



信息工程系

教

案

课程名称： 网页美工实训

教 师： 林洁新



总学时： 54

理论学时： 0

实训学时： 54

上课班级： 计算机应用技术 251、计算机应用技术（三加证书）251

授课学期： 2025-2026 学年第二学期

课题名称	第 1 章 UI 设计概述	计划课时	4 课时
内容分析	随着互联网的快速发展，具备人性化意识的产品观念在各大公司之间日趋增强，UI 设计师也迅速进入人们的视野，成为人才市场上十分紧俏的职业，吸引了大量年轻设计师投身其中。然而什么是 UI 设计？UI 设计是如何发展起来的？本章节将带领读者了解 UI 设计的相关知识，为后面的学习奠定一定的基础。		
知识学习目标	<ul style="list-style-type: none"> ● 了解 UI 设计及其发展史。 ● 熟悉常用的互联网术语，能够知道它们代表的含义。 ● 理解 UI 设计的原则，能够按照原则要求进行 UI 界面设计。 		
重点及措施	<p>教学重点：UI 设计原则、UI 设计要素。</p> <p>措施：通过练习进行巩固。</p>		
难点及措施	<p>教学难点：无</p> <p>措施：通过老师课堂演示和课下练习进行巩固。</p>		
教学方式	讲授、实训。		
教学过程	<p style="text-align: center;">第一课时</p> <p>(讲解“UI 设计概述”基础知识)</p> <p> 本课时内容学习</p> <p>◇ 分组讨论</p> <p>对新课进行讲解前，先让学生分组讨论以下问题：</p> <p>什么是 UI 设计？</p> <p>请小组代表对以上问题发表见解。</p> <p>教师对上述问题进行解释：</p> <p>UI 即 User Interface(用户界面)的简称。从传统意义上来说，UI 设计是指用户界面的美化设计，但事实上 UI 设计不仅是指“用户与界面”的从属关系，还包括交互设计和用户体验设计。因此 UI 设计是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。</p> <p>通常我们接触到的 UI 设计种类很多，例如：播放界面、登录界面、穿戴设备界面等都属于 UI 设计。</p> <p> 知识点讲解</p> <p>◇ 讲解“UI 设计概述”</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)、教师展示 PPT 针对什么是 UI 设计进行讲解。 (2)、教师展示 PPT 针对 UI 的发展史进行讲解。 (3)、教师展示 PPT 针对 UI 设计分类进行讲解。 (4)、教师展示 PPT 针对 UI 设计师必备技能进行讲解。 (5)、教师展示 PPT 针对 UI 设计术语进行讲解。 (6)、教师展示 PPT 针对互联网公司岗位架构进行讲解。 		

(7)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

◇ **阶段小结**

➤ **小结**

重点：无

易错点：UI 设计术语

➤ **答疑**

教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识给予解释。


◇ **布置作业**

➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。

➤ 预习 1.2：常用的 UI 设计工具。

第二课时

(讲解“常用的 UI 设计工具”)

 **复习上节课内容**

在讲解本节内容前，抛出以下 2 个问题让学生回答，以复习上节课内容。

1. 下列选项中，关于 UI 设计师说法正确的是 ()。

A、主要任务是设计产品原型 (即“线框图”)。

B、是指从事软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计工作的人员。

C、指 iOS 工程师和 Android 工程师等负责包含前端展示部分的工程师。

D、主要职责是利用编程语言，如 PHP、Java 等完成服务器端的交互工作。

答案：B

2. UI 设计师需要掌握的技能主要有哪几个方面？ ()

A、视觉设计


B、交互设计

C、原型设计

D、用户体验设计

答案：ABD

说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

 **本课时内容学习**

◇ **分组讨论**

对新课进行讲解前，先让学生分组讨论以下问题：

常用的设计的工具有哪些？

请小组代表对以上问题发表见解。

教师对上述问题进行解释：

“工欲善其事，必先利其器”，要做一个优秀的 UI 设计师离不开一些强大的 UI 设计利器。在 UI 设计中，常用工具可分为设计型工具和辅助型工具

两大类，常见的设计型工具有 Photoshop、Illustrator、Axure RP、After Effects 等；常见的辅助工具有 PxCook 和 Mark Man。

◇ **讲解“常用的 UI 设计工具”**

- (1)、教师展示 PPT 对设计型设计工具进行讲解。
- (2)、教师展示 PPT 对辅助型设计工具进行讲解。
- (3)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

◇ **阶段小结**

➤ **小结**

重点：无

易错点：无

➤ **答疑**


教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点给予解释。

◇ **布置作业**

- 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。
- 预习 1.3 节 UI 设计流程，1.4 节 UI 设计原则。

第三课时

(讲解“UI 设计流程”、UI 设计原则)

 **复习上节课内容**

在讲解本节内容前，抛出以下 2 个问题让学生回答，以复习上节课内容。

1. 常见的设计工具有 Photoshop、InDesign 和 Dreamweaver。


答案：错

说明：常见的设计工具有 Photoshop、Illustrator、Axure RP、After Effects 等。

2. PxCook 是一款集标注和切图于一身的软件。

答案：对

说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

 **本课时内容学习**

◇ **分组讨论**

对新课进行讲解前，先让学生分组讨论以下问题：

UI 的设计流程有哪些？

请小组代表对以上问题发表见解。

教师对上述问题进行解释：

- 1、视觉风格的定位调研工作；
- 2、视觉风格提案和深化设计；
- 3、视觉规范手册；
- 4、交互动效制作
- 5、切图并协助制作页面

◇ **讲解“UI 设计流程”**

(1)、教师展示 PPT 对 UI 设计流程进行讲解。

(2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

◇ 讲解“UI 设计原则”

(1)、教师展示 PPT 对 UI 设计原则中清晰的界面这一原则进行讲解。

(2)、教师展示 PPT 对 UI 设计原则中高效的交互这一原则进行讲解。

(3)、教师展示 PPT 对 UI 设计原则中设计的统一这一原则进行讲解。

(4)、教师展示 PPT 对 UI 设计原则中美观的设计这一原则进行讲解。

(5)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

◇ 阶段小结

➤ 小结

重点：UI 设计原则

易错点：UI 设计原则

➤ 答疑

教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点给予解释。

◇ 布置作业

➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。

➤ 预习 1.5 节 UI 设计要素。

第四课时

(讲解“UI 设计要素”)

复习上节课内容

在讲解本节内容前，抛出以下 2 个问题让学生回答，以复习上节课内容。

1. 请简要说明在进行 UI 设计时，一般要遵循哪些基本原则。

答案：在进行 UI 设计时，一般要遵循四项原则：①清晰的界面；②高效的交互；③设计的统一；④美观的设计。

说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

2. 漂亮美观的界面设计是提升（ ）和激发用户共鸣的一个重要手段

答案：用户体验

说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

本课时内容学习

◇ 分组讨论

对新课进行讲解前，先让学生分组讨论以下问题：



UI 有哪些设计要素？

请小组代表对以上问题发表见解。

教师对上述问题进行解释：

在进行 UI 设计时，往往需要设计师对 UI 设计要素进行整体把控，才能设计出优秀的设计作品。设计要素主要包括：设计风格；设计色彩；设计字体。

	<ul style="list-style-type: none"> ◇ 讲解“设计风格” <ul style="list-style-type: none"> (1)、教师展示 PPT 对设计风格进行讲解。 (2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。 ◇ 讲解“设计色彩” <ul style="list-style-type: none"> (1)、教师展示 PPT 对设计色彩进行讲解。 (2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。 ◇ 讲解“设计字体” <ul style="list-style-type: none"> (1)、教师展示 PPT 对设计字体进行讲解。 (2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。 ◇ 阶段小结 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 小结 <ul style="list-style-type: none"> 重点：UI 设计要素 易错点：UI 设计要素 ➤ 答疑 <ul style="list-style-type: none"> 教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点给予解释。 ◇ 布置作业 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。 ➤ 预习 2.1 节移动应用平台。
<p>教 学 后 记</p>	

