



揭阳职业技术学院

艺术与体育系 教案

(2024-2025 学年第二学期)

专业 艺术设计

班级 艺术设计（自主招生）241、242

课程 UI 动效设计与制作

学时 54

任课教师 林哲辉

第1章 课程导论与UI动效认知

课时内容	UI 内容概述	授课时间	135 分钟	课时	3
教学目标	通过本章学习，使学生能够全面了解 UI 动效的基本概念和发展背景，理解动效在交互设计与用户体验中的重要作用，掌握常见 UI 动效的类型及特点，并具备初步分析与评价动效设计的能力，为后续的实训和项目应用打下基础。				
教学重点	本章重点在于掌握 UI 动效的核心功能与分类，理解其在用户体验中的价值体现，并能够结合典型案例认识 UI 动效在不同应用场景中的设计逻辑与实践意义。				
思政元素	通过分析国产应用在 UI 动效设计中的创新与发展，展示中国数字产品在全球的竞争力与影响力，使学生在专业学习的同时增强文化自信和民族自豪感，培养他们将个人成长与国家科技进步相结合的责任意识。				
教学难点	本章的难点在于理解抽象的动效设计原则与实际界面交互之间的结合方式，尤其是如何把握动效的节奏、缓动和空间感，并在功能性与美观性之间找到平衡。				
教学设计	<p>教学思路</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 通过对 UI 动效的概念、发展历程及其在交互设计中的作用进行简介； (2) 了解 UI 动效的核心功能与分类，以及在常见应用中的设计案例； (3) 进一步认识 UI 动效在用户体验中的引导、反馈和品牌塑造作用，并结合实际界面进行分析； (4) 最后通过课堂练习与课后任务巩固所学知识，提高学生理解和应用 UI 动效的能力。 <p>教学手段</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 通过课堂案例熟悉 UI 动效的基本类型和设计原则； (2) 通过软件功能解析深入学习动效设计的常用工具与表现技巧； (3) 通过课堂练习与课后作业拓展学生的实际应用能力，提升分析与设计水平。 				
教学内容					
1.1 UI 动效基础					
1.1.1 UI 动效的定义 —— 介绍 UI 动效是界面元素在交互过程中产生的动态变化，强调其以提升交互体验为目标，而非单纯的装饰。					
1.1.2 UI 动效的发展历程 —— 从早期网页的 Flash 动画，到移动端 App、Web 端和小程序					

的过渡与反馈动效，帮助学生理解 UI 动效的演变过程。

1.1.3 UI 动效的作用与价值 —— 强调动效在操作流畅度、信息传达效率、视觉愉悦感和品牌识别等方面的重要作用。

1.2 UI 动效的类型

1.2.1 过渡与切换动效 —— 讲解页面切换、卡片滑动、模块展开收起等动效在保持操作连续性方面的作用。

1.2.2 反馈与加载动效 —— 分析按钮点击、数据加载动画等，说明其在操作确认和系统状态反馈中的价值。

1.2.3 微互动动效 —— 展示细节层面的动效，如输入框提示、图标切换、进度条变化，说明其提升用户体验的意义。

1.2.4 品牌与沉浸型动效 —— 展示 Logo 动画、启动页、引导页等如何增强品牌识别与沉浸感。

1.3 UI 动效与用户体验

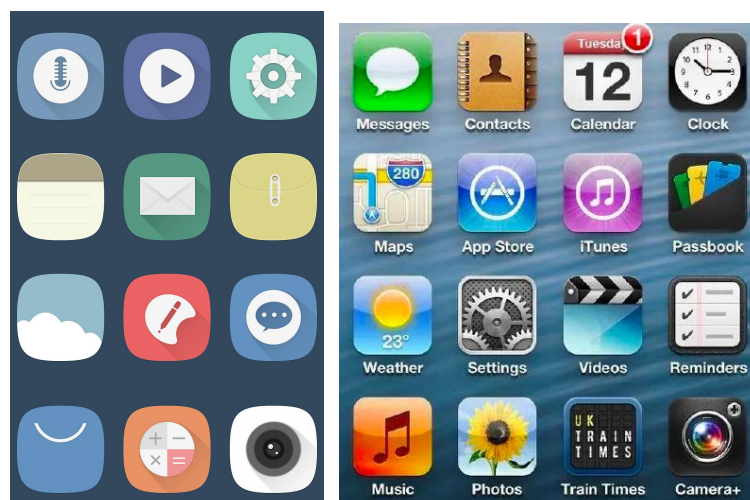
1.3.1 信息传达 —— 动效如何作为视觉语言，引导用户注意力，帮助理解层级与流程。

