



## 《Illustrator》教学标准

课程名称	Illustrator	开课院系部	视觉传达设计系	
课程代码	1401025	考核性质	考查	
前导课程	《字体设计》、《Photoshop》、《图形创意》			
后续课程	《基础包装设计》、《插画设计》、《标志设计》等			
总学时	64	课程类型	理论课	是 <input type="checkbox"/>
			实践课	是 <input type="checkbox"/>
			理论+实践	是 <input checked="" type="checkbox"/>
			理实一体化	是 <input type="checkbox"/>
适用专业	视觉传播设计与制作（平面设计方向）			

### 一、课程性质

本课程是视觉传播设计与制作专业(群)必修的一门专业方向（平面设计方向）课程，是在学习了字体设计、图形创意、Photoshop 软件操作等课程、具备了一定软件操作能力和造型表现思维的基础上，开设的一门实践课程，其功能是对接专业人才培养目标，面向包装设计、广告设计、企业形象设计等工作岗位，培养良好的软件操作表现能力，让学生能独立运用软件进行图形绘制和造型创作表现，为后续基础包装设计、插图设计、标志设计等课程的学习奠定基础。

### 二、课程目标

#### （一）知识目标

1. 掌握 Illustrator 矢量绘图软件的基本操作，能够进行各种矢量图形的绘制及操作；
2. 将 Illustrator 软件可以应用于广告、编排、包装设计之中的文字设计制作；
3. 能把 Illustrator 作为平时进行艺术设计的工具，随时应用于各种需要软件的设计平台之上。

#### （二）能力目标

1. 培养学生运用软件进行广告、编排、包装设计的基本操作能力；
2. 培养学生的工作、学习的主动性；
3. 培养学生的创造思维能力；

4. 培养学生的沟通能力；
5. 培养学生的设计表现能力。

(三) 素质目标

1. 培养学生的工作、学习的主动性；
2. 培养学生的动手能力、创造性思维能力
3. 创新意识、严谨求实、吃苦耐劳；
4. 养成勇于克服困难的精神，具备较强的解决问题的能力；
5. 善于交流、沟通，具有较好的语言和文字表达能力。

### 三、课程内容与教学设计

(一) 课程思路

本课程标准在设计上本着注重应用的总体思路，突出体现职业教育的技能型、应用性特色，着重培养学生的实践应用技能，力求达到理论够用，技能过硬的目的。

鉴于《Illustrator》课程的在视觉传播设计与制作专业（平面设计方向）中的作用与定位，本课程标准在拟定过程中，本着宽基础、多方向的设计思路，以能力本位的培养目标、过程导向的课程开发和行动导向的教学过程为指导思想，围绕技术应用能力培养这一高职教育的核心目标，结合课程本身的特点，明确本课程是按工作过程为主线设计的项目课程(或学习领域课程)来构筑课程教学体系与教学内容，通过项目引领和任务驱动，并配以案例分析进行教学。

课程按典型工作任务设计项目，并对按预设能力目标设计的教学项目针对学习目标、工作任务、能力要求、教学内容、活动设计和建议学时等方面制定了参考标准。

(二) 教学内容与教学设计

序号	专项能力	训练项目	参考学时	教学内容	教学要求	评价
1	了解数字图像的特点及形式	Illustrator 基础知识	6	贝塞尔曲线、位图、矢量、平滑度、路径、分色、出血等	学习并掌握观察页面和页面中元素的相关工具及其操作方法	过程评价（自评、互评、师评）。

2	能够灵活使用工具栏进行图像的处理加工	路径图形制作、图层控制	8	1、路径图形的制作与相关处理操作 2、图形填色及艺术效果处理 3、图层控制与动作面板	1、掌握路径图形的绘制和处理 2、掌握图层的控制	过程评价（自评、互评、师评）。
3	文本段落的基本编辑	文字处理	8	文字编排设计处理	1、学习并掌握制作图文混版面的技能 2、熟悉文字菜单中的命令	过程评价（自评、互评、师评）。
4	滤镜的参数及调整	图表与滤镜	12	图表与滤镜	1、掌握图表的各种形式、设定和使用图表工具的方法 2、掌握被操作对象的外观属性与矢量滤镜与位图滤镜间的关系 3、掌握如何将矢量图形转换为位图，并应用相关的滤镜进行处理	过程评价（自评、互评、师评）。
5	文件输入、输出与打印	文件输入、输出与打印	6	1、文件输入/输出/格式 2、打印与制作出版物	1、掌握文字与图形在输入到 Illustrator 中时的要求与限制； 2、熟悉在分色打印时分色设置对话框的各种相关设定；	过程评价（自评、互评、师评）； 作品考核。
6		总结、讲	2	1. 主要理论	加强巩固学生系列广告、	

