

<<美术基础>>

图书基本信息

书名：<<美术基础>>

13位ISBN编号：9787040147520

10位ISBN编号：7040147521

出版时间：2004-8

出版时间：北京蓝色畅想图书发行有限公司（原高等教育出版社）

作者：吴忠正 编

页数：180

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>

<<美术基础>>

前言

高等职业教育开办计算机图形图像及相关专业是为了适应现代社会的市场需求，作为高等职业教育人才培养模式的探索，应以“实用性人才培养为主，同时注重技术与艺术结合”为其教育理念，坚持多出人才、出好人才的原则，这就要求我们必须对计算机图形图像专业美术基础教学的方式、方法进行深入的研究和探讨，找出一条适合专业特点的办学之路。

媒体是知识和信息的一种载体，它不仅包括计算机、网络领域中的文本、图形与动画的制作，还包含电影、电视领域的图像与声音合成等内容。

学科的综合性要求学生对美术要有较深刻的认识，在进行专业设计时，能够运用美的形式规律，创作出具有艺术美感的媒体作品。

媒体专业的学生如果美术基础薄弱，即使拥有较高的计算机专业技术，但因缺乏艺术的表现力和创造力，也不能更好地表达设计理念。

只有技术和艺术进行完美的结合，才能使这一专业优势发挥到极致。

本书力求通过美术基础技能训练，强化学生们对美术基本造型及色彩表现的认识。

内容上第一章涉及了美术的基础知识：美术的分类，美术的发展简史；素描的基本规律的认识（本章建议理论学时为5课时）。

第二章着重进行二维平面绘画训练，强调在平面造型中对形态的认识、通过训练掌握一定的平面形态变化的规律（建议理论学时为5课时，实训学时为10课时）。

第三章进行基本的透视学学习，掌握透视的基本规律和基本画法，为三维表现奠定基础（建议理论学时为8课时，实训学时为12课时）。

第四章是三维空间训练与结构训练，通过几何形态强化学生对三维空间的认识，建立三维空间概念；同时抛开以往美术学院的系统性训练模式，寻找适应计算机图形图像专业特点的速写训练、想象训练，提高学生的形象表现力与创造力（建议理论学时为15课时，实训学时为20课时）。

第五章色彩的训练，较为系统地介绍了色彩的基础知识；强化装饰色彩练习以及色彩在设计中的运用的训练（建议理论学时为12课时，实训学时为18课时）。

另外，本书配有助学课件光盘，光盘内列举了与教材有关的专业知识，主要包括：学习指南、教学资源、案例练习、经典素材、作品赏析、在线测试等内容。

每个模块下还包含着大量的美术知识、精美图片、教师作品等内容，容量大、制作精，是美术知识学习的辅助手段。

本书适用于计算机图形图像及相关专业的美术基础训练，建议用100学时左右，解决学生的美术技能训练问题，在训练上力求在课堂内解决实际问题，训练难度相对较低，通俗易懂。

本书由吴忠正、毕万新主编，陈新宇、邓晓新、李琴、祖秀霞副主编，吕振凯、顾兆旭、翟淑光参加编写。

感谢宫振喜、李树春等为本书作插图。

尤其要感谢为本书课件的完成付出艰辛劳动的全体制作成员。

感谢中国美术学院的辜居一教授在百忙中拨冗审稿。

由于编者水平有限，疏漏浅薄之处在所难免，恳请专家和同行们批评指正。

<<美术基础>>

内容概要

《美术基础》是教育部新世纪高职高专教育人才培养模式和教学内容体系改革与建设项目成果教材，由教育部高职高专教育专业教学改革有关试点院校编写。

《美术基础》力求通过美术基础学习，强化学生们对美术基本造型及色彩表现的认识。内容上着重进行二维平面绘画训练、三维空间训练与结构训练，强调适应多媒体及相关专业的特点进行速写训练、想象训练，强化学生对三维空间形态的认识，提高学生的形象表现力与创造力；进行系统的色彩专业训练，培养对色彩敏锐的感受能力和审美情趣，为多媒体作品的设计与创作奠定美术基础。

《美术基础》还配有助学课件光盘，制作精良，信息量大，适合相关专业学生和美术爱好者使用。

《美术基础》适合于高等职业学校、高等专科学校、成人高校、示范性软件职业技术学院、本科院校及其二级职业技术学院、继续教育学院和民办高校使用，也适用于技能型紧缺人才培养使用，还可供计算机专业人员和爱好者参考使用。

