《手绘表现》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 手绘表现 | | | | | |
| Hand painted | | | | | |
| 课程代码 | 2040428 | 课程学分 | | 2 | | |
| 课程学时 | 32 | 理论学时 | 12 | 实践学时 | | 20 |
| 开课学院 | 艺术设计学院 | 适用专业与年级 | | 视觉传达（本科）2024 | | |
| 课程类别与性质 | 选修 | 考核方式 | | 考查 | | |
| 选用教材 | 《插画设计》沈九美、ISBN 978-7-5140-0335-2、第2版 | | | 是否为  马工程教材 | | 否 |
| 先修课程 | 素描 2040094（3） 色彩 2040069（3） | | | | | |
| 课程简介 | 一、目的  课程开设的背景、意义、必要性：随着视觉艺术的发展，插画设计在各种媒体和出版物中的应用越来越广泛。本课程的开设旨在帮助学生掌握插画的基础知识和技能，培养学生的创造力和想象力，使他们能够在插画设计领域中找到自己的位置。  课程在专业（课程体系）中的作用与地位：插画设计是视觉艺术专业的重要组成部分，它不仅提供了对艺术基础知识的深入理解，还提供了实践经验，使学生能够在实际工作中应用所学知识。  二、内容  课程的研究对象：本课程的研究对象是插画设计，包括插画的历史、理论和实践。  课程设计、教学方法的主要理念：本课程采用理论与实践相结合的教学方法，鼓励学生通过项目学习和团队合作来探索和实践插画设计。  对该课程的内容描述：课程内容包括插画的历史和理论，插画技术和工具，以及插画项目的设计和实施。  对课程思政教学理念进行概述：我们认为，插画设计不仅是一种艺术形式，也是一种社会实践。我们鼓励学生通过插画设计来表达自己的观点，参与社会议题的讨论，从而实现个人价值和社会价值的统一。  三、预期成果  学生增值性学习成果：通过本课程的学习，学生将掌握插画设计的基本理论和技术，能够独立完成插画设计项目。  对学生成长成才、职业发展的功能与作用：本课程将帮助学生建立专业素养，提高创新能力和团队合作能力，为他们在插画设计领域的职业发展打下坚实的基础。 | | | | | |
| 选课建议与学习要求 | 本课程是视觉传达专业本科学生开专业基础课程，适合视觉传达专业三年级学生学习，本课程要求学生具有一定的绘画基础和设计基础应用能力，要求具有一定的构图知识和审美修养。 | | | | | |
| 大纲编写人 |  | | 制/修订时间 | | 2014-01-20 | |
| 专业负责人 | 形状  中度可信度描述已自动生成 | | 审定时间 | |  | |
| 学院负责人 | 文本, 信件  描述已自动生成 | | 批准时间 | |  | |

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 | 理解插画设计的基本理论：学生应该能够理解插画设计的基本理论，包括插画的历史、插画的种类和风格，以及插画在视觉艺术中的作用。 |
| 2 | 掌握插画设计的基本技术：学生应该能够掌握插画设计的基本技术，包括绘画技巧、色彩理论和构图原理。 |
| 技能目标 | 3 | 独立完成插画设计项目：学生应该能够独立完成插画设计项目，包括从构思到完成的整个过程。 |
| 4 | 使用专业工具进行插画设计：学生应该能够熟练使用专业的插画设计工具，如Adobe Illustrator或Photoshop。 |
| 素养目标  (含课程思政目标) | 5 | 培养创新思维和批判性思考：学生应该能够通过插画设计来表达自己的观点，参与社会议题的讨论，从而提高他们的全球视野和审美能力。 |
| 6 | 提高团队合作和沟通能力：学生应该能够在团队项目中展示出良好的合作和沟通能力，这对于他们未来的职业发展非常重要。 |

（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。  ⑤爱岗敬业，热爱所学专业，勤学多练，锤炼技能。熟悉本专业相关的法律法规，在实习实践中自觉遵守职业规范，具备职业道德操守。 |
| LO2专业能力：具有人文科学素养，具备从事视觉传达设计工作或专业的理论知识、实践能力。  ①具有专业所需的人文科学素养。  ③具备良好的美术基础与造型能力，能够运用美学原理来组织设计元素与布局，具备设计基础、设计造型的表现能力； |
| 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。 |