1.3.2 交互反馈 —— 分析动效在确认操作、提示错误中的应用，增强系统的可用性和可信度。

1.3.3 品牌与情感 —— 探讨动效如何帮助塑造品牌个性，增强用户的情感连接。

知识延展

结合国内外优秀案例（如微信支付“完成”动效、Apple iOS 的界面转场），通过视频对比让学生认识不同设计理念的差异与借鉴价值。



小结	<p>本章围绕 UI 动效的基本概念、发展历程和应用价值进行了系统讲解，介绍了过渡动效、反馈动效、微交互动效以及品牌与沉浸式动效等常见类型，并结合案例分析了动效在信息传达、交互反馈和品牌塑造中的作用。通过学习，学生能够认识到 UI 动效不仅是界面的装饰元素，更是提升用户体验和传达设计理念的重要手段，从而为后续学习动效原理、工具操作与实训项目奠定坚实基础。</p>
作业	<ol style="list-style-type: none">1) 选取一款常用 App（如微信、支付宝、抖音），截取并整理其中 3 个不同 UI 动效的案例，说明其类型与设计目的。2) 撰写一份 300 字左右的小结，分析 UI 动效在提升用户体验和品牌价值方面的作用。

第 2 章 动效设计基础原理

课时内容	动效原理与规律	授课时间	135 分钟	课时	3
教学目标	通过本章学习，使学生能够理解动效设计的核心原理，掌握时间节奏、缓动曲线和空间层级等基本规律，并能够将动画设计原则灵活应用到 UI 动效实践中，形成科学的动效设计思维。				
教学重点	本章重点在于掌握时间与节奏的控制方法、缓动曲线的应用技巧，以及空间和层级关系在动效设计中的表现，并理解这些规律对提升用户体验的关键作用。				
教学难点	本章的难点在于将抽象的时间节奏和缓动曲线概念转化为具体的动效设计实践，尤其是在如何在多层级界面中保持动效的连贯性与合理性，并在功能与美感之间找到平衡。				
思政元素	通过介绍国内外设计规范与优秀案例，强调我国在数字产品设计中的不断进步，激发学生对本土设计的信心与认同感，引导他们在学习动效原理的同时树立严谨、创新和工匠精神，将个人发展与国家数字创意产业的提升紧密联系起来。				
教学设计	<p>教学思路</p> <p>(1) 通过对动效基础原理的讲解，让学生理解时间、节奏和缓动曲线在界面动效中的作用；</p> <p>(2) 结合案例演示，直观展示不同节奏与缓动方式对用户体验的差异；</p> <p>(3) 讲解空间位移与层级变化在动效中的应用，并与常见的 App 界面切换动效相联系；</p> <p>(4) 通过课堂练习与课后作业，引导学生将所学动效原理应用到实际设计中，提升综合动效设计能力。</p> <p>教学手段</p> <p>(1) 通过即时设计软件演示和案例分析，使学生掌握动效设计的基础规律；</p> <p>(2) 通过缓动曲线和空间层级的拆解，帮助学生建立直观的感知与设计逻辑；</p> <p>(3) 通过课堂动手实践与作业巩固，培养学生的应用能力和创造性思维。</p>				
教学内容	<p>讨论问题：</p> <p>1) 为什么动效的时间与节奏会直接影响用户体验？</p> <p>2) 经典动画原则如何转化为 UI 动效设计？</p>				

