



湖南安全技术职业学院
Hunan Vocational Institute of Safety Technology

课程标准

课程名称 《UI 设计与制作》

课程代码 030608

课程类型 专业核心

课程总学时 64

适用专业 虚拟现实技术应用

课程负责人 刘纯

信息工程学院 虚拟现实技术应用专业团队

2021年6月



《UI 设计与制作》课程标准

课程代码：030608

课程类型：专业核心课

学时/学分：64 学时/4 学分

适用专业：虚拟现实技术应用专业

1. 课程概述

1.1 课程性质

《UI 设计与制作》课程是高等职业技术学院虚拟现实应用技术专业的一门专业核心课，通过本课程学习，使学生掌握图形的绘制工具的使用及图形创意能力。本课程主要介绍的是 Illustrator CS6 的基本操作方法和矢量图形制作技巧，通过本课程的学习，学生能够掌握 Illustrator CS6 中基本工具、命令的使用，提高软件使用技巧，拓展实际应用能力，为今后的专业学习或深入的设计打下基础。

1.2 课程定位

本课程职业岗位定位为：一般企业事业单位、专业设计公司、广告公司等从事广告设计、电脑艺术设计、视觉传达、平面设计、排版设计相关工作岗位。本课程讲授集平面设计和电脑绘画功能为一体的专业设计软件，掌握软件的钢笔工具、图案制作、图形变形等工具使用能力，学生经过本课程的学习后，要求能独立进行相应地广告设计、封面设计、商标设计等。

3. 对接证书

该课程主要“Adobe 平面设计师证”的学习。

2. 课程目标

本课程的培养目标是：

- (一) 了解 Illustrator CS6 的工作界面和基本操作
- (二) 掌握绘制和编辑图形的方法
- (三) 熟练掌握路径的绘制与编辑

- (四) 掌握组织图形对象的方法
- (五) 掌握颜色填充与编辑描边的方法
- (六) 熟练掌握文本的编辑
- (七) 掌握编辑图表的方法
- (八) 掌握使用图层和蒙版的方法
- (九) 掌握使用混合和封套效果
- (十) 了解效果的使用方法
- (十一) 了解插画设计概述，掌握不同类型标志的设计方法和技巧
- (十二) 了解宣传单设计概述，掌握多种贺卡的设计方法和技巧
- (十三) 了解海报设计概述，掌握不同电子相册的设计方法和技巧
- (十四) 了解广告设计概述，掌握不同领域广告的设计方法和技巧
- (十五) 了解杂志设计概述，掌握各种网页的设计方法和技巧
- (十六) 了解书籍装帧设计概述，掌握多种节目片头的设计方法和技巧
- (十七) 了解 VI 设计概述，掌握多种节目片头的设计方法和技巧

具体目标如下：

1. 知识目标

通过本课程的学习，要求学生了解并掌握色彩知识、路径的基本概念、钢笔工具的使用方法、路径查找器、实时描摹、符号的应用、画笔的应用、图案的制作、图表制作等图形的创意与制作能力。

2. 能力目标

通过本课程的学习，培养学生对图形制作与创意的理解；提高矢量绘图的创作能力，能够独立完成书籍封面、LOGO 标志设计等设计能力。

3. 素质目标

通过本课程的学习，培养学生的学习兴趣，沟通能力，团队协作能力，创新意识以及独立查找资料的能力，创新能力的培养。

3. 课程实施和建议

3.1 课程内容和要求

本课程采用“教、学、做”合一的形式，全部教学都在一体化教室完成，学生在实训室边教、边学、边演示、边实践。教学内容要求与学时分配如表 1。

表 1：学时分配

项目（情景/模块/章节/单元）	学 时		
	理 论	实验实训	小计
一、初识 Illustrator CS6	2	2	4
二、图形的绘制和编辑	2	2	4
三、路径的绘制与编辑	2	2	4
四、图像对象的组织	2	2	4
五、颜色填充与描边	2	2	4
六、文本的编辑	2	2	4
七、图表的编辑	2	2	4
八、图层和蒙版的使用	2	2	4
九、使用混合与封套效果	2	2	4
十、效果的使用	2	2	4
十一、宣传单设计	2	2	4
十二、海报设计	2	2	4
十三、广告设计	2	2	4
十四、杂志设计	2	2	4
十五、书籍装帧设计	2	2	4
十六、复习和测试	2	2	4
合 计	32	32	64

