

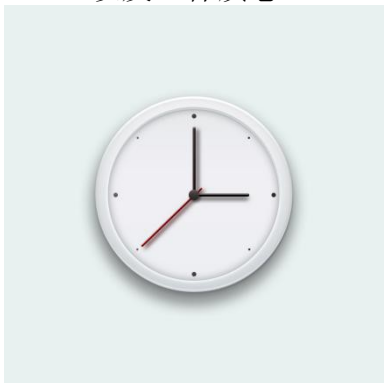
教学设计（首页）

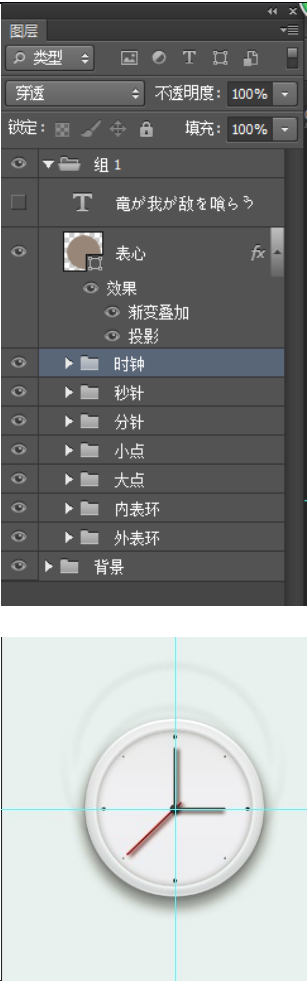
课程名称	软件 UI 设计	课程性质	专业必修课
课题（项目）	（六）拟物化图标设计-时钟		
授课班级	16 软件技术 5~8 班	授课教师	李小倩
单元学时	2	授课地点	2405 机房
能力（技能）目标： 1. 能够使用再次变换复制和旋转； 2. 能够把握图标的整体光源和光影； 3. 能够实现立体感的时钟厚度层。		知识目标： 1.能使用 Photoshop 设计制作拟物化的时钟图标。 2.能知道拟物化图标的模拟现实物体厚度和质感的特点。 3.能掌握拟物化时钟图标的绘制方法。	
能力训练任务或案例（载体）：  制作时钟图标			
教学重点、难点与解决办法： 1. 理解图层样式外发光、内发光、内阴影等使用； 2. 掌握再次变换工具的使用； 3. 使用图层编组和图层命名。			
教学过程设计思路： 以项目导向、任务驱动为教学设计主线,教学过程包括“告之任务-分析任务-教师演示-学生模仿-总结任务”等环节,注重教、学、做相结合,加强学生互动,充分调动学生的积极性,提高学生的动手实践能力和自学能力。			
参考资料与设备、工具和材料的配置： 参考资料 [1] 盛意文化编著. 指尖世界移动 APP 界面设计之道.电子工业出版社.2015 [2] 余振华. 术与道移动应用 UI 设计必修课(第2版).人民邮电出版社.2015 [3] Art Eyes 设计工作室.创意 UI-Photoshop 玩转 APP 设计（第4版）. 人民邮电出版社.2016 [4] 互联网----- (百度图片、谷歌图片、昵图网、www.68ps.com、css-tricks.com/) 教学软件：Photoshop CC			

教学设计（续页）

步骤	教学内容	教学方法	学生活动	时间分配
----	------	------	------	------

		与手段		(分钟)
告知 任务	制作相机图标 	图标演示 下达任务	分析图标	2
分析 任务	1. 制作纯色背景； 2. 制作图标大致的结构； 3. 制作图标的细节描写。	启发探索 提出问题	分析思考 回答问题	3
教师 示范	任务 1.1  大致的轮廓  使用再次变换工具绘制圆点	操作演示	观看思考	15

学生模仿	按教师的操作演示完成任务 1.1。	操作示范 个别指导	动手实践	20
教师示范	任务 1.2 添加投影，使用图层样式，绘制内标环和外表环厚度效果  打造时钟、分针、秒针细节（投影以及立体质感） 	操作演示	观看思考	10
学生模仿	按教师的操作演示完成任务 1.2。	操作示范 个别指导	动手实践	10
教师示范	任务 1.3 制作细节描写，整体光感、质感； 使用图层编组和命名规范图层文件；	操作演示	观看思考	5

				
学生模仿	按教师的操作演示完成任务 1.3。	操作示范 个别指导	动手实践	10
总结任务	1. 立体厚度的制作：结合图层样式的内发光、外发光、内阴影、投影等； 2. 再次变换工具的使用，要注意变换 ctrl+t 之后一定要回车结束命令键，再用 ctrl+alt+shift+T 再次变换工具。 3. 拟物化图标制作流程四步走：打造背景、绘制轮廓和细节描述、整体色调把控。	知识陈述 启发归纳	操作演示 分析思考	5
课后作业布置： 作业 临摹 （交作业时把源文件交上来）绘制小米时钟图标				

教学反思：

学生在对把平面的二维的形状实现立体效果的细节把握不到位，主要是因为缺乏绘画的基础，平时对现实物体仔细的观察有所缺乏。