



全国学前教育专业
“十三五”规划教材

学前儿童美术教育

王咏 ◇ 主编

—— 王树义 陈月乔 何建杰 曾敬秋 ◇ 副主编



出版集团

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

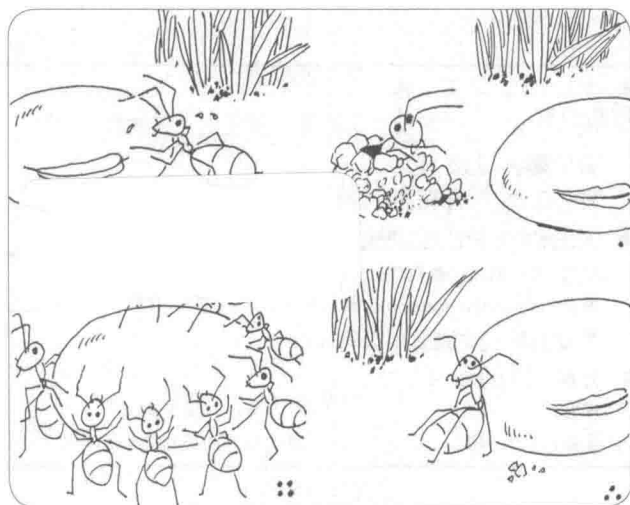


全国学前教育专业
“十三五”规划教材

王咏 ◇ 主编

王树义 陈月乔 何建杰 曾敬秋 ◇ 副主编

学前儿童美术教育



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

学前儿童美术教育 / 王咏主编. — 北京: 人民邮电出版社, 2018. 8
全国学前教育专业“十三五”规划教材
ISBN 978-7-115-48626-4

I. ①学… II. ①王… III. ①学前教育—美术教育—
幼儿师范学校—教材 IV. ①G613.6

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第154451号

内 容 提 要

本书内容由两部分组成, 第一部分从六方面阐述学前儿童美术教育理论与实践, 包括美术与学前儿童美术、学前儿童美术能力的发展、学前儿童美术教育活动的目标和内容、学前儿童美术教育活动的实施、学前儿童美术教育活动指导与案例分析、学前儿童美术教育评价; 第二部分为附录, 包括幼儿园美术教育活动说课和幼儿园教师的美术鉴赏素养。

本书可作为高等院校、职业院校学前教育专业及幼儿师范学校学生的教材, 也可以为幼儿园教师教育培训所用, 还可供学前教育工作者及学前儿童家长参考。

-
- ◆ 主 编 王 咏
 - 副 主 编 王树义 陈月乔 何建杰 曾敬秋
 - 责任编辑 古显义
 - 责任印制 马振武
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
固安县铭成印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 8.75 2018年8月第1版
字数: 179千字 2018年8月河北第1次印刷

定价: 35.00元

读者服务热线: (010) 81055256 印装质量热线: (010) 81055316

反盗版热线: (010) 81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147号

P

前言

REFACE

学前教育是国民教育体系的开端及重要组成部分。《幼儿园教育指导纲要(试行)》《中小学和幼儿教师资格考试标准(试行)》《3-6岁儿童学习与发展指南》等一系列文件的相继出台,充分说明了国家对学前教育的重视程度。党的“十九大”更是把教育放在优先发展的战略地位,明确提出要“办好学前教育”“幼有所育、学有所教”“努力让每个孩子都能享有公平而有质量的教育”。

学前儿童美术教育是学前教育中的基础和关键,是儿童全面发展的重要组成部分。本书力求适应当前学前美术教育改革的发展趋势,从多元性和时代性角度阐述学前儿童美术的相关知识,注重理论概括的同时,紧密结合实践,提出基于“核心素养”的学前儿童美术教育目标,即从“图像识读”“美术表现”“审美判断”“创意实践”“文化理解”五方面开展学前儿童美术教育,提倡“游戏美术”。

