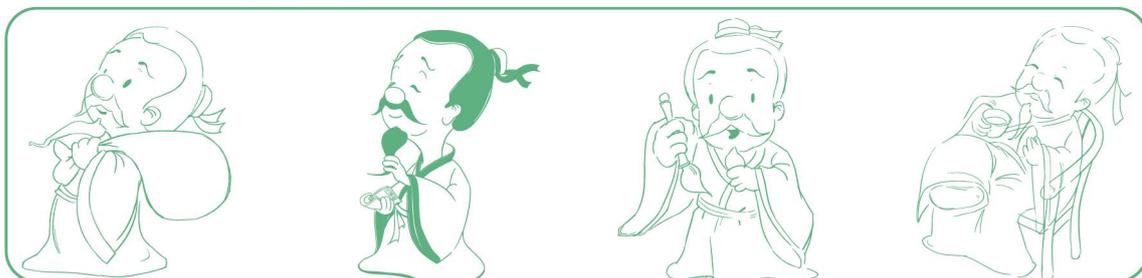


宁波城市职业技术学院



《数字绘画》单元教学设计



课 程：数字绘画

专 业：数字媒体艺术设计

学 院：艺术学院

教 师：苟劲松

《数字绘画》课程单元教学设计

单元标题: 数字绘画基础 ——中国传统艺术数字化表现		单元教学学时 16		
授课班级 21 数媒 C	上课周次 4	上课地点 6-611		
教学 目标	知识、能力、素质目标			
	<p>知识目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握数字绘画工具 Photoshop 软件的基本使用方法; 2. 掌握数位板的使用方法和线条绘制方法; 3. 掌握 Photoshop 软件中的笔刷设置原理与方法; 4. 掌握利用 Photoshop 绘制素描、色彩的方法。 <p>能力目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 会使用 Photoshop 软件进行基础的图形图像处理工作; 2. 会使用数位板、数位笔、Photoshop 软件绘制流畅的线条; 3. 会使用 Photoshop 软件进行工笔画、写意画、素描、色彩等画种的笔刷设置; 4. 会使用数位板、数位笔、Photoshop 软件进行素描、色彩绘画。 <p>素质目标:</p> <p style="text-align: center;">通过中国传统艺术的数字化表现, 引导学生感知中国传统文化之美, 提高学生的艺术修养, 提高文化自觉。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 通过对操作繁复的 Photoshop 软件的学习, 培养学生刻苦钻研的习惯; 2. 通过对尽其精微的中国传统工笔画描摹训练, 培养学生严谨治学态度; 3. 通过对神韵兼备的中国写意画的临摹训练, 提升学生的审美修养; 4. 通过对中国传统器物的数字素描、数字色彩绘画, 提升学生认知中国传统文化的能力。 			
教学活动 设计	步骤	教学内容	重点、难点	师生活动
	任务一: Photoshop 软件使用 1、数字绘画概论	1、数字绘画的应用领域; 2、数字绘画的工具介绍; 3、数字绘画经典作品赏析。	重点: 数字绘画应用前景; 难点: 数字绘画的工具安装。	教师: 1、利用多媒体课件向学生展示数字绘画作品; 2、示范数位板驱动程序安装方法。 学生: 1、听讲、做笔记; 2、查阅数字绘画相关资料。

2、Photoshop 软件讲解	1、Photoshop 新建面板； 2、Photoshop 菜单、图层、工具、状态栏； 3、分辨率与作品后期应用的关系。	重点： 分辨率与作品后期应用的关系； 难点： Photoshop 菜单、图层、工具、状态栏。	教师： 1、示范讲解 Photoshop 各面板的功能与菜单功能； 2、示范 Photoshop 新建文件功能； 3、利用案例展示讲解分辨率的原理与重要性。 学生： 1、听讲、做笔记； 2、查阅数字绘画资料。
3、实践操作	项目：摄影后期修图	重点： 掌握 Photoshop 软件的使用方法； 难点： 摄影作品的调色步骤与技巧。	教师： 1、发布项目任务； 2、组织学生进行修图工作； 3、指导学生修图工作。 学生： 1、项目实践； 2、提出问题。
4、教学总结	将教师在指导过程中，收集到的共性的软件操作问题进行集中示范讲解。	重点： 综合运用 Photoshop 软件工具； 难点： 对 Photoshop 软件工具的图像处理能力的熟练掌握。	教师： 1、集中讲解、示范学生绘画实践中产生的生成性教学问题； 2、指导学生整理电脑桌面，督促学生课前课后整理课桌椅，并将其复位。 学生： 1、修改作业； 2、上传作业。
任务二：工笔画—熟悉数位板、线条  1、问题提出	1、导入。动画、插画、动画角色设计等数字绘画作品中的线条分析； 2、分析。以工笔画为例，分析绘画作品中线条的重要性。	重点： 认知线条对于数字绘画作品质量的重要性。（也是难点）	教师： 1、集中讲解，引出线条的重要性； 2、案例分析，以工笔画为例分析线条的曲直美感对于绘画作品质量的关系。 学生： 1、修改作业； 2、上传作业。

