

课堂教学教案(首页)

授课日期	第 <u>二</u> 周 星期 <u>一</u> 第 <u>9~10</u> 节	教学用时	2 学 时
课 题	家具材料与配件		
教学目的	熟悉家具木制材料、五金配件，了解其它材料		
教学重点	家具五金配件		
教学难点	五金配件		
本次课类型	理论	教学方法	互动+图片
教学辅助 设备	多媒体		
作业布置	无		
授后小结	大部分已忘记材料，通过回顾增强记忆,五金配件未接触		

《家具设计》课程教学过程设计
(课次： 学时:2)

(本课程适用专业:室内设计技术专业 07 级 1\2\3 班)

课题:家具材料与配件

教学目标:

能力目标:具备识别家具主要材料及五金配件的能力并能适当运用材料

知识目标:了解各类主要木制材料的特点及五金配件的作用

素质目标:1 增加对专业的学习兴趣; 2、关注专业的发展

教学重点: 材料的识别与运用

教学准备: 教学地点: 多媒体教室

教具: 多媒体课件

教学设计: 采取互动形式进行教学

重点在教案(一)的一、二、三和四的 1, 前 3 个采取回顾与互动方式教学, 最后 1 个重点针对实物讲解及辨别

教学过程设计

一) 纪律整顿、考勤

二) 提问:

1、装修材料学过什么?

2、哪些能用于作为家具材料, 人造板有哪几类?

3、各类人造板外观有什么特点？

三）选取图片分析材料（30 分）

1、实木家具一件

2、板式家具几件

3、软体家具一件

四）家具饰面材料与封边材料（20 分）

1、提问：

1) 饰面材料有哪些？

2) 家具是否需要封边？

利用上述图片进行分析

五）家具配件：（20 分）

1、提问

1) 都见过或了解什么配件？

2、选取两张家具结构图片进行分析主要配件

六）课程小结

介绍些材料和五金品牌，让学生自己上网搜索

七）答疑

教案主要目录：

（一）家具材料与配件

一、木材

1 单板与胶合板 2 中密度纤维板 3 刨花板 4 细木工板 5 空芯板 6 蜂窝板 7 集成材

三、饰面材料与封边材料

1、薄木

2、热固性树脂浸渍纸高压装饰层积板：习惯称贴面板、纸质装饰板、高压三聚氰胺装饰板、防火板等

3、合成树脂浸渍纸

4、塑料薄膜

5、印刷装饰纸

6、预涂饰装饰纸

四、家具配件及其它材料

1、家具五金配件

√ 铰链

√ 连接件

√ 抽屉滑道

√ 移门配件

√ 锁

√ 支承件

√ 拉手

√ 脚轮、脚座

2、家具其它材料

课堂教学教案(首页)

授课日期	第 <u>五</u> 周 星期 <u>一</u> 第 <u>7~8</u> 节	教学用时	2 学时
课 题	家具设计的表达及造型设计		

教学目的	熟悉家具设计的表达及造型设计		
教学重点	家具的造型设计		
教学难点	家具的造型设计		
本次课类型	理论	教学方法	互动+图片
教学辅助 设备	多媒体		
作业布置	有		
授后小结	对家具造型比较感兴趣，气氛较好		

《家具设计》课程教学过程设计

(课次： 学时:2)

(本课程适用专业:室内设计技术专业 07 级 1\2\3 班)

课题:家具设计表达及造型设计

教学目标：

能力目标：具备家具设计表达并能进行造型设计能力

知识目标：了解家具设计表达图形及造型元素

素质目标：**1** 提高对专业的学习兴趣；**2**、关注专业的发展

教学重点：造型设计

教学准备：教学地点：多媒体教室

教具：多媒体课件

教学设计：采取互动形式进行教学

本部分是本课程教学重点之一，主要是互动式回顾及启发方式

教学过程设计

一）纪律整顿、考勤

二）提问：

1、室内装修施工图的标准？

三）选取家具图和零件图进行讲解（**20** 分）

四）家具造型设计（**60** 分）

1、提问：

1）造型中的几何要素哪些？它们的特点与感知心理如何？

2）造型原理有哪些？

2 选取家具图片采用互动形式分别对造型几何要素以及造型原理进行分析讨论

六) 课程小结

介绍些家具品牌，让学生自己上网搜索了解

七) 答疑

教案主要目录：

(一)、家具设计表达

家具设计制图标准

标准格式

▼ 标准描述

1. 主题内容与适用范围
2. 基本要求
3. 参照标准
4. 内容
 4. 1. 图纸幅面和格式
 4. 2. 标题栏
 4. 3. 明细栏
 4. 4. 比例
 4. 5. 字体
 4. 6. 图线和剖面区域的表示法
 4. 7. 图样画法
 4. 8. 装配图中零、部件序号及其编排方法
 4. 9. 尺寸注法
 4. 10. 其它

(二)、家具的造型设计

造型中的几何要素

▼ 点

▼ 线

▼ 面

▼ 体

造型原理与应用

一、比例和尺度 ——比例

1、概念

2. 决定家具比例的因素

3. 比例的数学法则

一、比例和尺度 ——尺度与尺度感

二、变化与统一

变化与统一——对比与协调

变化与统一——重复与韵律

变化与统一——重点与一般

三、均衡与稳定

均衡与稳定——均衡与生动

1. 均衡的种类均衡分为静态均衡、动态均衡

2. 获得静态均衡的手法

3. 获得动态均衡的构图手段

均衡与稳定——稳定与轻巧

四、模拟与仿生——模拟

1. 整体造型上模仿

2. 局部构件上模仿

五、模拟与仿生——仿生

六、错觉及其应用

(一)、错觉现象

1. 线段长短错觉

2. 面积大小错觉

3. 分割错觉

4. 对比错觉

5. 图形变形错觉

6. 双重（多重）性错觉

7. 色彩上的错觉

(二)、错觉在家具造型中的应用

1. 利用错觉

2. 矫正错觉 设计时对可能出现的透视或其它错觉，事先加以矫正