课题名称	第2章 移动端UI设计常识	计划课时	6课时
内容分析	在互联网迅猛发展的时代，高智能、高配置的移动设备成为各大互联网公司新的发展方向。和PC端UI设计相比，移动端的UI设计工作，对很多设计师来说是一个崭新的领域，一些UI设计新人面对移动端复杂的尺寸规范往往无从下手。本章将从移动端UI设计的基础知识入手，带领大家熟悉移动UI设计的一些基本规范。		
知识学习目标	<ul style="list-style-type: none"> ● 了解什么是移动应用平台。 ● 熟悉移动设备的尺寸标准，能够区分它们的含义。 ● 掌握移动端UI设计规范，熟悉iOS系统和Android系统的差别。 		
重点及措施	<p>教学重点：移动平台尺寸标准、移动设备参数、UI尺寸规范。</p> <p>措施：通过练习进行巩固。</p>		
难点及措施	<p>教学难点：移动平台尺寸标准、移动设备参数、UI尺寸规范。</p> <p>措施：通过老师课堂演示和课下练习进行巩固。</p>		
教学方式	讲授、实训。		
教学过程	<p style="text-align: center;">第一课时 (讲解“移动应用平台”基础知识)</p> <p> 复习上节课内容</p> <p>在讲解本节内容前，抛出以下2个问题让学生回答，以复习上节课内容。</p> <p>◇ 简述统一设计风格的作用。</p> <p>答案：统一设计风格能给用户呈现整体一致的视觉体验，既有利于传达产品整体的品牌形象，又方便设计团队制定设计规范，减少设计风格不一致带来的沟通成本。</p> <p>◇ 绿色属于（）色调。</p> <p>答案：中性</p> <p>说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。</p> <p> 本课时内容学习</p> <p>◇ 分组讨论</p> <p>对新课进行讲解前，先让学生分组讨论以下问题：</p> <p>什么是移动应用平台？</p> <p>请小组代表对以上问题发表见解。</p> <p>教师对上述问题进行解释：</p> <p>移动应用平台可以简单理解为移动设备中的操作系统，是安装各种移动应用程序的一个载体。目前市面上常见的操作系统有iOS系统、Android系统、winphone系统、黑莓系统等，但是与UI设计师更为密切的是iOS系统和</p>		

Android 系统。

◇ 知识点讲解

➤ 讲解“移动应用平台”

- (1)、教师展示 PPT 针对 Ios 系统进行讲解。
- (2)、教师展示 PPT 针对 Android 系统进行讲解。
- (3)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

◇ 阶段小结

➤ 小结

重点：无
易错点：无

➤ 答疑


教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点给予解释。

◇ 布置作业

- 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题目教师下节课进行讲解。
- 预习 2.2 节移动设备尺寸标准。

第二课时

(讲解“移动设备尺寸标准”)

 复习上节课内容

在讲解本节内容前，抛出以下 2 个问题让学生回答，以复习上节课内容。

1、Android 在 2015 年 3 月首次超越 Windows，成为互联网使用最广泛的操作系统。

答案：错

说明：Android 在 2017 年 3 月首次超越 Windows，成为互联网使用最广泛的操作系统。

2、IOS 6 使用苹果公司自主研发的地图。

答案：对

说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

 本课时内容学习

◇ 知识点讲解

➤ 讲解“移动设备尺寸标准”

- (1)、教师展示 PPT 对英寸进行讲解。
- (2)、教师展示 PPT 对像素进行讲解。
- (3)、教师展示 PPT 对分辨率进行讲解。
- (4)、教师展示 PPT 对网点密度进行讲解。
- (5)、教师展示 PPT 对像素密度进行讲解。
- (6)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

◇ 阶段小结

➤ 小结

重点：移动设备尺寸标准

易错点：移动设备尺寸标准

➤ **答疑**


教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点给予解释。

◇ **布置作业**

- 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题目教师下节课进行讲解。
- 预习 2.3.1 节移动设备参数。

第三课时

(讲解“移动设备参数”)

 **复习上节课内容**

在讲解本节内容前，抛出以下 2 个问题让学生回答，以复习上节课内容。

1、将 iPhone 6 界面作为 UI 基准图，某张图片名为“test_a@2x.png”，宽度和高度均为 200 像素，那么在切图时候还应该切出一张名为（）的图片。


- A、test_a@3x.png
- B、test_a@1x.png
- C、test_a@2x.png
- D、test_a@4x.png

答案：A

2、目前市场上的移动设备主要分为两类，即 iOS 设备和 Android 设备。

答案：对

说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

 **本课时内容学习**

◇ **知识点讲解**

➤ **讲解“移动设备参数”**

- (1)、教师展示 PPT 对 IOS 设备参数进行讲解。
- (2)、教师展示 PPT 对 Android 设备参数进行讲解。
- (3)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

◇ **阶段小结**

➤ **小结**

重点：移动设备参数

易错点：移动设备参数

➤ **答疑**

教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点给予解释。

◇ **布置作业**

- 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题目教师下节课进行讲解。
- 预习 2.3.2 节 UI 尺寸规范。

第四课时

(讲解“UI 尺寸规范”)

复习上节课内容

在讲解本节内容前，抛出以下 2 个问题让学生回答，以复习上节课内容。

1、3 英寸= () 厘米。

答案：7.62

说明：1 英寸=2.54 厘米。

2、在相同屏幕尺寸中，像素点越小画面越模糊、粗糙。

答案：错

说明：在相同屏幕尺寸中，像素点越小画面越清晰。教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

本课时内容学习

◇ 知识点讲解

➤ 讲解“UI 尺寸规范”

- (1)、教师展示 PPT 针对 IOS 尺寸规范进行讲解。
- (2)、教师展示 PPT 针对 Android 尺寸规范进行讲解。
- (3)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

◇ 阶段小结

➤ 小结

重点：UI 尺寸规范

易错点：UI 尺寸规范

➤ 答疑

教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点给予解释。

◇ 布置作业

- 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。
- 预习 2.3.3 节文本规范。

第五课时

(讲解“文本规范”)

复习上节课内容

在讲解本节内容前，抛出以下 2 个问题让学生回答，以复习上节课内容。

1、iPhone7 的标签栏内图标大小应该是 44×44 像素。

答案：错

说明：iPhone7 的标签栏内图标大小应该是 50×50 像素。

2、界面基本组成元素包括状态栏、导航栏、() 和工具栏等部分组成。

答案：标签栏

说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

本课时内容学习

◇ 知识点讲解

➤ 讲解“文本规范”

- (1)、教师展示 PPT 对 IOS 文本规范进行讲解。
- (2)、教师展示 PPT 对 Android 文本规范进行讲解。
- (3)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

◇ 阶段小结

➤ 小结

重点：无
易错点：无

➤ 答疑


教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识给点给予解释。

◇ 布置作业

- 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。
- 预习 2.4 节认识 APP。

第六课时

(讲解“什么是 APP”、“APP 的优势”、“APP 的分类”、“APP 元素构成”)

 复习上节课内容

在讲解本节内容前，抛出以下 2 个问题让学生回答，以复习上节课内容。

1、在实际界面设计中，文本通常使用（）数。

答案：偶

2、请简要说明在 UI 设计中，如何充分利用文字来区分标题和描述性文本信息。

答案：在 UI 设计中，①使用粗体、大号 and 深色的文字显示标题等重要信息；②使用标准、小号 and 浅色的文字显示辅助标题或描述性文本信息。

说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

 本课时内容学习

◇ 分组讨论

对新课进行讲解前，先让学生分组讨论以下问题：



什么是 APP?