	2、解决方法	1、线条抖动的原因分析； 2、Photoshop 中线条绘制笔刷的调节方法； 3、以工笔画为例，分析线条练习的最佳方法。	重点： Photoshop 笔刷调节方法； 难点： 对工笔画线条的艺术评价。	教师： 1、以传统钢笔、铅笔等绘画材料的特性为例，分析线条抖动的原因； 2、示范笔刷调节的方法。 学生： 1、听讲； 2、提问。
	3、绘画示范	分别示范利用数字绘画工具进行中国工笔人物画、花鸟画的绘制。	重点： 绘制流畅线条，熟悉数位板、数位笔的使用方法； 难点： 中国工笔人物画的绘制。	教师： 分别示范工笔人物、花鸟的线条绘制方法。 学生： 1、听讲； 2、提问。
	4、绘画实践	项目：临摹刘继卣作品《三打白骨精》	重点： 1、控制人物的造型；2、认知中国传统文化。 难点： 线条控制。	教师： 1、发布课堂练习作业； 2、指导学生进行绘画实践； 3、收集学生绘画实践中产生的生成性教学问题。 学生： 绘画实践。
	5、教学总结	将教师在指导过程中，收集到的共性的软件操作问题进行集中示范讲解。	重点： 使用 Photoshop 模拟工笔画的笔刷； 难点： 数位笔的控制。	教师： 2、集中讲解、示范学生绘画实践中产生的生成性教学问题； 2、指导学生整理电脑桌面，督促学生课前课后整理课桌椅，并将其复位。 学生： 1、修改作业； 2、上传作业。
	任务三：数字素描  1、理论讲授	1、讲授素描理论知识； 2、讲解仰韶文化历史根脉及彩陶的造物思想； 3、分析彩陶器物的造型特征，展示涡纹彩陶壶素描的绘画步骤；  1、讲授涡纹彩陶壶素描绘画个步骤的关键知识点。	重点： 1、认知仰韶文化及彩陶的造物思想； 2、利用数字绘画软件绘制素描静物的步逻辑与步骤； 难点： 理解素描绘画个步骤的关键知识点。	教师： 1、采用多媒体教学手段，讲解仰韶文化以及素描的基本步骤； 2、提问：认识文物名称； 3、打开绘画源文件展示素描绘画的步骤和关键知识点。 学生： 1、听讲、回答问题、做笔记。 2、查阅数字绘画相关资料。

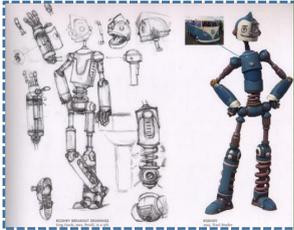
2、绘画示范	<p>1、新建绘画文件，包含尺寸大小、分辨率、参考图的处理等；</p>  <p>2、示范线稿的绘制方法及笔刷设置；</p> <p>3、示范并讲解“形状图层”；</p>  <p>4、分别示范“体积层”“细节层”的绘画方式，以及相关笔刷、图层的设置。</p>	<p>重点：</p> <p>1、画布分辨率；</p> <p>2、“形状层”的绘制与理解；</p> <p>难点：</p> <p>1、准确的绘制器物的形状；</p> <p>2、笔刷的设置与运笔的方法。</p>	<p>教师：</p> <p>1、示范新建画布、笔刷设置、图层设置、绘制线稿层、形状层、体积层、细节层等内容；</p> <p>2、回答学生问题、与学生互动。</p> <p>学生：听讲、做笔记、提问。</p>
3、绘画实践	学生根据教师讲解的内容进行绘画实践。	<p>重点：</p> <p>熟练掌握利用 photoshop 进行素描绘画；</p> <p>难点：</p> <p>画面的黑白灰关系的掌握，以及用笔习惯的养成。</p>	<p>教师：</p> <p>3、布置课堂练习作业；</p> <p>4、指导学生进行绘画实践；</p> <p>3、收集学生绘画实践中产生的生成性教学问题；</p> <p>学生：绘画实践。</p>
4、教学总结	将教师在指导过程中，收集到的共性的绘画问题进行集中示范讲解。	<p>重点：</p> <p>各绘画图层的作用与关系；</p> <p>难点：</p> <p>画面黑白灰关系的处理。</p>	<p>教师：</p> <p>3、集中讲解、示范学生绘画实践中产生的生成性教学问题；</p> <p>2、指导学生整理电脑桌面，督促学生课前课后整理课桌椅，并将其复位。</p> <p>学生：</p> <p>1、修改作业；</p> <p>2、上传作业。</p>
<p>任务四：数字色彩</p>  <p>1、理论讲授</p>	<p>1、数字色彩知识；</p> <p>2、青铜器的历史；</p> <p>3、青铜器的造型特征，展示青铜爵的绘画步骤；</p>  <p>4、青铜爵色彩绘画个步骤的关键知识点。</p>	<p>重点：</p> <p>1、了解中国青铜器的历史，以及造型特征；</p> <p>2、利用数字绘画软件绘制色彩的步逻辑与步骤。</p> <p>难点：</p> <p>色彩的统一性控制。</p>	<p>教师：</p> <p>1、采用多媒体教学手段，讲解中国青铜器文化以及数字色彩的基本步骤；</p> <p>2、提问：认识文物名称；</p> <p>3、打开绘画源文件展示素描绘画的步骤和关键知识点。</p> <p>学生：</p> <p>1、听讲、回答问题、做笔</p>