内容大纲（结合 PPT 课件与即时设计演示）：

2.1 时间与节奏

2.1.1 时间控制 —— 介绍动效时长的合理范围，说明过快或过慢会对用户体验造成的影响。

2.1.2 节奏设计 —— 分析均匀节奏、渐进节奏等在动效表现中的差异，强调自然过渡的重要性。

2.1.3 缓动曲线 —— 演示线性、缓入、缓出、缓入缓出等曲线的效果，帮助学生理解如何通过曲线优化动效体验。

2.2 空间与层级

2.2.1 空间位移 —— 说明平移、缩放、旋转等空间变化在界面切换、元素过渡中的应用。

2.2.2 层级关系 —— 讲解前后层级、透明度与模糊处理如何增强界面的空间感与层次感。

2.2.3 案例应用 —— 拆解常见 App 中的页面切换动效，理解其空间与层级运用。

2.3 动画设计原则在 UI 动效中的应用

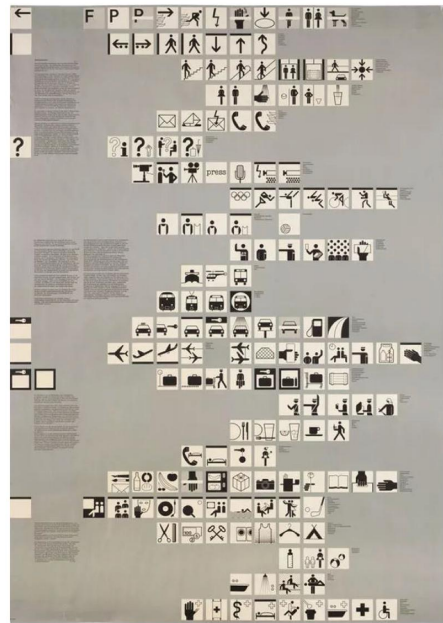
2.3.1 动画原则简介 —— 概述“挤压与拉伸”“缓动”“预备动作”等经典动画原则。

2.3.2 原则与 UI 结合 —— 分析如何将这些原则应用到按钮反馈、加载动效、转场动效中。

2.3.3 案例演示 —— 使用即时设计复刻一个按钮点击动效，并结合动画原则进行优化。

知识延展

结合 Apple HIG（Human Interface Guidelines）和国内 UI 设计规范，拓展学生对动效标准化和系统化设计的理解。



<p>小结</p>	<p>本章围绕动效设计的基础原理展开，重点讲解了时间与节奏、缓动曲线以及空间与层级应用，并结合经典动画原则说明了它们在 UI 动效中的价值。通过案例分析与即时设计的实操演示，学生能够理解抽象的动效规律如何转化为具体的设计方案，认识到动效在提升界面自然性、流畅性与可用性方面的关键作用。本章为后续学习具体动效类型和综合项目设计奠定了坚实的理论与实践基础。</p>
<p>作业</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) 整理并分析 3 种不同缓动曲线的动效案例，说明它们在用户体验上的差异。 2) 使用即时设计制作一个界面元素的过渡动效（如图片放大或页面切换），并在课堂上进行展示。

