

全国高等院校(系、科)

电脑美术作品选

1

Computer Art

浙江人民美术出版社

全国高等艺术院校（系、科）

电脑美术作品选

浙江人民美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

全国高等艺术院校(系、科)电脑美术作品选/辜居一
主编.-杭州:浙江人民美术出版社,1999.10
ISBN 7-5340-1004-7

I.全… II.辜… III. 计算机应用-美术-作品集-中国
-现代 IV. J121

中国版本图书馆CIP数据核字(1999)第63854号

全国高等艺术院校(系、科) 电脑美术作品选

浙江人民美术出版社出版·发行

(杭州市体育场路347号)

全国各地新华书店经销

浙江兴发印刷厂印刷

2000年1月第1版·第1次印刷

开本: 889×1194 1/16 印张: 11.75

印数: 0,001-3,000

ISBN 7-5340-1004-7/J·872

定价: 78.00元

责任编辑: 徐俊卿
封面设计: 陈晓惠
版面装帧: 娄洁
文字校对: 吴敏

DM29/21

《全国高等艺术院校(系、科)电脑美术作品选》编委会名单

(以姓氏笔划为序)

丁同成 湖北美术学院
毛小龙 江西师范大学艺术学院美术系
王向宇 中央工艺美术学院
李伶 安徽师范大学美术系
仲星明 南京艺术学院
沈也 福建师范大学艺术学院美术系
林德静 北京服装学院服装CAD中心
金江波 上海大学美术学院
张帆 浙江工程学院服装分院
张骏 中央美术学院

张爱民 河北师范大学美术系
郭冬梅 鲁迅美术学院
郭线庐 西安美术学院
胡杰 北京印刷学院设计系
高颖 天津美术学院
徐俊卿 浙江人民美术出版社(执行编委)
曹天慧 哈尔滨师范大学艺术学院
谢成开 四川美术学院
辜居一 中国美术学院(执行编委)

“小老鼠”在艺坛掀起了大风暴

(代序)

“MOUSE”在英语中是老鼠的意思，在计算机专业用语中翻译成“鼠标”。自从这个“小老鼠”在20世纪70年代跳到了艺术家的工作台上后，即给整个艺坛掀起了一场场大的风暴。原来许多传统的手法被摒弃，千辛万苦的工作一下子变得简单了：音乐家用电脑来作曲，设计家用电脑来作出版，影视家用电脑来做特技，戏剧舞台、工业设计、文物修复、建筑装修、娱乐游戏……方方面面的艺术家都在摆弄单键、双键或三键的“小老鼠”。

当一个壁画家在对一件壁画进行创意的时候，画稿上的多种因素都要被安排在一定的空间位置上。如果用手绘，一个局部的修改就可能牵动全局，工作量是巨大的。但是如果用电脑来进行创意，艺术家可以将画稿上的多种因素分别变成多种层，在每一个层上分别对图像进行拉长压扁、羽化填色等等的处理，直到图像被全部安排妥当之后，层再被合并和存储，那么就大大缩短了创意的时间。在无线压感笔和数字化仪白板的帮助下，画家可以徒手在上面作画，屏幕便成了画布或画纸。你用力大，线条便粗；用力小，线条便细。干笔、湿笔、飞白、晕化都能一展风采。程序员在计算机上敲上一系列的数值，计算机便会自动生成非常好看的分形图案，图案中的一个局部可能与整个图案的结构是一致的。这种分形图案符合现代艺术家所追求的“偶发性”，因为程序员在敲数值时是无法估计图形的结果的，而这种结果往往使程序员极度欣喜或目瞪口呆。

如果给计算机以一个完整的数据线架，屏幕上便能够出现一个三维的图形。人们转动它并可以从任何的角度来观看它。观看的同时，设计师们可以边讨论边修改，直至这个设计达到完善。如今三维的图形已广泛应用于电视节目片头广告、建筑装修效果图、招商片、环境雕塑的布局、工业产品的设计等等。以飞机为例，计算机不仅能够设计它的外观，还能够推算出飞机的安全系数。只要输入相关的飞机制作材料和压力的数据，程序就能够估算出飞机在暴风雨中的抵抗力。

