《数字绘画技法》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | （中文）数字绘画技法 | | | | | |
| （英文）Digital Painting Technique | | | | | |
| 课程代码 | 2040666 | 课程学分 | | 3 | | |
| 课程学时 | 48 | 理论学时 | 12 | 实践学时 | | 36 |
| 开课学院 | 艺术设计学院 | 适用专业与年级 | | 数字媒体艺术一年级 | | |
| 课程类别与性质 | 专业基础课 | 考核方式 | | 考查 | | |
| 选用教材 | 《数字绘画技法丛书photoshop写实绘画技法从入门到精通》，王鲁光，化学工业出版社，2013/1 | | | 是否为  马工程教材 | | 否 |
| 先修课程 | 无 | | | | | |
| 课程简介 | 本课程是数字媒体艺术专业本科一年级专业必修课，前期课程为《数字媒体设计基础》，在人才培养阶段起着承上启下的重要作用，为后期数字媒体专业方向的课程学习打下坚实基础。该课程主要是学习数字绘画技术的相关知识，结合PS和Wacom数位板进行实践训练。课程内容由人物绘画、动物绘画、静物绘画、风景绘画四部分组成，**重点**涵盖笔刷、硬软件工具的应用以及绘画技巧和素材编辑、肌理表现等技法，学习写实性绘画中的造型、色彩、质感、肌理等的表现方法。课程**难点**从写实性的绘画中转换为平面化的表现方式，全面系统地了解数字绘画的操作方式、绘画理念、表现编辑方法等，能够运用多种方法和方案进行绘画创作。课程旨在培养学生的造型能力、透视比例的意识能力、空间体积的感知能力以及丰富的绘画表现能力，分析和再现物象到幻化物象，提高学生想象力和艺术创作能力，实现艺术形式与内涵精神的和谐统一。 | | | | | |
| 选课建议与学习要求 | 此课程适合大一数字媒体艺术专业基础课程学习，作为数字媒体专业方向的专业必修课程之一，课程主要是学习数字绘画技术的相关知识，结合PS和Wacom数位板进行实践训练。 | | | | | |
| 大纲编写人 | 581714d6252c4c3b42ad23b7a4d8c0f（签名） | | 制/修订时间 | | 2023.11 | |
| 专业负责人 | （签名） | | 审定时间 | | 2023.12 | |
| 学院负责人 | 20031565468528520（签名） | | 批准时间 | | 2023.12 | |

二、课程目标与毕业要求

（一）课程目标

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类型 | 序号 | 内容 |
| 知识目标 | 1 | 理解绘画中蕴含的文化历史内涵，在实践过程中提升文化自信感与自我艺术修养。 |
| 技能目标 | 2 | 能够熟练掌握PS软件的工具、图层、笔刷、特效的功能与特性，以便更好地为绘制对象打下技术基础。 |
| 3 | 能根据数字绘画技法课题的需要自己确定学习目标，搜集课题相关的资料与素材，并设计学习计划。 |
| 4 | 能够具备数字绘画的写实表现能力与动漫画的构思能力，使美术融合于技术之中，达到再现。对特定课题内容的结构、肌理、材质做较完备的创意表达。 |
| 素养目标  (含课程思政目标) | 5 | 能够根据课题内容做出绘制方案，学习运用自己的绘画语言进行物象再现，灵活运用数字绘画技法。培养学生对于造型设计、材质表现的锲而不舍、反复推敲的精神，在造型上勇于夸张、变形、创新。 |

（二）课程支撑的毕业要求

|  |
| --- |
| LO1品德修养：拥护中国共产党的领导，坚定理想信念，自觉涵养和积极弘扬社会主义核心价值观，增强政治认同、厚植家国情怀、遵守法律法规、传承雷锋精神，践行“感恩、回报、爱心、责任”八字校训，积极服务他人、服务社会、诚信尽责、爱岗敬业。  ①爱党爱国，坚决拥护党的领导，热爱祖国的大好河山、悠久历史、灿烂文化，自觉维护民族利益和国家尊严。 |
| LO2专业能力：具有人文科学素养，具备从事某项工作或专业的理论知识、实践能力。  ②具备设计素养与审美能力。掌握基础造型、设计基础、设计原理、美学素养等知识要点。 |
| LO4自主学习：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。  ②能搜集、获取达到目标所需要的学习资源，实施学习计划、反思学习计划、持续改进，达到学习目标。 |
| LO5健康发展：懂得审美、热爱劳动、为人热忱、身心健康、耐挫折，具有可持续发展的能力。  ③懂得审美，有发现美、感受美、鉴赏美、评价美、创造美的能力。 |
| LO6同群体保持良好的合作关系，做集体中的积极成员，善于自我管理和团队管理；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。  ③能用创新的方法或者多种方法解决复杂问题或真实问题。 |