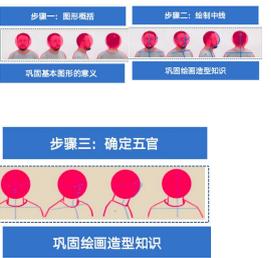
				记。 2、查阅数字绘画相关资料。
	2、绘画示范	1、新建绘画文件,包含尺寸大小、分辨率、参考图的处理等; 2、示范线稿的绘制方法及笔刷设置; 3、示范并讲解“形状图层”; 4、分别示范“体积层”“细节层”的绘画方式,以及相关笔刷、图层的设置。	重点: 1、数字色彩的理 解; 2、笔刷的设置与运 用; 难点: 1、再现青铜器的色 彩特征; 2、笔触统一性的控 制。	教师: 2、示范新建画布、笔刷设 置、图层设置、绘制线稿 层、形状层、体积层、细 节层等内容; 2、回答学生问题、与学 生互动。 学生: 听讲、做笔记、提 问。
	3、绘画实践	学生根据教师讲解的内容进 行绘画实践。 	重点: 熟练掌握利用 photoshop 进行色彩 绘画; 难点: 画面的色彩关系的 掌握,以及用笔习 惯的养成。	教师: 1、布置课堂练习作业; 2、指导学生进行绘画实 践; 3、收集学生绘画实践中产 生的生成性教学问题; 学生: 绘画实践。
	4、教学总结	将教师在指导过程中,收集 到的共性的绘画问题进行集 中示范讲解。	重点: 各绘画图层的作用 与关系 难点: 1、造型; 2、色彩; 3、运笔。	教师: 1、集中讲解、示范学生绘 画实践中产生的生成性教 学问题; 2、指导学生整理电脑桌 面,督促学生课前课后整 理课桌椅,并将其复位。 学生: 1、修改作业; 2、上传作业。
作业 (或 考核)	采用作品考查的方式进行考核。 上交作品: 1、摄影作品后期制作图; 2、工笔画线条练习图; 3、根据教师提供的选题范围, 选择其中 1 个器物进行数字绘画。要求提交 1 份器物的造型分析说明, 以及 1 份 psd 格式的彩陶素描作品; 4、根据教师提供的选题范围, 选择其中 1 件青铜器进行色彩绘画, 上交 1 份 psd 格式的作品。			
教学 条件	1、教材: 《概念设计——传统绘画与数字媒体的应用》 [美]约瑟夫.A.康塞里克, 孙立军 译 中国科学技术出版社; 《数字绘画》网络教学平台: https://mooc1-chaoxing-com.webvpn.nbcc.cn/course/204857364.html ;			

<p style="text-align: center;">教学 条件</p>	<p>2、参考教材： CG 自学网：https://www.cgzixue.cn/content-7407-1-1.html?_dsign=e85694cd； CG 游资网：https://www.gameres.com/836926.html； 站酷：https://www.zcool.com.cn/</p> <p>3、教室：图形工作站机房</p> <p>4、工具：数位板或 iPad 等绘画工具。</p>
<p style="text-align: center;">课后 体会</p>	<p>1、中国传统器物品类丰富，有钹、杯、盏、觥、爵，有瓶、缶、簋、篚、鼎等，其造型方圆兼具、自然和谐，能完全满足传统素描、色彩教学中的对形、色、质、体的要求，同时，中国传统器物具有较强的实用性、装饰性及象征性，富含中国传统文化因子。因此，用中国传统器物替代传统素描教学使用石膏几何体作为绘画对象，能有效培养学生造型能力以及数字绘画表现能力的，且兼顾培养了学生对中国传统文化的认知，增强了学生的文化自觉。</p> <div data-bbox="422 667 1401 801" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> </div> <p>2、绘画蕴含大量的隐性知识，将绘画示范过程上传到学习平台供学生课前自学、课中查阅、课后反刍，对于绘画知识流转的有效性有极大的帮助。</p>

《数字绘画》课程单元教学设计

单元标题: 数字绘画在角色设计中的应用 ——中国文化名人 IP 形象设计			单元教学学时	16	
授课班级	21 数媒 C	上课周次	5	上课地点	6-611
教学 目标	<p>知识、能力、素质目标</p> <p>知识目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 熟悉动漫 IP 形象设计开发流程; 2. 掌握动漫角色形象的设计方法; 3. 熟练掌握动漫 IP 形象的转面图、表情图、比例图等规范绘制方法; 4. 初步掌握“单线平涂法”“厚涂法”的绘画技法。 <p>能力目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能完成动漫 IP 形象设计开发的策划方案; 2. 能根据命题设计动漫 IP 形象; 3. 能应用 Photoshop 软件绘制出线条流畅的动漫 IP 形象规范图; 4. 能分别“单线平涂法”“厚涂法”进行动漫 IP 形象的色彩绘制。 <p>素质目标:</p> <p style="text-align: center;">通过中国历史文化名人 IP 形象设计, 引导学生见贤思齐, 以历史文化名人为榜样, 提升学生的人文素养, 树立文化自信。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 通过对先秦诸子、魏晋文士等中国古代文化名人的 IP 形象设计, 主要培养学生厚道、宽容、正直、守信等品格; 2. 通过对林则徐、李鸿章、梁启超、鲁迅等中国近代文化名人的 IP 形象设计, 主要培养学生的创造、奋斗、爱国、团结精神; 3. 通过对邓稼先、华罗庚、黄大年、钟南山等中国现代文化名人的 IP 形象设计, 帮助学生坚定共产主义远大理想, 培养学生的责任感、使命感。 				
	教学活动设计	步骤	教学内容	重点、难点	师生活动
	<p>任务一: 项目发布</p> <p>1、明确设计流程</p>	<p>1、动漫 IP 形象开发设计流程;</p> <p>2、经典 IP 形象设计案例赏析。</p>	<p>重点:</p> <p>动漫 IP 形象开发设计流程 (也是难点)</p>	<p>教师:</p> <p>1、讲解 IP 形象开发流程;</p> <p>2、分析经典 IP 形象设计案例, 拓展学生眼界。</p> <p>学生:</p> <p>认真听讲, 提问</p>	

