

<<美术基础>>

图书基本信息

书名：<<美术基础>>

13位ISBN编号：9787040249712

10位ISBN编号：7040249715

出版时间：2009-1

出版时间：高等教育出版社

作者：吴忠正 编

页数：196

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

本书自出版以来得到广大师生的支持与认可。

几年来在高等职业教育计算机美术基础教学中，发挥了重要作用。

应高等教育出版社要求，根据教学需要，对本教材进行改版，将部分内容进行了充实和改进，使教材内容得以完善。

本次改版着重加强了部分设计实例的赏析内容：增加了色彩部分和装饰图案部分的训练实例等。

改版后的教学内容更加注重强化学生对美术基本造型形态及色彩表现的认识；加强学生的动手实践能力。

内容上第一章涉及了美术的基本知识（本章建议理论学时为4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变化规律的认识（建议理论学时为4课时，实训学时为8课时）第三章进行基本的透视学研究，为三维表现奠定基础（建议理论学时为4课时，实训学时为8课时）。

第四章是三维空间训练与结构训练，强化学生对三维空间的认识（建议理论学时为8课时，实训学时为16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和色彩训练实例（建议理论学时为8课时，实训学时为18课时）。

第六章装饰图案训练，强化学生对装饰形态与色彩表现的认识（建议理论学时为4课时，实训学时为10课时）。

第七章数字媒体平面设计基础的训练，使学生了解平面设计的基本原理和表现技巧（建议理论学时为2课时，实训学时为6课时）。

改版后教材内容的编写情况说明：本教材由毕万新统稿，其中第二章中2.1.2由邓晓新编写；第三章由陈新宇编写；第五章中5.1~5.4由李琴编写；其余内容由吴忠正和祖秀霞共同编写。

感谢大连工业大学的廖刚教授在百忙中为本书拨冗审稿。

感谢王仁成教授、毕万新教授对改版教材的大力支持，另外，本书对配套助学课件光盘重新进行制作，使配套光盘得到了进一步完善。

改版后纰漏之处在所难免，希望专家、读者给予批评指正。

<<美术基础>>

内容概要

本书力求通过美术基础训练，强化学生们对美术基本造型形态及色彩表现的认识。内容上着重进行二维平面形态训练、三维空间训练与结构训练，强调针对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。系统地进行了色彩的专业训练，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制作奠定美术基础。

本书还配有助学课件光盘，制作精良，信息量大，适合多媒体及相关专业学生和美术爱好者使用。

<<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 美术的发展简史 1.1.3 形式语言
1.1.4 素描与速写的准备 1.1.5 关于素描的基本规律的认识 1.2 学习美术知识的重要性 1.2.1 可
以提高我们的认识水平 1.2.2 能够提高审美能力 1.3 如何才能学好美术基础知识与技能 1.3.1 多
看 1.3.2 多想 1.3.3 多练第二章 二维绘画训练 2.1 二维几何图形训练 2.1.1 各种几何形态及其
变化 2.1.2 各种几何形态组合变化 2.2 平面构成形态训练 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 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(各种图形、图片的处理)第五章 色彩第六章 装饰图案第七章 数字媒体平面设计基础参考
文献附图

<<美术基础>>

章节摘录

第一章 概述 1.1 美术基础知识 1.1.2 美术的发展简史 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来，他们认为“模仿是人的天性”原始人在生存的过程中，随着与环境的熟悉，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，刻画了舞蹈、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（图1—1）。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，在人类的进化过程中劳动起着决定性作用，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。

通过游戏各种艺术如舞蹈、音乐、绘画便产生了。

游戏说强调人们在劳动之余心境上要寻找一种寄托，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。

原始人部落的网腾崇拜，巫师所描绘的形象或象征符号，便是美术产生的起源。

.....

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>