第3章 基础交互动效设计

课时内容	界面与基础操作	授课时间	270 分钟	课时	6
教学目标	<p>通过本章学习，使学生能够熟悉即时设计软件的基本界面与常用功能，掌握图层、组件和画板的基础操作，能够在软件环境中完成简单的界面元素创建与编辑，为后续动效设计的实践做好工具准备。。</p>				
教学重点	<p>本章重点在于掌握即时设计的界面布局、图层管理和组件操作，理解这些功能在 UI 设计与动效制作中的作用，并能够独立完成简单的设计练习。</p>				
思政元素	<p>通过学习国产设计工具“即时设计”的操作与应用，让学生认识到我国在数字设计领域取得的自主研发成果，增强对本土软件的认同感和文化自信。在实际案例中结合国内优秀产品界面的设计经验，强调中国设计团队在全球化竞争中的创新与突破，培养学生的民族自豪感。同时，引导学生树立工匠精神和敬业意识，认识到扎实掌握工具是成为优秀设计师的基础，将个人发展与国家数字创意产业的进步紧密结合。</p>				
教学难点	<p>通过强调国产设计工具（即时设计）的使用与发展，增强学生对本土软件的认同感与自豪感，引导学生认识到中国在数字创意产业中的进步与潜力，激发他们将个人技能提升与服务国家数字化发展结合起来，培养爱国情怀与责任意识。</p>				
教学设计	<p>教学思路</p> <ol style="list-style-type: none"> （1）通过软件界面的整体介绍，让学生熟悉即时设计的基本布局与功能模块； （2）结合案例演示，讲解图层管理、组件创建与编辑的基本操作； （3）引导学生在课堂练习中尝试完成一个简单的界面页面设计； （4）通过课后作业，让学生进一步巩固软件使用技能，为后续动效设计环节打下工具基础。 <p>教学手段</p> <ol style="list-style-type: none"> （1）通过教师演示与软件操作，引导学生直观认识即时设计的功能； （2）通过分步骤案例讲解，帮助学生理解图层与组件的使用逻辑； （3）通过课堂练习和作业任务，提升学生的实际操作能力与自主学习能力。 				
教学内容	<p>讨论问题：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 即时设计与其他 UI 设计软件（如 Figma）相比，有哪些优势？ 				

2) 在界面设计中，图层与组件管理为什么至关重要？

内容大纲（结合 PPT 课件与即时设计操作演示）：

3.1 即时设计界面概述

3.1.1 界面布局 —— 介绍工作区、工具栏、图层面板的基本组成。

3.1.2 功能模块 —— 讲解画板、新建项目、常用快捷键的使用。

3.1.3 案例演示 —— 创建一个新画板并完成简单排版。

3.2 图层与组件操作

3.2.1 图层管理 —— 说明图层的建立、分组、命名与排序方法。

3.2.2 组件创建与编辑 —— 介绍如何将按钮、输入框等元素制作成组件，并进行统一修改。

3.2.3 案例演示 —— 制作一个按钮组件并在多个页面中复用。

3.3 基础界面设计实践

3.3.1 画板与页面切换 —— 创建多个画板，模拟 App 的多页面设计。

3.3.2 界面排版 —— 使用图层和组件完成登录界面或首页界面的初步设计。

3.3.3 案例练习 —— 学生独立完成一个简易的登录界面原型。

知识延展

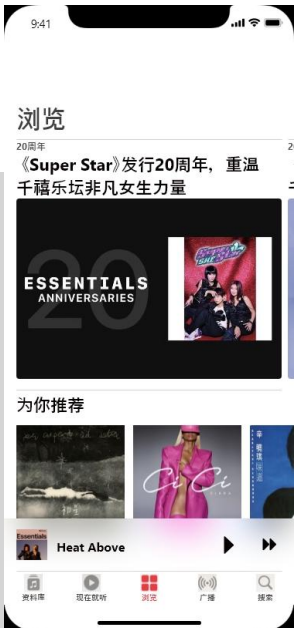
结合即时设计与 Figma、Sketch 等国际软件的差异，帮助学生理解国产软件在功能和生态上的优势，并思考未来 UI 设计工具的发展趋势。