（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 | ⑤ | L | 6. 提高团队合作和沟通能力：学生应该能够在团队项目中展示出良好的合作和沟通能力，这对于他们未来的职业发展非常重要。 | 100% |
| LO2 | ① | L | 1. 理解插画设计的基本理论：学生应该能够理解插画设计的基本理论，包括插画的历史、插画的种类和风格，以及插画在视觉艺术中的作用。 | 100% |
| ③ | H | 2.掌握插画设计的基本技术：学生应该能够掌握插画设计的基本技术，包括绘画技巧、色彩理论和构图原理。 | 30% |
| 3. 独立完成插画设计项目：学生应该能够独立完成插画设计项目，包括从构思到完成的整个过程。 | 40% |
| 4.使用专业工具进行插画设计：学生应该能够熟练使用专业的插画设计工具，如Adobe Illustrator或Photoshop。 | 30% |
| LO5 | ③ | M | 5. 培养创新思维和批判性思考：学生应该能够通过插画设计来表达自己的观点，参与社会议题的讨论，从而提高他们的全球视野和审美能力。 | 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 | 故事类插画 | ② | 4 | 4 | 8 |
| 2 | 商业类插画 | ② | 4 | 4 | 8 |
| 3 | 低幼类插画 | ② | 4 | 4 | 8 |
| 4 | 综合创意插画 | ② | 4 | 4 | 8 |
| 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：故事类插画 |
| 教学目标：  理解故事类插画的基本概念和原理：学生应该能够理解故事类插画的基本概念，包括它如何通过视觉元素来讲述一个故事。  掌握故事类插画的设计和创作技巧：学生应该能够掌握故事类插画的设计和创作技巧，包括角色设计、场景设计、色彩运用等。  教学内容：  故事类插画的基本概念和原理：包括故事类插画的定义、类型、功能等。  故事类插画的设计和创作技巧：包括角色设计、场景设计、色彩运用、故事板设计等。  故事类插画的实际案例分析：分析一些成功的故事类插画案例，让学生了解这些插画是如何成功地讲述一个故事的。  教学要求：  积极参与课堂讨论：鼓励学生积极参与课堂讨论，分享他们对故事类插画的理解和想法。  完成故事类插画项目：每个学生需要完成一个故事类插画项目，项目需要展示他们对故事类插画的理解和创作技巧的掌握。  参与项目评估：学生需要参与项目评估，包括自我评估和同伴评估，以提高他们的批判性思考能力和反馈接受能力。 |
| 实验2：商业类插画 |
| 教学目标：  理解商业类插画的基本概念和原理：学生应该能够理解商业类插画的基本概念，包括它如何通过视觉元素来传达商业信息和品牌价值。  掌握商业类插画的设计和创作技巧：学生应该能够掌握商业类插画的设计和创作技巧，包括品牌视觉识别设计、广告插画设计等。  教学内容：  商业类插画的基本概念和原理：包括商业类插画的定义、类型、功能等。  商业类插画的设计和创作技巧：包括品牌视觉识别设计、广告插画设计、产品插画设计等。  商业类插画的实际案例分析：分析一些成功的商业类插画案例，让学生了解这些插画是如何成功地传达商业信息和品牌价值的。  教学要求：  积极参与课堂讨论：鼓励学生积极参与课堂讨论，分享他们对商业类插画的理解和想法。  完成商业类插画项目：每个学生需要完成一个商业类插画项目，项目需要展示他们对商业类插画的理解和创作技巧的掌握。  参与项目评估：学生需要参与项目评估，包括自我评估和同伴评估，以提高他们的批判性思考能力和反馈接受能力。 |
| 实验3:低幼类插画 |
| 教学目标：  理解低幼类插画的基本概念和原理：学生应该能够理解低幼类插画的基本概念，包括它如何通过视觉元素来吸引和教育儿童。  掌握低幼类插画的设计和创作技巧：学生应该能够掌握低幼类插画的设计和创作技巧，包括角色设计、色彩运用、形状和线条的使用等。  教学内容：  低幼类插画的基本概念和原理：包括低幼类插画的定义、类型、功能等。  低幼类插画的设计和创作技巧：包括角色设计、色彩运用、形状和线条的使用、故事板设计等。  低幼类插画的实际案例分析：分析一些成功的低幼类插画案例，让学生了解这些插画是如何成功地吸引和教育儿童的。  教学要求：  积极参与课堂讨论：鼓励学生积极参与课堂讨论，分享他们对低幼类插画的理解和想法。  完成低幼类插画项目：每个学生需要完成一个低幼类插画项目，项目需要展示他们对低幼类插画的理解和创作技巧的掌握。  参与项目评估：学生需要参与项目评估，包括自我评估和同伴评估，以提高他们的批判性思考能力和反馈接受能力。 |
| 实验4:综合创意插画 |
| 教学目标  激发创意思维：通过多元化的插画创作实践，激发学生的想象力和创造力，培养其独立思考和解决问题的能力。  掌握插画技法：使学生熟练掌握手绘、数字绘画等多种插画技法，包括色彩搭配、构图设计、线条表现等，提升艺术表现力。  跨领域融合：引导学生将插画艺术与文学、设计、科技等多领域知识相结合，探索插画在不同媒介和场景中的应用。  团队协作与沟通：通过小组项目，培养学生的团队合作精神、沟通协调能力和项目管理能力。  审美鉴赏与批判性思维：提升学生的艺术鉴赏能力，学会从多角度分析评价插画作品，培养批判性思维和创新能力。  教学内容：插画基础理论：介绍插画的历史、流派、风格及基本元素（如线条、色彩、构图）等。  手绘技法训练：包括铅笔素描、水彩、丙烯、马克笔等多种手绘材料的使用技巧。  数字插画技术：教授Photoshop、Illustrator、Procreate等数字绘画软件的操作，以及数字色彩管理、图层应用、特效制作等。  创意构思与草图设计：引导学生进行头脑风暴，学习如何构思插画主题、创作故事板、绘制草图。  风格探索与实践：鼓励学生尝试不同的插画风格，如扁平化、立体主义、超现实主义等，并实践于个人作品中。  跨领域应用案例：分析插画在书籍装帧、广告设计、UI设计、动画等领域的应用案例，探讨插画的市场价值。  项目实践：组织小组或个人项目，围绕特定主题或客户需求进行插画创作，从策划到成品的全过程实践。  教学要求：积极参与：要求学生全程参与课程学习，主动思考，勇于表达个人见解。  技能提升：通过定期作业和练习，确保每位学生都能在插画技法上有所进步。  创意创新：鼓励学生大胆创新，不拘泥于传统，勇于尝试新的创作思路和表现手法。  团队合作：在小组项目中，强调团队合作的重要性，促进成员间的有效沟通与协作。  反思总结：每次课程或项目结束后，要求学生进行个人或小组反思总结，提炼经验教训。  参与项目评估：过程评价：根据学生在课程学习过程中的参与度、作业完成情况、创意表现等方面进行综合评估。  技能考核：通过手绘作品和数字插画作品的展示，评估学生的技法掌握程度和艺术表现力。  项目成果：重点评估小组或个人项目的完成情况，包括创意构思、执行效率、作品质量及市场适应性等方面。  同伴评价：鼓励同学间相互评价，从创意、技术、团队合作等角度给予反馈，促进共同进步。  自我反思报告：要求学生提交自我反思报告，总结学习过程中的收获、不足及未来规划，作为评估的重要参考。 |