本书附录部分增设了幼儿园美术教育活动说课和幼儿园教师的美术鉴赏素养两部分内容,为幼儿园教师资格考试提供了美术方面的重要参考。

本书的参考学时为16~32课时。各章节教学内容与学时安排可参考下面的学时分配表。

学时分配表

章	教学内容	学时安排	
		课堂讲授	实践
第一章	美术与学前儿童美术	1~2	0
第二章	学前儿童美术能力的发展	1~2	0
第三章	学前儿童美术教育活动的目标和内容	1~2	1~2
第四章	学前儿童美术教育活动的实施	1~2	1~2
第五章	学前儿童美术教育活动指导与案例分析	3~6	4~8
第六章	学前儿童美术教育评价	1~2	2~4
	合计	8~16	8~16
	总计	16~32	



河北省唐山幼儿师范高等专科学校附属幼儿园和滦县“一家美术教育”培训机构为本书提供了丰富的图片资料，使本书更形象、直观地再现不同年龄阶段幼儿美术的发展水平和表现特点。在此，感谢鄢慧敏园长、张雅丽老师、郑亮先生和索银娟女士。

本书是唐山幼儿师范高等专科学校（原河北滦师）多年美术教育教学经验的总结和积淀，是在校本教材基础上修订而成。本书第一章至第四章、第五章的活动指导部分及附录一由王咏撰写，第五章的活动案例部分由陈月乔撰写，第六章由王树义撰写，附录二由何建杰撰写。同时，王树义、陈月乔、何建杰负责本书部分图片的搜集与整理工作，曾敬秋负责本书的统稿与校订工作。

王 咏
2018年5月

C 目录 CONTENTS

第一章 美术与学前儿童美术 // 1

第一节 美术 // 2

- 一、美术的起源和发展 // 2
- 二、美术的特征 // 6
- 三、美术的种类 // 8

第二节 学前儿童美术 // 10

- 一、学前儿童美术 // 10
- 二、学前儿童美术作品内涵 // 11

第三节 学前儿童美术教育 // 12

- 一、学前儿童美术教育的内涵 // 12
- 二、学前儿童美术教育的价值取向 // 14
- 三、学前儿童美术教育的意义 // 15
- 四、他山之石 // 17

第二章 学前儿童美术能力的发展 // 19

第一节 学前儿童绘画能力的发展 // 20

- 一、国内相关研究 // 20
- 二、国外相关研究 // 21
- 三、学前儿童绘画发展阶段综述 // 22

第二节 学前儿童手工能力的发展 // 25

- 一、无目的活动期阶段（2 ~ 4岁） // 26
- 二、基本形状期阶段（4 ~ 5岁） // 26
- 三、样式化期阶段（5 ~ 7岁） // 26

第三节 学前儿童美术欣赏能力的发展 // 27

- 一、加德纳的审美感知发展阶段论 // 27
- 二、屠美如的儿童美术欣赏能力发展阶段理论 // 28
- 三、崔学勤的幼儿审美感知特性研究理论 // 28
- 四、林琳、朱家雄的儿童审美感知发展阶段理论 // 29



第三章 学前儿童美术教育活动的目标和内容 // 32

第一节 学前儿童美术教育活动的目标 // 33

- 一、幼儿园美术教育目标的地位 // 33
- 二、学前儿童美术教育目标制定的依据 // 34
- 三、学前儿童美术教育目标体系 // 35
- 四、基于“核心素养”的学前儿童美术教育目标 // 41

第二节 学前儿童美术教育活动的內容 // 42

- 一、学前儿童美术教育活动内容设计的依据 // 42
- 二、学前儿童美术教育活动内容 // 44

第四章 学前儿童美术教育活动的实施 // 49

第一节 学前儿童美术教育活动实施的原则 // 50

- 一、审美性原则 // 50
- 二、创造性原则 // 51
- 三、发展性原则 // 51
- 四、活动性原则 // 52

第二节 学前儿童美术活动实施的一般方法 // 52

- 一、以语言传递信息为主的方法 // 53
- 二、以直观形象传递信息为主的方法 // 54
- 三、以指导练习为主的方法 // 55
- 四、以欣赏活动为主的方法 // 55
- 五、行为指导法 // 55

