

2020级QG工作室设计组暑期培养计划

一、制定前提

根据2020级设计组师弟的考核情况，认为其对UI设计的了解以及PS的掌握程度相较往年同期偏弱。所以本次培养计划相应的侧重基础与审美的提升，同时对往年培养计划中较为不合理的地方做了改革。

二、总体概括

2020级暑假集训营开始时间大致为7月13日，持续至8月31日，划分为六周。在此期间内，每两天都要写一次两日结（周日除外），每周一次周结。两日结字数不得少于400字，周结字数不得少于800字。学习过程中需要按时完成作业、每隔3-4天提交一次近期临摹。前两周每天都要浏览学习优秀作品，并写出心得。

本次训练营学习目标主要集中在UI设计与3D美术上。UI设计的学习内容为：产品UI相关概念理论的掌握、AI的使用、UI动效的设计、banner与插画设计等。3D美术的学习内容为：blender的熟练使用、渲染以及3D动画。除此之外还需学习使用PR进行简单的视频剪辑。

三、培养目标

学员通过暑假的学习后，能够很好地掌握PS、XD、blender，同时AI、PR、AE也必须要会基本的操作。在产品UI设计上能够遵循设计规范、对齐时下流行风格、保证产出质量。在3D美术上能对三维设计的基础知识有深刻的理解，能够产出好的作品。

对于多组联动，要求学员了解前端、移动、图形、嵌入式等的工作流程，能够完成符合其规范的设计。

四、培养制度

暑假的培养中，导师要能够及时解答2020级的疑惑，并将审美培养放在技能培养之前，要在交互设计上多下功夫。在整个培养过程中会对他们提交的作业进行针对性的指导，及时更正他们的问题，在此期间表现最好的会是暑假的最佳学员。

在中期考核前会视学员兴趣进行具体方向的规划，暂定分为UI与3D方向。（分方向只是代表侧重于一方面学习，但是基本的UI设计必须都要掌握）

五、具体安排

时间	学习内容	作业	备注
2天	学习web、小程序与Android的设计规范与相关理论，常见的布局排版，XD与蓝湖的使用	对自己的训练营考核作品进行审查，写出其中不符合规范与有待提高的部分 可重新排版设计	着重原型设计、切图。 可浏览iview、微信小程序设计指南等学习
3天	logo、icon的设计	设计两套风格不同的icon（其中一套需要有两种样式）	要能够设计线型、面型、填充型三种样式的图标，设计时遵循图标设计规范，可以尝试渐变色
2天	矢量图的概念，AI的使用与绘制	使用AI设计一个logo以及一套icon	着重掌握钢笔工具
5天	3D建模的各种概念，blender的基础知识学习（优设视频学习至LESSON16）	每天汇报学习进度，学习完后根据教程进行模型临摹 2Dicon转3Dicon	视频： https://www.bilibili.com/video/BV19t4y1m7aR
7天	中期考核（暂定）：	/	
3天	AE、PR的学习 UI：AE动效的制作 3D：blender动画与blender、AE联动使用	UI：一个落地页动效、一个icon交互动效 3D：渲染导出两个blender动画并转为gif格式（试着在AE中完成）	学习时着重了解AE模板如何使用，转场如何添加。
3天	UI：banner与插画的设计 3D：深入学习灯光、材质以及贴图	UI：临摹一幅插画、设计一幅banner 3D：导出一份静帧渲染图，要求有材质有灯光	插画主题可以考虑缺省页等 掌握法线与烘焙的概念
两周	UI：交互设计与设计理论	UI：将中期考核项目在XD上进行完整的交互设计	如最终考核没有时间，该部分内容可选学
待定	最终考核（暂定）：	/	

每周周日上交周结，每周二，周四，周六上交两日结。

考核要求：理解其他组的需求并转化为合理的交互逻辑，并设计UI。UI要求美观、符合主题，交互要求直观简单。具体需求与标准视其余组安排。

以上时间要求可根据具体安排波动。但8.7以前的内容必须全部学习完，能力强者可以提前于计划学习。

六、拓展学习内容

- 1.学有余力者可以学习ue4的使用以及图形UI的绘制。
- 2.了解前端html与css的相关知识，以提高交流与工作效率；
了解图形组unity的相关知识，主要是格式兼容问题，以提高交流与工作效率；

七、本培养计划的增量部分

- 1.相比去年的计划，今年的计划调整了学习内容——强调审美的提升和逻辑分析，增加了交互设计与UI动效，3D建模的学习更加深入。总体来说要求学习的内容更多，更细致，更合理。
- 2.中期考核与最终考核的工作量更大，同时要求他们保证产出质量。