1985年美国的三个A——APPLE、ADOBE、ALDUS为计算机参与出版翻开了新的一页：ALDUS公司将APPLE公司的麦金托什电脑、PAGEMAKER排版软件，以ADOBE的POSTSCRIPT页面描述语言运作在激光打印机上，合成了一个新的出版系统，使桌面出版(DESKTOP PUBLISHING)走向成熟。从此，人们告别了活字印刷，而改用计算机来录入文字（拼音、五笔、手写、朗读、OCR文字识别等方法并配有数十种字体的变化），用扫描仪来扫描透射图稿和反射图稿，并对其进行

修改处理，最后将图文编排在一起，输出在菲林片上。

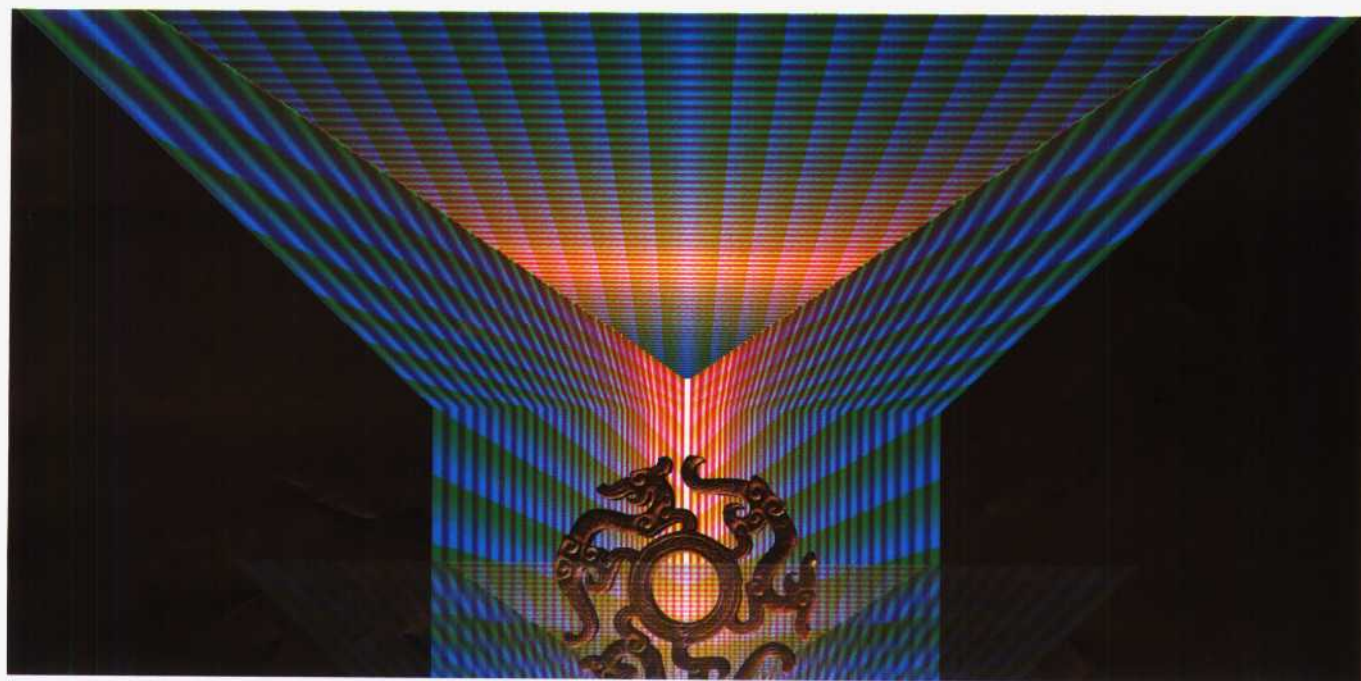
电影制片人卢卡斯和电影导演斯皮尔伯格原是一对老搭档，但突然有一天卢卡斯离开斯皮尔伯格，回到三藩市以北自己的农场，花了两亿美元来研究“数码电影”。1977年他摄制了《星球大战》，这是第一部用电脑技术参与制作的电影。他还研制了动作控制摄影机和“莫夫”软件，摄影机能模拟航天飞机的拍摄效果，而“莫夫”软件能在屏幕上把一物转变成另一物。二十余年过去了，今天再来看看美国的大片，我们知道其中已有一半的电影使用了数码技术，运用数码录音技术的更多达90%。《侏罗纪公园》、《阿甘正传》、《玩具总动员》、《变相怪杰》、《鬼马小精灵》、《泰坦尼克号》、《拯救大兵瑞恩》等等，无一不和数码结缘。有意思的是，斯皮尔伯格也成了数码电影的积极倡导者和实践者，他和他人合组了“梦幻工厂”的数码电影公司，而卢卡斯本人的四家公司的资产总值已达50亿美元。