2、确定设计对象	确定设计对象	重点: 解读设计命题, 确定设计对象。 (也是难点)	教师: 帮助学生解读命题, 扩充学生对文化名人的知识。 学生: 查阅文化名人相关资料, 提炼设计关键词, 确定设计对象。
任务二: 方案设计 (动漫IP形象草图设计与绘制) 1、共性问题讲授	“机器人造型法”的原理以及使用方法。 	重点: 机器人造型法的原理; 难点: 人体结构比例控制。	教师: 1、点评: 展示学生课前自学作业, 进行针对性的点评。 2、讲解: 抽取共性问题的作品, 针对性讲解“机器人造型法”的原理以及使用方法。 3、示范: 用机器人造型法进行人物动态绘制。 学生: 1、记录: 认真听取教师在对作业提出的意见, 认真观看教师的修改示范, 并认真记录。 2、提问: 针对点评、示范、任务讲解提出疑问。
2、利用“机器人造型法”进行草图绘制	1、明确历史文化名人动漫形象风格, 清楚动漫形象设计的流程: 文字脚本→草图→结构图→动态图。 2、确定动漫形象的性格、地域、职业等特征。 3、利用“机器人造型法”绘制2套草图。	重点: 动漫IP形象的风格确定; 难点: 动漫IP形象的性格、地域、职业等特征的表现。	教师: 1、引导。教师负责指导各小组同学展开学习, 引导学生进行角色扮演, 增强与形象的认同感、代入感。 2、参与。参与到各小组的学习中去, 与学生一起展开项目的探究: 风格确定、造型特点、绘画示范等。解答学生项目流程与方法的疑惑, 启迪学生动漫形象设计的思路, 传授学生数字绘画的方法。 3、问题收集。 学生: 1、参与讨论。头脑风暴: 小组成员之间研讨、与教师探讨、与其他小组探讨。 2、参与绘画。 3、提出问题。 4、上传绘画方案。
3、添加服饰道具	根据设计对象的身份、地域、性格等特点, 为草图添加服装、道具, 强化角色的身份要素。	重点: 利用服饰、道具强化角色的身份要素;	教师: 1、引导。引导学生在设计过程中遵循特定历史时期服饰的造型特征, 讲述服饰文化。

			<p>难点: 特定历史时期服饰的造型特征的掌握。</p>	<p>2、问题收集。收集各小组在绘制过程中的问题；包含：绘画技术问题、文化准确表达问题、艺术表现问题。</p> <p>学生:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、参与讨论； 2、参与绘画； 3、提出问题； 4、上传绘画方案。
<p>任务三: 规范设计 (转面图与表情图的绘制)</p>  <p>1、理论讲授</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、转面图的原理探究。借助摄影手段拍摄人物旋转视频，揭示角色转面图绘制的原理。 2、规则物体转面图的绘制方法，以立方体为例。 		<p>重点:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、动画角色设计规范的重要性； 2、动画角色设计规范的数字化表现。 <p>难点: 转面图的绘制原理。</p>	<p>教师:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、新知讲解: 转面图的绘制需要绘制参考线、用基本形状进行头部概括、绘制头部中线。 2、讲解人物头部肌肉群组与表情的关系。 <p>学生:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、听课记录: 记录教师讲授的关键问题; 使用笔记本记录和手机录制的形式记录; 2、小组探究: 利用手机拍照、观察真人表演、镜面自我观察等方式研究人物表情, 并用绘制速写。
<p>2、绘画示范</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、绘制等高水平辅助线; 2、确定中线; 3、确定五官; 4、绘制细节。 		<p>重点: 理解等高水平辅助线的重要性。</p> <p>难点: 不同透视下的面部五官绘制。</p>	<p>教师:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、讲授辅助线的作用、中线的重要性; 2、示范五官的绘制方法。 <p>学生:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、听课记录: 记录教师讲授的关键问题; 使用笔记本记录和手机录制的形式记录; 2、绘画实践: 结合各小组设计的IP形象, 进行绘画实践。
<p>3、绘画实践</p>	<p>学生对所设计的IP形象进行转面图的绘画实践。</p>		<p>重点: 各转面中角色形象的识别度统一性掌控;</p> <p>难点: 透视。</p>	<p>教师:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、布置课堂练习作业; 2、指导学生进行绘画实践; 3、收集学生绘画实践中产生的生成性教学问题; <p>学生: 绘画实践。</p>
<p>4、教学总结</p>	<p>将教师在指导过程中, 收集到的共性的绘画问题进行集中示范讲解。</p>		<p>重点: 各转面中角色形象的识别度统一性掌控;</p>	<p>教师:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、集中讲解、示范学生绘画实践中产生的生成性教学问题; 2、指导学生整理电脑桌面, 督

