

视觉传达设计专业

<传统文化赋能>

教案

(16 学时)

《视觉文创设计》课程

专业课程一组

目录

一、教学概述.....	3
（一）教学内容.....	3
（二）教材信息.....	3
（三）学情分析.....	4
二、教学理念与方法.....	5
（一）教学理念.....	5
（二）教学方法.....	6
三、16 学时教案（每节 2 学时）.....	7
第 1 节 中华文化中的设计符号（文创设计的应用领域）.....	7
第 2 节 中华文化中的设计符号（中国传统图形的历史）.....	9
第 3 节 传统图形的创新设计（图形设计-元素提取与再造）.....	10
第 4 节 传统图形的创新设计（图形设计-古形新绘）.....	11
第 5 节 传统图形的创新设计（图形设计-组合共生 1）.....	12
第 6 节 传统图形的创新设计（图形设计-组合共生 2）.....	14
第 7 节 设计制图（平面效果图）.....	15
第 8 节 设计制图（建模效果图）.....	16

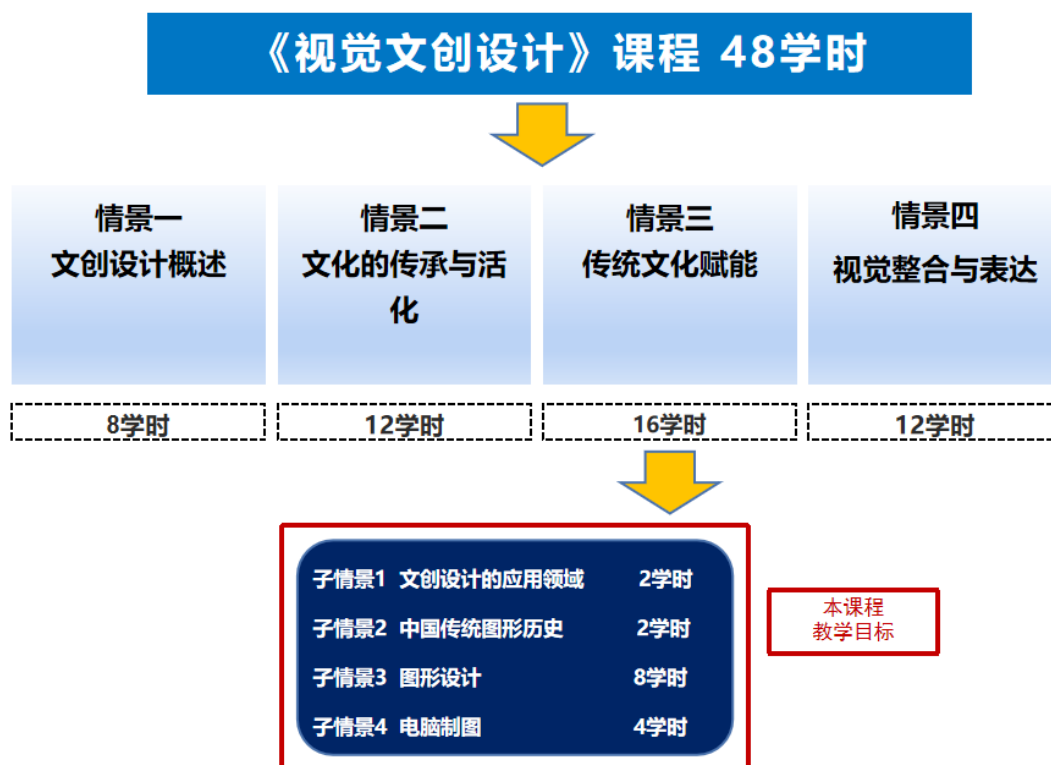
一、教学概述

（一）教学内容

《视觉文创设计》是视觉传达设计专业核心课程。通过本课程的学习，使学生了解文创设计发展的脉络与设计理念，文创产业的现状和发展趋势等知识；掌握装饰图形创新设计的基本方法；具备图形设计的形态草图绘制能力；

能够利用绘图软件辅助进行一般产品的效果图、结构图表达；具备对视觉文创图形的创新设计应用能力。本组课为课程的第三个情境——传统文化赋能，结合人才培养方案、课程标准、文创产品数字化设计职业技能标准，整合重组本情境内容，设计四个子情境，共计16学时。