请小组代表对以上问题发表见解。

教师对上述问题进行解释：

App 即 Application (应用程序)的缩写，指运行在智能手机、平板电脑等移动终端设备上的第三方应用程序。简而言之，用户可以通过各种 App 直接进入客户端，免去了打开网页的麻烦，比如我们熟悉的淘宝、当当等购物平台，就可以通过它们的 App 直接进入。。

	<ul style="list-style-type: none"> ◇ 知识点讲解 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 讲解“什么是 APP” <ol style="list-style-type: none"> 1、教师展示 PPT，针对什么是 APP 进行讲解。 2、学生提问，教师对疑难问题进行解答。 ➤ 讲解“APP 的优势” <ol style="list-style-type: none"> (1) 教师和学生互动：讨论 APP 的优势有哪些？ (2)、通过学生讨论，教师进行分析、引导。 (3)、教师展示 PPT，对每一流程进行讲解。 (4)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。 ➤ 讲解“APP 的分类” <ol style="list-style-type: none"> (1)、教师展示 PPT，针对 APP 的分类进行讲解。 (2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。 ➤ 讲解“APP 元素构成” <ol style="list-style-type: none"> (1)、教师展示 PPT，对 APP 元素构成进行讲解。 (2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。 ◇ 阶段小结 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 小结 <p>重点：无</p> <p>易错点：无</p> ➤ 答疑 <p>教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点给予解释。</p> ◇ 布置作业 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。 ➤ 预习 3.1 节网页 UI 概述、3.2 节移动端 UI 设计和 PC 端 UI 设计区别、3.3 节网页 UI 设计特点。
教学 后 记	

课题名称	第3章 PC端UI设计常识	计划课时	2课时
内容分析	伴随着互联网在各个行业与领域的普及，互联网的迅速发展也带动了PC端网页UI设计的繁荣。网页界面的美观与易用性，给用户群体留下深刻的印象。本章将从PC端UI设计最基础的知识入手，详细讲解PC端UI设计的基本规范。		
知识学习目标	<ul style="list-style-type: none"> ● 认识网页UI。 ● 熟悉PC端网页UI设计和移动端UI设计区别。 ● 掌握网页构成元素以及相应的设计规范。 		
重点及措施	<p>教学重点：网页UI设计原则、网页的构成元素、网页UI设计规范。</p> <p>措施：通过练习进行巩固。</p>		
难点及措施	<p>教学难点：无</p> <p>措施：通过老师课堂演示和课下练习进行巩固。</p>		
教学方式	讲授、实训。		
教学过程	<p style="text-align: center;">第一课时</p> <p style="text-align: center;">（讲解“网页UI设计概述”、“移动端UI设计和PC端网页UI设计区别”、“网页UI设计特点”）</p> <p> 复习上节课内容</p> <p>在讲解本节内容前，抛出以下2个问题让学生回答，以复习上节课内容。</p> <p>◇ 简述App的构成元素。</p> <p>答案：App的元素构成包含①启动图标、②加载页、③引导页、④首页、⑤内容页。</p> <p>◇ 点击App图标后，打开应用的第一个界面就是（）。</p> <p>答案：加载页</p> <p>说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。</p> <p> 本课时内容学习</p> <p>◇ 分组讨论</p> <p>对新课进行讲解前，先让学生分组讨论以下问题：</p> <p>什么网页UI？</p> <p>网页UI设计讲究的是排版布局和视觉效果，其目的是给用户提供一种布局合理、视觉效果突出、功能强大、使用便捷的界面。网页UI设计以互联网为载体，以互联网技术和数字交互技术为基础，依照客户的需求与消费者的需求，设计有关以商业宣传为目的的网页，同时遵循设计美感，实现商业目的与功能的统一。</p> <p>◇ 知识点讲解</p> <p>➤ 讲解“网页UI设计概述”</p>		

(1)、教师展示 PPT 针对认识网页 UI、网页结构分析进行讲解。

(2)、教师展示 PPT 针对网页分类进行讲解。

(3)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

➤ **讲解“移动端 UI 设计和 PC 端网页 UI 设计区别”**

(1)、教师展示 PPT 针对移动端 UI 设计和 PC 端网页 UI 设计区别进行讲解。

(2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

➤ **讲解“网页 UI 设计特点”**

(1)、教师展示 PPT 针对网页 UI 设计特点进行讲解。

(2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

◇ **阶段小结**

➤ **小结**

重点：无

易错点：无

➤ **答疑**

教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识给予解释。


◇ **布置作业**

➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。

➤ 预习 3.4 节网页 UI 设计原则，3.5 节网页的构成元素，网页 UI 设计规范。

第二课时

(讲解“网页 UI 设计原则”、“网页的构成元素”、“网页 UI 设计规范”)

 **复习上节课内容**

在讲解本节内容前，抛出以下 2 个问题让学生回答，以复习上节课内容。

3、简述移动端 UI 设计和 PC 端网页 UI 设计二者的区别。

答案：移动端 UI 设计和 PC 端网页 UI 设计二者的区别具体表现在以下三个方面①精准度不同；②按钮位置不同；③操作习惯不同。

4、简要说明网页 UI 的设计特点。

答案：网页 UI 设计特点主要有：①交互性；②多维性；③版式的不可控性；④多媒体的综合性；⑤艺术和技术的紧密性。

说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

 **本课时内容学习**

◇ **知识点讲解**

➤ **讲解“网页 UI 设计原则”**

(1)、教师展示 PPT 对网页 UI 设计原则进行讲解。

(2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

➤ **讲解“网页的构成元素”**

(1)、教师展示 PPT 对网页的构成元素进行讲解。

	<p>(2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。</p> <p>➤ 讲解“网页 UI 设计规范”</p> <p>(1)、教师展示 PPT 对 PC 端屏幕分辨率进行讲解。</p> <p>(2)、教师展示 PPT 对网页设计尺寸大小进行讲解。</p> <p>(3)、教师展示 PPT 对网页设计命名规范进行讲解。</p> <p>(4)、教师展示 PPT 对网页设计中字体编排进行讲解。</p> <p>(5)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。</p> <p>❖ 阶段小结</p> <p>➤ 小结</p> <p>重点：网页 UI 设计原则、网页的构成要素、网页 UI 设计规范</p> <p>易错点：网页 UI 设计规范</p> <p>➤ 答疑</p> <p>教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点给予解释。</p> <p>❖ 布置作业</p> <p>➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。</p> <p>➤ 预习 4.1 节认识图标。</p>
教学 后 记	

课题名称	第4章 图标设计	计划课时	6课时
内容分析	在UI设计中，图标作为核心设计内容之一，是界面中重要的信息传播载体。精美的图标往往起到画龙点睛的作用，从而提高点击率和推广效果。本章将通过“扁平相机图标设计”、“微扁平钟表图标设计”、“拟物化天气图标设计”和“手机主题系统图标设计”四个案例，详细讲解图标的设计技巧。		
知识学习目标	<ul style="list-style-type: none"> ● 掌握图标设计的基本设计原则，能够独立完成图标的设计和制作。 ● 掌握扁平化、拟物化设计风格的特点，能够设计不同风格的图标。 ● 了解移动设备中图标的参数规范，能够独立制作符合规范的图标。 		
重点及措施	<p>教学重点：认识图标、图标设计风格。</p> <p>措施：通过练习进行巩固。</p>		
难点及措施	<p>教学难点：拟物化图标设计。</p> <p>措施：通过老师课堂演示和课下练习进行巩固。</p>		
教学方式	讲授、实训。		
教学过程	<p style="text-align: center;">第一、二课时</p> <p>（讲解“认识图标”、“图标”、“图标设计原则”、“图标设计技巧”、“图标设计流程”、“图标设计风格”等基础知识）</p> <p style="text-align: center;">✚ 复习上节课内容</p> <p>在讲解本节内容前，抛出以下2个问题让学生回答，以复习上节课内容。</p> <p>1、简要描述在设计界面时，按照规定的准则明明图层或图层组合的意义。</p> <p>答案：在设计界面时，按照规定的准则命名图层或图层组合有利于快速查找和修改页面效果，还可大幅提高切图和后期制作的工作效率。</p> <p>2、用于正文或者作为12号字的小标题时，一般用（）字体字号。</p> <p>A、宋体-12号-无/雅黑-12号</p> <p>B、宋体-14号-无/雅黑-14号</p> <p>C、宋体-12号-无/雅黑-14号</p> <p>D、宋体-16号-无/雅黑-14号</p> <p>答案：B。</p> <p>说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。</p> <p style="text-align: center;">✚ 本课时内容学习</p> <p>◇ 分组讨论</p> <p>对新课进行讲解前，先让学生分组讨论以下问题：</p> <p>什么是图标？</p>		

请小组代表对以上问题发表见解。

教师对上述问题进行解释：

图标是具有明确指代含义的计算机图形，一般源自于生活中的各种图形标识，是计算机应用图形化的重要组成部分。在 APP 设计中，图标不仅包括程序启动图标，还包括状态栏、导航等位置出现的其他图标。

