

# Abduzeedo Inspiration Guide For Designers 创·设计

[巴西] Fabio Sasso · Abduzeedo团队 · 著

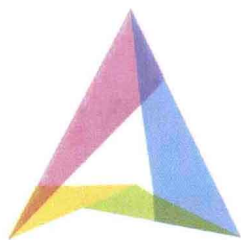
与设计大师面对面  
多种风格流派完美展现  
即刻捕捉创意和灵感

Abduzeedo  
灵感指南

王军锋 · 周宪 · 译



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS



Abduzeedo Inspiration Guide  
For Designers 创·设计

Abduzeedo灵感指南

[巴西] Fábio Sasso Abduzeedo团队 ○著  
王军锋 周 宪 ○译

人民邮电出版社  
北 京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

创·设计 : Abduzeedo灵感指南 / (巴西) 萨索,  
Abduzeedo团队著 ; 王军锋, 周宪译. — 北京 : 人民邮  
电出版社, 2012. 2

书名原文: Abduzeedo Inspiration Guide for  
Designers

ISBN 978-7-115-26873-0

I. ①创… II. ①萨… ②A… ③王… ④周… III. ①  
数字技术—应用—艺术—设计 IV. ①J06-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第245786号

## 内 容 提 要

本书是一本传播很广的关于设计和数码艺术方面的图书。它介绍了当今数码设计领域的七种核心设计风格,从抽象艺术、复古艺术风格,到插画艺术、照片处理艺术、光效应艺术,最后是矢量艺术和新超现实主义。书中讲述了各个流派的发展起源和背景,并介绍了该风格的主要代表作品,使读者对数码设计领域有更深刻和广泛的了解。另外,本书还包括大量的实例演练,来帮助读者提高实战技巧。

本书适合设计人员、艺术爱好者,特别是数码艺术爱好者阅读。

### 创·设计: Abduzeedo 灵感指南

- 
- ◆ 著 [巴西] Fábio Sasso Abduzeedo团队  
译 王军锋 周 宪  
责任编辑 傅志红  
执行编辑 李 盼
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号  
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本: 800×1000 1/16  
印张: 13.25  
字数: 156 千字 2012 年 2 月第 1 版  
印数: 1—3 000 册 2012 年 2 月北京第 1 次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2011-3851 号

ISBN 978-7-115-26873-0

定价: 59.00 元

读者服务热线: (010)51095186 转 604 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

# 版 权 声 明

Authorized translation from the English language edition, entitled *Abduzeedo Inspiration Guide for Designers* by Fábio Sasso, published by Pearson Education, Inc., publishing as New Riders. Copyright © 2011 by Zee Design.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

Simplified Chinese-language edition copyright © 2012 by Posts & Telecom Press. All rights reserved.

本书中文简体字版由Pearson Education Inc.授权人民邮电出版社独家出版。未经出版者书面许可，不得以任何方式复制或抄袭本书内容。

版权所有，侵权必究。

# 献 辞

本书献给我的父母，他们教导我：只要有爱和努力，一切皆有可能。衷心感谢你们——世界上最棒的父亲和母亲！

# 致 谢

时至今日，我仍能清晰地回忆起当时的情形。那是 2006 年 11 月的一个大热天，在巴西的阿雷格里港，当我和生意上的搭档兼好友法比亚诺·梅内盖蒂吃完午饭回去继续工作的时候，发现办公室一片狼藉，我们被盗了——笔记本电脑、显示器和备份光盘都不见了。真是倒霉透了，但是，从此之后，我的生活发生了巨大的变化。

这或许听上去有点匪夷所思，但事实确实如此。如果不是因为办公室失窃，我或许就没有机会写这本书了，也不可能遇到诸多才华横溢的艺术家、设计师，交不到现在这么多朋友。在这些人中有些是我非常好的朋友，他们默默支持着 **Abduzeedo** 的成长，帮助我完成了这本书。我要感谢的人包括：我忠实的盟友——法比亚诺·梅内盖蒂；第一个在网站注册并发稿的用户——保罗·加布里埃尔；第一个来自德国的国际撰稿人——阿历克斯·帕帕里奥尤；我的好友——保罗·卡纳巴罗；我们的高级编辑——吉赛尔·穆勒，是他规划了本书大部分内容；我的表妹——阿曼达·马塞多，她是个英语教师，一位达摩流浪者；还有，我在加拿大认识的好友——弗朗索瓦·黄，他是位非常有才华的平面设计师。

