

马来西亚华文独中教科书



高中适用

# 美术



董教总华文独中工委统一课程委员会编纂

# 独中教育 核心素养图



# 高中适用

## 《美术》

行政编辑：黄宝玉  
美术编辑：谢易仲  
排 版：谢易仲

© 郑重声明，此书版权归出版单位所有，未经允许，书上所有内容不得通过任何形式进行复制、转发、储存于检索系统，或翻译成其它语言的活动。

© Dong Zong

Hak cipta terpelihara. Mana-mana bahan atau bahagian dalam buku ini tidak dibenarkan diterbitkan semula, disimpan dalam cara yang boleh dipergunakan lagi, atau ditukar kepada apa-apa bentuk atau apa-apa cara, baik dengan elektronik, mekanikal, fotokopi, rakaman, pengalihan bahasa dan sebagainya tanpa mendapat kebenaran secara menulis daripada pihak penerbit terlebih dahulu.

© Dong Zong

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, translated in any other languages, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior written permission of the publisher.

编辑单位：

董教总华文独中工委统一课程委员会  
Unified Curriculum Committee of  
Malaysian Independent Chinese Secondary School (MICSS) Working Committee

出版发行：

马来西亚华校董事联合会总会（董总）  
United Chinese School Committees' Association of Malaysia (Dong Zong)  
Blok A, Lot 5, Seksyen 10, Jalan Bukit, 43000 Kajang,  
Selangor Darul Ehsan, Malaysia.  
Tel: 603-87362337  
Fax: 603-87362779  
Website: [www.dongzong.my](http://www.dongzong.my)  
Email: [support@dongzong.my](mailto:support@dongzong.my)

印刷：

United Mission Press Sdn. Bhd.

版次：

2025年7月第1版

印次：

2025年7月第1次印刷

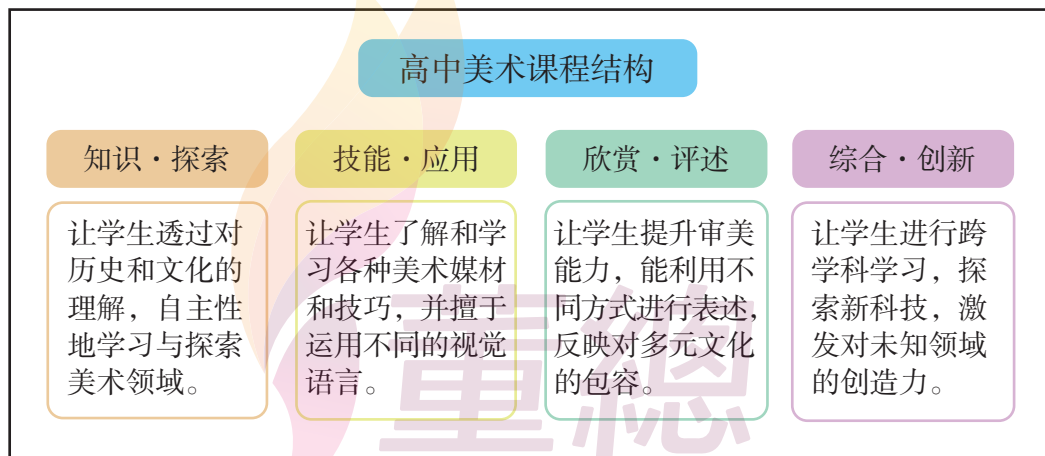
# 编辑说明

1

高中美术课程共 3 个学年（高中一、高中二和高中三）在确保内容与初中美术课衔接的基础上，以“知识·探索”、“技能·应用”、“欣赏·评述”、“综合·创新”为学习目标。高中美术课程的内容编排涉及各领域的知识点，并随着年段而深入，且逐步扩展。

2

高中美术课程结构的学习领域划分为“知识·探索”、“技能·应用”、“欣赏·评述”、“综合·创新”四个知识模块。每个知识点的考察深度都很大，所以务必要规划好高中一、高中二和高中三的课程内容标准，在每个单元中结合四大学习知识模块，从而加强课程的关联性。



3

高中美术课程共设有 23 个单元，其中高一年级有 10 个单元，高二年级有 9 个单元，高三年级有 4 个单元。教学安排以每周至少两课时，且两课连堂（共 80 分钟）的模式为理想状态。每学年授课时长应至少达到 80 课时，如此三年总课时不少于 240 课时。教师可依据实际教学情况的需求，对每个单元的授课节数进行适当调整。

4

教师们可根据教学进度选取不同授课媒材，学生们可以结合自己的理解来探索、融合与创新，在课堂中使用不同媒材来呈现作品。

5

本教材如有未尽善处，请不吝指正，以作修订参考。

## 编审团队

学科顾问：王奕璋博士    许沛娴    张竣文

编审委员：吴秀菲    洪俊豪    张文发  
                  温慧婷    锺伟琪    蔡荣进

责任编辑：谢易仲

(按姓名笔画排序)



本书承蒙编审团队协助编写与审阅，老师协助审稿及提供意见，  
谨此统致谢忱。

董教总华文独中工委统一课程委员会 启  
2025年7月

# 目录

## 高中一（视觉艺术）

### 单元1 水墨画的韵律之美

- 一 水墨画的历史背景 3
- 二 水墨画的风格定义 5
- 三 水墨画的绘画形式 5
- 四 水墨画题材与技法 7
- 五 中国近现代杰出水墨画家 10
- 六 水墨画的绘画形式 15

### 单元2 光与色彩的印象 (印象派和后印象派)

- 一 印象派和后印象派的历史背景 19
- 二 印象派和后印象派的风格定义 21
- 三 印象派和后印象派的作品 24
- 四 素描速写 25
- 五 油画 25
- 六 粉彩 25
- 七 印象派和后印象派艺术家介绍 26
- 八 光与色彩 31

### 单元3 视觉艺术中的情感表达 (野兽派和表现主义)

- 一 野兽派和表现主义的历史背景 35
- 二 野兽派和表现主义的风格定义 38
- 三 野兽派和表现主义的作品 38
- 四 野兽派和表现主义的绘画 39
- 五 表现主义的立体造型/雕塑 40
- 六 表现主义的版画 41
- 七 野兽派和表现主义艺术家介绍 42
- 八 野兽派和表现主义 46

### 单元4 多角度看世界(立体主义)

- 一 立体主义的历史背景 50
- 二 立体主义的风格定义 51
- 三 立体主义的作品 51
- 四 混合媒介 52
- 五 拼贴 52
- 六 装配 53
- 七 立体主义的艺术家介绍 53
- 八 立体主义 57

## 单元5 速度与动感 (未来主义)

- 一 未来主义的历史背景 62
- 二 未来主义的风格定义 64
- 三 未来主义的作品 64
- 四 绘画 65
- 五 雕塑 65
- 六 未来主义艺术家介绍 66
- 七 未来主义 69

## 单元6 艺术的革命 (达达主义)

- 一 达达主义的历史背景 74
- 二 达达主义的风格定义 75
- 三 达达主义的作品 76
- 四 现成物 77
- 五 装置组合 78
- 六 拼贴 79
- 七 摄影和电影 80
- 八 达达主义艺术家介绍 82
- 九 达达主义 84