在文物修复方面，人们已找到一种惟妙惟肖地再现雕塑作品的办法。斯坦福大学的科学家使用一种特别设计的激光扫描仪，以便获取米开朗琪罗所有雕塑作品的计算机图像。这些作品细节的精细程度，将会和对人体进行检查的核磁共振仪所具有的精细程度一样。这样的数字化信息对于修复被损坏的艺术品，例如修复米开朗琪罗的《摩西》上的胡须，是十分重要的。

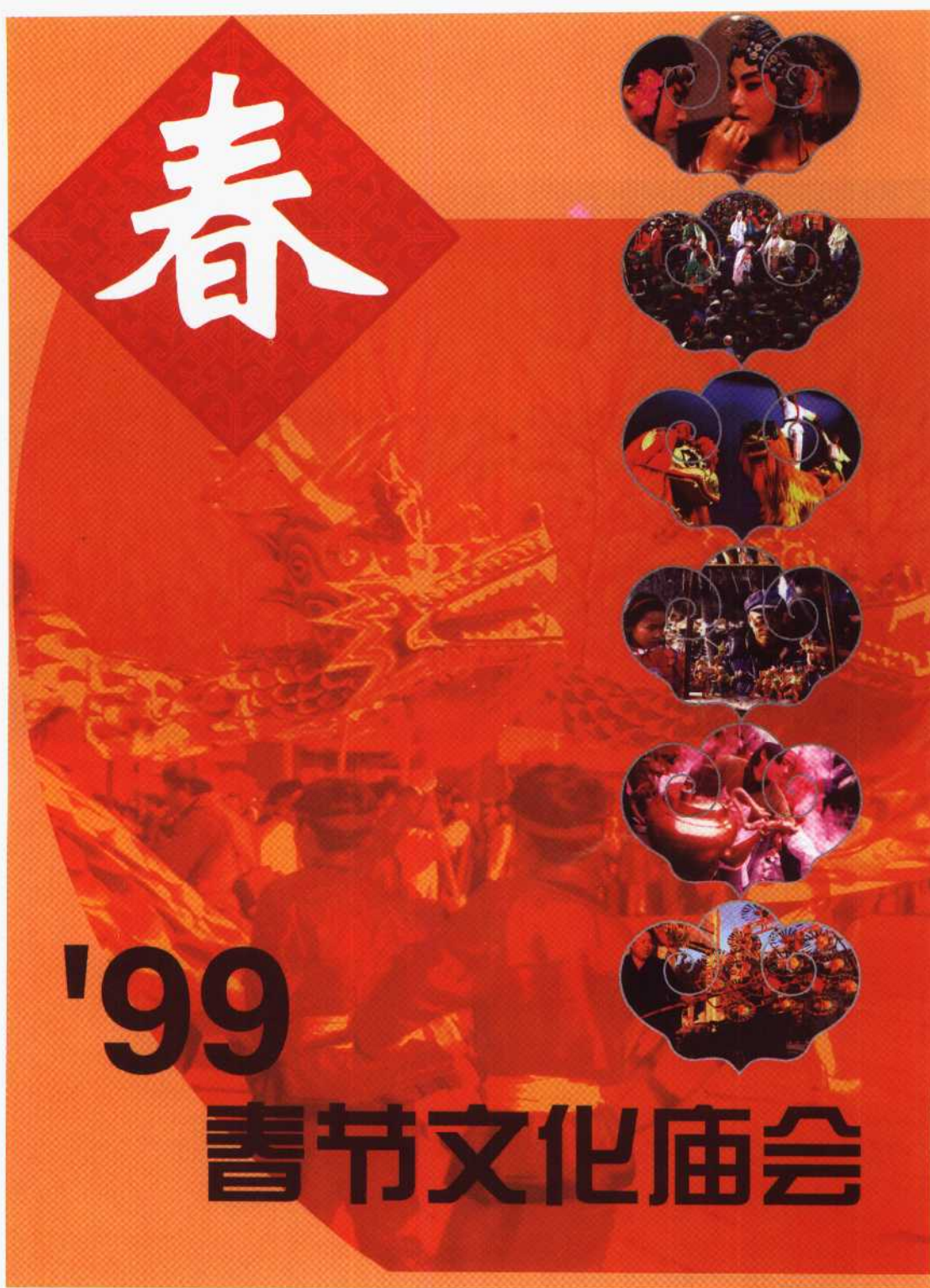
信息技术能够创造一个人们能看到、听到、触摸到的世界，但这个世界并不存在，我们把它称为“虚拟现实”。当人们看电视，是通过一个窗口看到画面；而当人们使用“虚拟现实”的技术，则会感觉如身在画中。实践“虚拟现实”需要带上一个特制的头盔，头盔同时备有立体声耳机和话筒。每一只眼睛前都有一个屏幕，它们正在放映全息三维动画。当你的头部运动时，传感器即记录下你的运动并将信号告诉电脑，电脑立即回应并改变你的屏幕视角以便对应你头部的运动，于是你就有了“身临其境”的感觉。你手上戴的数据手套装有能探测手的运动的传感器。当你看见一间房间，你可以延长你的手臂去把门打开。开门的时候，你手套中的小垫子给你的手指以压力，使你感觉到自己的手好像已经握住了门把手。“虚拟现实”的技术目前已应用于训练航天飞机飞行员、外科手术大夫以及房地产招商等，但今后会有一大块应用于娱乐及游戏，美术家在这个领域中自然也是可以大有作为的。