（三）毕业要求与课程目标的关系

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 毕业要求 | 指标点 | 支撑度 | 课程目标 | 对指标点的贡献度 |
| LO1 | ① | M | 理解绘画中蕴含的文化历史内涵，在实践过程中提升文化自信感与自我艺术修养。 | 100% |
| LO2 | ② | H | 能够熟练掌握PS软件的工具、图层、笔刷、特效的功能与特性，以便更好地为绘制对象打下技术基础。 | 100% |
| LO4 | ② | M | 能根据数字绘画技法课题的需要自己确定学习目标，搜集课题相关的资料与素材，并设计学习计划。 | 100% |
| LO5 | ③ | M | 能够具备数字绘画的写实表现能力与动漫画的构思能力，使美术融合于技术之中，达到再现。对特定课题内容的结构、肌理、材质做较完备的创意表达。 | 100% |
| LO6 | ③ | M | 能够根据课题内容做出绘制方案，学习运用自己的绘画语言进行物象再现，灵活运用数字绘画技法。培养学生对于造型设计、材质表现的锲而不舍、反复推敲的精神，在造型上勇于夸张、变形、创新。 | 100% |

三、实验内容与要求

（一）各实验项目的基本信息

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验项目名称 | 实验类型 | 学时分配 | | |
| 理论 | 实践 | 小计 |
| 1 | 人物绘画 | 验证型 | 3 | 9 | 12 |
| 2 | 动物绘画 | 验证型 | 3 | 9 | 12 |
| 3 | 静物绘画 | 验证型 | 3 | 9 | 12 |
| 4 | 动物绘画 | 验证型 | 3 | 9 | 12 |
| 实验类型：①演示型 ②验证型 ③设计型 ④综合型 | | | | | |

