

随手炫酷 小魔术

张德鑫◎著



5分钟学会一种魔术, 3小时成为魔术小玩家
台湾魔术大师亲授魔术教程DVD

让你实现从零到大师级的飞跃! 成为众人瞩目的焦点!

 吉林科学技术出版社
JiLin Science & Technology Publishing House



随手炫酷 小魔术

张德鑫◎著



吉林科学技术出版社
JiLin Science & Technology Publishing House

图书在版编目(CIP)数据

随手炫酷小魔术/张德鑫著. —长春
: 吉林科学技术出版社, 2013. 3
ISBN 978-7-5384-6563-1

I. ①随… II. ①张… III. ①魔术—通俗读物 IV.
①J828-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第037615号

随手炫酷小魔术



著 张德鑫
出版人 李 梁
责任编辑 于 畅
封面设计 长春茗尊平面设计有限公司
制 版 长春茗尊平面设计有限公司
开 本 710mm×1000mm 1/16
字 数 200千字
印 张 13
印 数 1-8000册
版 次 2014年2月第1版
印 次 2014年2月第1次印刷

出 版 吉林科学技术出版社
发 行 吉林科学技术出版社
地 址 长春市人民大街4646号
邮 编 130021
发行部电话/传真 0431-85635177 85651759 85651628
85677817 85600611 85670016
储运部电话 0431-84612872
编辑部电话 0431-85642539
网 址 <http://www.jlstp.net>
印 刷 长春新华印刷集团有限公司

书 号 ISBN 978-7-5384-6563-1
定 价 29.90元
如有印装质量问题 可寄出版社调换
版权所有 翻版必究 举报电话: 0431-85635185



目录 CATALOG



作者序	3	双手花式切牌法	
魔术技艺的分析	6	换牌术	
圆珠笔魔术	14	数牌隐藏法	
不掉的圆珠笔		印刷术	
左右移动的圆珠笔		丢牌奇迹表演	
圆珠笔消币法		同伙分类	
圆珠笔消失法		好事成双	
笔盖出币法		杯子魔术	75
铅笔魔术	25	空杯来酒	
铅笔变软术		猜一猜	
不掉的铅笔		消失的瓶罐	
彩色笔感应	27	硬币魔术	83
纸牌魔术	29	变香烟	
N和W		法式落下	
三段假切牌法		隧道窃币法	
了不起的切牌法		自由落体	
自动拉牌法		硬币穿臂法	
四A集合		钞票魔术	95
光速换牌		空手变钞票	
吹牌神功		复制钞票	
快速整牌		钞票功夫	
旋转一段切牌法		橡皮筋魔术	103
旋转二段切牌法		井字逃脱	
		断筋还原	

橡皮筋魔术 156

一条左右移位法
一条左右逃离法
两条左右移位法
两条左右逃离法
吸筋大法
步步高升

海绵球魔术 172

拇指夹球法
示指缝藏球法
手心夹球法
拇指扣球法
中指缝藏球法
手指藏球法
手心消失法
抓不完的球
移位法
握球消失法
一分为二法
瞬间移位法

一球变四球 198

短棒魔术 203

基本消失法
基本出现法
丢棒消失法
交叉消失法
回旋消失法

绳子魔术 108

三绳奇数
交叉打结法
哈啾~打结
穿针引线
剪绳还原

手指魔术 117

手掌翻正法
假折手指法
拇指分离法
示指消失法
小指消失法

无敌大拇哥 125

火柴盒魔术 127

会生小孩的火柴盒
自动升起的火柴盒

香烟魔术 130

手心消烟法
耳入鼻出法
自动上升法
拇指夹烟法
拇指背出烟法
拇指背藏烟法
烟落消失法
握烟消失法
香烟分裂法
拿不完的烟
隔空取烟法



随手炫酷 小魔术

张德鑫◎著



吉林科学技术出版社
JiLin Science & Technology Publishing House

图书在版编目(CIP)数据

随手炫酷小魔术/张德鑫著. --长春:
吉林科学技术出版社, 2013. 3
ISBN 978-7-5384-6563-1

I. ①随… II. ①张… III. ①魔术—通俗读物 IV.
①J828-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第037615号

随手炫酷小魔术



著 张德鑫
出版人 李 梁
责任编辑 于 畅
封面设计 长春茗尊平面设计有限公司
制 版 长春茗尊平面设计有限公司
开 本 710mm×1000mm 1/16
字 数 200千字
印 张 13
印 数 1-8000册
版 次 2014年2月第1版
印 次 2014年2月第1次印刷