当然，并不是“小老鼠”在艺坛掀起了大风暴，而是信息技术的发展改变了人类的生活和工作，以至影响到文化和艺术。

中央美术学院电脑美术工作室主任 张骏



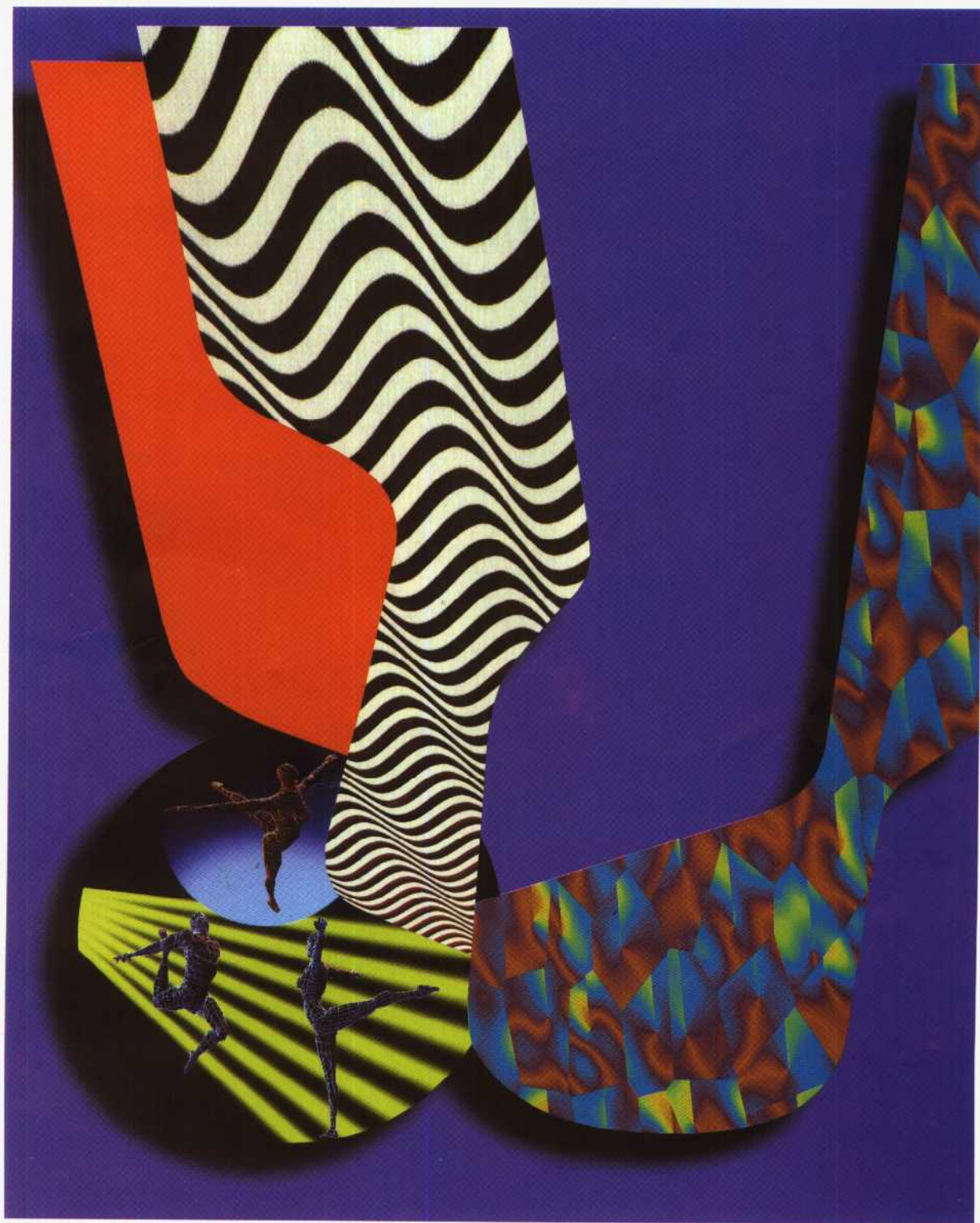
纪念
中央美术学院 张 骥
Photoshop



招贴设计