通过本组课的学习和训练，提高学生对本土文化的理解 and 设计水平。达到文创产品数字化设计职业技能（初级）水平。



(二) 教材信息

主要教材	
使用自编讲义（活页教材建设中）。 目前该课程针对高职高专的精品规划教材非常有限，故采用自编讲义进行授课。借助学习通平台向学生发布相关课程资源并做学习督察。	

参考教材

《文创开发与设计》（全国高等院校艺术设计专业“十三五”规划教材）
作者:王俊涛,肖慧 ISBN 978-7-5184-2399-6 中国轻工出版社;
《文创产品设计开发》（高等院校艺术设计专业精品系列教材）,中国轻工业出版社
《文创设计》（高等院校艺术学门类“十四五”规划教材）,华中科技大学出版社;
《传统装饰设计与应用》人民邮电出版社。



（三）学情分析

本课程授课对象为视觉传播设计专业 00 后大二学生，课程开设在大二下学期，学生情况在知识储备、行为倾向、职业素养以及在近年培养的效果如下。

1.知识储备

本课程学习必须具备本课程学习必须具备《设计构成》《数码图形设计》《色彩搭配设计与制作》《品牌策划设计》等基础知识，并为《包装装潢设计与制作》《毕业设计》《顶岗实习》等后续课程的学习做准备。在本项目学习之前，学生已经学习并掌握了色彩搭配设计与制作原理，数码图形设计技术。在学生拥有此理论和方法基础后，进入设计实践的学习与实操环节。

2.行为倾向

00 后作为移动互联网的原住民，自我意识强，对权威服从弱。他们表现出的学习特点总结为“三喜两厌”。

“三喜”为喜与互网络生活对接度高的专业知识，喜有参与感的实践性学习活动，喜可视化的教学资源；“两厌”为厌枯燥无味的理论内容，厌传统的说教式教学。

3.职业素养

学生们具备一定的美学修养和强烈的求知精神，但是学生对本土文化的理解和设计水平仍需加强、团队协作意识仍需提高。

4.历年情况

学生在完成课程学习及实训操作后，可以报考文创产品数字化设计职业技能考试。近两年来，专业学生考证的通过率达到 85%，可见学生的知识与技能的掌握都达到了预期目标。

二、教学理念与方法

(一) 教学理念

1. “岗课证赛”一体化

本组课教学任务核心理念为：在“以学生为中心”的教学理念下，采用混合式教学的模式，构建符合本课程特点与实际情况的“岗课证赛”一体化教学模式，开展教学活动，达到教学目标。教学中，一方面以视觉文创平面设计岗位的平面设计能力要求为“岗”，以视觉传达设计专业人才培养方案的核心目标之一——文化传承与创新意识为“课”，以1+X文创产品数字化设计职业技能考核标准设置出图标准，提高设计技术技能水平。“岗、课、证、赛”四个环节环环相扣、互相支撑，提升了视觉文创设计课的教学效果。

岗

课

赛

证

文化传承与创新意识的建立

1+X 文创产品数字化设计职业技能考核

文创平面设计岗位能力要求

专业技能大赛等真实项目任务驱动

视觉文创设计

课程简介

课程介绍

教师团队

教学模式

教学事件

课程章节

1 课程简介

2 课程介绍

3 课程介绍

4 课程介绍

智慧职教

国家职业教育广告艺术设计专业教学资源库

本组教学中，侧重传统文化赋能图形设计。各子情境教学首先均讲授方法和原理，为实操训练奠定理论和方法基础。然后通过引入比赛项目，实现对理论和方法的探究。根据1+X文创产品数字化设计职业技能考核标准设置出图标准，提高设计技术技能水平。“岗、课、证、赛”四个环节环环相扣、互相支撑，提升了视觉文创设计课的教学效果。



2. “以生为本、量体裁衣” 构建教学设计

本组课重视学生对图形设计方法的掌握。课程教学采用问题导入、小组探究、分层任务、代表汇报、实践操作等手段，以学活动为主，通过讨论探究，在完成预设任务的自主实践过程中获取知识和技能培养。老师通过“穿针引线”掌控课堂进度及深度，实现师生角色的衔接融合。



