



# 信息工程系

# 教

# 案

课程名称：职业技能实践与职业认证

教 师：黄先桦、陈锐彬、许少漫、刘小铭

总 学 时：18 学时

理论学时：0 学时

实训学时：18 学时

上课班级：数媒 241、数媒（三加证书）241

授课学期：2025-2026 第一学期

## 网页产品制作实践与职业认证训练（黄先桦）

**【计划课时】**：3 课时

**【授课班级】**：数字媒体技术专业

### **【教学目的与要求】**

1. 理解和使用网页布局中的“盒子模型”
2. 理解锚点链接的定义和作用，掌握锚点链接的制作原理
3. 掌握不同类型表单控件的使用方法，能根据注册页面需求准确选择文本框、密码框、单选按钮、复选框、下拉列表、提交按钮等控件。
4. 让学生掌握“全媒体运营师”职业等级认定中网页产品制作的考试要点与答题方法。

### **【教学方法与手段】**

多媒体教学：借助多媒体手段，进行课堂理论教学；

启发式教学：教学活动关注的重点从结果转向过程。激发思维，师生互动，增强学生学习的主动性、积极性和创造性。

### **【教学组织过程】**：

1. 知识回顾
2. 教授新知

**【教学重点】**：理解网页布局核心概念“盒子模型”、理解锚点链接的定义和作用、明确表单元素的功能与适用场景，以及盒子模型、锚点链接及表单设计考核要点的实操答题方法。

**【教学难点】**：搭建简单网页模块、完成网页中锚点链接的设置，实现点击跳转功能、完善注册页面的表单设计。

**【作业】**：利用 Dreamweaver 搭建网页模块，根据效果图还原网页结构与样式、完成网页中锚点链接的设置、页面表单设计。

**【教学反思】**：如何快速又全面地认识dreamweaver软件，后续需增加案例对比并强化实战练习。

**【思政目标】**描述网页设计行业的现状和前景，激发学生确立网页设计就业方向，并为社会做出更多充满正能量的设计作品，结合“中国梦”主题让学生对网页设计行业充满期待和信心，并让学生树立爱国的意识。

## 核心教学内容

### 1. 盒子模型理论基础

- 1) 用示意图讲解盒子模型四要素：Content（内容区，存放文本 / 图片）、Padding（内边距，内容与边框间距）、Border（边框，盒子边界）、Margin（外边距，盒子与其他元素间距）；
- 2) 结合试题效果图（如“Header”“Content”“SideBar”模块），分析各模块的尺寸参数（如“高 50px”“宽 20px”），明确 Margin/Padding 数值对模块位置的影响。

### 2. HTML 结构搭建

- 1) 教学 HTML 基础标签：<div>（用于划分网页模块）、<header>（头部）、<main>（内容区）、<aside>（侧边栏），演示如何用<div class="box">为模块命名，便于后续 CSS 样式控制；
- 2) 实操教学：根据试题效果图，编写 HTML 结构代码，划分“Header”“Content”“SideBar1”“SideBar2”四大模块，确保标签嵌套合理、语义化清晰。

### 3. CSS 样式设计

- 1) 讲解 CSS 基础选择器（类选择器、标签选择器）、尺寸属性（width/height）、边距属性（margin/padding）、边框属性（border-width/style/color）；
- 2) 实操教学：针对每个模块编写 CSS 样式，如“Header”设置“height:50px; margin-left:20px;”，“Content”设置“padding:10px; border:1px solid #000;”，实时在浏览器中预览效果，调整参数匹配试题要求。

#### 4. 锚点链接设置

- 1) 锚点链接定义：网页中实现同一页面内不同位置快速跳转的特殊链接，由“锚点标记”和“链接指向”两部分组成。
- 2) 核心作用：提升长文本网页的用户体验，避免用户手动滚动查找内容，常见于导航栏与正文内容的对应跳转。
- 3) 制作流程：两步核心操作——在“目标位置”插入锚点标记，在“点击位置”设置链接指向。
- 4) 代码规范（HTML）：
- 5) 锚点标记（目标位置）：推荐使用 id 属性（兼容性更强），格式为<标签 id="锚点名称">目标内容</标签>，例如给“美食推荐”标题添加锚点：<h2 id="food">美食推荐</h2>；也可使用传统<a name="锚点名称"></a>标签。
- 6) 链接指向（点击位置）：格式为<a href="#锚点名称">点击文字</a>，需注意 href 属性中锚点名称前必须加“#”，例如导航栏“美食推荐”链接：<a href="#food">美食推荐</a>。
- 7) 锚点命名规则：名称需唯一，不包含空格，建议使用英文小写且与内容对应（如“food”对应“美食推荐”、“sight”对应“景点介绍”）。

#### 5. 关键注意事项

- 1) 锚点名称需严格匹配：id 属性的锚点名称与 href 中的指向名称必须完全一致（区分大小写，如“Food”与“food”不匹配）。
- 2) href 属性不可漏“#”：缺少“#”会导致链接失效，无法跳转至目标位置。
- 3) 锚点位置准确：需插入在目标内容的开头（如标题处），避免插入内容末尾导致跳转位置偏差。

#### 6. 常用表单控件类型及适用场景

- 1) 文本输入框（<input type="text">）：适用于用户名、姓名等短文本
- 2) 密码框（<input type="password">）：用于密码输入，内容会被隐藏
- 3) 电子邮件框（<input type="email">）：自带邮箱格式验证
- 4) 单选按钮（<input type="radio">）：适用于从互斥选项中选择一个
- 5) 复选框（<input type="checkbox">）：适用于选择多个选项
- 6) 下拉列表（<select>+<option>）：适用于从多个选项中选择
- 7) 文本区域（<textarea>）：适用于多行文本输入
- 8) 提交按钮（<input type="submit"> 或 <button type="submit">）：提交表单

## 实训任务

1. 给定网页效果图（包含头部、两侧边栏、底部模块），独立编写 HTML+CSS 代码，还原盒子模型布局，确保各模块尺寸、位置与效果图一致。
2. 测试代码在 Chrome、Edge 浏览器中的兼容性，提交完整的 HTML 文件与 CSS 文件，教师检查代码规范性与布局准确性。
3. 完成素材 HTML 文件中的锚点链接设置，实现点击导航栏文字跳转至对应正文板块的功能。任务步骤：
  - 1) 步骤 1：准备工作：在 dreamweaver 中打开素材文件夹中的网页文件，找到导航栏的文字，以及正文对应的三个内容板块，确认位置对应关系。
  - 2) 步骤 2：插入锚点标记：在正文的标题处分别添加 id 锚点，代码分别为：`<h2 id="food">美食推荐</h2>`、`<h2 id="text">历史文化</h2>`、`<h2 id="sight">景点介绍</h2>`。
  - 3) 步骤 3：设置链接指向：将导航栏中的文字修改为链接格式，分别对应：`<a href="#food">美食推荐</a>`、`<a href="#text">历史文化</a>`、`<a href="#sight">景点介绍</a>`。
  - 4) 步骤 4：功能测试与调试：保存网页文件，用浏览器打开，点击导航栏三个链接，检查是否能准确跳转至对应内容；若跳转失败，对照代码排查锚点名称匹配、“#”是否遗漏、锚点位置是否正确等问题。
4. 设计并实现一个完整的用户注册页面，包含各类表单元素，实现基础验证功能，并保证界面美观易用。
  - 1) 构建基础 HTML 结构，创建表单框架
  - 2) 依次添加各类表单控件，确保标签关联正确
  - 3) 实现基础 HTML5 验证功能
  - 4) 添加 CSS 样式，优化视觉呈现
  - 5) 使用 JavaScript 实现复杂验证逻辑
  - 6) 测试表单功能，修复可能存在的问题
5. 提交内容
  - 1) 完整的 HTML 代码文件
  - 2) 相关的 CSS 样式文件
  - 3) 实现验证功能的 JavaScript 代码
  - 4) 功能说明文档，描述实现的功能和遇到的问题及解决方案

