

《Illustrator 图形处理》课程标准

执笔人：张丽 审核人：张红霞 制定日期：2022年3月

目录

一、前言.....	2
(一) 课程的性质.....	2
(二) 设计思路.....	2
二、课程目标.....	3
(一) 知识目标.....	3
(二) 技能目标.....	3
三、课程内容和要求.....	3
四、教学设计.....	5
五、实施建议.....	6
(一) 教材选用与编写.....	6
(二) 教学建议.....	7
(三) 教学基本条件.....	7
(四) 课程资源的开发与利用.....	8
六、教学评价.....	8

《Illustrator 图形处理》课程标准

课程代码： **建议课时数：80** **学分：5**

适用专业：数字媒体应用专业

先导课程：Photoshop 图形图像、UI 界面设计、CorelDraw 平面设计

后续课程：专周实训、综合实训

开课单位：计算机系

一、前言

（一）课程的性质

本课程是专业课程，具有较强的实践性，重点让学生掌握使用 illustrator 进行图形设计。同时，需要把理论应用于实践，为毕业实训的 VI 视觉识别的制作打下坚实基础。

通过本课程的学习，学会 illustrator 的基本使用，掌握使用基本工具设计制作平面设计作品的一般方法，并熟练掌握包装、海报、吉祥物等的设计制作技巧。

课程类型为：（理论+实践）课（B类）

（二）设计思路

课程设计理念是以职业需求分析为起点，以工作任务为驱动，以 illustrator 设计工具的使用作为教学软件，精心筛选典型任务组织教学。

在课程内容的选取上，紧密围绕完成工作任务所需的知识与技能，充分考虑高职院校学生的认知规律，突出教学内容的实用性、趣味性。

在课程内容的进程安排上，以基础操作、案例教学、综合实践三大基本环节组织教学内容。

在课程教学实施上，将在日常生活中常见的平面设计效果设计为项目案例，在课堂教学中注重教学情景的创设，通过案例来引导来组织教学活动，使教学要求贴近日常生活设计的工作实际，体现高等职业教育的特征，突出教学过程的目的性。

该门课程的总学时为 80 课时，其中理论课 40 课时，上机实验课 40 课时。

二、课程目标

通过本课程教学，要求学生能够掌握 illustrator 的入门知识，使用 illustrator 工具设计符合规范的平面设计作品，掌握 illustrator 的基础工具使用。并通过所学知识，具备相应操作能力，即具有使用 illustrator 设计不同类型及不同风格的平面设计作品。课程中，还将融入版权知识，提高学生对知识产权的认识和保护，不仅是对自己的作品进行保护也要注意避免违规使用别人有版权的素材，提高学生的思想道德教育，培养出具有较强法律意识的合格人才。

（一）知识目标

1. 掌握平面设计师的一般设计流程
2. 掌握 illustrator 的工具使用。
3. 掌握使用 illustrator 完成客户需要的方法。
4. 掌握使用 illustrator 完成插画、包装、效果图等的设计。
5. 掌握平面设计的基本概述。

（二）技能目标

1. 能够熟练地使用 illustrator 设计图形。
2. 能够掌握 illustrator 设计 logo。
3. 能够掌握 illustrator 设计包装。
4. 能够独立完成平面设计需求，具有一定的职业岗位竞争能力。

三、课程内容和要求

根据专业课程目标和涵盖的工作任务要求，确定课程内容和要求，说明学生应获得的知识、技能与态度。

序号	工作任务	知识要求	技能要求
专题 1	掌握基本知识	掌握 Illustrator 基础	● 让学生了解 Illustrator 基础知识
专题 2	基本图形绘制	掌握基本图形的绘制与编辑	● 让学生掌握基本图形的绘制