🔍 在触控板上用两指捏放或 **Ctrl+/-** 进行缩放。若要放大指定区域，请先将其选中，然后使用 **Ctrl+3**。

👉 按下空格键激活抓手工具并移动。您也可以使用触控板进行平移。

其他快捷键

V - 选择	▶	T - 文本	T
R - 矩形	□	L - 直线	/
E - 椭圆形	○	P - 钢笔	🖋️
Y - 多边形	△	A - 画板	📄



浏览

20周年
《Super Star》发行20周年，重温千禧乐坛非凡女生力量

ESSENTIALS ANNIVERSARIES

为你推荐

Heat Above

资料库 现在聆听 浏览 广播 搜索



参考线16

浏览 32

20周年 12
《Super Star》发行20周年，重温千禧乐坛非凡女生力量 22

圆角4

ESSENTIALS ANNIVERSARIES

为你推荐 22

Heat Above 16

40°40

资料库 现在聆听 浏览 广播 搜索



<p>小结</p>	<p>本章主要介绍了即时设计的界面布局与功能模块，讲解了图层管理、组件创建与编辑的基本操作，并通过案例演示让学生初步掌握了软件的使用方法。通过课堂练习，学生能够在即时设计中完成简单的界面页面设计，认识到图层与组件管理在提高设计效率和保持界面一致性中的重要作用。本章的学习为后续动效设计的实践打下了坚实的工具基础。</p>
<p>作业</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) 在即时设计中创建一个三页的 App 原型(例如“登录页—首页—个人中心”), 要求使用图层分组和组件复用。 2) 提交一个整理好的学习报告，总结即时设计的界面布局、图层管理和组件操作方法，字数不少于 300 字。 3) 选取一个常见的 UI 界面（如微信登录页），在即时设计中进行临摹，提交源文件与导出的界面图。

第4章 页面转场与导航动效

课时内容	转场与导航设计	授课时间	405 分钟	课时	9
教学目标	通过本章学习，使学生能够理解页面转场与导航动效在界面设计中的作用，掌握常见转场方式（如滑入、淡入、缩放）和导航动效的实现方法，并能在即时设计中制作简单的页面切换与导航效果。				
教学重点	本章重点在于掌握页面转场动效与导航动效的设计规律，理解它们在保证操作流畅性、增强空间感和提升用户体验中的关键作用。				
教学难点	本章的难点在于理解不同转场方式与导航动效在信息传达中的差异，并能根据场景合理选择动效方案，尤其是在保证流畅性与减少用户认知负担之间找到平衡。				
思政元素	通过分析国产应用在页面转场与导航动效上的创新实践，展示我国互联网产品在用户体验设计方面的进步，增强学生的文化自信与责任感。引导学生在学习动效设计时，不仅关注美观与流畅性，还要注重以用户为中心，培养服务意识和工匠精神，将个人技能发展与国家数字化建设紧密结合。				
教学设计	<p>教学思路</p> <p>（1）通过案例展示常见的页面转场方式，让学生直观感受不同转场动效的差异与效果；</p> <p>（2）讲解导航动效的设计逻辑，分析其在用户路径引导和信息层级呈现中的作用；</p> <p>（3）结合即时设计软件，演示如何实现页面切换与导航动效；</p> <p>（4）通过课堂练习与课后作业，引导学生在具体项目中运用转场与导航动效，提升整体界面体验。</p> <p>教学手段</p> <p>（1）通过教师演示与案例拆解，使学生理解页面转场与导航动效的设计规律；</p> <p>（2）通过软件功能演练，让学生掌握即时设计中实现动效的操作方法；</p> <p>（3）通过课堂分组实践和作业任务，提升学生的动效设计能力与团队协作意识。</p>				
教学内容					
<p>讨论问题：</p> <p>1) 为什么页面转场动效能够增强操作的流畅感和空间感？</p> <p>2) 在导航设计中，动效如何帮助用户快速理解界面结构？</p> <p>内容大纲（结合 PPT 课件与即时设计演示）：</p> <p>4.1 页面转场动效</p>					