## 单元7 梦境与幻想 (超现实主义)

- 一 超现实主义的历史背景 88
- 二 超现实主义的风格定义 88
- 三 超现实主义的作品 89
- 四 油画 90
- 五 拼贴 91
- 六 自动性技法 92
- 七 雕塑 93
- 八 实验性摄影和电影 94
- 九 超现实主义的艺术史介绍 95
- 十 超现实主义 99

## 单元8 让你看懂抽象艺术 (抽象表现主义)

- 一 抽象表现主义的历史背景 103
- 二 抽象表现主义的风格定义 104
- 三 抽象表现主义的作品 105
- 四 绘画 106
- 五 现代水墨画 106
- 六 抽象表现主义的艺术史介绍 108
- 七 抽象表现主义 114

## 单元9 型塑大众化 (普普艺术)

- 一 普普艺术的历史背景 118
- 二 普普艺术的风格定义 119
- 三 普普艺术的作品 120
- 四 丝网印刷 121
- 五 拼贴 122
- 六 混合媒介 122
- 七 普普艺术艺术家介绍 123
- 八 普普艺术的影响 127
- 九 普普艺术 128

## 单元10 机械复制的影像: 摄影和数位影像

- 一 摄影的发展历史 132
- 二 摄影 134
- 三 摄影作品的题材 135
- 四 暗房工作流程 137
- 五 相机/单反构造 139
- 六 数码操作 140
- 七 摄影作为一种记录 143
- 八 摄影作为艺术创作 144
- 九 摄影作为信息传播 145
- 十 摄影 146

## 高中二 (设计)

## 单元11 传统民俗手工艺

- 一 传统民俗手工艺的历史背景 150
- 二 传统民俗手工艺的风格定义 151
- 三 传统民俗手工艺的作品 152
- 四 民俗手工艺的技巧 153
- 五 纤维艺术 154
- 六 陶瓷 156
- 七 雕塑 157
- 八 木雕 158
- 九 传统民俗手艺人介绍 159
- 十 传统民俗手工艺 160

## 单元12 维多利亚时代设计: 艺术与工艺运动

- 一 艺术与工艺运动的历史背景 164
- 二 艺术与工艺运动的风格定义 166
- 三 艺术与工艺运动的作品 167
- 四 书籍设计 169
- 五 墙纸 170
- 六 艺术与工艺运动艺术家介绍 171
- 七 艺术与工艺运动 171

## 单元 13 新艺术运动

- 一 “新艺术”运动的历史背景 175
- 二 “新艺术”运动的风格定义 175
- 三 “新艺术”运动的作品 176
- 四 海报和插画 178
- 五 珠宝设计 179
- 六 时尚设计 180
- 七 玻璃艺术 181
- 八 家具设计 182
- 九 建筑 183
- 十 “新艺术”运动艺术家介绍 184
- 十一 “新艺术”运动 189

## 单元 14 装饰艺术

- 一 装饰艺术的历史背景 193
- 二 装饰艺术的风格定义 194
- 三 装饰艺术建筑、时装、工业设计及平面设计 196
- 四 本土的装饰派艺术风格建筑 198
- 五 店屋 199
- 六 装饰派艺术 200

## 单元 15 现代设计： 俄罗斯前卫艺术思想

- 一 俄罗斯前卫艺术的历史背景 204
- 二 俄罗斯前卫艺术的风格定义 205
- 三 俄罗斯前卫艺术作品 207
- 四 平面设计 208
- 五 绘画 210
- 六 摄影 211
- 七 实验电影 212
- 八 俄罗斯前卫艺术家介绍 213
- 九 俄罗斯前卫 216

## 单元 16 现代设计：包豪斯

- 一 包豪斯的历史背景 220
- 二 包豪斯的风格定义 222
- 三 包豪斯的作品 223
- 四 工业设计 224
- 五 文字造型 225
- 六 平面设计 226
- 七 社会住房 226
- 八 家具设计 228
- 九 纺织设计 229
- 十 舞台设计 230
- 十一 包豪斯艺术家介绍 232
- 十二 包豪斯 237

## 单元 17 现代设计：二战后美国现代设计

- 一 二战后美国现代设计的历史背景 242
- 二 二战后美国现代设计的风格定义 243
- 三 二战后美国现代设计的作品 244
- 四 二战后的美国现代主义平面设计 246
- 五 海报设计 247
- 六 标志设计 248
- 七 工业设计 249
- 八 二战后美国现代设计艺术家介绍 251
- 九 二战后的美国现代设计 255

## 单元 18 现代设计： 国际主义设计风格

- 一 国际主义设计风格的历史背景 260
- 二 国际主义设计的风格定义 262
- 三 国际主义风格的设计作品 263
- 四 企业形象设计 264
- 五 瑞士海报设计 266
- 六 国际主义设计风格艺术家介绍 268
- 七 国际主义设计风格 272

## 单元 19 后现代设计与数码技术

- 一 后现代设计与数码技术的历史背景 276
- 二 后现代设计与数码技术的风格定义 278
- 三 后现代设计与数码技术的作品 279
- 四 文字造形 279
- 五 平面设计 280
- 六 海报设计 280
- 七 排版设计 281
- 八 插图 282
- 九 环境平面设计 283
- 十 建筑 284
- 十一 后现代设计与数码技术艺术家介绍 285
- 十二 后现代设计与数码技术 289

## 高中三 (艺术为文化)

### 单元 20 艺术与身份

- 一 艺术与个人身份的概述 293
- 二 艺术与个人身份的定义 294
- 三 混合媒介和多媒体 296
- 四 艺术与个人身份专业  
艺术家代表 298
- 五 艺术与个人身份 311

### 单元 21 艺术与社会

- 一 艺术与社会概述 315
- 二 艺术与社会的关键概念 316
- 三 艺术家介绍 317
  - 社会现实主义 317
  - 公共艺术 321
  - 壁画与涂鸦 327
- 四 艺术与社会风格 342

### 单元 22 艺术与文化

- 一 艺术与文化的概述 346
- 二 艺术与文化的风格定义 347
- 三 文化混杂化 348
- 四 艺术家介绍 349
  - 现代南洋水墨画派 349
  - 当代艺术 354
  - 马来西亚水彩画家 362
- 五 本地传统艺术与手工艺品 368
- 六 本地建筑架构 395
- 七 艺术与文化 406

### 单元 23 艺术与科技

- 一 艺术与科技专业的概述 410
- 二 艺术与科技的关键概念 412
- 三 印刷技术 413
- 四 新媒体 415
- 五 艺术家介绍 416
  - 新媒体艺术 416
  - 从漫画至动画 422
- 六 艺术与科技 433

