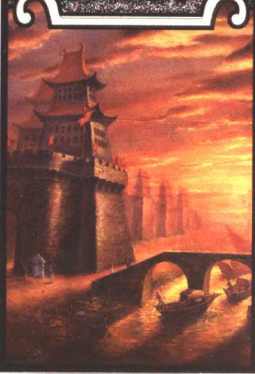
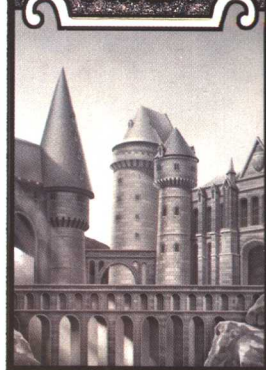


双眼艺术



大型立体互动教学影片 4D PHOTOSHOP

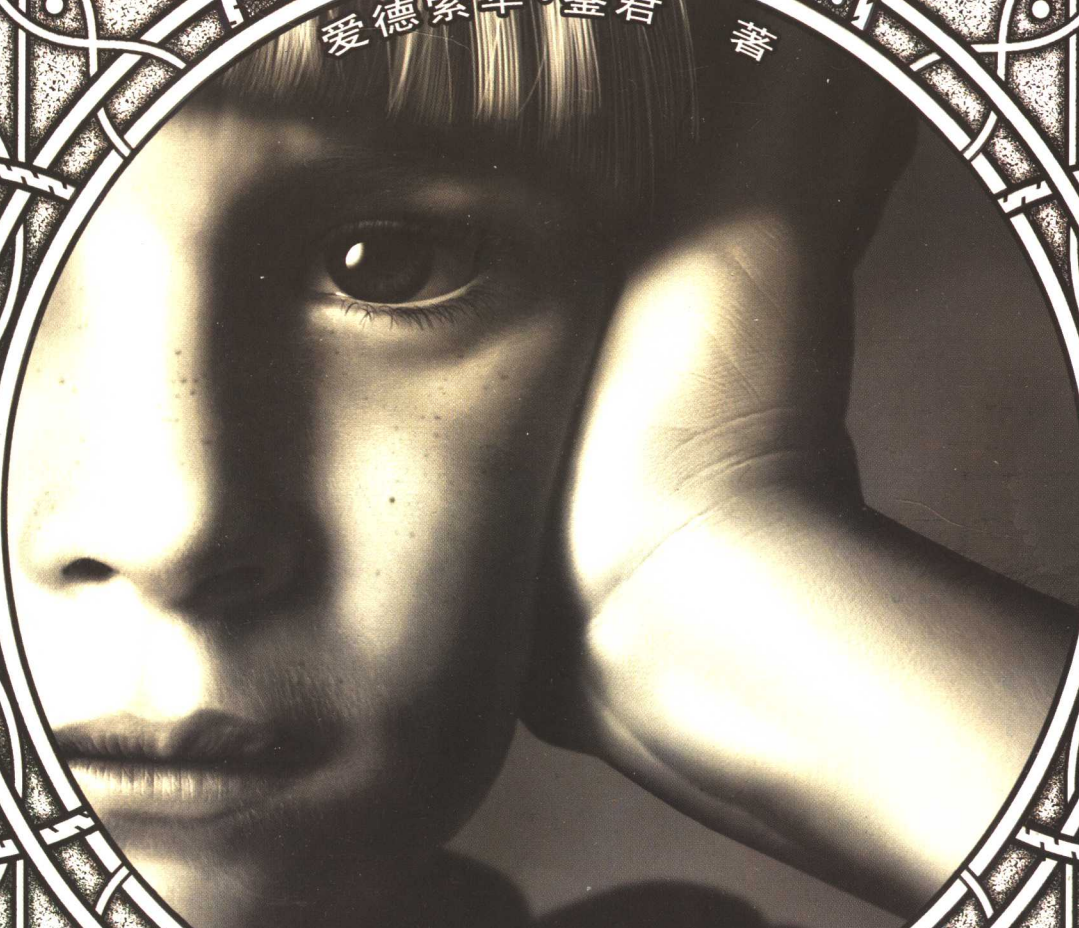
单眼艺术



想象



爱德索华·鉴君 著



单眼艺术卷
北京希望电子出版社

内容简介

六枚光碟、两本彩书、一副立体眼镜、一张“扫描卡”，构筑了这部立体互动 Photoshop 教学巨片！它将成为您身边的 Photoshop 专家。独创的演习式互动教学，使初涉 CG 艺术之河的爱好者以及引领艺术思潮的艺术家，都可以在本书中寻找找到久违的灵感与想象，实现真正的零起点。

全景再现的近百个原创精妙画例，通过富于想象的方式，让本书的学习可以像 Game 一样好玩！单眼艺术卷+双眼艺术卷，开创了史上最完整的绘画教学先河！在综合传统绘画的基础上，本书还创造性地提出“视差透视法”，并首次将“错觉、幻像、立体摄影、虚拟现实、全息影像”等诸多专业的学术成果，以简单易懂、新鲜有趣的方式介绍给读者。也为 Photoshop 应用历史翻开了崭新的一页。