第五章 学前儿童美术教育活动指导与案例分析 // 57

第一节 学前儿童绘画活动指导与案例分析 // 58

- 一、学前儿童绘画活动的指导 // 58
- 二、学前儿童绘画活动案例分析 // 59

第二节 学前儿童手工活动的指导与案例分析 // 65

- 一、学前儿童手工活动的指导 // 65
- 二、学前儿童手工活动案例分析 // 67

第三节 学前儿童美术欣赏活动指导与案例分析 // 74

- 一、学前儿童美术欣赏活动的指导 // 74
- 二、学前儿童美术欣赏活动案例分析 // 75

第六章 学前儿童美术教育评价 // 82**第一节 评价的原则与方法 // 83**

- 一、教育评价的原则 // 83
- 二、教育评价的方法 // 85

第二节 评价的内容 // 87

- 一、教师的评价 // 87
- 二、学生的评价 // 88

附录一 幼儿园美术教育活动说课 // 93

- 一、说教材 // 94
- 二、说准备 // 94
- 三、说学法 // 94
- 四、说教法 // 94
- 五、说过程 // 94
- 六、说教学特色 // 95

附录二 幼儿园教师的美术鉴赏素养 // 102

- 一、美术鉴赏概述 // 103
- 二、美术鉴赏活动开展的基本条件 // 103
- 三、美术鉴赏的意义 // 103
- 四、美术鉴赏力的培养和提高 // 103
- 五、美术鉴赏中的心理现象 // 104
- 六、美术鉴赏的审美心理 // 105
- 七、美术鉴赏的一般规律在教育教学活动中的运用 // 106
- 八、中外古代艺术成就 // 107

参考文献 // 129

第一章

美术与学前 儿童美术





本章学习要点：

- 了解美术的起源与发展以及美术的主要类型。
- 理解学前儿童美术的内涵以及学前儿童美术的特点。
- 理解学前儿童美术教育的价值取向和学前儿童美术教育的意义。

第一节 美 术

一、美术的起源和发展

1. 美术的概念

在我国学校教育中，从幼儿园到大学，学校都会开设美术课、美术欣赏课，对于什么是美术，它的具体定义是什么，恐怕有些读了十几年书的学生都对此模棱两可。

提到“美术”，大多数人会想到“画画”这个动作，甚至会想到某一件具体的绘画作品。

中国商务出版社出版的1999年9月版《辞海》对“美术”的释义是：“美术，亦称‘造型艺术’，社会意识形态之一，通常指绘画、雕塑、工艺美术、建筑艺术等。”

“美术”是外来的产物，是西方概念的舶来品，“美术”源于古罗马拉丁文“Art”，在古代西方是指文学、戏剧、音乐、绘画，乃至一切非自然形成的“人工技艺”之美。当时广义的“Art”甚至还包括制衣、栽培、拳术、医术等方面的技艺。

自17世纪以来，欧洲开始使用“美术”一词，泛指含有美学情味和美的价值活动及其产物，如绘画、雕塑、建筑、文学、音乐、舞蹈等，以别于具有实用价值的工艺美术。中国五四运动前后开始普遍应用这一名词。

中国古代汉语中没有“美术”二字，中国古籍中表达“视觉艺术”的词一般有“绘绩之事”“刻削之道”“锦绣文采”等具体术语。根据目前掌握的资料来看，第一批使用“美术”一词并产生一定影响的代表人物有王国维、刘师培、鲁迅、李叔同、蔡元培等，当时美术不但包括视觉艺术，也包括文学艺术、听觉艺术、综合艺术等，在20世纪20年代前后，通过先贤们的“前赴后继”、不断积累和不断筛汰，最终我国逐渐用“艺术”一词，取代了美术的广义概念，“艺术”成为绘画、雕塑、建筑、音乐、舞蹈、戏剧等的总称，而美术则成为特指绘画、雕塑、建筑等造型艺术或视觉艺术的专门术语。

2. 美术的起源

虽然“美术”一词产生于近现代，但是美术活动却是人类最古老的艺术活动之一。

关于美术的起源问题一直被学术界称为“斯芬克斯之谜”，这主要是因为人们对人类早期的历史和艺术方面的资料所知甚少。但是，历史上的许多学者还是在这一领域进行了不懈的探

索和努力,从不同的角度提出了各种关于美术起源的学说。

公认的美术起源学说主要有模仿说、游戏说、表现说、巫术说、劳动说等。这些学说从不同的角度揭示了人类艺术(美术)发生的某些条件和根据,对学习美术和进行美术教育有着重要的价值。以下是几种主要的关于人类艺术(美术)起源的学说。

