**数字插画**

SJQU-QR-JW-033（A0）

Digital illustration

一、基本信息

**课程代码：**【2050265】

**课程学分：**【2】

**面向专业：**【数字媒体专业】

**课程性质：**【系级专业选修课】

**开课院系：【信息技术学院-数字媒体技术】**

**使用教材：**

**教材**：【无】

**参考书目**【1. 数字插画基础教程，王鲁光 主编，化学工业出版社

2. 插画教室，鱼雨桐，人民邮电出版社】

**课程网站网址：**无

**先修课程：**【视觉构成原理 】

二、课程简介

本课程介绍了数字插画、商业插画产业现状、前景、创作方法、绘制理论、实战案例等等相关内容，让学生能够广泛的理解数字插画作品的市场地位，和传统插画的相同点和区别，了解国内外插画名家，掌握数字插画绘画理论指示和实战技法，要求学生学习完本课程后能从理论上了解堂握数字插画知识技能，并能从实践和实际操作的角度来完成数字插画作品，并在实践过程电理解插画视觉艺术和传播媒体的关系，展示出数字插画独特的艺术魅力。

三、选课建议

数字插画适合数媒相关专业学生学习，本课程基于学生有一定视觉构成原理基础知识，适合有一定计算机基础和编程、设计能力的学生学习，前置课程如：视觉构成原理，建议大一下学期开课。

四、课程与专业毕业要求的关联性

|  |  |
| --- | --- |
| 专业毕业要求 | 关联 |
| LO11：能领会用户诉求、目标任务，正确表达自己的观点，具有专业文档的撰写能力。 |  |
| LO21：能根据环境需要确定自己的学习目标，并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。 |  |
| LO31：工程素养：掌握数学、自然科学知识，具有工程意识，能结合计算机、数字媒体技术相关专业知识解决复杂工程问题 |  |
| LO32：软件开发：掌握主流设计技术、程序设计思维以及相关数据库技术，具备建设可运行于多种终端网站的能力。 |  |
| LO33：系统运维：系统地掌握计算机硬件、软件的基本理论、基本知识，具备保障系统运行与维护基本技能。 |  |
| LO34：素材采集与处理：掌握数字媒体的基本理论、主流数字媒体应用软件使用技术，具备素材的采集、存储、处理以及传输的能力。 |  |
| LO35：三维设计与制作：熟悉并了解三维设计与制作全部流程，掌握物体构造原理以及三维空间运动规律，运用三维软件实现三维建模以及动画短片的设计与制作，具备建模、贴图、绑定、灯光、特效、渲染以及合成的能力。 |  |
| LO36：虚拟现实设计与制作：熟悉虚拟现实基本原理，掌握虚拟现实产品设计与制作流程及主流的设计、集成平台，具备结合相关硬件实现虚拟现实产品的内容制作和应用开发的能力。 |  |
| LO41：遵守纪律、守信守责；具有耐挫折、抗压力的能力。 |  |
| LO51：能与团队保持良好关系，积极参与其中，保持对信息技术发展的好奇心和探索精神，能够创新性解决问题。 |  |
| LO61：能发掘信息的价值，综合运用相关专业知识和技能，解决实际问题。 |  |
| LO71：愿意服务他人、服务企业、服务社会；为人热忱，富于爱心，懂得感恩。 |  |
| LO81：具有基本外语表达沟通能力，积极关注发达国家和地区信息技术发展新动向。 |  |

五、课程目标/课程预期学习成果

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程预期**  **学习成果** | **课程目标**  **（细化的预期学习成果）** | **教与学方式** | **评价方式** |
| 1 | LO211 | 能根据需要确定学习目标，并设计学习计划。 | 在课堂上进行专业知识架构分析，明确学生的专业方向学习目标，推进学生进一步制定学习计划 | 根据大作业的相关工作计划、作品成果等方面进行评价 |
| 2 | LO343 | 熟悉不同媒体素材的特点，掌握素材的处理工具，能够完成素材的制作和整合工作。 | 在课堂上进行实际操作教学，使用不同器材及方式进行示范，并指导学生进行操作 | 根据课堂作业完成情况及大作业中构成知识方面的运用进行评价 |
| 3 | LO711 | 爱党爱国：了解祖国的优秀传统文化和革命历史，构建爱党爱国的理想信念。 | 能够紧紧围绕爱国爱党主题去开发思维，做到学以致用 | 根据创意设计作业的创意实现及完成情况进行评价 |