			难点: 透视。	促学生课前课后整理课桌椅, 并将其复位。 学生: 1、修改作业; 2、上传作业。
任务四: 效果图绘制 	根据前期的设计图, 让学生在上新知讲解前进行效果图绘制。	重点: 自主绘画, 总结问题。 难点: 发现自身的绘画问题。	教师: 1、发布自主绘画的教学任务; 2、引导学生利用前期所学知识进行自主绘画; 3、收集生成性教学问题。 学生: 1、自主绘画; 2、整理绘画问题。	
1、自主绘画 2、新知讲解	1、自主绘画的问题剖析; 2、“厚涂法”的工具使用方法; 3、“厚涂法”的绘画流程与关键技巧; 4、“厚涂法”控形、控色的方法。	重点: “厚涂法”绘画形状的控制。 难点: 1、“厚涂法”绘画原理及操作步骤; 2、使用“厚涂法”绘制动漫 IP 形象效果图。	教师: 1、讲解: 厚涂法笔刷的透明度、散布功能; 涂抹插件工具的加载、涂抹工具的自定义; 选取工具的巧用等; 2、示范: 利用数位板对上述工具进行示范性操作演示。 学生: 1、听课记录: 认真听取教师在对作业提出的意见, 认真观看教师的修改示范, 并认真记录; 2、讨论: 各小组根据项目情况, 研讨工具的合理使用, 及工具的制作。	
3、绘画实践	1、固有色绘制; 2、绘制明暗关系、增加环境色; 3、添加细节, 丰富色彩	重点: 绘制固有色的时候要精确控制对象的形状。 难点: 色彩的丰富与色调的统一。	教师: 1、控场: 引导学生进行 IP 形象的效果图绘制; 2、参与: 参与到各小组的绘画实践中, 及时解决生成性教学问题; 3、示范: 结合生成性教学问题进行示范。 学生: 1、绘画实践; 2、提出问题。	
4、教学总结	将教师在指导过程中, 收集到的共性的绘画问题进行集中示范讲解。	重点: “厚涂法”的流程; 难点: 利用“厚涂法”进行绘画创作。	教师: 集中讲解、示范学生绘画实践中产生的生成性教学问题; 学生: 1、修改作业; 2、上传作业。	

<p>作业 (或考核)</p>	<p>采用作品考查的方式进行考核。</p> <p>上交作品：1、1份设计汇报提案 PPT；2、1套历史文化名人 IP 形象设计稿，包含体现设计过程的若干草图；3、转面图 1份，包含正面、侧面、3/4 侧面、背面；4、1份效果图。</p>
<p>教学条件</p>	<p>1、教材： 《概念设计——传统绘画与数字媒体的应用》 [美]约瑟夫.A.康塞里克，孙立军 译 中国科学技术出版社； 《数字绘画》网络教学平台：https://mooc1-chaoxing-com.webvpn.nbcc.cn/course/204857364.html；</p> <p>2、参考教材： CG 自学网：https://www.cgzixue.cn/content-7407-1-1.html?_dsign=e85694cd； CG 游资网：https://www.gameres.com/836926.html； 站酷：https://www.zcool.com.cn/</p> <p>3、教室：图形工作站机房</p> <p>4、工具：数位板或 iPad 等绘画工具。</p>
<p>课后体会</p>	<p>1、学生在进行历史文化名人动漫形象方案设计时，查阅了大量的历史文化名人的史料，潜移默化的提高了学生的人文素养和对传统文化的认知。</p> <p>2、采用探究的方式理清转面图、表情图的原理，以科学的手段、态度进行艺术教学，将原本感性的知识理性化、隐性的知识显性化，有助于学生理解，同时培养了学生严谨的治学态度。</p> <p>3、转面图和表情图的绘制需要学生具备较强的绘画基本功，本班级的同学在这方面略显薄弱。应该在课后多布置速写训练作业，提高学生的绘画基本功。</p>

