

<<序列图像>>

图书基本信息

书名：<<序列图像>>

13位ISBN编号：9787561140994

10位ISBN编号：7561140991

出版时间：2008-6

出版时间：大连理工大学出版社

作者：马克·维根

页数：175

译者：贾茗葳

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;序列图像&gt;&gt;

## 前言

“认真做好每件事”罗伯特·亨利（Robert Hellr）《艺术精神》，1923年形成插画家个人风格的要旨是在各种艺术、合成过程、方法、技术、媒介和观点间确立自己独特的取向。

在实验性研究和建立在实践基础上的方法论的可持续发展过程中，插画家能够为自己搭建更广阔的文化平台。

关注最新流行趋势、争论和历史、理论、社会、文化、政治和职业背景是所有创作的基础。

在本书中，我将通篇强调插画创作中一种跨学科的并能综合各个学科的方法，在广义的文化范畴内探索它与其他艺术门类之间的关系。

艺术和设计学校通常细分艺术门类和专业，使学科设置和专业设计具有局限性，强化了文化层次和等级。

学生们因此只能接触到本专业内有限的观点、反知性主义、职业教育论和实用性强于创造性的教育观点。

但是，很多毕业后的从业者在创作中打破了学科之间的界限，不再受到狭隘的条条框框的限制。

要改变现状的插画家总是活跃在艺术、商业和设计之间的交叉领域内，将所有具有创造性的创作机会纳为己有。

“虽然我称自己为插画家，但名不副实。

我只是画出讲述故事的图片，它们很受欢迎但并不时尚。

”诺曼·洛克维尔（Norman Rockwell），《Esquire》，1962年插家用一张或多张图片来传递信息、澄清观点、解决问题、诠释主题、丰富文字并讲述故事。

有时，只要一张单独的图片就可以从视觉上传递想法或情感。

包括海报、图书封套和政治漫画在内的独立图片有很多交流的层面。

插画家利用设计元素中基本的视觉语言就可以达到目的。

这些设计元素包括比例、颜色、构图、对比、重复、纹理、线条、透视、并列、视觉暗喻和构图等。

观赏者和读者从自己的观点出发来解析和破译图像信息的各个内容层面并获得文化背景和意义。

理解过程涉及很多方面，观看、阅读、直觉、分析、领悟、智慧、认知、价值观、情感、编辑、选择和理顺看法。

## <<序列图像>>

### 内容概要

《国际插画设计教程：序列图像》是“国际插画设计系列教程”中的一本，完成《视觉思维》之后，作者将序列图像制作定义为另一个能够产生新创意和新作品的领域，并认为序列图像制作在插画艺术复兴中起着领跑者的作用。

《国际插画设计教程：序列图像》特色是系统介绍了制作技巧，世界各地以各种不同方式从事插画设计的当代插画师们贡献了他们的作品和评论，并编入国外教育家们的观察笔记和推荐练习。

《国际插画设计教程：序列图像》可作为艺术设计专业和插画设计的业内人士提供了一本内容详尽、题材广泛的设计指南。

本系列教程中还包括《插画设计基础教程》《视觉思维》《文字和图像》和《新画境》。

目前市场上还没有同类型的“插画设计系列教程”。

<<序列图像>>

作者简介

作者：(英国)马克·维根(Mark Wigan) 译者：贾茗葳

## <<序列图像>>

### 书籍目录

序言：我是一所艺术学校如何获取书中最重要的信息故事草图构建叙事方法叙列图像的构想序列图像的协调与搭配图片故事故事草图构建视图语言故事板电影设计艺术指导模糊叙事和非主流叙事漫画世界图片故事漫画世界漫画世界另类漫画经典范例日式漫画地下漫画角色从前出版魔幻作品奇妙世界黄金时代电子游戏动画博彩从长电视动画经典动画电子游戏黑色电影动态影像电影片头实验电影反主流主化电影理论电影流派黑色电影后黑色电影多媒体视觉效果混搭技术夜总会影像作品混搭项目项目1、2、3、4项目5、6、7、8项目9、10、11项目12、13、14