六、课程内容

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **单元** | **能力要求** | **学习重点** | **学习难点** | **学习要求** | **课时分布** |
| 第一部分插画的概念 | 通过本章学习，使学生知道插画发展简况；纯艺术绘画与商业绘画；插画产业。 | 明确插画的的正确定位,掌握插画发展的过程与现状。 | 商业插画特点和要求 | 知道（√）  理解（√）  运用（ ）  分析（√）  综合（ ）  评价（ ） | 理论课时（2）  实验课时（0） |
| 第二部分数字插画的工具 | 通过本章学习，使学生了解和熟悉常用的CG插画软件；初步简单的操作方法和快捷键；软件的经典特殊功能。 | 常用CG插画软件的特点和结合使用的方法。 | 不同插画风格和软件之间的联系。 | 知道（√）  理解（√）  运用（√）  分析（√）  综合（ ）  评价（√） | 理论课时（2）  实验课时（0） |
| 第三部分 数位板的使用和练习 | 通过本章学习，使学生掌握数码插画的制作特点和传统绘画的区别，学会使用手绘板进行创作。 | 掌握CG插画创作技法，能在创作中充分使用手绘板发挥计算机绘图的潜力。 | 手绘板的绘制方法。 | 知道（√）  理解（√）  运用（√）  分析（√）  综合（ ）  评价（ ） | 理论课时（2）  实验课时（2） |
| 第四部分 PS的基本操作和使用 | 通过本章学习，使学生能够了解并掌握平面PS的基本操作和使用方法。 | 掌握常用数码插画软件PS的安装，使用方法，软件特性和快捷键的使用。 | 掌握图片格式、位图与矢量图的不同运用和要求。了解不同的色彩格式的运用。 | 知道（√）  理解（√）  运用（√）  分析（√）  综合（ ）  评价（ ） | 理论课时（4）  实验课时（2） |
| 第五部分CG插画创作和练习—线稿的绘制 | 通过本章学习，使学生在掌握CG插画主流创作技法的基础上，能熟练的运用到创作中去，锻炼学生对线稿的绘制能力。 | 熟悉数码插画创作流程。 | 用数字插画的方式绘制线稿。 | 知道（√）  理解（√）  运用（√）  分析（√）  综合（ ）  评价（ ） | 理论课时（2）  实验课时（2） |
| 第六部分 CG插画创作和练习—植物的绘制 | 通过本章的系统学习和训练，熟练掌握CG植物插画主流创作技法。 | 了解CG植物插画的绘制方法。 | 能够使用自己的作品正确表达创作。 | 知道（√）  理解（√）  运用（√）  分析（√）  综合（ ）  评价（ ） | 理论课时（2）  实验课时（2） |
| 第七部分CG插画创作和练习—食物的绘制 | 通过本章学习，通过本章的系统学习和训练，熟练掌握CG食物插画主流创作技法。 | 了解并掌握CG食物插画的绘制方法。 | 能够使用自己的作品正确表达创作。 | 知道（√）  理解（√）  运用（√）  分析（√）  综合（ ）  评价（ ） | 理论课时（2）  实验课时（2） |
| 第八部分CG插画创作和练习—人物的绘制 | 通过本章学习，通过本章的系统学习和训练，熟练掌握CG人物插画主流创作技法。 | 掌握人物绘制的基本CG技法以及修改方法，熟悉它们的创作思路和制作流程，通过实践不断地提高CG人物插画的技法。 | 能够使用自己的作品正确表达创作。 | 知道（√）  理解（√）  运用（√）  分析（√）  综合（ ）  评价（ ） | 理论课时（2）  实验课时（2） |
| 第九部分CG插画创作和练习—场景的绘制 | 通过本章学习，通过本章的系统学习和训练，熟练掌握CG场景插画主流创作技法。 | 通过学习不同风格插画场景的绘制过程，分析其特点，指导学生熟练掌握不同题材CG绘制技法。 | 能够使用自己的作品正确表达创作。 | 知道（√）  理解（√）  运用（√）  分析（√）  综合（ ）  评价（ ） | 理论课时（4）  实验课时（4） |

七、课内实验名称及基本要求

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验名称 | 主要内容 | 实验  时数 | 实验类型 | 备注 |
| 1 | 手绘板和PS的基本操作和使用 | 掌握常用数码插画软件的安装，使用方法，软件特性和快捷键的使用方法；掌握图片格式、位图与矢量图的不同运用和要求；熟悉手绘板的使用方法。 | 4 | 设计型 |  |
| 2 | CG插画分类创作 | 锻炼学生通过不同题材、类型插画的分解练习，学会将CG技法应用到实际插画制作中。 | 6 | 设计型 |  |
| 3 | 插画场景创意 | 通过学习不同风格插画场景的绘制过程，分析其特点，指导学生熟练掌握不同题材CG绘制技法。 | 4 | 设计型 |  |

八、评价方式与成绩

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 总评构成（1+X） | 评价方式 | 占比 |
| 1 | 大作业（最终作业、创意设计作业） | 40% |
| X1 | 课堂学习（按知识点完成在线课程学习） | 20% |
| X2 | 单元作业（在线章节测验） | 20% |
| X3 | 课堂表现（签到、课堂互动、在线讨论） | 20% |

撰写人：梁晶晶 系主任审核签名：张贝贝

审核时间：2022.9