出 版 吉林科学技术出版社
发 行 吉林科学技术出版社
地 址 长春市人民大街4646号
邮 编 130021

发行部电话/传真 0431-85635177 85651759 85651628
85677817 85600611 85670016

储运部电话 0431-84612872

编辑部电话 0431-85642539

网 址 <http://www.jlstp.net>

印 刷 长春新华印刷集团有限公司

书 号 ISBN 978-7-5384-6563-1

定 价 29.90元

如有印装质量问题 可寄出版社调换

版权所有 翻版必究 举报电话: 0431-85635185



作者序 PREFACE



本书内容千变万化，介绍了魔术师必须熟记的二十种魔术的基本效果，综合了所有类别的生活魔术，以及将破解许多专业魔术师的最爱！

内容招数丰富万千、深入浅出，教您在最短的时间内，快速学会魔法学院中的经典！

另外随书附赠DVD教学光盘，只要随着书中说明，搭配影音教学，马上能拥有如哈利波特般的神奇魔力！

不管你走到哪里，都能让身边的亲朋好友享受到魔术的乐趣，并增进、建立与他人的良好互动和人际关系！

最后，笔者亦诚心期望借由本书能够使更多人亲身体验魔术高尚的视觉盛宴。

张德鑫 于2012年2月 台北

MSN: dsis168@hotmail.com

Facebook社团: 张德鑫-魔术和气球



目录 CATALOG



作者序	3	双手花式切牌法	
魔术技艺的分析	6	换牌术	
圆珠笔魔术	14	数牌隐藏法	
不掉的圆珠笔		印刷术	
左右移动的圆珠笔		丢牌奇迹表演	
圆珠笔消币法		同伙分类	
圆珠笔消失法		好事成双	
笔盖出币法		杯子魔术	75
铅笔魔术	25	空杯来酒	
铅笔变软术		猜一猜	
不掉的铅笔		消失的瓶罐	
彩色笔感应	27	硬币魔术	83
纸牌魔术	29	变香烟	
N和W		法式落下	
三段假切牌法		隧道窃币法	
了不起的切牌法		自由落体	
自动拉牌法		硬币穿臂法	
四A集合		钞票魔术	95
光速换牌		空手变钞票	
吹牌神功		复制钞票	
快速整牌		钞票功夫	
旋转一段切牌法		橡皮筋魔术	103
旋转二段切牌法		井字逃脱	
		断筋还原	

橡皮筋魔术 156

一条左右移位法
一条左右逃离法
两条左右移位法
两条左右逃离法
吸筋大法
步步高升

海绵球魔术 172

拇指夹球法
示指缝藏球法
手心夹球法
拇指扣球法
中指缝藏球法
手指藏球法
手心消失法
抓不完的球
移位法
握球消失法
一分为二法
瞬间移位法

一球变四球 198

短棒魔术 203

基本消失法
基本出现法
丢棒消失法
交叉消失法
回旋消失法

绳子魔术 108

三绳奇数
交叉打结法
哈啾~打结
穿针引线
剪绳还原

手指魔术 117

手掌翻正法
假折手指法
拇指分离法
示指消失法
小指消失法

无敌大拇哥 125

火柴盒魔术 127

会生小孩的火柴盒
自动升起的火柴盒

香烟魔术 130

手心消烟法
耳入鼻出法
自动上升法
拇指夹烟法
拇指背出烟法
拇指背藏烟法
烟落消失法
握烟消失法
香烟分裂法
拿不完的烟
隔空取烟法



★ 魔术技艺的分析



1. 产生（从无到有）
2. 消失（从有到无）
3. 变幻（从这样到那样）
4. 转移（从这里到那里）
5. 反自然规律（反重力、不可思议的有了生命、不可思议的控制、物质穿越物质、多位置同时存在、复原、不伤害术、快速发生）
6. 心理现象（预测、语言、透视、心电感应或意念转移、催眠、默记）