◇ **知识点讲解**

➤ **讲解“什么是图标”**

- (1)、教师展示 PPT 针对什么是图标进行讲解。
- (2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

➤ **讲解“图标类型”**

- (1)、教师展示 PPT 对图标设计规范进行讲解。
- (2)、学生总结 Android 系统和 iOS 系统图标规范的差别。
- (3)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

➤ **讲解“图标设计原则”**

- (1)、教师展示 PPT 对图标设计流程进行讲解。
- (2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

➤ **讲解“图标设计技巧”**

- (1)、教师展示 PPT 对图标设计原则进行讲解。
- (2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

➤ **讲解“图标设计流程”**

- (1)、教师展示 PPT 对图标设计技巧进行讲解。
- (2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

◇ **阶段小结**

➤ **小结**

重点：图标设计原则、图标设计技巧、图标设计流程
易错点：无

➤ **答疑**


教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点给予解释。

◇ **布置作业**

- 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。
- 预习 4.3【实例 1】：扁平化相机图标设计。

第三课时

（讲解“扁平化相机图标”的绘制方法）

 **复习上节课内容**

在讲解本节内容前，抛出以下 2 个问题让学生回答，以复习上节课内容。

1、简要描述扁平化设计的原则有哪些？

答案：

- 1) 拒绝特效

扁平化设计仅仅采用二维元素，所有元素都不加修饰，从图片框到按钮，再到导航栏都干脆有力，规避羽化、阴影以及 3D 等特效。

2) 仅使用简单的元素

扁平化设计中使用到很多简单的 UI 元素，比如按钮和图标，设计师更常用矩形、圆形、方形等简单的形状。UI 元素应该在保持可用性的前提下尽可能的简单，保证应用或网站直观、易用，无需引导。

3) 注重排版

因为扁平化设计要求元素更简单，排版的重要性就更为突出了。字体大小应该匹配整体设计，文案精简、干练，保证产品在视觉上和措辞上的一致性。

4) 关注色彩

色彩的使用对于扁平化设计来说非常重要。扁平化设计的色调通常更有活力、色彩更纯，其主要、次要颜色通常都是非常大众化的颜色，然后再配以几种其它颜色。扁平化设计的另一个趋势在于复古颜色的使用，在扁平化设计中浅澄色、紫色、绿色、蓝色都极为流行。

5) 最简方案

设计师要尽量简化自己的设计方案，避免不必要的元素出现在设计中。简单的颜色和字体就足够了，如果一定需要视觉元素，可通过添加简单的图案来实现。

2、下列选项中属于拟物化风格优缺点的是（）。①突出主题，避免各种视觉效果对用户视线的干扰。②设计上更加简单高效。③表达情感上过于冷淡，不如拟物化细腻。

A、①②③

B、③

C、①②

D、②

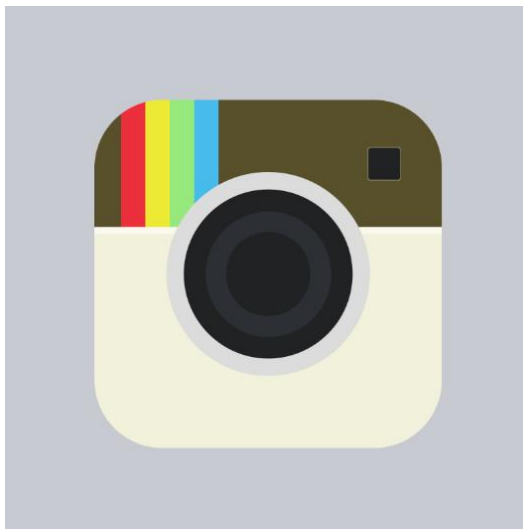
答案：A

说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

✚ 本课时内容学习

◇ 任务描述

相机图标是手机界面中最常见的图标,也是UI设计师入门级的基础图标。本次任务是设计一枚扁平化风格的相机图标,要求图标具备醒目、简洁、易辨识等图标基本特点。相机图标的最终设计效果如下图所示。通过本任务的学习,读者可以掌握扁平化图标的基本设计技巧。



◇ 思路剖析

在进行图标设计时,进行思路剖析可以明确设计任务,避免重复性的工作,极大地提高工作效率。

1、尺寸规范: 本实例按照图标尺寸 512×512 像素的设计规范进行。具体如下表所示。

图标尺寸(像素)	圆角(像素)	分辨率(像素)
512×512	90	72

2、设计风格: 实例采用扁平化的设计风格。

- 1) 熟悉扁平化风格: 扁平化设计是将现实物品拍平,核心就是丢掉一切多余的装饰,呈现给用户最简洁的效果。
- 2) 选取参照物: 观察现实参照物有哪些部分构成,然后将其最核心的部分罗列出来。以相机为例,相机主要是由镜头、机身和闪光灯构成,高光、质感这些就可以扔掉了。



1)

在上图所示的相机结构图中，镜头和闪光灯是相机最显著的特征，因此可以运用“椭圆工具”将这两个部分抽象化，作为相机图标。

2) 抽象化处理：用圆角矩形代替闪光灯，多个正圆的大小变化代替镜头，圆角矩形代替机身。将原本具象的相机简单化并使外观清爽简洁。

3、颜色运用：以浅黄色（RGB：242、242、220）和深黄色（RGB：87、80、43）作为主色调，这个颜色纯度比较低，从而使图标的整体色彩看起来更加舒适，运用彩虹色作为点缀色来表现图标的俏皮感。

◇ 任务实现

教师带领学生分步骤进行绘制，具体步骤详见教材。

说明：在绘制时可适时停下来，让学生自行尝试。小组之间可以协作进行绘制，教师巡视，对疑难问题进行解答。

➤ 小结

重点：扁平化图标的设计方法。

易错点：形状工具组的使用。

➤ 答疑

教师询问学生还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识给予解释。

◇ 布置作业

➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。

➤ 预习 4.4【实例 2】：微扁平钟表图标设计。

第四课时

（讲解“微扁平钟表图标”的绘制方法）

🎨 本课时内容学习

◇ 任务描述

微扁平会运用一些符合扁平化简洁美学的设计效果，对扁平化设计进行细致的处理。本次任务是设计一枚微扁平相机图标，要求突出相机闪光灯和

镜头光影关系的变化。钟表图标的最终设计效果如下图所示。通过本任务的学习，读者可以掌握扁平化风格图标设计技巧，理解扁平化风格 2.0。



◇ 思路剖析

微扁平通常采用微渐变伴随着微投影的方式，具有简单的层次关系。通过绘制基本图形来构成扁平化图标效果，并添加图层样式等效果，表现出物体的一些轻度立体感即可。因此可以按照微扁平钟表图标设计思路分模块进行剖析。

1、尺寸规范：本实例按照图标尺寸 512×512 像素的设计规范进行。

2、设计风格：实例采用微扁平的设计风格。

1) 熟悉扁平化的类别：微扁平就是在扁平化的基础上，多了些轻渐变和轻投影。具有干净柔和、有一定的精致感和简单的层次等特点。

2) 选取参照物：以钟表为例，钟表主要是由表盘、刻度和指针构成。那么，在保持简练的结构的情况下，模仿现实参照物给其适当的添加效果，让图标更具生命力。

3) 抽象化处理：通过绘制基本形状图形来构成图标，并添加图层样式等效果，表现出物体的一些微质感即可。

3、颜色运用：以浅灰色（RGB：87、87、87）和深灰色（RGB：36、36、36）作为渐变主色调，这个颜色渐变比较柔缓，从而使图标整体看起来更精致。

◇ 任务实现

教师带领学生分步骤进行绘制，具体步骤详见教材。

说明：在绘制时可适时停下来，让学生自行尝试。小组之间可以协作进行绘制，教师巡视，对疑难问题进行解答。

➤ 小结

重点：微扁平图标的设计方法。

易错点：光影效果的设置。

➤ 答疑

教师询问学生还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识给予解释。

◇ 布置作业

- 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题目教师下节课进行讲解。
- 预习 4.5 节【任务 3】：拟物化天气图标设计。