		评	点回顾； 2. 实训情况 讲评。	编排、包装设计方法的理 解。
--	--	---	------------------------	-------------------

#### 四、课程考核

为全面、综合地考核学生《Illustrator》课程的学习情况，课程考核应将职业素质考核、创新思维考核、代表作品制作考核、综合实训考核结合起来进行，具体考核办法为——创新思维考核占 20%，代表作品制作考核占 30%，综合实训考核占 40%，职业素质考核占 10%。课程的具体考核项目、方式、标准及所占比例见下表：

考核项目	考核内容	考核方式	考核标准	比例
创新思维	对理论知识的理解、辨析	师生课堂即兴问答	1. 对老师讲解的理论理解较透彻，有自己的见解和看法； 2. 针对优秀的设计案例，能够在老师的指导下分析其设计特点，思考比较深入，并能够之后进行设计制作。	10%
	插图、图标绘制	设计草图的绘制及制作	1. 绘图技法表现到位； 2. 能够合理借鉴同类型的优秀设计； 3. 能在软件当中进行设计制作。	10%
代表作品制作考核	字体、插图、图标绘制	图案图形临摹	1. 能准确使用工具绘制图形，造型准确； 2. 造型美观，功能完备； 3. 细节表达准确、细腻，制作精良。	10%
		插图造型表现	线条勾绘、色彩层次等技法表现到位表现。	20%
综合实训考核	设计效果图表现	上机操作绘制图像	1. 有自己的想法与创意； 2. 制图准确，符合设计出图标准； 3. 图案展示效果好。	10%
	设计问题处理	解决实训过程中出现的问题	1. 对设计项目中遇到的问题主动寻求解决方法，独立思考； 2. 主动进行多方案比较。	20%

	语言表 达	项目汇报	汇报流畅、清晰、主题传达到位，回答问题有条不紊，能显示出较深入的思考。	10%
职业 素质	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、陈述作品的语言表达及举止表现等综合以上因素进行评判	1. 学习认真、无缺勤、迟到、早退现象； 2. 在作业制作等环节表现出吃苦耐劳、团队合作、关心他人等优良品质； 3. 体现良好的工作习惯，能事前做好准备工作，在设计作品完成过程中有条不紊，逐步推进； 4. 作品陈述语言表达清晰流畅，行为举止表现大方得体，符合项目汇报要求。	10%

## 五、课程实施要求

### （一）授课教师基本要求

具有高等学校教师资格和本科以上学历、副高以上职称或具备中级职称两年以上一线教学经历。道德高尚、治学严谨，掌握现代职业教育理念和教学方法，能够主讲1门以上专业课程，参与实践教学，并取得良好的教学效果；与行业及相关企业联系密切，主持或参与校企合作或相关专业技术服务项目；能够参与教研教改课题和专业技术课题的研究。

### （二）实践教学条件要求

实训室	设备配置		设备功能与要求	职业能力培养
	名称	数量(生均台套)		
电脑辅助设计实训室	1. 工作台	1	电脑要求安装office、Photoshop、AI、InDesign等正版高版本绘图软件，网络通畅；配置素材等电子资源能满足案例教学要求。	计算机图形绘制及图像处理的能力培养
	2. 电脑	1		
	3. 打印机	共1台		
	4. 投影仪	共1台		
	5. 桌椅	1		

### （三）教学方法与手段

《Illustrator》课程采用的是基于工作过程任务驱动（项目实战）的教学法。使学生带着真实的任务在探索中学习。表现在课堂上是在老师指导下，学生确定研讨主体、自主学

习、展开研究讨论，用以开拓思路、锻炼思维、培养能力、创新观念的学习行为。学习过程是在教师指导下通过学生的学习行为来完成的。它为学生提供充分自由表达、质疑、探究、讨论问题、创新和应用的机会，让学生通过个人及分小组学习等多种渠道，将自己所学知识应用于解决实际问题，并给学生留有足够反思、创新的余地和空间。学生的学习时间从上课时间延伸到课前、课后。学习地点可能是图书馆、工作室、专业教室等。