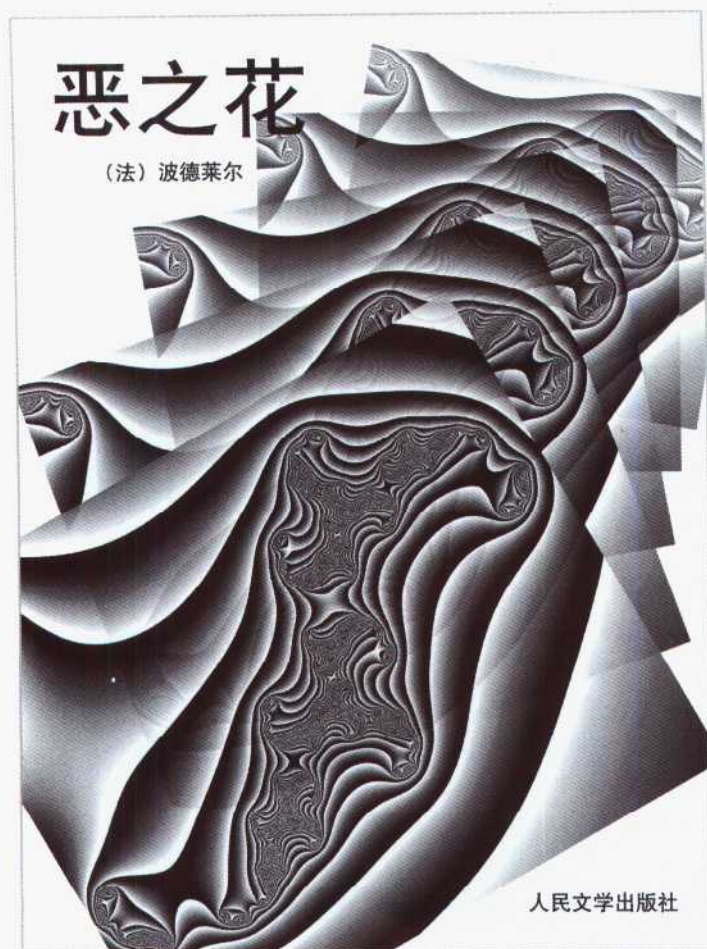
中央美术学院 设计学院

Photoshop



旋律

中央美术学院 张 杰
Photoshop



封面设计

中央美术学院 张 强
Photoshop



叠影

中央美术学院 张 强
Photoshop



黑夜给了我们黑色的眼睛，
我们却用它来寻找光明...