(1) 模仿说

模仿说是一种关于艺术起源问题的最古老的理论,始于古希腊哲学家。

在古希腊哲学家看来,所有艺术都是模仿的产物。德谟克利特说:“在许多重要的事情上,我们都是模仿禽兽,做禽兽的小学生的,从蜘蛛我们学会了织布和缝补,从燕子学会了造房子……”亚里士多德认为:“艺术创作靠模仿能力,而模仿能力是人从孩提时就有的天性和本能。”继古希腊哲学家之后,文艺复兴时期的达·芬奇、法国启蒙思想家狄德罗、俄国作家车尔尼雪夫斯基等人都不同程度地继承和发展了这一学说。这种理论直到19世纪末仍然具有极大的影响。

(2) 游戏说

游戏说认为艺术起源于游戏,它是包括美术在内的艺术发生理论中较有影响的一种理论。其代表人物是德国著名美学家席勒和英国学者斯宾塞,人们也因此把游戏说称为“席勒-斯宾塞理论”。

席勒在《美育书简》中,首先提出了艺术起源于游戏的观点,认为艺术是一种以创造形式外观为目的的审美自由的游戏。“自由”是艺术活动的精髓,它不受任何功利目的的限制。人们只有在一种精神游戏中才能彻底摆脱实用和功利的束缚,从而获得真正的自由。游戏说还认为,人的审美活动和游戏一样,是一种过剩精力的使用,剩余精力是人们进行艺术这种精神游戏的动力。人是高等动物,他不需要以全部精力去从事维持和延续生命的物质活动,因此有过剩的精力。这些过剩精力体现在自由的模仿活动中就有了游戏与艺术活动。斯宾塞和席勒一样,也认为游戏是过剩精力的发泄,它虽然没有什么直接的实用价值,却有助于游戏者的器官练习,因而它具有生物学意义,有益于个体和整个民族的生存。

游戏说强调了游戏冲动、审美自由与人性完善间的重要联系,对于我们理解艺术在审美方面的发生具有重要价值。它揭示了艺术发生的生物学和心理学方面的某些必要条件,如剩余精力是艺术活动的重要条件,艺术的娱乐性和审美性等,揭示了精神上的自由是艺术创造的核心,对我们理解艺术的本质是富于启发性的。

(3) 表现说

表现说认为艺术起源于人类表现和交流情感的需要,情感表现是艺术最主要的功能,也是艺术发生的主要动因。

持这一理论的代表人物主要有英国诗人雪莱、俄国文学家列夫·托尔斯泰等,还有欧美的一些现当代美学家。在这种学说看来,原始人所有的艺术只有一个最主要的推动力,那就是他



们通过各种艺术来表达他们的情感，从而促成了艺术的发生和发展。如托尔斯泰认为：“艺术起源于一个人为了要把自己体验过的感情传达给别人，于是在自己心里重新唤起这种感情，并用某种外在的标志表达出来。”这些外在标志就是用动作、线条、色彩、声音以及言词所表达的艺术形象，通过这些艺术形象的传达，使别人也能体验到同样的感情。这样，作者所体验到的感情感染了观众或听众，这就是艺术活动。