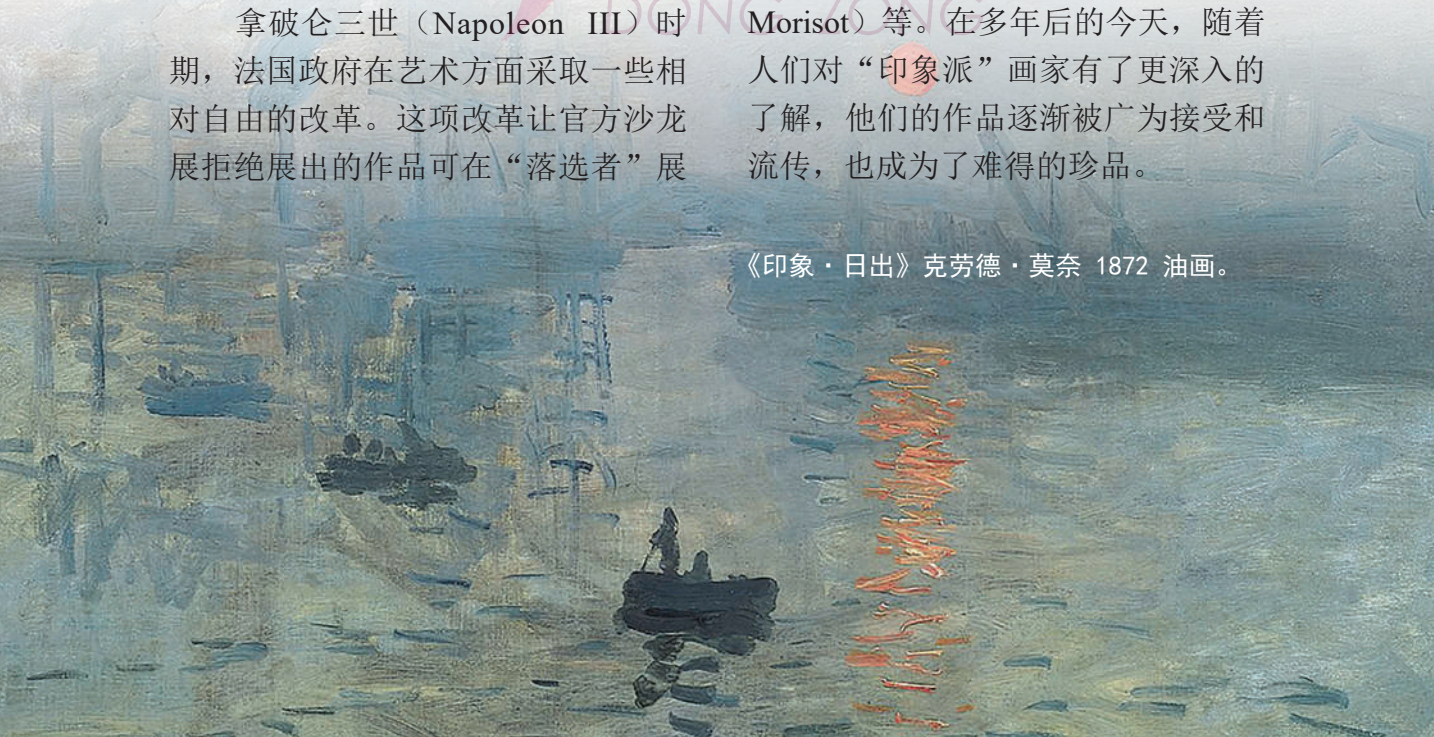
# 一 印象派和后印象派 的历史背景

从文艺复兴（Renaissance）至19世纪，无论西方绘画如何革新，它们都是在极力追求表现事物的客观面貌。然而，随着摄影技术的出现，以及其他新技术如物理学、光学、色彩学等新的科学研究成果改变了这种趋势，同时也为艺术家们提供了新的契机。摄影技术日趋成熟，导致拥有记载功能的绘画受到威胁，使艺术家们不得不思考在绘画中追求惟妙惟肖的价值与意义。因此，艺术家们开始反思在传统绘画中所追求的写实观念，于是开始有了新的追求。

拿破仑三世（Napoleon III）时期，法国政府在艺术方面采取一些相对自由的改革。这项改革让官方沙龙展拒绝展出的作品可在“落选者”展

览会上展出。展览会开幕的第二日，巴黎的新闻报章上满是对他们的抨击，认为他们的画根本无法看出形体，在画布上只有不鲜明的颜色，这些画法破坏了写实主义的常规。另外，“印象派”（Impressionism）一词也在这个时候出现。当时克劳德·莫奈（Claude Monet）的《印象·日出》也在这个展览会上展出，他所描绘的是海上日出映入眼帘的情景，画面里完全没有现实的形象；而由于传统西方绘画一直以来追求描绘写实，所以当时的观者根本无法辨认出此画的内容，因此人们讽刺地以克劳德·莫奈的作品《印象·日出》中的“印象”一词嘲讽他们为“印象派”。而这群“印象派”画家包括克劳德·莫奈、奥古斯特·雷诺瓦（Auguste Renoir）、埃德加·德加（Edgar Degas）、保罗·塞尚（Paul Cezanne）、贝瑟·莫里索（Berthe Morisot）等。在多年后的今天，随着人们对“印象派”画家有了更深入的了解，他们的作品逐渐被广为接受和流传，也成为了难得的珍品。

《印象·日出》克劳德·莫奈 1872 油画。



## 知识补给

文艺复兴是14世纪到16世纪发生在欧洲的一场文化运动，其核心理念在于重拾古典文化，推崇理性和人文主义思想。文艺复兴时期倡导对知识、艺术和科学的全面发展。在艺术领域，艺术家们极力地追求写实，使每一件作品与自然相近。

然而，直至19世纪初，浪漫主义涌现，艺术家们挣脱了古典主义的束缚，强调表达个人情感、追求自然的真实面貌，并注重个性的解放。浪漫主义的艺术作品汲取灵感于现实生活，呈现一种更加自由、富有激情的创作风格，为艺术注入了新的生命力。这个时期的转变标志着艺术世界的一场革新，从追求理性和科学的文艺复兴时代，转向强调个体情感和自然表达的浪漫主义时期。

而后，印象派在一定程度上受到了浪漫主义的影响。这两个艺术流派都强调个体情感的表达和对自然的深切热爱，因而在一些艺术理念上呈现出了相似之处。虽然印象派受到了浪漫主义的启发，但它却发展成为一场独立的艺术运动，具有自身的创新和发展。这种独立性不仅体现在艺术风格上，还对后来的艺术发展影响甚广。



## 二 印象派和后印象派的风格定义

18世纪，日本浮世绘（Ukiyo-e）的兴起与外传，印象派画家也受到其构图、色彩运用和以日常生活为题材的影响。浮世绘对印象派最明显的影响是“浮世”的概念，意指“漂浮的世界”或“短暂的世界”。印象派画家试图在他们的作品中强调了日常生

活中转瞬即逝的短暂性质。除此之外，印象派画家也引用了浮世绘的视觉手法，如平面化的视野、明亮的色彩运用及简化的形式表现。



↑《大桥安宅夕立》  
歌川广重 1857  
浮世绘版画。



↑《雨中桥》梵高  
1887 油画。

### 知识补给

在18世纪，浮世绘版画在日本兴起，基于浮世绘可以大量生产、价格更低，所以其用途甚广，除了可以印刷成海报之外，还经常被用作包装纸。为了达到各种用途的需求，浮世绘题材很广，其中包括人物、风景、花鸟、民间日常生活和历史故事等。而来到19世纪中期，日本与欧美国家建立贸易关系，这些作品也随之外传，这对于印象派和后印象派影响深远。

