



普通高等教育“十一五”国家级规划教材



美术基础

(第2版)

吴忠正 主编



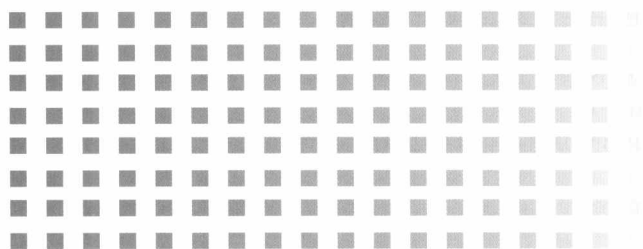
高等教育出版社
Higher Education Press

普通高等教育“十一五”国家级规划教材

美术基础

(第2版)

吴忠正 主编



高等教育出版社
Higher Education Press

图书在版编目 (CIP) 数据

美术基础 / 吴忠正主编. —2 版. —北京: 高等教育出版社,
2009. 1

ISBN 978-7-04-024971-2

I. 美… II. 吴… III. 美术—高等学校—教材 IV. J

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 176663 号

策划编辑	赵 萍	责任编辑	周素静	封面设计	张志奇	责任绘图	朱 静
版式设计	张志奇	责任校对	张 颖	责任印制	朱学忠		

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街4号
邮政编码 100120
总 机 010-58581000

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 北京佳信达欣艺术印刷有限公司

开 本 787×1092 1/16
印 张 11.5
字 数 250 000

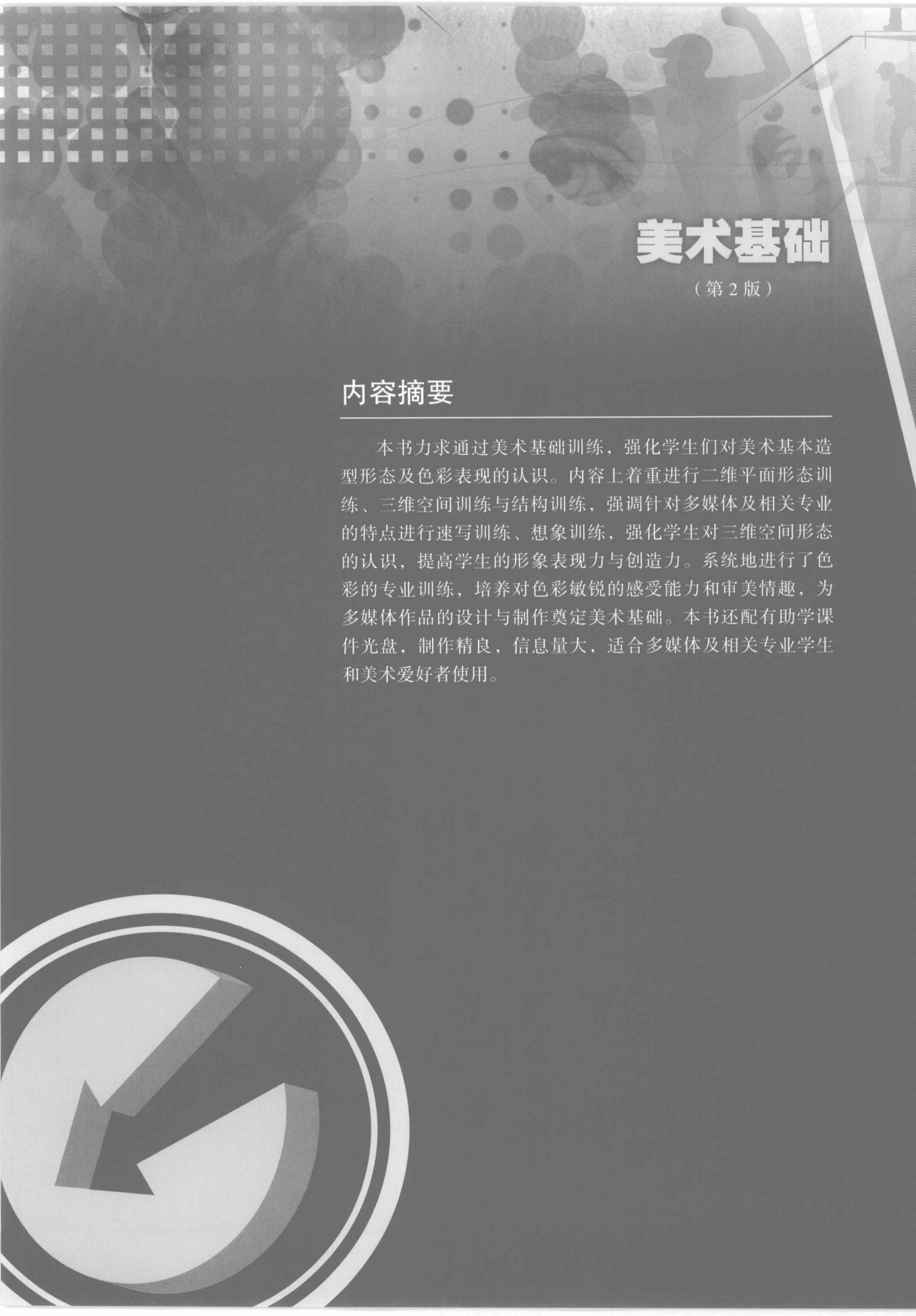
购书热线 010-58581118
免费咨询 800-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landracom.com>
<http://www.landracom.cn>
畅想教育 <http://www.widedu.com>