《数字绘画》课程单元教学设计

单元标题: 数字绘画在场景设计中的应用 ——中国建筑场景化再现			单元教学学时	16	
授课班级	21 数媒 C	上课周次	6	上课地点	6-611
教学 目标	<p>知识、能力、素质目标</p> <p>知识目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握动画场景设计的概念与设计思路; 2. 熟练掌握动画场景中的透视、色彩; 3. 熟练掌握动画场景的单线平涂绘画方法方式; 4. 掌握厚涂法场景绘制方法与技巧。 <p>能力目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 会使用线稿表达场景中的透视; 2. 会使用色相、饱和度、明度来表现场景的氛围; 3. 能熟练使用单线平涂的方式绘制场景; 4. 能使用厚涂法绘制场景。 <p>素质目标:</p> <p style="text-align: center;">通过中国古代、近代、现代的典型建筑进行场景化再现, 培养学生大国工匠精神, 提升学生职业素养, 树立文化自信。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 通过对故宫、布达拉宫、苏州园林、赵州桥等中国古代建筑的场景化再现, 使学生了解独具特色的中国古代建筑, 培养学生精益求精的工匠精神; 2. 通过对北大红楼、一大会址、井冈山八角楼等中国近代建筑的场景化再现, 培养学生迎难而上、执着专注的精神; 3. 通过对人民大会堂、国家大剧院、中国高铁车站等中国现代典型建筑的场景化再现, 培养学生接轨国际、勇于创新的精神。 				
	教学活动设计	步骤	教学内容	重点、难点	师生活动
	<p>任务一: 小稿绘制</p> <p>1. 明确绘制对象</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 中国古代、近代、现代典型建筑知识; 2. 不同艺术风格的动画场景赏析。 	<p>重点: 确定绘制内容。</p> <p>难点: 研究建筑的造型风格与文化背景。</p>	<p>教师:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 讲解中国建筑文化, 引入教学内容; 2. 分析不同风格的动画场景, 拓展学生眼界。 <p>学生:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 认真听讲, 提问; 2. 查阅资料, 研究中国古代、近代、现代的典型建筑的造型特色与文化背景, 进一步明确绘制对象。 	

2. 场景速涂 (绘制小稿)	1. 厚涂法绘画方法: 包含: 笔刷设置、调色方法、行笔方法等; 2. 速涂训练——临摹速涂场景; 3. 速涂创作——绘制建筑速涂。	重点: 厚涂法绘画方法 难点: 使用厚涂法速涂场景。	教师: 1. 结合绘画示范, 讲授厚涂法绘画技巧及流程; 2. 发布速涂训练临摹对象; 3. 发布速涂创作任务; 4. 指导学生进行绘画实践。 学生: 1. 听课、记笔记; 2. 临摹速涂作品; 3. 速涂创作实践; 4. 上传速涂作业。
任务二: 线稿绘制 1. 确定透视	1. 透视理论知识; 2. 利用 Photoshop 制作透视参考线; 3. 绘制草图。	重点: 制作透视参考线。 难点: 制作透视参考线。	教师: 1. 结合示范, 讲解一点透视、两点透视的原理及绘画方法; 2. 结合示范, 讲解在 Photoshop 中制作透视参考线的方法。 学生: 1. 记录: 认真听取教师在对作业提出的意见, 认真观看教师的绘画示范, 并认真记录。 2. 提问: 针对新知、示范、任务讲解提出疑问。
2. 绘制线稿	线稿眷清	重点: 线条流畅度的掌握; 难点: 建筑造型特色的掌握。	教师: 组织学生进行线稿绘制; 学生: 1. 绘画实践; 2. 提出问题; 3. 上传绘画线稿。
任务三: 利用单线平涂法进行上色 1. 绘制固有色与形状	1. 利用套索工具控制形状; 2. 绘制建筑形状与固有色。	重点: 合理利用套索工具进行绘画; 难点: 建筑的形状控制。	教师: 1. 示范讲解套索工具在绘画中的使用方法; 2. 指导学生进行固有色与形状层的绘制。 学生: 绘画实践。
2. 绘制建筑体积与影响色	1. 绘画笔刷设置与应用; 2. 涂抹笔刷设置与应用; 3. 色彩丰富与色调统一。	重点: 笔刷设置与应用。 难点: 色彩丰富与色调统一。	教师: 1. 示范讲解笔刷设置方法, 与笔刷的使用方法; 2. 示范讲解 Photoshop 中色彩选取与调和的方法。 学生: 1. 听课记录: 记录教师讲授的关键问题; 使用笔记本记录

				和手机录制的形式记录; 2. 绘画实践。
任务四: 利用厚涂法进行上色 1. 光线与颜色	1. 光影的塑造方法; 2. 颜色统一的方法; 3. 纹理的添加方法。	重点: 颜色统一的方法; 难点: 光影的塑造方法。	教师: 1. 讲解光色理论知识; 2. 示范光影塑造的方法; 3. 讲解颜色统一的方法; 4. 示范绘画过程。 学生: 绘画实践。	
2. 绘画实践	1. 光影塑造; 2. 添加细节; 3. 统一调整。	重点: 统一调整; 难点: 光影塑造。	教师: 1. 控场: 引导学生进行 IP 形象的效果图绘制; 2. 参与: 参与到各小组进行的项目实施, 及时解决生成性教学问题。 3. 示范: 结合生成性教学问题进行示范, 利用图层叠加模式增加细节。 学生: 1. 绘画实践: 细化造型、丰富色彩、增加质感。 2. 提出问题: 及时提出厚涂法的绘画问题。	
3. 教学总结	将教师在指导过程中, 收集到的共性的绘画问题进行集中示范讲解。	重点: 建筑的造型风格的再现及文化背景的诠释; 难点: 厚涂法绘画。	教师: 1、集中讲解、示范学生绘画实践中产生的生成性教学问题; 2、指导学生整理电脑桌面, 督促学生课前课后整理课桌椅, 并将其复位。 学生: 1、修改作业; 2、上传作业。	
作业 (或考核)	采用作品考查的方式进行考核。 上交作品: 1、1 份绘画对象的研究报告, 包含建筑的历史、造型特征、文化背景等; 2、1 份速涂建筑场景图; 3、1 份建筑场景线稿图; 4. 1 份建筑场景成稿。			