通过本实训，利用 Dreamweaver 搭建网页模块，根据效果图还原网页结构与样式，完成网页中锚点链接的设置，并掌握各类表单控件的正确使用场景和方法。

# 基于 Illustrator 的平面产品设计实践与职业认证训练（黄先桦）

**【计划课时】**：3课时

**【授课班级】**：数字媒体技术专业

## **【教学目的与要求】**

1. 让学生掌握 APP 界面设计中竖向尺寸、RGB 模式文档的新建规范，熟悉 Adobe Illustrator (AI) 基础操作。
2. 使学生理解数码产品 APP 评论区、菜谱教程 APP 详情页的核心元素与功能逻辑，能沿用旧版元素完成界面重构。
3. 培养学生根据参考图与素材精准还原设计、规范命名与保存文件的职业素养。

## **【教学方法与手段】**

多媒体教学：借助多媒体手段，进行课堂理论教学；

启发式教学：教学活动关注的重点从结果转向过程。激发思维，师生互动，增强学生学习的主动性、积极性和创造性。

## **【教学组织过程】**：

1. 知识回顾
2. 教授新知

**【教学重点】**：掌握数码产品APP评论区设计要点和菜谱教程APP详情页设计要点

**【教学难点】**：掌握各元素的布局逻辑（如左头像右内容的对齐方式）和元素对齐（借助 AI “对齐” 面板保证整齐）、间距控制（统一评论间、元素间间距提升美观度）的方法。

**【作业】**：利用 Adobe Illustrator (AI) 软件制作评论区页面和 APP 详情页

**【教学反思】**：如何用 Adobe Illustrator (AI) 软件较好地制作 APP 界面，后续需增加实操案例演示。

**【思政目标】** 深入理解中华优秀传统文化的内涵与价值，并将其巧妙融入到 APP 界面设计中，通过现代设计手法展现传统文化的魅力，从而增强文化自信，承担起文化传承与创新的使命。

## 核心教学内容

### 一、基础回顾与设计规范讲解

#### 1. AI 基础操作回顾

1) 新建文档参数设置：讲解像素单位与 RGB 模式在 APP 界面设计中的作用 ——RGB 模式符合电子屏幕显示需求，避免因模式错误导致界面色彩偏差；1080×2340 像素是常见移动设备界面尺寸，确保设计适配主流设备。

2) 素材导入与管理：演示如何将题目提供的素材（如菜谱图片、数

码产品图、教程步骤图、图标素材等) 导入 AI, 利用“链接”功能保持素材清晰度, 同时讲解“素材整理图层”的方法, 将不同类型素材分类放置在对应图层(如“背景图层”“功能图标图层”“文字图层”), 方便后续编辑与修改。

## 2. APP 页面设计通用规范

1) 界面布局原则: 结合旧版参考图片, 讲解“视觉流引导”(如菜谱图片编辑页面需将核心编辑功能放在视觉中心, 评论区页面需按“用户头像 - 评论内容 - 时间 - 互动按钮”的逻辑排序)、“信息层级划分”(通过字体大小、颜色区分标题、正文、辅助文字, 如详情页标题用 18-20pt 粗体, 步骤说明用 14pt 常规字体)。

2) 元素复用与一致性: 以“沿用旧版元素”为核心, 讲解如何提取旧版界面中的统一元素(如品牌 LOGO、固定导航栏样式、按钮圆角大小、配色方案), 通过 AI 的“符号”功能将常用元素(如评论区点赞图标、编辑页面裁剪按钮)创建为符号, 确保同一平台不同页面元素风格一致, 提升品牌辨识度, 同时培养学生的“品牌意识”与“用户习惯延续性思维”(避免因元素突变导致用户操作不适, 体现对用户经验的关注, 融入思政中的“用户至上”责任意识)。

## 二、分页面设计要点与实操演示

### 1. 菜谱品牌 APP 菜谱图片编辑页面设计

1) 核心功能区域设计: 参照参考图 1, 确定页面核心模块——“图片预览区”“编辑功能区”“保存 / 分享区”。演示“图片预览区”的制作: 将菜谱素材导入后, 用“矩形工具”绘制预览框, 通过“剪切蒙版”让图片适配预览框尺寸; “编辑功能区”制作: 从素材中选取裁剪、滤镜、文字添加、贴纸等图标, 用“对齐工具”将图标均匀排列, 设置按钮 hover 效果(如鼠标点击时颜色加深 10%), 讲解“功能图标与文字搭配”原则(图标下方配简洁文字说明, 如“裁剪”“滤镜”, 字体用 12pt, 确保用户快速理解功能)。

2) 思政融入点: 在讲解“图片编辑功能实用性”时, 强调“用户体验至上”——设计的编辑功能需贴合菜谱用户需求(如提供“菜谱滤镜”“食材标注工具”), 避免冗余功能, 培养学生的“用户思维”与“务实设计态度”, 反对为追求视觉效果而忽视功能实用性的行为。

### 2. 数码产品品牌 APP 评论区页面设计

1) 评论模块组件制作: 拆解评论区核心组件——“用户信息栏”(头像 + 昵称 + 评论时间)、“评论内容区”(文字评论 + 配图展示)、“互动功能区”(点赞 + 回复 + 举报按钮)。演示“用户头像”制作: 用“椭圆工具”绘制圆形头像框, 通过“路径查找器”将用户头像素材裁剪为圆形; “评论配图展示”: 若用户上传多张图片, 用“网格工具”创建均等图片展示框, 限制单张图片最大尺寸(如 150×150 像素), 避免图片过

大破坏页面布局。

2) 特殊场景处理: 讲解“空评论场景”“长评论折叠”设计——空评论时展示“暂无用户评论, 欢迎分享您的使用体验”提示文字(字体颜色设为浅灰色, 搭配引导图标); 长评论超过 3 行时, 添加“展开”按钮, 点击后显示完整内容, 体现对“不同用户评论需求”的关注, 培养学生的“细节把控能力”与“服务意识”(思政中“以人为本”的体现)。

### 3. 菜谱制作教程平台 APP 详情页设计

1) 信息模块整合: 结合参考图 1, 确定详情页模块——“教程封面图区”“教程标题与作者区”“教程步骤区”“食材清单区”“互动区(收藏 + 分享 + 提问)”。演示“教程步骤区”制作: 用“矩形工具”绘制步骤卡片, 按“步骤序号 - 步骤图 - 步骤说明”的顺序排列, 步骤序号用醒目的圆形背景(品牌主色), 步骤图用“描边 + 阴影”效果突出; “食材清单区”: 用“项目符号”列出食材名称与用量, 将“主料”“辅料”用不同颜色标签区分(如主料用红色标签, 辅料用蓝色标签), 方便用户快速查看。

2) 思政融入点: 强调“教程信息准确性”——步骤说明需简洁明了、无歧义(如“加入 5g 盐”而非“加入适量盐”), 食材清单需完整无遗漏, 培养学生的“工匠精神”, 反对设计中的“模糊表述”, 体现对用户(菜谱学习者)的负责态度。