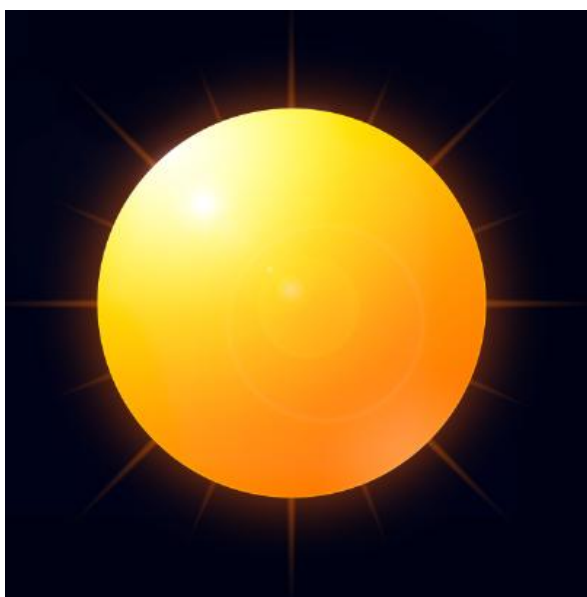
第五课时

（讲解“拟物化天气图标”的绘制方法）

✚ 本课时内容学习

◇ 任务描述

写实图标最能考验设计者的综合实力，本次任务是设计拟物化天气图标，要求通过叠加渐变、颜色、光晕等效果对太阳进行再现。拟物化天气图标的最终设计效果如下图所示。通过本任务的学习，读者可以掌握拟物化图标的设计技巧、了解简单的光影关系原理。



◇ 思路剖析

拟物化是模拟实际物体的造型和质感，通过图层样式等效果的叠加进行实物的再现，表现出物体的三大面五大调子即可。因此可以按照拟物化图标的设计思路分模块进行剖析。

1、尺寸规范：本实例按照图标尺寸 512×512 像素的设计规范进行。

2、设计风格：实例采用拟物化的设计风格。

1) 熟悉拟物化风格：拟物化是模拟实际物体的造型和质感，具有新奇、夸张、丰富想象力的视觉表现。

2) 选取参照物：以太阳为例，太阳是由本体和光芒构成。根据现实参照物给其添加效果进行描绘再现，表现出物体的三大面五大调子，让图标更具视觉冲击力。

3) 具象化处理：通过绘制基本形状图形来构成图标，并叠加高光、阴影等图层样式效果，表现出物体的真实化。

3、颜色运用：以黄色（RGB：87、87、87）和橙色（RGB：36、36、36）作为渐变主色调，这个渐变颜色符合人们对太阳颜色的认知，并且可添加细节来使图标整体看起来更写实。

◇ 任务实现

教师带领学生分步骤进行绘制，具体步骤详见教材。

说明：在绘制时可适时停下来，让学生自行尝试。小组之间可以协作进行绘制，教师巡视，对疑难问题进行解答。

➤ **小结**

重点：拟物化图标的设计技巧。

易错点：滤镜效果的设置。

➤ **答疑**

教师询问学生还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识给予解释。


◇ **布置作业**

➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题目教师下节课进行讲解。

➤ 预习 4.6 节手机主题系统图标设计。

第六课时

（讲解“手机主题系统图标设计”的绘制方法）

 **本课时内容学习**

◇ **任务描述**

本次任务是设计手机主题系统图标，手机主题系统图标的最终设计效果如下图所示。通过本任务的学习，读者可以掌握主题系统图标设计的风格和设计原则，熟悉 Android 主题系统图标设计的尺寸。




◇ **思路剖析**

系统图标设计是 Android 主题的个性化设定，可在风格、尺寸、格式、色彩、字体、形状等方面尽量一致的基础上设计的整套图标。通常包括电话、短信、时钟、邮件、设置等图标。因此可以按照手机主题系统图标的设计思路分模块进行剖析。

- 1、尺寸规范：**本实例按照 Android 图标尺寸 256×256 像素的设计规范进行。
- 2、设计风格：**实例采用扁平化 2.0 的设计风格，表现出图标的微质感即可。

	<p>3、图形结构：底座选择“多边形工具”中的四边形并平滑拐角，这样出来的圆角柔缓柔和，给人以亲和力。小图标拖拽的是扁平的素材，也要突出质感，表现出光影关系。</p> <p>4、颜色运用：在颜色选择上，色彩的饱和度也不要过高，要低于 90%。不然图标进入手机做展示时，会曝光过度。</p> <p>◇ 任务实现 教师带领学生分步骤进行绘制，具体步骤详见教材。</p> <p>说明：在绘制时可适时停下来，让学生自行尝试。小组之间可以协作进行绘制，教师巡视，对疑难问题进行解答。</p> <p>➤ 小结 重点：手机主题系统图标的设计技巧。 易错点：图层样式的使用。</p> <p>➤ 答疑 教师询问学生还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识给予解释。</p> <p>◇ 布置作业</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。 ➤ 预习 5.1 节什么是栏基础知识。
教学 后 记	

课题名称	第5章 移动端界面结构	计划课时	6课时
内容分析	移动端的界面结构是由多个不同的元素构成，通过外形的组合、色彩的搭配、设计风格的统一以及合理的布局来构成一个完整的界面效果。想要制作出优秀的界面，首先要了解移动端界面的结构。本章将以 iOS 系统界面设计规范为基准，通过“制作标签栏导航图标”和“制作列表式内容视图”两个实例，详细讲解移动端的界面结构的设计技巧。		
知识学习目标	<ul style="list-style-type: none"> ● 掌握栏的种类，能够独立完成标签栏导航图标的制作。 ● 掌握内容视图的多种形式，能够设计出不同形式的内容视图。 		
重点及措施	<p>教学重点：导航结构、内容视图、临时视图、制作标签栏导航图标、制作列表式内容视图。</p> <p>措施：通过练习进行巩固。</p>		
难点及措施	<p>教学难点：制作标签栏导航图标、制作列表式内容视图。</p> <p>措施：通过老师课堂演示和课下练习进行巩固。</p>		
教学方式	讲授、实训。		
教学过程	<p style="text-align: center;">第一、二课时</p> <p style="text-align: center;">(讲解“什么是栏”、“导航结构”等基础知识)</p> <p> 复习上节课内容</p> <p>在讲解本节内容前，抛出以下2个问题让学生回答，以复习上节课内容。</p> <p>3、关于拟物化风格，些列选项正确的是（）。</p> <p>A、拟物化风格就是模拟现实物品的造型和质感。</p> <p>B、通过叠加高光、纹理、材质、阴影等效果对实物进行再现，也可进行适当的变形和夸张。</p> <p>C、通过模仿用户熟知的日常物体的视觉线索，从而能降低用户的认知负荷。</p> <p>D、拟物化风格必须和现实物品一模一样。</p> <p>答案：ABC</p> <p>4、下列选项不属于拟物化类别的是（）。</p> <p>A、纯拟物</p> <p>B、轮廓勾勒</p> <p>C、局部拟物</p> <p>D、夸张表现</p> <p>答案：B。</p>		

说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

本课时内容学习

◇ 分组讨论

对新课进行讲解前，先让学生分组讨论以下问题：

什么是栏？

请小组代表对以上问题发表见解。

教师对上述问题进行解释：

栏是移动端界面重要的组成元素之一，几乎所有的移动端界面结构均包含栏。在 UI 设计中栏主要包括：状态栏、导航栏、标签栏/工具栏、搜索栏等。

◇ 知识点讲解

➤ 讲解“什么是栏”

- (1)、教师展示 PPT 针对什么是栏进行讲解。
- (2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

➤ 讲解“什么是导航结构、”

- (1)、教师展示 PPT 对什么是导航结构进行讲解。
- (2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

➤ 讲解“导航结构的分类”

- (1)、教师展示 PPT 对扁平导航进行讲解。
- (2)、教师展示 PPT 对层级导航进行讲解。
- (3)、教师展示 PPT 对内容导航进行讲解。
- (2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

◇ 阶段小结

➤ 小结

重点：导航结构

易错点：导航结构的分类

➤ 答疑

教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点给予解释。

◇ 布置作业

- 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。
- 预习 5.3【实例 5】：内容视图。

第三课时

(讲解“内容视图”基础知识)