按岗位分阶段的教学设计模式：根据课程的各个环节，实施分阶段式教学指导，强化岗位能力训练。项目创作指导的模式设定创作项目任务，以创作带教学，结合学生的字体设计创作实践，有针对性给予相关知识与技能的指导。比较和分析不同的典型作品，启发点拨学生，学会欣赏和借鉴。对学生的创作作品进行比较分析，引导学生了解优劣情况。

### 1. 分段考核的模式

按照课程标准、课程大纲、课程手册要求确定考核内容。每个教学环节和教学内容，都有明确的目标和要求，以此为依据，进行分段考核。一个环节不过关，及时采取整改措施，达到要求后，方可进入下一阶段的学习。最后对完成的课程作业进行综合评定打分。

积极探索项目式教学方法，采用项目式教学方法和现代教育手段，使课堂教学与工作室实践教学以及各种社会实际项目结合起来，培养学生的创作能力和动手能力。充分利用工作室和实践基地进行教学，强调实践性。

该课程通过教师的讲授、示范和分析，大部分时间都是在教师的指导下进行创作，学生通过实践来深化学习、理解、消化。同时进入广告、编排、包装设计公司等实践基地，体会实际创作，领悟创作要求。

### 2. 观摩与讨论

通过投影仪展示优秀字体设计作品案例，教师进行分析和讲解，并让学生共同参与讨论。通过分析国内外各国优秀字体设计赏析，扩大学生艺术视野、提高艺术素养。

### 3. 专家专题讲座

邀请行业专家进行专题讲座，介绍基本字体设计与制作方法、了解文字设计行业的最新设计动态。

### 4. 启发式教学

以学生为主体，师生互动，教师引导，营造良好的学习氛围。

### 5. 师生参评

采用师生参评式教学方式，在作业的评价中，不仅有教师的评定，也包含学生的意见。

以上的教学方法在实际的教学中取得了良好的效果，大大激发了学生的创作积极性和学

习主动性。创作思路得以扩展，创作水平得以提高，为后续课程打下了坚实的基础。

很多教学方法都是相互渗透、融合的。课堂上教师尽可以发挥自己所长，教学效果是检验教学方法的最终决定因素。因此，只要能够提高教学效果，教师可以尝试各种教学方法。比如课程采用多媒体课件或录象教学；利用网络资源建立网络课程；集体观摩赏析优秀字体设计案例；外出参观广告、编排、包装设计公司等。

#### 具体教学建议

- (1) 课堂教学采取“启发式”教学方法，注重引导；
- (2) 课程教学采取“学做合一”的方式，打破传统的“讲练各半”的安排方式；
- (3) 提供教师与学生共同备课，在备课过程中分析学生的接受情况，根据学生的学习情况设置学生自主完成的学习内容；
- (4) 及时评估学生的学习情况，依此对学生课前预习和课后辅导做出调整。

在考核方法上，注重全面考察学生的学习状况，启发学生的学习兴趣和激励学生的学习热情，促进学生的可持续发展。

对学生学习的评价，既关注学生知识与技能的理解和掌握，更要关注他们情感与态度的形成和发展；既关注学生学习的结果，更要关注他们在学习过程中的变化和发展。评价的手段和形式应多样化，要将过程评价与结果评价相结合，定性与定量相结合，充分关注学生的个性差异，发挥评价的启发激励作用，增强学生的自信心，提高学生的实际应用技能。教师要善于利用评价所提供的大量信息，适时调整和改善教学过程。

#### (四) 教材、数字化资源应用

《Illustrator》课程教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
1	《Illustrator》	自编			

《Illustrator》课程参考教材选用表

序号	教材名称	教材类型	出版社	主编	出版日期
	Illustrator CS6 中文版经典 教程			美国 Adobe 公司   译者:武传海	

《包装结构与容器造型》课程数字化资源选用表

序号	数字化资源名称	资源网站
1	《Illustrator》空间资源	世界大学城 <a href="http://www.worlduc.com/blog2012.aspx?bid=20538975">http://www.worlduc.com/blog2012.aspx?bid=20538975</a>
2	设计在线	<a href="http://www.dolcn.com/">http://www.dolcn.com/</a>
3	视觉中国	<a href="https://www.vcg.com/">https://www.vcg.com/</a>

## 六、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地完善与修订。
- 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，理论教学与实践相结合，讲究教与学的互动。