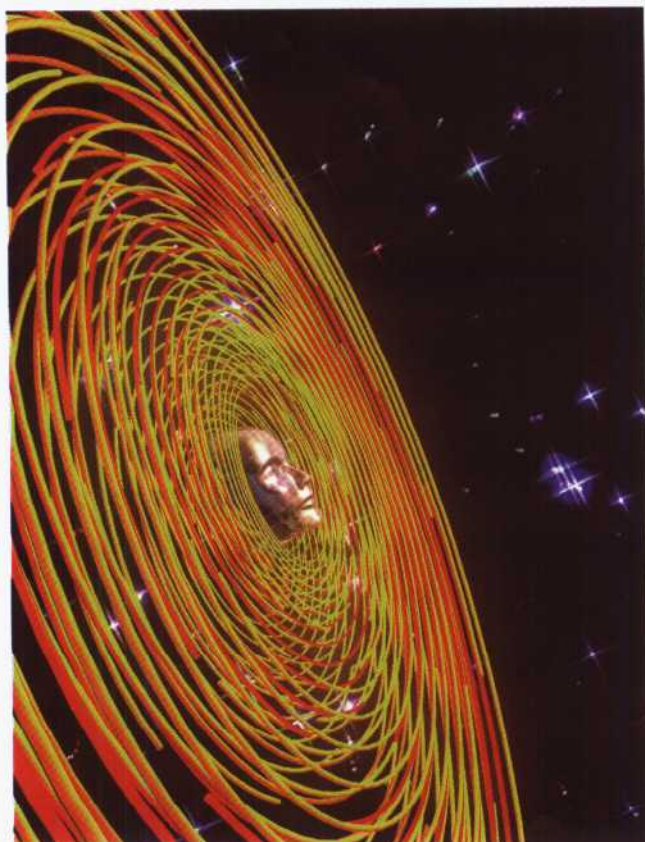
诗意

中央美术学院 莫 斌
Photoshop



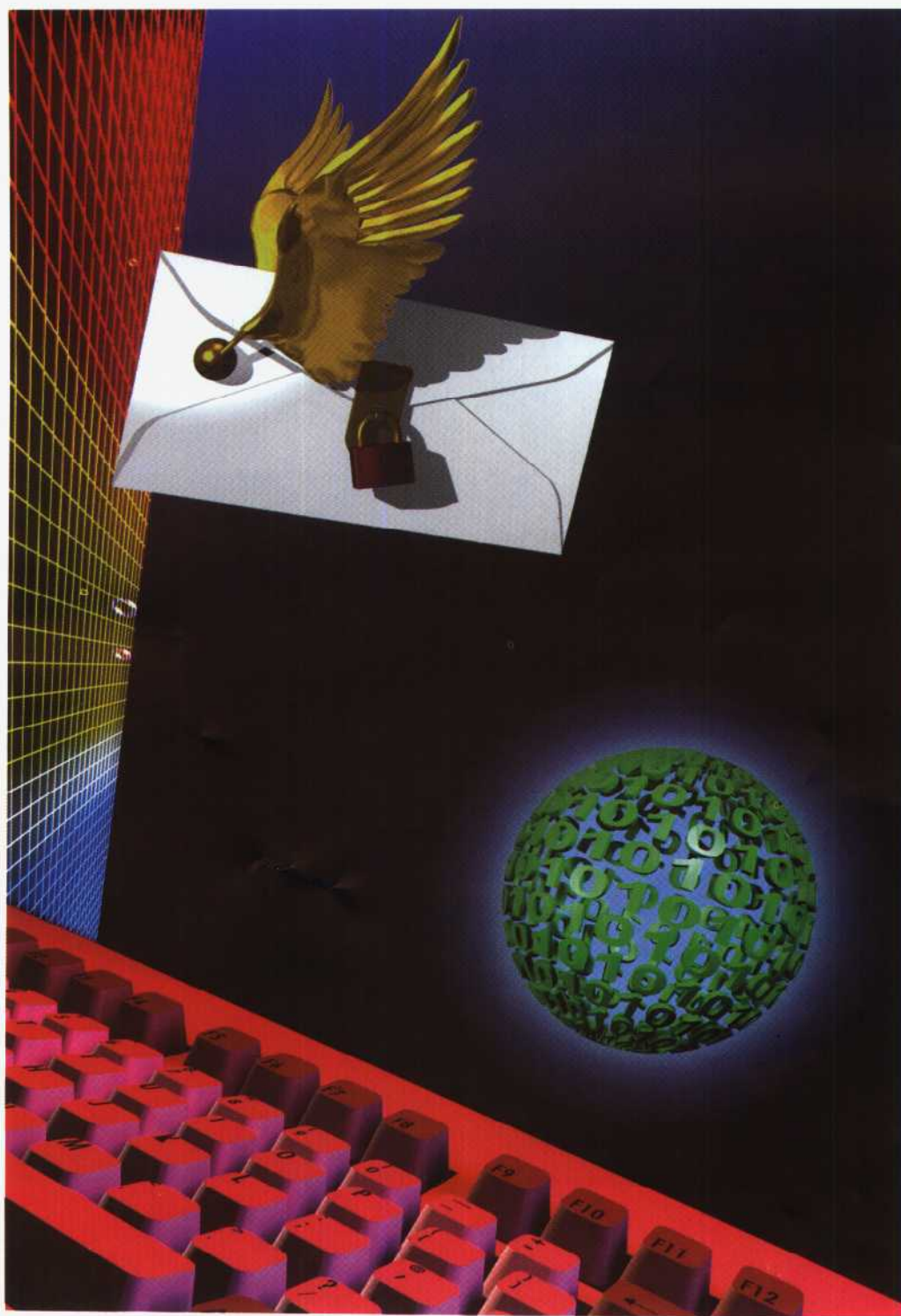
方园

中央美术学院 陈 明
3D Studio MAX



星空

中央美术学院 陈 明
3D Studio MAX