复习上节课内容

在讲解本节内容前，抛出以下 2 个问题让学生回答，以复习上节课内容。

5、下列选项中关于扁平导航叙述不正确的是（）。

A、扁平导航是指在 App 中，将所有功能类别在主页展示，用户可以直接

从一个页面跳转到另一个页面。

B、它将信息结构呈平面，全部展示在用户面前。

C、扁平导航能够让用户清楚自己当前所处的位置。

D、扁平导航能巧妙地将信息以标题的形式全部放在首页。

答案：D

6、下列选项中不属于层级导航的是（）。

A、列表式导航

B、抽屉式导航

C、陈列式导航

D、轮播式导航

答案：CD（属于内容导航）

说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

本课时内容学习

◇ 分组讨论

对新课进行讲解前，先让学生分组讨论以下问题：

什么是内容视图？

请小组代表对以上问题发表见解。

教师对上述问题进行解释：

内容视图指的是手机界面中用于展示内容的区域，是手机界面的重要组成元素之一。内容视图区域不仅可以展示内容信息，还能够进行一系列交互行为。例如，内容滚动、页面跳转、插入内容、删除内容等操作。图 5-11 所示红框标识的部分为手机界面中的内容视图。

◇ 知识点讲解

➤ 讲解“什么是内容视图”

(1)、教师展示 PPT 对什么是内容视图进行讲解。

(2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

➤ 讲解“内容视图的分类”

(1)、教师展示 PPT 对列表视图进行讲解。

(2)、教师展示 PPT 对卡片视图进行讲解。

(3)、教师展示 PPT 对集合视图进行讲解。

(4)、教师展示 PPT 对文本视图进行讲解。

(5)、教师展示 PPT 对网络视图进行讲解。

(6)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

◇ 阶段小结

➤ 小结

重点：内容视图

易错点：内容视图的分类

➤ 答疑

教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点给予解释。

◇ 布置作业

- 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。
- 预习 5.4 临时导航。

第四课时

（讲解“临时视图”基础知识）

✚ 复习上节课内容

在讲解本节内容前，抛出以下 2 个问题让学生回答，以复习上节课内容。

- 1、下列属于内容视图的是（）①列表视图、②卡片视图、③集合视图、④文本视图、⑤网络视图、⑥临时视图。

A、①②③④⑤ | B、④⑤⑥ | C、①③④⑥ | D、①②③④⑥

答案：A

- 2、列表视图分为平铺型和瀑布流型两种样式。（）

答案：错。

说明：列表视图分为两种样式，一种是平铺型，另一种是分组型。教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

✚ 本课时内容学习

◇ 分组讨论

对新课进行讲解前，先让学生分组讨论以下问题：

什么是临时视图？

请小组代表对以上问题发表见解。

教师对上述问题进行解释：

临时视图是指向用户提供重要信息，或提供额外的功能和选项的视图，可以起到提醒用户进行某一操作说明的作用。当出现临时视图时，用户必须对该视图进行响应才能操作下一步。

◇ 知识点讲解

➤ 讲解“什么是临时视图”

- (1)、教师展示 PPT 对什么是临时视图进行讲解。
- (2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

➤ 讲解“临时视图的分类”

- (1)、教师展示 PPT 对警告框进行讲解。
- (1)、教师展示 PPT 对操作列表进行讲解。
- (2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

◇ 阶段小结

➤ 小结

重点：临时视图

易错点：无

➤ **答疑**

教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点给予解释。


✧ **布置作业**

➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题目教师下节课进行讲解。

➤ 预习 5.5【实例 5】：制作标签栏导航图标。

第五课时

（讲解“标签栏导航图标”的绘制方法）

 **复习上节课内容**

在讲解本节内容前，抛出以下 2 个问题让学生回答，以复习上节课内容。

4、下列选项中，关于“临时视图”说法正确的是（）。

A、临时视图是指向用户提供重要信息，或提供额外的功能和选项的视图，可以起到提醒用户进行某一操作说明的作用。

B、当出现临时视图时，用户必须对该视图进行响应才能操作下一步。

C、是手机界面的重要组成元素之一。


D、以上全是。

答案：D

5、操作列表属于内容视图。

答案：错

说明：操作列表属于临时视图。教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

 **本课时内容学习**

✧ **任务描述**

本实例是一款针对购物类 App 的标签式导航栏设计，根据界面的分辨率进行设计，需设计出相关的小图标，并加以文字进行说明。标签栏导航图标的最终设计效果如下图所示。通过本任务的学习，读者可以掌握标签栏在界面结构中的位置，了解导航栏的各种形式。



✧ **思路剖析**

1、**尺寸规范：**本实例按照 iOS 屏幕分辨率 750×1334 像素的情况下进行设计的，标签栏的尺寸为 750×98 像素。图标大小为 50×50 像素，文字大小为 22 像素。

2、**设计风格：**实例将采用扁平化风格，通过简单明了的小图标对用户进

行引导。

1) 标签栏：背景一般默认为两种颜色，即白色和黑色，此实例采用黑色背景。

2) 小图标：购物类 App 通常包含四到五个标签，具有选中和非选中状态。根据购物类商城 App 的特性，将小图标分为首页、搜索、分类、购物车和我的共五类，以及小图标均采用纤细柔美的线形设计。

◇ 任务实现

教师带领学生分步骤进行绘制，具体步骤详见教材。

说明：在绘制时可适时停下来，让学生自行尝试。小组之间可以协作进行绘制，教师巡视，对疑难问题进行解答。

➤ 小结

重点：制作小图标。

易错点：形状工具组的使用。

➤ 答疑

教师询问学生还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识给予解释。

◇ 布置作业

➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。

➤ 预习 5.6【实例 6】：列表式内容视图。

第六课时


（讲解“列表式内容视图”的绘制方法）

本课时内容学习

◇ 任务描述

列表式内容视图的最主要特点是将信息清晰有力的传达给用户，目的是方便用户浏览阅读。列表没有优先级之分，各列表间同等重要。列表式内容视图的最终设计效果如下图所示。通过本任务的学习，读者可以掌握内容视图的分类，理解列表式内容视图设计原则。

	 <p>◇ 思路剖析</p> <p>4、尺寸规范：按照 iOS 屏幕分辨率 750×1334 像素的情况下进行设计的，本实例列表设计尺寸为 750×100 像素。</p> <p>5、设计风格：实例采用分组型列表式内容视图进行设计。</p> <p>◇ 任务实现</p> <p>教师带领学生分步骤进行绘制，具体步骤详见教材。</p> <p>说明：在绘制时可适时停下来，让学生自行尝试。小组之间可以协作进行绘制，教师巡视，对疑难问题进行解答。</p> <p>➤ 小结</p> <p>重点：制作列表</p> <p>易错点：无</p> <p>➤ 答疑</p> <p>教师询问学生还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点对给予解释。</p> <p>◇ 布置作业</p> <p>➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。</p> <p>➤ 预习 6.1 节认识控件、6.2 节控制器。</p>
教学 后 记	

课题名称	第 6 章 移动端常用控件	计划课时	6 课时
内容分析	想要设计出一套完整的移动端 App 界面，设计控件的参与必不可少。在 UI 设计中，设计控件可以起到梳理界面，完善界面结构的功能。然而什么是控件？它的分类有哪些？本章将以 iOS 系统为基准，结合“渐变滑块设计”和“登录按钮设计”两个实例对设计控件的相关知识做详细讲解。		
知识学习目标	<ul style="list-style-type: none"> ● 掌握控制器的种类，能够独立完成滑块设计的制作。 ● 掌握按钮控件的多种形式，能够了解按钮的状态。 ● 掌握不同类型表单控件的设计方法。 		
重点及措施	<p>教学重点：播放进度条滑块设计、登录按钮设计。</p> <p>措施：通过练习进行巩固。</p>		
难点及措施	<p>教学难点：播放进度条滑块设计、登录按钮设计。</p> <p>措施：通过老师课堂演示和课下练习进行巩固。</p>		
教学方式	讲授、实训。		
教学过程	<p style="text-align: center;">第一、二、三、四课时 (讲解“认识控件”基础知识)</p> <p> 本课时内容学习</p> <p>◇ 分组讨论 对新课进行讲解前，先让学生分组讨论以下问题： 什么是控件？</p> <p>请小组代表对以上问题发表见解。</p> <p>教师对上述问题进行解释：</p> <p>控件是手机界面重要的组成元素之一，用于控制产品行为或显示信息。控件有的是系统自带的，有的则需要个性化定制。</p> <p>◇ 知识点讲解</p> <p>➤ 讲解“什么是控件”</p> <p>(1)、教师展示 PPT 针对什么是控件进行讲解。</p> <p>(2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。</p> <p>➤ 讲解“控制器”</p> <p>(1)、教师展示 PPT 对控制器逐一进行讲解。</p> <p>(2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。</p> <p>➤ 讲解“按钮控件”</p> <p>(1)、教师展示 PPT 对按钮控件逐一进行讲解。</p> <p>(2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。</p> <p>➤ 讲解“表单控件”</p> <p>(1)、教师展示 PPT 对表单控件逐一进行讲解。</p> <p>(2)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。</p>		