表 2：课程内容和要求

项目（情景/模块/章节/单元）	知识目标	技能目标	素质目标	教学活动

<p>一、初识 Illustrator CS6</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、 握 Illustrator CS6 的工作界面 2、 熟练掌握文件的基本操作方法； 3、 掌握标尺和参考线的使用方法。 	<p>通过工作界面、文件的基本操作和标尺、参考线和网格的使用方法的讲解掌握 Illustrator CS6 的基础知识</p>		<p>案例分析 老师演示 小组讨论 任务驱动</p>
<p>二、图形的绘制和编辑</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、 熟练掌握使用直线段工具和弧形工具绘制线段； 2、 熟练掌握使用矩形工具、圆角矩形工具、椭圆工具、多边形和星形工具绘制基本图形； 3、 掌握使用手绘工具和画笔工具绘制图形； 4、 掌握对象的选取、缩放、移动、镜像、旋转、倾斜、扭曲变形、复制和删除等操作； 5、 掌握使用路径查找器面板编辑复杂路径的技巧。 	<p>(1) 通过对课堂案例的讲解掌握绘制钻石图、创意铅笔和卡通小鲸鱼的方法和技巧；(2) 再通过软件相关功能的解析学习绘制和编辑图形的方法和技巧；(3) 再通过课堂实战演练巩固软件功能及实物绘制的技巧；(4) 最后通过课后综合演练消化所学软件知识，提高绘制实物图形的能力。</p>	<p>通过本课程的学习，培养学生的学习兴趣，沟通能力，团队协作能力，创新意识以及独立查找资料的能力，创新能力的培养。</p>	<p>案例分析 老师演示 小组讨论 任务驱动</p>
<p>三、路径的绘制与编辑</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、 了解路径和锚点 2、 熟练掌握使用钢笔工具绘制直线、曲线和任意形状的路径，了解制作与释放复合路径的方法； 3、 掌握使用路径编辑工具对路径锚点进行编辑的方法； 4、 掌握使用路径菜单中的命令对路径进行连接、平均、轮廓化描边、偏移路径、分割下方和清理的方法 	<p>(1) 通过对课堂实训案例的讲解掌握绘制山峰、汽车标志和汉堡图标的方法和技巧；(2) 再通过软件相关功能的解析学习绘制和编辑路径的方法和技巧</p>	<p>通过本课程的学习，培养学生的沟通能力，团队协作能力，创新意识以及独立查找资料的能力，创新能力的培养。</p>	<p>案例分析 老师演示 小组讨论 任务驱动</p>

	和技巧。		
四、图像对象的组织	<ol style="list-style-type: none"> 1、熟练掌握使用对齐面板对齐和分布对象的方法； 2、掌握使用排列命令和图层控制对象的前后顺序； 3、掌握编组和锁定对象； 	<p>1) 通过对课堂实训案例的讲解掌握制作唱片封面的方法；(2) 再通过软件相关功能的解析学习对象对齐和分布、编组和控制对象的方法和技巧</p>	<p>案例分析 老师演示 小组讨论 任务驱动</p>
五、颜色填充与描边	<ol style="list-style-type: none"> 1、掌握单色填充、渐变填充、图案填充和渐变网格填充； 2、掌握设置描边粗细、填充和样式的方法； 3、了解创建和使用符号的方法和技巧。 	<p>(1) 通过对课堂实训案例的讲解掌握制作旅游插画和绘制风景画的方法；(2) 再通过软件相关功能的解析学习色彩模式的基本知识、色彩填充和使用符号的方法和技巧</p>	<p>案例分析 老师演示 小组讨论 任务驱动</p>
六、文本的编辑	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握创建文本、路径文本和区域文本； 2. 掌握编辑文本块、文字和创建文本轮廓的方法； 3. 掌握使用字符控制面板设置文字的字体、字号、颜色、字符间距等； 4. 掌握使用段落控制面板设置文本对齐、段落缩进、段落间距以及制表符等； 5. 掌握将文本转化为轮廓的方法，了解分栏、链接文本及图文混排的方法。 	<p>(1) 通过对课堂实训案例的讲解掌握制作冰淇淋招贴的方法；(2) 再通过软件相关功能的解析学习创建文字和编辑文字的方法和技巧</p>	<p>案例分析 老师演示 小组讨论 任务驱动</p>
七、图表的编辑	<ol style="list-style-type: none"> 1、了解图表工具，掌握创建不同类型的图表； 2、了解设置图表数据 	<p>(1) 通过对课堂实训案例的讲解掌握制作汽车数据统计和制作汽车图</p>	<p>案例分析 老师演示 小组讨论</p>