第5章 基础交互动效设计

课时内容	按钮与反馈动效	授课时间	405 分钟	课时	9
教学目标	通过本章学习，使学生能够理解交互动效在界面中的作用，掌握按钮点击、加载提示、输入框反馈等常见交互场景的动效设计方法，并能在即时设计中完成简单的交互动效制作，提升界面的可用性与友好性。				
教学重点	本章重点在于掌握按钮、加载、输入等交互元素的动效设计，理解交互动效在提升用户操作清晰度、系统反馈及时性和交互愉悦感中的作用。				
教学难点	本章的难点在于将交互逻辑与动效设计紧密结合，既要保证动效直观、明确地传达系统状态，又要避免冗余和干扰，找到功能性与美观性的平衡点。				
思政元素	通过分析国产应用在交互动效上的实践（如支付宝支付确认动效、微信消息发送反馈），让学生认识到本土团队在提升用户体验方面的努力与创新，增强民族自豪感和文化自信。同时，引导学生在设计中树立“以用户为中心”的理念，培养责任意识与服务精神，将个人设计能力与国家数字化发展相结合				
教学设计	<p>教学思路</p> <ul style="list-style-type: none"> （1）通过案例分析让学生理解交互动效在界面设计中的重要性； （2）讲解按钮点击、加载提示、输入反馈等典型交互场景的动效规律； （3）结合即时设计进行动效制作演示，帮助学生掌握从交互逻辑到动效实现的完整流程； （4）通过课堂练习与课后作业，让学生能够独立设计并实现基础交互动效，培养动手能力与设计思维。 <p>教学手段</p> <ul style="list-style-type: none"> （1）通过教师演示与案例拆解，使学生直观理解交互动效的表现形式和功能作用； （2）通过即时设计的功能演练，帮助学生掌握按钮、加载与输入反馈动效的操作方法； （3）通过课堂分组练习与个人作业任务，提升学生的设计实践能力和团队协作意识。 				
教学内容					
	讨论问题：				

- 1) 为什么按钮点击、加载反馈等基础交互动效会直接影响用户体验?
- 2) 在界面设计中, 如何判断一个动效是“必要的”而不是“冗余的”?

内容大纲(结合 PPT 课件与即时设计演示):

5.1 按钮点击动效

- 5.1.1 按钮反馈的重要性 —— 介绍点击反馈在交互确认中的作用。
- 5.1.2 常见表现形式 —— 讲解缩放、颜色变化、阴影变化等动效。
- 5.1.3 案例演示 —— 在即时设计中为按钮添加点击反馈动效。

5.2 加载与等待动效

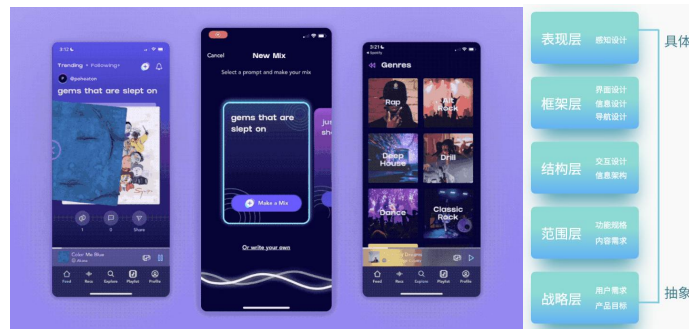
- 5.2.1 系统状态提示 —— 分析加载动效在减少用户焦虑中的作用。
- 5.2.2 常见设计方式 —— 展示旋转图标、进度条、骨架屏等加载动效。
- 5.2.3 案例演示 —— 制作一个简易的旋转加载动效。

5.3 输入与表单反馈动效

- 5.3.1 输入反馈的意义 —— 说明动效在输入正确/错误提示中的作用。
- 5.3.2 表单交互设计 —— 介绍输入框聚焦、错误抖动、提示文字出现等动效。
- 5.3.3 案例练习 —— 在即时设计中实现输入框聚焦与错误提示动效。

知识延展

结合微信、抖音等应用中的交互动效案例, 让学生体会动效在不同场景下的设计理念与差异。



<p>小结</p>	<p>本章围绕按钮点击、加载提示、输入反馈等常见交互动效进行了系统讲解, 结合案例分析与即时设计的操作演示, 帮助学生理解交互动效在用户体验中的重要价值。通过学习, 学生能够掌握按钮反馈、加载状态与输入提示的设计方法, 认识到交互动效不仅是美化界面的手段, 更是提升交互效率和增强系统可信度的重要工具。本章的学习为后续更复杂的动效设计奠定了实践基础。</p>
<p>作业</p>	<p>1) 使用即时设计完成一个“注册页面”的交互动效设计, 要求包含按钮点击反馈、输入框提示和加载动效。</p>