◇ 阶段小结

➤ 小结

重点：无

易错点：控制器、按钮控件、表单控件。

➤ 答疑

教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点给予解释。

◇ 布置作业

➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题目教师下节课进行讲解。

➤ 预习 6.2【实例 7】：播放进度滑块设计。

第五课时

（讲解【实例 7】：播放进度滑块设计）

🎨 复习上节课内容

在讲解本节内容前，抛出以下 2 个问题让学生回答，以复习上节课内容。

7、简要描述控件主要分为哪三大类。

答案：控件主要分为：控制器、按钮控件、表单控件三大类。

8、滑动器通常包括三个部分，分别为滑动块、() 以及滑动轨迹。

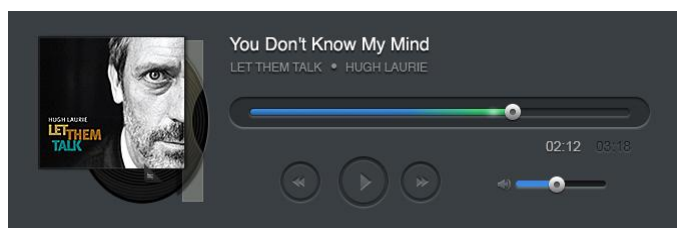
答案：滑动条

说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

🎨 本课时内容学习

◇ 任务描述

本实例是一款针对音乐播放界面设计的一款播放进度滑块。播放进度滑块的最终设计效果如下图所示。通过本任务的学习，读者可以熟悉滑块构成，掌握滑块制作方法。



◇ 思路剖析

在设计滑块时，可以从尺寸规范、设计风格、形状等几个方面进行实例分析。

1、尺寸规范：滑块的设计尺寸并没有刻意规范，只要满足设计需求即可。但是用户会经常对播放进度滑块进行触控操作，因此滑动轨迹尽量长一些。本实例滑块宽度设置为 420 像素。

2、设计风格：在同一界面中，不同控件的设计风格需要保持一致，由于界面按钮和音量调节滑块均采用微扁平的设计风格，因此在设计播放进度滑块时可以添加淡淡的内阴影和投影，突出滑块的层次感。

3、形状设计：参考音量调节滑块 的形状，可以运用长条的圆角矩形作为滑动轨迹。而滑动条和滑动块的设计，则可以运用内阴影、投影等图层样式效果。

4、细节装饰：通过添加文字进行细节优化处理。

◇ **任务实现**

教师带领学生分步骤进行绘制，具体步骤详见教材。

说明：在绘制时可适时停下来，让学生自行尝试。小组之间可以协作进行绘制，教师巡视，对疑难问题进行解答。

➤ **小结**

重点：播放进度滑块。

易错点：图层样式的使用。

➤ **答疑**

教师询问学生还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识 点给予解释。


◇ **布置作业**

➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题 目教师下节课进行讲解。

➤ 预习 6.3【实例 8】：登录按钮设计。

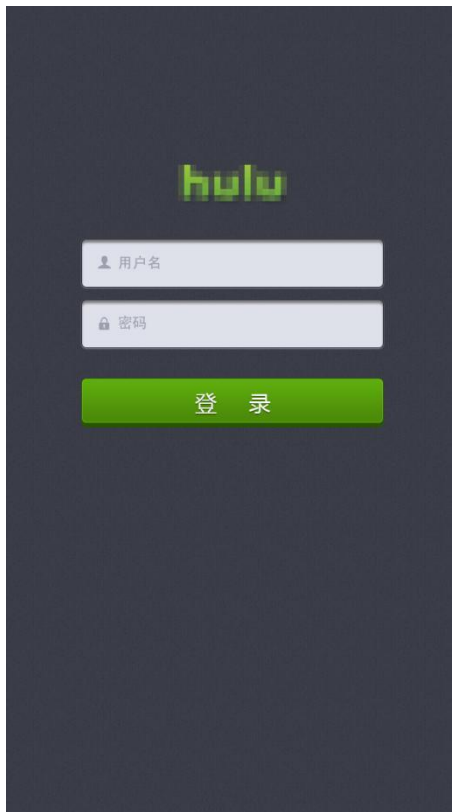
第六课时

(讲解“登录按钮”的绘制方法)

 **本课时内容学习**

◇ **任务描述**

按钮是 UI 设计中不可或缺 的控件，通过点击按钮，可以触发一系列能够 和用户产生交互的事件。本实例是要设计一个和 登陆界面风格统一的登录按钮，登录按钮设计 效果图如下图所示。通过本任务的学习，读者 可以掌握按钮四种状态、了解按钮类型和样式、 了解按钮的制作方法。



◇ 思路剖析

在设计时可从按钮的尺寸、形状、颜色和设计风格入手进行分析。

(1) **尺寸规范：**根据提供的素材，输入框的尺寸为 500×80 像素，为保持整体的一致性，从而设定登录按钮的设计尺寸为 500×80 像素。通常按钮高度一般为 80 像素，最高不高于 88 像素。按钮的宽度会随着输入框的宽度进行设定，通常是等于或小于输入框的宽度。

(2) **设计风格：**根据登录界面的设计风格，本实例采用微扁平的风格。运用简单的渐变效果配合光影关系，打造微扁平风格的质感按钮。

(3) **形状设计：**由于登录界面输入框选用了圆角矩形，本实例和输入框保持统一，同样选择采用圆角矩形。

(4) **颜色：**登录界面 logo 颜色为绿色，选用绿色调作为登录按钮的主色调不仅可以与 logo 相互呼应，而且还可以将登录按钮与输入框进行区别。按钮的默认状态、悬浮状态、按下状态这三种状态可采用颜色逐渐加深的配色方法。对于禁用按钮，根据按钮的特性采用灰色背景。

◇ 任务实现

教师带领学生分步骤进行绘制，具体步骤详见教材。

说明：在绘制时可适时停下来，让学生自行尝试。小组之间可以协作进行绘制，教师巡视，对疑难问题进行解答。

➤ 小结


重点：按钮的四种状态

易错点：图层样式的使用

➤ 答疑

教师询问学生还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点对

	<p>予解释。</p> <p>✧ 布置作业</p> <p>➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题目教师下节课进行讲解。</p> <p>➤ 预习 7.1 节 IOS 设计适配、7.2 节标注、7.3 节切图。</p>
教学 后 记	

课题名称	第7章 移动端设计适配	计划课时	8课时
内容分析	手机设备屏幕的尺寸是各种各样的，分辨率也有很多，因此在设计界面时，不可能每个分辨率都出一个对应的设计稿。这时就可以设计一个设计基准图，通过比例换算关系去适配不同分辨率。本章将通过“改版 Android 页面”、“标注登录页面”和“发现页面切图”三个实例，详细讲解移动端适配的先关技巧。		
知识学习目标	<ul style="list-style-type: none"> ● 掌握标注的作用以及标注的内容。 ● 掌握切图的目的以及要切的内容。 		
重点及措施	<p>教学重点：标注、切图、改版 Android 界面、标注登陆页面、发现页面切图。</p> <p>措施：通过练习进行巩固。</p>		
难点及措施	<p>教学难点：改版 Android 界面、标注登陆页面、发现页面切图。</p> <p>措施：通过老师课堂演示和课下练习进行巩固。</p>		
教学方式	讲授、实训。		
教学过程	<p style="text-align: center;">第一、二课时 (讲解“IOS 设计适配”、标注、切图等基础知识)</p> <p> 本课时内容学习</p> <p>◇ 分组讨论 对新课进行讲解前，先让学生分组讨论以下问题： 什么是设计适配？ 请小组代表对以上问题发表见解。 教师对上述问题进行解释： 目前移动端系统主要以 Android 和 iOS 为主，由于 Android 平台的差异化越来越大，在 UI 设计中通常以 iOS 系统为基准。以此去适配其他手机，可以降低设计成本，提高开发速度。</p> <p>◇ 知识点讲解</p> <p>➤ 讲解“IOS 设计适配”</p> <p>(1)、教师展示 PPT 针对设计基准选择进行讲解。 (2)、教师展示 PPT 针对设计基准图进行讲解。 (3)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。</p> <p>➤ 讲解“标注”</p> <p>(1)、教师展示 PPT 针对什么是标注进行讲解。 (2)、教师展示 PPT 针对标注内容进行讲解。 (3)、教师展示 PPT 针对“PxCook”、“标你妹啊”等标注方法逐一进行讲解。 (4)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。</p> <p>➤ 讲解“切图”</p>		