## 实训任务

### (一) 实训准备

提前把素材(菜谱图片、数码产品素材、教程素材、图标素材等)、旧版参考图片整理成压缩包, 发放给学生; 确保学生电脑已安装 Adobe Illustrator 软件, 并检查软件版本兼容性。

### (二) 具体实训任务

任务一: 制作某菜谱品牌 APP 菜谱图片编辑页面

#### 1. 任务要求

1) 严格按参数要求新建文档: 宽度 1080 像素、高度 2340 像素、RGB 模式, 文档命名暂存为“草稿 - 图片编辑页面.ai”, 避免因命名错误导致后期提交问题。

2) 参照参考图与提供素材, 完成页面所有元素制作: 包括图片预览区(需适配至少 1 张菜谱素材图)、编辑功能区(包含裁剪、滤镜、文字、贴纸 4 个核心功能图标及文字说明)、底部保存 / 返回按钮(沿用旧版按钮样式, 如圆角 20px, 品牌橙色填充)。

3) 图层规范: 至少创建“背景层”“素材层”“功能图标层”“文字层”4 个图层, 每层命名清晰, 禁止所有元素混放同一图层; 完成后按题目要求命名为“图片编辑页面.ai”, 保存至指定文件夹。

#### 2. 实训指导重点

1) 实时巡查学生“剪切蒙版”使用情况，避免因操作不当导致图片变形；针对“功能图标排列”问题，引导学生使用“对齐与分布”工具，确保图标间距均等（如间距 15 像素）。

2) 结合思政目标，对学生作品进行“实用性点评”：若学生设计的编辑按钮过小（如小于 40×40 像素），提醒“移动端按钮需考虑用户手指点击范围，过小会导致操作失误，违背用户体验原则”，培养学生的“细节把控与责任意识”。

## 任务二：制作某数码产品品牌 APP 评论区页面

### 1. 任务要求

1) 文档设置与命名：同任务一，新建符合参数的文档，完成后命名为“评论区.ai”。

2) 页面元素制作：参照参考图 1，完成至少 3 条评论展示（包含用户头像、昵称、评论时间、评论文字、1-2 张评论配图）、顶部“评论区标题”（如“用户真实评价（128）”）、底部“发表评论”输入框（包含“输入提示文字”“表情图标”“发送按钮”）；沿用旧版“点赞 / 回复”图标样式，确保图标颜色与品牌配色一致。

3) 交互逻辑体现：在 AI 中用“图层可见性”模拟“展开长评论”效果——将超过 3 行的评论内容放在“长评论展开层”，默认隐藏该图层，添加“展开”文字按钮，标注“点击显示完整评论”，体现对用户阅读体验的关注。

### 2. 实训指导重点

1) 解决“评论配图排版”问题：若学生上传多张图片时出现大小不一、间距混乱，演示“网格工具”的使用方法，创建 2 列 2 行网格（每张图 150×150 像素，间距 10 像素），确保排版整齐。

2) 融入思政中的“诚信意识”：提醒学生在设计评论区时，需预留“举报虚假评论”入口（如在每条评论右侧添加“举报”小图标），讲解“设计需兼顾平台规范与用户权益，拒绝虚假评论误导消费者”，培养学生的“社会责任感”。

## 任务三：制作某面点制作教程平台 APP 详情页

### 1.任务要求

1) 文档设置与命名：按题目参数新建文档，完成后命名为“详情页.ai”。

2) 页面模块完整度：包含教程封面图（尺寸 750×400 像素，添加“教程标题”“作者”“发布时间”文字叠加层）、食材清单区（分“主料”“辅料”两类，每类至少 3 种食材及用量）、教程步骤区（至少 5 个步骤，每个步骤含“序号 + 步骤图 + 文字说明”）、底部互动区（收藏图标 + 分享图标 + “提问”按钮）；沿用旧版“步骤序号”样式（如圆形红色背景 + 白色数字），确保风格统一。

3) 细节优化：对教程步骤文字进行“可读性处理”——使用“段落文本”工具，设置行间距 1.5 倍，段落间距 10 像素；步骤图添加“白色描边（2 像素）”，增强图片与背景的分度，体现“精益求精的工匠精神”。

## 2.实训指导重点

- 1) 针对“教程步骤逻辑排序”问题：引导学生按“食材准备 - 操作步骤 - 成品展示”的顺序排列，若学生出现步骤混乱（如先放成品图再放准备步骤），结合“用户学习流程”讲解“设计需符合用户认知习惯，帮助用户高效掌握教程内容”。
- 2) 思政融入点评：对步骤说明模糊的作品（如“加入适量油”），指出“面点教程需精准量化食材用量，避免因表述模糊导致用户制作失败，体现对用户的负责态度”，强化学生的“工匠精神”与“用户至上”理念。

