

【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
LO1 工程知识：具备扎实的数学、自然科学、数字媒体领域工程基础和专业知识，能够将各类知识用于解决数字媒体领域的复杂工程问题。	
LO2 问题分析：能够应用数学、自然科学和工程科学的基本原理，对数字媒体领域复杂的工程问题进行抽象分析与识别、建模表达，并通过文献研究分析数字媒体领域复杂工程问题，以获得有效结论。	

LO3 设计/开发解决方案：能够针对数字媒体技术及相关领域复杂工程问题的解决方案，设计满足特定应用需求的系统、模块或流程，并能够在设计环节中体现创新意识，考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。	●
LO4 研究：能够基于计算机科学原理和方法，对开发的复杂计算机软硬件系统及系统工程问题进行研究，设计合理的实验方案，能对实验数据进行分析与解释、并通过信息综合得到合理有效的结论。	
LO5 使用现代工具：能够针对数字技术领域复杂工程问题，选择与使用恰当的技术，使用媒体创作、虚拟现实、资源管理等软件工具，进行设计与开发，并能够针对工程应用需求，在通用工具基础上二次开发或定制。	●
LO6 工程与社会：能够基于计算机工程相关背景知识对工程项目进行合理分析，评价相关数字媒体领域工程实践和复杂工程问题解决方案对社会、健康、安全、法律以及文化的影响，并理解应承担的责任。	
LO7 环境和可持续发展：能够理解和评价针对数字媒体领域复杂工程问题的专业工程实践对环境、社会可持续发展的影响。	
LO8 职业规范：具有人文社会科学素养、社会责任感，能够在数字媒体技术系统工程实践中理解并遵守工程职业道德和规范，履行责任。	●
LO9 个人和团队：能够在多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。	
LO10 沟通：能够就数字媒体领域复杂工程问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流，包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定的国际视野，能够在跨文化背景下进行沟通和交流。	
LO11 项目管理：理解并掌握数字媒体领域工程管理原理与经济决策方法，并能在多学科环境中应用。	
LO12 终身学习：具有自主学习和终身学习的意识，有不断学习和适应发展的能力。	

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	L031	具备数字媒体应用实践的力，能够针对复杂工程问题设计满足特定应用需求的系统、模块或流程，能够按照设计方案进行数字媒体系统的开发实现。	课堂学习后按老师给出的设计要求进行动手实践，绘制出数字插画，课后完成相关应用创新案例的作业	随堂练习、课后作业
2	L051	理解计算机专业设计的现代仪器、软硬件平台，开发测试工具、配置管理工具、信息检索工具的原理和使用方法及其局限性。	教师分析讲授方法，学生独立进行插画制作	随堂练习、课后作业、大作业考查
3	L052	能够选择与使用计算机专业涉及的现代仪器、软硬件平台、开发测试工具、配置管理工具、信息检索工具对数字媒体领域	教师分析讲授方法，学生独立进行插画制作	随堂练习、课后作业、大作业考查

		复杂工程问题进行分析、计算与设计。		
4	L081	具有人文社会科学素养、社会责任感，能够在数字媒体技术 系统工程实践中理解并遵守工程职业道德和规范，履行责任。	老师在创意和选题上引导学生，学生在创意时践行	随堂练习、课后作业、大作业考查

六、课程内容

第一章 课程概述（插画概论）

1. 主要内容：

1.1 插画发展简况

第二章 电脑软件操作基础

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

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：张贝贝

审核时间：2023.9