（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 | 6 |
| 故事类插画 | √ | √ |  | √ |  |  |
| 商业类插画 | √ | √ |  |  |  | √ |
| 低幼类插画 |  | √ | √ | √ |  |  |
| 综合创意插画 |  |  | √ | √ | √ | √ |

四、课程思政教学设计

|  |
| --- |
| 一、课程思政目标  我们的目标是培养学生具备良好的职业道德和社会责任感。我们希望学生能够理解和尊重插画设计的职业规范，热爱所学专业，爱岗敬业。  二、课程思政内容  我们将在课程中融入以下思政教育内容：  职业道德教育：我们将讨论插画设计的职业规范，强调诚实、公正、尊重他人的作品和创新的重要性。  社会责任教育：我们将讨论插画设计师如何通过他们的作品来传达重要的社会信息，参与社会议题的讨论，从而实现个人价值和社会价值的统一。  三、课程思政教学方法  我们将采用以下教学方法来实现课程思政目标：  案例分析：我们将分析一些插画设计的实际案例，让学生了解职业道德在实际工作中的应用。  小组讨论：我们将组织小组讨论，让学生讨论插画设计师如何通过他们的作品来参与社会议题的讨论。  四、课程思政评估  我们将通过以下方式来评估学生的课程思政学习成果：  课堂参与：我们将评估学生在课堂讨论中的参与程度，包括他们对讨论主题的理解和贡献。  项目评估：我们将评估学生的插画设计项目，看他们是否能够在项目中体现出职业道德和社会责任感。 |

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 | 6 |
| X1 | 25% | 个人项目报告 | 20 | 20 |  | 60 |  |  | 100 |
| X2 | 25% | 小组项目报告 | 30 | 30 |  |  |  | 40 | 100 |
| X3 | 25% | 作品 |  | 30 | 30 | 40 |  |  | 100 |
| X4 | 25% | 作品 |  |  | 25 | 25 | 25 | 25 | 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

|  |
| --- |
|  |