信使

SD SupraMAX



新型画笔

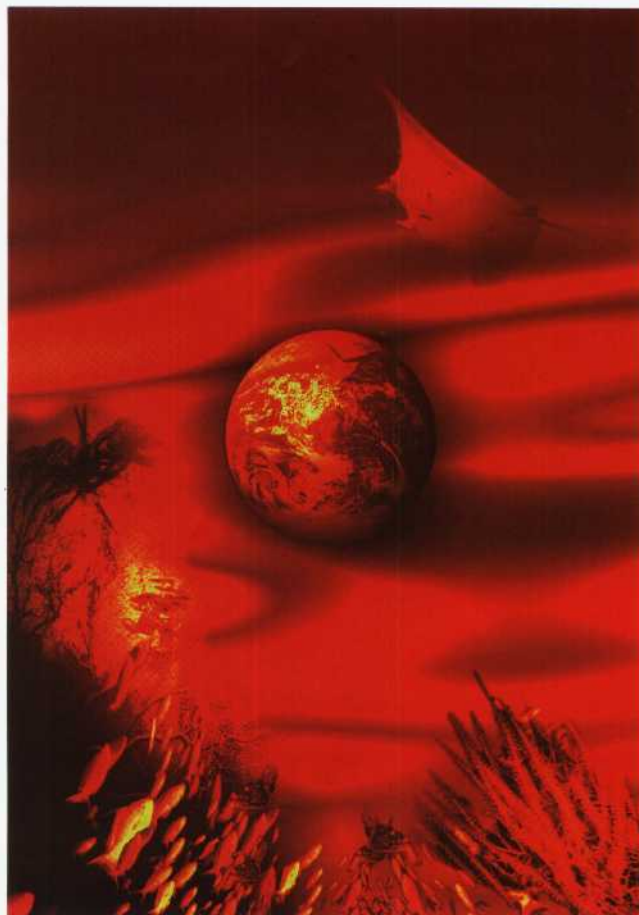
中央美术学院 陈 明

3D Studio MAX

Poser

红色的海

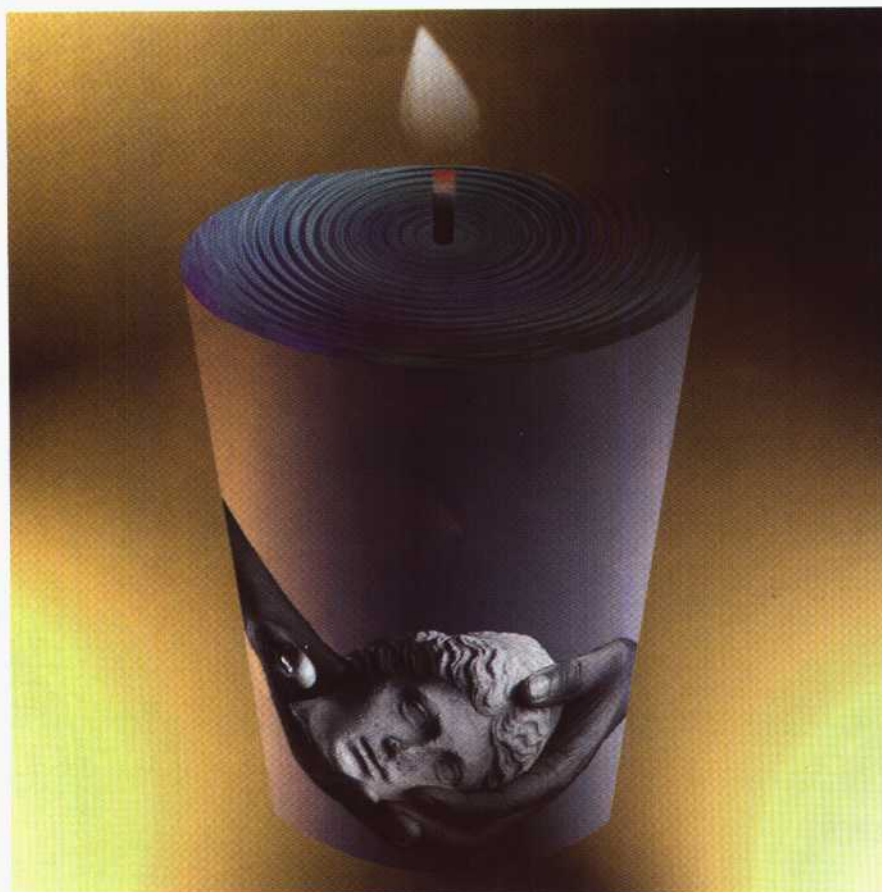
中央美术学院 蔡敏
Photoshop



乐器的招贴

中央美术学院 蔡敏
Photoshop





烛

中央美术学院 孟祥利
Photoshop



庆贺澳门回归祖国

铭刻

中央美术学院 吴文强
Photoshop



白色的房间

中央美术学院 陈 琢
3D Studio MAX



楼梯

中央美术学院 陈 琢
3D Studio MAX