**艺术设计现代化专业群**

**教 学 资 源 建 设 材 料 目 录**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 材料名称 | 备注 |
| 1 | 在线网络共享学习平台 |  |
| 2 | 《软件基础·草图大师》课程单元教学设计 |  |
| 3 | 《软件基础·草图大师》课程整体设计 |  |
| 4 | 《动画透视与构图》 课程整体设计 |  |
| 5 | 《动画透视与构图》课程单元设计 |  |
| 6 | 《软件基础·CAD》课程单元设计 |  |
| 7 | 《软件基础·CAD》课程整体设计 |  |
| 8 | 《服装造型设计》课程单元设计 |  |
| 9 | 《服装造型设计》课程整体设计 |  |
| 10 | 《交互设计基础》课程单元设计 |  |
| 11 | 《三大构成》课程单元设计 |  |
| 12 | 《三大构成》课程整体设计 |  |
| 13 | 《字体与版式设计》课程单元设计 |  |
| 14 | 《字体与版式设计》课程整体设计 |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**在线学习平台**





**《软件基础·草图大师》课程单元教学设计**

——项目一 城市广场景观设计——景观空间设计的基本方法

**一、教案头**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 本次课标题：项目一城市广场景观设计——景观空间设计的基本方法 | | | | | |
| 授课班级 | 12环艺 | 上课时间 | 16学时 | 上课地点 | 教学楼西北303 |
| 教学目标 | 认知目标 | | | | |
| 1、1、了解城市广场景观设计的基本概念和理论知识。  2、2、了解景观空间设计的一般方法和程序。  3、3、能对优秀城市景观设计案例进行鉴赏。 | | | | |
| 技能目标 | | | | |
| 1、1、能运用相关理论知识进行场地的概念性草图设计。  2、2、能运用软件进行景观空间的实验性研究。  3、3、能尝试运用正确的尺度和形态，材质等进行局部模型的创建。 | | | | |
| 情感目标 | | | | |
| 1、培养学生良好的专业意识和素养，树立明确的职业目标。  2、具有良好的团队精神、良好的沟通协调和表达能力。  3、通过各顶目的实施、培养学生发现问题、解决问题的能力。 | | | | |
| 教学重点 | 能综合运用相关理论知识进行场地空间设计的概念性草图设计  能 | | | | |
| 教学难点 | 能灵活运用软件进行景观空间的实验性研究 | | | | |
| 教学参考  资料 | 景观教学与实践丛书——城市广场设计辽宁美术出版社 2014年5月 | | | | |

**二、教学过程设计**

|  |
| --- |
| 教 学 过 程 设 计 |
|
| 1. 组织教学   点名、行师生礼。   1. 导入新课   国内外城市广场景观设计案例欣赏（以PPT结合课本进行简单了解）   1. 讲授新课教学环节 2. 场地空间实验性研究   给你两个方形空间，你可以演变成几种其他形式的空间？   1. 分4组，每位同学根据要求进行手绘草图。画完以后每组选出最全面的方案进行展示，请这四名同学，讲授一下自己的构思过程，教师总结，并引入本学期的教学内容。   a不同的空间感受（边界越弱，面越突出）  b 空间特性  c 打破空间   1. 为了说明小品（构筑物、植物等）与建筑的空间关系，提供原始场地图，分组思考：两棵树——不同的空间   场所：林荫道边的建筑  目标：在它前面创造一个广场  工具：两棵树  分组运用软件建模，进行方案的可行性研究，展示两棵树与环境构成的入口。  学生互评，教师点评，指出两棵树与建筑围合成的广场的多样性。   1. 提问：能回想一下你去游玩过的地方，空间的边界处理是什么样的？有没有高差关系？给你什么样的感受？空间效果与植物是什么样的？   同学回答：边界的处理可以多样，虚实结合，不同的高差变化可以创造不同的景观效果，植物的配置也相当重要，能与环境构成和谐的关系。   1. 进而引申至景观空间设计的基本方法，给出一个不规则场地，以一课树为视觉焦点，尝试设置多个不同的活动点，以此来研究边界的设计方法。让学生4人分组讨论并用软件建模进行表现，经过老师引导展现出边界设置的多样性。 2. 为了说明如何利用高差创造空间关系，让学生用软件建模表现出典型地形的所形成的具有不同高差的空间。   a梯形地  b洼地  c斜坡  6、教师进行知识点的回顾，不同的空间组合关系形成不同的功能分区，如何根据现状进行有目的的设计和改造将是今后学习的重点。  7、对于整个课程，老师的具体安排简要说明  根据学生现有的理论和技能掌握的具体情况，结合sk软件特性，在老师引领下的自学任务包和小组项目练习，提高学生的学习热情，锻炼同学间的团结协作能力。  四、 布置作业，学生练习  给出指定地块，要求以树木，小品（构筑物）为元素进行多种不同功能性的空间实验性研究， 2人为以小组，运用草图大师进行建模表现，并输出若干jpg格式图片。  五、 评价作业、课堂小结 |

**《软件基础·草图大师》课程整体设计**

**一、课程性质与任务**

1、课程属性：专业平台课程。

前续课程：CAD与建筑绘图、建筑制图与构造基础、建筑设计基础、公共建筑设计

平行课程：公共建筑设计、居住规划设计、环境景观设计

后续课程：建筑施工图设计、建筑节能设计、环境景观设计、毕业设计、顶岗实习

2、教学对象：建筑设计技术专业

3、教学任务与目的

本课程是一门应用性很强的的课程，随着现代科技的发展，进步迅猛，也必须以计算机设计来代替手工绘图，尤其是在建筑方案草图设计时，虽然运用手绘较为流利，绘图时间快，但所表达出来的（效果图、各体量分析图）比例往往与现实相差甚大，草图大师就是一门很好的电脑辅助设计软件，为了使同学们身怀一技能零距离上岗，所以我们很有必要开授本课程。

本课程任务是：首先、掌握好草图大师的基本命令；其次、让学生在学会了基本命令之后，利用案例进行引导，举一反三地在建筑设计中的应用；最后、通过对接公共建筑设计之“会所设计”进行运用，根据其方案设计流程中的草图设计、及方案推敲的过程来较完全的运用，达到即学即用之目的，用后即会的学习效果。

**二、课程教学的基本要求**

必须具备计算机操作的基本知识，还须熟练CAD的建筑绘图，建筑的相关理论知识及原理。

**三、课程理论教学与实践教学基本内容和教学要求**

（一）第一模块 **解析命令**（以案例为依据激活草图大师的基本命令）

重点：1、草图大师SU基础知识及入门

2、上机熟悉认识草图大师SU的界面

3、草图大师SU的命令讲解（以建筑小构件为命令解析点），老师案例演示+学生课堂跟做+老师辅导解疑；

4、基本命令运用，学生独自上机操作+老师辅导解疑；

5、草图大师SU制作的基本流程（完整案例摆现→制作流程分析→案例解散再做→案例变化实践），老师案例演示+学生课堂跟做+老师辅导解疑；

6、初步实践之“小品SU草模”， 学生独自上机操作+老师辅导解疑；

**对应任务一：小品SU草模**

难点：顺利的独自初步实践

教学要求：要求学生全面掌握草图大师的基本命令，并掌握CAD的基本命令运用，理解草图大师的基本设计流程，能够独自完成“小品SU草模”。

（二）第二模块 **案例拓展**(以较为完整的建筑方案设计图为基础，进行全方位的草图设计与制作)

重点：1、制作流程与思路分析

2、CAD处理并结合于草图大师（CAD已知图→CAD图取舍处理→CAD图形位规整→CAD图导入至草图大师），老师案例演示+学生课堂跟做+老师辅导解疑；

3、场地制作(绿化、道路、小品……)，老师案例演示+学生课堂跟做+老师辅导解疑；

4、建筑体量（建筑长、宽、高定量，基本形定格），老师案例演示+学生课堂跟做+老师辅导解疑；

5、细部深化（门、窗、台阶、楼梯、屋顶……），老师案例演示+学生课堂跟做+老师辅导解疑；

6、优化与整理及输出；

7、住宅建筑SU草模处理结合前（1～5小点），过程循环，学生独自上机操作+老师辅导解疑；

**对应任务二：住宅建筑SU草模处理**

**对应任务三：公共建筑SU草模处理**

难点：建筑物的细部深化

教学要求：掌握设计流程，通过案例拓展能够制作一些较为复杂的SU模型

（三）第三模块 **对接课程**（根据公共建筑设计、居住区规划设计、环境景观设计系列课程的SU设计）

重点：1、手绘草图转变（手绘草图→CAD基轮廓→SU草模），老师案例演示+学生课堂跟做+老师辅导解疑；

2、建筑方案设计过程对接，老师案例演示+学生课堂跟做+老师辅导解疑；

（1）方案一草对接**场地制作+建筑体量**

（2）方案二草对接**场地制作+建筑体量+细部深化**

（3）方案正草对接**场地制作+建筑体量+细部深化+ 优化+整理+输出**

（4）方案正图对接**场地制作+建筑体量+细部深化+ 优化+整理+输出+通融其他软件……**

**对应任务四：会所建筑设计草模**

**对应任务五：居住区规划设计草模**

**对应任务六：景观设计小草模**

难点：建筑方案设计的流程与草图大师设计流程的对接与相互融合

教学要求：同学们认真的完成大型作业，做一次全面的总结与提升，以独自完成学掌握的根本。

（四）第四模块 **课程考核**

重点：以任务七作考试试卷，详情见评分标准，以此进行考试，由于课堂内时间有限由系部统一安排。

**对应任务七：SU建筑综合运用**

难点：学生摆脱依靠（老师辅导），独立完成项目

教学要求：见学校统一的考试规章制度及要求

**五、学时分配**

| **教学内容** | | **课时安排** | | | **作业与活动** | **成绩绩点** | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **理论** | **实训** | **合计** | **比率** | **得分** |
| **一、**  **解析命令** | 1、草图大师SU基础知识及入门  2、上机熟悉认识草图大师SU界面  3、草图大师SU的命令讲解（建筑小构件建筑为命令解析点）  4、基本命令运用  5、草图大师SU制作的基本流程（**完整案例摆现→制作流程分析→案例解散再做→案例变化实践**）  6、初步实践之“小品SU草模” | 2 | 4 | 6 | **任务一：小品SU草模（课内4课时，课外4课时）** | 20% | 20 |
| **二、**  **案例拓展** | 1、制作流程与思路分析  2、CAD处理并结合于草图大师（**CAD已知图→CAD图取舍处理→CAD图形位规整→CAD图导入至草图大师**）  2、场地制作(绿化、道路、小品……)  3、建筑体量制作（建筑长、宽、高定量，基本形定格）  4、细部深化（门、窗、台阶、楼梯、屋顶……）  5、优化与整理及输出 | 4 | 6 | 10 | **任务二：住宅建筑SU草模处理（课内3课时，课外6课时）**  **任务三：公共建筑SU草模处理（课内3课时，课外6课时）** | 20% | 20 |
| **三、**  **对接课程** | 1、手绘草图转变（手绘草图→CAD基轮廓→SU草模）  2、建筑方案设计过程对接  （1）方案一草对接**场地制作+建筑体量**  （2）方案二草对接**场地制作+建筑体量+细部深化**  （3）方案正草对接**场地制作+建筑体量+细部深化+ 优化+整理+输出**  （4）方案正图对接**场地制作+建筑体量+细部深化+ 优化+整理+输出+通融其他软件……** | 2 | 8 | 10 | **任务四：会所建筑设计草模（课内4课时，课外8课时）**  **任务五：居住区规划设计草模**  **任务六：景观设计小草模（课内4课时，课外8课时）** | 30% | 30 |
| **四、 课程考核** | 上机操作并独立完成项目 | 课外另行安排（3～4为时为宜） | | | **任务七：SU室内设计综合运用（课外3～4为时为宜）** | 30% | 30 |
| 总 计 | | 8 | 18 | 26 |  | 100% | 100 |

**六、考核方式**

（一）本课程为考试课程；

（二）未参加的重修，参加的未过的补考；

（三）（平时+期末考试）=（70%+30%）=100%=100分；

（四）累计得分在100～90分为优；89～80分为良；79～70分为中；69～60分为及格；60以下为不及格。

编写：何 磊

校对：傅媛媛

审定： 2016年9月 设计系

**《动画透视与构图》课程整体设计**

建议课时数：108

学分：7

适用专业：影视动画专业

先修课程：本课程需要在完成《素描》、《色彩》、《速写》、《构成基础》等课程的基础上开课。

后续课程：《动画设定》

**一、前言**

1．课程的性质

该课程是江苏省五年制高职影视动画专业的一门专业基础课程。

其任务是培养学生在进行动画创作前的一个知识和思维能力，动画透视是角色和场景设定学习的一个关键环节。通过本课程的学习，培养学生，培养学生在镜头画面中表现场景空间的能力；是学生掌握影视动画透视的技巧和方法；了解动画透视的分类和构思方法，为以后的设定创作打下基础。通过让学生掌握透视的理论，能运用不同技法来进行绘制，并能根据故事来进行展现，突出主题，增加艺术感染力。

2．设计思路

。本课程是以动漫专业人才培养目标为依据，以专业调研和由校内外专家组成的专业建设委员会讨论为依据，以专业职业能力和知识需求为依据开设课程

其总体设计思路是，打破以知识传授为主要特征的传统学科课程模式，转变为以工作任务为中心组织课程内容，并让学生在完成具体项目的过程中学会完成相应工作任务，并构建相关理论知识，发展职业能力。本专业所有课程的教学和训练目的最终都是为了让学生能独立自主的完成动画片的制作。将课堂的基础技能转化为实际的制作经验。《动画透视》培养学生综合的、全面的绘画能力和创造能力，使学生在掌握动画场景绘画技能的同时学会欣赏和对动画片制作的能力，通过教学中研究动画场景的文化背景以及情感基调，从而调动学生的自我思考能力和审美积极性，与动画片制作紧密相连，让学生深刻感受到动画制作的魅力，同时也从侧面使学生的艺术观、审美观受到积极的影响。教学过程中，要通过校企合作，校内实训基地建设等多种途径，采取工工学结合、半工半读等形式，充分开发学习资源，给学生提供丰富的实践机会。教学效果评价采取过程评价与结果评价相结合的方式，通过理论与实践相结合，重点评价学生的职业能力。

**二、课程目标**

根据以上专业设置的目标要求我们拟定出《动画透视》课程目标：

1.知识目标：通过透视与场景的理论学习，掌握透视的基本原理，掌握动画场景的特征与设计要求，掌握动画场景中色彩、光影、陈设道具的基本要求。

2.能力目标：让学生逐步地具有一定的透视绘制能力，可以独立完成动画场景三视图，具备绘制动画场景线稿和表现立体空间氛围的能力，具有使用动画专业设备进行动画场景绘制与拍摄的能力。

3.素质目标：透视与场景课在整个教学的过程中，运用启发、引导和实践的方式，通过进行场景线描稿，色彩稿和动画场景三视图的创作，训练学生的相互配合能力，培养学生的职业道德、团队协作意识以及良好的审美意识，使学生在艺术学习和实践中陶冶情操。

