

水彩画基础入门

【Fundamentals of watercolour painting】

一、基本信息

课程代码:【2058049】

课程学分:【2】

面向专业:【全校本科生】

课程性质:【综合素质教育选修课】

开课院系:信息技术学院

使用教材:

(美) 杰克·里德.西方经典美术技法译丛: 水彩基础.上海人民美术出版.2014

参考书目(美) 安·埃尔斯沃斯.世界绘画经典教程: 安·埃尔斯沃斯水彩教程. 人民邮电出版社.2014 , (法) 多米尼克·弗费勒.水彩从入门到精通.北京美术摄影出版社.2014

课程网站网址:

先修课程:【无】

二、课程简介

水彩画基础入门是为本科学生开设的一门业余爱好培养的选修课程。本课程通过介绍水彩画的发展历史、种类以及功能等, 让学生了解水彩画艺术的基本概念和相关知识, 并且通过在绘制过程中体验、感受水彩画的艺术魅力, 让学生能够掌握水彩画作品绘制的基本方法, 提高学生的艺术修养。水彩画基础入门能够锻炼学生的手绘能力、思考能力、艺术鉴赏能力以及创作构思的能力, 为其陶冶学生情操、丰富学生的业余兴趣爱好提供良好的帮助。

三、选课建议

对传统绘画感兴趣的学生。

四、课程与专业毕业要求的关联性

专业毕业要求	关联
L011: 能领会用户诉求、目标任务, 正确表达自己的观点, 具有专业文档的撰写能力。	
L021: 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。	●
L031: 工程素养: 掌握数学、自然科学知识, 具有工程意识, 能结合计算机、数字媒体技术相关专业知识解决复杂工程问题	
L032: 软件开发: 掌握主流设计技术、程序设计思维以及相关数据库技术, 具备建设可运行于多种终端网站的能力;	
L033: 系统运维: 系统地掌握计算机硬件、软件的基本理论、基本知识, 具备保障系统运行与维护基本技能。	

L034: 素材采集与处理: 掌握数字媒体的基本理论、主流数字媒体应用软件使用技术, 具备素材的采集、存储、处理以及传输的能力。	
L035: 三维设计与制作: 熟悉并了解三维设计与制作全部流程, 掌握物体构造原理以及三维空间运动规律, 运用三维软件实现三维建模以及动画短片的设计与制作, 具备建模、贴图、绑定、灯光、特效、渲染以及合成的能力。	
L036: 虚拟现实设计与制作: 熟悉虚拟现实基本原理, 掌握虚拟现实产品设计与制作流程及主流的设计、集成平台, 具备结合相关硬件实现虚拟现实产品的内容制作和应用开发的能力。	
L041: 遵守纪律、守信守责; 具有耐挫折、抗压力的能力。	
L051: 能与团队保持良好关系, 积极参与其中, 保持对信息技术发展的好奇心和探索精神, 能够创新性解决问题。	
L061: 能发掘信息的价值, 综合运用相关专业知识和技能, 解决实际问题。	
L071: 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。	●
L081: 具有基本外语表达沟通能力, 积极关注发达国家和地区信息技术发展新动向。	

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	L0212	1. 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。	学生预习和课后作业	课堂学习
3	L0714	1. 爱护环境: 具有爱护环境的意识和与自然和谐相处的环保理念。	学生绘制相关题材作品展示	大作业

六、课程内容

第一章 水彩画概述

1. 水彩画的特点
2. 水彩画的分类
3. 水彩画的学习和创作

能力要求: “理解”

教学难点: 熟练掌握水彩画属性

第二章 水彩画的工具材料

1. 基本工具
2. 其他工具

能力要求：“理解”

教学难点：熟练掌握工笔画工具属性

第三章 水彩画技法

1.水彩画基本的涂色方法

2.色卡的绘制

能力要求：“理解”

教学难点：熟练掌握水彩画技法特点属性

第四章 不同质感、不同难度，不同色调的静物组合写生

1.了解色彩的冷暖并在实际绘制中应用。

2.静物写生构图、如何选择作画角度。

3.掌握时令水果和蔬菜的表现。

4.如何画暗部和投影。

能力要求：“理解”

教学难点：熟练掌握水彩静物绘制的方法

第五章 水彩花卉

1.水彩花卉概述

2.水彩的画法

3.水彩的画法

能力要求：“运用”

教学难点：熟练掌握水彩花卉，并绘制作品

七、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：2023.2