版 次 2004 年 8 月 第 1 版
2009 年 1 月 第 2 版
印 次 2009 年 1 月 第 1 次印刷
定 价 32.00 元 (含光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题, 请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 24971-00



美术基础

(第2版)

内容摘要

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。





第2版 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拔冗审稿。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。

编者

2008年6月



第1版 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。

编 者

2004年2月

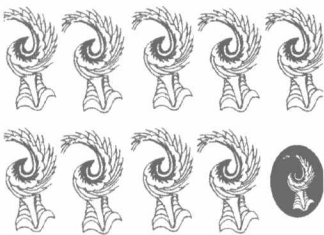
目 录

第一章 概述..... 1



1.1 美术基础知识.....	2
1.1.1 美术的分类	2
1.1.2 美术的发展简史	3
1.1.3 形式语言	13
1.1.4 素描与速写的准备	13
1.1.5 关于素描的基本规律的认识	15
1.2 学习美术知识的重要性	16
1.2.1 可以提高我们的认识水平	16
1.2.2 能够提高审美能力	17
1.3 如何才能学好美术基础知识与技能	17
1.3.1 多看	17
1.3.2 多想	17
1.3.3 多练	17

第二章 二维绘画训练..... 19

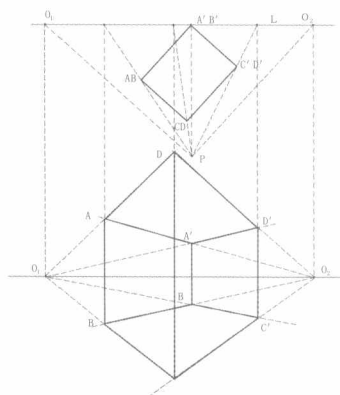


2.1 二维几何图形训练	20
2.1.1 各种几何形态及其变化	20
2.1.2 各种几何形态组合变化	22
2.2 平面构成形态训练	33
2.2.1 对称与平衡	33