（4）巫术说

巫术说是西方关于艺术起源的理论中最有影响、最有势力的一种观点。

这种理论是在直接研究原始艺术作品与原始宗教巫术活动之间的关系的基础上提出来的，最早由英国著名人类学家泰勒在他的《原始文化》一书中提出。这种观点用实用性来解释艺术的起源，认为在原始人心目中，最初的艺术有着极大的实用功利价值。按照这种理论，原始人所描绘的史前洞穴壁画中虽然有许多在我们今天看来是美丽的动物形象，但他们当时却是出于一种与审美无关的动机，即巫术的动机。如许多旧石器时代晚期的洞穴壁画和雕刻，往往是处在洞穴最黑暗和难以接近的地方，它们显然不是为了给人欣赏而制作的，而是史前人类企图以巫术为手段来保证狩猎的成功。还有些动物身上画有或刻有被长矛或棍棒刺中和打击过的痕迹，按照巫术说的观点，这是因为原始部落有一种交感巫术的存在。原始人认为任何事物的形象与实际的该事物都有一种实在的联系，如果对事物的形象施加影响，实际上就是对这个事物施加影响，在动物身上画上伤痕也就意味着他们在实际的狩猎当中可以顺利地打到猎物。原始壁画中这些身上有被刺中或击伤痕迹的动物形象（见图 1-1），成为支持艺术产生于巫术学说的有力证据。巫术说对于我们理解原始艺术，特别是原始美术发生的动力，以及这些艺术在当时条件下非审美的性质具有重大意义。

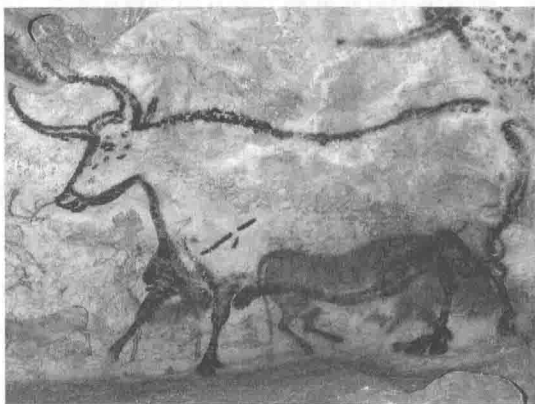


图1-1 《拉斯科洞穴壁画》，法国

（5）劳动说

劳动说认为艺术起源于劳动。主要代表人物有毕歇尔、希尔恩、马克思德索、普列汉诺夫，这一学说拥有众多支持者。

劳动说认为，劳动说之所以成立，在于劳动是原始艺术最主要的表现对象；其次，史前艺术在内容与形式方面都留下了大量的劳动生产活动的印记。

但是，他们过分注意劳动与艺术发生的直接关系，也不免有些简单化。劳动是人类社会生活最重要的组成部分，却不是社会生活的全部。劳动以外的其他社会生活的内容也与艺术的发生有着密切的关系。

此外，艺术的生产是以人的手由于劳动而达到的高度完善为前提的，但艺术起源主要是指社会学意义和心理学意义上的推动力，也就是说原始人最初的创作动机究竟是什么，从这一意义上来说探讨劳动与艺术的关系还很难判定它在艺术起源方面的作用究竟如何。

另外，劳动说也是关于文学起源的重要学说之一，劳动提供了文学活动的前提条件；人类的生产活动是一切其他基本活动的前提。这一方面在于人要满足基本生存需要后才能从事其他活动，另一方面在于人就是在这种生产活动中生成的。在劳动中为了需要而创造出具有丰富表意功能的语言系统，恩格斯说：“劳动是一切人类活动的第一个基本条件，而且达到这样的程度，以致我们在某种意义上不得不说：劳动创造了人本身。”

其次，劳动产生了文学活动的需要。人的活动都伴随一个自觉的目的，这一目的源于某种需要而设定。再次，劳动构成了我们所描写的重要内容。最后，劳动制约了最早的文学形式。各民族最早的文学体裁是诗，必须吟唱，载歌载舞，早期的文艺是诗、乐、舞的结合体。这种早期文艺的形式同劳动过程直接相关。

原始人将劳动动作和被狩猎的动物的动作衍化为舞蹈，劳动时的号子与呼喊发展为诗歌，而劳动时发出的各种声音和体现的节奏，则为原始人提供了音乐的灵感。诗、乐、舞三位一体实则是劳动过程中这几种艺术形式的萌芽因素统一在一起的反映（见图 1-2）。



图1-2 东汉说唱俑（陶）



相对于其他学说，劳动说更具体、更科学，从根本上阐释了艺术的起源问题，提供了艺术起源最根本的学说。

以上关于艺术起源的学说，可以帮助我们从不同方面了解原始艺术的起源及其原因。原始艺术与儿童艺术虽然有本质的不同，但它们在发生动因特别是在表现形态方面又有不少相似之处，因此，了解人类艺术的发生对我们正确地认识和理解儿童艺术活动具有借鉴作用。