从以上分析我们可以看出，《动画透视》课程对实现动漫设计专业人才培养目标，起着至关重要的作用。

**三、课程内容和要求**

本专业基于知识、能力、素质要求与行业、企业专家共同研讨紧紧围绕动漫行业发展和艺术职业岗位需要高素质、高技能的动漫设计人才的要求设计了本门课程并对课程体系结构进行合理安排。本课程不单单采用一门教材进行教学，而是结合当代市场对动漫场景的要求，把每一个教学环节作为一项真实的项目来进行安排，结合我校学生的具体情况和高职教学要求对教材内容进行合理的整合删减，切实的做到“任务驱动，项目主体，教、学、做”一体化的课程设计理念。

整体的课程设计思路为调查行业背景，分析职业岗位群，提炼出典型工作任务，归并为学习领域，转化为学习领域，制定课程标准，设计项目任务，编写校本教材，实施教学最后进行课程评价。

1.学科性为主的课程

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程模块（或单元、或章节）** | **课程内容及要求** | **活动与建议** | **参考课时** |
| 1 | 透视基础 | 什么是透视、透视术语  了解透视的功能和作用，掌握透视中术语的表达。 | 观看有明显透视的场景图片和照片 | 2 |
| 2 | 平角+成角（一点透视、两点透视 | 掌握两种透视的绘制技巧和方法，感受和成交透视在镜头中的运用和视觉效果的差异。 | 利用教学工具绘制较简单的成角和平角透视图。 | 10 |
| 3 | 三点透视+四点透视 | 掌握两种透视的绘制技巧和方法，感受和成交透视在镜头中的运用和视觉效果的差异。 | 利用教学工具绘制较简单的三点和四点透视图。 | 16 |

2.项目为主的课程

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **工作任务** | **知识点** | **训练或**  **工作项目** | **教学要求** | **教学情境与教学设计** | **参考**  **学时** |
| 1 | 我爱我家 | 一点透视和两点透视的运用 | 学生生活的室内场景 | 掌握透视场景的绘制方法 | 学生分组以宿舍为单位对自己宿舍进行观察和拍照，根据照片分别绘制出宿舍室内场景的一点透视图和两点透视图。 | 16 |
| 2 | 校园一角 | 三点透视和四点透视的绘制练习 | 学生熟悉的学校室外场景 | 掌握透视场景的绘制方法 | 学生分别对学校内的建筑物进行观察，绘制出三点和四点透视图。 | 16 |
| 3 | 大师风采 | 不同透视技法在优秀作品中的运用技巧。 | 临摹优秀场景 | 提高场景表现能力和塑造能力 | 观看优秀场景的透视风格和绘制技法，吸取作品中的精华。 | 16 |
| 4 | 魔法屋 | 动画透视中的所有内容的整合运用。 | 设定命题创作（阶段考核 | 锻炼学生的创造能力 | 学生可参考网络、书籍资料等资源，运用透视的知识点，绘制三个角度不同透视的场景。 | 32 |

**四、实施建议**

动画透视课由于其实践性强，主要以实训为主体，因此我根据我校学生的具体情况把整体的教学以项目实训的方式分成以下环节：透视讲解（讲授与现场绘制两种方式进行教学）----室内场景训练----室外场景训练（根据不同的场景类型去绘制学生熟悉的生活场景，如寝室，教室，校园，超市等，让学生更快更好的去理解并运用所学理论）----临摹优秀场景（在掌握一定的场景基础后，去临摹优秀的场景作品，提高个人的塑造能力）---- 命题式场景创作（设定命题，根据前面所学去进行短期的场景创作，如魔法屋等）----动画场景设计及场景展出。（最后进行大幅的动画场景创作，不但能够提高学生的创作能力更能加强学生的塑造和表现能力）。在每个阶段都以项目实训的方式来完成场景透视的练习。教学内容的表现形式多样而直观，如电子课件，视频资料，图书资源和各大动漫网站等。

（一）教学建议

根据动画透视课教学内容的特殊性，用“生活入手，实践＋创作”教学模式，在教学过程中做到“透视绘制方法和生活场景绘制相结合，室内生活场景和室外生活场景绘制相贯通，命题式训练与动画分析相补充、场景创作与动画创作相融合”，增强学生的表现力和创作能力，进一步贴近职业岗位的要求，为学生的可持续发展奠定扎实的基础。

（二）教学评价

为科学地对动画透视课程进行考核，设计了实践考核手册，考核手册中详细地记录了学生考勤10%，平时课程表现20%，手绘场景实训30%，阶段考核40%，由任课教师将实践考核手册综合，最后进行作品展出，依据这些情况进行综合评定。由此给予学生《动画透视》课程成绩的考核评价。

考核方式的改革，较好地贯彻了“教、学、做”一体化要求，使学生更加重视各类实践实训活动，同时，引进了社会、企业、用人单位的评价，使考核主体多元化。

（三）教学基本条件

专业动漫画室、动漫拷贝室、图书阅览室等，充分利用图书馆、电子阅览室等教学施舍，尽可能拓展学生知识广度。充分利用网络资源，搜集优秀教学资料及时填充课程资源。辅助性教材、参考书目、习题等资料，帮助学生巩固专业基础知识。

（四）教材选用与编写

本课程是一门知识型与实践型相结合的课程，教材应体现本课程的特点。

教材：《[动漫透视](http://www.amazon.cn/%E5%8A%A8%E7%94%BB%E5%88%9B%E4%BD%9C-%E4%B9%94%E6%99%B6%E6%99%B6/dp/B002G14HP0/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1306980133&sr=8-1" \t "_blank)》 杰森.杰士曼 上海人民美术出版社

教材编写建议

（1）本课程实践性较强，为了实现教、学、做一体化的教学目标，在讲义或教材的编写体例上要首先突出项目实施的方法和步骤，给出动画设计的完整步骤。

（2）必要的基本概念和原理分析贯穿在教师和学生共同分析原理的过程中，内容循序渐进，学习内容从简单到复杂，学生从理论到实践，再到理论再到实践不断循环，使学生实际操作水平不断提升。

（3）有关专业本身发展的历史、本课程知识的延伸以及在完成项目过程中对其它课程知识和技术的应用，作为辅助阅读内容体现在教材中。

（4）预测学生完成实做的过程中可能出现的问题，在讲义或教材中必须予以特别强调，说明道理以及注意事项。

（五）课程资源的开发与利用

（1）开发适合教师与学生使用的多媒体教学素材和辅导学生学习的多媒体教学课件。

（2）充分利用常州市以及长三角区域的行业资源，为学生提供阶段实训，让学生在真实的环境中磨练自已，提升其职业综合素质。

（3）要充分利用网络资源，搭建网络课程平台，开发网络课程，实现优质教学资源共享。

（4）积极利用数字图书馆、电子期刊、电子书籍，使教学内容更多元化，以此拓展学生的知识和能力。

（5）开放实训中心，将教学与项目练习合一，将教学与实训合一，满足学生综合能力培养的要求。

（六）其它说明

本课程标准所列各模块教学时间可以根据教学情况以及学生学习情况进行适当控制。

制定该课程标准小组成员签名：张颖华 宋金校 吴昊玺 刘俊莹 蒋凌俊（电子签名）   
　　教研室审核者签名：唐李阳（电子签系教研室主任姓名）  
　　系部审核者签名：徐军（电子签系部教学主任姓名）

**《动画透视与构图》课程单元教学设计**

——项目二 两点透视的造型

**一、教案头**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 本次课标题：项目二 两点透视的造型 | | | | | |
| 授课班级 |  | 上课时间 | 16学时 | 上课地点 |  |
| 教学目标 | 认知目标 | | | | |
| 1认识余角透视的规律，视平线上有两个消失点。2认识余角透视的特征。3 认识对角线消失点4认识特殊消失点 | | | | |
| 技能目标 | | | | |
| 1掌握余角透视的规律2学会画透视图的多种方法。 | | | | |
| 情感目标 | | | | |
| 1完善学生创作的整体思路2提升团队合作精神 | | | | |
| 教学重点 | 通过余角透视的练习，学生能够运用二维透视进行场景设定 | | | | |
| 教学难点 | Ps快捷键的贯穿使用，头部转面的平衡性 | | | | |
| 教学参考  资料 | 动画透视教程 实践 浙江人美出版社 2010年 | | | | |

**二、教学过程设计**

|  |
| --- |
| 教 学 过 程 设 计 |
|
| 1. 组织教学   点名、行师生礼。   1. 导入新课   运用在动画原画场景会出现的机械类装置及各类汽车进行立体解构，从造型手法上，物体的结构分析，选取典型的机械类装置，请同学分组讨论可行的造型步骤，并选取同学进行论述及理由   1. 讲授新课教学环节   1、请两位同学进行“一点透视”及“两点透视”的复习作画（黑板上），请3-4名同学复习这两者的区别及概念要点，老师进行知识点复习，并用彩笔改正学生的错误，加深印象  2、请同学根据名画来找（a消失点 b视平线c透视线）  a《最后的晚餐》散点透视，多个点透视  b《桌球》路易斯.布瓦伊 一点透视  C《不相称的婚姻》普基廖夫 一点透视  D 《雅典学校》拉斐尔 成角透视  E《后宫露台》让。热罗姆 成角透视  F《近卫军临刑的早晨》苏里柯夫 一点透视  G 《拾穗者》米勒 一点透视  将一点透视与两点透视混合，让学生有效的分辨比较  3、一点透视作为五官中的特征点，请学生来分析常见的类型，造成这种情况所需要造型的注意点  老师进行示范（同样一个正方体不同角度看的区别，一点透视、两点透视、三点透视的绘制注意点）  4、常规作业写生，正侧面写生，着重画出鼻子的特征点（20-30分钟），下场巡查作业完成情况  5、用PS软件进行课堂常规作业的同时，介绍如何分层画，局部建组画，等一系列作画过程中的好处，防止画错返回操作（ctrl+z）只能执行一次的情况  6、运用动画电影《埃塞尔与欧内斯特》来暂停画面，进行透视理解并询问，根据回答情况整理素描嘴唇的作画要点与动漫化造型进行对比，请同学试着理解老师给予的公式  A透视内容（是否为一点、两点、三点或者散点透视）  b 结构内容（理解结构，是否为平面视角、斜面视角）  7、参照简化夸张的素描嘴关系，来做课堂练习，下场巡视，总结易错点  a 转面时，容易出现相互关系问题（直立面墙体及地平面）  b出现口，需要画到门槛、门框（结构理解，从大门牙开始，往两边依次是），请同学上来表演用书本来示范，正面绘制所需要的门框内容，当你斜侧面去看，视觉角度不变，能帮助有效改正视角错误和透视关系。  8、请同学们依次来复习之前的透视知识点，以欧式建筑的正面照片为示例，自行设计出具有一定透视关系的建筑群，课堂作业，老师将作品贴在黑板上进行展评，让同学们自行选出优秀作品。减作业奖励  9、如何确定转面的朝向，请学生上来示范演示，老师进行引导，介绍相应的透视内容，不以重点学习  四点透视（广角）摇镜头时产生的透视变化  五点透视（鱼眼镜头）鱼眼镜头时一种极端的超广角镜头  （相应的透视图片介绍，结合PPT）  10、常见转面，先按照自行理解分析，给予PPT展示，最后让学生上台进行黑板展示作画  a三转面  b左右转面  d上下转面  11、讲演常规作业：喜欢的游戏概念设计  12、将圆柱体或多边形物体进行透视变成，从正侧面开始讲解，老师点评作业总结易错点  （从写生上，没有脱离素描关系及手法，忘记动漫化造型中的简化与夸张）  a各个年龄层上的造型差异  b男女之间的头部造型区别  （请学生进行知识总结，老师进行PPT展示）  四、 布置作业，学生练习  课堂作业写生、正侧面+正面、建筑群练习、三点透视  五、 评价作业、课堂小结 |

**《软件基础·服装CAD》课程单元教学设计**

——项目一 半身裙CAD制图中的基础软件工具的应用

**一、教案头**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 本次课标题：项目一 半身裙CAD制图中的基础软件工具的应用 | | | | | |
| 授课班级 | 16服装 | 上课时间 | 14学时 | 上课地点 | 西北306 |
| 教学目标 | 认知目标 | | | | |
| 1. 掌握半身裙的CAD绘制流程。 2. 熟练CAD基本工具的运用。 3. 熟练掌握CAD智能笔工具的用法。 | | | | |
| 技能目标 | | | | |
| 1. 能用CAD基本工具绘制多款基本半身裙的制版。 2. 能灵活运用CAD智能笔常用功能及快捷键操作来完成半身裙制版。 3. 能综合应用CAD的智能笔、调整等多种基础功能，综合使用来完成本单元多种裙型版型的绘制。 | | | | |
| 情感目标 | | | | |
| 1、提升对服装版型设计的认知与理解。  2、提升服装电脑制图的熟练度，增加技能储备。 | | | | |
| 教学重点 | 能灵活运用CAD的智能笔、调整、旋转等基本工具进行不同基本裙型的版型绘制设计。  能用CAD的智能笔多种快捷键结合其他功能进行综合版型设计。 | | | | |
| 教学难点 | 智能笔工具的众多快捷键使用方法，使用快捷键使制版快速流畅，并加深制版的认知和理解。 | | | | |
| 教学参考  资料 | 《服装CAD制版——从入门到精通》 人民邮电出版社 | | | | |

**二、教学过程设计**

|  |
| --- |
| 教 学 过 程 设 计 |
|
| 1. 组织教学   点名、行师生礼。   1. 导入新课   服装CAD使用前景及功能的介绍。（以PPT结合课本进行简单了解）   1. 讲授新课教学环节   （一）窄裙的CAD制图——基本工具的熟练与案例讲解  1.智能笔工具，使用智能笔工具快速绘制矩形对规格表进行示范绘制，对操作进行细致讲解。  2、教师提问：如何对窄裙的大框架进行绘制。  学生回答：利用所学的绘制矩形对大框架进行绘制。   1. 智能笔的平行线工具的快速使用，教师进行示范，并提问，如何对臀围先进行绘制。   学生回答：用平行线工具进行臀围线绘制   1. 教师对坐标点、绘制直线、绘制曲线、、绘制垂直线等进行工具演示。   5、学生根据教师对工具的演示，自主思考完成窄裙的绘制。  6、教师对整个绘制流程进行揭秘，揭示最快捷画法，对学生课堂作业进行反馈。   1. A字裙与斜裙的CAD制图——CAD工具熟练与提升 2. 教师利用CAD的旋转工具进行工具的演示，对工具的参数设置进行详细解说，并且利用旋转工具对A字裙的腰省转移进行实际操作的示范。  1. 学生们对CAD旋转工具进行操作练习，并且以斜裙为任务驱动，利用CAD的旋转工具，处理腰省。   3、教师对A字裙进行底摆的圆顺处理，如何延长线条到既定距离，如何利用智能笔绘制垂线等。  4、学生按照教师示范，以此类推，完成斜裙的底摆处理。  (三)圆裙的CAD制图——驱动独立完成CAD绘制任务  教师对于绘制半身裙的重点工具进行重点演示，环节进行讲说，鼓励学生独立完成圆裙的绘制。  （四）布置作业，学生练习  按照自己的个人尺寸，完成四种裙型的CAD绘制版版型。  五、 评价作业、课堂小结 |

**《软件基础·服装CAD》课程整体设计**

课程性质：专业平台课程

制订人：服装教研室

一、课程定位

本课程是根据服装企业CAD制板操作岗位的能力要求开设的。主要培养学生运用电脑进行打板、放码、排料的能力，为学生毕业后从事服装电脑打板、放码、排料提供必要的知识和技能。

