

插画教学中递进式课题与多维评价体系的构建与应用

赵鑫

西安欧亚学院 陕西 西安 710065

[摘要]CG技术将我们带入了全新的数字绘图的时代,在以往插画教学中,教学课题多为多个平行课题 这种教学模式显然无法满足目前对插画设计师的要求,对插画教学课题的改革就显得尤为重要。本文通过插画理论、矢量动物课、多元创意与表现、想象的途径与表达四个递进式课题,和对应的多维度作品评价标准,通过理论知识讲授和实践训练以及案例分析,培养学生的设计思维和创作能力,也使插画课程教学过程更加系统化、完善化。

[关键词]插画教学; 课题建设; 递进式; 多维度; 多元媒介

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.09.253

日趋成熟的CG技术将我们带入了全新的电脑绘图的时代,继承了传统绘画艺术精神的CG插画,以其出色的效率、表现力和包容力极快的进入了插画行业,并与其他数码视觉艺术相互支持,开拓出了一个更为广阔的发展空间。在这种形势下,发展我国插画产业不仅有助于解决就业问题、给予越来越多视觉设计专业毕业的学生更多的生存空间,更可以从侧面提升整体群众文化水平支援其他艺术创意产业发展。在 market 需求的驱使下,我国在各个方面开展了CG插画教育的尝试;众多高等学校与也适时的开设了相应的课程课;但在这看似如火如荼的发展背后,却是因为理解的狭隘与功利性驱使导致的混乱市场与教育环境,这使得我国CG插画现状并不如看上去的那么乐观,远远的落后于欧美日等插画发达国家。通过插画课程教学来解决这一问题就显得尤为重要。在调研以往插画教学后发现,多数学校都是以自己的教师能力来确定上课内容,教学课题多为多个平行课题 这种教学模式显然无法满足目前对插画设计师的要求,这不符合整体行业对插画的教学要求,对插画教学课题的改革就显得尤为重要。

一、国内外插画教学对比分析

英国的平面设计的国际地位可以说无可撼动,而插画作为平面设计类下的一个大课,同样有着极好的资源和发展前景。总体来说英国更强调实验性与实际性,院校在其作品的风格上更加重视的是学生的设计思维和对社会,文化背景的深度挖掘,学生如何将作品与现实的生活紧密相连,而不是单纯的侧重插画的基础造型能力。学院既喜爱学生天马行空的设计,希望他们具备国际视野与创意思维;又要求他们拥有扎实的基本功,掌握可以解决实际问题的能力。如英国皇家艺术学院,教学特点,理论支撑,创作先行,叙事性与情境感并重。插画课的理念是,作为一个插画家,不能仅停留在问答和讨论阶段,而是要将思考、创作作为日常生活中不可或缺的部分。创作形式灵活,向来给予学生充分的空间,同时鼓励学生在插画创作时,探索各种技法、工艺、媒体、材料。

美国的插画课是偏商业化的,他们希望学生的作品可以更多的得到大众的认可,也会给学生提供更多的实践机会。院校更注重学生对于绘画的基本把控能力,也就是我们通常说的基础造型能力。所以可以看到美国几乎所有插画课的入学考试都会涉及素描。如罗德岛设计学院学院的插画课,偏向数码与

绘画相结合的教学方式,除了2D的平面插图,也可以学习到3D的电脑制图,可以说,一幅作品是由绘画和技术组成的。导师在教学的过程中,会着重让学生去了解每一个图像的含义,训练学生绘画和观察能力,培养用视觉插图来清晰叙事的能力。

日本的插画实力一直处于世界领先地位,日本院校普遍看重学生的基础塑造能力以及对于社会的洞察力,鼓励和支持学生进行跨课的手法结合。另外和英美不同的地方在于,与英美国家插画课不同,日本院校更多是将插画作为视觉传达中的一种表现方式。更多将平面设计、网站、动漫等媒体形式放在一起学习,培养的人才多为综合类,既能进行插画、图书创作,又能参与游戏、影视设计制作,将插画的表现作用提升到最大。如京都造型艺术大学的插画课认为,人们通过平面设计、图书、动漫、游戏、网站、视频、角色设计传播各种信息。科技可以将想法可视化,而插画课就是为了进一步培养学生的创造力。京都造型艺术大学插画课更加看重创作过重中的灵敏度和拉伸力,不断突破和跨越想象力的边界。随着视觉媒体越来越多元化,插画的可能性也蔓延到无穷大。培养学生的预见性和敏感度,充分认识到插画的作用,并实现最有效的表达。

国内中央美术学院第五工作室高荣生主任表示,插图的应用性非常宽泛,但插图的本质应该明确,在教学上也必须有其独特的途径,在形式语言和创作中图文关系的处理上应不断创新,注重品质,不能一味“速成”,迁就单一 低俗。

可以看到国外艺术院校插画课程更加注重个人风格的培养,更加注重中间的实验过程、主题的发展过程、逻辑的推到过程。因此也具有很强的实验性,学生可以通过多种形式和材料来表现自己的作品,包括很多实验性的材料运用、展现方式、表达媒介等方面。美国的插画课:最大的特点是商业性与艺术性并重,注重学生对于绘画的基本把控能力,也就是我们通常说的基础造型能力。日本插画创作:日本插画课更多将平面设计、网站、动漫等媒体形式放在一起学习,培养的人才多为综合类,既能进行插画、图书创作,又能参与游戏、影视设计制作。英国的插画创作:注重叙事性,鼓励学生尝试不同的媒体表现形式。