(二) 教学方法

本组课教学过程中，根据学生的学情情况以及各子情境需要达成的教学目标，灵活运用多种教法和学法。

教法	
	【问题教学法】 设置思考问题，以问题为线索，“国宝会说话”视频问题导入，引导学生学会思考，学会学习和创造。
	【任务驱动法】 根据学情设定实训命题，进行难易分层任务要求。在任务驱动学生进行学习活动的同时探究解决学习问题。形成师生互动、生生合作的探究式学习氛围。

	【案例分析法】 教师理论结合实践，利用企业成功的典型案例，结合考证必须掌握的基本知识与技能要点详细分析，让学生深入了解课程基本知识、设计定位、设计步骤、企业运作等。
	【讨论法】 以学生为中心，针对项目中的重点和难点问题，通过组织学生讨论，学生自主活动，活跃课堂气氛，加强学生对知识内容的掌握度。学生接受课题任务后，
学法	
	【模仿学习法】 本组课以工作中的典型工作任务——电脑制图为学习项目，为掌握电脑操作的快捷键使用直接对案例进行模仿、从而逐渐形成自己的习惯和技能技巧。
	【小组探究法】 学生按“资料收集分析→创意概念提取→设计草图→电脑制图”的方式进行实训，在实训的过程中，采取分组讨论，学生之间对每一个同学的方案提出不同的看法，同时邀请企业人员参与，听取企业人员的意见，由学生分组汇报，教师听取学生的见解，引导学生进行问题分析与解决，最后教师总结和点评解决方案。以此提高学生的学习能动性和参与意识，降低学习的难度。

三、16 学时教案

以下为本组课 16 学时授课教案设计

教学单元	情境三 传统文化赋能		
授课主题	3.1.1-中华文化中的设计符号（文创设计的应用领域）	学时	2
主要内容	围绕“衣、食、住、行、文、娱”六方面展开了解文创设计的应用领域，结合比赛，引入项目任务，准确的理解“生活处处有设计”。		
学情分析	首次尝试将文化与产品结合的设计课程，学生对传统文化理解不够深入，如何激发他们的学习兴趣和探索欲望是情境三环节在该课程中设计的关键。通过“衣、食、住、行、文、娱”六方面揭开“传统文化赋能”的篇章，激发学生探索学习的欲望。		
重点难点	重点：对情境三内容的定位和相关比赛的章程了解 难点：从“衣、食、住、行、文、娱”六方面准确理解“生活处处有设计”。		
教学目标	能力目标：理解相关比赛的任务设定和大赛章程		
	知识目标：学习“衣、食、住、行、文、娱”六方面的文创设计		
	素质目标：培养和提高学生对传统文化元素把握能力及专业设计水平		
课程思政	加强对中国历史和中国传统文化的认同。增强文化自信，形成正确的价值观。		
教学方法与手段	1.案例教学法、项目教学法、任务驱动法。 2.教师讲授必备知识和任务导入分析。		

子情境编号	子情境项目名称	训练任务	训练方式手段及步骤	
3.3-1	文创设计的应用领域	从“衣、食、住、行、文、娱”六方面准确理解“生活处处有设计”	总结了具有传统文化的创意产品设计类型和具体分析相关比赛的任务设定和大赛章程	
教学材料（设备）准备		采用多媒体、幻灯片、网络图片素材整理相结合的方式使学生对抽象的内容有一定感性认识，运用网络教学，指导学生了解与本门课程教学相关的主要网站。		
步骤	教学内容（项目内容）	学生活动	主要教学手段和方法	备注
告知	提问:1、什么是中国本土设计？其实际意义何在？ 2、你生活中最深刻的、运用传统元素或符号创作实际产品哪些？	明确目标	利用多媒体进行ppt授课，讲解案例	
引入	从“衣、食、住、行、文、娱”六方面展开	必备知识学习	展示相关资料、图片和案例，多媒体演示	
操作	传统文化的元素和设计符号的提炼	手绘练习	教师演示，学生角色扮演	
深化	如何在现代文化环境下运用传统元素做设计	思考并进行小组讨论	教师引导学生对专业能力进行评价	
总结	客观分析差距的客观性和学习目标的可实现性。	总结评价	师生对话法 教师引导学生对专业能力进行评价	
课后小结，教学反思札记		注意了解学生的实际情况、情感和体验。		