二、课程目标

通过学习，训练学生的服装CAD操作能力和辅助设计能力，熟练掌握不同种类服装的打板、放码、排料、工艺设计等服装企业中服装CAD操作设计的岗位能力，同时提高学生的动手制作能力和培养学生的团结协作能力。

（一）知识目标：

1、了解服装CAD的发展历史。

2、了解服装CAD在服装设计和生产中的应用情况。

3、掌握服装CAD程序设计的思想和基本理论。

4、了解服装号型设置原理及规律。

5、熟练掌握服装CAD样片结构设计的操作与应用。

6、掌握服装CAD样片推版技术的操作与应用。

7、掌握服装CAD样片排料技术的操作与应用。

（二） 能力目标：

1、能够熟练使用服装CAD软件系统中各种工具。

2、能够对服装进行规格设置和编排。

3、能够根据款式要求进行服装结构图的绘制。

4、能够根据给定尺寸进行服装样板的缩放。

5、能够正确对样板进行文字及符号标注。

6、能够根据要求合理排料。

（三）素质目标：

1、 树立成本意识。不同的排料方法将影响用布量，从而影响到成衣的成本控制。

2、培养高度的责任感和认真细致、严谨的工作态度。服装工业样板的制作是服装企业生产环节中很重要的环节，一旦出错将带来严重的经济损失。

3、培养挑战意识。设置项目完成障碍，培养学生经受挫折、应对挑战素质。

4、培养学生具有自主学习新知识、新技术和自主探究新问题的能力。能借助辅助设计系统快速、准确地进行服装样版设计，为学生适应社会需要打基础。

5、培养学生搜集资料、阅读资料和利用资料的能力。

6、养成互相帮助，共同学习，与人交往习惯，具备奉献精神。

三、课程设计思路

本课程的设计思路是打破传统学科课程以知识为主线构建知识体系的模式，采用以服装工业制版的工作任务为引领，通过工作任务来整合相关知识与技能，将该课程设计成任务引领型课程。

本课程所设计的相关工作任务是以服装企业工作岗位和生产流程作为课程主线，通过学习其他相关课程，掌握服装制板、制作等基本流程，然后将本课程分解为服装CAD制板、服装CAD放码、服装CAD排料等几个逐步递进的任务。有利于学生循序渐进地从整体上认识和掌握服装制板的流程。课程教学内容与要求中对制板、放码和排料等都作了较详细要求，并在项目设计中安排了多种案例实践活动。同时按照岗位工作任务的操作要求，倡导学生在“做”中“学”。通过实践训练，以培养学生胜任服装CAD制板的职业能力，适应学生职业生涯发展的需要。

四、教学内容

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 模块（或子模块）名称 | 学时 |
| 1 | 原型女上衣制板 | 12 |
|  | 1.1号型编辑与输入  1.2原型上衣制板  1.3放缝 |  |
| 2 | 女裙工业制板 | 12 |
|  | 2.1直筒裙号型编辑与输入  2.2直筒裙制板  2.3直筒纸样标注  2.4直筒裙放码  2.5变化款式女裙制板 |  |
| 3 | 省道设计 | 16 |
|  | 3.1腋下省  3.2领省  3.3T形省 |  |
| 4 | 分割线设计 | 16 |
|  | 4.1U形分割线  4.2菱形分割线  4.3V形分割线 |  |
| 5 | 西裤工业制板与排料 | 20 |
|  | 5.1西裤号型编辑与输入  5.2西裤制板  5.3纸样标注  54西裤放码  5.5西裤排料 |  |
| 6 | 男衬衣样板读入修改与排料输出 | 20 |
|  | 6.1男衬衣手工样板输入；  6.2对已有款式进行调整，修改纸样；  6.3男衬衣放码  6.4排料，生成唛架图  6.5唛架图输出与打印 |  |
| 合 计 | | 96 |

能力训练项目设计

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 能力训练项目名称 | 子项目编号、名称 | 能力目标 | 知识目标 | 训练方式、手段及步骤 | 可展示的结果 |
| 1 | 项目一：原型女上衣制板 | 1.1号型编辑与输入 | ①会正确设置规格表；  ②能正确输入规格表；  ③能对规格表进行归类存储及调取； | ①了解号型规格设计在服装企业中的重要性；  ②掌握号型系列的设计方法及要点  ③掌握号型规格输入方法 | ①教师操作示范；  ②学生练习、老师个别辅导； | 系列规格尺寸表 |
| 1.2原型上衣制板 | ①能正确熟练地地使用相关的制板工具；  ②能用正确的方法熟练绘制出女上装原型结构图； | ①掌握原型上衣制板方法；  ②掌握相关工具使用方法并正确操作； | ①教师操作示范；  ②学生练习、老师个别辅导； | 原型女上衣结构图 |
| 1.3放缝 | ①会正确选择各部位放缝量的大小及形状；  ②能正确使用操作工具进行放缝； | ①理解放缝与缝制工艺之间的联系；  ②掌握放缝工具的操作方法； | ①教师操作示范；  ②学生练习、老师个别辅导； | 原型女上衣已放缝纸样 |
| 2 | 项目二：女裙工业制板 | 2.1直筒裙号型编辑与输入 | ①能根据款式特点，合理设置直筒裙规格系列；  ②能正确输入直筒裙规格表；  ③能对规格表进行归类存储及调取； | ①直筒裙号型系列的设计方法及要点  ②直筒裙号型规格输入方法 | ①教师操作示范；  ②学生练习、老师个别辅导； | 直筒裙系列规格尺寸表 |
| 2.2直筒裙制板 | ①能正确熟练地使用相关的制板工具；  ②能用正确的方法熟练绘制出直筒裙结构图； | ①掌握直筒裙制板方法；  ②掌握相关工具使用方法并正确操作； | ①教师操作示范；  ②学生练习、老师个别辅导； | 直筒裙结构图 |
| 2.3直筒裙纸样放缝与标注 | ①能根据直筒裙的不同工艺进行不同的放缝操作；  ②能正确地在直筒裙纸样上进行文字与符号标注；  ③能正确熟练地运用相关工具 | ①掌握直筒裙的纸样设计方法和原理；  ②掌握纸样标注的方法； | ①学生练习；  ②案例分析；老师指导，小组讨论，老师点评 | 直筒裙基码样板 |
| 2.4直筒裙放码 | ①能熟练运用相关放码工具，根据规格系列尺寸对直筒裙进行放码操作； | ①了解放码操作原理；  ②掌握直筒裙的放码方法； | ①教师演示讲解；  ②学生练习，老师辅导；  ③老师点评，总结； | 直筒裙系列样板 |
| 2.5变化款式女裙制板 | ①会对各种有代表性的裙子进行CAD制板操作；  ②会使用CAD制板工具对服装进行特殊的纸样操作； | ①裙子变化款式的制图方法；②能根据不同的造型灵活选择和使用不同的制板工具；  ③掌握包装刷 | ①学生练习，老师辅导；  ②老师讲评，总结； | 不同款式的裙装工业样板 |
| 3 | 项目三：西裤工业制板与排料 | 3.1西裤号型编辑与输入 | ①合理设计西裤规格系列；  ②能正确输入西裤规格表；  ③能对规格表进行归类保存及调取； | ①西裤号型系列的设计方法及要点  ②西裤号型规格输入方法 | ①教师操作示范；  ②学生练习、老师个别辅导； | 西裤系列规格尺寸表 |
| 3.2西裤制板 | ①能正确熟练地使用相关的制板工具；  ②能用正确的方法熟练绘制出西裤结构图； | ①掌握西裤制板方法；  ②掌握相关工具使用方法并正确操作； | ①教师操作示范；  ②学生练习、老师个别辅导； | 西裤结构图 |
| 3.3纸样标注 | ①能根据西裤的各部位不同工艺进行不同的放缝操作；  ②能正确地在西裤纸样上进行文字与符号标注；  ③能正确熟练地运用相关工具 | ①掌握西裤的纸样设计方法和原理；  ②掌握纸样标注的方法； | ①学生练习；；  ②案例分析；老师指导，小组讨论，老师点评 | 西裤基码样板 |
| 3.4西裤放码 | ①能熟练运用相关放码工具，根据规格系列尺寸对西裤进行放码操作； | ①了解放码操作原理；  ②掌握西裤的放码方法； | ①教师演示讲解；  ②学生练习，老师辅导；  ③老师点评，总结； | 西裤系列样板 |
| 3.5西裤排料 | ①能根据需要进行唛架设定；  ②能进行自动排料和人机交互式排料操作； | ①掌握调整面料门幅、裁床长度的方法；  ②掌握改变纸样套数的方法；  ③掌握同一款式使用不同布料的排料方法； | ①教师演示讲解；  ②学生练习，老师辅导；  ③老师点评，总结； | 西裤排料图 |
| 4 | 项目四：男衬衣样板读入修改与排料输出 | 4.1男衬衣手工样板输入； | ①能正确操作数字化仪；  ②能正确地使用数字化仪读入已有纸样； | ①了解数字化仪的读入原理；  ②掌握纸样读入的方法和操作步骤； | ①教师操作示范；  ②学生练习、老师个别辅导； | 读入电脑中的纸样图 |
| 4.2对已有款式进行调整，修改纸样； | ①能分析新旧款式的不同及确定修改方法；  ②能正确熟练地使用相关的修改调整工具；  ③能在旧款式基础上熟练绘制出变化款式的男衬衣结构图； | ①掌握变化款式男衬衣制板和纸样调整方法；  ②掌握相关调整和修改工具使用方法并正确操作； | ①教师操作示范；  ②学生练习、老师个别辅导； | 局部变化款式的男衬衣结构图 |
| 4.3男衬衣放码 | ①能熟练运用相关放码工具，根据规格系列尺寸对男衬衣进行放码操作； | ①了解放码操作原理；  ②掌握男衬衣的放码方法； | ①教师演示讲解；  ②学生练习，老师辅导；  ③老师点评，总结； | 男衬衣系列样板 |
| 4.4排料，生成唛架图 | ①能根据需要进行唛架设定；  ②能进行手动排料和对格对条排料操作； | ①掌握调整面料门幅、裁床长度的方法；  ②掌握不同款式纸样使用相同布料的排料方法；  ③了解手动排料和对格对条的排料方法 | ①教师演示讲解；  ②学生练习，老师辅导；  ③老师点评，总结； | 男衬衣排料图 |
| 4.5唛架图输出与打印 | ①能正确地操作1：1绘图仪；②能设置并打印出已排好的唛架 | ①掌握1：1绘图仪操作方法②掌握1：1绘图仪操作步骤 | ①教师演示讲解；  ②学生练习，老师辅导；  ③老师点评，总结； | 1：1唛架打印图 |

五、教学实施

（一）学习资源

1.网络资源：[http://www.richpeace.com.cn](http://www.richpeace.com.cn/" \t "_blank) 富怡服装CAD主页

2.选用教材：教材选用人民邮电出版社出版的《服装CAD制版》实用教程（第三版）一书

3.实验（训）室利用：课程将在系实训室、计算机房等进行。

（二）教学方法

1.采用项目化教学方法：做到以真实项目任务激发学生的学习热情，以实际的工作过程调动学生兴趣。

2.采用一体化教学方法：做到教学过程与工作过程一体化、知识学习与技能训练一体化、设计任务与制作要求一体化。

3.采用情境式教学方法：做到任务实施“现场化”、工作过程“真实化”、工艺训练“职业化”。

4.采用直观性教学方法：做到项目直观明确，训练过程清楚、工作任务清晰、教学范例直观。

5.采用启发性教学法：做到案例兴趣性、问题悬念性、思考积极性、寻找突破性、点拨启发性、迎刃而解性、结果合理性。

（三）课程评价

1.评价内容

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 内 容 | 评 分 标 准 | 分值 |
| 项目1 | 1. 原型女上衣制板 | 号型设置与输入10%、制板70%、放缝20% | 100分 |
| 项目2 | 2. 女裙工业制板 | 号型设置与输入10%、制板20%、纸样标注10%、放码30%、变化制板30% | 100分 |
| 项目3 | 3．西裤工业制板与排料 | 号型设置与输入10%、制板30%、纸样标注10%、放码30%、排料20% | 100分 |
| 项目4 | 4.男衬衣样板读入修改与排料输出 | 样板输入20%、纸样修正20%、放码20%、排料20%、输出20% | 100分 |

2.评价方式

要求：包括形成性考核和终结性考核。其中形成性考核60%，终结性考核40%。

（1）形成性考核（60%）

形成性考核是指任课教师将学生的学习态度和各项目完成情况进行详细记录并进行考核评价。其中考勤（10%）、学习态度（5%）、课堂提问和课堂讨论（5%）、项目设计过程（40%）。其中项目设计分四个项目，每个项目的具体分值见上表。  
（2）终结性考核（40%）

终结性考核主要考核学生对该门课程的综合应用能力，在规定的时间内通过上机操作完成。

**《服装造型设计》课程单元教学设计**

——项目三 服装设计的应用

**一、教案头**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 本次课标题：项目三 服装设计的应用 | | | | | |
| 授课班级 |  | 上课时间 | 6学时 | 上课地点 |  |
| 教学目标 | 认知目标 | | | | |
| 1、通过教学，学生能够对服装廓形进行分类  2、通过教学，学生能够分析服装廓形和风格  3、通过教学，学生能够设计服装的关键部位 | | | | |
| 技能目标 | | | | |
| 1、通过教学，学生能够合理运用几何造型法  2、通过教学，学生能够合理运用廓形移位法  3、通过教学，学生能够合理运用直接造型法 | | | | |
| 情感目标 | | | | |
| 1、具有良好的职业道德，严格遵守本岗位操作规程；  2、通过服装设计方法的学习，能够设计出单件服装 | | | | |
| 教学重点 | 能用根据不同的服装廓形风格对服装局部进行综合设计。 | | | | |
| 教学难点 | 能灵活运用三种造型方法进行不同廓形的服装设计。 | | | | |
| 教学参考  资料 | 《服装造型设计》 实践 化学工业出版社 2010年01月 | | | | |