第6章 品牌与展示型动效

课时内容	品牌识别与展示	授课时间	540 分钟	课时	12
教学目标	<p>通过本章学习，使学生能够理解品牌动效在界面设计中的作用，掌握 Logo 动画、启动页和引导页等展示型动效的设计方法，并能在即时设计中实现简单的品牌动效制作，提升作品的整体感与辨识度。</p>				
教学重点	<p>本章重点在于掌握品牌动效的设计思路和表现手法，理解动效在品牌识别、情感传递和用户沉浸感中的价值，并能将其合理融入界面设计中。</p>				
教学难点	<p>本章的难点在于把握品牌动效的统一性与个性化之间的平衡，既要保证动效符合品牌调性和整体视觉规范，又要避免过度炫技或削弱品牌识别度。</p>				
思政元素	<p>通过展示国产应用（如支付宝、抖音、哔哩哔哩等）的 Logo 动效与启动页设计，让学生认识到中国数字产品在品牌塑造方面的创新实践，增强文化自信与民族自豪感。同时，引导学生树立专业责任感，理解品牌动效不仅是一种视觉设计，更是传递文化价值与社会认同的重要载体。</p>				
教学设计	<p>教学思路</p> <p>（1）通过展示国内外知名应用的品牌动效案例，引导学生理解品牌识别与动效设计之间的关系；</p> <p>（2）讲解 Logo 动画、启动页动效、引导页动效的常见表现手法和设计规范；</p> <p>（3）结合即时设计软件，演示如何实现一个简易的 Logo 或启动页动效；</p> <p>（4）通过课堂练习与课后作业，让学生尝试为一个虚拟品牌设计展示型动效，培养创意思维与实操能力。</p> <p>教学手段</p> <p>（1）通过案例分析与视频演示，使学生直观理解品牌动效的作用与特点；</p> <p>（2）通过即时设计操作演练，帮助学生掌握制作展示型动效的具体方法；</p> <p>（3）通过课堂小组讨论与作品展示，提升学生的表达能力与团队协作意识。</p>				
教学内容					
<p>讨论问题：</p> <p>1) 品牌动效与普通动效的本质区别是什么？</p> <p>2) 一个好的 Logo 或启动页动效，应该满足哪些设计特征？</p> <p>内容大纲（结合 PPT 课件与即时设计演示）：</p>					

6.1 品牌动效的概念与作用

6.1.1 品牌动效的定义 —— 介绍品牌动效在视觉识别与文化传递中的地位。

6.1.2 品牌动效的价值 —— 强调其在建立用户信任、增强记忆点和塑造品牌调性方面的作用。

6.1.3 案例分析 —— 展示支付宝、抖音等国产应用的品牌动效。

6.2 Logo 与启动页动效

6.2.1 Logo 动效设计原则 —— 简洁、统一、与品牌形象一致。

6.2.2 启动页动效 —— 分析启动页在用户初次接触应用时的作用。

6.2.3 案例演示 —— 在即时设计中完成一个简易 Logo 或启动页动效。

6.3 引导页与展示型动效

6.3.1 引导页动效的目的 —— 介绍其在新手教育和功能说明中的作用。

6.3.2 展示型动效的应用 —— 如品牌活动宣传、界面过渡中的展示动画。

6.3.3 案例练习 —— 学生分组设计一个虚拟品牌的引导页动效。

知识延展

结合国内外品牌动效趋势（如 Google Material Design 与 Apple HIG），拓展学生对规范化与创新性结合的理解。



小结

本章主要讲解了品牌动效的概念、价值和常见类型，重点介绍了 Logo 动效、启动页动效和引导页动效的设计原则与应用场景。通过案例分析与即时设计的实操演示，学生能够理解品牌动效在塑造品牌调性、提升用户认知和增强沉浸体验中的重要作用。学习本章后，学生不仅掌握了展示型动效的设计方法，还能将其应用到实际项目中，为作品赋予更强的品牌识别度和视觉感染力。