您在学习 Photoshop 之余，还将意外地得到作者发明的“漫画家”软件，它能随心绘制出 750 亿种以上的人物肖像漫画，是个训练“观察力”的绝好工具！此外，您还将欣赏到 4D 影画的全球 VIP 首映！本书还教您花费几元钱，将普通的电脑升级为彩色高保真立体工作站。游历光碟的“错觉万象馆”中，那里汇总了天下顶级视觉魔术！而置身“创意数码画册”，浸染艺术世界的经典！同时本书还巧借了 36 计，来引发您的创意灵感，好计=好技=好记！透析画理、新锐概念、奇趣知识、海量内容，汇聚《想象》！充溢想象的独立艺术家生活，由此开始……

出版、发行者：北京希望电子出版社

地址：北京市海淀区上地 3 街 9 号金隅嘉华大厦 C 座 610 100085

网址：www.bhp.com.cn E-mail:lwm@bhp.com.cn lilei@bhp.com.cn

电话：（发行）010-62978181-103（238），82702660，82702658

（技术支持）010-62978181-528 （门市）010-62541992

传真：010-82702698

光盘生产者：北京中新联光盘有限责任公司

印制数：0001-10000 套

说明：凡我社产品如有残缺，可执相关凭证与本社调换。

单眼艺术卷目录

第三幕 由技入道

超微绘画史

5

第十三回 打草惊舌：草图

第一节 爱哥正传 9

第二节 速食主义 17

第三节 领袖艺术 33

第四节 汉堡汽水 47

第五节 百变POP 60

节外生枝 画题一 百变POP 67

画题二 再现世界 69

画题三 简单制胜 75

第十四回 万众归一：目标

节前传 画中有画 83

第一节 拼图游戏 87

第二节 分色元素 94

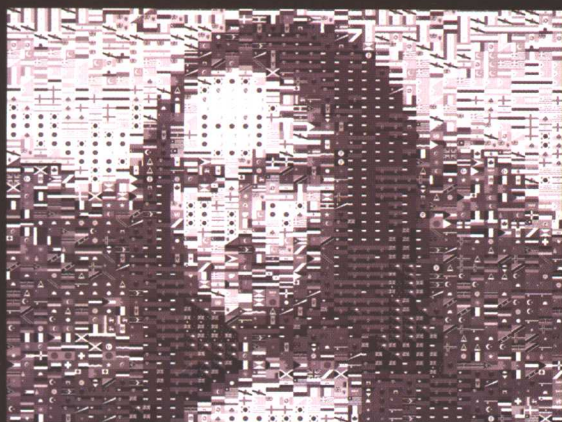
第三节 肖像传奇 99

第十五回 无中生有：绘画

第一节 恐龙文明 119

第二节 化石复生 124

节外生枝 动作大师 138



单眼艺术卷目录

5

第十六回 远交近工：透视

第一节 超微透视学 144

第二节 王府井大街 $4\frac{1}{3}$ 号 160

节外生枝：

Photoshop 常用存储格式 181

第四幕 巨匠思想

6

《世界经典创意数码画册》（光碟部分）