<p>教学 条件</p>	<p>1、教材： 《概念设计——传统绘画与数字媒体的应用》 [美]约瑟夫.A.康塞里克，孙立军 译 中国科学技术出版社； 《数字绘画》网络教学平台：https://mooc1-chaoxing-com.webvpn.nbcc.cn/course/204857364.html；</p> <p>2、参考教材： CG 自学网：https://www.cgzixue.cn/content-7407-1-1.html?_dsign=e85694cd； CG 游资网：https://www.gameres.com/836926.html； 站酷：https://www.zcool.com.cn/</p> <p>3、教室：图形工作站机房</p> <p>4、工具：数位板或 iPad 等绘画工具。</p>
<p>课后 体会</p>	<p>1.厚涂法是数字绘画中相对高阶的知识，通过教师示范方法、示范步骤、示范要点等形式进行教学，极大的提高学习效果。</p> <p>2.学生的传统绘画基本功较弱，导致在色彩搭配、运笔方式方面耗费了加大的时间，将教师的精力从项目指导过度分散到基础绘画能力指导，一定程度上阻碍了项目的进程。</p> <p>3.中国建筑（古代、近代、现代）是一部凝固的史书，它集中国传统的政治、经济、文化、哲学、伦理观念、科学技术等为一体。更确切地说,中国传统文化的理念在中国建筑中得到了充分的应用，学生在进行中国建筑场景化再现时，必须查阅大量的的史料，兼顾培养了学生对中国传统文化的认识。</p>

《数字绘画》课程单元教学设计

单元标题: 数字绘画在插画设计中的应用 ——中国故事情景化再现			单元教学学时	16	
授课班级	21 数媒 C	上课周次	7	上课地点	6-611
教学 目标	<p>知识、能力、素质目标</p> <p>知识目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握写实风格插画的绘制方法; 2. 掌握 Q 版儿童插画的绘制方法; 3. 熟练掌握绘本的故事板绘制; 4. 熟练掌握绘本等出版物的印刷制作标准。 <p>能力目标:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能绘制写实风格的插画; 2. 能绘制 Q 版风格的儿童插画; 3. 能熟练绘制绘本的故事板; 4. 能按照出版物印刷标准设计绘本。 <p>素质目标:</p> <p style="text-align: center;">将非遗、经典著作、历史中的经典中国故事，采用数字绘画的手法进行绘制，以此传播中国优秀传统文化，提升学生的文化自信。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 通过诸子百家、浙东学派、战国七雄等中国历史故事、人物的情景化再现，在绘画实践中使学生进一步了解中国历史的悠久绵长，培养学生家国情怀。 2. 通过对《诗经》《本草纲目》、唐诗宋词等中国经典著作的情景化再现，使学生进一步认识到中国文化的博大精深，培养学生责任担当意识。 3. 通过传统手工艺、表演艺术、传统礼仪等中国非遗文化的情景化再现，借助数字绘画赓续文脉，培养学生工匠精神。 				
	教学活动设计	步骤	教学内容	重点、难点	师生活动
	<p>任务一: 写实风格插画绘制</p> <p>1.理论讲授</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 写实风格插画的应用场景概述; 2. 写实风格插画的绘制流程与多种方法。 	<p>重点:</p> <p>写实风格插画的应用场景;</p> <p>难点:</p> <p>写实风格插画的绘制多种方法。</p>	<p>教师:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 结合实际案例，讲解写实插画的应用领域; 2. 结合绘画示范，讲解写实风格插画绘制的方法。 <p>学生:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 听讲、做笔记; 2. 查阅数字绘画相关资料。 	

	2.绘画示范	以写实人物插画为例做示范教学。包含：起稿、大色、体积、细节等内容。	重点： 写实插画的绘制方法。 难点： 人物造型结构的控制。	教师： 绘画示范。 学生： 观看教师绘画，并做笔记或录制视频。
	3.绘画实践	学生根据教师讲解的内容进行绘画实践。	重点： 写实绘画技法； 难点： 人物五官的塑造。	教师： 1. 布置课堂练习作业； 2. 指导学生进行绘画实践； 3. 收集学生绘画实践中产生的生成性教学问题； 学生： 绘画实践。
	4.教学总结	将教师在指导过程中，收集到的共性的绘画问题进行集中示范讲解。	重点： 重温绘画技法； 难点： 绘画造型提升。	教师： 1. 集中讲解、示范学生绘画实践中产生的生成性教学问题； 2. 指导学生整理电脑桌面，督促学生课前课后整理课桌椅，并将其复位。 学生： 1. 修改作业； 2. 上传作业。
	任务二：Q版风格插画绘制 1.理论讲授	1.Q版风格插画应用场景； 2.Q版风格插画的造型艺术特征； 3.Q版风格插画的绘制方法。	重点： 掌握Q版风格插画的应用领域。 难点： 掌握Q版风格插画的艺术特征。	教师： 1. 分析实际案例，讲解Q版插画的应用领域； 2. 结合绘画示范，讲解Q版风格插画绘制的方法。 学生： 3. 听讲、做笔记； 查阅数字绘画相关资料。
	2.绘画示范	示范儿童插画绘制过程一张。包含：立意、笔刷设置、起稿、配色、上色等过程。	重点： 插画的创意与绘制过程。 难点： 儿童插画的构思创意。	教师： 绘画示范。 学生： 观看教师绘画，并做笔记或录制视频。
	3.绘画实践	学生根据教师讲解的内容进行绘画实践。	重点： Q版绘画技法； 难点： 儿童插画的构思创意。	教师： 1. 布置课堂练习作业； 2. 指导学生进行绘画实践； 3. 收集生成性教学问题； 学生： 绘画实践。