2.2.2	重复	33
2.2.3	节奏和韵律	34
2.2.4	变异	35
2.2.5	对比和变化	35
2.2.6	调和与统一	37

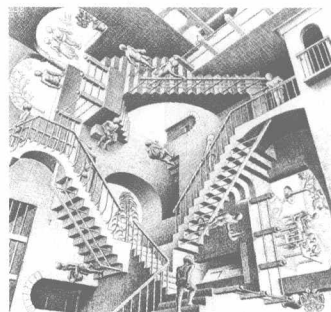
第三章 透视学 41

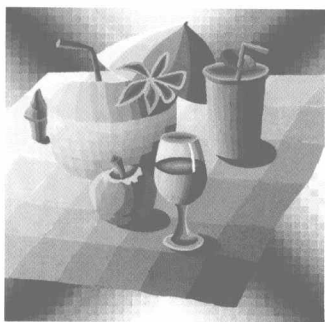
3.1	透视的基本原理	42
3.1.1	基本概念	42
3.1.2	基本要素	42
3.1.3	基本术语	42
3.1.4	透视的基本规律	42
3.2	平行透视	43
3.2.1	基本特征	43
3.2.2	基本画法	43
3.3	成角透视	45
3.3.1	基本特征	45
3.3.2	原理	45
3.3.3	基本画法	45
3.3.4	辅助线应用	47



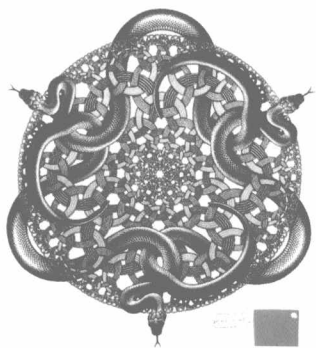
第四章 三维空间训练与结构训练 49

4.1	几何形体单线描绘	50
4.1.1	立方体的描绘	50
4.1.2	球体的描绘	53
4.1.3	锥体和圆柱体的描绘	54
4.2	几何形体增减训练	58
4.2.1	单个形体的减形训练	58
4.2.2	单个形体的增形训练	63
4.3	具象单体的局部描绘	68
4.3.1	简洁表现	68
4.3.2	集中表现	71
4.4	不同物象组合描绘——打破时空的组合	79
4.4.1	加强想象思维训练	79
4.4.2	创造性表现训练（各种图形、图片的处理）	81





5.1 色彩产生的意义与作用.....	92
5.1.1 光和物体色的关系	92
5.1.2 色彩类别	93
5.2 色彩混合	93
5.2.1 加色混合	93
5.2.2 电脑影像的色彩	94
5.2.3 减色混合	95
5.2.4 中性混合	97
5.3 色彩的生理规律	98
5.3.1 色觉由来	98
5.3.2 视觉适应	99
5.3.3 视错现象	99
5.4 色彩的心理	104
5.4.1 红色.....	104
5.4.2 橙色.....	107
5.4.3 黄色.....	108
5.4.4 绿色.....	111
5.4.5 蓝色.....	112
5.4.6 紫色.....	114
5.5 色彩三要素	115
5.5.1 明度 (Brightness)	116
5.5.2 色相 (Hue)	120
5.5.3 纯度 (Saturation)	123
5.6 色彩的冷暖	130
5.7 色彩的调和	133



6.1 装饰图案的表现形式	136
6.2 装饰图案的表现技巧	137
6.2.1 自然物象的写生表现	137
6.2.2 向古今中外优秀装饰图案作品学习	139
6.2.3 写生变化与形态处理手段的训练	140
6.2.4 装饰图案的创作表现	144