国内艺术院校更加注重学生的基本功,包括对最后阶段的完成度上都更加看重,国内插画课在基础教学上都会教授学生

基本的造型、色彩、构图能力训练。在教学方面,老师不会在主题上给学生过多的限制,会鼓励学生自由的寻找自己感兴趣的主体。

二、递进式的课题与评价体系

在经过分析、讨论、实践后,本人将插画教学,以多种手绘技法训练、通过插画与新媒体、艺术、设计等相结合的案例操作,从而引导学生逐步理解并掌握插画的基本理论和设计方法,更好的解决问题。学生作品也通过,以赛促教、以展促教、产教融合等多元形式,促进学生的作品质量,将校内外多种教学资源进行高度整合,拓展了学生的眼界和学习渠道,使学习更有效果。

在插画课题建设中优化课程内容,以递进式的课题制开展教学,强调教学内容在符合视觉传达设计课应用的同时,应紧跟时代科技发展脉搏,改变传统的课堂上师生的学习形式,能够记忆插画史中重点流派画家及作品,能够分析不同的插画风格在视觉设计周边产品中的应用。能够解释插画创作中手绘技法的特点,能够通过分析材料特性选用适合的创作材料,能够通过特定内容分析,选用合理的创作主题和表现形式。能够运用软件完成矢量和位图二种数字表现,能够对插画创作中使用的图形与色彩进行分析和说明,合理规划视觉空间,使之符合视觉规律。能够团队合作完成多画面叙事创作,能够主动承担或积极配合解决设计问题,顺利完成设计实践。

插画课程思路应采用理论知识与案例相结合的方式授课,并通过完成以下四个递进式课题,如,插画理论课题让学生了解插画发展历史发展演变,了解插画风格、作者及代表作品。解悉视觉课对插画创作的图形和形式感的要求。了解不同插画风格概念,分析不同插画特征在视觉设计周边产品中的应用。矢量动物课题,掌握贝塞尔工具和画笔工具,具备通过利用Illustrator、coreldraw矢量软件进行插画创作,完成矢量表现。让学生理解随着插画应用范围和领域的扩大。多元创意与表现课题,熟悉基本绘制技法理论,能够通过分析工艺、媒介选用适合的创作材料。理解色彩图形转化原则,提高想象力和画面表现能力。熟悉构图方法能合理规划视觉空间,使之符合视觉规律,提高画面的绘制能力。想象的途径与表达课题,多画面一致性强调叙事表达能力叙事语境,侧重于基础主题思维和制作。也是基于计算机进行绘画,并将插画表现拓展至新媒体领域。通过运用相应的电脑软件和数字绘图工具在电脑上创作。使学生了解硬件软件以及相关数字绘图工具的创新与发展,通过案例操作演示,从而引导学生逐步理解并掌握数字插画的技术方法。

四个递进式课题通过必要的理论知识讲授和实践训练以及案例分析,培养学生的创造性思维。通过材料、媒介、技法、软件、新媒体等多个方面训练学生的表现力与创造力,要求学生在视觉设计的基础上积极尝试多种样式风格,培养良好的思维方式和较强的动手能力,相较于以主观感性创作为主的传统

插画设计方法,重视学生认识插画在现代视觉传达体系中所处的地位,了解插画在现代商业案例中的实际运用方法,并具备运用手绘和电脑进行插画工作的能力,初步尝试插画在新媒体媒介的表现,较为全面的满足插画课程的教学要求。

2. 课程评价体系

麦金在斯坦福大学开设创造性思维训练课时发现,所谓“创作”,实际上需要看,想,画。三方面能力的结合,所以,要训练学生的构绘能力,也就是要训练学生在视知觉过程中掌握好这三者间的相互作用关系,将这三种相关的视觉活动有效和谐的统一起来。他认为,看是外化的思维,想是内在的意象,创作是想了的外化和看延伸。科技启发人的知觉,知觉启发人的思维,而思维是艺术创作的源泉。

所以作品评价以学生创作为中心,通过教师、行业专家和学科竞赛、展览,以赛促教、以展促教、产教融合等多维度形式开展教学评价活动,促进学生的课堂参与度,将校内外多种教学资源进行高度整合,拓展了学生知识学习的渠道,也对作品给予了更全面的评价。

三、结论

全球主要发达的国家,欣赏插画在社会上已经成为一种习惯。利用计算机技术进行视觉设计和生产插画也成了朝阳产业,在设计领域插画也运用得越来越广泛,多元数字表现插画业在国内是一个新兴形式,在新闻出版、电子出版、广告传播、网络公司、数码影视广告、企事业单位设计策划部门等都对插画有巨大的需求,现阶段需要大量的插画师人才,也使得年轻一代越来越倾向于学习和使用电脑数码技术也为插画赢得了更大的表现空间。所以全面的插画教育就显得尤为重要。插画在这个多元化背景下,即要与现在结合又不能完全背弃传统。插画创造即使是个人表达,也应为世人所用、通过研究和实践我发现,把插画教学寓于富有美感的形式之中是教学的兴趣点;以现实为基础是插画教学严守的底线;从多元绘画观念和数字语言能进一步的突破是插画教学的目的;如何将现实的浮躁排除在教学之外,不为了某种偏见、低级趣味而脱离真正的教学轨迹,是今后要解决的插画教学主要问题。时态决定眼界,眼界决定作品,插画课关于递进式课题建设和多维度作品评价的认识,给插画教学提供了理论的支撑,也使得学生和教师在创作过程中思路更加清晰。而插画教学,也因为有了理论实践过程更加系统化、完善化。

参考文献

- [1]《视觉思维-审美知觉心理学》.鲁道夫·阿恩海姆著,滕守尧译.四川人民出版社 2005年1月版
- [2]《创造性思维》.〔德〕韦特海默.教育科学出版社.1987年7月版
- [3]《商业插画设计》赵鑫著.陕西师范大学出版社 2012年11月版