二十种魔术的基本效果

- 效果一．产生（包括出现、创造和增加）
- 效果二．消失（消失、除去）
- 效果三．易位（位置的改变）
- 效果四．改变（质和形的改变）
- 效果五．穿透（一个固体物穿过另一个固体物）
- 效果六．复原（将毁坏了的东西恢复原状）
- 效果七．赋予生命（使无生命物自己会动）
- 效果八．飘浮（改变其重力）
- 效果九．吸引力（神奇的吸附力，也是改变动力，用另一相同物体来吸附）
- 效果十．共同反应（操纵某一物体，而另一相同物体有同样反应）
- 效果十一．不伤害术（对伤害的防御或抵抗）
- 效果十二．反自然现象（反常或畸形的人或动物）
- 效果十三．使观众失败（请观众上台照着做，结果却不一样）
- 效果十四．控制力（用意志力控制无生命物）

效果十五. 辨识力（以视觉以外的感官辨识文字或物体）

效果十六. 读心术（读取对方心中所想）

效果十七. 思想传送（将心中所想以非口述传递给他人）

效果十八. 预言（预测将要发生的事）

效果十九. 超感应力（就是俗称的esp, extrasensory perception）

效果二十. 技巧（特殊训练的效果）

效果一 产生

一个人或者东西突然凭空产生，而且让人无法知道他或它是如何出现的。你可能认为一系列效果中，没有把如空手出香烟、空手出纸牌等不断增加效果型的魔术单独分类，没有包含像一球变四球或快速发生这样增加数量效果的魔术。带有这些疑问都是可以理解的。但是，无限增加这类效果本质上属于产生的基本效果。我认为快速发生仅仅可以称作产生效果的一个组成部分而已。

效果二 消失

透过非自然的方式使一事物在眼前消失。我调查研究后发现，只有少数的魔术可以算作这个类别。



效果三 易位

把一个人或物从一处偷偷地转移到另一处。这个效果针对的是位置上的变化。物体可以在手上消失，并重新出现在旁边的桌子上，或者是变换地点，使物体从一个圆筒到另一个圆筒里面。当然，这个效果实际上是消失和产生两个效果相结合后的产物。但我认为对于观众来说，这只不过是一个移动的效果罢了。

效果四 改变

一个人或一件物体改变其身份、颜色、大小、形状、特征等。改变和易位两个效果有着很紧密的关联，在某种意义上与易位是相似的，这让它与产生和消失两个效果也相关。但是，在这个效果中，变化是关于外观和特征的，而不是位置。

效果五 穿透

一个人或一件固体物质穿过另一个人或另一件固体物质。穿透效果是在不改变物体状态和性质，且又没有任何通道可供穿透的情况下，完成物体与物体的穿透。穿透可以是部分穿透，也可以是完全穿透。

效果六 复原

物体被完全或部分毁坏并且随后被恢复原状。被复原物体在毁坏之前可以在其上面做辨识标志，也可以不用。

效果七 赋予生命

一个没有生命的物体被神奇地赋予生命而运动起来。这可以是一个非生命体在外观上的自我运动。许多虚假的降神术就是属于此类型。

赋予生命这个效果可以在物体与外界隔离的情况下完成，也可以不进行隔离。

赋予生命可以在可见运动中发生，也可以在不可见运动的结果中显现。

效果八 飘浮

人或物对抗重力作用而呈现的状态。实际上，这个效果在表面上看与下面的效果很接近。吸引力，而吸引力总会与磁悬浮联系起来。经过仔细的考虑，我得出结论，观众对这两种效果会有不同的看法。在一种情况下，物体看上去是浮在空中，在另一种情况下，物体看上去是被一些类似磁力的吸引力所悬浮。