第十七回 连环之技：连续

画题一 古典Photoshop 186

（一）古描新技：“兰叶飞花” 187

（二）古描新技：“钉头鼠尾” 191

（三）古描新技：“枯柴欲燃” 193

（四）古描新技：“行云流水” 195

画题二 漫画网点 200

5

第十八回 笑里藏刀：漫画

6

漫画家软件 0.1 版本（光碟部分）

节前传 动漫粗思表 208

第一节 肖像漫画家 210

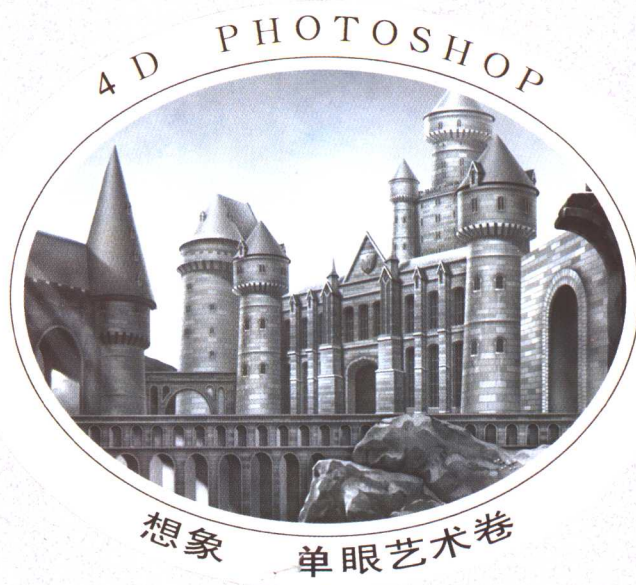
第二节 卡通照相机 221

第三节 渲染似颜绘 231

画题一 道听图说 239

画题二 妙业侦探馆 241

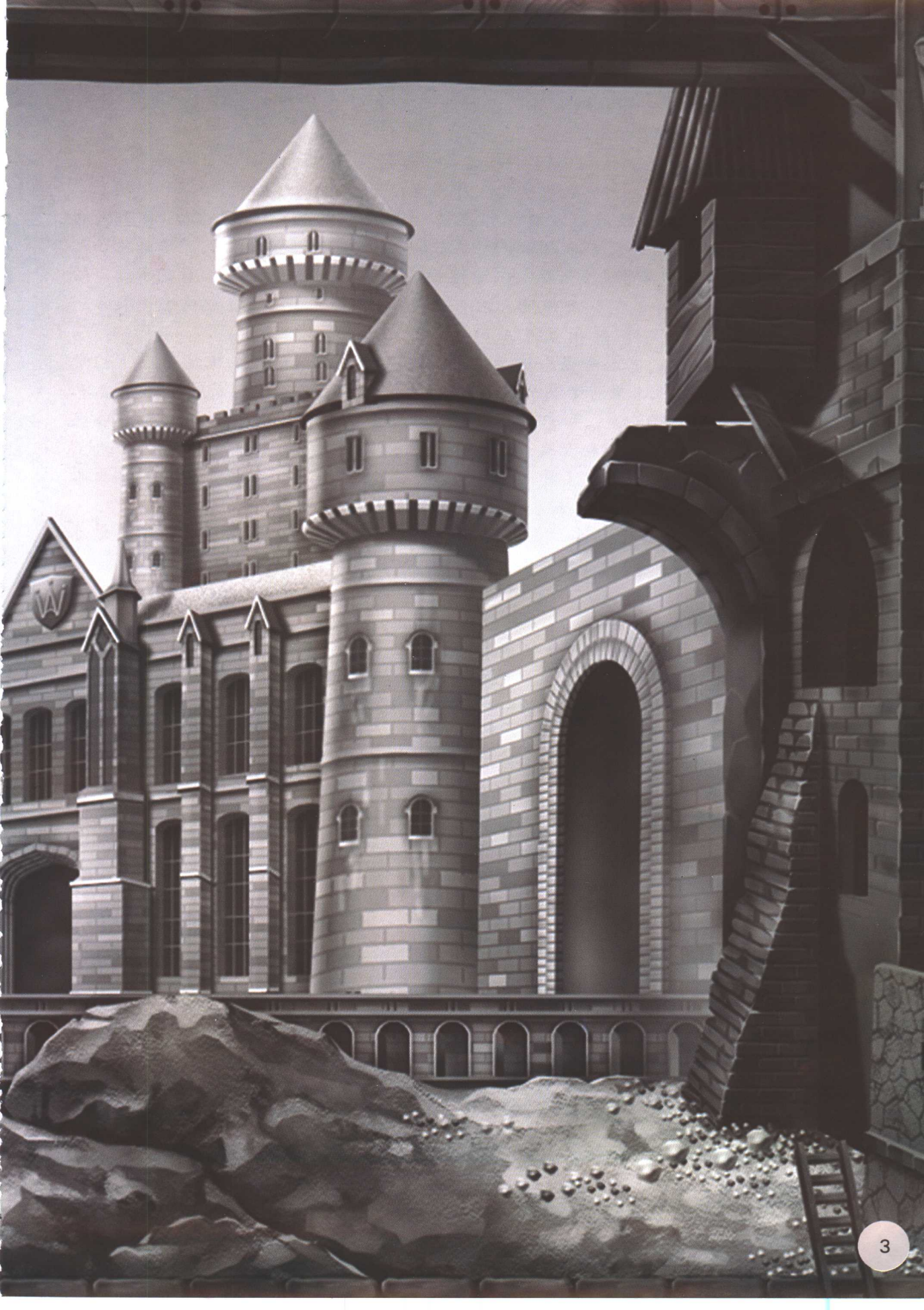




爱德索华·鉴君 著

第三幕 重归传统 由技入道

如果您打算迎接崭新的艺术家的生活，就必须掌握一些本事。由于时间不充裕，也不允许您从头学起，本书在Photoshop软件基础上，为您提供艺术家成长的绘画基础学习方案，还能留出更多的时间来进行思考和创意！不必担心只有天才的艺术家才可以独享创作的乐趣，在本书中，一切的创意都可以同样轻松体验！



现在，开始独立艺术家的生活！在推开绘画之门前，请先过目《绘画导读》。
《绘画导读》

本书并非绘画专著，仅献给门外好汉和暂时迷途画界的漫游者，这或许没用，不过或许有点帮助。总之，里面很热闹，外面看门道。

您是否有过这样的经历：在美术馆里看《当代艺术展》，面对着复杂多变的“艺术花样”，如同埃及的文字难以琢磨？“贫穷艺术”、“新几何条约”、“录像装置”、“画外艺术与挪用”、“符号的生活”……诡异艰涩，如临外星！人们对当代艺术魅力的兴趣远超过对它的理解。艺评大师说，你不理解的原因是不够专业，这需要你具备一种“特定的词汇”，而不能用最基础的绘画语言，直白沟通。

由于这种“特定的艺术专语”还没有统一的系统，讽刺的领袖陈述了以下的事实：许多初学绘画和业余爱好者无需任何学习和训练，就可以玩弄出新的“画派”。在博物馆和展览馆与几经沧桑、知识渊博的艺术大师决一高低，而其用于较量的作品连里手行家都无法分辨：业余和专业、艺术和非艺术！大师们的辩驳让里面开始热闹：当简朴被浓缩成幼稚的尚古亡义时，绘画概念失效过期；当提示生活的创造力被歪曲成一种自我发泄时，绘画便失去方向和实验的控制……