# 基于 Photoshop 的 APP 界面展示图设计实践与职业认证训练(许少漫)

## 【教学目的】

掌握 Photoshop 中一些基本工具的使用方法。

学会制作 APP 界面展示图。

## 【课程思政目标】

通过实例练习，激发学生对图像处理的兴趣，提高学生的审美能力和动手实践能力，培养学生的图像处理能力和创作思维。

## 【教学重点与难点】

图层的基本操作及应用

图层样式的灵活运用

矢量工具的应用

## 【计划课时】：3 课时

## 【教学方法】

讲授法、实例演示法

## 【教学过程】

### 一. APP 界面展示图相关知识点

#### 1.定义

APP 界面展示图（UI Mockup）是指高保真静态视觉设计图，用于展示 APP 的界面布局、色彩、字体、图标等视觉元素，是产品设计流程中的重要交付物。

#### 2、设计要求

**视觉美观：**运用色彩理论、构图原则等打造吸引人的界面。色彩搭配协议，给人舒适的视觉感受。

**内容准确：**展示图中的信息必须准确无误，包括功能说明、操作流程、文字内容等。

**可操作性：**界面设计要符合实际操作逻辑，确保每个元素都可交互且操作流畅。

**性能优化：**在设计过程中，要考虑图像和元素的大小，避免使用过大的图片或复

杂的图形导致 App 加载缓慢。

### 3、应用场景

**产品推广：**在 App 的官方网站、应用商店、社交媒体平台等渠道展示界面截图或动态演示，吸引潜在用户下载使用。精美的界面展示图能有效提升 App 的吸引力和竞争力，让用户在众多应用中对其产生兴趣。

**用户反馈收集：**在产品开发过程中，将界面展示图提供给目标用户，收集他们对界面设计、功能布局等方面的意见和建议，以便及时优化和改进。

**团队协作沟通：**在产品的设计、开发、测试等团队内部，用于沟通和确认设计方案，确保各个环节的人员对 App 的界面和功能有一致的理解，提高协作效率。

**投资与合作洽谈：**向投资者、合作伙伴展示 App 的界面和功能，让他们更直观地了解产品的价值和潜力，增加投资或合作的机会。

## 二. 案例实践

### 1. 相关知识点回顾

#### (1) 图层

图层就像一张张透明的纸张，我们可以在不同的纸张上绘制不同的内容，最后叠加起来形成完整的图像。

回顾图层的新建、复制、移动等操作。重点回顾图层样式的操作方法。

#### (2) 图形工具组

利用图形工具组绘制图形，利用图形工具的运算对图形的形状进行增、删操作。

演示如何利用图形工具的运算对图形的形状进行增、删操作。

#### (3) 图像变换

利用“编辑”—“变换”功能，利用缩放、旋转、斜切等对图像进行操作。

#### (4) 剪辑蒙版

利用剪辑蒙版用于图片的裁剪。

### 2.实例操作要点

同学们根据所给出的 APP 界面展示图参考图，利用制作出来的 APP 界面详情图进行展示图制作。

界面展示图主要分为三部分进行制作：

- (1) 背景制作：这部分的制作要点主要是要注意整体布局，APP 界面详情图要根据页面最中心位置，起到吸引读者的作用；其次页面要适当进行留白，留白更有利于效果的展示；最后利用图层以及图层填充完成背景色制作（在给出的实例中主要是根据参考图进行制作，因此在色彩方面不用自己自己过多的进行搭配）。
- (2) 界面展示制作：界面展示效果的制作主要是利用图层样式制作出产品的质感，并利用剪贴蒙版对图片进行裁剪。要注意展示出产品最真实的样子，位置应在整个页面显眼的地方。
- (3) 文字设计：在界面展示图上添加适当的文字说明，这部分的文字说明不能太多内容，同时要能体现产品最主要的特色。

### 三. 作业：实例练习

- (1) 美食 APP 界面展示图制作
- (2) 电子产品 APP 界面展示图制作

## 三维动画产品制作实践与职业认证训练（陈锐彬）

**实训目的：**让学生掌握“全媒体运营师”职业等级认定中三维动画产品制作技能实践的考试要点与答题方法。

**课程思政目标：**立足“全媒体运营师”职业定位，以三维动画制作技能为载体，融入“工匠精神”与“责任意识”培养。引导学生在精准还原参考图、优化模型细节时，树立“精益求精、追求卓越”的职业态度；在攻克 UV 拉伸、灯光调试等技术难点中，锤炼“迎难而上、专注执着”的意志品质；在材质与场景设计里，传递“审美与实用统一”的创作理念，培养符合行业伦理的内容观。结合全媒体传播特性，强调技术服务社会价值，让学生理解三维动画是传递正向信息、讲好时代故事的工具，助力成长为“技德兼修”的全媒体从业者。

**实训重点、难点：**三维建模、三维渲染及三维考核要点的实操答题方法

**实训方法：**案例演示、上机实操、巡回检查

**实训时长：**3 个课时

**实训过程：**

一、根据参考图创建三维模型

知识目标：明确建模考试核心评分标准（比例精度、面数控制）；

技能目标：掌握参考图结构拆解与多边形建模核心工具（挤压、环切）；

应试目标：掌握“低面框架→细节优化”的快速答题流程。

1. 导入 + 考点解析：展示 1 道建模考试真题，用对比图直观呈现“合格 / 不合格”作品（如比例偏差、面数冗余），点明失分点，快速聚焦考点。
2. 核心实操讲解：以“简易水杯参考图”为例：标注直径、高度等关键尺寸；演示“创建圆柱体→挤压杯身→环切杯口”核心步骤，强调“每步比对参考图”；分钟讲解“面数控制技巧”（如避免多余线段）。
3. 学生限时实操：学生独立完成水杯建模，教师巡场，重点指导“比例失衡”问题，过程中提醒“精准还原就是职业素养的体现”，融入思政。
4. 小结：快速总结“尺寸标注→核心建模→比对调整”答题逻辑，呼应“精益

求精”的职业态度。

## 二、模型展 UV 及贴图制作

知识目标：明确 UV / 贴图考试要求（无拉伸、纹理对齐）；

技能目标：掌握“UV 松弛”工具与基础贴图绘制（如纯色 + 简单纹理）；

应试目标：10 分钟内排查并修正 UV 拉伸问题。

1. 复习 + 问题导入：抽查上节课“水杯模型”，指出“未展 UV 无法贴纹理”的问题，引出本节课核心。
2. 核心实操讲解：演示“水杯展 UV”：选中面→展开 UV→用“松弛工具”消除拉伸，对比“拉伸 / 无拉伸”效果；演示“基础贴图”：用软件绘制“蓝色杯身 + 白色杯口”纹理，导入模型并对齐 UV。
3. 学生实操 + 纠错：学生为自己的水杯模型展 UV、贴纹理，教师重点指导“UV 拉伸修正”，强调“每处细节都影响最终效果，体现责任意识”。
4. 小结：总结“展 UV→查拉伸→贴纹理”流程，强化“注重细节”的职业素养。

## 三、模型材质创建及场景打灯光

知识目标：掌握“材质节点连接”（如反光控制）与“三点布光”核心参数；

技能目标：为水杯模型赋予“玻璃质感”，搭建基础场景灯光；

应试目标：完成“材质→灯光”流程模拟。

### 教学过程

问题导入 + 技巧讲解：展示“材质无质感、灯光过暗”的考试失败案例，讲解“材质节点连接（漫反射 + 反光）”“三点布光（主光强、补光柔、背光弱）”核心技巧。

核心实操演示：为水杯添加“玻璃材质”：连接“透明节点 + 反光节点”；演示“三点布光”：主光（强度 2.0，色温 5000K）、补光（强度 0.8）、背光（强度 0.5），实时预览灯光效果。

全流程模拟考核：学生以“水杯”为例，限时完成“材质→灯光”制作，过程中提醒“高效完成就是职业能力的体现”。

复盘 + 思政升华：总结“材质贴准 + 灯光适配”的答题关键，强调“全流程严谨性”，呼应“工匠精神与行业责任”。

作业：完成多彩螺旋棒棒糖的效果图制作。

## 视频产品制作实践与职业认证训练（刘小铭）

### 教学目标与要求（新授课：3 课时）

- ☞ 从文本创建形状的应用
- ☞ 形状图层的修剪路径动画制作
- ☞ 应用蒙版路径制作动画
- ☞ Particulai 粒子简单应用

### 教学重点与难点：

- ☞ 从文本变换形状动画设计
- ☞ 蒙版路径动画制作
- ☞ P 粒子的属性认识与应用

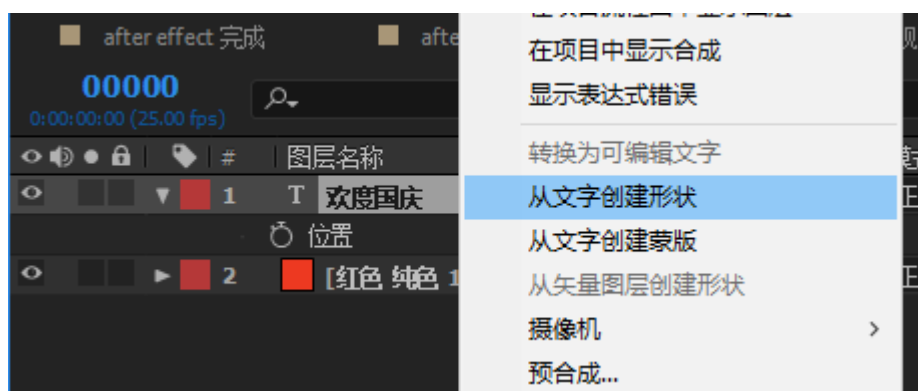
### 思政目标与要求：

- ☞ 引导学生在掌握文本变形、路径动画及粒子特效的同时，理解技术背后的规范性与创造性。注重培养精益求精的工匠精神、守正创新的职业素养，增强在数字媒体领域传承中华美学、讲好中国故事的使命感与责任感