DONG ZONG

浮世绘的代表画家有：葛饰北斋（Katsushika Hokusai）、歌川广重（Utagawa Hiroshige）、喜多川歌麿（Kitagawa Utamaro）及铃木春信（Suzuki Harunobu）等等。



←  
《两少女  
读中纳  
言朝忠  
的和歌》  
铃木春信  
1760  
浮世绘  
版画。



↑《高名美人》喜多川歌麿 浮世绘版画。



←  
《相州仲原》葛饰北斋  
1823 浮世绘版画。

←  
《东海道五十三次箱  
根湖水图》歌川广重  
1832-1833  
浮世绘版画。

印象派画家们排斥历史、宗教和寓言等绘画题材；反对学院派，认为画家不是必须画高尚的事物。印象派画家更倾向于研究物体表面的色

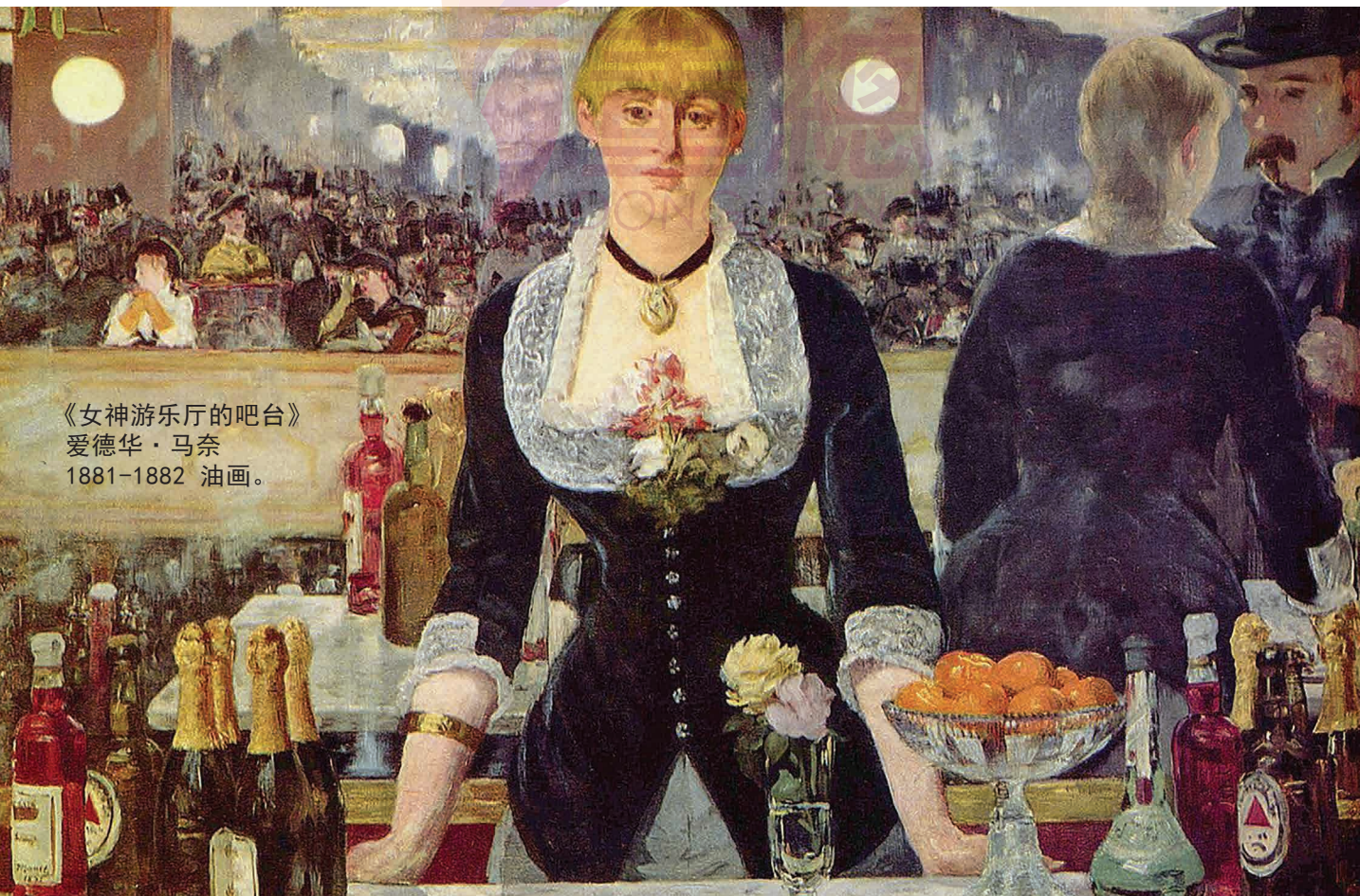
彩，他们走进大自然去观察及感受，因为色彩是在光的照射下产生的，而光会受气候及季节的影响，时时刻刻推移，所以物象在不同时间段受不同的光支配，色彩就会时刻发生变化。印象派画家反复探讨表现光的色彩技法，捕捉物象在光照下瞬息万变的色彩互相渗透、互相转化的关系，然后把那瞬间的印象表现到画布上。



1 2  
3 4

↑《干草堆》克劳德·莫奈 油画。  
以上分别是在不同季节里，光照耀在干草堆上所呈现出的色彩变化。

然而，真正把光当作是描绘主角来看待的是有“印象派之父”之称的爱德华·马奈（Edouard Manet），爱德华·马奈徘徊于传统与印象派之间，他的作品《女神游乐厅的吧台》带有明显的印象派风格。



《女神游乐厅的吧台》  
爱德华·马奈  
1881-1882 油画。

从文艺复兴时期的写实表现手法，到后来的印象派走出户外写生，追求表现色彩的变化，都是以客观的方式呈现物象的面貌。然而，绘画是艺术而不是科学，艺术不应只是再现自然，而是可以表现画者的思想与情感，将内心的想法及情绪传达给观者。因此，后印象派（Post-Impressionism）的出现，在基础上延续了印象派的表现手法，同时对色彩和形式有了更深

入的研究，并且注重表达内在情感和主观体验。后印象派的崛起，使得西方绘画格局彻底改变，物体的客观色彩变得不再重要，画家更加注重透过物象来表达自我主观的情感，绘画表现手法更自由，画家们的作品特色不一。后印象派代表画家有保罗·塞尚、文森特·梵高（Vincent van Gogh）及保罗·高更（Paul Gauguin）。