3. 美术的发展

美术的发生和发展与人类历史的发生和发展是同步的，是与时俱进的、开放的、包容的，它的内涵和外延随着时代的发展不断变化。

从原始社会时期的石器、岩画、饰品到彩陶的出现，美术活动在相当长的时间中都与实用物品相关，与人们的生活息息相关（见图 1-3）。当人类社会由原始社会进入文明社会，随着人类物质财富的不断积累、社会分工的细化，美术开始多元化，出现了纯美术和实用美术，也涌现出大量的优秀艺术家和美术作品。艺术家除了反映客观物象，也反映自己的情感、思想和精神，由此也出现了新古典主义、浪漫主义、现实主义、行为艺术等各种艺术流派。



图1-3 舞蹈纹彩陶盆

20 世纪，科技的飞速发展改变了人们的生活方式，美术与这些新科技的结合，不断出现的现代艺术一次次改变着人们对传统美术的认识，“当新的意义出现时，它们不是简单地取代旧的意义，更多的是与之共存。由于新旧意义或多或少有差异，“美术”随即在内容上丰富起来……”^①

二、美术的特征

美术作为一种艺术形式，有着自身的独特性。从艺术的运动方式来看，美术属于静态的，它创造的艺术形象只是某个瞬间的状态，并且此艺术形象自创造出来就固定不变了，因此美术具有静止性、瞬间性、永固性的特征。

美术具有其他艺术门类不同的特征。

^① 钱初熹. 美术教学理论与方法 [M]. 北京：高等教育出版社，2005：10.

1. 造型性

造型性是美术的根本特征。“造型”，顾名思义，即塑造型体，是美术的基本手段，也是它的主要特征。美术是在空间中构成可视、可触的艺术形象，通过可视、可触的外形来表达深层的情感。由此，美术也叫“造型艺术”“视觉艺术”“空间艺术”。

美术善于刻画事物外在的形态就是这个特征赋予的，我们表现事物的内容首先是要通过刻画其外部形态来进行的。但是，不能因此否认美术反映生活内在本质和精神等层面的功能。美术作品是可以通过事物外在特征的刻画表现事物内在思想感情的，如中国绘画提出的“以形写神”，画家在反映客观现实时，不仅追求外在形象的形似，还追求内在的精神本质的神似。通过揭示人物的心理状态和生活状态，使人物的形象更加生动鲜活，西方美术的传统精神亦是如此。美术实际上是形与神、外在现象与内在本质的有机结合，光对事物外在形态的照搬模仿是不能称之为美术作品的。美术塑造出来的型体是要被受众通过视觉来感知的，所以视觉性是和造型性一致的，人们直观美术作品中的艺术形象的同时获得视觉上的审美享受。这一过程必然要发生于一定的空间里，绘画需要在一个平面的二维空间，雕塑需要一个三维的空间。美术作品同时具有视觉性、造型性、空间性，这三个要素互为条件，有机结合，形成了美术第一层面的基本特征。

2. 静止性

静止性这一特征使美术作品区别于其他艺术种类所创造出来的艺术形象，例如电影创造的可视图像是利用人眼视觉暂留这一生理现象，多张静态画面运动而呈现出来的动态的画面，即使是电影画面中的静态画面，也是许多帧图像运动呈现出来的。现代美术中也出现一些动感试验，这个不是普遍现象，并且这些运动大多是机械反复的运动，静止性这一特征不足以被这些个别现象所改变。美术作品虽然不是运动的，但是它依然能表现运动中的事物，如德拉克洛瓦的《自由引导人民》中战斗的场景、徐悲鸿笔下奔驰的骏马（见图1-4）等。美术不能直接表现事物动态的发展过程，事物在一定空间中运动和情节的发展，时间因素是必不可少的，而美术是通过某一静止时间的形象暗示这一过程。这一特征又带来了它的瞬间性，在美术作品中表现情节内容只能在这一情节发展过程中的某一瞬间体现出来。