（二）各实验项目教学目标、内容与要求

|  |
| --- |
| 实验1：人物绘画 |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | 教学目标 | 教学内容 | 任务要求 | | 1.熟悉Unity3D引擎，能够进行简单的资源下载，导入和导出。  2.认识人物头部结构、五官的造型与构造和人体结构关系、掌握人物造型的体块、透视、 比例等。  3.实践练习 | 1.梳理线条的种类、风格、疏密关系，运用软件与硬件特性完成接线绘画技巧。  2.掌握线条绘画技巧，能够清晰完成复杂结构线条的整理与绘制。作  3.理解中国传统绘画与数字绘画创作的艺术融合。 | 1.能够对人物头部、五官、皮肤、毛发等进行分析、研究，达到逼真的绘制能力（重点）  2.能够将人物进行准确描绘，并尝试用不同的笔刷表现不同的艺术效果。（重点）  3.能够将写实人物进行幻化、夸张、变形，有一定的设计感。（难点）  4.能够对PS工具和各项功能熟悉运用（重点） | |
| 实验2：动物绘画 |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | 教学目标 | 教学内容 | 任务要求 | | 1. 在掌握动物结构解剖和运动规律的基础上，了解动物的身体结构、生活习性与环境。 2. 善于归纳和概括不同类别动物造型的共性与个性。 3. 研究动物的结构造型和毛发所产生的肌理感，灵活运用笔刷、工具进行描绘。   任务一为写实造型，任务二为对已完成的写实造型进行平面化夸张、变形，具有创造力。 | 1. 认识动物骨骼、形体的结构关系与运动规律，研究动物的动态习性，肌肉群运动规律，以及不同动物的造型特征。（重点） 2. 对不同动物进行观察、分析，在写实的基础上，对动物进行拟人化的表现，并夸张变形。（难点）   3.掌握PS 软件中的笔刷的笔尖形状和不同表现效果，合理地调节与运用 | 1.能够理解动物的解剖知识，准确地画出动物骨骼与肌肉，包括毛发等，达到逼真的绘制能力。（重点）  2.能够将写实动物进行幻化、夸张、变形，有一定的设计感。（难点）  3.能够对PS工具和各项功能熟悉运用（重点） | |
| 实验3：静物绘画 |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | 教学目标 | 教学内容 | 任务要求 | | 1. 使学生能从实践中体会不同静物的构造与肌理特征，使绘画与制作相结合，将静物的不同质感和肌理表现得淋漓尽致。研究静物的造型结构、空间透视、色彩、肌理等要素。   2.任务一为写实造型，任务二为对已完成的写实造型进行平面化夸张、变形，并进行静物元素重组，具有创造力。 | 1. 根据不同物体的结构、材质分析不同的造型和肌理的技法表现。（重点）   2.掌握PS软件中的笔刷样式和图层样式以及笔刷的各种形状，同时运用蒙版与材质图片相结合进行绘制。（难点） | 1.能够对不同物体的材质特点进行分析与认识。（重点）  2.能够运用不同的笔触表现不同物体的材质肌理。（难点）  3.能够根据已完成的静物做平面化重组表现。（难点）  4.能够对PS工具和各项功能熟悉运用（重点） | |
| 实验4：风景绘画 |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | 教学目标 | 教学内容 | 任务要求 | | 1. 理解风景绘画中存在的透视、空间、光线、色彩等原理。 2. 将风景写生运用于实际创作中，运用多种绘制方法。   3.绘制带有动漫性质的数字绘画风景表现 | 1. 掌握风景绘画中的透视、比例关系，学会对场景的构图、设计、取舍。（重点） 2. 掌握不同植物、树木的形态以及符号化构成元素。（重点） 3. 理解自然环境与建筑的不同绘画方法与表现手法。（难点）   4.运用PS的各种笔刷效果，对风景中云、树、建筑、流水等的不同表现。 | 1. 能够在场景绘制过程中运用透视原理。（重点） 2. 能够在场景绘制过程中采取合理的构图。（重点） 3. 能够运用不同的笔触表现不同的场景元素。（难点） 4. 能够将风景幻化成动漫画的场景。（难点）   5.能够对PS工具和各项功能熟悉运用（重点） | |

（三）各实验项目对课程目标的支撑关系

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程目标  实验项目名称 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |
| 人物绘画 | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 动物绘画 | √ | √ | √ | √ | √ |  |
| 静物绘画 |  | √ | √ | √ |  |  |
| 风景绘画 | √ | √ | √ |  |  |  |

四、课程思政教学设计

|  |
| --- |
| 1、显性教育：课程思政教学设计以中国传统绘画精神内涵作为核心要点，与数字绘画相结合的同时培养学生的自我艺术修养，提升自我境界从而达到更高的审美意趣。掌握数字绘画的技术方法来完成课程的重点与难点的学习，学生能够达到最基础的教学预期。  2、隐性教育：通过案例分析与实践可以加深对课程思政内容的印象，在实践过程中将中国传统绘画的精神内涵“润物细无声”的方式融入其中，达成了课程内容与思政教育的目标。学生的自我领悟与感悟远大于教师的讲述，能够使学生深刻体会并且加强沉浸感的学习体验，整体教学方法在成果导向中起到了明显效果。 |

五、课程考核

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 总评构成 | 占比 | 考核方式 | 课程目标 | | | | | | 合计 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |
| X1 | 25% | 人物绘画 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |  | 100 |
| X2 | 25% | 动物绘画 | 20 | 20 | 40 | 10 | 10 |  | 100 |
| X3 | 25% | 静物绘画 |  | 20 | 30 | 50 |  |  | 100 |
| X4 | 25% | 风景绘画 | 20 | 40 | 40 |  |  |  | 100 |

评价标准细则（选填）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 考核项目 | 课  程  目  标 | 考核要求 | 评价标准 | | | |
| 优  100-90 | 良  89-75 | 中  74-60 | 不及格  59-0 |
| 1 |  |  |  |  |  |  |
| X1 |  |  |  |  |  |  |
| X2 |  |  |  |  |  |  |
| X3 |  |  |  |  |  |  |
| X4 |  |  |  |  |  |  |
| X5 |  |  |  |  |  |  |

六、其他需要说明的问题

|  |
| --- |
| 根据时代技术发展，结合AI生成艺术与AI绘画相结合，提升课程内容，增加课程时代性和课外拓展环节。 |