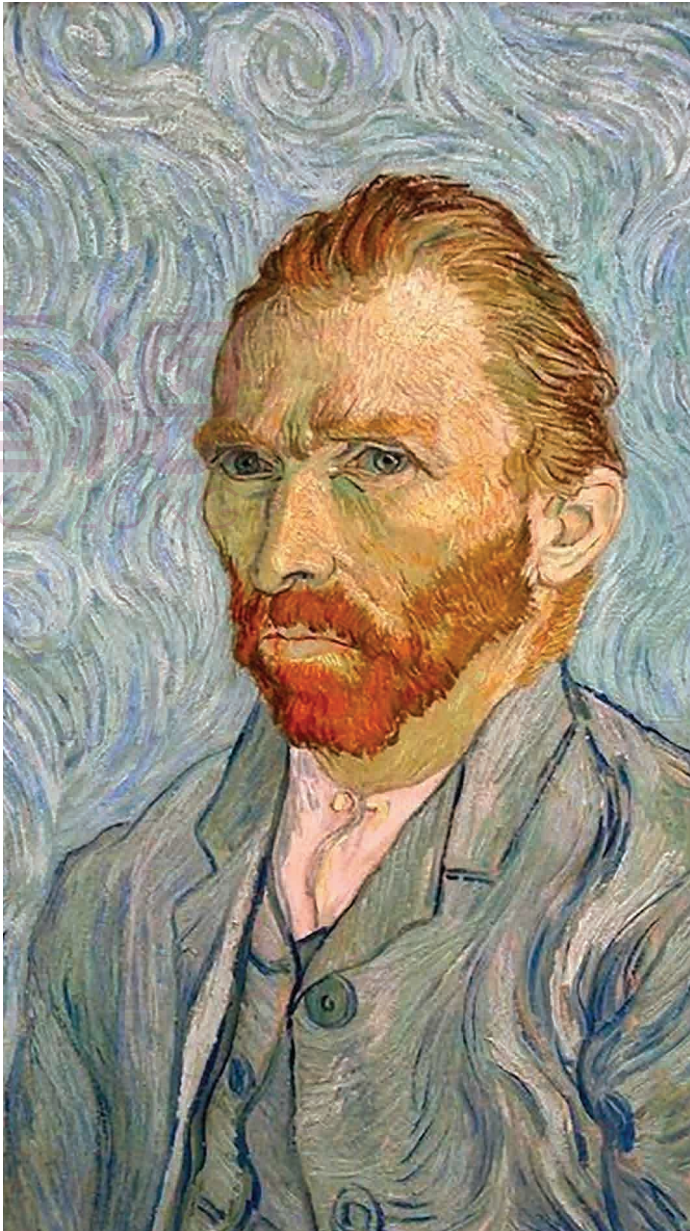
↓《自画像》文森特·梵高 1889 油画。



↑《静物》保罗·塞尚 1879-1882 油画。  
保罗·塞尚试图营造一个平衡的布局，因此水果盘向左边延伸。



↑《白日梦》保罗·高更 1897 油画。  
保罗·高更试图走进土著的精神世界，用他们的眼光来观察事物。画面呈现一种异国的感觉。





## 印象派和 后印象派的作品



↑ 《阳光下的滑铁卢桥》克劳德·莫奈 1903 油画。



↑ 《星夜》文森特·梵高 1889 油画。

印象派主要的绘画特点在于印象派画家不注重轮廓线，和传统绘画的清晰界限完全不同，通过色彩的运用，使形体与形体之间产生一种自然的相连感。他们常以条件色及不分名的颜色来表现自然界的变化无常，使画面呈现一种光影交错、模糊不清的朦胧美——《阳光下的滑铁卢桥》。后印象派画家不拘泥于传统的写实技法，善用点、线、面的结合来表现画面，使得描绘的对象造型平面化以削弱画面中的明暗关系——《星夜》。在绘画题材上，印象派画家不再以神话或历史作为绘画题材，多以日常生活题材为主。而后印象派借鉴了印象派的技法，更加注重形式和结构，表现手法更自由奔放，描绘内容更注重画家内心情感的表达及对生活的体悟。

### 知识补给

“条件色”是指物体受到周围的光与不发光物体的影响，色彩的互相渗透而改变物体的颜色。

印象派用物体的条件色与大自然建立了一种新的关系，从新的角度开掘出大自然的另一面，冲击着因循已久的习惯认识。

《喜鹊》克劳德·莫奈 1968-1969 油画。



## 一

## 传统民俗手工艺的历史背景

传统民俗手工艺的出现首先是人们出于满足自身对生活器具的需要而进行制作、生产，最早可以追溯到原始时期。它涉及到人们生活的方方面面，随着历史的变迁和民族审美意识的演变，传统民俗手工艺艺术在不同时代有着不同的形态。人类不断开拓及应用新材料，加上手艺人无穷的创造力，奠定了手工艺的多样性。我们通过了解历史上留存的器物，不难发现哪怕在艰苦的生存条件下，人们对“美”存在着本能的坚持和追求。

传统民俗手工艺使得人们的生活变得更好，也是被认可的证据。在生产力量有限的背景下，传统民俗手工艺的生产主要依靠人手制作，由此出现了一代又一代技艺精湛的手艺人。部分传统民俗手工艺的传承面临着青黄不接的局面，匠人、手艺人凭着子承父业，以及靠师徒相传，更有人员在保有其他职业或兼职的情况下，努力地传承这项文化事业。

马来西亚传统民俗手工艺的形成，最早可以追溯到38000年前早期人类位于霹雳州的原始人居住地，留存有石制切割工具。这片土地的热带雨林气候和热带季风气候的特点，为本土手工艺的发展奠定了丰富的自然基

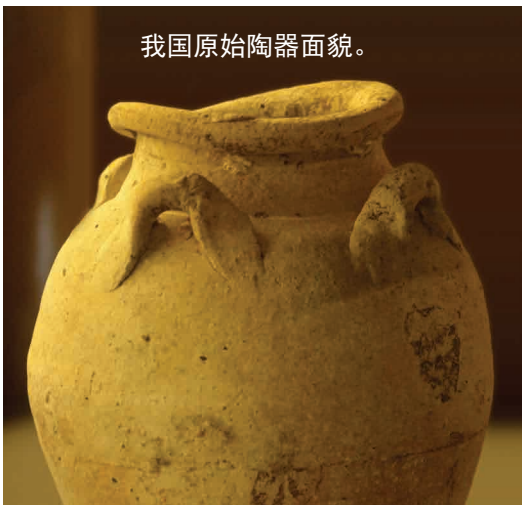


↑ 手工艺品编织制作过程。

础，成品涵盖了陶，木，锡，金，纤维等。

马来群岛（Malay Archipelago）是世界上最大的群岛，其优越的地理位置，使它可以经陆路或者水路，与印度尼西亚、中国、泰国、菲律宾等邻国交流。自十六世纪起，葡萄牙、荷兰、英国先后占领及殖民，也带来了异国的技术与观念，改变了材料的运用与生产方式。为期数百年间的殖民活动更是推动了人口的流动，大量的华、印裔人口移居到了这片土地上。马来西亚是一个融合了多种民族、宗教、文化的国度，除了华巫印三大民族的文化融合，伊斯兰教、佛教、印度教、基督教的并存也对手工艺产生一定影响。