**二、教学过程设计**

|  |
| --- |
| 教 学 过 程 设 计 |
|
| 1. 组织教学   点名、行师生礼。   1. 导入新课   通过设计中的整体-局部-整体的学习方法，引入对服装整体设计外轮廓的学习  （以PPT结合课本进行简单了解）   1. 讲授新课教学环节   （一）服装外轮廓   1. 提问学生，对服装外轮廓的理解。 2. 师生共同探究，总结出服装的外轮廓造型是服装整体效果的体现，决定着服装款式构成的基本风格和时代风貌，对于服装能否流行起着传递信息和指导方向的作用。   3、图片观看，分组探索服装廓形的含义  服装的外部轮廓形态简称廓形或外形，也就是服装的外部造型轮廓，即人体着装后的正面或侧面的剪影  4、分组讨论，服装外轮廓的特征。  外部廓形的特征及其深化发展，能反映出社会政治、经济、文化等不同方面的信息，不同的外轮廓能体现出不同的外观效果，给人不同的审美情趣  （二）、服装廓形的分类  1、观看图片，学生讨论以英文大写字母命名，总结  ：如A形、V形、H形、X形、S形、O形  2、观看图片，学生讨论以几何造型命名：如长方形、正方形、梯形、三角形、球形等，这种分类整体感强、造型分明  3、观看图片，学生讨论以具体事物命名：如气球形、钟形、喇叭形、酒瓶形、帐篷形、陀螺形、圆筒形、蓬蓬形，这种分类利于记忆，便于分别。  4、观看图片，学生讨论以专业术语命名：如公主线形、苗条形、自然形、直身形、细长形等  （三）、服装廓形与风格  1、观看服装图片，学生分析A形廓形的特征及应用：  A形廓形通过修窄肩部使上衣适体，同时夸张下摆而构成圆锥状的服装轮廓。用于男装如大衣、披风、喇叭裤等有洒脱感；用于女装如连衣裙、喇叭裙、披风等有稳重、端庄和矜持感。  2、观看服装图片，学生分析V形廓形的特征及应用：  通过夸大肩部及袖口、缩小下摆，从肩部往下以直斜线的方向经臀部向裙脚吸拢构成倒圆锥状的服装轮廓。用于男装可以显示刚健、威严与干练的风度，用于女装可以表现大方、精干、职业的女性气质。   1. 观看服装图片，学生分析H形廓形的特征及应用   这种廓形运用直线构成肩、胸、腰、臀和下摆或偏向于修长、纤细或倾向于宽大、舒展。多用于外衣、大衣、直筒裤、直筒裙的造型，具有简洁、修长、端庄的风格。  （四）、服装廓形的设计方法  1、分组讨论，疑问学生服装关键部位在哪  2、图片播放，分析产生款式变化的部位  3、学生回答，教师总结：服装的廓形变化离不开支撑服装的几个关键部位：肩、腰、臀、摆。肩是服装设计的主要部位   1. 根据服装局部特征，分析设计方法 2. 几何造型法 3. 廓形移位法   7直接造型法  （五）、分析服装外轮廓的特征，运用相应的设计方法  四、 布置作业，学生练习  运用三种设计方法，分别设计三套服装，绘出服装效果图  五、 评价作业、课堂小结 |

**《服装造型设计》课程整体设计**

一、课程目标

（一）知识目标

1、了解立体裁剪的来历

2、掌握服装原型的立体裁剪方法

3、掌握在人台上获取衣片的方法

4、学会制作可装卸的手臂

5、掌握服装的省道、分割、抽褶等变化规律

6、能独立进行生活装、创意装的立体裁剪和缝制

（二）能力目标

1、具备利用人台进行服装设计的能力

2、能运用坯布直接进行成衣造型设

3、具备把立体裁剪和平面裁剪相结合的能力

4、能用立体坯样进行纸样转化

5、能进行样版调整、版型制作，以及样衣制作

（三）素质目标

1、培养学生的团队协作精神

2、培养学生学习的主动意识、竞争意识、组织协调和创新意识

3、培养学生自主学习能力

4、培养学生良好的自我表现、与人 沟通的能力

二、课程内容与教学设计

(一)课程设计思路

本课程是一门实践性强且在服装设计与工艺等方面有着广泛应用的专业课，是集综合性、设计性、技术性于一体的特色课程。在专业知识链中，本课程是服装结构设计重要组成部分，一方面完成服装设计造型环节，另一方面为工艺设计提供样版，因此其课程承上启下、融会贯通服装相关课程的作用。

为使本课程的内容结构、教学方法能适应企业实际的需要，按照人才培养目标和岗位方向，改革教学内容，服装设计专业方向侧重服装的立体裁剪操作技巧项目，在实践中锻炼学生对服装市场的把握能力。力求使学校教学过程与企业需要更加贴近；使学生的知识能力结构与就业岗位需要更加贴近。

（二）教学内容与教学设计

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序  号 | 专项  能力 | 训练  项目 | 参考  课时 | 教学内容 | 教学要求 | 评价 |
| 1 | 立体  裁剪  工具  制作 | 针插  与假  手臂  的  制作 | 10 | 1.了解立体裁剪的来历。  2.掌握量体方法与选择模型。  3.学会制作可装卸的手臂模型  4.掌握人台基准线的标定。  5.掌握人台模型的修正。  6.学会大头针的别法。 | 1、能进行人体测量与模型的选择。  2、能将人台基准线进行标定。  3、能独立制作好假手臂的模型。  4、能按特殊体型进行人体模型的修正。  5、能按正确的方法进行大头针的各种别法。 | 过程评价（自评、互评、师评）；作品考核 |
| 2 | 原型立体裁剪 | 衣身、  裙原型的立体裁剪 | 10 | 1.了解衣身、裙原型的结构原理和变化规律。  2.掌握衣身原型的立体裁剪方法。  3.掌握裙原型的立体裁剪方法。  4.学会在人台上获取衣片的方法及转换成纸样。 | 1.能在立裁模型上进行衣身原型的立裁。  2.能运用立裁方法进行女裙原型的立体裁剪。 | 过程评价（自评、互评、师评）；作品考核 |
| 3 | 部分立体裁剪 | 领、袖的立体裁剪，省道转移 | 14 | 1.了解服装的省道、分割、抽褶等变化规律。  2.掌握服装的各种省道转移、分割、抽褶等立裁方法。  3.掌握领子和袖子的立体裁剪方法。 | 1.能运用所学方法进行基础领型及变化领型的立体裁剪。  2.能运用立体造型操作技巧裁剪出基础袖型及各种变化袖子。 | 过程评价（自评、互评、师评）；作品考核 |
| 4 | 下装立体裁剪 | 变化款裙装的立体裁剪 | 8 | 1.了解裙子的结构原理和变化规律  2.掌握各种裙摆的立体裁剪。  3.掌握低腰裙的立体裁剪。  4.各种有分割线裙的立体裁剪。  5.裙子拓版完成纸样。 | 1.能独立完成大、小斜裙的立体裁剪。  2.能裁剪各种有分割线的变化款裙。  3.能将裁剪出来的坯布样拓版完成纸样。 | 过程评价（自评、互评、师评）；作品考核 |
| 5 | 成品服装立体裁剪 | 生活装、礼服的实例操作 | 22 | 1.掌握生活类及礼服类服装的立体造型、操作技巧及原版设计方法。  2.了解各种生活类、礼服类服装的立体裁剪操作要领。  3.掌握女装生活装的立体裁剪。  4.掌握礼服类服装的立体裁剪。 | 1.能独立完成各种女装生活装的立体裁剪。  2.能进行礼服类服装的立体裁剪。  3.能将女装生活装拓版为完整的工业样版。  4.能根据质量标准进行作品自检，发现问题，并修改作品。  5.完成学习任务后学生上台陈述作品。 | 过程评价（自评、互评、师评）；作品考核 |

三、课程考核

为全面、综合地考核学生《服装造型设计》课程学习的情况，课程考核应将过程考核与结果考核结合起来，具体考核办法如下：

课程考核包括操作规范与职业素养考核、作品考核2个方面，总分为100分。

其中操作规范与职业素养考核占课程考核的15%，操作规范与职业素养成绩根据学生平时学习纪律、学习态度，实训过程的操作规范、安全规范、设备保养，陈述作品的语言表达及举止表现等进行综合评判；

作品考核占课程考核中分的85%，作品成绩依据评分标准，根据学生最后提交的作品成果，进行客观评判、计分。

《服装造型设计》课程考核的项目、内容、方式、标准及所占比例：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 考核  项目 | 考核  内容 | 考核方式 | 考核标准 | 比例 |
| 作品考核 | 针插  与假  手臂  的制  作 | 学生提交针插和假手臂。 | 1.人体测量与模型的选择，测量方法正确，模型选择要符合实物要求。  2.人台基准线标定，基准线标定保证部位正确，线条优美。  3.独立制作好假手臂，手臂模型符合于真实的人体，外形准确、美观。  4.人体模型的修正，修正的部位要恰到好处，修正后不影响外观，  5.大头针的各种别法，能正确运用大头针，做到既美观又实用。 | 10% |
| 衣身  与裙  原型  的立体裁剪 | 学生提交  衣身原型  和裙原型、  原型的省  道转移作  品 | 1.衣身原型的立体裁剪，要求纱向正确、版型合身，侧缝、袖窿、腰部三处松量加放到位。  2.女裙原型的立体裁剪，纱向正确、版型符合人体，省道大小控制合理。  3.省道转移实训，省道大小合理、位置正确，省凸要明显，弧线要顺。  4.拓版完成纸样，纸样要线条流畅、放缝合理直角处理到位、标注要清晰完整。 | 10% |
|  | 部位  立体  裁剪 | 学生提交  各种领子、  袖子作品 | 1.基本领型及变化领，纱向正确、领型美观、造型优美。  2.基础袖型及变化袖型，纱向正确、袖型美观、放松量合理。  3.领、袖的工业纸样，线条流畅、标注完整、数量齐全。 | 15% |
| 变化  裙款  装的  立体  裁剪 | 学生提交  大摆裙、育  克裙，连衣  裙作品。 | 1.大、小斜摆裙的立体裁剪，要求纱向正确、造型优美，摆的大小符合款式要求。  2.各种分割线的变化款裙，款式表达清楚准确、结构正确。  3.将裁剪出来的坯布样拓版完成纸样，样版结构准确，线条流畅，缝份加放合理，纱向、号型、裁片数量标示齐全，对位记号准确。 | 10% |
| 生活  装、礼服的实例操作 | 学生提交  一件女生  活装和一  套礼服作  品 | 1.女装生活装的立体裁剪，松量恰当、纱向正确、造型美观、款式新颖，结构正确。  2.礼服的立体裁剪，服装款式表达清楚准确，适当融入流行要素，有独特的创意，作品版型设计、工艺设计合理。  3.生活装拓版为完整的工业样版，样版结构准确，线条流畅，缝份加放合理，纱向、号型、裁片数量标示齐全，对位记号准确。  4.生活装的胚样成品，制作工艺精致美观，与设计图纸相符，对好各部位的关键点，袖山弧线圆顺。 | 40% |
| 素质考核 | 操作  规范  与职  业素  养 | 观察记录  学生平时  学习纪律、学习态度  实训过程  的操作规  范、安全规  范、设备保  养，陈述作  品的语言  表达及举  止表现等  进行综合  评判。 | 1.学习认真、无缺勤、迟到、早退现象。  2.正确操作设备和工具，操作规范，符合安全生产和设备保养的要求。  3.体现良好的工作习惯，能事前做好准备工作，工作中思路清晰、条理清楚、有条不紊。  4.符合企业基本的6S（整理、整顿、清扫、清洁、素养、安全）管理要求。能按要求进行工具的定置及归位、保持工作台面的清洁、及时清扫杂物等。  5.作品陈述语言表达清晰流畅，行为举止表现大方得体，符合礼仪要求。 | 15% |

四、课程实施

（一）教学方法与手段

根据本课程的教学目标要求和课程特点，选择适合本课程的最优化教学法，综合考虑教学效果和教学可操作性等因素，本课程建议选用以下教学法。

1.主题案例教学法：结合婚纱公司的需求，根据市场变化，设定

礼服设计的主题，有指导教师按照流程进行适当的指导，引导学生完成课程学习。

2.情境模拟教学法：在课程或项目进行的某个阶段，模拟实际工作环境和工作氛围，教师只做适当的管理，学生转变角色，使学生在仿真的情境中进行学习和体验。

3.启发诱导法：根据教学内容，提出问题，引导学生课前进行预习和资料收集。引导学生探索新知识、新方法、新技法的热情，培养学创新能力。

4.网络空间教学法：教师将教学资料、课件、成功案例等都上传到空间，学生可在课余时间进行浏览和学习，并与老师进行交流和沟通。

5.竞争教学法：根据实训任务设立奖惩办法，调动同学们的积极性，形成你追我赶的学习氛围。

（二）教材与课程资源

（三）教学评价

本课程为专业必修课程，课程时间不长，但教学内容比较多，难度大。要实现课程的教学目标，使学生具备较高的专业技能及职业素养，必须严格讲过程评价、目标评价、结果评价结合起来，制订课程实训作品的评价标准表，依托系部，组织该课程的任课教师参与检查与指导，以此保证学生掌握该门课程的专业技能，达到课程目标。

五、其他说明

1.本课程标准在使用过程中，要根据教学情况进行不断的完善和修订。

2.任课老师可以根据学生学习情况，制定授课计划，设计更加详细、完善的教学方案，各训练项目的参考学时可以根据实际情况予以调整，以保证项目训练的正常进行。

3.任课教师在实施课程教学中，还应该根据教学内容，制定教案，进行详细的实训项目设计，以保证课程教学任务的顺利完成。

**《交互设计基础》课程整体设计**

建议课时数： 136

学分：9

适用专业：影视动画专业

先修课程：数字媒体软件基础

后续课程：数字影像设计

**一、前言**

1．课程的性质

《交互设计基础》课程是数字媒体艺术方向的主干课程，是一门综合性较强的课程，知识点多，具有学科与技术的统一性，发展前景好，渗透性强，应用范围广等特点，也是核心课程。

课程任务是使学生了解人机交互的概念、不同时期的用户界面特点、理解用户界面设计的基本原则和方法；根据软件技术发展的趋势，以基于Photoshop的软件应用系统为例，结合当前主流界面实现技术，让学生熟练掌握软件进行界面设计的主要过程和可用性评价方法，并在参与实际项目开发制作实训过程中加强实践能力，达到学生毕业就能够顶岗工作的目的。本课程应该在数字媒体软件基础之后，数字影像创作之前开设。

2．设计思路

注重实际设计的应用，改革强化实训教学。本课程以社会对于互动媒体设计人才网页手机等用户界面设计能力的实际需求为 课程开设依据。课程内容选择以“新”为标准，紧扣网站，手机，游戏界面设计等最新的发展状况，以实际案例的形式贯穿整个教学，并结合高职类院校学生的学习规律，由浅 入深。本课程首先从理论基础入手，通过对具体设计实 例的解析，完成最后的项目任务。具体操作流程是首先在课堂上精讲课程的基本概念、操作方法，然后通过大量的上机练习来锻炼学生的操作能力，这样，在老师精心为教学设计的任务的驱动下，学生通过任务驱动方式下的自主学习与协作学习、讨论学习、探究学习等方式来完成任务，在探求解决问题的途径中，学生既学到了知识，又培养了动手实践能力和与人合作能力，更重要的是提高了学生的探索创新精神，使学生学会学习。在完成任务的过程中，学生始终处于主动的主体地位，教师是学生学习的组织者、服务者和导航者。在学生掌握基础知识的前提下，教师鼓励创新创造创意，为学生创意提供平台，在班级相互交流，提高学生人文内涵，从而创造出优秀的作品。

**二、课程目标**

1、总目标

职业技能目标：

掌握Photoshop软件，能熟练地运用Photoshop进行交互界面的处理与再创作。

职业素质养成目标：

通过本课程学习，学生能认识到网络作为现代传媒的重要途径，其界面的合理布局与美观设计直接影响用户的评价，从而促使学生提高网站、手机、游戏界面的设计技能，通过人性化设计的方法来进行界面设计，并掌握相关的设计软件的操作，利用所学知识进行交互展示设计效果，游戏设计效果等综合商业案例，以适应社会对本职业能力的要求。培养学生实践动手操作能力；树立科学的设计创新意识； 形成“以人为本”的设计观念； 锻炼设计表达与语言表达能力。

