

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，要求学生在学习完本课程后能从理论上了解掌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，并在实践过程中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 一线稿	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()	理论课时(2) 实验课时

的绘制				评价 ()	(2)
第六部分 CG 插画创作和练习一植物的绘制	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 插画创作和练习一食物的绘制	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 插画创作和练习一人物的绘制	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 插画创作和练习一场景的绘制	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