			与编辑
专题 3	透视工具画集装箱、大楼	掌握透视工具的使用	● 让学生掌握透视工具的使用
专题 4	网格工具画香蕉多肉盆栽	掌握网格工具的使用	● 让学生掌握网格工具的使用
专题 5	混合工具画线条画，画混合花朵	掌握混合工具的使用	● 让学生掌握混合工具的使用及案例使用
专题 6	文字海报设计	掌握文字工具的使用	● 让学生掌握文字工具的使用
专题 7	3D 工具画 LOGO	掌握 3D 工具及案例制作	● 让学生掌握 3D 工具及相应的案例制作
专题 8	2.5D 插画	掌握 2.5D 插画设计	● 让学生掌握 2.5D 风格插画制作
专题 9	黄金比例画 LOGO	掌握黄金比例画法及 LOGO 设计	● 让学生掌握黄金比例画法及 LOGO 设计
专题 10	真人插画	掌握画笔工具设置及用法	● 让学生掌握画笔工具设计及使用画笔绘制插画
专题 11	低多边形海报设计	掌握低多边形插画风格	● 让学生掌握低多边形风格及应用
专题 12	照片转插画	掌握 AI 滤镜使用及案例	● 让学生掌握 AI 滤镜使用及案例
专题 13	吉祥物及表情包设计	吉祥物设计	● 让学生掌握吉祥物设计
专题 14	包装插画设计	产品包装插画设计	● 让学生掌握产品包装插画设计
专题 15	包装结构设计	包装版式设计	● 让学生掌握包装版式设计

专题 16	综合练习	完整项目练习	● 综合练习
-------	------	--------	--------

四、教学设计

序号	工作任务	知识点	训练或工作项目	教学重点	教学情境与教学设计	建议学时
1	掌握基本知识	掌握 Illustrator 基础	基础练习	Illustrator 的操作基础、Illustrator 的基本操作规则	老师讲解，学生跟随	4
2	基本图形绘制	掌握基本图形的绘制与编辑	案例及实操	基本图形绘制	老师讲解，学生跟随操作可以分组进行	6
3	透视工具画集装箱、大楼	掌握透视工具的使用	案例及实操	透视工具画集装箱、大楼	老师讲解，学生跟随操作可以分组进行	6
4	网格工具画香蕉多肉盆栽	掌握网格工具的使用	案例及实操	网格工具画香蕉多肉盆栽	老师讲解，学生跟随操作可以分组进行	6
5	混合工具画线条画，画混合花朵	掌握混合工具的使用	案例及实操	混合工具画线条画，画混合花朵	老师讲解，学生跟随操作可以分组进行	6
6	文字海报设计	掌握文字工具的使用	案例及实操	文字海报设计	老师讲解，学生跟随操作可以分组进行	6
7	3D 工具画 LOGO	掌握 3D 工具及案例制作	3D 工具画 LOGO	3D 工具画 LOGO	老师讲解，学生跟随操作可以分组进行	6
8	2.5D 插	掌握 2.5D 插	2.5D 插画	2.5D 插画	老师讲解，学生跟	6

	画	画设计			随操作可以分组进行	
9	黄金比例画 LOGO	掌握黄金比例画法及 LOGO 设计	黄金比例画 LOGO	黄金比例画 LOGO	老师进解, 学生跟随操作可以分组进行	6
10	真人插画	掌握画笔工具设置及用法	真人插画	真人插画	老师进解, 学生跟随操作可以分组进行	6
11	低多边形海报设计	掌握低多边形插画风格	低多边形海报设计	低多边形海报设计	老师进解, 学生跟随操作可以分组进行	4
12	照片转插画	掌握 AI 滤镜使用及案例	照片转插画	照片转插画	老师进解, 学生跟随操作可以分组进行	2
13	吉祥物及表情包设计	吉祥物设计	吉祥物及表情包设计	吉祥物及表情包设计	老师进解, 学生跟随操作可以分组进行	2
14	包装插画设计	产品包装插画设计	包装插画设计	包装插画设计	老师进解, 学生跟随操作可以分组进行	2
15	包装结构设计	包装版式设计	包装结构设计	包装结构设计	老师进解, 学生跟随操作可以分组进行	4
16	综合练习	完整项目练习				8

五、实施建议

(一) 教材选用与编写

(1) 在教材内容选取上, 应凸显实践性、应用性和层次性的特征, 强调与岗位业务相吻合, 并易学、易懂、易接受。同时又要要有前瞻性, 应将本专业领域的发展趋势以及操作中的新知识、新观念、新技术和新方法及时地纳入其中。