7.1 数字多媒体平面设计基础..... 154

7.1.1 如何进行平面设计训练..... 154

7.1.2 平面设计中如何运用三个基本要素..... 154

7.2 网页设计的基本要素..... 155

7.2.1 文字与文字..... 155

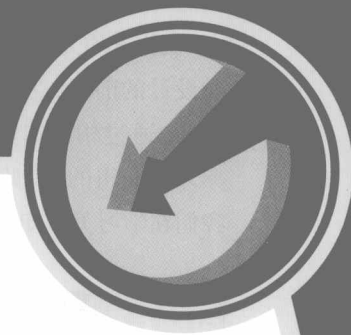
7.2.2 文字与图形..... 156

7.2.3 图形与图形..... 157

7.2.4 空白的运用..... 158

7.2.5 网页设计中的色彩..... 158





第一章 概述

■ 教学要求：

1. 强调美术知识的重要性以及学习方法。
2. 了解美术基础知识，增长审美情趣。

■ 重点与难点：

1. 美术的基础知识及学习要求。
2. 中外美术的发展简史。

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,传递思想、传递信息。

科学研究发现,人的大脑有着无限的潜能,而且左、右脑有着特殊的分工,具有各自的优势思维特征。美术训练就是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力和创造力。当然,在我们个人素质的培养中,文化素质尤为重要。尽管大脑左、右有别,但加强艺术修养,可以扬长避短,的确是搞好媒体专业设计的前提,当然,若想搞好媒体专业设计,只靠单纯的技巧熟练是不够的。因为一切艺术表现技巧,通过相应的训练手段是容易得到提高的。而每个人所应具备的文化素质却是要靠长期的积累才能获得的,因此,我们要让自己的大脑全面得到锻炼,从而达到一种平衡发展状态。这就要求我们在学习美术知识的同时,还要涉猎广泛。只有这样,艺术的源泉才不会枯竭。

1.1 美术基础知识

1.1.1 美术的分类

美术概括起来可以分为:绘画、雕塑、建筑、书法、篆刻、工艺美术以及现代设计等种类。

1. 绘画

绘画又分为:中国画、油画、版画、素描、速写、水粉、水彩画、连环画、漫画、壁画、插图等种类。

绘画的种类繁多,每一个画种都有其独特的绘画工具、材料、形式语言和表现手段。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

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”。根据所占空间又可分为圆雕、浮雕和透雕等种类。

3. 建筑

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

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。



图1-1 阿尔塔米拉洞穴壁画

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,还需要靠现代科技的进步才能揭开我们心中的谜团。

2. 西方美术史

早在石器时代就有了雕刻作品和洞穴壁画,其中最著名的洞穴壁画是法国的拉斯科洞穴和西班牙的阿尔塔米拉洞穴壁画(图1-1)。

在古代文明发源地之一的西亚两河流域,考古发现了大量的美术作品和建筑遗址,同时期尼罗河流域的古埃及又是另一个古文明的发源地。古埃及是奴隶制国家,法老们有着至高无上的权力,他们也利用艺术为其服务。其艺术表现形式主要是建筑,如金字塔、庙宇等,还有雕塑和壁画,艺术

特点是表现手法简练,写实与装饰并用,稳定化特征明显。

古代希腊时期著名的爱琴文明,考古发现了大批工艺品、雕塑以及建筑遗址。其中瓶画艺术已臻完美,呈现各种式样,绘制的图案形象精美,表现手法丰富。著名的雕塑作品如“荷矛者”、“掷铁饼者”(图1-2)等向人们展示了希腊人崇尚健美体魄的审美特征。建筑上有闻名于世的“埃皮道罗斯剧场”、“雅典卫城”。而雅典卫城中尤以“帕特农神庙”最为突出。神庙建筑比例关系严谨,运用了“视差矫正”法,神庙中的程式特征明显,向人们展示了古代希腊人非凡的艺术创造力。

古代罗马时期,经过不断的发展壮大,形成了罗马帝国。罗马帝国的统治者根据自己的需要大兴土木,较著名的建筑有万神庙、角斗场(图1-3)、凯旋门、纪念柱、剧场以及输水渠等。从而为艺