教学单元	情境三 传统文化赋能		
授课主题	3.1.2-中华文化中的设计符号（中国传统图形的历史）	学时	2
主要内容	1.图形的历史进程的三个阶段 2.中国传统装饰图形的分类：动物/植物/人物/吉祥图形		
学情分析	要想做出好的设计，文化底蕴是基础。所以前期知识性的输入会比较密集。需要不断调整课堂节奏避免因内容枯燥学生吸收不好。		
重点难点	重点：对传统装饰纹样寓意的解读 难点：图形演变规律于传统文化与现代审美的理解和探讨		
教学目标	能力目标：传统装饰纹样资料搜集方法的掌握		
	知识目标：了解图形的发展历程和常见传统装饰纹样的寓意		
	素质目标：培养和提高学生对传统文化元素把握能力		
教学方法与手段	采用多媒体、幻灯片、短视频相结合的方式讲授知识，读图抢答挣积分的手段调动学生听课积极性，以便理解相关知识点。		

子情境编号	子情境项目名称	训练任务	训练方式手段及步骤	
3.3-2	中国传统图形的历史	中国传统装饰图形的分类：动物/植物/人物/吉祥图形	教师讲授必备知识和任务导入分析。学生分组进行讨论，课堂总结汇报	
教学材料（设备）准备	采用多媒体、幻灯片、网络图片素材整理相结合的方式使学生对抽象的内容有一定感性认识。利用网络资源，指导学生尽可能多了解传统装饰图形的相关信息，拓宽知识面。从文化研究的角度理解所学内容。			
步骤	教学内容（项目内容）	学生活动	主要教学手段和方法	备注
告知	回顾上节课所学的主要内容。	回答问题：课程研究对象是什么？如何积累设计素材？	课程导入采用讲授式教学方法，兼有课堂讨论及课堂提问	
引入	图形的历史进程的三个阶段	课堂互动回答问题	小组讨论、代表回答、教师总结	
操作	符号学概念	信号传播不止图画，文字是更视觉的符号	教师演示，学生角色扮演	
深化	中国传统装饰图形的四类：动物/植物/人物/吉祥图形	思考并进行小组讨论	教师引导学生对符号概念的体会	
总结	如何在现代文化环境下运用传统元素做设计	信息传递不止视觉，声音也是符号，甚至味觉和触觉	师生对话法 教师引导学生对专业能力进行评价	
作业	教师总结提升	准备课后进行设计案例收集	讲授法	
课后小结， 教学反思札记	由于个人成长背景和文化素养的不同，在识图抢答环节出现答题人集中的情况，有部分同学几乎完全参与不上。因此及时作出课堂教学调整，改由小组间进行抢答贫困PK，每组选派代表进行发言，以调动全员的参与积极性。			

教学单元	情境三 传统文化赋能		
授课主题	3.2.1-传统图形的创新设计（图形设计-元素提取与再造）	学时	2
主要内容	传统图形创新设计的方法：元素提炼（提取重组；元素再造）		
学情分析	学生个体对美学的修养参差不齐，导致部分学生对传统纹样和传统纹样的再设计的辨认不清晰，很可能对元素的理解不到位，需要个别辅导。		
重点难点	重点：创新设计方法的掌握 难点：对于造型元素的把握不准确		
教学目标	能力目标：把握传统装饰图形的特征		
	知识目标：提取重组、元素再造的方法掌握		

	素质目标：学生创新设计意识的建立			
教学方法与手段	1.案例教学法、项目教学法、任务驱动法。 2.教师讲授必备知识和任务导入分析。 3.学生绘制平面图，PPT汇报。			
子情境编号	子情境项目名称	训练任务	训练方式手段及步骤	
3.3-3	图形设计-元素提取与再造	传统民族风格的再现（或时尚风格的设计体现）	具体总结了具有传统风格的图形设计造型要素和造型方法	
教学材料（设备）准备	采用多媒体、幻灯片讲解案例，学生在了解方法的基础上尽可能利用网络资源进行学习，能很好的启发思路。			
步骤	教学内容（项目内容）	学生活动	主要教学手段和方法	备注
告知	分析任务	明确目标	多媒体课件讲授、实践学习	
引入	传统装饰图形创新设计的特征	必备知识学习	发放相关资料、图片，多媒体演示	
操作	传统民族风格的再现和时尚风格的再现	二元设计	教师实际操作给予演示	
深化	描绘古代民族事物的新传统图形	随堂手绘练习	动手实际操作接受学生咨询	
总结	传统装饰图形创新设计的方法	元素提炼 元素再造	理解消化	
作业	传统装饰纹样的元素提取训练	手绘+电绘	讲授法	
课后小结， 教学反思札记	传统、原形、创新设计这几类图案的辨认能力有待提高，课后还要分享更多参考案例来帮助学生图案的分辨和理解。			