我国原始陶器面貌。



## 二

# 传统民俗手工艺的风格定义

传统民俗手工艺是指历史上沿传的民间手工艺术品。它产生于民间的生活日常，尤其注重器物的实用性功能，以满足生活日常的需要。传统手工艺饱含手工艺者的情怀与人文价值，区别于机械大批量生产的工业产品，故弥足珍贵。我们大致可以将传统民俗手工艺的主要用途可以分为四种，即实用性、观赏性、娱乐性以及仪式性。



↑ 木刻墙饰 装饰性。



↑ 树皮编织上衣 实用性。



↑ 马来传统风筝 娱乐性。



← 回教木构讲经坛——敏拜尔 Minbar 仪式性。

分类	解说	范例
实用性	满足生活所需的衣食住行用品。	刺绣、锡壶、竹篮
观赏性	具备装饰、观赏价值的手工艺品。	花灯、剪纸、服装饰品
娱乐性	具备娱乐性质的手工艺品。	马来鼓、皮影戏、播棋Congkak
仪式性	宗教、节日仪式中使用的物品。	纸扎、舞狮狮头、敏拜尔Minbar



## 传统民俗手工艺的作品

在许多的传统社会中，手工艺被视为一种传统宝贵的资源，这门艺术兼具实用性与装饰性，具体成品可以涵盖许多领域，从刻画、雕塑手法来看，和画廊、美术馆中展品的表现形式别无二致。同时，手工艺品很大程度上受到材料的限制，总体呈现出了“就地取材”的规律。在我国坐拥优越的天然环境与地理条件，丰富的矿藏与雨林资源为传统民俗手工艺提供了充分的物料基础。

我国的传统民俗手工艺所呈现出的视觉特征可以分成数个主要的趋势。其中以西马的原住民与东马的少数民族的传统民俗手工艺为主的手工艺，是我国手工艺的代表。这些手品质朴，惯于运用具有自身特色的抽象手法，刻画一些光怪陆离、形象夸张的动物或神话形象。另外，伊斯兰教在这片土地上广泛传播，由于其视“偶像崇拜”为罪恶的信条，所带来的艺术风格充满了象征与装饰化的几何式图案，且明显受到阿拉伯艺术风格的影响。最后，华、印族的迁入也带来了两大种族的文化习俗，将其民族传承、典故的民俗手工艺加入并成为了我国传统民俗手工艺重要的一部分。

	体裁	造型、风格	特点
原住民、土著	人物、动植物、生活场景	形象夸张、色彩鲜亮	兽骨的运用、木雕、编织工艺
巫裔	植物、几何图案、马来剑艺	结合爪夷文以及新月等标志	反复且对称的图形
华裔	历史、典故、神话、传说	偏好红色，重视寓意	中华文化的传承
印裔	传奇、神话、皇宫贵族形象	用色鲜艳、明亮	大量的庙宇石刻、神像



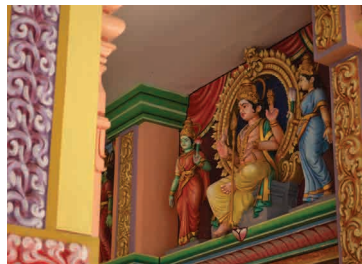
↑ 原住民木雕。



↑ 天后宫。



↑ 马来短（keris）。



↑ 印度庙宇神像雕塑。

## 四

## 民俗手工艺的技巧

民俗手工艺的价值不仅在于它能够传承造形与寓意，更在于其宝贵的工艺技巧。它涵盖了多种不同的技术与工艺，包括了纺织、编织、陶艺、木作等。它的制作涉及了切割、浸染、蒸煮等工艺，更涉及了蜡染、绣缝、粘贴、雕刻等，考究匠人的技艺的。经验丰富的手艺人扮演了重要的角色，以将技艺传承下去。

随着工业时代的来临，传统文化事业受到了前所未有的冲击，面临着一些被其他产品取代，或是使用场景消失的问题，不再具备其原有的市场竞争力。不少业者都在原来的基础上创新，陆续将所传承的手工艺加以转型，例如，一些业者便选择将产品重新包装，让精致的包装成为“送礼佳品”。因此，传统民俗手工艺实用层面的价值逐步剥落，重新与所谓的“古早味”或“文化传统”的市场定位进行绑定。以下是根据材料罗列各项手工艺。

材料	工艺
布	蜡染、刺绣、印花、编织、轧光
锡、铁	浇铸、雕刻、锤炼
木材	粘连、钉制、拼接、雕刻
陶土	拉坯、倒模、浇釉、刻花、烧制
藤、竹条	切割、蒸煮、染色、编织

## 知识补给

马来西亚传统民俗手工艺多种多样，充分贴合人们原有的生活需求，是马来西亚文化与传承的重要组成部分。（视频为马来语版本的我国手工艺介绍）

董总E启学™  
Dong Zong E-Learning

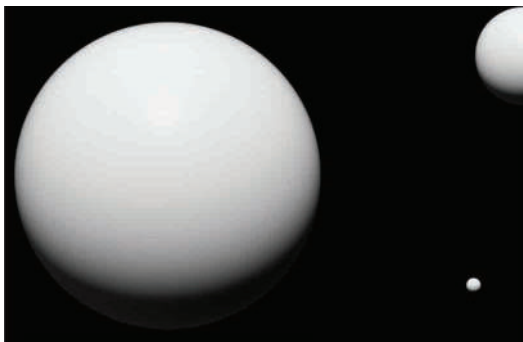
你还能通过“董总E启学”  
进行视频学习

## 一

# 艺术与科技专业的概述

21世纪的现代技术对我们影响极大，科技的发展改变了我们的生活方式及思维。现代传播理论先驱马歇尔·麦克卢汉（Marshall McLuhan）提出的“媒介即是讯息”（The medium is the message）论点，强调了获取讯息的方式比讯息内容来得更重要。

艺术与科技的界限越来越模糊，这两者是互相依存的关系，科技可以为艺术提供新的创作媒介、工具和平台，拓展艺术家的表达方式和创作领域，例如人工智能（Artificial Intelligence, AI）、数码艺术（Digital Art, DA）、虚拟现实艺术（Virtual Reality, VR）和增强现实艺术（Augmented Reality, AR）等。艺术家亦可使用强大的软件、数码绘画板、3D打印技术和虚拟现实平台等，扩展创作的可能性。同时，科技发展也会改变了人们对艺术的消费和参与方式。