2、具体目标

1．了解界面设计基础知识；

2．掌握界面设计中色彩的运用；

3．掌握界面设计中图形图像的运用；

4．掌握界面中首页的设计方法；

5．知道完整的设计流程。

6．掌握构图方法，设计具有美感的界面设计作品。

本课程教学总课时136课时，其中理论课时36课时，实践课时100课时。

**三、课程内容和要求**

项目一 网站界面设计

1、参考总学时：45学时

2、学习目标

▲了解网站界面设计基础，了解网站界面设计的基本相关概念了解网站界面发展；

▲了解网站界面构成要素；网站界面设计原则。

|  |  |
| --- | --- |
| 参考学时 | 45 |
| 学习目标 | 能力目标：网站界面的设计能力  教学目标：能够按照图形图像的处理技巧与创意设计方法进行网站页面设计 |
| 相关知识 | 教学要求：  1网站界面设计中的色彩的运用 ；  2能够按照基本配色原理进行网站页面配色；  3分析网站优秀配色案例；  4正确处理网站界面设计中图形图像；  5网站首页与整体风格设计统一。 |
| 实践教学 | 实训项目：网站界面中的导航系统设计；  l 能够进行网站按钮设计；  2网站界面中的导航栏设计；  3 导航系统设计案例。  实训项目：能够进行网站页面中其他功能性页面的设计。  l用户注册登陆界面；  2论坛；  3搜索界面；  4 互动界面；  5 后台管理界面；  实训项目：能够进行界面中广告设计。  l 网站界面中的广告设计；  2网站广告设计案例演绎。  如果有条件能接洽到实际中的项目更佳，可以制作淘宝的店面门头，把教学融入到现实可操作性上。 |
| 考核建议 | 上机操作  能够按照图形图像的处理技巧与创意设计方法进行网站页面设计 |

项目二 手机图标设计

1、参考总学时：45学时

2、学习目标

▲了解手机界面设计基础，了解手机界面设计的基本相关概念了解手机界面发展；

▲了解**手机软件导航的交互特点，手机**交互设计规范：

|  |  |
| --- | --- |
| 参考学时 | 45 |
| 学习目标 | 能力目标：手机界面的设计能力  教学目标：能够按照图形图像的处理技巧与创意设计方法进行手机页面设计 |
| 相关知识 | 教学要求：  1图标的概念诠释  2图标的系统分类  3手机图形界面中的图标的意义和作用  4手机图标个性化设计的实现 |
| 实践教学 | 实训项目：能够进行手机中基础的图标设计。  l 能够进行通讯录的设计；  2能够进行功能菜单的设计；  3 手机界面设计案例。  实训项目：能够进行手机中天气预报的图标设计。  1.气象的图标设计  2．数字的设计 |
| 考核建议 | 上机操作  手机基础界面的美工设计 |

项目三 游戏界面设计

1、参考总学时：45学时

2、学习目标

▲了解游戏界面设计的原则，游戏界面的设计方法 ，游戏图标的设计，游戏配色的设计方法

|  |  |
| --- | --- |
| 参考学时 | 45 |
| 学习目标 | 能力目标：学会设计一款小游戏的全部界面  教学目标：掌握游戏设计方法 |
| 相关知识 | 教学要求：  1学会游戏加载界面设计  2能够了解游戏主界面，二级界面等设计的方法；  3分析游戏开始和结束界面优秀案例；  4学会游戏关卡设计。 |
| 实践教学 | 实训项目：游戏加载界面；  l 能够进行加载界面的设计；  2界面设计具有美观和设计感；  3 实现用户的登录系统。  实训项目：游戏主界面。  1游戏注册登陆界面；  2 游戏互动界面；  3游戏使用说明界面；  4游戏广告界面 |
| 考核建议 | 上机操作  设计一款风格统一游戏的界面 |

**四、实施建议**

（一）教学建议

教师必须重视现代教学理论的学习，不断地更新观念，加强对动画各课程的整合的研究，充分运用项目教学法，注重学科之间的联系性，加强对学生基础知识和技能外延能力的培养。 学生必须重视提升自己的职业素养，培养自己解决问题的综合能力，张扬自己的个性特长，在学习过程中学会与人合作，自觉地成为问题的发现者和解决者。 倡导多种学习方式，改善学生的学习方式，培养学生的创新精神和合作学习、研究探索的能力。 运用“思考、实践、调查、探索、讨论、交流、展示、评价”等多种形式促使学生自行设计学习方案，自主探索操作步骤和实验方法，在学习过程中提出问题、发现问题，加强师生、生生之间的讨论、交流和展示，从而改变学生单一地被动接受知识的学习方式。 要创设工作情景，加强过程体验，增强学生的就业意识。了解在信息化环境下学习、工作、生活的方式和方法。要加强学生对应用动画制作技术的道德与规范的体验，增强责任心和使命感。

（二）考核评价建议

（1）对学生的评价

探索“过程评价”，改变单一的总结性评价的方法。本课程实施过程评价、阶段评价和总结评价，促进每个学生的发展。

过程评价。它是对学生在学习软件制作技术中的态度和能力，参与度，解决问题的能力，对新技术的接受能力，与同学协作的能力，对新的应用环境的适应能力，社会活动能力，道德规范，安全意识等方面的评价。

阶段评价。它是对学生完成二维软件基础课程某一阶段学习任务的评价，以某一模块为内容，通过完成某一“任务”，对学生掌握三二维软件基础知识和基本技能的程度进行评价。

总结评价。它是对学生完成二维软件基础课程学习后的综合评价，以考核、展示、发布、交流等多种形式，让学生自定主题，自己设计，创作有个性的作品，充分发挥学生的主动性和创造力，对学生解决实际问题的综合能力、创新精神和实践能力进行评价。

（2）对教师的评价

按照学校相关规定进行，同时注重教师在对学生的学习状态的阶段评价，以及学生对教师教学的评价信息。

（3）考核方式

本课程为考试课。   
执行教务处关于学生学习课程结束后的成绩评定办法；成绩由两部分组成，平时成绩（包括作业完成情况、出勤情况、项目过程情况）占60%，期末考试成绩占40%，任课教师背靠背出题，随堂考试。或者采取打作业形式的考试，对学生的在一段时间内完成的作品进行考核。

（4）考核评价标准

按照最后综合设计进行评分。每个模块按照下列标准进行考核：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 在猎头网站上找到一款项目并设计完成 | | 权 重 | 说 明 |
| 技术性 | 工具使用得当 | 50% | 有严重抄袭现象的不给分 |
| 构图合理 |
| 画面丰富完善 |
| 创造性 | 创意表达准确 | 30% |
| 创意符合原创精神 |
| 沟通性 | 和客户进行有效沟通 | 20% |  |

（三）教材选用与开发建议

1、教材编写建议

（1）本课程实践性较强，为了实现教、学、做一体化的教学目标，在讲义或教材的编写体例上要首先突出项目实施的方法和步骤，给出动画设计的完整步骤。

（2）必要的基本概念和原理分析贯穿在教师和学生共同分析原理的过程中，内容循序渐进，学习内容从简单到复杂，学生从理论到实践，再到理论再到实践不断循环，使学生实际操作水平不断提升。

（3）有关专业本身发展的历史、本课程知识的延伸以及在完成项目过程中对其它课程知识和技术的应用，作为辅助阅读内容体现在教材中。

（4）预测学生完成实做的过程中可能出现的问题，在讲义或教材中必须予以特别强调，说明道理以及注意事项。

[2、课程资源的开发与利用](http://www.being.org.cn/ncs/chn/chn03.htm" \l "二)

课堂教学与实验教学相结合，充分利用现代教育手段、网络平台，校内实训与校外工程实践相结合等多元化的教学手段。在课程考核中，进行了相关考试改革。

（1）多媒体教学

由于本课程的特殊性，在教学时大量采用多媒体教学，本课程的所有教学内容都制作了（PPT）电子教案，使学生更直观地理解教学内容。

（2）视频录像

使图文声形并茂，把音频，影视，仿真模拟等技术结合在一起，使抽象的理论描述，通过视听等形式表现出来，使教学过程形象直观，生动活泼，弥补以往课堂中教学的一些不足，使学生能更直观的掌握该门课程的教学内容。

（3）网上教学平台

将课程中的重点、难点做成动态课件，加深学生对这些难点重点的理解，将课件发布在学校数字化教学平台，该平台具有多项功能，特别设计了师生互动交流平台，便于教师及时掌握学生的学习情况。

（4）网络、光盘等辅助教学手段

分利用网络、光盘上的公共教学资源，扩大学生的视野，提高学生的学习兴趣。

（5）本课程的实施，不仅要充分开发校内资源，还应积极取得企业单位的合作，发挥校企合作的优势。

[3、教学建议](http://www.being.org.cn/ncs/chn/chn03.htm" \l "三)

（1）教学采用“四阶段教学法”，将“教、学、练、做”融为一体。

教学体现“教师为主导，学生为主体，训练为主线”的原则，课堂上可以采用“四阶段教学法”：

第1个阶段，案例引入，提出问题。

第2个阶段，学生自主学习，尝试解决问题。

第3个阶段，归纳总结，引申提高。

第4个阶段，举一反三、学以致用。

（2）任务驱动法、分组教学法，拓展训练法。建议学生3-5人一组为学习团队，通过模仿训练掌握软件制作的技巧，建议开展拓展实践训练

[4、评价建议](http://www.being.org.cn/ncs/chn/chn03.htm" \l "四)

本着这门课程的实操性强，对学生的评价与考核分两个部分：职业素养考核、技能考核，遵循“64”的考核方式：

（1）职业素养考核，包括平时的出勤率、课堂表现（20%）、完成平时作业任务（40%）的情况等，占总评价成绩的60%。这部分内容重点考核学生的学习过程，包括其学习态度、努力的程度（20%）以及表现出来的效果（40%）。

（2）期末实做考试，根据学习过的实做内容，进行变化和组合，进行实际操作完成并实施。目的是考核每一个学生的实际操作能力。考核的成绩占总评价成绩的40%。

应根据动画行业的岗位需求选取教学内容，按照高职学生入校的共同特点，选择易于被学生接受的教学组织方式。按逆向思维选取课程教材的原则是，首先分析高职生的特点，确定基本的知识、能力需求，再根据这些基本的知识和能力需求，确定培养目标，再围绕培养目标，选取课程教材。

（五）实训设备配置建议

（1）装有photoshop8.0等软件并能流程运行该软件的教室。

（2）能够满足教学需求的网络教学广播软件。

（3）多媒体投影设备及音响。

（六）课程资源开发与利用建议

（1）开发适合教师与学生使用的多媒体教学素材和辅导学生学习的多媒体教学课件。

（2）充分利用常州市以及长三角区域的行业资源，为学生提供阶段实训，让学生在真实的环境中磨练自已，提升其职业综合素质。

（3）要充分利用网络资源，搭建网络课程平台，开发网络课程，实现优质教学资源共享。

（4）积极利用数字图书馆、电子期刊、电子书籍，使教学内容更多元化，以此拓展学生的知识和能力。

（5）开放实训中心，将教学与项目练习合一，将教学与实训合一，满足学生综合能力培养的要求。

（七）其它

本课程标准所列各模块教学时间可以根据教学情况以及学生学习情况进行适当控制.

制定该课程标准小组成员签名：张颖华 宋金校 吴昊玺 刘俊莹 蒋凌俊（电子签名）   
　　教研室审核者签名：唐李阳（电子签系教研室主任姓名）  
　　系部审核者签名：徐军（电子签系部教学主任姓名）

**《交互设计基础》课程单元教学设计**

——项目二 按钮设计

**一、教案头**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 本次课标题：项目四 设计中的色彩要素 | | | | | |
| 授课班级 |  | 上课时间 | 16学时 | 上课地点 |  |
| 教学目标 | 认知目标 | | | | |
| 1认识按钮设计的方法和元素  2了解按钮设计的基础理论知识 | | | | |
| 技能目标 | | | | |
| 1学会设计按钮  2学会熟练运用PS中的渐变映射  3掌握PS中的效果处理 | | | | |
| 情感目标 | | | | |
| 1通过学会设计按钮元素  2提高学生软件运用能力  3为步入社会增加竞争力 | | | | |
| 教学重点 | PS中渐变映射的运用 | | | | |
| 教学难点 | 按钮的效果 | | | | |
| 教学参考  资料 | 火星时代网络教程以及相关素材 | | | | |

**二、教学过程设计**

|  |
| --- |
| 教 学 过 程 设 计 |
|
| 1. 组织教学   点名、行师生礼。   1. 导入新课   通过展示多张图片，让学生寻找按钮导入   1. 讲授新课教学环节   1通过图片赏析，让学生寻找按钮图例，提高学生学习兴趣。  2从生活中寻找灵感（灵感箱继续实行）  a举例：以酒瓶为例，设计玻璃瓶质感按钮  b示范，按步骤演示，并讲解注意要点  c学生练习制作按钮，教师随堂辅导。  d注意颜色的统一和对比。  3观看视频教学，学生尝试完成按钮。  4从生活中发现按钮元素进行按钮设计  a学生收集素材。  b学生确定方案，各组讨论  c学生完成后进行作业展示，同学互评。  d以自己名字命名上交作业包。  5讲授新课按钮设计的方法  a色彩的对比  b色彩的统一  c学生观察总结方法  6学生设计五个按钮图纸，一个效果图。  四、 布置作业，学生练习  水晶质感按钮练习3个、音乐按钮1个、拓展练习1个  五、 评价作业、课堂小结 |

**《三大构成》课程单元教学设计**

**一、教案头**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 本次课标题：项目四 设计中的色彩要素 | | | | | |
| 授课班级 |  | 上课时间 | 10学时 |  |  |
| 教学目标 | 知识目标 | | | | |
| 1. 掌握色彩语言和表达方式。 2. 熟练运用色彩的运用。 3. 熟练掌握色彩的属性与情感表达。 | | | | |
| 能力（技能）目标 | | | | |
| 1. 能用准确的色彩表达不同的情感，并能通过图形表现出来。 2. 能灵活运用色彩的色相、明度、纯度等变化进行具有不同视觉感受的图形创作。 3. 能用色彩的情感、色彩的明度、纯度变化特征进行综合运用图形设计。 | | | | |
| 素质目标 | | | | |
| 1、具有良好的职业道德，严格遵守本岗位操作规程；  2、具有良好的团队精神、良好的沟通协调能力。 | | | | |
| 能力训练任务及案例 | 1. 能运用准确的色彩表达不同的情感，并能通过图形； 2. 灵活运用色彩的色相、明度、纯度等变化进行具有不同视觉感受的图形创作。 3. 能用色彩的情感、色彩的明度、纯度变化特征进行综合运用图形设计。 | | | | |
| 参考资料 | 色彩构成 实践 重庆大学出版社 2012年4月1日 | | | | |

**二、教学设计**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 步 骤 | 教学内容 | 教学方法 | 教学手段 | 学生活动 | 时间分配 |
| 告知（教学内容、目的） | 本节课的学习目标  （能力目标、知识目标） | 讲授  演示 | 课件演示 | 听讲 | 15分钟 |
| 引入（任务项目） | 色彩作品欣赏 | 讲授 | 课件演示 | 观察  思考 | 10分钟 |
| 认识色彩 | 色彩的概念及属性 | 讲解、演示 | 作品展示 | 观察  听讲 | 20分钟 |
| 子任务一设计 | 色彩的属性与情感表达 | 操作示范  讲解  指导 | 引导设计表达色彩情感  操作展示 | 设计  操作  观察 | 120分钟 |
| 子任务二设计 | 色彩语言和表达方式 | 操作示范  讲解  指导 | 引导设计色彩表达方式  操作展示 | 设计  操作  观察 | 120分钟 |
| 子任务三设计 | 色彩在设计生活中的运用 | 操作示范  讲解  指导 | 引导设计色彩在生活中的运用  操作展示 | 设计  操作  观察 | 120分钟 |
| 小 结 | 本项目的学习内容与情况 | 讲解 | 总结 | 归纳 | 45分钟 |