<<序列图像>>

章节摘录

插图：

## &lt;&lt;序列图像&gt;&gt;

## 后记

在本书的编写过程中，我借用了先驱艺术家的作品，并将它们置于历史和文化背景中进行剖析。同时，我还将自己在创作过程中涉及的一些领域包含在本书之中，如漫画、动画、实验电影制作和互动媒体等。

最早接触序列图像制作是在20世纪60、70年代，那时我开始手绘漫画的个人创作。

受到英国漫画家唐·劳伦斯（Don Lawrence）的漫画《宝贝故事屋》的启发，我创作了自己的作品《超人学院》。

对西部故事、科幻小说、足球、海盗和战争故事进行电影化描述是由汤姆逊（D·C·Thomson）和国际出版集团（IPC）出版的动作漫画的一个显著特点。

包括《Victor》、《Hotspur》、《Lion》、《Tiger》、《Vaj1ant》《Hurricane》、《TV TOrnado》、《war Picture Library》和《Commandc Library》等在内的英国漫画点燃了我成为一名漫画家的梦想。

70年代初期，我热衷于漫画收藏，美国奇迹漫画公司推出的漫画和杰克·科比、尼尔·亚当斯（Neal Adams）、巴里·史密斯（Barry Smith）和史蒂夫·迪特科几位艺术家的作品都令我爱不释手。

我从他们的创作中获取灵感并在此基础上塑造我自己的超级英雄们。

通过在Hu学院学习图形设计课程，我得以在学习手绘创作的基础上用16mm胶片和超8创作实验电影。课程的这种跨学科特点使我能够为电影、动画和多重投影制作没有摄影机参与的素描或彩绘。

1982年毕业后，这种多学科并举的创作方法被我沿用到唱片封套制作、夜总会壁饰、杂志插画、个人出版的图画书、服装系列、音乐视频的动画和多种媒体共同参与的夜总会活动中。

这种不受媒体和环境变化的限制讲述故事的能力是一名合格的插画家必须具备的。

对于现代插画设计专业的学生来说，使插画的创意、内容和个人视觉语言具有高度的独创力才是学习的最终目标。

信心是关键。

依靠观察、视觉记忆和想像来创作，在这个过程中培养基础能力并树立信心。

应该鼓励使用各种媒介，如绘画、手绘、拼贴画、三维、排版式样、摄影、互动媒体和移动影像等，尝试创新和突破。

可持续性的创意生成和写生簿的使用十分重要，学术好奇心和深度调研的能力同样必不可少。

对插画创作所持有的评判和分析的态度正带领着这个学科不断发现新媒介、新领域和新成果。

掌握关于设计理论和叙事结构的权威知识有助于进行有效的视觉沟通。

## &lt;&lt;序列图像&gt;&gt;

## 编辑推荐

《国际插画设计教程:序列图像》涵盖主题：叙事方法、序列图像的构想、序列图像的协调与搭配、故事草图构建、视图语言、故事板、电影设计、艺术指导、模糊叙事、非主流叙事、图片故事、漫画世界、另类漫画、经典范例、日式漫画、地下漫画、出版、角色、动画、经典动画、电子游戏、动态影像、电影片头、实验电影、反主流文化、电影理论、电影流派、漫搭技术、多媒体视效果和项目。

《际插图设计教程》系列丛书通过一组由重要的“基础内容”并置在一起的个案研究探索了插画艺术中的理要组成部分，作者简洁明了地描述了当代插画设计作品，使读者能从根本上理解讨论中的作品。

《序列图像》是由马克·维根编写的插画创作必读教程中的第二本。

完成《视觉思维》之后，维根将序列图像制作定义为另一个能够不断产生新创意和新作品的领域，并认为序列图像制作在插画艺术复兴中起着领跑者的作用。

《序列图像》探讨了设计过程及文本与图像之间创造性相互作用的重要性。

《国际插画设计教程:序列图像》内容涉及序列图像设计者在各种交流平台媒介中所使用的基础通用语。

作者通过大量作品例证了图像叙事过程中所必须遵守的创作规则。

这些作品使用的表现手法千差万别，中睿智创新，或委婉诙谐，或尖锐内省，或富于美感。

图像叙事项目和练习、词汇表、参考书目以及结束语都增加了本书的学习深度和广度。

《国际插画设计教程》系列丛书还包括：《视觉思维》、《文字与图像》以及《新画境》。

<<序列图像>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>