	对话框和坐标轴； 3、了解自定义及应用图表图案的方法和技巧。	案统计表的方法；（2） 再通过软件相关功能的解析学习创建图表和编辑图表的方法和技巧		任务驱动
八、图层和蒙版的使用	1、了解图层的含义，掌握图层控制面板的使用和编辑方法； 2、掌握制作和编辑图层蒙版的方法和技巧； 3、掌握文本蒙版的制作和编辑； 4、掌握使用透明度控制面板为对象添加透明度和混合模式。	（1）通过对课堂实训案例的讲解掌握制作体操门票和制作汽车广告的方法；（2）再通过软件相关功能的解析学习制作图层蒙版和文本蒙版的方法和技巧		案例分析 老师演示 小组讨论 任务驱动
九、使用混合与封套效果	1、熟练掌握创建与操作混合对象、编辑混合路径的方法； 2、掌握创建与编辑封套的方法和技巧。	（1）通过对课堂实训案例的讲解掌握绘制销售海报和制作快餐广告的方法；（2）再通过软件相关功能的解析学习混合效果和封套效果的使用方法和技巧		案例分析 老师演示 小组讨论 任务驱动
十、效果的使用	1、了解效果并掌握重复应用效果命令的方法； 2、了解常用的Illustrator 效果的应用； 3、了解 Photoshop 效果的应用； 4、掌握图形样式控制面板的使用方法和技巧。	（1）通过对课堂实训案例的讲解掌握绘制卡通小狐狸和制作涂鸦文字的方法；（2）再通过软件相关功能的解析学习Illustrator 效果和 Photoshop 效果的使用方法和技巧		案例分析 老师演示 小组讨论 任务驱动
十一、宣传单设计	1、了解宣传单的概念； 2、了解宣传单的功能； 3、掌握宣传单的设计思路和过程； 4、掌握宣传单的制作	（1）通过对宣传单设计的概述掌握宣传单设计的技巧；（2）通过对宣传单设计的讲解掌握夏令营宣传单和促销宣传		案例分析 老师演示 小组讨论 任务驱动

	方法和技巧;	单等的制作方法。		
十二、海报设计	1、了解海报的概念和功能; 2、了解海报的种类和特点; 3、掌握海报的设计思路和过程; 4、掌握海报的制作方法和技巧;	(1) 通过对海报设计的概述掌握海报设计的技巧;(2) 通过对海报设计的讲解掌握太阳镜海报和汽车海报等的制作方法。		案例分析 老师演示 小组讨论 任务驱动
十三、广告设计	1、了解广告的概念; 2、了解广告的本质和功能; 3、掌握广告的设计思路和过程; 4、掌握广告的制作方法和技巧;	(1) 通过对广告设计的概述掌握广告设计的技巧;(2) 通过对广告设计的讲解掌握冰箱广告和红酒广告等的制作方法。		案例分析 老师演示 小组讨论 任务驱动
十四、杂志设计	1、了解杂志设计的特点和要求; 2、了解杂志设计的主要设计要素; 3、掌握杂志栏目的设计思路和过程; 4、掌握杂志栏目的制作方法和技巧;	(1) 通过对杂志设计的概述掌握杂志设计的技巧;(2) 通过对杂志设计的讲解掌握杂志封面和旅游栏目等的制作方法。		案例分析 老师演示 小组讨论 任务驱动
十五、书籍装帧设计	1、了解书籍装帧设计的概念; 2、了解书籍装帧的主体设计要素; 3、掌握书籍封面的设计思路和过程; 4、掌握书籍封面的制作方法和技巧;	(1) 通过对书籍装帧设计的概述掌握书籍装帧设计的技巧;(2) 通过对书籍封面设计的讲解掌握文学书籍封面和旅行书籍封面等的制作方法。		案例分析 老师演示 小组讨论 任务驱动
十六、复习和测试	综合案例			
备注: 教学重点、难点在表中标出, 其中, 打★的为教学重点, 打■的为教学难点。				

