

【数字插画】

【Digital Illustration】

一、基本信息

课程代码：【2050265】

课程学分：【2】

面向专业：【数字媒体技术】

课程性质：【系级专业选修课】

开课院系：【信息技术学院】

使用教材：【数字插画实战场景创作 30 例 王鲁光 化学工业出版社 2020 年 12 月】

参考书目：【数字插画设计 徐育忠 人民邮电出版社 2020 年 11 月】

【Photoshop 插画创作从入门到精通 王鲁光 化学工业出版社 2020 年 09 月】

【你早该这么学 CG 绘画 陈惟 电子工业出版社 2021 年 01 月】

课程网站网址：

<https://mooc1.chaoxing.com/course/219873324.html>

先修课程：【视觉构成原理】

二、课程简介

数字插画创作是高校数字媒体专业的基础课程。插画是绘画艺术领域派生出来的一种应用美术科学，它不仅是插画师的主观创作，更是以商业或社会公益为目的，通过各种绘画语言及符号进行的视觉表达。随着数字媒体的发展，数码插画更广泛的活跃于书籍、期刊报纸、广告、包装设计、网络传播、多媒体数字影像等传统与非传统领域。本课程的任务是从 CG 插画艺术和计算机绘画软件技术紧密结合的视角，采用讲练结合的教学模式，系统讲解 CG 插画的发展，主流 CG 插画软件的功能与应用，创作各类人物、场景、海报商业插画的表演手法等，培养学生熟悉和掌握数码插画创作流程和造型基础、并掌握数码插画创作技法。

三、选课建议

该课程适合数字媒体技术专业在第三学年的第二学期开设，学生需具备一定的绘画鉴赏能力及造型基础。

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	在课堂上进行实际操作教学，使用不同器材及方式进行示	根据课堂作业完成情况及大

		素材的制作和整合工作。	范，并指导学生进行操作	作业中专业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。	能够紧紧围绕爱党爱国主题去开发思维，做到学以致用	根据大作业的创意实现及完成情况进行评价

六、课程内容

第一章 课程概述（插画概论）（理论课时：2）

1. 主要内容：

1.1 插画发展简况

第二章 电脑软件操作基础（理论课时：4）

2. 主要内容：

2.1 电脑平面软件常用的 Photoshop 功能介绍和快捷键

第三章 数字插画的案例临摹和创作（理论课时：10，实验课时：16）

3. 主要内容：

3.1 数码插画案例临摹和创作

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	黑白插画绘制	使用相关软件、工具，结合单色彩表现一定的完整的空间、光影、体积等，能够使用相应的笔刷进行肌理的绘制，表现出不同的物体纹理。	4	设计型	
2	彩色插画绘制	使用相关软件、工具，绘制物体线稿、色稿作品，注意不同表现内容使用不同的绘制笔刷，上色的时候要合理使用图层功能进行表现。	12	设计型	

八、评价方式与成绩

总评构成 (1+X)	评价方式	占比
1	最终大作业 (结课大作业)	40%
X1	课堂作业 (单元作业)	20%
X2	课堂学习 (视频学习任务点)	20%
X3	课堂表现 (考勤)	20%

撰写人：梁晶晶

系主任审核签名：矫桂娥

审核时间：2021.9