离得近，看不清，离得远，看得全！纯然愉悦的是你、我还不是大师，先不急急于进门凑热闹，让我们站在外面看门道：

首先提一个蠢问题，什么是绘画？

非专家，更质朴的回答是：绘画同直立行走、制造工具一样，是人类区别于其他动物的重要特征。绘画过程非常有趣，人类认识、理解客观事物的信息，出于特有的生物本能进行加工、模仿，再将心理的、形象的信息再现出来。这很神奇：一个人看到一只猫，觉得好玩。然后使用工具惟妙惟肖地将它模仿出来，并赋予了“好玩”的信息。这种不可思议的行为就是绘画。画家有时挺可爱，但有时却常令人费解。不错，现代绘画同古典绘画比较而言，其中表现形式和传达情感的信息难以捉摸：如“野兽派”、“表现派”、“立体派”、“达达派”、“苹果派”、“蛋黄派”……面对西洋人走马灯似地创造出光怪陆离的画派，大师们也时常头晕，有人看得很清楚，那是“上帝派”来的。为了使我们迅速地弄懂浩繁典籍中的绘画学说，外行也能看门道，特此推出世界最小的、非专业版的《超微绘画史》。



画派林立

《超微绘画史》

第一章 绘画发展史的概念

结合上文绘画的概念，从生命进化的角度来看，人类通过对客观事物信息的观察、日益深入的理解，使所产生的形象信息和心理信息，不断完善再现出来的历史，即为绘画史。

本章完

绘画 = (形象 + 心理) × 再现。旁观者喜欢用简单来理解“复杂”。

第二章 绘画发展简史

第一节 古时绘画

从西班牙阿尔塔米拉和法国的拉斯科的原始洞穴壁画伊始，至文艺复兴时期(十五、十六世纪)，绘画一直是被人瞧不起的手艺劳动。

第二节 文艺复兴时期的绘画

多亏那位多材好事的老艺人——列奥纳多·达·芬奇。他将绘画同音乐、诗歌、几何、天文学等“自由艺术”逐一比较，而后将绘画平反，并提升为一门独立的科学。他发现人的认识起源于纯生物体的“感觉”。至此艺术的实践融入了新的认知和科学法则：物体的明暗、构图、透视及人体的解剖……这一切解读信息能力的提高，促使了再现信息的手法大幅提高，文艺复兴的出现并非偶然。绘画一切顺理成章地向前发展，这一时期，画家们偏重于再现形象信息的“写实”风格。

第三节 现代画派

1839年“摄影”的发明，这种机器瞬间即可再现出客观存在的信息，甚至超过了最杰出的人类绘画天才！事情来得突然而又无奈，绘画的有序发展意外地被打乱。摄影虽有局限，仍很大程度地剥夺了画家对形象信息再现而取得的成就：让文艺复兴时期所开创的光线、透视等知识的积淀显得如此苍白！

摄影并非绘画的终结者，人类思考如何超越机器。办法有二：

第一，将形象信息进行分解、重构，制造出更新更多的信息。

第二，倚重再现“心理”(情感)信息。

对“机器”的反攻开始了，以法国画家亨利·马蒂斯(1869~1954)为代表率先打破了再现“形象”信息的传统，而倾向于表现“心理”的信息。超前的行为让当时的艺评家惊呼，马蒂斯们的绘画“像一群野兽围攻着古典的雕像”！这就是画史上最著名的“野兽派”。而后1910~1930年间，将传统写实“具象”信息完全肢解，“抽象”绘画正式登场！统帅先锋：俄国画家瓦利·康定斯基(1866~1944)。现代绘画启始。为什么西方的现代画派突然像中邪一样集中奔涌出来呢？都是照相惹的祸。不过，这也推动了绘画的发展：着重于“心理”信息的表现，绘画更加丰富多彩。

不同于将马蒂斯们“野兽”般地宣泄着“心理”，也不同于康定斯基们哼着《康定情歌》轻松将“形象”砸烂。一位旅居法国的西班牙人筹备着新的探索：照相与写实所再现的画面和人眼看到的不一样么？也许立体摄影的原理让他得到了启发：许多藏在物体里的信息，人类还尚不能再现……

G	Q	5	C	Z	G	5
M	M	T	W	D	E	X
X	M	Z	A	Z	K	D
W	O	Q	G	R	O	9
7	P	K	P	G	D	U

第四节 轻松读懂毕加索

毕加索，大名鼎鼎。有人为他的画作震惊，如醉如痴！而更多的是嘲笑：大师的画真棒！同我家三岁的宝宝相比。或许列位也有同感，也包括很多痴迷者，未必明白毕老先生凭何而伟大。

1907年，一幅名叫《阿维侬的少女》的油画是新门派的开张之作，即“立体派”。请看毕老的另一幅佳作《少女》，画面上人的造型奇特，正面的、侧面的、背面的造型全部出现在一幅画中，这并不是简单的叠加、扭曲，而是试图将物体的双眼、多维空间的信息再现于单一平面的油画上。让人吃惊的是，这和40年后全息术的理论和属性如出一辙！世界上没有无缘无故的爱憎，也没有无缘无故的画派。“立体派”的名字，不单源于批评家一句嘲讽，毕老先生探索双眼体视乃至多维(不同时间、空间)的信息再现才是“立体派”更好的诠释。这种前瞻性的绘画理念，完全超出了他的时代！为了更好地解读毕加索对绘画发展所做出的贡献，建议您回顾一下“全息术”的内容(见双眼卷第六回：《4D电影公园》第一节：《4D演义前传》)。那时，你会突然发现：毕加索并未“发疯”般对形体肆意地夸张、变形、任意拼合，而是着眼于绘画的未来！