### 教学方法：实例教学法

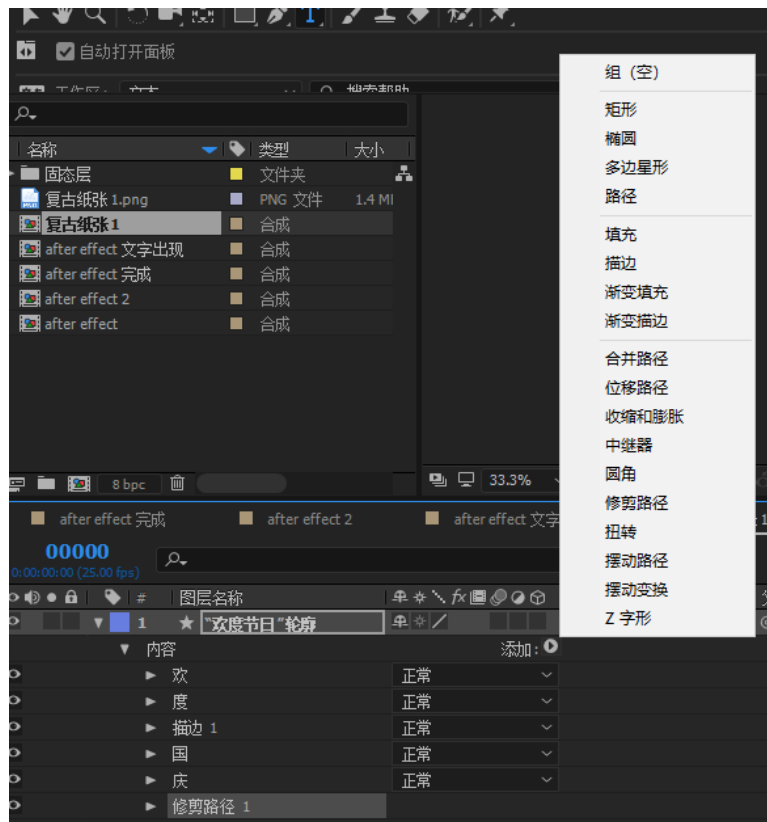
#### 实例1：应用“从文字创建形状”及“修剪路径”制作文字填充及描边效果

- (1) 新建项目,新建合成：1920\*1080，120 帧，命名为：欢度节日；
- (2) 新建纯色图层，可设置颜色：红色；
- (3) 新建文本图层，输入字母“欢度节日”（或自定义文字内容）；文本居中显示；字体等属性自行设置；
- (4) 选中文本图层，选择**图层--从文本创建形状（也可从右键快捷菜单中选择）**；



- (5) 在自动生成的形状图层“欢度节日 轮廓”图层，选择“添加”菜单中的“描边”

与“修剪路径”，移动“描边”的位置，使其只对“欢度”二字找边，并设置“欢度”二字的描边颜色及取消其填充，具体属性可自行设置，设置完成后参考图如下：



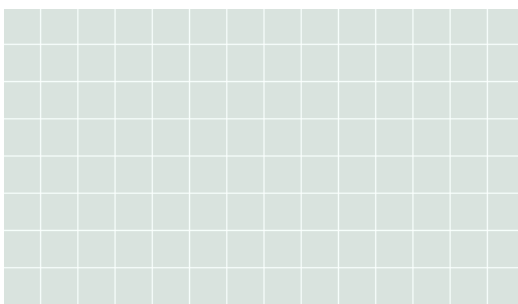
(6) 展开“修剪路径”，为“结束”属性创建关键帧，使文字从左到右依次出现。参考设置如下图：



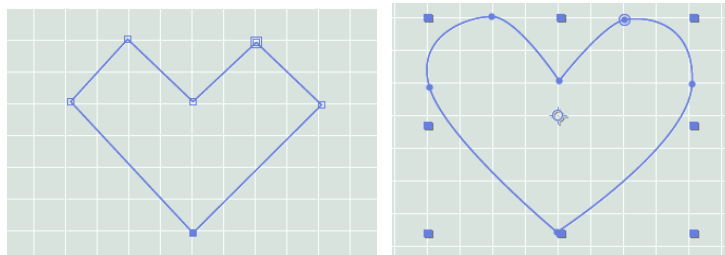
(7) 预览查看效果并渲染 (ctrl+M) 保存一个你认为效果最好的视频文件，命名为“文字路径.mov”。

## 实例2: 应用蒙版路径制作动画

- (1) 新建项目,新建合成: 1920\*1080, 120 帧, 命名为: 心形;
- (2) 新建纯色图层, 可设置颜色: 浅灰色 (或自定义颜色);
- (3) 为该图层添加效果: 网格, 并设置属性, 使该图层为方形网格背景, 参考效果及属性设置如下图:



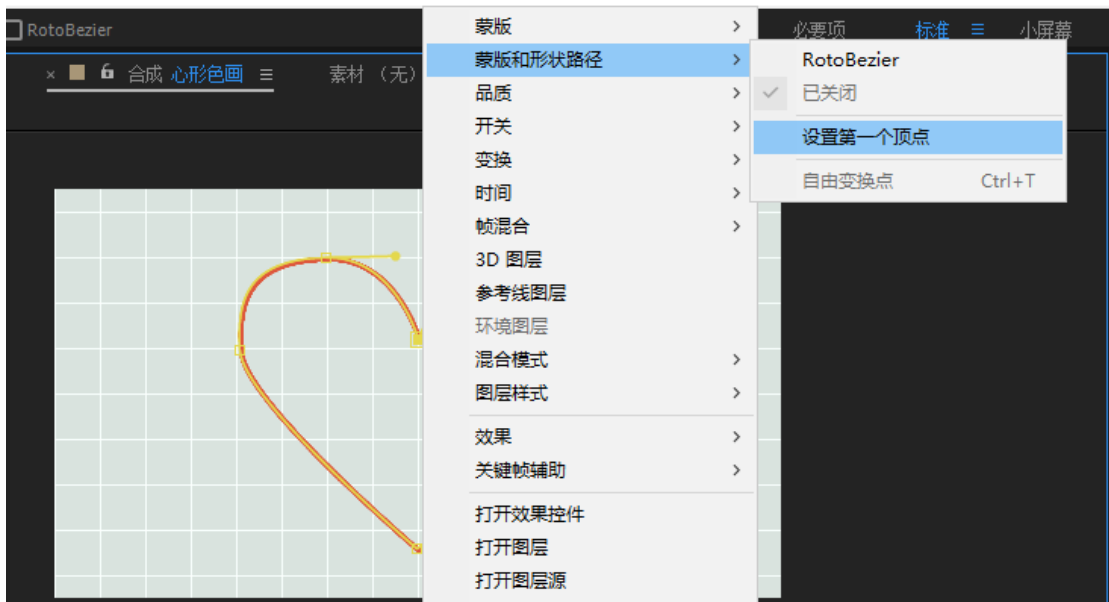
- (4) 选择该纯色图层, 应用钢笔工具为该图层创建心形蒙版 (或自定义形状), 参考如下图:



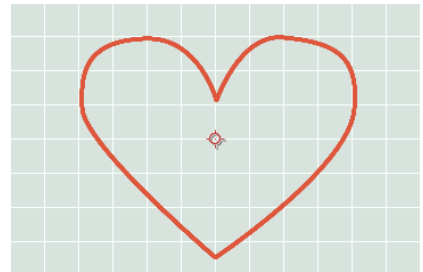
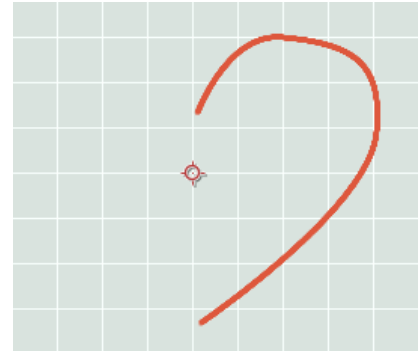
(5) 绘制的心形是闭合路径，注意修改蒙版路径的集合模式为：无；（如果绘制的非闭合路径，不会显示该属性，也无需设置）



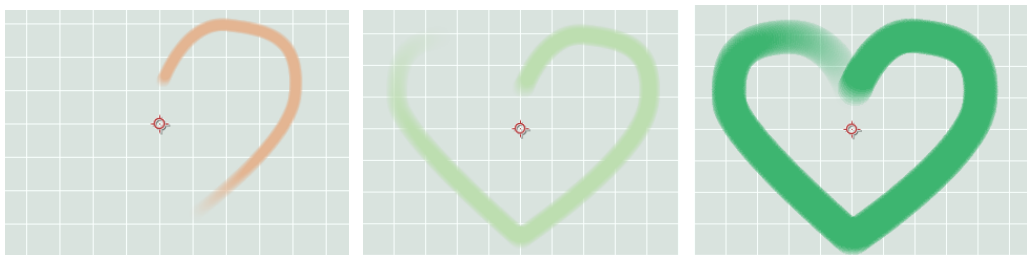
(6) 此步选做：如需修改蒙版的起始顶点，可选中所需锚点，在如键快捷菜单中修改，如下图：



(7) 为该图层添加效果:勾画；设置属性并为其中的“长度”属性设置关键帧动画(0-1)，使形状由无到有绘制出来，参考效果如下：



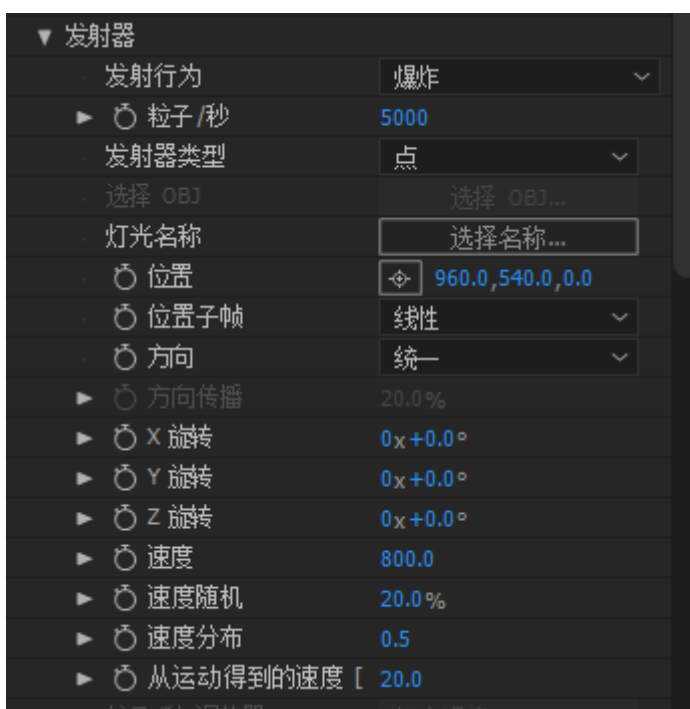
(8) 选做：为勾画效果中的“颜色”、“宽度”、硬度等属性添加关键帧，完成更多动画效果；



(9) 预览查看效果并**渲染 (ctrl+M)** 保存一个你认为效果最好的视频文件，命名为“心形勾画.mov”。

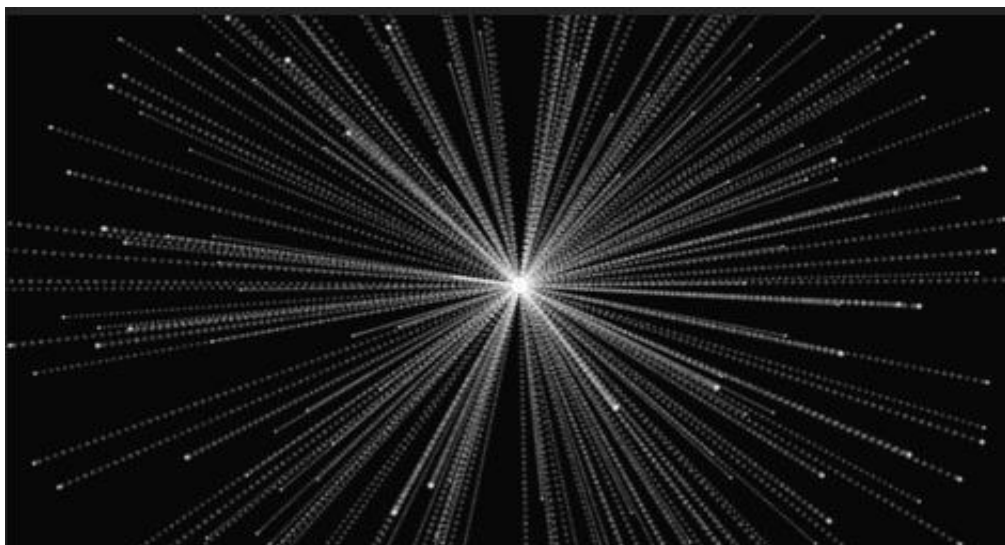
### 实例3: 应用 P 粒子完成烟花绽放效果

- (1) 新建项目,新建合成: 1920\*1080, 120 帧, 命名为: 烟花;
- (2) 新建纯色图层, 自定义颜色;
- (3) 为该图层添加粒子效果: particular, 时间线指针移动到 1 秒位置, 方便查看实时效果;
- (4) 首先设置 P 粒子效果中的**发射器**, 主要修改**发射行为: 爆炸、粒子数量: 5000**  
**及发射速度: 800**, 参考数值如下图所示:



- (5) 设置 P 粒子效果中的辅助系统,形成粒子拖尾的效果。主要设置以下内容: **发射:**  
**继续; 粒子/秒: 60; 生命: 3; 不透明度随机: 40%; 颜色来自主体: 80%; 颜色**  
也可以根据需要设置数值, 或者添加关键帧生成颜色变化效果;