- (1)、教师展示 PPT 对什么是切图进行讲解。
- (2)、教师展示 PPT 对切图内容进行讲解。
- (3)、教师展示 PPT 对“图层命名法”、“PxCook 切图法”等切图方法逐一进行讲解。
- (4)、教师展示 PPT 对切图原则逐一进行讲解。
- (5)、教师展示 PPT 对“应用型图标”、“功能型图标”、“图片类切图”、“可拉伸元素切图”等切图输出类型逐一进行讲解。
- (6)、教师展示 PPT 对命名规则进行讲解。
- (7)、学生提问，教师对疑难问题进行解答。

◇ 阶段小结

➤ 小结

重点：切图、标注

易错点：切图、标注

➤ 答疑

教师询问学生对于知识点还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点给予解释。

◇ 布置作业

- 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题教师下节课进行讲解。
- 预习 7.4【实例 9】：改版 Android 页面。

第三、四课时

（讲解【实例 9】：改版 Android 页面）

📌 复习上节课内容

在讲解本节内容前，抛出以下 2 个问题让学生回答，以复习上节课内容。

9、在一份设计稿中，标注的时候只需要标注板块与板块间的距离和元素与元素间的距离即可。（）

答案：错

说明：在一份设计稿中，需要标注的内容包含元素的宽和高、板块与板块间的距离和元素与元素间的距离、线条颜色值和纯色块颜色值、文字字号和字体以及文字颜色。

10、请简要说明切图的原则。

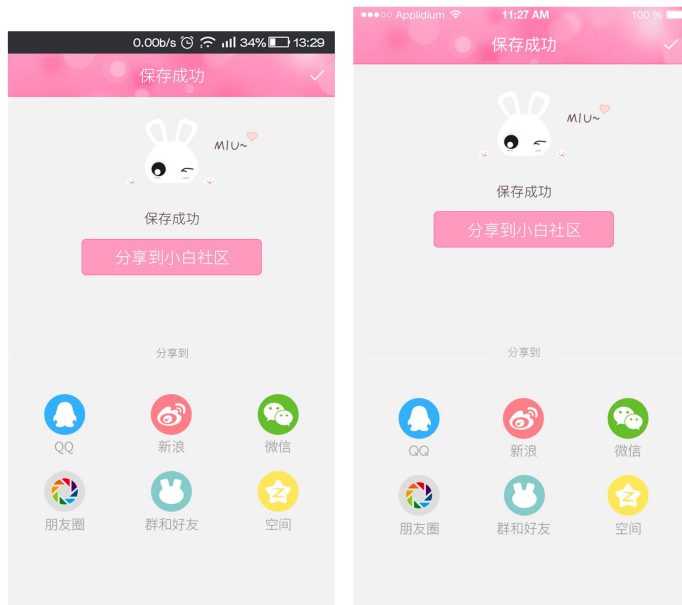
答案：切图的原则主要有：①切图尺寸为偶数、②图标切图根据设计尺寸输出、③降低文件大小、④可点击区域不低于 44 像素等 4 项原则。

说明：教师可根据学生对上述问题的回答情况，对以上问题进行简单讲解或直接进入本课时新内容。

📌 本课时内容学习

◇ 任务描述

根据需求，本实例要将 IOS 页面改版成 Android 页面。IOS 页面（右）和改版后的 Android 页面（左）的对比效果如下图所示。通过本任务的学习，读者可以了解设计基准图，掌握界面调整。



✧ 思路剖析

根据实例的需求，明确 iOS 系统改版 Android 系统分辨率尺寸有所不同。除了栏的不同，其余页面元素基本一致。

1、尺寸规范：iOS 系统设计基准图以 750×1334 像素进行设计，而改版到 Android 的尺寸应为 720×1280 像素。

2、字体：在 iOS 系统中字体为“苹方”，而改版到 Android 中则要换为“思源”字体。

3、数据：所有数据改版到 Android 中，保证元素间的间距为偶数。

✧ 任务实现

教师带领学生分步骤进行绘制，具体步骤详见教材。

说明：在绘制时可适时停下来，让学生自行尝试。小组之间可以协作进行绘制，教师巡视，对疑难问题进行解答。

➤ 小结

重点：改版 Android 页面。

易错点：元素位置的摆放、元素间的间距调整。

➤ 答疑

教师询问学生还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识给予解释。

✧ 布置作业

- 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题目教师下节课进行讲解。
- 预习 7.5【实例 10】：标注登录页面。

第五、六课时

（讲解“标注登录切图”）

📌 本课时内容学习

✧ 任务描述

标注相当于给前端工程师一条清晰的编程路线，力求最终实现效果和设计基准图一致。本实例针对登陆页面进行标注，标注效果图如下图所示。通

过本任务的学习，读者可以掌握标注内容，了解标注方法。



◇ 思路剖析

根据实例的需求，明确哪些元素是要进行标注，可以从标注方法和标注内容等方面进行分析实例。

(1) **标注方法**：标注方法有多种，此实例使用 PxCook 软件进行手动标注，也是对设计基准图进行再次的查漏补缺。

(2) **标注内容**：标注内容包含元素宽和高，板块与元素之间的距离、线条和色块色值、及文字字号和字体、字体颜色等。

◇ 任务实现

教师带领学生分步骤进行标注，具体步骤详见教材。

说明：在标注的过程中可适时停下来，让学生自行尝试。教师巡视，对疑难问题进行解答。

➤ 小结

重点：标注登录页面

易错点：标注内容

➤ 答疑

教师询问学生还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识给予解释。

◇ 布置作业

➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题目教师下节课进行讲解。

➤ 预习 7.6 节【实例 11】发现页面切图。

第七、八课时

(讲解“发现页面切图”)

✚ 本课时内容学习

◇ 任务描述

切图是 UI 设计师最重要的设计输出物，精准的切图可以最大限度的还原设计基准图，起到事半功倍的效果。本实例针对发现页面进行切图，通过本任务的学习，读者可以掌握切图方法和原则，了解切图命名规则。

◇ 思路剖析

根据实例的需求，明确哪些元素是要进行切图，可以从切图方法、切图内容和命名规则等方面进行分析实例。

(1) **切图方法：**切图方法有多种，此处使用 PxCook 软件进行切图。

(2) **切图内容：**只要是添加交互效果 icon 图标、控件都需要切图，以及代码书写比较困难的小图标也需要切图，图下红框标识所示为“发现”页面所需切图。搜索框不需要切图，只需要进行标注即可。而导航栏和状态栏上的背景底纹则需要保存成一张图片交由前端工程师。



(3) **命名规则：**按照命名的通用规范进行命名。

◇ 任务实现

教师带领学生分步骤进行切图，具体步骤详见教材。

说明：在标注的过程中可适时停下来，让学生自行尝试。教师巡视，对疑难问题进行解答。

➤ 小结

重点：发现页面切图

易错点：发现页面切图

➤ 答疑

教师询问学生还有什么不理解的地方。针对学生不理解的知识点对给予解释。

◇ 布置作业

	<p>➤ 完成教材“基础操练”中的相关题目，通过平台提交给教师。针对易错题目教师下节课进行讲解。</p> <p>预习 8.1 节网页页面布局。</p>
教学 后 记	