油画《阿维侬的少女》



油画《少女》

第五节 绘画的未来

科技在发展，画派在分争。分歧之外的共同是：回避、摆脱令人沮丧的传统“写实”绘画(让人想到了照片)，主张“心理”信息再现和形式标新立异。然而百年的绘画探索中，许多流派，或昙花一现，或风行一时，除了丰富创作形式外，皆无功而返。事实上，画家至今对形象信息的认知和再现还未及完美！比如至今沿用的文艺复兴所开创的透视方法(即前面提到的“空气透视法”及“焦点透视法”)仅为单眼艺术的错觉，没有意识到崭新的“视差透视法”(由爱德索华在本书首次提出)的重要性，规律会不断地被挖掘出来，但绝不是创造。未来，人类伴随着对双眼视觉原理的深入理解，将在现阶段侧重于再现“心理”的基础上，重新认识“形象”信息。这将激发出自身的巨大潜能，并产生出全新的绘画体系！不是4D，那仅仅是概念的开始。不是全息和幻想，这也只是过程……人类将迎来比文艺复兴还要壮观的双眼视觉再现时代！

本章完。

看完这“本”《超微绘画史》，并不意味着你无需关注权威版的《绘画史论》。本书仅提供一种理解绘画发展的思路，就像一张城市的导游图。而《绘画史论》镌刻着历代名作、名家，能使您从中汲取更多美妙的启发。当然，画家和那些创造宏伟理想的思想家有所不同，可以从自身的体验出发，以具体的生活琐事来创造自己的作品，思考社会，思考人生。所以我敢说，你不懂毕加索，毕加索也不懂唐伯虎，但这并不妨碍好作品的产生。另外，这本《超微绘画史》给初涉绘画的我们一个重要启示：尽管你轻松使用Photoshop的滤镜，制造出完全抽象的画面，过程有趣、形式艺术，但别期望着会形成一种画派。因为这还很难对绘画的发展有所建设。别尝试改变大自然的规律，蚂蚁爬上了大象的头顶，并不意味着大象成了蚂蚁的奴隶。也可能有人会赞美你的作品是一种风格。这绝非好事！风格的形成有两种，一种是由于自身的缺憾（如绘画基础不够扎实，艺术主张尚还稚嫩）造成的，这就像没吃过葡萄说它“酸”！这种风格会束缚你的大脑。另一种是应当提倡，在完成艺术的原始积累（基础）后，对其形式、思想进行的开创。让我们吃过“酸”葡萄，去寻找“甜”葡萄吧。对人、对自己均受益！

翻开下页，开始Photoshop的鼠绘漫游……

灵感笔记





第十三回

打草惊舌 草图



	E	R	Q	Z	O	J	5
8	5	X	K	8	U	I	Z
F	A	X	1	B	7	6	K
G	B	4	9	D	M	5	M
O	V	Y	4	W	E	G	

想找一个快速有效的鼠绘创作方法吗?

无论是专业还是非专业人士都想利用 Photoshop 拥有一套既迅速有效, 又不妨碍创意的绘画方法来满足客户的急切需求! 本书非常乐意帮你, 也许这种方法就藏在下面的内容里。

这回是本幕的开篇, 同时也是 Photoshop 鼠绘生活的开始。画画需打草稿, 除非胸有成竹。初涉鼠绘者的愿望, 非常迫切: 首先如何快速适应在屏幕中打草稿; 然后希望边练边理解绘画的原理, 还能熟悉 Photoshop; 最好还能立竿见影, 马上赚钱糊口! 本回是很好的开端, 一切会如您所愿!

A. 为了兴趣: 我们摸索了一套“搭积木”的创作方法, 与您分享。

B. 为了艺术: 本回将展开几何形体的“联合绘画演习”, 使您轻松地掌握“立体感”的描绘技巧, 及获得“概括”形体的好方法。

C. 为了糊口: 学完本回高效迅速的创作方法, 您马上就可以使用 Photoshop 开店创业啦! 本书的《妙业侦探馆》为您精心策划: 一点奇思妙想, 会制造大不同! 加盟充满冲动的“艺术商旅”吧, 行动起来, 要快!

本回主题: 草图也可让人瞠目结舌!

第一节 爱哥正传

爱哥是谁? 红楼住的宝二爷还是碍事的爱德索华? 非然也, 爱哥——“Egg”者, 乃鸡蛋也。本节也像书中的多次提到名人达·芬奇一样, 从画“蛋”开始。

步骤 1 请再次开启 Photoshop, 取出面板。这是我们相约在传统的“单眼”艺术中, 搭伴漫游的首次会面: Photoshop 妹, 别来无恙……又一升一级一啦?! 真是 Photoshop 十八变, 越变越“难”看!

选取  工具, 在纸上画圈, 如图 13-2 所示。

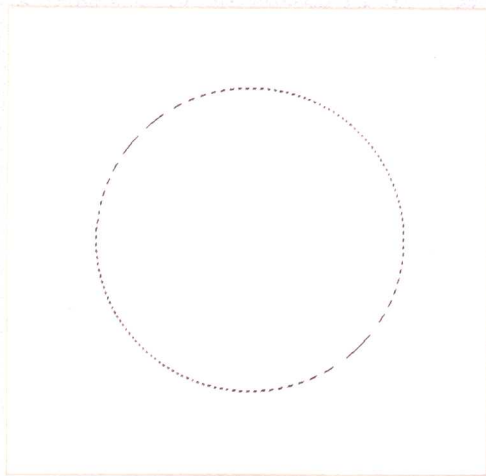


图 13-2

步骤 2 一个蛋的家当。

(1) 建新画纸, 取名“爱哥”, 如图 13-1 所示。

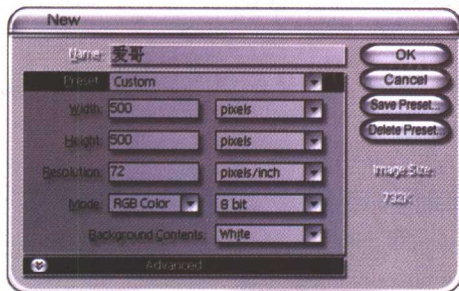


图 13-1

(2)  面板: 建新层 Layer 1。  工具箱:

(3)  工具箱: 选择  工具, 在其对话框中调出渐变色的编辑面板。

(4)  Gradient Editor 面板: 我们按照以前学习过的“圆球”原理, 来调配出一个“蛋”的

渐变色,如图13-3、图13-4、图13-5、图13-6、图13-7所示。本节,我们尝试玩一个“蛋”变“脸”的小魔术,单击 **New** 按钮,取名为“脸色”,请单击 **Save...** 按钮保存。



图 13-4

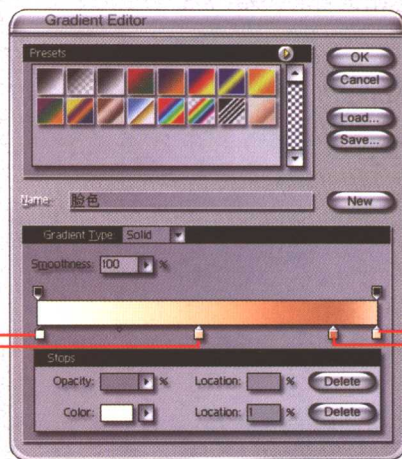


图 13-3

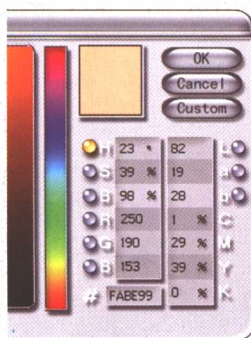


图 13-5

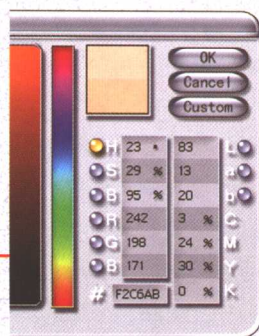


图 13-6

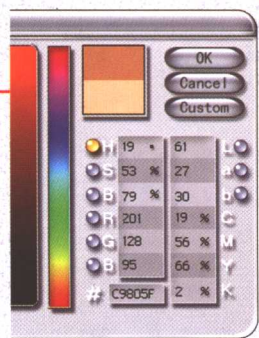


图 13-7

(5) 换用 工具,在画纸上画出一个“蛋”来,满意后,取消浮动,如图13-8所示。蛋,生了!

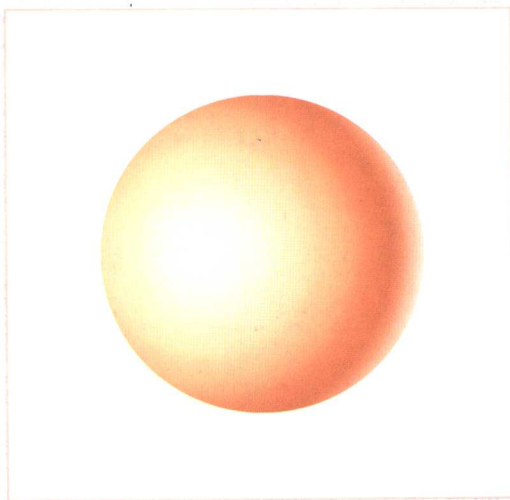


图 13-8

别一脸严肃,放松一下。这仅是个小把戏,体验一下如何由“蛋”变“脸”。

(1) 层面板进行如下操作:

A. 将Layer 1层更名为“爱哥”。

B. 拷贝“爱哥”层为新层“爱哥copy”。

C. 来到“爱哥copy”层,更名为“脸”层。

D. 关闭“爱哥”层,如图13-9所示。

E. 拷贝“脸”层为新层“脸copy”,更名为“额头”。

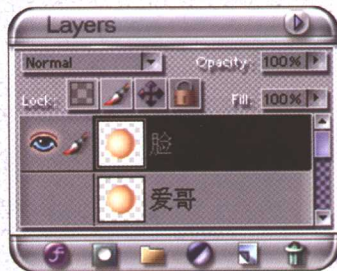


图 13-9

准备工作繁忙而有序,先来让“蛋”变“额头”。

(2) 菜单: 请使用Edit(编辑)\Free Transform(自由变换),将“蛋”压缩,如图

步骤 3 由“蛋”变“脸”。

13-10 所示。请尽量按照图示的比例去做，这对锻炼捕捉造型能力非常有益。

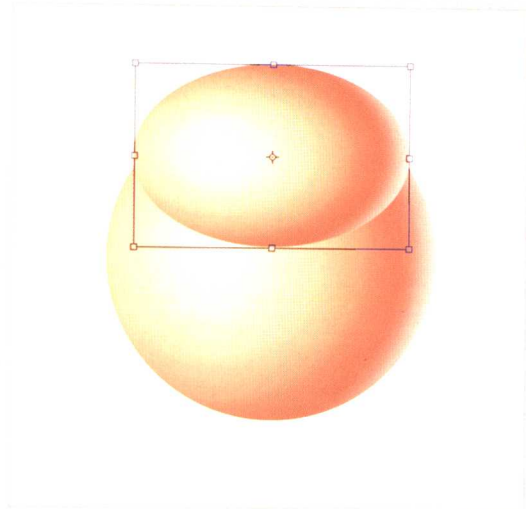


图 13-10

(3) 工具箱: 选用  工具，在“额头”上圈选出眼眶的位置，进行删除。另一只同样，但要对称，还有与鼻梁的衔接处，如图 13-11 所示。

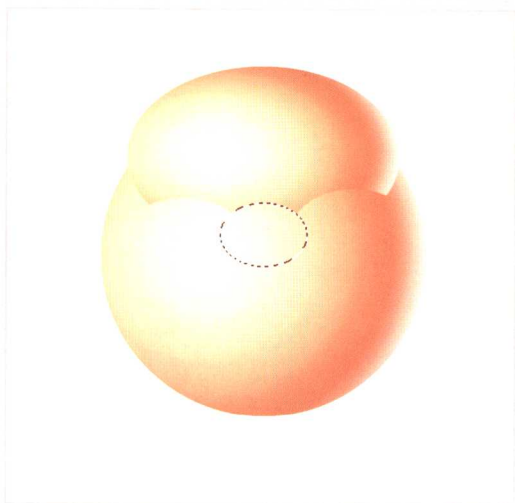


图 13-11

(4) 现在有点“额头”的模样了，凸出的“额头”会产生阴影。 层面板: 给 Photoshop 的“Style 效果”餐厅打电话。单击  按钮，选择 Drop Shadow(投影)。 Style 餐厅: 如图 13-12 所示，调配 Drop Shadow 效果套餐。黑影有些重，可以换掉它，如图 13-13 所示。



图 13-12

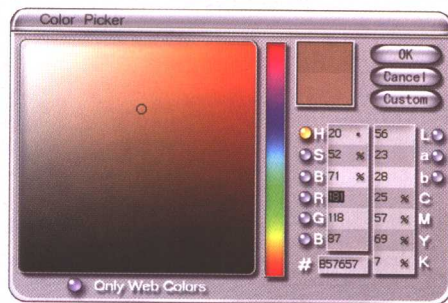


图 13-13

请继续用“蛋”搭“积木”吧(以下简称“积蛋”)

步骤 4 下颌。

(1) 准备。 层面板: 回到“脸”层，并拷贝为新层“脸 copy”层，然后更名为“下颌”。

(2) 变形。 菜单: 用 Free Transform (自由变换) 命令，将“蛋”缩小成“下颌”，如图 13-14 所示。

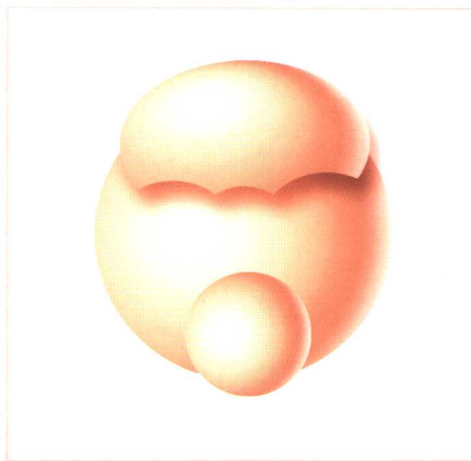


图 13-14

(3)塑形。工具箱：选用  工具，框出想保留的“下颌”部分，如图 13-15 所示。 菜单：Select(选择)\Inverse(反选)后，删除多余部分。“下颌”造好了！但衔接非常生硬，我们使用“蒙版”的功能来进行融合和美容。

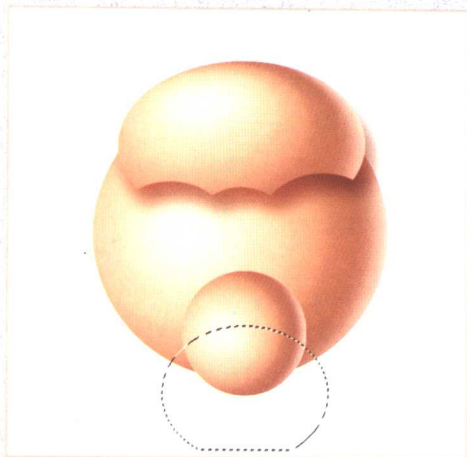


图 13-15

步骤 5 美容技巧：“融合”。

(1)  层面板：在“下颌”层使用蒙版，单击  按钮。该层出现“蒙版”视窗。

(2)  工具箱：单击  图标，将颜色板交换为“前黑后白”。然后选取  工具，在其对话框中，选用笔刷为 65；Opacity: 60%。

(3) 请用  工具，沿“下颌”的衔接部分进行涂刷，如图 13-16、图 13-17 所示。你

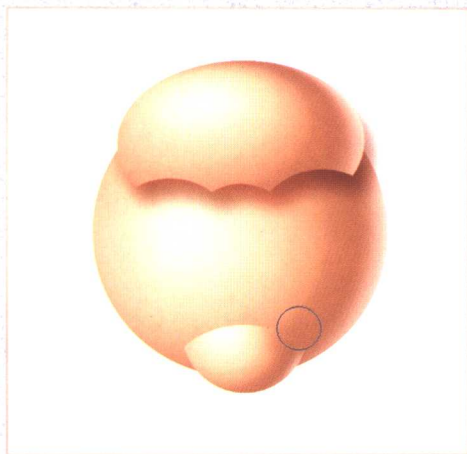


图 13-16

一定做得非常好，因为你知道在蒙版的使用中，“黑”色透明，而“白”色相反。并且还练过本书专有秘技——“鼠绘”基本功(参见双眼卷第十一回：《环球之道》第 1 节《国王查理》)。