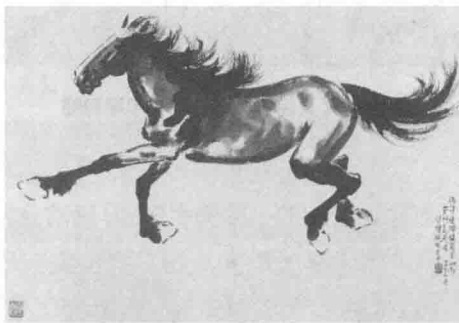


图1-4 《奔马》，徐悲鸿



美术作品是静止的，是将形象瞬间的动作、姿态、表情等通过艺术手法固定下来，这是美术区别于其他造型艺术的重要特征。

美术的这些特点决定了它在反映现实和表现题材方面的某种局限性，即不能直接表现运动或情节发展过程，也难以表现图像所能显示的视觉范围之外的事物。不过，美术作品中理想的直观形象所表现出来的凝炼、所具有的独特的审美效果又使它在艺术世界中能独树一帜，赢得永恒的魅力。

三、美术的种类

美术通常包括绘画、雕塑、工艺美术和建筑美术四大类。

1. 绘画

绘画是美术中最常见的一种形式，也是其他各种美术形式共有的基础。绘画指用笔、刀等工具，墨、颜料等材料在纸、木板、纺织品或墙壁等二维的平面上，通过构图、造型、颜色等表现手段，创造可视的形象。

绘画可分为许多种类，就材料和表现技法的不同，可以分为素描、中国画、壁画、水彩画、水墨画、蜡笔画等。就表现题材、内容的不同，可以分为人物画、肖像画、宣传画、动物画、静物画、风景画、风俗画、历史画、漫画等。

2. 雕塑

雕塑是雕、刻、塑三种制作方法的总称。它一般分为圆雕和浮雕两类。圆雕是指不附着于任何背景、可四面欣赏、完全立体的一种雕塑。浮雕则是在平面上雕出凸起的形象的一种雕塑，如人民英雄纪念碑（见图 1-5）四周各组群雕均属于浮雕。



图1-5 《人民英雄纪念碑》浮雕局部

3. 工艺美术

工艺美术是与人们生活关系较为密切的一种美术形式，通常分为实用工艺和观赏工艺两类。实用工艺主要是指经过艺术加工的生活实用品，如一些染织工艺、陶瓷工艺和家具工艺等（见图 1-6）。观赏工艺则指专供人们欣赏的陈设品，如水晶饰品、玉石雕刻及装饰绘画等（见图 1-7）。

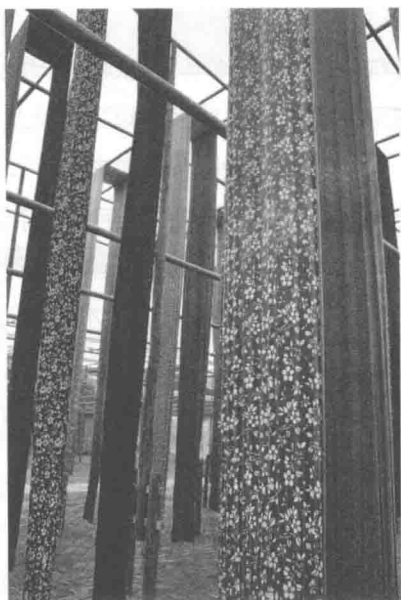


图1-6 (a) 染织



图1-6 (b) 陶瓷

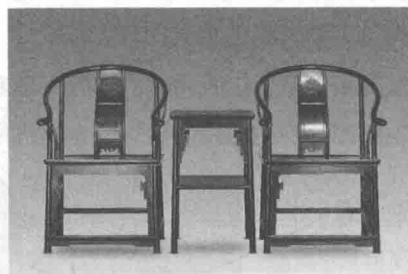


图1-6 (c) 明式圈椅



图1-7 (a) 水晶装饰



图1-7 (b) 玉石雕刻

4. 建筑艺术

建筑艺术包括建筑的结构、形式、特点和风格，它的造型、色彩、纹样和雕刻等整体设计形成建筑艺术的主体（见图 1-8）。



图1-8 故宫太和殿全景