教学单元	情境三 传统文化赋能		
授课主题	3.2.2-传统图形的创新设计（图形设计-古形新绘）	学时	2
主要内容	古形新绘是指以时尚现代的表现手法，对传统图形或物体进行描绘。		
学情分析	掌握迅速抓住传统图案特征的方法，进行设计创意的构思和效果图等绘制。		
重点难点	重点：进行设计创意、构思和效果图的绘制 难点：掌握迅速抓住传统图案特征的方法		
教学目标	能力目标：把握传统装饰图形的特征		

	知识目标：古形新绘的方法掌握			
	素质目标：学生创新设计意识的建立			
教学方法与手段	1.案例教学法、项目教学法、任务驱动法。 2.学生绘制平面图，PPT汇报。			
子情境编号	子情境项目名称	训练任务	训练方式手段及步骤	
3.3-4	图形设计-古形新绘	描绘古代民族事物进行创新设计	教师讲授必备知识和任务导入分析； 学生分组进行设计，方案整体评价汇报。	
教学材料（设备）准备	采用多媒体、幻灯片讲解案例，学生在了解方法的基础上尽可能利用网络资源进行学习，能很好的启发思路。			
步骤	教学内容（项目内容）	学生活动	主要教学手段和方法	备注
告知	分析任务	明确目标	给学生展示实物，讲解目标	
引入	强调设计者的艺术想像能力与对形态的塑造能力	必备知识学习	发放相关资料、图片，多媒体演示	
操作	在设计过程中，需紧抓原传统图形或物体的基本特征	二元设计	教师实际操作给予演示	
深化	使新图形与原形“看似不同，实则相似”	随堂手绘练习	动手实际操作接受学生咨询	
总结	传统装饰图形创新设计的方法	对传统文化等素材进行图形创新设计	理解消化	
作业	自选图形的设计训练	手绘+电绘	讲授法	
课后小结， 教学反思札记	要求学生能够掌握相关知识点，对任务进行分解，收集相关信息和图片资料，绘制草图并转存至电脑进行后期润色。			

教学单元	情境三 传统文化赋能		
授课主题	3.2.3-传统图形的创新设计（图形设计-组合共生1）	学时	2
主要内容	传统图形创新设计的方法： “形”与“形”的填充； “形”与“形”局部置换。		
学情分析	1.图形的互相填充，也就是几种图形同时出现，互相衬托。比较考验学生对于形式美的把握能力。适当留白，调整画面的疏密度是应对方法。 2.“形”与“形”之间的关联，通常通过物与物之间的同音、同义、同形来进行意念的传达。意念的把握对学生来说比较难，需要积累更多经验。所以可以先尝试临摹学习。		
重点难点	重点：创新设计方法的掌握 难点：对于造型元素的把握不准确		

教学目标	能力目标：对复杂造型元素的掌控能力，可以熟练利用绘图软件进行设计创意的绘制表达			
	知识目标：创新图形设计要素和造型方法的掌握			
	素质目标：职业素质的培养			
教学方法与手段	1.案例教学法、项目教学法、任务驱动法。 2.学生绘制平面图，PPT 汇报。			
子情境编号	子情境项目名称	训练任务	训练方式手段及步骤	
3.3-5	图形设计-组合共生 1	1. “形” 与 “形” 的填充 2. “形” 与 “形” 局部置换	步骤 1.教师讲解，项目导入 2.根据设计项目需求，进行相关调研，收集相关资料 3.手绘设计稿 4.在教师一定的指导下，学生独立完成设计练习作品 (手绘+photoshop 软件)	
教学材料（设备）准备	采用多媒体、幻灯片讲解案例，学生在了解方法的基础上尽可能利用网络资源进行学习，能很好的启发思路。			
步骤	教学内容（项目内容）	学生活动	主要教学手段和方法	备注
告知	回顾上节课内容	提交作业	点评作业，查漏补缺	
引入	明确分析任务	必备知识学习	发放相关资料、图片，多媒体演示	
操作	案例分析	通过案例理解设计方法的实施细则	认真听讲	
深化	优秀学生作业展示	根据要求进行互联网资料收集	构思自己的作业	
总结	教师组织学生交流总结	积极提问	教师引导学生对专业能力进行评价	
作业	1. “形” 与 “形” 的填充练习 2. “形” 与 “形” 局部置换练习	图案设计	讲授法	
课后小结，教学反思札记	“形” 与 “形” 的填充是通过两个或两个以上的图形组合，形成另一个崭新图形，而 “形” 与 “形” 局部置换则是通过物与物之间的同音、同意同形来进行意念的传达。二者概念容易理解错位，因此在教学过程中需要特别强调用文字或具象的元素来做局部置换练习。			