作业

1) 使用即时设计为一个虚拟品牌设计一个 Logo 动效，并导出 gif 文件。

	2) 制作一个三屏引导页动效，内容需包括功能说明或品牌宣传元素。
--	----------------------------------

第 7 章 综合项目实训：应用动效方案设计

课时内容	项目动效综合实践	授课时间	540 分钟	课时	12
教学目标	通过本章学习，使学生能够综合运用前几章所学的动效原理、交互方法和工具操作，完成一个小型 App 的动效设计方案。从界面排版、交互动效到页面转场与品牌动效，形成完整的设计作品，提升实战能力与项目思维。				
教学重点	本章重点在于动效设计的整体性与系统性，要求学生在项目中合理整合交互反馈、页面转场和品牌展示动效，培养综合应用能力和团队协作意识。				
教学难点	本章的难点在于如何将不同类型的动效有机整合到完整的应用项目中，既要保证整体风格统一，又要兼顾交互流畅性和功能性；同时在团队合作中，需要合理分工并协调界面设计、交互逻辑与动效实现的关系。				
思政元素	通过模拟完整的应用动效设计项目，引导学生体会“合作共创”的价值，培养团队协作与责任担当精神；同时结合国产应用的项目案例，展示我国在互联网与数字创意产业的创新成果，增强学生的文化自信与职业使命感，激励他们将个人成长与服务国家社会发展紧密结合。				
教学设计	<p>教学思路</p> <ul style="list-style-type: none"> （1）通过展示完整的应用动效案例，让学生直观理解项目型设计的流程与成果； （2）分解实训任务，指导学生将交互动效、页面转场与品牌动效逐步融入项目； （3）采用分组合作方式，让学生体验真实的设计分工与协作流程； （4）通过课堂展示与互评，培养学生发现问题、总结经验与优化设计的能力。 <p>教学手段</p> <ul style="list-style-type: none"> （1）通过教师案例讲解与软件演示，让学生掌握综合项目的整体流程； （2）通过小组分工实践，锻炼学生的协作能力和项目管理意识； （3）通过作品展示与教师点评，帮助学生发现不足并进行针对性改进。 				
教学内容					
<p>教学内容</p> <p>讨论问题：</p> <ul style="list-style-type: none"> 1) 在一个完整的应用设计中，如何保证不同类型动效的风格统一？ 2) 团队协作中，动效设计师与界面设计师应如何分工与配合？ <p>内容大纲（结合 PPT 课件与即时设计操作演示）：</p>					

7.1 项目实训概述

7.1.1 项目目标 —— 设计一个小型 App 的完整动效方案。

7.1.2 实训流程 —— 界面设计 → 动效原理应用 → 页面转场 → 品牌动效整合。

7.1.3 案例展示 —— 参考国产应用的项目型动效案例。

7.2 界面与交互动效整合

7.2.1 按钮与输入反馈 —— 在页面中添加交互提示。

7.2.2 加载与等待动效 —— 展示系统状态，减少用户焦虑。

7.2.3 案例演示 —— 在即时设计中完成“登录页”的交互动效。

7.3 页面转场与导航动效

7.3.1 页面切换 —— 设计首页到详情页的滑动转场动效。

7.3.2 导航交互 —— 添加底部导航栏的切换动效。

7.3.3 案例练习 —— 小组完成三页应用的转场与导航效果。

7.4 品牌与展示动效整合

7.4.1 Logo 动效 —— 在启动页中加入品牌识别动画。

7.4.2 引导页动效 —— 制作应用功能说明的动效页面。

7.4.3 案例练习 —— 完成一个虚拟品牌的启动页动效。

知识延展

结合团队协作流程，介绍互联网公司在 UI/UX 与动效设计中的工作方式，让学生理解岗位分工与协作的重要性。

小结

本章以项目实训的形式，将前六章所学的动效原理、交互设计方法和工具操作融会贯通，指导学生完成一个完整的小型 App 动效方案。通过界面动效、页面转场动效与品牌展示动效的综合应用，学生不仅掌握了如何将动效设计有机整合到实际项目中，还在小组合作中体会到分工协作的重要性。通过展示与互评，学生能够总结经验、发现不足并进行优化，进一步提升了项目实践能力和整体设计思维。

作业

以小组为单位，使用即时设计完成一个小型 App 的动效设计方案，需包含交互动效、页面转场动效和品牌展示动效，并导出展示文件。