此外，我还要感谢丽贝卡·古丽珂，她听取了我关于这本书的一些想法，并助我实现了想法。感谢史蒂芬·内森斯-凯丽和利兹·韦尔奇，他们出色地完成了编辑工作。感谢特雷西·克鲁姆和金·斯科特所做的制作和版式设计。感谢 **Peachpit/New Riders** 出版公司的其他人员，没有他们的帮助，这本书无法付梓。我周围有如此多的杰出人才，对此我表示万分感激！

# 前言

我是 20 世纪 90 年代开始从事平面设计工作的，那时我甚至还不知道有“平面设计师”这样的职位，只知道自己的职责是制作 Logo 和海报版面之类的东西。当时，因特网刚刚在巴西出现，我们获取信息的主要渠道是书籍而非网站。如果你想学习使用最流行的设计软件，如 Photoshop 和 Illustrator，最好的办法是买本软件教程，然后跟着书上的步骤学习。即便当时已有很多这样的书籍，但大部分都仅关注滤镜等技术话题，很少涉及艺术与设计的原则。

当因特网成为信息传播的主要渠道之后，很快就出现了一些帮助我们学习软件的网站和论坛。随着 Web 2.0 技术使博客风靡全球，网络上涌现出了大量分享创意和设计知识的用户和专家，这在一定程度上弥补了书本知识的不足。

2006 年，我创建了 Abduzeedo ([www.abduzeedo.com](http://www.abduzeedo.com))，它是一个致力于分享设计及相关知识的博客。在那之前，我从没想过要创建博客。我哥哥倒是有个博客，他推荐我也建一个，而我却总是找不到任何需要这样做的理由，或许是因为我对博客到底该写什么、谁会来看等问题顾虑太多，担心没有人会喜欢我分享的内容。

我的办公室在 2006 年失窃，丢失了笔记本和两块用于备份文件的硬盘。这次事件使我的思想发生了转变，我开始意识到自己需要异地备份资料，并考虑是否需要在网络上备份工作成果。如果这样做，那么我就不仅仅要在网站上公开发布作品了，还要分享创作过程。Abduzeedo 就这样诞生了——对文件进行备份的需要。这样一来，即便硬盘再次丢失，还有副本存在——为了我，也为了任何喜欢这些内容的人。

经过四年多的经营，Abduzeedo 有了长足进步，远不是当初的个人博客了。它已经成为一个寻找灵感、学习设计及相关软件的地方。我还通过它交到了新的朋友，并见到了自己一直很欣赏的设计师。建立 Abduzeedo 的目标是分享新创意与新技术，还有我在职业生涯中学到的其他知识，特别是那些花了很长时间才明白的东西。

从某种程度上说，这本书是 Abduzeedo 网站的延伸，它把我在网站上提供的设计见解、教学指导和灵感，根据主要的设计风格 and 思潮流派进行了分类，这些多样的风格和流派产生了今日繁花似锦的设计和插图。

书中的每章都分为四个部分：引言、经典设计、访谈和教程。引言部分介绍当前主要的设计风格 and 流派的背景知识，主要的风格流派包括：抽象艺术、复古风格、插画艺术、照片处理艺术、光效应艺术、矢量艺术和新超现实主义等。引言是同一章内所有后续内容的背景和基础。

经典设计部分（与引言部分有所重叠）收集了每个流派当前最有趣、最权威的一些设计作品。通过了解其他艺术家在特定流派中发掘出的设计潜能，你能为自己的设计找到很多灵感。

访谈部分引入了其他设计师的观点，就像在 **Abduzeedo** 网站上那样，并期望以此让你走进风格鲜明的设计师、插画师的内心世界，这些人都已在设计和插画领域成就卓越。访谈过程还能让你近距离了解到他们的事业发展，以及创作过程。