教学单元	情境三 传统文化赋能
-------------	-------------------

授课主题	3.2.4-传统图形的创新设计（图形设计-组合共生2）		学时	2
主要内容	传统图形创新设计的方法： “形”与“形”的转化； “形”与“神”的组合。			
学情分析	1.将一个图形的形态演变并转化成为另一个图形。这种设计手法需要对原图形的形态、结构进行变化，使其形态上符合另一个图形。比较考验学生对于形式美的把握能力。适当留白，调整画面的疏密度是应对方法。 2.“形”与“神”的组合就是在两个图形之间，取一个图形的神态特征，运用在另一个图形上，所形成的图形具有自己独立的形态，同时存在另一图形的神韵，这种组合与共生的表现形式，要求两个图像间在形态上具有相似之处，达到形神兼容。。形神兼容的把握对学生来说比较难，需要积累更多经验。所以可以先尝试临摹学习。			
重点难点	重点：创新设计方法的掌握 难点：对于造型元素的把握不准确			
教学目标	能力目标：对复杂造型元素的掌控能力，可以熟练利用绘图软件进行设计创意的绘制表达			
	知识目标：创新图形设计要素和造型方法的掌握			
	素质目标：职业素质的培养			
教学方法与手段	1.案例教学法、项目教学法、任务驱动法。 2.学生绘制平面图，PPT汇报。			
子情境编号	子情境项目名称	训练任务	训练方式手段及步骤	
3.3-6	图形设计-组合共生2	1.“形”与“形”的转化 2.“形”与“神”的组合	步骤 1.教师讲解，项目导入 2.根据设计项目需求，进行相关调研，收集相关资料 3.手绘设计稿 4.在教师一定的指导下，学生独立完成设计练习作品 (手绘+photoshop软件)	
教学材料（设备）准备	采用多媒体、幻灯片讲解案例，学生在了解方法的基础上尽可能利用网络资源进行学习，能很好的启发思路。			
步骤	教学内容（项目内容）	学生活动	主要教学手段和方法	备注
告知	回顾上节课内容	提交作业	点评作业，查漏补缺	
引入	明确分析任务	必备知识学习	发放相关资料、图片，多媒体演示	
操作	案例分析	通过案例理解设计方法的实施细则	认真听讲	
深化	优秀学生作业展示	根据要求进行互联网资料收集	构思自己的作业	
总结	教师组织学生交流总结	积极提问	教师引导学生对专业能力进行评价	

作业	1. “形”与“形”的转化 2. “形”与“神”的组合	图案设计	讲授法	
课后小结， 教学反思札记	本单元“组合共生”的训练目的就是要用传统文化符号“讲故事”，故事讲的好不好“情节”设计很重要。力求通过每个单项练习设计出对传统文化的认知与解析、设计视野与思考维度的整理、文创设计基础元素的选择、由符号到载体的情感衍生、材料的视觉表现五个方面的内容。			