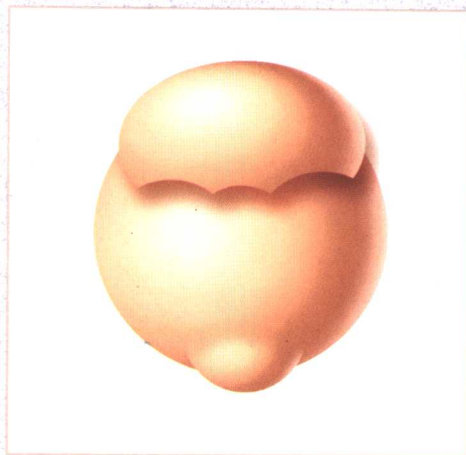


图 13-17

步骤 6 鼻子。

(1)  层面板：建新层 Layer 2，更名为“鼻梁”。 工具箱：选取  工具，画一长方形，如图 13-18 所示。

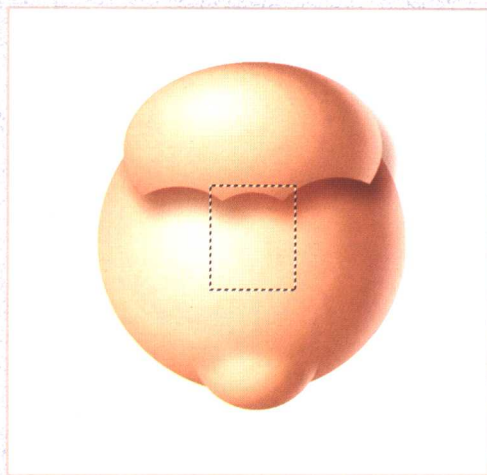


图 13-18

(2)圆柱体。 工具箱：选用  工具，在其对话框内，选用本节调配的“脸色”渐变。并换用  工具，拉出“圆柱”状的渐变色，如图 13-19 所示。

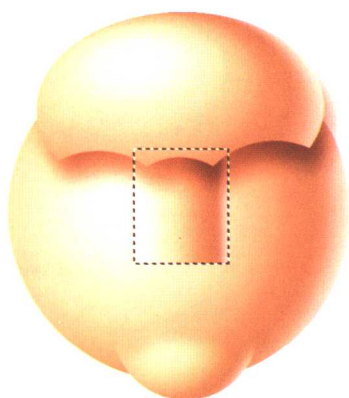


图 13-19

(3)圆锥体。✖菜单：使用Free Transform (自由变换)命令，将“圆柱”变成“圆锥”的近似形。我们可以将鼻梁概括为“锥形”。OK后取消浮动，如图13-20所示。

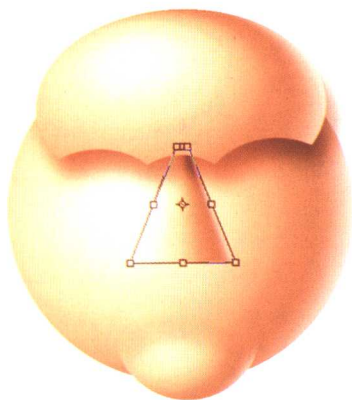


图 13-20

(4)塑形：☞工具箱：用☞工具框选有用的部分，然后再反选，将多余的删除，见步骤4的第(3)步，如图13-21所示。

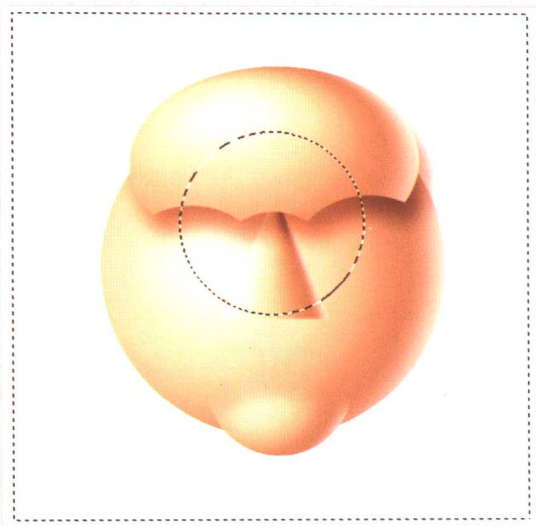


图 13-21

(5)阴影：鼻梁凸出同样造成阴影，请将“额头”层的阴影效果直接复制即可，又忘了方法？下次记住。就是展开“额头”层的效果栏，抓住Effects栏直接拖曳至“鼻梁”层，如图13-22、图13-23所示。



图 13-22



图 13-23

(6)鼻头：鼻头同样“概括”为“egg”。☞层面板：拷贝“爱哥”层为新层“爱哥 copy”，并将该层移动至“鼻梁”层的上边，更名为“鼻头”。请按如图13-24所示核对此时的层面板。



图 13-24

(7)✖菜单：用Free

	D	M	4	T	N	8	1
I	S	N	0	X	I	4	1
1	3	M	T	B	8	B	I
Q	U	Z	M	3	H	S	U
5	N	C	U	Q	0	B	