

<<艺术基础美术>>

图书基本信息

书名：<<艺术基础美术>>

13位ISBN编号：9787040054149

10位ISBN编号：7040054140

出版时间：2004-1

出版时间：杨改学 高等教育出版社 (2004-01出版)

作者：杨改学 著

页数：254

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>

<<艺术基础美术>>

前言

美术，不仅在电影、电视艺术中占有比较重要的地位，而且在电教教材制作中也是不可缺少的组成部分。

八十年代，随着电化教育事业的蓬勃发展，高等师范院校电化教育专业的开设，电教专业人员、教师们认识到，电教教材中，艺术性特别是其中的美术成分不但占有重要的地位，而且起着非常重要的作用。

为此，原电化教育专业教材编审组和高等教育出版社在1987年就着手准备出版一本美术教材。

西北师范大学电化教育系接受了编写这一教材的任务。

经反复讨论、修改，1989年9月一书出版。

它是我国电化教育专业用的第一本美术教材。

该书向读者展示了运用电教媒体及各种技术手段实现以可视的画面传播特定的教育、教学信息的一个新领域。

1991 - 1992年，高等师范院校教育技术学教学指导委员会根据专业发展和社会需求，进一步修改、完善了专业课程设置，制订了各门课程的新教学大纲。

高等教育出版社根据新课程教学大纲，组织了《艺术基础，（美术）教材编写会，讨论确定了教材的体系和内容，力求做到基础知识与基本技能相结合。

并于1994年10月在云南师范大学召开审稿会。

参加审稿的人员有，何其坚教授（云南师大），卓昌勇副教授（西南师大），李维副教授（陕西师大），薄芙丽讲师（河北师大），李建华讲师（云南师大），董文芳副编审（高教出版社）。

与会同志对编著者提供的书稿给予了充分的肯定，并提出许多宝贵的意见。

对此，编著者进行了认真的修改、完善。

<<艺术基础美术>>

内容概要

《艺术基础美术（电化教育影视专业用）》是根据高等师范院校教育技术学指导委员会制订的教育技术（电化教育）专业艺术基础课程教学大纲编写的教材。

内容主要为基础知识和应用两部分。

第一部分包括造型艺术的要素、色彩、构图等三章；第二部分包括简笔画、图案、字幕与图表、动画、人物造型与场景设计等五章。

全书内容丰富，既有基本理论知识，又有具体应用，同时附有大量插图，可供教学参考，也可供读者欣赏。

每章开始列有学习目标，章末提出教学活动建议。

《艺术基础美术（电化教育影视专业用）》还将配备供学生使用的绘画练习册和供教师使用的声像教材。

《艺术基础美术（电化教育影视专业用）》也可作为影视专业和电教工作人员以及美工人员阅读参考。

书籍目录

绪言第一章 造型艺术的要素第一节点、线、面一、点二、线三、面四、点、线、面的形态关系第二节 线条一、线条的造型价值二、线条图与视觉信息三、线条的表情第三节 明暗一、明暗的概念二、明暗的造型价值三、明暗的象征性第四节 色彩一、作为信息传递的色彩二、作为表情的色彩第五节 质感一、质感的含义、类型及作用二、质感的表现第六节 空间一、重叠二、线条透视三、空气透视四、四维空间第二章 色彩第一节 色彩的形成一、光、色彩、视觉二、固有色、光源色、环境色第二节 色彩的属性一、色相二、明度三、纯度四、色立体第三节 色彩的混合一、光色的混合和颜料色的混合二、原色三、间色四、复色五、补色六、调和色七、极度色第四节 色彩的对比与调和一、对比二、调和三、色调第五节 色彩的运用一、色彩的符号作用二、色彩的知觉和情感三、色彩的视觉心理第三章 构图第一节 构图的概念一、什么是构图二、构图的目的三、构图的性质第二节 构图法则一、平衡二、对比三、节奏第三节 透视在构图中的运用一、透视与透视原理二、透视的运用第四节 黑、白、灰在构图中的运用一、黑、白、灰的概念二、黑、白、灰的布局第五节 构图的形式一、垂直与水平构图二、三角形构图三、对角线构图四、框式构图第四章 简笔画第一节 简笔画概述一、概述二、简笔画的基本方法第二节 几种常见简笔画法一、人物简笔画法二、动物简笔画法三、常见物简笔画法第三节 简笔画在制片中的运用一、在分镜头稿本中的运用二、在影视摄制中的运用三、简笔画的符号意义第五章 图案第一节 图案的分类与构成法则一、图案的分类二、图案的构成法则第二节 图案设计一、图案的创意二、图案的形成形式三、图案的构成形式四、图案的表现技法五、标志图案的设计六、图案的色彩七、影视中的图案第六章 字幕与图表第一节 字幕概述一、字幕的作用二、字幕的分类三、字幕的字体四、文字的编排第二节 字幕的设计与制作一、字幕设计的原则二、字幕的构成三、字幕制作第三节 图表一、图表的应用范围二、图表的表现形式第七章 动画第一节 概述一、动画的概念二、动画的原理三、动画在影视节目中的作用第二节 动画绘法一、动作的原画与中间画二、画面动作速度与时间的计算三、动作的轨道与分格四、夸张与变形的运用五、速度线的运用六、形象的变化七、物体的转面八、透视的运用九、循环动画十、动作分析十一、动画的背景十二、科教动画常用的表现手法第三节 动画的制作一、电视动画制作的器材设备二、动画制作技法三、动画绘制程序四、电视动画的拍摄与录制第四节 计算机动画一、计算机动画的特点及其运用二、计算机动画制作系统三、计算机动画制作四、计算机动画的播放与录制五、计算机动画的编辑与使用第八章 人物造型与场景设计第一节 人物造型一、化妆二、服装第二节 场景设计一、演播室场景二、综合布景三、场景制作流程四、场景安置主要参考书目中英文对照名词索引

章节摘录

插图：在美术作品的创造与设计过程中，作者无论有意识还是无意识，都是进行着“面”的组织和“面”的创造。

对于画面的经营、构图能力的强弱，也是决定其创作与设计成功与否的关键。

面的大、小、虚、实都会给人以不同的视觉感受：大面积的面，给人的视觉以扩张感；小面积的面，给人的视觉以内聚感；实的面，往往给人以量感和富有力度；虚的面，往往给人以轻松而无量感。

四、点、线、面的形态关系点、线、面的形态属性，都有其自身的独立性，而又是不可分割地相互关联着。

点的移动形成线，线的移动构成面，因此，点、线、面三种形态的关系是密切的，和相对存在着的。

点、线、面是造型艺术活动的基本视觉元素，我们可以将繁杂的自然形态归纳为点、线、面等几何形态，来寻求某种形式规律，并以各自的特性和规律为依据，创造一个富有艺术品味的图像，或创

编辑推荐

《艺术基础美术(电化教育影视专业用)》是由杨改学所编写，高等教育出版社出版发行的。

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>