SJQU-QR-JW-017（A0）

**【数字绘画技法】**

**【Digital Painting Technique】**

一、基本信息

**课程代码：**【2040666】

**课程学分：**【3】

**面向专业：**【数字媒体艺术】

**课程性质：**【院级必修课】

**开课院系：**艺术设计学院数字媒体艺术系

**使用教材：**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】

参考书目【《幻想艺术创作技法系列：科幻风格绘画教程》，[杰夫·泰勒](http://search.dangdang.com/?key2=%BD%DC%B7%F2%A1%A4%CC%A9%C0%D5&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)，中国青

年出版社， 2014/04】，【《国际插画大师惠特拉奇的动物画教程：创造奇幻生物的法则》，[美][特丽尔](http://search.dangdang.com/?key2=%CC%D8%C0%F6%B6%FB&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)、[惠特拉奇](http://search.dangdang.com/?key2=%BB%DD%CC%D8%C0%AD%C6%E6&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)，中国青年出版社，2016/7】，【《数字绘画技法丛书--Photoshop插画创作从入门到精通》，王鲁光，化学工业出版社，2017/05】

**先修课程：**【】

**课程网站地址：**【**https://elearning.gench.edu.cn:8443/webapps/blackboard/execute/courseMain?course\_id=\_18412\_1**】

1. 课程简介

数字绘画技法是数字媒体艺术、动漫游戏专业一、二年级学生必修的基础课程。此课程主要是学习一定数字绘画技术的知识和相关的实践学习，PS和Wacom数位板相结合，实现以写实为基础的画图、上色以及图片编辑相结合的绘制功能，并且通过写实的画面进行动漫画的夸张、变形、重组，将线稿、涂色以及利用PS的工具与特效实现具有创作性的画面。本课程致力于使学生能够理解将数字技术融入于写实性绘画的原理和概念，涵盖笔刷、工具的应用，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，再从写实性的绘画中转换为平面化的表现方式。通过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实现描绘对象。本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和画面组织能力，分析和再现物象到幻化物象，它是提高学生想象力和艺术创作能力的关键课程，也为学生今后的专业学习打下基础。

三、选课建议

数字绘画技法课程主要适合于数字媒体艺术、动漫游戏专业的一、二年级学生。学习适用于游戏、动漫的二维游戏角色教学方法，培养学生的造型能力、构思能力和想象创作能力。要求学生体会角色造型在动漫、游戏中的作用与创意变化表现。

四、课程与专业毕业要求的关联性

|  |  |
| --- | --- |
| 专业毕业要求 | 关联 |
| LO11：理解他人的观点，尊重他人的价值观，能在不同场合用书面或口头形式进行有效沟通。 |  |
| LO21：能根据环境需要确定学习目标，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：具备设计素养与审美能力。掌握基础、设计基础、设计原理、美学素养等知识要点，提高艺术设计审美能力和创造力。 | ● |
| LO32：具备多媒体信息传达能力，能够为数字艺术作品制作多媒体素材，能够进行数字影像作品的创作。 |  |
| LO33：具备设计项目制作实践能力，具备与业务链上下游衔接的知识与技能。 |  |
| LO34：（游戏美术设计方向）具备游戏原画设计与三维制作能力。 |  |
| LO35：（游戏美术设计方向）具备游戏角色动画设计、特效设计、游戏界面设计能力。 |  |
| LO36：（游戏美术设计方向）能够在游戏引擎中进行游戏整合制作。 |  |
| LO41：遵守纪律、守信守责;具有耐挫折、抗压力的能力。 | ● |
| LO51：同群体保持良好的合作关系，做集体中的积极成员;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。 |  |
| LO61：具备一定的信息素养，并能在工作中应用信息技术解决问题。 |  |
| 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：具有基本的外语表达沟通能力与跨文化理解能力，有国际竞争与合作的意识 |  |

|  |
| --- |
|  |

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 | LO212 | 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。 | 主要以数字绘画技法的绘画原理、绘制特性与表现技法教授。学生做相关课题的调研。 | 分享交流 |
| 2 | LO312 | 1.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。 | 通过对PS软件中的工具、图层、笔刷以及各种效果的介绍。使学生能够了解PS软件的各种功能与用途。示范教学。 | 绘画作业 |
| 2.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。 | 设定数字绘画的不同课题，每项课题都针对不同的材质分析，并且能够运用软件功能得以实现。注重空间、透视、色彩的原理。示范教学。 | 绘画作业 |
| 3.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。 | 在理解与掌握不同工具、笔刷、图层以及其它增效工具后，学生可以自行制定绘制方案进行绘制。示范教学。 |  |
| 3 | L0414 | 1.培养学生对形体的观察能力和对材质的感受能力，以及捕捉物象的主体特征的能力。 | 实践、体会 | 绘画作业 |
| 2.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。 | 实践、体会 | 绘画作业 |

六、课程内容

本课程总课时为48学时，其中教师课堂授课（含讲解、演示、点评等环节）学时约为16学时；学生课内实践环节约为32学时，课外练习、调研、阅读文献及作业等时间不计在内。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课时 | 项目 | 任务要求 | 知识要求 | 技能要求 |
| 1 | 9／3 | 人物绘画 | 1. 使学生能够知晓并理解人物头部、形体结构，对骨骼肌肉进行细致地描绘和表现，抓住人物的性格特征、神情气质。
2. 课题包括头像、人物和电影中角色的绘画。通过不同方案的实施，结合工具、笔刷的运用进行描绘。研究形象与本质的变化规律。
3. 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. 熟知人物头部结构、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。（重点）
2. 仔细观察不同年龄与性别的人物的皮肤质感与造型特征，合理运用软件工具与增效去实现。（难点）
3. 使学生能够观察人物的特征，对主要特征进行提炼、夸张、变形，对人物有初步的设计能力。（难点）
 | 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） |
| 2 | 9/3 | 动物绘画 | 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。
4. 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） |
| 3 | 9/3 | 静物绘画 | 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. 学生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） |
| 4 | 9/3 | 风景绘画 | 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）
 |

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 | 人物绘画 | 知晓并理解人物的形体结构，抓住人物的性格特征、神情气质，注意脸部、手脚和衣紋的刻画，研究形象与本质的变化规律。并对主要特征进行提炼、夸张、变形。 | 9 | 验证型 |  |
| 2 | 动物绘画 | 掌握动物的造型形态和特征。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。 | 9 | 验证型 |  |
| 3 | 静物绘画 | 理解物体的体积和其在空间中的透视原理及光源和色调的变化规律，对不同物体的材质特点进行分析与认识。根据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。 | 9 | 验证型 |  |
| 4 | 风景绘画 | 1. 掌握透视与空间的原理，分析建筑、风景等多种场景的不同表现方法。理解自然环境与建筑环境的不同表现。能够将风景写生运用于实际创作中，运用多种绘制方法。绘制带有动漫性质的数字绘画风景表现
 | 9 | 验证型 |  |

八、评价方式与成绩

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 总评构成（X） | 评价方式 | 占比 |
| X1 | 人物绘画 | 25% |
| X2 | 动物绘画 | 25% |
| X3 | 静物绘画 | 25% |
| X4 | 风景绘画 | 25% |



撰写人：王瑛 系主任审核签名：

审核时间：2022年3月