<<美术基础>>

书籍目录

第一章 概述1.1 美术基础知识1.1.1 美术的分类1.1.2 美术发展简史1.1.3 形式语言1.1.4 素描与速写的准备1.1.5 素描的基本规律1.2 美术学习的意义1.3 学习方法第二章 二维绘画训练2.1 二维几何图形训练2.1.1 几何形态及其变化2.1.2 几何形态的组合变化2.2 抽象形态训练2.2.1 对称与平衡2.2.2 重复2.2.3 节奏和韵律2.2.4 变异2.2.5 对比和变化2.2.6 调和与统一第三章 透视学3.1 透视的基本原理3.1.1 基本概念3.1.2 基本要素3.1.3 基本术语3.1.4 透视的基本规律3.2 平行透视3.2.1 基本特征3.2.2 基本画法3.3 成角透视3.3.1 基本特征3.3.2 原理3.3.3 基本画法3.3.4 辅助线应用第四章 三维空间训练与结构训练4.1 几何形体单线描绘4.1.1 立方体的描绘4.1.2 圆球体的描绘4.1.3 锥体和圆柱体的描绘4.2 几何形体增减训练4.2.1 单个形体的减形训练4.2.2 单个形体的增形训练4.3 具象单体的局部描绘4.3.1 简洁表现4.3.2 集中表现4.4 不同物象组合描绘——打破时空的组合4.4.1 加强想象思维训练4.4.2 创造性表现训练第五章 色彩5.1 色彩的产生5.1.1 光和物体色彩的关系5.1.2 色彩类别5.2 色彩三要素5.2.1 明度 (Brightness) 5.2.2 色相 (Hue) 5.2.3 纯度 (Saturation) 5.3 色彩混合5.3.1 加色混合5.3.2 电脑影像的色彩5.3.3 减色混合5.3.4 中性混合5.4 色彩的生理规律5.4.1 色觉由来5.4.2 视觉适应5.4.3 视错现象5.5 色彩的心理效应5.5.1 红色5.5.2 橙色5.5.3 黄色5.5.4 绿色5.5.5 蓝色5.5.6 紫色5.6 装饰画的表现5.6.1 客观装饰表现5.6.2 主观装饰表现5.7 数字媒体平面设计基础5.7.1 常用的平面设计软件简介5.7.2 常用的文件格式及转换5.7.3 计算机色彩5.7.4 如何搞好数字媒体的创意设计参考文献附图

<<美术基础>>

章节摘录

绘画的种类繁多，每一个画种都有其独特的绘画工具、材料、形式语言和表现手法。同时，这些绘画之间的艺术规律是相通的，也是可以相互借鉴的。

2. 雕塑是造型艺术的重要形式之一，是由各种物质材料（石质、木质、金属、陶土、玻璃钢等）构成的，被称为“凝固的舞蹈”。

根据所占空间可分为圆雕、浮雕和透雕等种类。

3. 建筑与人类的生活息息相关，例如：宫殿、城堡、别墅、民居以及各类公共建筑设施，在其实用功能的基础上，又有独特的艺术价值。

不同艺术风格的建筑会给人以不同的视觉感受。

4. 工艺美术和人类的衣、食、住、行联系最为密切。

工艺美术根据种类的差异，有着不同的材料运用和生产工艺要求，它是实用性与装饰性并重的一门造型艺术。

1.1.2 美术发展简史 1. 美术的起源 美术的起源众说不一，形成了不同的学说，其中主要有以下几种：模仿说：这是一个古老的学说，由古希腊的哲学家提出，他们认为“模仿是人的天性”；原始人在生存的过程中，随着对环境的熟悉，对周围的一切形象或现象产生了浓厚的兴趣和表现欲望，自然会通过绘画的形式把它们描绘下来。

古代的岩画往往是原始人类模仿自然的最好见证，如我国内蒙古的阴山岩画，描绘了舞蹈、狩猎等画面；西班牙的阿尔塔米拉洞穴壁画描绘着野牛形象。

由此可见，模仿行为是美术产生的重要因素。

劳动说：此学说认为，劳动在人类的进化过程中起着决定性作用，劳动使手的灵活性日趋完善，达到“心手合一”的状态。

劳动的过程中人类也发现并认识了美。

我国大多学者还是倾向于美术来源于劳动这一学说的。

游戏说：此学说认为，游戏是抛开功利目的束缚的一种快乐与享受。

各种艺术如舞蹈、音乐、绘画便产生了。

游戏说强调人们在劳动之余心境上寻找一种寄托，情感上得以宣泄的方式，从而达到放松身心的目的，游戏是人的一种天性，美的萌动由此产生。

巫术说：此学说认为，原始人由于对自然界中的各种自然现象无法理解而产生一种极强的神秘感，认为有神灵在控制着一切。

原始人部落的图腾崇拜，巫师所描绘的形象或象征符号，便是美术产生的起源。

关于美术的起源说法还有很多，但是归根结底还只能算是推测。

要了解原始人的生存状态和精神状态并非易事，还需要依靠现代科技的进步才能揭开远古的谜团。

<<美术基础>>

编辑推荐

其他版本请见：《普通高等教育“十一五”国家级规划教材：美术基础（第2版）》 学习美术能够提高我们对客观世界的审美认识。

通过对美术技能的掌握又能帮助我们创造艺术形象，表达思想、传递信息。

美术训练就是要通过行之有效的方法，使赖以进行艺术思考的右半脑得到突出锻炼，提高我们对客观世界的感性认识，从而拥有对形象的想象和创造能力。

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>