每章的最后是教程，其中一些内容是我撰写的，另外一些则是合著者或其他设计师撰写的。本书将逐步为你呈现插画或设计的创作过程，这会对你创作特定风格的作品有所帮助，并教你如何利用 **Photoshop** 或 **Illustrator** 实现设计。

简而言之，这本书正是我自己在上世纪 90 年代刚开始从事平面设计工作时就想要看的，那时我就想寻找一些指导和灵感，给我的艺术和职业生涯提供动力。作为网络资源的补充，这本书正好可以拓宽你的基础知识，并有助你提升才华和技能。

# 目 录

|                                         |            |
|-----------------------------------------|------------|
| <b>第1章 抽象艺术</b>                         | <b>3</b>   |
| 访谈：贾斯汀·马勒 .....                         | 21         |
| 教程：抽象艺术 .....                           | 29         |
| <b>第2章 复古风格</b>                         | <b>37</b>  |
| 访谈：詹姆斯·怀特 .....                         | 45         |
| 教程：用Illustrator和Photoshop制作复古风格海报 ..... | 53         |
| <b>第3章 插画艺术</b>                         | <b>61</b>  |
| 访谈：卡尔·夸斯尼 .....                         | 71         |
| 教程：卡尔·夸斯尼创作插画的过程 .....                  | 77         |
| <b>第4章 照片处理艺术</b>                       | <b>87</b>  |
| 访谈：埃里克·约翰逊 .....                        | 97         |
| 教程：利用Photoshop创作牛奶新娘 .....              | 105        |
| <b>第5章 光效应艺术</b>                        | <b>113</b> |
| 访谈：查克·安德森 .....                         | 123        |
| 教程：用Photoshop创作光效应艺术作品 .....            | 131        |

|                              |            |
|------------------------------|------------|
| <b>第6章 矢量艺术</b>              | <b>137</b> |
| 访谈：克里斯蒂亚诺·斯奎埃拉 .....         | 151        |
| 教程：克里斯蒂亚诺·斯奎埃拉创作的矢量插画 .....  | 157        |
| <b>第7章 新超现实主义</b>            | <b>165</b> |
| 访谈：尼克·安利 .....               | 175        |
| 教程：用Photoshop创作超现实主义作品 ..... | 183        |
| <b>索引：艺术家与设计师</b>            | <b>200</b> |





## 第 1 章

# 抽象艺术

19 世纪末期，很多艺术家都意识到需要创立一种新的艺术形式，以反映技术、科学和哲学等领域内的重大变革。西方艺术自文艺复兴之后已能再现可见现实的幻觉，受此启发，这些艺术家创立了一个新的艺术流派——抽象艺术。抽象艺术这种视觉语言利用形式、色彩和线条创作出了独特的艺术作品，其作品中几乎包括了现实世界中所有的可见元素。我们基本可以把“抽象艺术”定义为简单事物的夸张表现。