3.2 教学方法和教学手段

本课程为实际操作居多的课程, 课程讲授方法为简单精炼的讲解工具和命令的操作方法, 结合实例操作来进行理论知识的深入认识, 再利用大量的上机训练来巩固和加深

对操作方法的理解并提高熟练程度。教学方法有“立体化”教学法：基本概念、入门操作、表现理论部分以课堂讲述为主，配以实际案例，使学生达到“重实用”；对于案例和实例制作等采用演示教学法，以帮助学生理解；同时也提高了学生学习的兴趣。

项目任务驱动教学法：引入具体的项目作为案例引入教学内容，整个教学围绕工作任务的解决展开，突出知识的应用性，引导学生自主思考，自主作业。

启发讨论式教学法：布置学生完成对应课程项目的实训任务，学生分小组讨论，以学生团队训练为主体，教师加以适当的引导，积极引导学生自主学习，并将所学知识和技能应用于实践，突出培养学生的分析问题、解决问题的综合素质，强化学生的动手操作能力，突出“以学生为中心”的原则，达到“在做中学”的目的。

实际案例教学法：引入实际案例，提高学生对专业工作流程的认识能力和学习专业的积极性，融创新思维培养、团队协作、团队讨论、团队学习方式、实践案例教学于课程教学中。

教学手段：（1）通过课堂实训案例熟悉设计理念和软件功能；（2）通过课后综合演练提高学生的实际应用能力。

3.3 教学评价

表 3 《UI 设计与制作》课程考核要求

考核类别	平时过程性考核 50%	期末终结性考核 50%	补考
考核要求	1. 总分 20 分，每缺勤 1 次扣 1 分，上课不认真每次扣 1 分 2. 每次实训任务完成优 30 分，良 25，中 20，不及格 15，无故不参加计 0 分	实践考核：依卷面成绩为准	实践考核

本课程为实际操作居多的课程，课程讲授方法为简单精炼的讲解工具和命令的操作方法，结合实例操作来进行理论知识的深入认识，再利用大量的上机训练来巩固和加深对操作方法的理解并提高熟练程度。

学生能够对命令与工具进行熟练操作后，可布置相关的专题进行实际训练，将理论与实践相结合，深入理解软件对设计工作的帮助。

课后可布置收集素材与教程的工作，让学生能够利用发达的互联网丰富软件的实际操作功能，并在收集过程中，对流行的设计元素增加认识，丰富可用的素材库。

4. 课程资源

4.1 教材选用

《边做边学——Illustrator CS6 平面设计案例教程》，余妹兰主编，书号：ISBN 978-7-115-48385-0。

4.2 网络资源

1) 教师队伍需具备有相关专业知识、动手操作经验丰富的专业教师担任。

2) 学习网站：<http://pcedu.pconline.com.cn/sj/pm/vector/> 太平洋电脑网 (Illustrator 教程)

<http://www.51zxw.net/list.aspx?cid=303> 我要自学网。

3) 一体化教室要求提供多媒体教学设备，并有网络设备。

5. 师资队伍

刘纯 本科 硕士 专任教师

余妹兰 本科 硕士 Adobe 创意大学专家

6. 实践教学

本课程需要高性能联网的计算机实训室，需满足每位学生一台电脑，安装多媒体教学软件、Adobe Illustrator 开发环境。

编写：刘纯

校对：刘青玲

审核：王磊

湖南安全技术职业学院____信息工程____（学院）

2021 年 6 月 10 日