**《平面、色彩、立体构成》课程整体教学设计**

制定时间: 2015年6月

制定人: 平面教研室

**一、基本信息**

学分：4分

学时：72

授课对象：视觉传达方向学生

先修课：设计色彩、设计素描、速写

后续课：图形创意

**二、课程教学设计**

**1.课程体系：**体现高职教育特点，系统的基础领域课程设置，为学生可持续性职业发展提供潜力；专业学习领域、综合实践领域课程设置，则为职业能力和动手能力的培养奠定基础。专业学习领域课程基于工作过程设计教学内容，采用理实一体化方式进行教学。

**2.培养目标：**是培养艺术设计第一线的高技能人才，以设计实施过程为主线，从业岗位涵盖视觉传达方向核心技能与能力。本课程的培养目标是：

1）让学生掌握平面构成、色彩构成和立体构成的原理和构成方法，培养学生创造性思维能力、平面设计能力、色彩设计能力和空间立体形态的创造能力；

2）使学生具备学习能力、动手能力、工作能力、团结协作能力以及健康的身心素质和良好的职业道德素养。

**3.课程性质：**《三大构成》是视觉传达方向必修的专业核心技术基础课，对于职业能力和职业素养的养成起着重要支撑作用。

**三、课程特色**

以市场需求为导向，与行业要求相适应。

在具体工作任务设计中与相应的专业设计挂钩，与岗位接轨，重视职业能力的培养。

由工作单引导的学习过程。

学习过程的“资讯-计划-决策-实施-检查-评价”每个步骤都由不同工作单引领，使得各阶段目标明确，教与学相得益彰。

课堂与实训相融合。

教学中采用理实一体的教学方式，课堂即实训场，边学边做，在学完一个单元的同时完成了构成产品的加工制作。

快乐学习

教学中注重培养学生的学习兴趣，使学生在快乐中掌握技能，经实践证明这种方法可以大大提高学习效率，收到更好的学习效果。

**四、课程设计**

1.课程设计理念和思路

本课程设计理念遵循任务驱动、理实一体教学过程设计原则，紧扣学生职业能力培养目标，校企合作共同开发课程内容，进行教学载体设计，编写项目驱动教材，制订课程评价标准，建设学岗融通，学做一体课程。

课程设计思路：以“工作任务与职业能力分析”为出发点，进行课程目标设计；紧扣职业行动领域能力需要，重构课程内容，科学划分学习情境单元，确定编排顺序，进行课程内容设计，各教学情境内部构成不同内容的以具体化的工作任务为载体的学习单元，每一个学习单元都包含一项或几项具有内在联系的工作任务，融理论知识、实践知识、职业态度等内容为一体，形成各自相对完整的系统；基于“资讯-计划-决策-实施-检查-评价”的学习过程，进行教学方法、教学手段、教学活动、教学进程、考核方法的设计，彻底改变了传统的教学模式。

2.课程目标设计

学生职业能力培养目标：

1）专业能力目标（专门技能和专业知识）

能够按照设计项目的要求对具体设计内容进行从二维平面形象到三维空间形态的全面创新设计；

能够对设计项目进行色彩设计。

手脑灵活，高度协调，动手能力强；

2）方法能力指标（工作方法和学习方法）

收集信息、处理信息能力；

计划决策能力；

逻辑思维能力；

检查评价、分析判断能力；

创新能力；

运用知识、继续学习能力。

3）社会能力指标（行为规范和价值观念）

团队合作能力；

信息交流、沟通能力；

组织协调能力；

自我调控能力；

领导指挥能力；

适应性与灵活性。

3．课程内容设计

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 项目 | 项目名称 | 学时 |
| 1 | 项目一 | 平面构成的元素、基本形与骨格 | 10 |
| 2 | 项目二 | 平面构成的点、线、面 | 10 |
| 3 | 项目三 | 平面构成的形式 | 10 |
| 4 | 项目四 | 设计中的色彩要素 | 10 |
| 5 | 项目五 | 设计中的空间要素 | 10 |
| 6 | 项目六 | 构成的形式原则 | 12 |
| 7 | 项目七 | 构成的综合表现应用 | 10 |

4．能力训练项目设计

| 序号 | 项目名称 | 拟实现的能力目标 | 相关支撑知识 | 教学手段 | 学习成果 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 项目一  平面构成的元素、基本形与骨格 | 1. 会掌握和了解平面构成的元素； 2. 2. 熟练掌握基本形与骨骼的几种形式。 | 1平面构成的基本元素的分类；   1. 基本形所包含的形式； 2. 骨骼的分类； 3. 平面构成元素：概念元素、视觉元素、关系元素、实用元素及各元素的特点。 4. 基本形包含形状、大小、方向、色彩、肌力等。 5. 骨骼分重复、规律、非规律、有作用、无作用几类。 | 课件演示  操作演示  操作过程  点评 | 熟练掌握并运用平面构成的元素及基本形。 |
| 2 | 项目二  平面构成的点、线、面 | 1. 了解点线面的形态特征与构成特点。 2. 了解点线面的构成形式及构成规律并熟练掌握。 | 1. 了解点线面的形态特征与构成特点； 2. 点是力的凝聚，构成形式包括等间距、有规律间距、无规律间距、线性、面性构成等。 3. 线是力的运动，利用线的宽度、浓淡、间隔、方向作造型表现。 4. 面是力的扩张，包括几何形、偶然形。 | 课件演示  操作演示  操作过程  点评 | 了解点线面的构成形式及构成规律并熟练掌握 |
| 3 | 项目三  平面构成的形式 | 1. 了解平面构成的构成方法和规律。 2. 掌握各构成原理的特点。 | 1. 了解平面构成的构成方法和规律。 2. 熟练掌握统一与变化、对称与均衡、节奏与韵律、比例与分割作构成表现。 3. 统一与变化，统一包括同种元素组合、类似元素组合、不同元素组合。 4. 对称包含轴、反射、中心、旋转、移动、扩大；少量的差异和变化。 5. 节奏与韵律有规律重复、无规律、等级性重复。 6. 比例与分割。 | 课件演示、讲解  操作演示  学生操作  过程指导、  作品互评、点评 | 1.了解平面构成的构成方法和规律。  掌握各构成原理的特点。 |
| 4 | 项目四  设计中的色彩要素 | 1. 能用准确的色彩表达不同的情感，并能通过图形表现出来。 2. 能灵活运用色彩的色相、明度、纯度等变化进行具有不同视觉感受的图形创作。 3. 能用色彩的情感、色彩的明度、纯度变化特征进行综合运用图形设计。 | 1. 色彩语言和表达方式。 2. 色彩的运用。 3. 色彩的属性与情感表达。 | 课件演示、讲解  操作演示  学生操作  过程指导、  点评、  作品互评、点评 | 能熟练运用掌握运用于设计中。 |
| 5 | 项目五  设计中的空间要素 | 1. 掌握立体构成中的线面块三大要素自身在设计中的运用方法。 2. 能灵活运用立体构成的基本要素来进行模型制作。 3. 能掌握材料的使用和加工的工艺并在设计中的运用。 | 1. 立体形态的基础构成。 2. 基本形与基本要素的应用。 3. 材料与加工 | 课件演示、讲解  操作演示  学生操作  过程指导、  点评  作品互评、点评 | 线、面、块立体构成的作品展示。 |
| 6 | 项目六  构成的形式原则 | 1. 能掌握变化和统一在创意设计中的表现方式。 2. 能掌握分割与比例在创意设计中的表现方式。 3. 能灵活对称、平衡法则知道立体模型的创作与制作。 4. 能灵活运用图与底给人带来的不同视觉感受创作出以图形、图底为视觉中心美的构成作品。 | 1. 变化与统一 2. 分割与比例 3. 节奏与韵律 4. 对比预调和 5. 对称与平衡 6. 错视与图底关系 | 课件演示、讲解  操作演示  学生操作过程指导、点评  作品互评、点评 | 创作以分割与比例规律的设计作品展示。 |
| 7 | 项目七  构成的综合表现与应用 | 1. 能掌握各种肌理的特征和制作方法 2. 掌握构成在建筑设计、雕塑设计和工业设计中的不同原则和方式。 | 1. 构成在平面设计中的应用。 2. 构成在环境与空间构成中的应用。 | 课件演示、讲解  操作演示  学生操作  过程指导、点评  作品互评、点评 | 不同的肌理表现技法进行一次平面设计创作。 |

**5.教学进度表**

| 序号 | 学时 | 教学目标与主要内容 | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目  编号 | 单元标题 | 能力目标 | 知识目标 | 其他内容  (主要教学内容) |
| 1 | 10 | 项目一  平面构成的元素、基本形与骨格 | 任务一：了解平面构成形式美法则并运用实例。 | 1.掌握平面构成基本形式美法则。 | 1. 了解基本形式美法则的特点。 | 师生共同欣赏优秀作品使学生对构成感兴趣。 |
| 2 | 10 | 项目二平面构成的点、线、面 | 任务一：  点、线、面的设计运用 | 1. 掌握平面构成中点、线、面三大要素自身的设计设计运用方法 | 1．了解点、线、面三大要素在平面构成中的地位。 | 点、线、面平面构成作品展示。 |
| 3 | 2 | 项目三  平面构成的形式 | 任务一  设计平面构成图形 | 能灵活运用平面构成形式美法则进行平面构成图形设计。 | 了解平面构成形式美法则的概念及表现形式。 | 1. 赏析平面构成形式美感较好的设计作品。 2. 分析出形式美法则在设计中的应用法则。 |
| 4 | 3 | 任务二  设计平面构成宣传海报 | 能灵活运用平面构成三要素及各形式美法则进行设计表现。 | 了解平面构成在设计应用中的重要性及表现形式。 | 1. 欣赏优秀的设计作品。 2. 分析平面设计部分的设计美感。 3. 形成设计思维。 |
| 5 | 3 | 任务三  书籍封面设计 | 能灵活运用平面构成三要素及各形式美法则进行设计表现并运用在实例中。 | 了解平面构成在设计应用中的重要性及表现形式。 | 将设计思维过程运用在实际的设计中。 |
| 6 | 2 | 任务四  顺序控制 | 1．会设计单片机控制电动机顺序控制接口电路；  2. 会时间继电器在单片机控制程序中的应用方法。 | 单片机控制实现三相异步电动机顺序控制的技巧。 | 顺序控制电路图。 |
| 7 | 3 | 项目四设计中的色彩要素 | 任务一  色彩的属性与情感表达。 | 能用准确的色彩表达不同的情感，并能通过图形表现出来。 | 了解不同的色彩所对人产生的视觉心理特征，并指导设计实践。 | 喜怒哀乐不同情感主题的构成作品创作。 |
| 8 | 3 | 任务二  色彩语言和表达方式。 | 能灵活运用色彩的色相、明度、纯度等变化进行具有不同视觉感受的图形创作。 | 了解色彩的色相、明度、纯度，了解色彩在色相、明度、纯度上产生变化带来的视觉感受。 | 不同色相、明度、纯度的色彩构成设计。 |
| 9 | 4 | 任务三  色彩的运用。 | 运用色彩的情感、色彩的明度、纯度变化特征进行综合运用图形设计。 | 了解色彩在设计中的表现形式，能指导实践。 | 色彩装饰画的设计。 |
| 10 | 3 | 项目五设计中的空间要素 | 任务一：  立体形态的基础构成。 | 1．掌握立体构成中的线面块三大要素自身在设计中的运用方法。 | 了解线、面、块三大要素在立体构成中的地位。 | 线、块、面立体构成作品展示。 |
| 11 | 3 | 任务二：基本形与基本要素的应用。 | 能灵活运用立体构成的基本要素来进行模型制作。 | 了解立体构成的基本素质内容和应用方式。 | 立体构成的模型作品展示。 |
| 12 | 4 | 任务三：材料与加工。 | 能掌握材料的使用和加工的工艺并在设计中的运用。 | 了解材料的性质和制作工艺。 | 建筑模型作品展示。 |
| 13 | 2 | 项目六构成的形式原则 | 任务一：任务一变化与统一。 | 掌握变化和统一在创意设计中的表现方式。 | 了解变化与统一的类型并将其在设计中合理的运用。 | 变化与同一规律设计作品展。 |
| 14 | 2 | 任务二：  分割与比例。 | 能掌握分割与比例在创意设计中的表现方式。 | 了解分割与比例的类型并将其在设计中合理的运用。 | 分割与比例规律设计作品展示。 |
| 15 | 2 | 任务三：  节奏与韵律。 | 能掌握分割与比例在创意设计中的表现方式。 | 理解分割与比例的表现形式并将其在设计中合理的运用。 | 创作以分割与比例规律的设计作品展示。 |
| 16 | 2 |  | 能掌握对比与调和在创意设计中的表现方式。 | 了解对比与调和的类型并将其在设计中合理的运用。 | 以对比调和规律的设计作品展示。 |
| 17 | 2 |  | 任务五：对称与平衡。 | 能能灵活对称、平衡法则知道立体模型的创作与制作。 | 了解对称、平衡的形式美法则，知道他们在空间中的表现形式。 | 以对称、平衡为规则创作综合表现构成作品。 |
| 18 | 2 | 任务六：错视与图底关系 | 能灵活运用图与底给人带来的不同视觉感受创作出以图形、图底为视觉中心美的构成作品。 | 了解图、底的概念及表现形式，能准确的感受图、底的关系及带来的不同感受。 | 创作以图、底为视觉美的构成作品。 |
| 19 | 5 | 项目七构成的综合表现与应用 | 任务一  构成在平面设计中的应用 | 能掌握各种肌理的特征和制作方法。 | 了解构成要素在二维设计中的运用 | 不同的肌理表现技法进行一次平面设计创作。 |
| 20 | 5 | 任务二  构成在环境与空间构成中的应用 | 能掌握各种肌理的特征和制作方法。 | 了解构成在艺术中的应用表现方面。 | 室内空间设计创作。 |

**五、考核方案设计**

（1）本课程采用过程性考核与终结性考核相结合的方式。

（2）构成作用练习占30%加上形式创作部分和综合表现应用为终结考核占70%

（3）考核过程中设置态度纪律、知识技能、艺术表现、表达沟通六个考核点，分别考核学生理论知识的掌握情况、出勤情况、学习态度、团队协作、作品符合任务要求程度、知识技能掌握熟练程度、色彩运用能力、版式设计能力、作品艺术感染力、项目制作过程、陈述情况、回答问题情况等。并按相应比例进行计分。