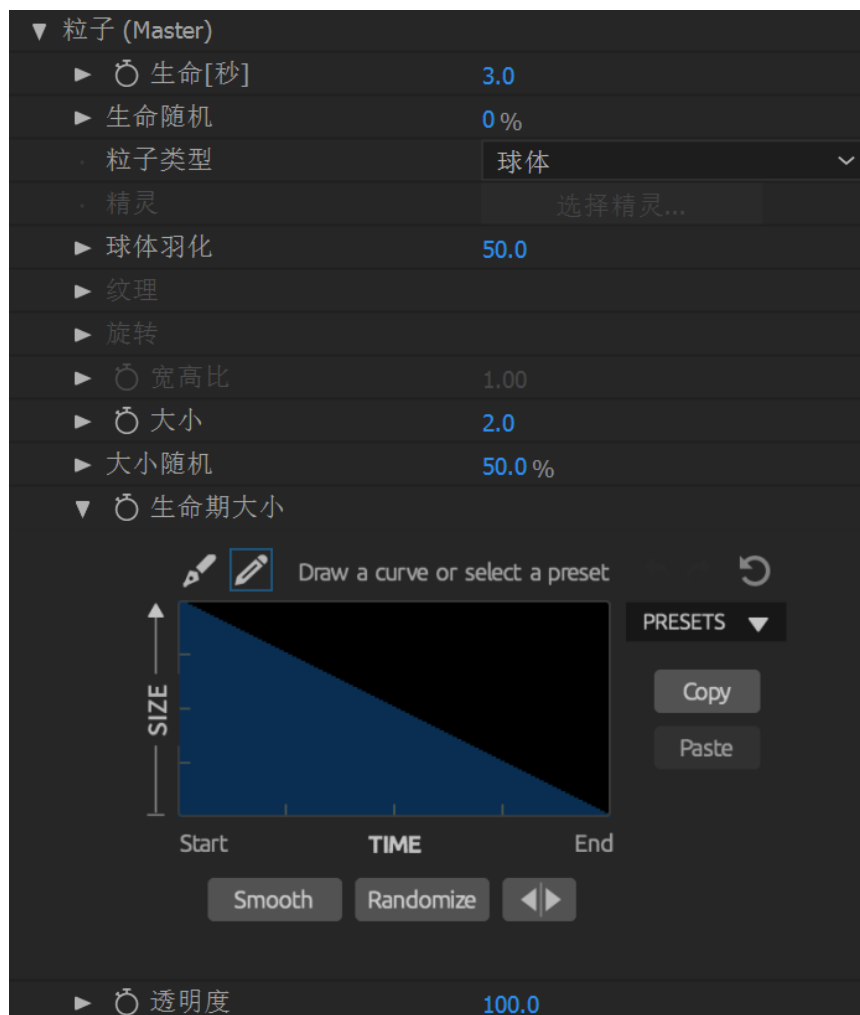
▼ 辅助系统 (Master)	
发射	继续 ▾
▶ 发射概率	100 %
▶ 开始发射[生命的 %]	0 %
▶ 停止发射 [生命的 %]	100 %
▶ ○ 粒子/秒	60
▶ ○ 粒子速度	0.0
▶ ○ 继承主体速度	0
▶ ○ 生命[秒]	3.0
▶ 生命随机	0 %
类型	从主体继承 ▾
精灵	选择精灵...
▶ 纹理	
▶ 羽化	30
混合模式	正常 ▾
▶ ○ 大小	5.0
▶ 大小随机	0 %
▶ ○ 生命期大小	
▶ 旋转	
▶ ○ 透明度	50
▶ 不透明度随机	40 %
▶ ○ 生命期不透明度	
设置颜色	出生时 ▾
○ 颜色	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
▶ ○ 颜色来自主体	80 %

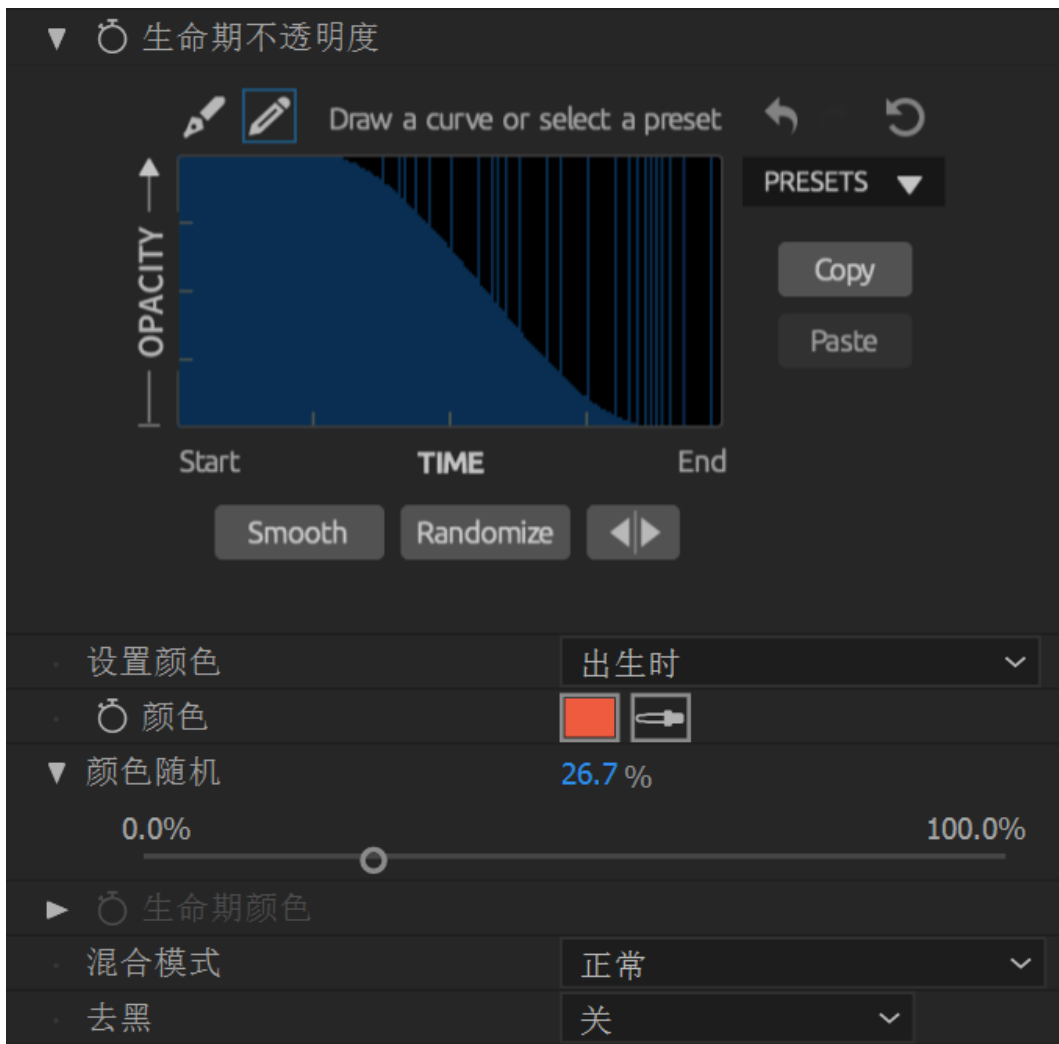


(6) 设置 P 粒子效果中的“物理学”，设置**重力与空气阻力**，调整这两个参数值可以调整烟花的动态（有了**空气阻力**过后，烟花散开的范围缩小；有了重力，在烟花消失的过程中有向下的效果）。具体数值可以参考下图设置，也可根据需要适当调整；



(7) 设置 P 粒子效果中的“粒子”，调整**粒子大小、大小随机、生命期大小、生命期不透明度、生命期颜色及颜色随机**等属性，这些属性影响粒子最出呈现的效果，可以参考下图设置，也可以根据需要适当调整；