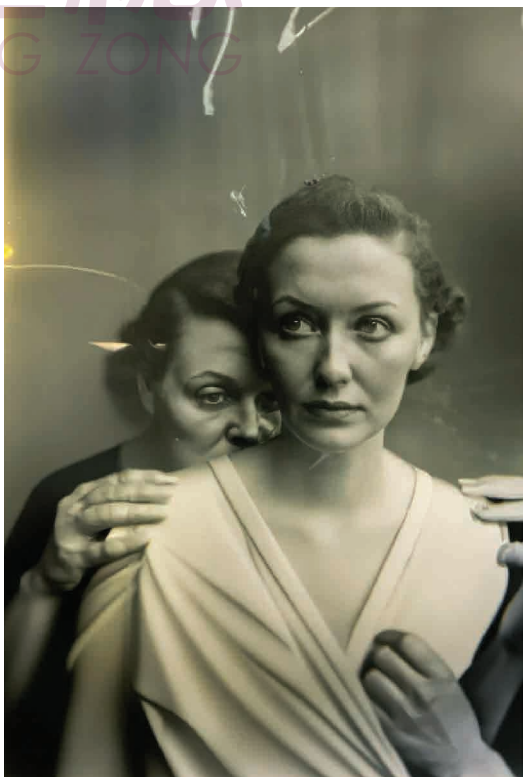


↑ 2021年最昂贵的NFT作品是艺术家Pak的〈Merge〉，拍卖价格为9,180万美元。



↑ 卡伍斯（KAWS）增强现实（AR）雕塑 2020。

↓ Boris Eldagsen, The Electrician 2023  
人工智能（AI）生成照片。



数码复制的便利、混搭艺术形式的产生，引起了原创性及传统艺术等知识产权的问题。

科技与艺术的结合还可以促进跨领域的合作，产生新的观念、产品和体验，对社会和文化发展产生重要影响。

## 知识补给

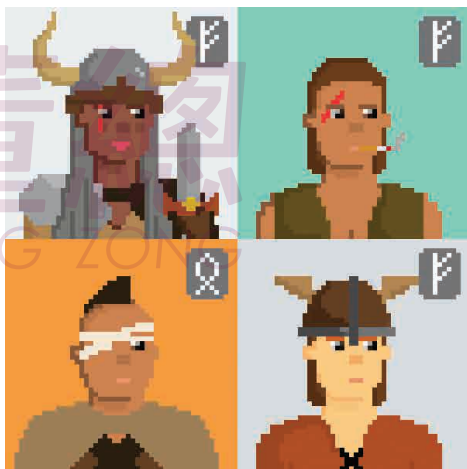
NFT (Non-Fungible Token) 的中文全称是“非同质化代币”。它是一种数码资产，代表着虚拟物品或内容的所有权，例如艺术作品、音乐、视频、收藏品，甚至房地产。

与比特币或以太坊等可互换的加密货币不同，NFT是独一无二的，无法在平等的基础上进行交换。每个NFT都具有独特的特征和属性。

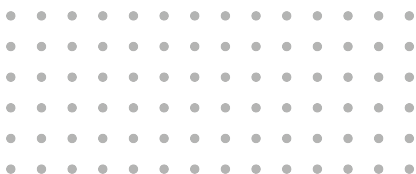
NFT的主要优势之一是它们使艺术家和创作者能够直接将其数码创作物进行货币化，无需通过中间商就能销售限量版或独一无二的物品。NFT还提供了一种方式，供收藏家证明其对数码物

品的所有权，并有可在各种NFT交易市场上交易。

近年来NFT市场经历了显著的增长，有很多名人参与。然而，NFT也存在风险，并可能受到波动性和投机行为的影响。



↑ 不少数字NFT作品都属于派生艺术，例如这几个像素画 (Pixel Art) 的角色。



## 二 艺术与科技的关键概念

科技是指应用科学知识和工程技术方法，通过创新和发明，设计和制造出能够满足人类需求或改善生活的工具、设备、系统或方法。而艺术是创意性表现的一种形式，通过表演、创作或设计，以感性的方式传达思想、情感、经验和观点。艺术与科技貌似两极的存在，却有着千丝万缕的关系。

互联网和社交媒体促进了平台为艺术家提供展示作品的机会、与观众互动以及与其他艺术家跨区域合作，并推动了艺术的普及化。在线画廊和数码艺术展览扩大了艺术的影响力，使人们能够更轻易接触和欣赏艺术创作。

全球巡回展出的梵谷画作映射展，此图在马来西亚的展出《再见梵谷——光影体验展》2023。

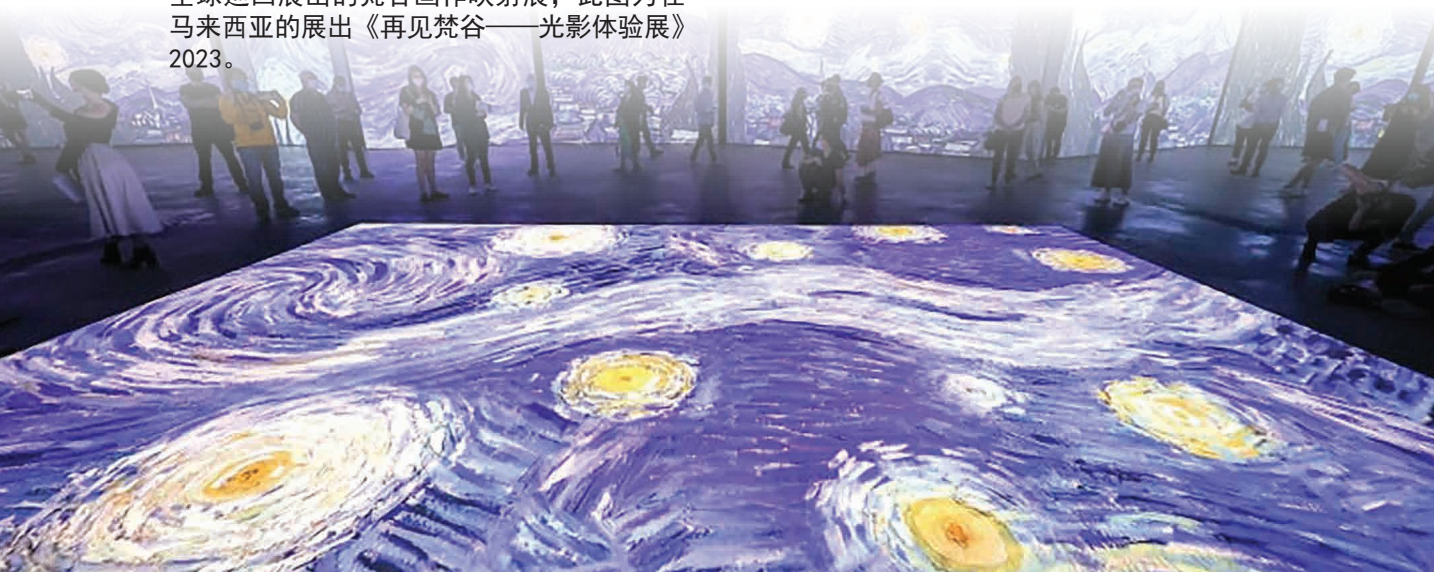
科技的进步为艺术表达提供了新的途径，使艺术更普及化，并影响艺术概念。同时，艺术激发了科技创新，并对科技在社会中的作用提供了人文视角。艺术和科技之间的互动不断发展，为人类创意的探索开辟了无限可能性，并扩张人类想象力。在21世纪的艺术世界中，平衡科技进步及新艺术领域的探索将会持续发展。