**六、教材、资料**

选用教材：选用教材《实用构成艺术》赵欣 主编 科学出版社

参考教材：《设计构成》 刘英武 主编 湖南大学出版社

**《字体与版式设计》课程单元教学设计**

——第一章字体设计概说

**一、教案头**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 本次课标题：第一章字体设计概说 | | | | | |
| 授课班级 | 15平面 | 上课时间 | 8学时 | 上课地点 | 西北205 |
| 教学目标 | 认知目标 | | | | |
| 1．会说出字体结构特点  2．2．会说出字体在平面设计中如何运用 | | | | |
| 技能目标 | | | | |
| 1．能临摹出正确规整的黑体宋体字。  2. 2. 能独立书写出正确规整的黑体宋体字。 | | | | |
| 情感目标 | | | | |
| 在学习中提高学生的自信心，培养学生勇于挑战自己的能力。通过各种教学手段，提高课堂教学的趣味性，调动同学们学习主动性的同时增强团队合作意识。 | | | | |
| 教学重点 | 1. 黑体的特点及书写方法 2. 宋体的特点及书写方法 | | | | |
| 教学难点 | 宋体字笔画的联想  规范 | | | | |
| 教学参考资料 | 《字体与版式设计》 中南大学出版社 2009年8月 | | | | |

**二、教学过程设计**

|  |
| --- |
| 教 学 过 程 设 计 |
|
| 1. 组织教学   点名、行师生礼。   1. 导入新课   字体与版式设计   1. 讲授新课教学环节   第一部分  思考：我们什么感兴趣饮料的字体设计并尝试绘制。  1.分类图片展示（标志、包装、DM、海报、书籍装帧），字体设计在平面设计中的作用，大家分析讨论，充分认识。  2.教师进行相关理论知识讲解。字体设计的作用、意义，汉字发展的六个时期。  3.学生认真听讲后，找出书中的优秀字体设计，说出自己对它的认识，共同分享好的案例。  第二部分  1.宋体和黑体的特点和书写方法学习。  2.临摹指定黑体宋体字。  3.学生书写，教师巡回辅导，出现问题及时督促改正。  第三部分  1.近期最火的游戏——王者荣耀，同学们都在玩，因此布置作业：独立完成”王者荣耀”四个字的，调动学习的兴趣。  作业要求：（1）.A4打印纸 （2）.格子大小6cm\*6cm （3）.书写顶着四边格子（4）.遵循书写规律。（ 5）.铅笔草稿，黑色中性笔完成稿 （6）.笔画规整结构准确，绘制细致清晰  第四部分  1.继续完成书写.写完后小组讨论找出问题。  2.教师讲解书写规律。汉字的笔画顺序及正确比例。  3.同学们修改自己的作业并上交。  4.临摹优秀字体设计作品。  学生：根据要求书写，出现不明白的问题随时与老师讨论解决。  四、 布置作业，学生练习  五、 评价作业、课堂小结 |

**《字体与版式设计》课程单元教学设计**

——第二章 PS特效字体

**一、教案头**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 本次课标题：第二章 PS特效字体 | | | | | |
| 授课班级 | 15平面 | 上课时间 | 14学时 | 上课地点 | 西北205 |
| 教学目标 | 认知目标 | | | | |
| 1．会说出字体结构特点  2．2．会说出字体在平面设计中如何运用 | | | | |
| 技能目标 | | | | |
| 1．能运用宋体字笔画进行字体联想设计  2. 2. 能用PS软件独立完成特效字体的设计 | | | | |
| 情感目标 | | | | |
| 在学习中提高学生的自信心，培养学生勇于挑战自己的能力。通过各种教学手段，提高课堂教学的趣味性，调动同学们学习主动性的同时增强团队合作意识。 | | | | |
| 教学重点 | 1.宋体字具体笔画的书写  2.宋体笔画的联想 | | | | |
| 教学难点 | 冰雪字的制作  PS操作细节回顾 | | | | |
| 教学参考  资料 | 《字体与版式设计》 中南大学出版社 2009年8月 | | | | |

**二、教学过程设计**

|  |
| --- |
| 教 学 过 程 设 计 |
|
| 1. 组织教学   点名、行师生礼。   1. 导入新课   字体与版式设计   1. 讲授新课教学环节   第一部分  1.完成宋体字笔画图形联想四个，要求做工细致，方法简洁。  2.教师巡回辅导，发现问题及时指正并督促改正。  第二部分  1.回顾PS所学知识。  2.测试之前学过的印章（15平面）。  3.完成的同学阐述制作步骤，设计思路。视频回顾学习。  4.再次巩固制作。  5.视频学习“水晶字”，回顾通道的用法。  6.果冻字图片展示，分析用到的命令工具，及制作步骤。  7.范例学习，独立制作并熟记步骤。  第三部分  1.迪士尼动画冰雪奇缘、冰河世纪片段欣赏，分析标题字的设计，仔细观察海报，认识标题字即PS特效字体在影片及海报中的重要性。  2.范例学习。独立完成“冰雪字”制作。  3.书法拓印字，血字范例学习，独立制作并熟练掌握。  第四部分  测试：“知识 青春 奋斗”读书海报设计大赛  1.用所学的PS特效字体设计配以文字，图片。要求协调，有意义。  2.作业展示。  3.本周学习内容回顾，学习情况总结。  四、 布置作业，学生练习  五、 评价作业、课堂小结 |

**《字体与版式设计》课程单元教学设计**

——第三章字体设计的方法 考试

**一、教案头**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 本次课标题：第三章字体设计的方法 考试 | | | | | |
| 授课班级 | 15平面 | 上课时间 | 20学时 | 上课地点 | 西北205 |
| 教学目标 | 认知目标 | | | | |
| 1．会说出字体设计的多种操作方法。  2．2. 会说出字体设计方法的重要性。 | | | | |
| 技能目标 | | | | |
| 1. 会设计字体的笔画归纳，笔画装饰，结构变化。  2. 2. 会运用PS、AI完成需要的设计效果。 | | | | |
| 情感目标 | | | | |
| 培养学生学习字体设计的兴趣，提高对字体设计的审美鉴赏水平。 | | | | |
| 教学重点 | 1、字体设计的笔画归纳  2、字体设计的笔画装饰 | | | | |
| 教学难点 | 创意汉字设计的方法 | | | | |
| 教学参考资料 | 《字体与版式设计》 中南大学出版社 2009年8月 | | | | |

**二、教学过程设计**

|  |
| --- |
| 教 学 过 程 设 计 |
|
| 1. 组织教学   点名、行师生礼。   1. 导入新课   字体与版式设计   1. 讲授新课教学环节   第一部分  字体设计基本方法：笔画归纳。  1.站酷网站优秀字体设计分析、学习。  2.大家找出它们各自的意义，并归纳整体特征。  3.教师总结笔画归纳法：对字体的笔画进行有序归纳。对笔画特征统一化，字体具有明显的整体性特点。（多用于企业标准字的设计）  4.教师布置作业：给出优秀的在笔画归纳字体设计范例，分析特点及大体的制作步骤。完成一个字体设计临摹。  A.学生结合老师所讲，运用PS\AI软件完成制作。  B.出现问题，教师及时指导。（例如学生偏重使用钢笔工具进行勾画外轮廓，可以要求他们用形状工具进行更简单的拼接。）  第二部分  1.布置任务：“无可奈何花落去”字体设计。  出自宋代晏殊《浣溪沙》，形容不舍的心情。  要求：结合词的意境进行设计，配学校风景图片为背景。   1. 大家字形完成作业，教师辅导。   第三部分  1.作业展示，自评，互评。  2.教师讲评。修改。上交。  第四部分  1.微信共同学习字体设计的创意方法。（时尚，特殊的字体设计）  2.思考如何运用到自己的作品中并分享  第五部分  字体设计基本方法：结构变化  1.教师结合范例进行理论知识的讲解。  2.学生独立找出使用这一方法的优秀案例并进行分析。  3.临摹制定作业并运用此方法独立设计完成“天地”或者“风水”字体设计。  第六部分  1.继续完成结构变化字体设计作业，完成后进行作业讲评，修改后上交。  2.学习字体设计基本方法：笔画装饰，欣赏优秀范例。  3.系统了解尖角法、减细法、错落摆放法、卷叶法、横细竖粗法。  3.作业：笔画装饰设计法完成“似曾相识燕归来”。  第七部分  1.学生继续完成作业后教师就共性问题进行讲解。  2.修改并上传个人作品。  3.字体设计课程总结。  第八部分  考试  1.微信共同学习最美中国——城市字体设计（史上最全34个中国省市图形字体设计），小组分析内涵意义及操作方法。  2.完成江苏2个城市的字体设计并阐明设计理念。  四、 布置作业，学生练习  五、 评价作业、课堂小结 |

**《字体与版式设计》课程单元教学设计**

——第一章版式设计概述第二章版式设计的图文编排方法

**一、教案头**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 本次课标题：第一章版式设计概述第二章版式设计的图文编排方法 | | | | | |
| 授课班级 | 15平面 | 上课时间 | 8学时 | 上课地点 | 西北205 |
| 教学目标 | 认知目标 | | | | |
| 会说出版式设计的重要作用，包含内容及与字体设计的关系。 | | | | |
| 技能目标 | | | | |
| 1.会根据要求完成版式设计草图设计。  2. 2.会运用平面软件完成版式设计。 | | | | |
| 情感目标 | | | | |
| 培养学生学习版式设计的兴趣，提高对版式设计的审美鉴赏水平。 | | | | |
| 教学重点 | 1、乳制品包装内容的完整性  2、力求做到规范 | | | | |
| 教学难点 | 图形的设置：图形的面积，图形的数量，图形的位置，图形的方向。  结合图例 | | | | |
| 教学参考资料 | 《字体与版式设计》 中南大学出版社 2009年8月 | | | | |

**二、教学过程设计**

|  |
| --- |
| 教 学 过 程 设 计 |
|
| 1. 组织教学   点名、行师生礼。   1. 导入新课   字体与版式设计   1. 讲授新课教学环节   第一部分  1.学校招聘展架设计修改前后图片对比，同学们讨论找出差距，分析优缺点，引出版式设计相关问题。  2.自行分析版式设计的重要作用，包含内容及与字体设计的关系。  3.教师总结，并进行理论知识的讲解。  版式设计的概念，版式设计的历史发展，版式设计的目的和功能，版式设计的发展趋势。  第二部分  1.继续完成海报设计作品。  2.教师理论讲解文字的编排方法。  3.教师讲解文字的编排原则：统一性，易读性，整体性。  4.系统学习图形的编排方法。  A.图形的设置：图形的面积，图形的数量，图形的位置，图形的方向。  B.图形的编排原则：表达准确，个性鲜明，审美性强。  C.图文编排的基本形式：自由组合编排，秩序组合编排。  5.同学们根据学习的内容，找出自己海报制作过程中出现的问题，并修改。  第三部分  1.乳制品包装分析：  消费人群定位，主要内容，大小尺寸等。  2.优秀设计作品学习，学生作品中好的思路分析，需要注意的问题。  3.同学们自查自己作品中出现的问题并作修改。  第四部分  1.学生继续完成乳制品包装设计，教师巡回辅导。  2.上交作业并展示，阐述自己作品创意，优缺点，心得体会  第五部分  1.小组互评，教师总评后修改自己的作业后上交。  2.教师引导同学们回顾本周所学知识点。  四、 布置作业，学生练习  五、 评价作业、课堂小结 |

**《字体与版式设计》课程单元教学设计**

——第三章版式设计的创意技巧第四章版式设计的程序与印刷

**一、教案头**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 本次课标题：第三章版式设计的创意技巧第四章版式设计的程序与印刷 | | | | | |
| 授课班级 | 15平面 | 上课时间 | 8学时 | 上课地点 | 西北205 |
| 教学目标 | 认知目标 | | | | |
| 1.会说出标题、正文、辅文的选择规律。  2.会说出不类型设计中字号的大小要求。 | | | | |
| 技能目标 | | | | |
| 1.会按照要求进行草图的绘制  2 2.会用AI、PS软件设计出宣传册，书籍封面等。 | | | | |
| 情感目标 | | | | |
| 培养学生学习版式设计的兴趣，提高对版式设计的审美鉴赏水平。在学习中提高学生的自信心，培养学生勇于挑战自己的能力。 | | | | |
| 教学重点 | 1、字形特点。  2、使用场合，给人的感受。 | | | | |
| 教学难点 | 标题字的设计。  采用笔画粗壮而醒目、装饰感强的字体。练习字体设计相关内容。 | | | | |
| 教学参考  资料 | 《字体与版式设计》 中南大学出版社 2009年8月 | | | | |

**二、教学过程设计**

|  |
| --- |
| 教 学 过 程 设 计 |
|
| 1. 组织教学   点名、行师生礼。   1. 导入新课   字体与版式设计   1. 讲授新课教学环节   第一部分  1.回顾上周版式设计所学理论知识及实践环节中出现的问题和解决办法。  2.教师讲解理论知识，创意技巧：  A.字形特点：字体修饰得当、比例适中显得端庄俊秀；字体肥胖臃肿显得滑稽可爱；字体笔画纤细匀称显得精致秀美；字体粗壮匀称显得稳重大方。  扁体字有左右流动感，长体字有上下流动感，斜字有向前或者斜向流动感。扁体字适合横向编排组合，长体字适合竖向组合，斜体字适合横向或斜向排列。  B.标题、正文、辅文如何选择：  标题文字有突出并引领开篇第一视觉的导读作用，一般采用笔画粗壮而醒目、装饰感强的字体。如粗黑、超粗黑、粗宋、综艺、水柱等字体。  正文是版面中主要的阅读性文字，需要考虑简洁、纤细、容易识别的字体，要考虑避免长时间阅读产生疲劳感，所以一般选用宋体、细黑、幼圆等笔画简单、识别率高的字体。  辅文在版面中地位居次要，字体以简单、纤细为宜，可以和正文字体一样，字号略小于正文，也可以只是与正文字体上有所区别。常用的字体有宋体、楷体、细黑。   1. 具体案例分析。   3.布置作业：汽车宣传册（A4正反面 150dpi）  （1）同学们十五分钟搜集资料后，分享展示，教师点评启发思路，完成草图设计。  （2）制作电子稿。  第二部分  1.同学们继续完成汽车宣传册制作，教师巡回辅导，出现问题及时指正。  2.优秀案例讲解，学以致用。  第三部分  1.完成上交作业，以小组为单位，在小组长的带领下讲评作业。  2.互评。教师点评。  3.大家针对自身出现的问题进行修改后，上交作业。  4.教师总结出现的共性问题。  5.程序与印刷：  印刷前期、印刷、印刷后期。  第四部分   1. 理论讲解：字号   一般标题字号至少是正文字号的四倍以上。在一张展板设计中，正文的字号一般在30号以上。编排画册、书籍、杂志时，正文字号数不能太小，一般在7-10号字为宜，不重要的文字最小一般不小于4号字，小号字整体感强，但可读性差。中文网页正文普遍使用9-12号的宋体。   1. 结合具体事例，引导学生分析，加深认识。 2. 补充：字号表。要求熟练掌握。 3. 字号与行距：根据经验，两个字之间比较适合的距离应该是文字宽度的五分之一左右。行距最小在字高的二分之一以上适合。一般的行距的常规比例应为：10:12，即用字10点，则行距12点。   5.课后作业：文字、图形以及二者结合创意技巧海报临摹。从中感受字体选择，字号、间距等的运用。  6.总结本周所学，告知学生下周任务安排。  四、 布置作业，学生练习  五、 评价作业、课堂小结 |

