

<<绘画透视学基础>>

图书基本信息

书名：<<绘画透视学基础>>

13位ISBN编号：9787112110841

10位ISBN编号：711211084X

出版时间：2009-9

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：郭明珠

页数：96

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>

<<绘画透视学基础>>

前言

现代设计教育历史性地完成了从传统工艺教育向具有现代意义的艺术设计教育的转化与跨越，现代科技的迅猛发展使得知识结构的调整成为必然趋势，市场经济对艺术设计的需求也为今天的透视学科注入了新的活力。

学习、掌握和运用透视原理及规律，对于从事建筑、景观和室内设计工作的人员拓展逻辑思维视野、提高创造力具有重要的现实意义。

透视原理及空间描绘作为环境艺术设计专业的基础课程，也是该专业从业者必须掌握的设计基本功。但现代科技带来电脑设计的迅速发展，使得如今的透视原理学习面临极大的挑战，这种挑战反映到初学设计的人员身上带出了两种声音：一是认为学会了3dsMax等几个电脑软件就可以代替手工绘制透视视图；二是认为透视原理学习起来非常困难，不如干脆放弃。

对以上两种说法，笔者是反对的，原因有以下两点：第一，电脑只是传达设计的手段而已，设计的关键在于设计师通过空间设计语言来表达其思想，而空间设计语言是通过设计的构思图纸呈现出来的。建筑、景观和室内设计不同于其他类型的设计，其研究的主要是空间，因此运用的是空间的设计语言去传达设计的意图，这就需要设计者用图纸这样的二维媒介去表现三维的空间，这种表达需要借助的工具就是透视的原理和法则。

只有熟练地掌握了透视原理，设计者才能快速创造出一个富有表现力的三维空间，从而实现设计意图。

同时，运用透视原理可以加强设计者二维图形与三维空间的转换和抽象思维能力，这种逻辑转换能力不是电脑软件能够代替的，它是对设计者头脑的训练，也是学习透视原理的目的所在。

第二，怎样才能熟练掌握透视原理？

许多学生都曾对笔者抱怨他们学习透视原理的苦恼，一方面是透视原理非常枯燥，另一方面是好不容易弄懂了原理，到开始做设计时又不知道怎样去运用。

这的确是学习透视原理的难点所在。

这里类比一个例子来说明这一问题：从小学到高中、大学甚至硕士、博士，有多少人用了若干年来学习英语，可真正能够用英语进行交流、对话的人却不多，但是如果你在国外呆上几年，大部分人都可以使用英语进行对话、交流。

这是因为你处于一个将所学知识可以马上运用并能边学边用的环境里。

同样，学习透视原理也是这个道理，一定要把学习的基础原理知识运用到实际的设计中去，在实际的操作中举一反三，这样的透视原理才能呈现出它强大的生命力。

<<绘画透视学基础>>

内容概要

本书作为专门针对环境艺术设计教育的绘画透视学基础教材，注重从绘图的特质切入透视技法理论的解析和运用。

以从简到繁、循序渐进的图例，通俗的语言来表述学习内容，以达到深入浅出的目的。

本书内容包括：透视基础理论、一点透视、平角透视、两点透视、曲线透视、三点透视、阴影和反影透视等内容。

本书最大的优点是用文字结合大量图片来展示透视原理，并有实例绘图步骤，把枯燥的透视学理论简化，使之通俗易懂，能够让学生很直观地看懂透视原理并掌握其作图过程，从而熟练运用。

本书可作为高职高专院校动漫与电脑艺术设计的专业教材，也可作为本研究领域的高级培训教材，还可供对此领域有兴趣的读者参考使用。

<<绘画透视学基础>>

书籍目录

第1章 透视基础理论 1.1 透视概念 1.2 透视的发展概况 1.3 为什么要学透视 1.4 透视原理 1.5 透视图绘制的程序第2章 一点透视 2.1 一点透视概念与原理 2.2 一点透视图例分析 2.3 一点透视作图步骤 2.4 一点透视在写生中的运用 2.5 一点透视在室内空间表现中的运用 2.6 一点透视在室外空间表现中的运用 2.7 视点位置的选择 2.8 一点透视常见错误第3章 平角透视 3.1 平角透视概念 3.2 平角透视作图步骤 3.3 平角透视的运用第4章 两点透视 4.1 两点透视概念与原理 4.2 两点透视图例分析 4.3 两点透视作图步骤 4.4 两点透视在写生中的运用 4.5 两点透视在室内空间表现中的运用 4.6 两点透视在室外景观表现中的运用 4.7 两点透视在室外鸟瞰表现中的运用 4.8 两点透视常见错误第5章 曲线透视 5.1 曲线透视的基本画法 5.2 圆形的透视画法 5.3 曲线的透视画法第6章 三点透视 6.1 三点透视的概念 6.2 三点透视图例分析 6.3 三点透视在写生中的运用 6.4 三点透视在建筑表现中的运用 6.5 三点透视在室内空间表现中的运用第7章 阴影与反影透视 7.1 阴影透视概论 7.2 阴影透视的画法 7.3 反影透视概论 7.4 反影透视的画法
主要参考文献

<<绘画透视学基础>>

章节摘录

插图：第1章 透视基础理论1.1 透视概念透视是绘画理论术语。

“透视”（Perspective）一词源于拉丁文“perspicere”。

最初研究透视是采取通过一块透明的平面去看景物，将所见景物准确描画在这块平面上，即作成该景物的透视图（图1.2）。

后通过科学研究将在平面画幅上根据一定法则与原理，用线条来显示物体的空间位置、轮廓和投影的科学称为透视学。

环境艺术设计专业的透视绘图主要包括两种：（1）建筑及风景写生。

（2）设计效果图。

根据设计好的建筑、景观或室内的平面图、立面图、剖面图，正确运用透视原理，将三维空间的形体在图纸上通过视觉效果的表现，充分反映形体的二维空间。

1.2 透视的发展概况 根据古罗马建筑师和工程师维特鲁威（公元前1世纪）的说法，古代希腊人最初有了图像缩减和投影的想法，目的是使所画舞台布景中的房屋达到错觉幻想的表现效果。

有许多希腊和早期罗马的湿壁画都在很大程度上显示了空间幻觉，在这些画中，物体的侧面都被表现为向一个角度减缩，尽管它们没有集中于一点。

<<绘画透视学基础>>

媒体关注与评论

在知识经济迅猛发展的今天，动漫·艺术设计技术在知识经济发展中发挥着越来越重要的作用。社会、行业、企业对动漫·艺术设计人才的需求也与日俱增。

鉴于此，我们邀请了北京、上海、湖南、河北和浙江等省市在动漫·艺术设计教育方面有特色、有规模的院校，以优质的教学课程为依托，以有实践经验的优秀骨干教师为核心，经过两年多的努力，编写了这套动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材。

该套教材涵盖了动漫·艺术设计学科的主干课程，强调对学生实际应用能力的培养，具有较强的针对性和实用性。

教育永远是一个变化的过程，我们这套教材也只是多年教学经验和新的教育理念相结合的一种总结和尝试，难免会有片面性和各种各样的不足，希望各位读者批评指正。

——《动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材》编委会

<<绘画透视学基础>>

编辑推荐

《绘画透视学基础》：动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材

<<绘画透视学基础>>

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>