、变换、复制、再制、多重复制、删除对象的方法，利用撤销、重做和恢复等命令撤销、恢复或重新执行前面的操作，还学会网格、辅助线等辅助工具的使用方法。</p>	10
7	组织和安排对象	<p>会对齐、分布、排列顺序、结合、拆分、锁定对象、整形、导入。</p>	<p>能利用排列菜单下的所有命令进行编辑</p>	8
8	输入和编辑文本	<p>会文本处理方法，学会制作文本效果，段落文本、特殊符号、</p>	<p>会段落文本的处理和使用，制作宣传页面、杂志</p>	10

		平铺符号。		
9	应用交互式效果	能理解交互式调和工具、交互式轮廓图工具、交互式交形工具、交互式封套工具、交互式立体化工具的使用	会交互式工具里几个工具的使用	8
10	矢量图的特殊效果	能理解透镜效果、风效果、浮雕效果、波纹效果的区别	会几种常用透镜的使用	8
11	编辑位图	会位图编辑、位图的颜色和色彩模式的修改。 能对位图的添加滤镜效果。	会位图的导入与编辑方法，利用滤镜制作各类效果	8
12	打印和输出图形	能在打印之前：设置页面大小、选择版面样式、制作标签、选定页面背景、设置打印机属性。	能独立完成图形打印输出	6

4. 实施建议

4.1 教材编写

(1) 必须根据本课程标准编写教材。

(2) 选取的项目或课题应将企业的实际应用和学校的实际有机结合，由浅入深，由简到繁，循序渐进，符合学生的学习基础和认识规律的原则。

(3) 教材语言平实、图文并茂，便于学生自主学习。注重新科技、新知识、新工艺、新方法的介绍，适度关注学生的可持续发展，为学有余力的学生留在进一步拓展知识能力的内容和空间

4.2 教学方法

(1) 本课程理论性强，涉及范围广，在教学中要充分运用学生已有的数学、物理知识。要运用启发式教学与学生互动，充分调动学生的学习积极性，要有“讲”有“练”，要注意学生智力的开发和能力的培养。讲课中要注意发挥直观教具的作用及现代化教学手段的运用。

(2) 教学过程中，要从高职教育的目标出发，把握好深广度，以必须、够用为原则。

(3) 教学过程中要贯彻安全用电思想和职业道德教育。

4.3 教学条件

本课程安排学生在计算机实训室等教学场所进行实训，本课程所用软件对计算机硬件要求较高。

4.4 课程资源

(1) 注重实验实训指导书和实验实训教材的开发和应用。

(2) 加强常用课程资源的开发和利用。挂图、幻灯片、投影、录像、视听光盘、多媒体课件等资源有利于创设生动形象的学习环境，激发学生学习的兴趣，促进学生对知识的理解和掌握，要加强这些加强常用课程资源的开发，建立多课件课程资源数据库，实行资源共享。

(3) 积极开发和利用网络资源。电子书籍、电子期刊、传真软件、数字图书馆、教育网络等信息资源是教学从单一媒体向多媒体转变，也

使教学活动从信息的单向传递向双向交换转换，开发和利用网络课程资源，可使学生从单独学习向合作学习转变。

(4) 产学合作开发实验实训课程资源。利用本行业典型的生产企业资源，进行产学合作，建立实训基地，开发实验实训课程资源。

(5) 建立开放的实验实训基地。建立开放的实验实训基地，使职业技能鉴定、实验实训、现场教学合一，满足学生综合职业能力培养的要求。

4.5 教学评价

本课程教学评价依据职业技能鉴定等级标准的原则性要求，采用过程性评价和终结性评价相结合的办法。

(1) 对学生的评价应该落实课程标准的目标和理念。

(2) 倡导评价的多主体性和评价方式的多样化，不仅要重视终结性的评价，还要重视学习过程的评价。学生要参与学习过程的评价，可以进行自我评价和学生之间的互评。

(3) 教师要转变在学习评价中的裁判员角色，要成为学生学习的促进者、合作者，学习评价的指导者，学习潜能的开发者。

5. 其他说明

(1) 本课程适用于中等职业教育计算机网络和计算机应用与维修专业。

(2) 本课标的课时分配是建议性的，教师可根据具体情况作相应的调整，课程内容也可以作必要的调整或补充。