教学单元	情境三 传统文化赋能			
授课主题	3.3.1-设计制图（平面效果图）	学时	2	
主要内容	使用 Photoshop 软件实现设计的图形图案与产品有关文化创意的最终效果图			
学情分析	学生个体对软件的掌握参差不齐，导致全班学生对设计制图的最终效果图高低不平，针对这种情况，需要先全班就专门设定的案例集体讲授实践教学，同时针对性的个别辅导，最终实现传统文化对产品的创意赋能。			
重点难点	重点：软件制作实现文创产品效果图如同现场拍摄的真实感。 难点：如何在 Photoshop 的效果图中实现文创产品的真实感。			
课程思政	在案例教学中，加入内涵中国传统文化的案例设计，一方面增强学生的文化自信，一方面学习如何设计制作实现这一类的文创产品效果图。			
教学目标	能力目标：在效果图中实现文创产品的真实感			
	知识目标：Photoshop 软件实现文创产品真实感的命令			
	素质目标：学生自主学习并举一反三的意识建立			
教学方法与手段	1.案例教学法、项目教学法、任务驱动法。 2.教师讲授必备知识和任务导入分析。 3.学生使用软件绘制且实践操作。			
子情境编号	子情境项目名称	训练任务	训练方式手段及步骤	
3.3-7	电脑制图（平面效果图）	使用 Photoshop 软件制作文创产品效果图	电脑实训，用任务制的形式告知、引导、操作、深化及总结	
教学材料（设备）准备	采用多媒体、幻灯片讲解案例，软件实际带训操作讲解，学生同步在课下利用网络资源进行巩固和加强学习，以实现熟练制作。			
步骤	教学内容（项目内容）	学生活动	主要教学手段和方法	备注
告知	任务传达并分析任务	明确目标	多媒体课件讲授、实践学习	
引入	实际案例导入	必备知识学习	多媒体演示相关资料、图片	
操作	Photoshop 软件演示并强调重难点	随堂记录核心点，为实操做铺垫	教师实际操作给予演示	
深化	对重难点“真实感”的再三强化	随堂实操强化	动手实际操作接受学生咨询	

总结	掌握使用软件 (Photoshop) 制作样机效果图的“真实感”	随堂记录与实践操作	理解消化并掌握	
作业	训练制作以“真实感”为主题的文创效果图	电脑软件绘制	讲授法	
课后小结， 教学反思札记	对 Photoshop 软件制作不够熟练，课后需要提供更多的学习资源来帮助学生对“真实感”样机效果图的掌握与熟练制作。			

教学单元	情境三 传统文化赋能			
授课主题	3.3.2-设计制图（建模效果图）	学时	2	
主要内容	使用 C4D 软件实现设计的图形图案与产品和场景建模有关文化创意的最终效果图			
学情分析	学生个体对软件的掌握参差不齐，导致全班学生对设计制图的最效果图高低不平，针对这种情况，需要先全班就专门设定的案例集体讲授实践教学，同时针对性的个别辅导，最终实现传统文化对产品的创意赋能。			
重点难点	重点：软件制作实现文创产品的建模效果图。 难点：使用 C4D 软件实现完成产品建模后期的材料、灯光等物料的渲染。			
教学目标	能力目标：制作实现文创产品的建模和场景效果图（包括材料、灯光等物料的渲染）			
	知识目标：C4D 软件后期渲染的命令			
	素质目标：学生自主学习并举一反三的意识建立			
教学方法与手段	1.案例教学法、项目教学法、任务驱动法。 2.教师讲授必备知识和任务导入分析。 3.学生使用软件绘制且实践操作。			
子情境编号	子情境项目名称	训练任务	训练方式手段及步骤	
3.3-8	电脑制图（建模效果图）	使用 C4D 软件制作文创产品建模和场景效果图	电脑实训，用任务制的形式告知、引导、操作、深化及总结	
教学材料（设备）准备	采用多媒体、幻灯片讲解案例，软件实际带训操作讲解，学生同步在课下利用网络资源进行巩固和加强学习，以实现熟练制作。			
步骤	教学内容（项目内容）	学生活动	主要教学手段和方法	备注
告知	任务传达并分析任务	明确目标	多媒体课件讲授、实践学习	
引入	实际案例导入	必备知识学习	多媒体演示相关资料、图片	
操作	C4D 软件演示并强调重难点	随堂记录核心点，为实操做铺垫	教师实际操作给予演示	

深化	对重难点“建模后期渲染”的再三强化	随堂实操强化	动手实际操作 接受学生咨询	
总结	掌握使用软件（C4D）建模制作	随堂记录与实践操作	理解消化并掌握	
作业	使用C4D软件制作文创产品建模效果图	电脑软件绘制	讲授法	
课后小结， 教学反思札记	对C4D软件制作不够熟练，课后需要提供更多的学习资源来帮助学生掌握与熟练制作建模及渲染后期效果图。			