**《字体与版式设计》课程单元教学设计**

——第五章版式设计的具体应用考试

**一、教案头**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 本次课标题：第五章版式设计的具体应用考试 | | | | | |
| 授课班级 | 15平面 | 上课时间 | 14学时 | 上课地点 | 西北205 |
| 教学目标 | 认知目标 | | | | |
| 1．会说出字体设计与文字编排课程学到的知识。  2. 会说出文字编排必须遵循的设计原则。 | | | | |
| 技能目标 | | | | |
| 会用AI、PS软件设计出字体设计，编排作业 | | | | |
| 情感目标 | | | | |
| 在学习中提高学生的自信心，培养学生勇于挑战自己的能力。通过各种教学手段，提高课堂教学的趣味性，调动同学们学习主动性的同时增强团队合作意识。 | | | | |
| 教学重点 | 遵循原则中形式与内容统一的原则 | | | | |
| 教学难点 | 文字绕图排列  AI，PS软件如何达到效果 | | | | |
| 教学参考  资料 | 《字体与版式设计》 中南大学出版社 2009年8月 | | | | |

**二、教学过程设计**

|  |
| --- |
| 教 学 过 程 设 计 |
|
| 1. 组织教学   点名、行师生礼。   1. 导入新课   字体与版式设计   1. 讲授新课教学环节   第一部分  1.回顾上周版式设计所学理论知识及实践环节中出现的问题和解决办法。  2.教师讲解理论知识：文字编排形式。  A.必须遵循的设计原则：  1.主题鲜明。所有信息表达都服务于主题。  2.形式与内容统一。  3.强化整体布局。  B.编排方式：  （1）左右均齐。文字从左端到右端的长度均齐，字群显得端正、严谨、美观。  （2）齐中。以中心为轴线，两端字距相等。其特点是视线更集中，中心更突出，整体性更强。  （3）齐左或齐右。齐左或齐右的排列方式有松有紧，有虚有实，能自由呼吸，飘逸而有节奏感。  （4）文字绕图排列 。  第二部分   1. 设计系寻找身边的朗读者海报及大屏幕显示。 2. 教师引导学生分析设计思路： 3. 朗读：绿色、积极向上、晨读结合、代表人物、书、声音、精神内涵等。 4. 身边 5. NCA设计系策划组织。 6. 学生设计草图，定稿，   第三部分  1.学生进行电子稿的设计。  2.教师巡回辅导。  第四部分   1. 继续设计系寻找身边的朗读者海报及大屏幕显示作品。 2. 对于学生出现的问题，教师及时指出，共性问题统一讲解并督促改正。   完成作品后上交，以小组为单位讲评作业，教师总结。   1. 分   考试  班级文化牌。   1. 给自己班级15平面设计文化牌 2. 要求：大标题进行字体设计，内容完整（班级名称，理念，集体照，班主任信息，课表），充分运用字体与编排设计所学知识。 3. 运用软件：PS,AI. 4. 分   作品展示及评课环节。  四、 布置作业，学生练习  五、 评价作业、课堂小结 |

**艺术设计专业《字体与版式设计》整体设计**

制定时间: 2015年9月

制定人: 平面教研室

课时数：128

学分：8

**一、设计思路与课程的性质**

本课程是艺术设计专业（视觉传达方向）的行业通用能力培养课程，是校企合作开发的基于广告设计中视觉传达工作过程的课程。结合我校的办学理念，通过广泛的市场调研，确定了对广告设计与制作专业培养目标的定位为，培养学生适应广告行业服务第一线需要的，德、智、体、美全面发展，以平面广告创意、制作为核心能力，并兼具一定的广告策划和经营技能，可从事平面广告的策划、创意、制作、发布等工作岗位的高技能专门人才。本课程旨在培养学生从事广告设计的基本理论素养与初步实践能力，通过对文字与版式设计项目的实践学习，使学生掌握设计的视觉要素、构成要素，编排设计表现内容与形式的关系、设计要素及其构成规律与方法，以及各种应用性设计的形式特点，使学生能够进行具有感染力的版式设计，从而使作品的内容更清晰、更有条理地传达给读者。

按照“以能力为本位，以职业实践为主线，以项目课程为主体”的模块化专业课程体系的总体设计要求，在办学模式上强调“走产学研发展的路子”，让学生在完成具体项目的过程中学会完成相应工作任务，并构建相关理论知识，发展职业能力。《字体与版式设计》在广告设计课程中起着承上启下的作用，其教学定位为，以平面广告设计行业职业生涯发展为导向，以学生为主体，教师为主导，以广告设计师岗位为线索，以典型设计项目为依托，以具体设计任务为载体，以综合职业素养为目标，以完成具有实际效应的作品为标准，基于工作过程续化项目教学内容，字体与版面设计是广告设计中实现视觉传达功能的重要手段，其任务就是要对文字的形象进行符合设计，灵活运用印刷字体，字体创意；综合运用版面设计形式美法则，版面设计的步骤，版面编排的类型，对象特性要求的艺术处理以增强文字的传播效果及实现字体设在版面编排的灵活运用，达到广告设计中视觉传达的目的。促进学生设计能力、动手能力和综合业务素质的全面提高。

**二、课程目标**

1.知识目标：知道字体设计的起源与发展、了解排版的功能和分类、掌握字体与版式设计的具体流程、理解原则、要素、构图、掌握具体方法。

2.能力目标：学生应该能够完成的具体工作任务，对学生在过程与方法、知识与技能、情感态度与价值观等方面的基本要求。 教学模拟真实场景，通过本课程的教学实施，学生应该能够根据市场设计需求，将自己或团队的创意策划意图，熟练的绘制草图，并运用相关软件表现出来，并且进行设计成品的完成。培养学生能够掌握文字与版式设计理论和设计技巧；熟练运用设计软件设计作品。

3.素质目标：培养学生热爱生活的精神，增强学生社会责任感；培养学生具有团队协作，坚强的毅力和吃苦耐劳的精神；培养学生具有严谨，诚信的职业品质和良好的职业道德；培养学生分析问题，解决问题的能力以及灵活应变的能力。 具有一定的沟通、团队合作、语言表达、文字表达、自我学习等职业综合素质；有一定的提出问题、分析问题、解决问题等开拓创新综合能力。

**三、课程内容和要求**

**通过本课程的教学，学生需要对字体和版式设计有一定深度的理解，了解方法及其特点，根据平面广告设计制作工作流程，学生要将设计过程中抽象的概念（广告表现设想）转化为具象表现（平面广告表现作品），这个过程中字体设计，版面的编排，字体与版面设计的综合运用起着关键作用，同学们需要根据设计方案，将广告主的要求和自己的创意点相结合并通过视觉传达的方式量化的表现出来，结合素材采取灵活多样的设计形式，在规定的时间内，熟练的、创意性做出设计初稿，内部讨论、客户审核并反复修改后定稿出图。设计作品应能够准确的反映客户要求，具有创新性、艺术性、可修改性、经济性和实用性。**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **工作任务** | **知识点** | **训练或**  **工作项目** | **教学要求** | **教学情境与教学设计** | **参考**  **学时** |
| 1 | 字体设计概述 及特效字体 | 1. 字体设计的概念、作用 2.黑体宋体字系统学习 3.字体结构特点及书写形式   4.PS制作特效字体 | 1.黑体字临摹。  2. 宋体字临摹。  3.黑宋体独立书写  4.PS特效字体制作 | 1.会说出字体结构特点，会说出字体在平面设计中如何运用。  2.能独立书写正确规整的黑体宋体字。  3.能用PS软件独立完成特效字体的设计。 | 优秀字体设计作品、多媒体课件等教学手段创设教学情境以及学生自主动手上机操作 | 10 |
| 2 | 汉字、拉丁字母、数字训练 | 1. 汉字 2. 拉丁字母3.数字训练 | 1.汉字：海报标题。  2.拉丁字母设计临摹  3.数字训练：出生年月。 | 1.会说出字体设计的多种操作方法。会说出字体设计方法的重要性。  2.会设计汉字、数字、英文。  3.会运用PS、AI完成需要的设计效果。 | 优秀字体设计作品、多媒体课件等教学手段创设教学情境以及学生自主动手上机操作 | 10 |
| 3 | 字体设计的方法 | 1. 笔画替代 2. 笔画归纳 3. 笔画装饰 4. 结构变化 | 1. 笔画替代方法完成字体设计。 2. 用笔画归纳方法完成字体设计。 3. 用笔画装饰方法完成字体设计 4. 用节后变化方法完成字体设计。 5. 用创意设计的方法完成字体设计。 | 1.会说出字体设计的多种操作方法。会说出字体设计方法的重要性。  2.会设计并运用PS、AI软件用字体设计的方法完成需要的设计效果。 | 优秀字体设计作品、多媒体课件等教学手段创设教学情境以及学生自主动手上机操作 | 15 |
| 4 | 字体设计的方法 | 创意字体设计的方法 | 1.临摹5种创意字体设计方法。  2.用创意设计的方法之一完成字体设计。 | 1.会说出字体设计的多种操作方法。会说出字体设计方法的重要性。  2.会设计并运用PS、AI软件用字体设计的方法完成需要的设计效果。 | 优秀字体设计作品、多媒体课件等教学手段创设教学情境以及学生自主动手上机操作 | 15 |
| 5 | 版式设计概述与版式设计的图文编排方法 | 1. 版式设计的概念，历史发展，功能   2编排方法  3.编排原则 | 1.优秀公益海报分析学习，进行临摹，并书写从中学到的字体与版式设计知识点。  2.乳制品包装盒展开图的设计。 | 1.会说出版式设计的重要作用，包含内容及与字体设计的关系。  2.会根据要求完成版式设计草图设计。  3.会运用平面软件完成版式设计。 | 优秀字体与版式设计作品、多媒体课件等教学手段创设教学情境以及学生自主动手上机操作 | 20 |
| 6 | 版式设计的创意技巧 与版式设计的程序与印刷 | 1. 创意技巧：字形特点，字体运用。 2. 程序与印刷. | 1.汽车宣传册（A4正反面 150dpi）  2.临摹企业指定出版范例。  3.了解程序与印刷相关知识。 | 1.会说出标题、正文、辅文的选择规律。会说出不类型设计中字号的大小要求。.会按照要求进行草图的绘制  2.会用AI、PS软件设计出宣传册，书籍封面等。 | 优秀字体与版式设计作品、多媒体课件等教学手段创设教学情境以及学生自主动手上机操作 | 20 |
| 7 | 版式设计的具体应用 | 1. 海报 2. 杂志 3. 书籍等 | 1. 班会海报及大屏幕显示。 2. 电影海报制作。   3.杂志，书籍封面制作。 | 1.会说出字体设计与文字编排课程学到的知识。会说出文字编排在海报、杂志、书籍装帧设计中的应用。。2.会用AI、PS软件设计出字体设计，编排作业。 | 优秀字体与版式设计作品、多媒体课件等教学手段创设教学情境以及学生自主动手上机操作 | 28 |
| 8 | 总结，评课，考试 | 1. 回顾之前所学。 2. 评课环节。 3. 考试 | 1. 学校招聘展架 2. 比赛题目 | 1.会说出字体设计与文字编排课程学到的知识。会说出文字编排必须遵循的设计原则。2.会用AI、PS软件设计出字体设计，编排作业。 | 优秀字体与版式设计作品、多媒体课件等教学手段创设教学情境以及学生自主动手上机操作 | 10 |

**四、实施建议**

（一）教学建议

教师根据学生的能力、素质、教学的需要，进行分层次教学，采用项目化教学方式，以工作任务引领提高学生学习兴趣，激发学生的学习热情。采用“教、学、做、用一体化，教、研、产、销一条龙”的教学模式，注重学生实践能力的培养。 模拟公司运作模式，采用设计组学习组织形式，模糊课上与课下的界限，进行团队合作学习，在课程“基础实训”层次可由教师和公司人员负责整体项目的组织与实施，每个设计组有负责人，其职责是在教、学、做、用一体化过程中，完成制定学习计划、组织分工、监督检查、参与评价、作品收集等工作，类似于项目负责人，督促设计组所有成员共同学习，整体提高。

（二）教学评价

（1）对学生的评价

学生评价分为自评和互评。学生评价对于学习能力的发展具有重要意义，体现了学生在评价中的主体地位，包括学生自评和互评。教师要让学生充分认识到这种评价对于学习能力发展的意义，并教给他们具体的评价方法，锻炼团体合作意识、组织能力和语言表达能力。通过自评、互评以及小组评分，学生可以分析自己的优势和不足，找出与别人之间的差距，明确今后努力的方向。

本教研室三个以上教师共同给学生评分，做到公平、公正。关注评价的多元性，结合课堂提问、学生作业、平时测验、实验实训、技能竞赛及考试情况，综合评价学生成绩。注重学生动手能力和实践中分析问题、解决问题能力的考核，对在学习和应用上有创新的学生应予特别鼓励，全面综合评价学生能力。

（2）对教师的评价

要坚持结果评价和过程评价相结合，定量评价和定性评价相结合，按照学校相关规定进行，关注学生对教师的教学评价反馈，针对反馈信息，做到及时调整教学计划和教学方法，改正存在的问题。

（3）考核方式

本课程为考试课。执行教务处关于学生学习课程结束后的成绩评定办法；成绩由两部分组成，平时成绩（包括作业完成情况、出勤情况、项目过程情况）占60%，期末考试成绩占40%，对学生的在一段时间内完成的作品进行考核。

（4）考核评价标准

按照最后综合设计进行评分。设计步骤和流程占总成绩的40%，字体与版式设计成品效果总成绩的50%，创作性表现占总成绩的10%。

（三）教学基本条件

（1）专业教师可以熟练掌握课程要求。

（2）学生每人配备电脑，装有字体与版式设计需要用到的PS、AI二维软件。

（3）能够满足教学需求的网络教学广播软件。

（4）多媒体投影设备及音响。

（四）教材选用与编写

高职院校是为生产服务第一线培养具备综合职业能力和全面素质的技能型人才，因此，在教材建设上必须按照职业岗位及职业岗位群（职业领域）的需要，以综合职业能力的培养为中心，突破本科教材的编写框架，强调实践性、职业性和面向就业的特点，反映技术与技能教育的规律，为高职教学模式的改革提供支持。

本课程选用《21世纪高职高专艺术设计专业教材·字体设计》、《21世纪高职高专艺术设计专业教材·版式设计》由湖北美术出版社出版。

字体与版式设计课程重点论述文字的历史与发展，字体设计的原则、设计流程，字体设计的方法，版式设计概述 ，版式设计的图文编排方法，版式设计的创意技巧，版式设计的程序与印刷，版式设计的具体应用。根据学生毕业后的信息反馈，不断调整和改进，并将版式设计融入到字体设计之中，使理论与实践相结台，在多年教学实践基础上反复推敲、运用，并参阅了大量资料，得以逐步充实和完善。因此《字体与版式设计》是高职设计类专业学生及业余爱好者的良师益友。此教材突出案例教学的特点，采用图片与文字相结合的方式，加大实践部分的训练，简洁生动。

（五）课程资源的开发与利用

本课程实践项目层次应由一位教学经验丰富、有一定行业企业实习经历的“双师型”教师上课，能在操作和理论两方面指导学生；“项目实战”层次采用真实项目全方位指导学生，因此，建议组建专业教学团队，要求聘请合作企业的专业设计人员参与其中，合作指导和评价学生作品；“顶岗实习” 层次顶岗实习甲方应为学生指定具有多年从业经历的企业人员作为实习指导教师。

字体与版式设计这门课，既要让学生掌握设计技巧，更要在开发和培养学生创造思维上下功夫，在结合当前市场经济同时，最终使学生学到的知识能真正运用到实践中去。