该课程由于涉及的知识点较多, 任课教师在该课程上的教学内容体系不尽相同, 导致了教材之间内容差异较大。按照本课程标准, 选用或编写的教材应当围绕行业标准来, 教材编写应当较为详细。

(2) 在教材内容组织上, 本课程教材的编写应打破传统的学科型内容体系, 构建以岗位职业能力以及职业标准为依据的课程内容体系, 以本课程标准为依据进行编写。

(3) 教材应注重教学内容的情景创设和案例链接, 加强教学内容与专业培

养目标的联系性，挖掘学生既有知识与讲解内容的关联性，激发学生的学习热情和积极性。

(4) 教材编写应注重可操作性和拓展性。除知识讲解外，教材应当配有可供学生练习的要素：例如课后习题、课堂小实验、实训指导等；教材应当根据教学内容设置立体资源，给出相关参考资料、网络视频等链接地址，方便师生拓展阅读学习。

(二) 教学建议

(1) 适时调整教学内容

在教学内容方面，由于平面设计客户需求及风格转变较快，因此教师在教学过程中要紧跟行业流行趋势，适时掌握市场的最新动向。

(2) 采用讲练结合的教学策略

该课程的实践性较强，在教学过程中，应以实例讲解和实践操作相结合，通过“理实一体”进行教学，培养学生思考问题，分析问题和解决问题的能力。通过课堂讲授、课堂练习、课堂小实验等，引导学生能够独立完成任务的制作。例如，在讲解各个内置对象的时候，教学过程中建议充分利用网络开展课堂小实验，选取贴近学生生活的实际案例，提高课堂趣味性与参与性。

(3) 采用信息化教学手段提高教学互动性

移动互联网时代下的学生学习习惯已经发生较大变化，传统教学模式已经很难吸引学生兴趣。在本课程教学中，建议在采用传统多媒体授课的基础上，引入课堂练习、不懂反馈等多种手段提高课堂互动性，增进教学效果。

(4) 大力推进 1+X 证书教学

由于国家大力推进 1+X 证书，筛选后适合本专业的证书需要 illustrator 软件技术的掌握。所以更应该把本门课程作为教学重点。

(三) 教学基本条件

(1) 师资条件

本课程是计算机专业的基础学科，要求任课教师具备前端开发的经验，熟悉前端开发的相关技术，具有计算机科学与技术、软件工程、计算机应用技术等专业背景的教师较适合本门课程的教学。此外，具备“双师”素质的教师将能够更好地在教学过程中渗透专业思想。

(2) 学生条件

由于课程的交叉融合特性，要求学生在学习本课程之前有一定的基础知识，其先修课程至少应当包括《photoshop 图形图像》、《设计素描》、《三大构成》

等，故此课程应当在数字媒体应用技术专业的第三学期开设。

（3）实训条件

在教学环境条件方面，为给学生提供充分的实践锻炼机会，尽量安装在显示器较大且色彩还原度较高，内存较大的机房。

（四）课程资源的开发与利用

（1）编写实训指导书和实验实训教学标准。

（2）利用现代信息技术开发研制各种形式的多媒体教学课件，为学生搭建一个立体的学习平台，激发学生的学习兴趣，调动学生学习的主动性和积极性。

（3）应充分利用互联网企业资源，进行校企合作，建立实习实训基地，满足学生实训和实习的需要，并在合作中关注学生职业能力的发展和教学内容的调整。

（4）积极开发和利用网络课程资源。

（5）校企合作编写校本特色教材。

六、教学评价

针对本课程操作性较强的特性，建议采用多元化的评价方式。

（1）改革考核手段和方法，加强实践性教学的考核，可采用过程和结果考核相结合的考核方法。

（2）由主讲教师结合考勤情况、学习态度、课业、平时测验、实验实训、现场操作、数字媒体作品设计大赛等情况考核，综合评定学生成绩。

（3）应注重对学生动手能力和在实践中分析问题、解决问题能力的考核，对在学习和应用上有创新的学生给予特别鼓励，综合评价学生的能力。

[附]执笔人：张丽

审核人：张红霞

制定（修订）日期：2022年3月