图1-2 掷铁饼者

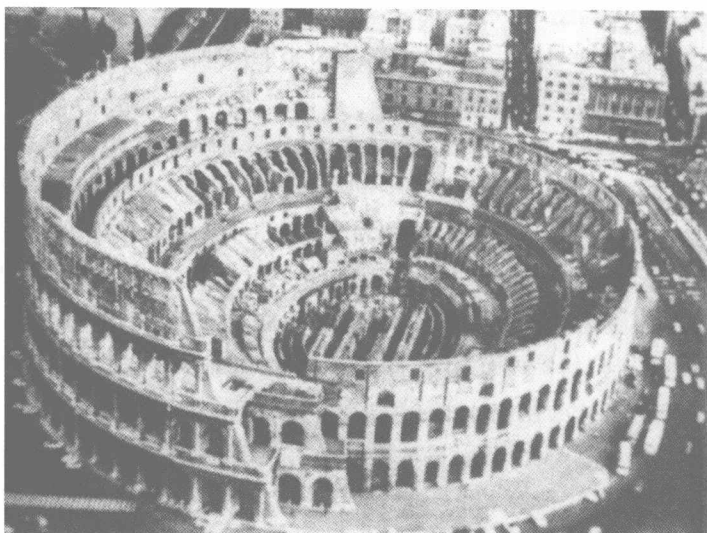


图1-3 大角斗场

术的发展创造了有利条件。运用到建筑上的各种雕塑、绘画和镶嵌画作品,均达到了较高的水准。古希腊与古罗马时期是西方艺术发展史上不可或缺的重要阶段,是西方艺术的根基。

中世纪时期:

随着宗教的产生与发展,宗教艺术得到较大推动。尤其是基督教艺术成了当时艺术的主要载体。在建筑上出现了拜占庭艺术、罗马式建筑,如“圣福伊教堂”。哥特式代表性建筑,如“圣丹尼大教堂”、“巴黎圣母院”(图1-4)等。每个精妙建筑中都涵盖了大量精美的雕塑、壁画、玻璃镶嵌与彩绘等作品。这个时期西方宗教艺术取得了辉煌的成就。

文艺复兴时期:

大约在15—16世纪,西方人文主义对人类自身觉醒,认为人是世界的主宰。认识上的变化使得艺术表现上也发生了较大改变。这种思想意识主要是哲学家、诗人以及人文主义者对古希腊、古罗马文化的再认识。文艺复兴的传播范围主要是在意大利

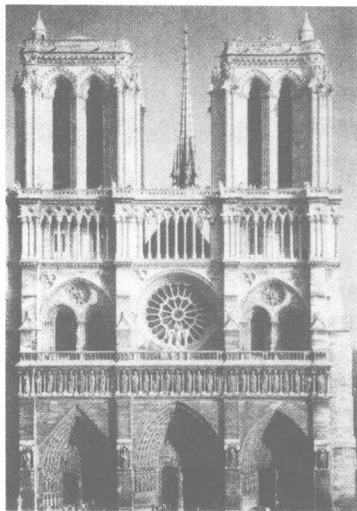


图1-4 巴黎圣母院

和法国,后期波及整个欧洲。前期大画家乔托运用现实生活中的模特,强调写实主义。杨·凡·爱克兄弟的作品研究表现材料与表现手法,从而达到自然物象的真实,强调空间感以及运用了透视法则,表现手段极为写实。其间的大画家有波提切利、乔凡尼·杨·凡·爱克、乔尔乔内、提香等。文艺复兴盛期的文艺复兴三杰主要是指:达·芬奇、米开朗基罗、拉菲尔三人,三位巨匠的艺术创造均达到了完美的境界。

严格的说达·芬奇应该是一位科学家,他涉猎广泛,在绘画艺术上造诣极深。其代表作品是油画《蒙娜丽莎》(附图1)、壁画《最后的晚餐》等。达芬奇的作品对人物心理状态极为关注,刻画手法精练、层次丰富,是欧洲古典艺术的典范。

米开朗基罗是一位伟大的雕刻家,同时在绘画与建筑上取得了辉煌的成就。代表雕刻作品有《哀悼基督》、《大卫》(图1-5)、《美第奇》、《摩西》等,绘画作品有西斯廷教堂的天顶画《创世纪》(附图2)和壁画《最后的审判》等。在建筑上设计建造了著名的圣彼得大教堂穹顶。

拉菲尔是文艺复兴盛期最年轻的艺术天才,其绘画代表作品有《雅典学院》(附图3)、《西斯廷圣母》等。拉菲尔的绘画气势恢弘,人物刻画细腻而丰富。

文艺复兴后期,出现了“样式主义”(具有“优雅”、“优美”之意)以描绘人物为主,并加以夸张。代表人物是帕米加尼诺、丁托列托、委罗内塞等。

16世纪北欧的绘画:

尼德兰著名农民画家勃鲁盖尔,在绘画中描写了农民的各种生活状态。

德国绘画,这一时期涌现出几位承前启后的艺术大师。代表人物有丢勒、荷尔拜因、克拉纳赫等。

丢勒的肖像画中(图1-6),尤其突出了对人物内在精神的描绘,体现了艺术家精湛的绘画技巧。

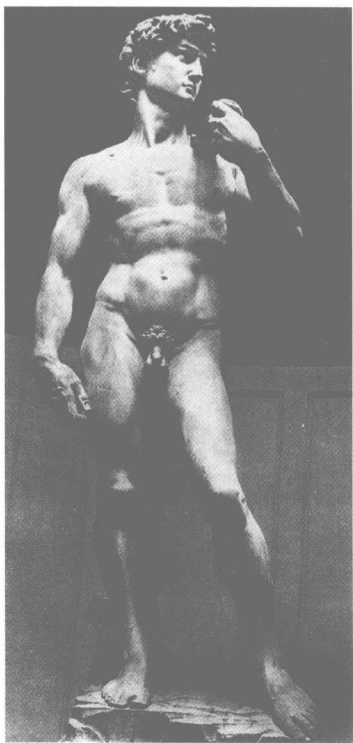


图1-5 大卫



图1-6 老人像

丢勒对艺术理论有独到的见解,为艺术理论的完善做出了贡献。

荷尔拜因尤其擅长人物肖像画。用笔上一丝不苟,注重理性思考且精益求精,表现出的人物极为传神。

17和18世纪欧洲艺术:

巴洛克艺术的代表人物有画家安尼巴莱·卡拉奇和卡拉瓦乔。卡拉奇创建了美术学院,注重基本功训练,重视文艺复兴时期大师们的艺术形式和表现手段。卡拉瓦乔画风自然,善于运用光线,画面产生了强烈的明暗关系,从而加强了画面的空间感和立体感。

佛兰德斯画派的代表人物彼得·保尔·鲁本斯,无论是人物还是动物的形态,均表现出一种极强的力量感,如狮子(图1-7)。

荷兰画家中,代表人物有哈尔斯、伦勃朗、维米尔等。其中伦勃朗的成就最为突出,他的绘画表现的内容广泛,包括肖像、风俗画、历史画等,尤其在油画和铜版画方面造诣颇深,代表作品《夜巡》(附图4)、《自画像》。

西班牙画家委拉斯桂支,是宫廷画家,代表作品有《宫娥》、《教皇英诺森十世》(图1-8)。

法国洛可可艺术的代表画家有华托,其作品有《丑角纪勒》,及画家夏尔丹,代表作品有《烟斗与茶具》。

19世纪绘画:

新古典主义绘画。强调古希腊古罗马精练、简洁和庄重的艺术风格,即罗马人的尊严、希腊人的典雅。代表画家是雅克·路易·大卫,作品如《马拉之死》。大卫的学生安格尔突出演绎了新古典主义的崇高情操,形式上善于运用线的处理手法。代表作品有《泉》(附图5)、《拿破仑登基》等。

浪漫主义绘画强调个性感觉与主观表达,绘画表现充满了激情和想象。代表画家有戈雅、籍里柯、德拉克洛瓦(附图6《自由之神引导着人民》)、透纳和康斯特勃尔。

写实主义绘画强调描绘事物的真实性,画面生动感人,代表画家是库尔贝、科罗、米勒、门采尔、霍麦等画家。

大雕塑家罗丹,是一个探求本质的雕塑大师,善于表现人物的运动状态,并通过塑像传递人物情感。代表作品有《地狱之门》、《巴尔扎克》、《加莱义民》等。《地狱之门》群雕中的主要塑像《思想者》(图1-9)、《吻》成为世人喜欢的艺术形象。

印象派。印象派画家们认真地研究了固有色、光源色和环境色以及不同时间、不同氛围的自然环境中各种物象表面的光反射性质。对绘画艺术产生了深远的影响。代表画家有莫奈(附图7《鲁昂大教堂》)、马奈(附图8《吹笛少年》)、雷诺阿、西斯莱等。



图1-7 狮子



图1-8 教皇英诺森十世



图1-9 思想者