有人提议将这个效果扩展到包含所有自然规律的效果。但是经过分析，我认为这样太广泛了，就像将全部的魔术保留剧目放到这个效果下一样。应该记住的是这类效果不仅包括那些人或物体升起或浮空的魔术，还包括那些与重量有关系的魔术。



效果九 吸引力

魔术师通过某种神秘的力量让一些物体、魔术师本身或其他人被赋予类似磁力的吸引力。这可以是一个对于人或物没有区别、全面的吸引力。或者，它可以是有选择性的，仅对一些特定的材料或者一些明确的物体才有效果的吸引力。

效果十 共同反应

一个针对两个或两个人以上、物体之间、或者人与物之间的相互作用，表现出人与人之间、人与物之间或者物与物之间的协调一致。

这个效果是两个或两个以上的人会同时有同样的想法或做同样的事情，或者两个没有关联的物品会表现得像是连接在一起一样，就像在“音叉”中表现的那样。或者无论一个物品上发生了什么样的事，另一个物品也会做出同样的反应，就像在“感应丝绸”中表现的那样。非常多的魔术都属于这个类别。

效果十一 不伤害术

表现出对于伤害的防御力或者抵抗力。

这个部分包含了吞火、在燃烧的炭上行走、在剑上行走、躺钉床、在装满碎玻璃的桶中打滚、抵抗毒药和其他相似的表演。那些以任何形式来表现自己刀枪不入、百毒不侵的魔术都应该是属于此类，不管它的魔术主题是什么。

效果十二 身体异常

对于一般正常生理机能或者身体功能的异化或者反常。这个类别来源于“走出自己的影子”“三脚架”这类除去拇指、拉长脖子的魔术。它包括了所有矛盾、变态、奇异、异常和其他否定正常身体机能的魔术。

效果十三 观众失败

它包括了所有观众无法完成一些显而易见、易如反掌的事情，仿佛受到来自魔术师的某种力量干扰一样。虽然这个观众失败的效果可能由于另外的效果所引起，例如消失、变化和变幻等。但从本质上讲，观众是由于受到来自魔术师的某种力量的影响而导致失败的。

效果十四 控制

这个效果是使有生命或者没有生命的物体看上去像是受到表演者的思想控制一样。

催眠术无论如何都不应该列于一般性的魔术，它通常是指在精神上控制某人，当然也就没有必要完完全全地把它列于这一类型。许多魔术效果例如幽灵时钟，那些表演者在其中施展控制力的魔术都可以列于这个标题下。



效果十五 辨识力

在没有任何泄露和提示的情况下辨识出物品。表演者指出一张由观众抽出的牌，不论这张牌是被观众叫停选出、反面抽出或者直接简单地从整副牌中抽出。这是纸牌魔术中相当重要的一种效果。但是这个辨识魔术也适用于任何东西或者任何人。

像是在读心术的程序中，观众中间找出隐藏的“凶手”，就应该属于这个类别。同样，这个效果包含了各种所谓的预言魔术，需要依靠用蜡笔、铅笔等所做的隐藏的标记、印迹、痕迹来提示的魔术。这个魔术的效果可以由表演者完成，也可以让观众来完成。

效果十六 读心术

这个魔术效果的本质是表演者明显地读懂另一个人的思想。

这个效果应该与接下来要讲的效果有所区分，这个魔术的重点在表演者自己主动努力去获得观众的想法上面。这个想法可以是由观众写下来、讲出来或者是自己想好而已。而表演者要做的是将观众的想法写下来、讲出来或者做出一些暗含有观众想法的事情。表演者可以立刻这么做，当然也可以间隔一段时间再这么做。

效果十七 意念传送

这个效果的重点是预测观众的想法。在前一个效果里面，观众的想法是被读出来的，而在这个效果里面是一个人将思想传到另一个人头脑里面的。

曾经我考虑过要将十六和十七两个效果合二为一，但是我越是审慎地考虑越是让我觉得观众把这两个效果当作完全不同的类别。当然，思想需