平面设计软件。

### Best Graphic Design Software



↑ 线上合作平台如GoVisually允许设计师进行线上合作与讨论。



## 印刷技术

印刷技术的发展对艺术和设计产生了重大影响，并彻底改变了视觉信息的创作、复制和传播方式。以下是几个关键的影响：

- 1. 可复制性和传播：**随着20世纪印刷术的精进，使艺术品得以大规模复制。在此之前，复制艺术品是一项费时费力的工作。有了印刷技术，艺术家可以制作多份复制品，扩大其影响力和知名度。可复制性使艺术品得以广泛传播，触及更广泛的受众，也挑战传统的艺术独特性的观念。
- 2. 对设计的影响：**印刷技术对平面设计、广告和产品设计产生了重

大影响。它能够大规模复制并广泛传播，因而改变了设计师的工作方式。它使设计元素的标准化，如更方便地使用各种字体、布局和色彩搭配。

- 3. 对字体设计的影响：**印刷技术推动了字体设计的演变。古腾堡（Gutenberg）时代活字印刷的发展彻底改变了文本的呈现方式，为现代字体设计奠定了基础。印刷技术有便于制作标准化的字体，这影响了印刷品的可读性和美感。如今，数码印刷继续推动着创新的字体设计。
- 4. 科技与艺术的融合：**数码印刷技术使色彩、纹理和清晰度等方面得到提升，实现了复杂且精致的设计。艺术家可以将传统技术与数码工具结合起来，创造出混合作品。



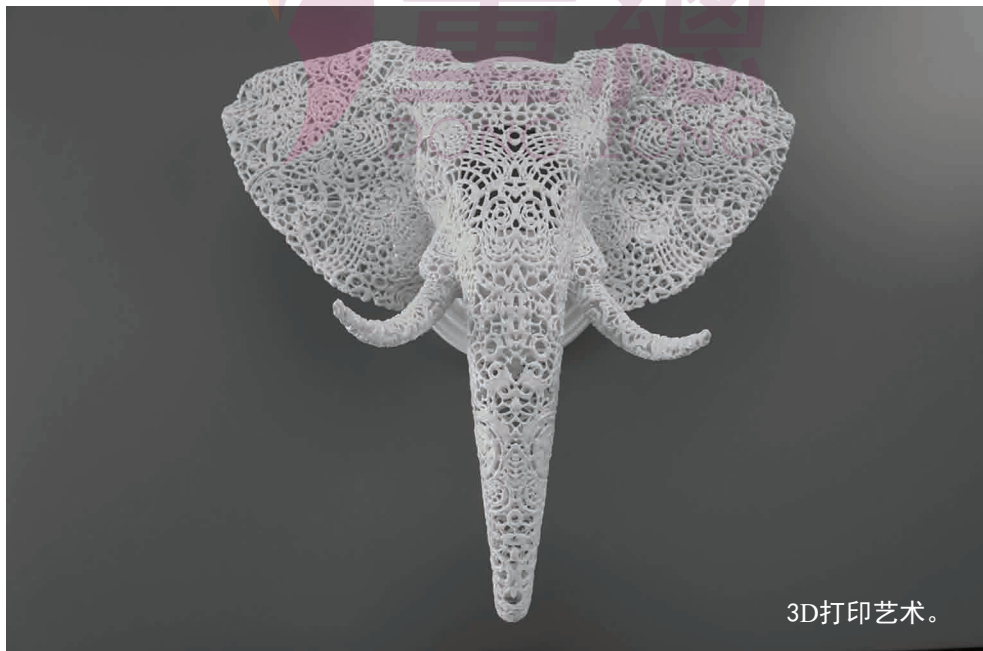
## 知识补给

3D打印技术是利用电脑辅助设计（Computer Aided Design, CAD）模型为基础，通过逐层添加材料的方式创建物体。与传统的制造方法不同，3D打印可以直接从数码模型中构建物体，无需复杂的模具或切削工具。

3D打印的优势在于其灵活性和创造力。它可以制造形状复杂的物体，包括有机曲线、中空结构等。它也可以实现定制化的生产。这使得3D打印在医疗、航空航天、汽车制造、建筑和艺术等领域具有广泛的应用。

在建筑领域，3D打印技术可以用于打印模型及构件，加速建筑和设计过程，并减少浪费。在艺术领域，艺术家可创作独特的艺术品和雕塑，突破手工艺术品制作的限制。

尽管3D打印技术拥有巨大的潜力，但目前仍面临一些挑战，如材料、打印速度和成本等。然而，随着技术的不断发展和改进，3D打印正逐渐改变制造和创作方式，并为创新带来了无限的可能性。



3D打印艺术。



## 四 新媒体

新媒体是指利用数码技术和互联网等来创建和传播的媒体形式。它涵盖许多领域，包括人工智能、数码艺术、互动媒体、虚拟现实、游戏设计、网络媒体和社交媒体等。电脑、互联网和移动设备的普及，为人们提供了更便携的创造、编辑、共享方式。新媒体以丰富多样的表现形式和互动性，区别于传统媒体。

在新媒体中，数码艺术是一项突破，艺术家可以利用人工智能（AI）和电脑生成图形、动画、音频和视频等来创作艺术作品。数码艺术扩展了艺术家的创作空间，使他们能够探索新的概念、媒介和创作方法。

互动媒体是新媒体中的另一个重要领域，它鼓励观众积极参与并进行互动。例如，虚拟现实（VR）和增强现实（AR）技术使观众能够身临其境地体验虚拟环境或与虚拟元素进行互动。游戏设计也是互动媒体的一个重要组成部分，游戏玩家通过控制角色，参与虚拟世界中的游戏。

新媒体的出现带来了许多机遇和挑战。它为艺术家、创作者和媒体从

业者创造了新的平台和表达方式。然而，用户也面临着信息超载、隐私和版权问题等挑战。随着新技术的不断发展，新媒体的形式和应用将继续演变和扩展。



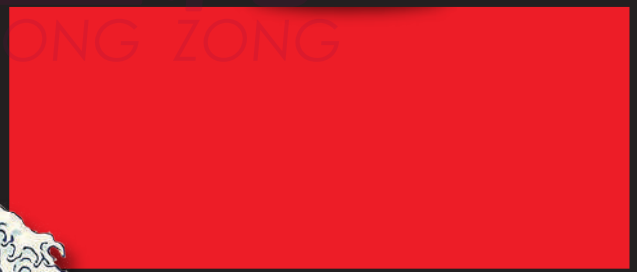
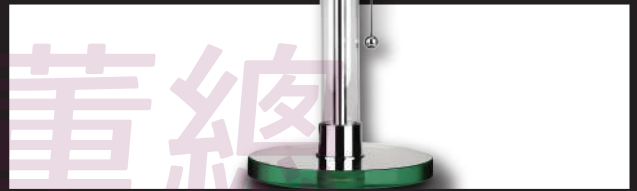
↑ 2021年加拿大VMF冬季艺术展中增强现实（AR）艺术。



↑ 在2022年，杰森·艾伦（Jason Allen）利用人工智能生成艺术作品《太空歌剧院》，赢得了科罗拉多州美术比赛的数字类别奖项。



↑ 虚拟现实（VR）创作。



ISBN 978-983-169-610-1



董總  
DONG ZONG

9 789831 696101