**【插画】**

**【illustration】**

一、基本信息

**课程代码：**【2040398】

**课程学分：**【3】

**面向专业：**【数字媒体艺术】

**课程性质：**【系级选修课】

**开课院系：**艺术设计学院数字媒体艺术系

**使用教材：**教材【插画设计，宋瑞波 ，中国青年出版社， 2012年7月1日第1版】

参考书目【《The Adobe Illustrator WOW！Book》，斯得渥，中国青年出版社，2015年5月】

【《海报招贴设计手册》，孙芳，清华大学出版社，2016年6月1日第一版】【《平面设计完全手册》，[马库斯·韦格](http://www.dangdang.com/author/%C2%ED%BF%E2%CB%B9%A1%A4%CE%A4%B8%F1_1)著，[张影](http://www.dangdang.com/author/%D5%C5%D3%B0_1)[周秋实](http://www.dangdang.com/author/%D6%DC%C7%EF%CA%B5_1)译出版社:[北京科学技术出版社](http://www.dangdang.com/publish/%B1%B1%BE%A9%BF%C6%D1%A7%BC%BC%CA%F5%B3%F6%B0%E6%C9%E7_1)，2015年3月1号第一版】

**课程网站网址**：https://elearning.gench.edu.cn:8443/webapps/bb-group-mgmt-LEARN/execute/groupInventoryList?course\_id=\_13017\_1&mode=cpview

**先修课程：**【动画原理与技法 2040368(4) 动画概论 2040502（2）速写2040503(4)】

二、课程简介

本课程是数媒专业学生的一门专业必修课，首先是使学生认识插画艺术设计的内容形式及应用价值；其次了解数字插画制作的相关软件，初步具备使用数字技术制作插画的能力；最后专门通过实题的想和练提高实际操作能力。针对多媒体新环境，课程还专门增加了动态插画的讲练，表现动态的创意画面及动画效果，不但为进一步学习动画提供软件能力基础，同时为其他形式的设计和创作提供了不可或缺的理论及技能支持。课程通过对学生实际绘画的能力，创作能力，平面绘图软件的运用能力的综合培养，进而提升动态插图的创意表现，综合锻炼一个学生的美术素质与创意思维，为今后的创意需要和学习打下扎实的基础。

三、选课建议

本课程适合数字媒体艺术专业，或者其他设计类专业的三年级以上的学生学习，要求学生具备一定的手绘及平面创作能力，较熟练掌握illustrator，Photoshop等绘图软件的基本绘图技巧。

四、课程与专业毕业要求的关联性

|  |  |
| --- | --- |
| 专业毕业要求 | 关联 |
| LO11：理解他人的观点，尊重他人的价值观，能在不同场合用书面或口头形式进行有效沟通。 |  |
| LO21：能根据环境需要确定学习目标，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：具备职业所需的设计理论知识，具备审美能力与艺术素养，具备数字艺术的创意能力与设计表达能力。 |  |
| LO32：具备多媒体信息传达能力，能够为数字艺术作品制作多媒体素材，能够进行数字影像作品的创作。 | ● |
| LO33：具备设计项目制作实践能力，具备与业务链上下游衔接的知识与技能。 |  |
| LO34：（网络与多媒体设计方向）具备面向用户体验的设计能力，能够进行数字媒体产品的界面与内容的视觉设计 |  |
| LO35：（网络与多媒体设计方向）具备面向企业运营的设计能力，能够为产品与品牌形象的维护、营销活动等需求提供设计支持。 |  |
| LO36：（网络与多媒体设计方向）具备面向数字媒体产品的设计能力，能够进行产品研究、交互设计、制定产品视觉规范以及DEMO的制作。 |  |
| LO41：遵守纪律、守信守责;具有耐挫折、抗压力的能力。 |  |
| LO51：同群体保持良好的合作关系，做集体中的积极成员;善于从多个维度思考问题，利用自己的知识与实践来提出新设想。 |  |
| LO61：具备一定的信息素养，并能在工作中应用信息技术解决问题。 | ● |
| 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(“感恩、回报、爱心”为我校校训内容之一) |  |
| LO81：具有基本的外语表达沟通能力与跨文化理解能力，有国际竞争与合作的意。 |  |