4.教学总结	将教师在指导过程中，收集到的共性的绘画问题进行集中示范讲解。	重点： 重温绘画技法； 难点： 绘画造型提升。	教师： 1. 集中讲解、示范学生绘画实践中产生的生成性教学问题； 2. 指导学生整理电脑桌面，督促学生课前课后整理课桌椅，并将其复位。 学生： 1. 修改作业； 2. 上传作业。
任务三：儿童绘本创作 1.脚本撰写	1. 创意思维培养； 2. 故事编写的方法；	重点： 故事编写方法； 难点： 创意思维培养。	教师： 1. 分享经典绘本，分析绘本的故事结构，讲解创意方法； 2. 讲授故事编写的方法； 学生： 1. 听课，做笔记； 2. 查阅资料，挖掘中国传统故事，明确绘本故事方向。
2.故事创作	从经典文学作品、非遗文化、传统故事中挖掘故事，根据绘本的受众人群进行改编。	重点： 故事改编； 难点： 兼顾故事的文学性与叙事性。	教师： 1. 引导学生挖掘中国文化内容； 2. 为学生答疑解惑； 3. 引导学生认知中国文化，从中国故事中汲取养分，树立正确的价值观、世界观、人生观。 学生： 剧本创作实践。
3.故事板设计与绘制	1. 故事板的创作方法； 2. 故事板的结构； 3. 绘制故事板。	重点： 绘制故事板。 难点： 故事节奏的把控。	教师： 1. 示范讲解故事板的创作方法； 2. 分析故事板案例，讲解故事板的结构。 3. 指导学生创作故事板。 4. 引导学生认知中国文化，从中国故事中汲取养分，树立正确的价值观、世界观、人生观。 学生： 1. 听课，做笔记； 2. 创作故事板。
4.绘本创作实践	1. 美术风格设计； 2. 角色设计； 3. 插画绘制； 4. 书籍装帧设计。	重点： 插画绘制； 难点： 美术风格设计与插画绘制。	教师： 1. 布置课堂练习作业； 2. 指导学生进行绘画实践； 3. 收集学生绘画实践中产生的生成性教学问题。

				学生: 绘画实践。
	3. 绘画实践	学生根据教师讲解的内容进行绘画实践。	重点: 统一调整; 难点: 光影塑造。	教师: 4. 布置课堂练习作业; 5. 指导学生进行绘画实践; 6. 收集学生绘画实践中产生的生成性教学问题; 学生: 绘画实践。
	4. 教学总结	将教师在指导过程中, 收集到的共性的绘画问题进行集中示范讲解。	重点: 绘本故事板绘制与绘本插画绘制; 难点: 绘本美术风格设计。	教师: 1、集中讲解、示范学生绘画实践中产生的生成性教学问题; 2、指导学生整理电脑桌面, 督促学生课前课后整理课桌椅, 并将其复位。 学生: 1、修改作业; 2、上传作业。
作业 (或考核)	采用作品考查的方式进行考核。 上交作品: 1. 1份写实风格的插画; 2. 1份Q版风格的插画; 3. 1份建筑场景线稿图; 4. 1份剧本; 5. 1份故事板; 6. 1本完整的绘本。			
教学条件	1. 教材: 《概念设计——传统绘画与数字媒体的应用》[美]约瑟夫.A.康塞里克, 孙立军译 中国科学技术出版社; 《数字绘画》网络教学平台: https://mooc1-chaoxing-com.webvpn.nbcc.cn/course/204857364.html ; 2. 参考教材: CG自学网: https://www.cgixue.cn/content-7407-1-1.html?_dsign=e85694cd ; CG游资网: https://www.gameres.com/836926.html ; 站酷: https://www.zcool.com.cn/ 3. 教室: 图形工作站机房 4. 工具: 数位板或IPad等绘画工具。			
课后体会	1. 从整个课程的教学设计来看, 教学单元的内容从专项训练到综合实践, 前后衔接紧密, 难度层层递进, 知识内容逐级递增, 具有较强的科学性。第一单元解决数字绘画的基础技能, 第二单元解决角色设计与绘制技能, 第三单元解决场景设计与绘制的技能。从叙事的角度来看, 角色是故事的主体, 场景是围绕故事剧情展开的、与角色产生联系的空间, 本单元的插画设计具有较强的叙事特性, 综合了前面三个单元的知识内容, 作为最后一个单元, 本单元可将前面三个单元知识进行一次融会贯通的实践。 2. 中国经典著作、非遗文化、民间故事等文化形态包含了优秀的传统文化, 通过本单元的学习, 使学生树立积极进取、乐观向上、厚德载物、自强不息的人生态度。 3. 本课程的思政目标逐级递进, 从文化自觉到文化自信, 再到文化自强。本单元是让学生综合运用所学的数字绘画知识, 以中国优秀传统文化为蓝本, 创作绘本作品, 讲述中国故事, 传播中国文化。			