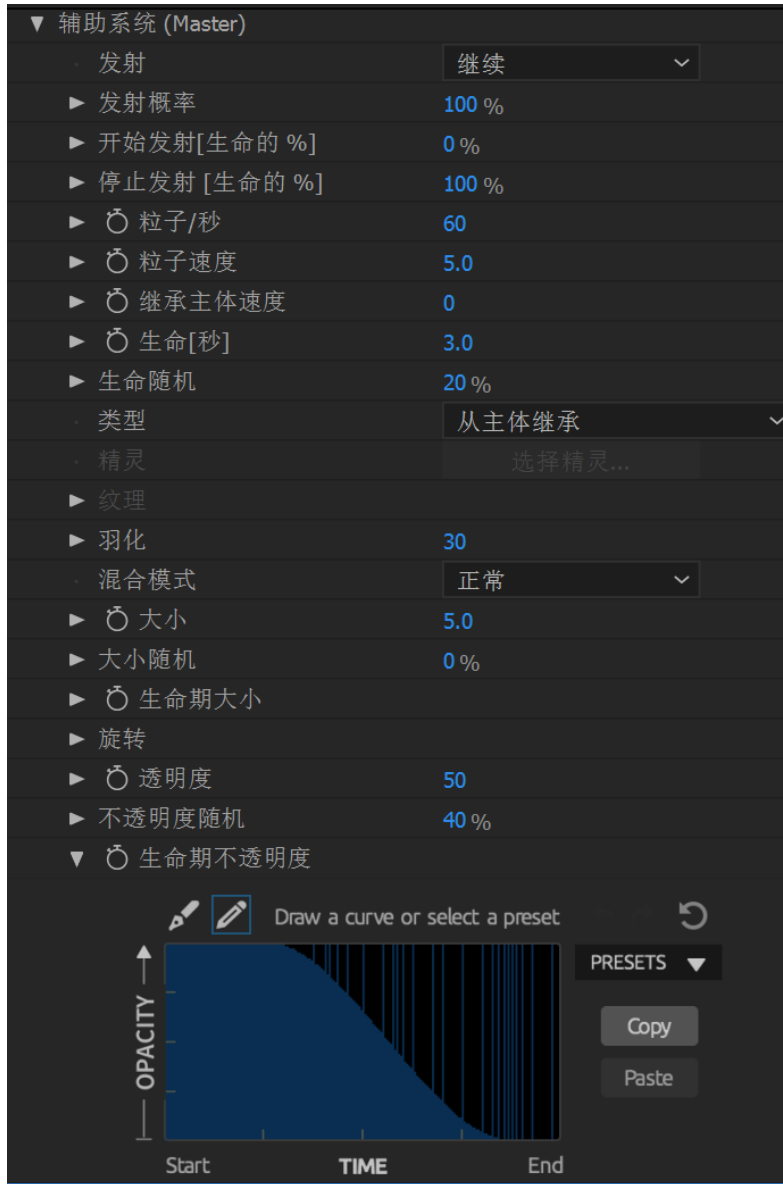




(8) 预览查看效果并渲染 (ctrl+M) 保存一个你认为效果最好的视频文件，命名为“烟花绽放.mov”。



(9) 选做:烟花更多动态效果细节可以根据需要调整。如,在辅助系统中修改**粒子速度**、**生命随机**、**不透明随机**等属性,烟花的颗粒感比较明显。同学们可以多复制一两个图层,设置不同的属性,就有了多个不同效果的烟花。



作业: 完成节日动画视频的制作。

## 传播和营销策划实践与职业认证训练（陈锐彬）

**实训目的：**让学生掌握“全媒体运营师”职业等级认定中传播和营销技能实践的考试要点与答题方法。

**课程思政目标：**立足“全媒体运营师”职业定位，以三维动画制作技能为载体，融入“工匠精神”与“责任意识”培养。引导学生在精准还原参考图、优化模型细节时，树立“精益求精、追求卓越”的职业态度；在攻克UV拉伸、灯光调试等技术难点中，锤炼“迎难而上、专注执着”的意志品质；在材质与场景设计里，传递“审美与实用统一”的创作理念，培养符合行业伦理的内容观。结合全媒体传播特性，强调技术服务社会价值，让学生理解三维动画是传递正向信息、讲好时代故事的工具，助力成长为“技德兼修”的全媒体从业者。

**实训重点、难点：**推广活动设计、推广软文编写、视频脚本编写

**实训方法：**案例演示、上机实操、巡回检查

**实训时长：**3个课时

**实训过程：**

一、产品推广活动设计 + 互动推广问题设计

知识目标：明确考试中推广活动设计的评分维度（目标清晰、流程可行、互动性强）；

技能目标：能为指定产品设计 1 个完整推广活动，配套 2-3 个互动问题；

应试目标：掌握“目标定位→流程拆解→互动设计”的答题逻辑。

教学过程

导入 + 考点解析：展示 2 个考试案例（优秀 / 失败推广活动），对比分析“目标模糊”“互动薄弱”等失分点，强调“真实、有价值”的设计原则（融入思政）。

核心方法讲解：①讲解推广活动设计框架：确定目标（如“提升非遗手作认知度”）→拆解流程（预热 - 执行 - 复盘）；②互动问题设计技巧：紧扣产品卖点（如“你知道这项非遗技艺的传承故事吗？”）、激发用户参与感（融入文化传播思政点）。

学生分组实操：以“国产非遗手作”为产品，分组设计推广活动（含 3 步流程）+2 个互动问题，教师巡场指导，提醒“活动需贴合用户需求，传递非遗价值”。

小结 + 案例点评：选取 1 组方案点评，强化“目标 - 流程 - 互动”答题逻辑，呼应“传播非遗文化”的思政目标。

第 2 课时：产品推广软文编写

知识目标：掌握推广软文考试评分标准（主题明确、内容生动、价值导向正）；

技能目标：能为上节课的“非遗手作”产品编写 300 字左右推广软文，突出产品文化价值；

应试目标：学会“开头吸睛→主体讲透价值→结尾引导行动”的软文结构。

教学过程

核心技巧讲解：①软文结构拆解：开头用“非遗传承人的故事”吸睛（文化思政）→主体分 2 点讲价值（技艺难度 + 使用场景）→结尾引导“关注非遗手作话题”；②语言技巧：避免生硬推销，用“故事化表达”传递情感（如“匠人 3 年磨一剑，只为还原传统纹样”）。

学生限时写作：独立完成 300 字软文，教师巡场，重点指导“如何平衡产品宣传与文化传递”（强化思政）。

小结 + 范文对比：展示 1 篇优秀范文，对比学生作品，强调“真实故事 + 正向价值”的软文核心。

推广视频主题设计 + 视频脚本编写

知识目标：明确视频脚本考试要求（主题契合产品、镜头逻辑清晰、内容有记忆点）；

技能目标：能为“非遗手作”设计 1 个视频主题，编写 1 分钟短视频分镜头脚本；

应试目标：掌握“主题定位→镜头设计→台词 / 字幕搭配”的答题流程。

教学过程

核心实操讲解：①视频主题设计：紧扣产品 + 情感共鸣（如“《一针一线：非遗刺绣的传承与创新》”）；②分镜头脚本编写：按“开头（3 秒吸睛：刺绣特写）→主体（匠人制作过程 + 技艺讲解）→结尾（产品展示 + 引导关注）”设计，标注镜头类型（如“近景”）、时长、台词 / 字幕。

**学生实操 + 点评：**学生独立完成“主题设计 + 1 分钟脚本”，教师选取 2 份作品点评，重点看“镜头逻辑是否清晰、是否传递非遗价值”。

**总结：**梳理“推广活动→软文→视频”全流程营销逻辑，强调“诚信传播、文化赋能”的职业理念，升华思政目标。

**作业：**请为揭阳本土的某一件产品设计一条短视频的主题，根据短视频的主题，写成 3 分钟短视频脚本。