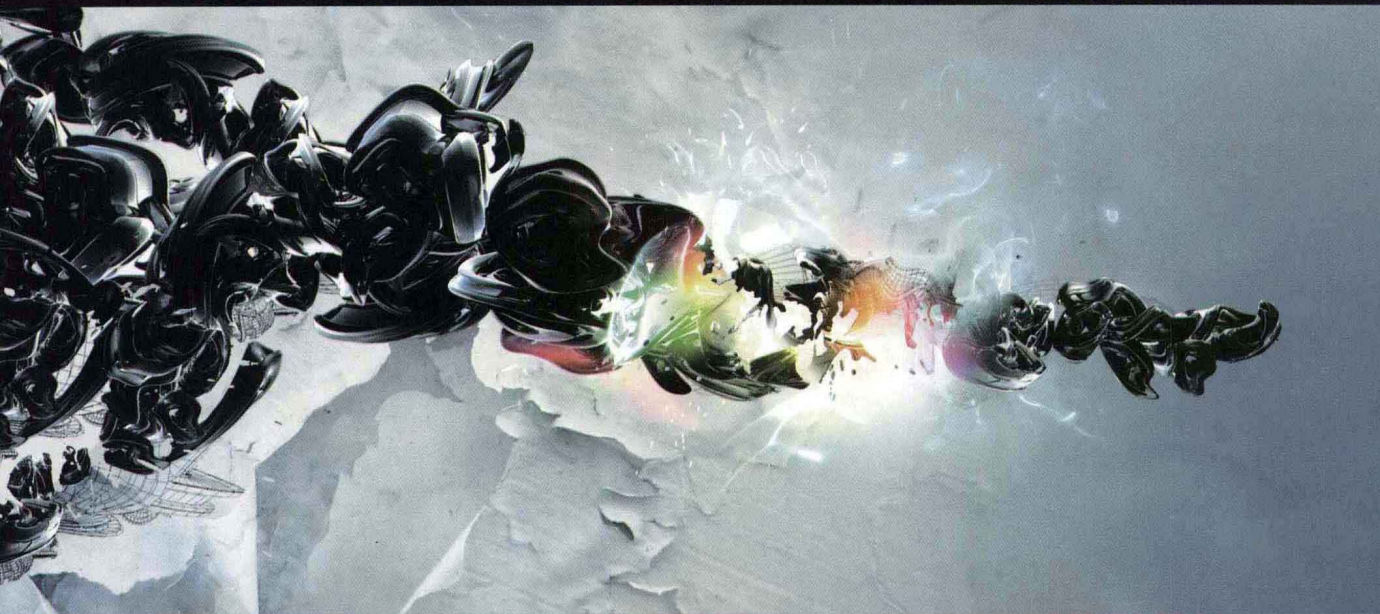
1908 年，随着立体主义的出现，第一件抽象艺术作品诞生了。立体主义起源于巴伯罗·毕加索和乔治斯·布拉克的绘画作品。毕加索创作的第一幅立体派绘画作品则基于保罗·塞尚的思想，即大自然所有的事物都可以还原成三种立体图形：立方体、球体和圆锥体。

其他三场艺术运动也促成了抽象风格的形成，它们是：浪漫主义、印象派和表现主义。抽象艺术与这三种风格艺术的区别在于它更自由。早期这些风格的绘画作品都对真实事物的形状和色彩进行了改变，但无法掩盖作品中图像的基本形态，最多只能说它们是部分抽象的。抽象艺术打破了这种传统，它的线条突破了常规，非常自由。

具象艺术在 20 世纪 50 年代到 60 年代得到复兴，同时还出现了新达达主义、概念艺术、新表现主义、影像艺术和波普艺术等艺术流派，这些流派的出现表明当时的社会正处于消费主义时代。在过去的 20 年里，抽象艺术与具象艺术的区别正变得愈发模糊（具象艺术刚出现时并非如此），不过这却为艺术家的创作提供了广阔的思维空间。



1



2



3



4

1. 迭戈·罗德里格斯, 针
2. 厄尔·诺布里, 穿透
3. 厄尔·诺布里, 好奇
4. 厄尔·诺布里, 妒忌



1



2



3

1. 厄尔·诺布里, 畸形系统
2. 厄尔·诺布里, 哈!
3. 厄尔·诺布里, 忧郁
4. 厄尔·诺布里, IRV2

对于抽象艺术的来源及发展方向, 艺术史学家科克·瓦内多在其著作 *Pictures of Nothing* 中阐述了一个有趣的观点:

抽象艺术是由……期冀和渴求所推动的。它反映了人们力图冲破极限, 在虚无之地开疆拓土的强烈欲望。在这里, 领土尚无归属, 处处生机盎然。设计的现代性在一定程度即由此驱策: 渴求浸沐于极端之中, 涅槃而后重生。值得注意的是, 抽象艺术的支持者最初将其当做一种具有秘密宗教性质的文化形

态, 其永恒的确定性与人类社会中新整体集体主义 (monolithic collectivism) 紧密相连, 而作为世俗多样性、个体主动性和私人视觉的典型表现, 它也应早在 50 年前就被重新提出并发展壮大。现代西方社会将公共文化的命运交由个体的主观意识去演绎, 并接受随之而来永久的不确定性、多元性以及无可避免的永无休止毫无结果的争论, 抽象艺术正是这一系列现象的主要表现形式。