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 | LO113 | 认识插画艺术的基本概念和相关知识 | 知识讲授与案例赏析 | 调研报告 |
| 2 | LO332 | 知道插画绘制工具的，插画艺术风格的表现方法－（卡通单幅插画） | 教师进行典型案例讲演及软件操作，学生根据演示进行学习 | 快题设计 |
| 3 | LO343 | 知道插画绘制工具的，插画艺术风格的表现方法－（卡通四格插画） | 快题设计 |
| 4 | LO343 | 知道插画绘制工具的，插画艺术风格的表现方法－（单幅广告插画） | 快题设计 |
| 5 | LO343 | 知道插画绘制工具的，插画艺术风格的表现方法－（系列广告插画） | 快题设计 |
| 6 | LO343 | 知道插画绘制工具的，插画艺术风格的表现方法－（动态插画） | 快题设计 |
| 7 | LO413 | 理解插画创作的基本程序和创作流程 | 教师分析不同的作品的制作流程，启发学生思考和创意 | 创意简报 |
| 8 | LO513 | 掌握常见的动漫衍生的设计与制作流程 | 教师布置课题，课堂讲解分析，说明操作要点，学生实践 | 作品设计 |

六、课程内容

本课程课内教学课时为48学时，其中教师课堂授课（含讲解、演示、课题讨论、作品点评等环节）学时约为16学时；学生课内实践环节约为32学时；课外阅读文献、练习及作业等自主学习时间不计在内.

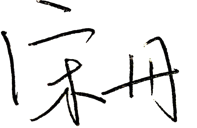
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 时间 | 项目 | 任务要求 | 知识要求 | 技能要求 |
| 1 | 8 | 理论授课 | 插画的基本知识 | 通过介绍插画的发展史，种类及商业功能等，让学生知道理并且解插画艺术的基本概念和相关知识，难点是提高艺术审美 | 通过对插画形式及艺术风格运用内容的讲解，让学生对插画有一种专业的认知，加深对其了解，提高创作兴趣。 |
| 2 | 8 | 理论授课 | 创作工具和应用法则 | 课堂讲解和分析不同插画作品及其创作方法，通过课堂实践及问答，使学生知道插画绘制工具**，**插画艺术风格等内容，理解插画创作的基本程序和创作流程，准确分析制图所用方法为更高效高质量的创作做铺垫。难点是熟练运用绘画工具。 | 通过手绘与电脑制图的训练，学生可以运用课堂所学技巧达到自己理想的效果 |
| 3 | 16 | 创作实践 | 创作实践 | 设计实践是插画创作的直接途径，课堂上将引入包括卡通插画，广告插画，以及流行的动态广告插画等内容，使学生参与到插画穿过的每一个环节，理解包括构思，草图，改稿，正稿等创作流程的作用，难点是综合运用各项技巧。 | 最终独立运用之前所学技能综合的完成设计项目 |
| 4 | 16 | 创作实践 | 插画衍生品 | 提高学生的动手能力和创新能力，知道市面上开发的动漫相关产品的常见形式，拓宽学生就业渠道以及为毕业设计环节展台的制作打下扎实的基础。难点是动手能力及想象力的提高。 | 1. 手绘服装包鞋子的创作 2. 贺卡，明信片，台历 3. 手办模型的制作 |

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 | 手绘插画 | 卡通角色为主题的平面插画设计与制作 | 8 | 设计型 |  |
| 2 | 数字插画 | 有广告主题的平面插画设计与制作 | 20 | 设计型 |  |
| 3 | 插画衍生品 | 针对手绘角色开发衍生品设计与制作 | 16 | 设计型 |  |

八、评价方式与成绩

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 总评构成（X） | 评价方式 | 占比 |
| X1 | 手绘插画作品 | 20% | |
| X2 | 数字插画作品 | 20% | |
| X3 | 动漫衍生品 | 30% | |
| X4 | 命题插画作品 | 30% | |

撰写人：吕宗奇 系主任审核签名：

审核时间：2023.09.01