



在职业发展道路上，你遇到过困难?面临过瓶颈吗?

如果有，那么“如何自我提升”便常常成为值得探讨、研究与相互学习的热点话题了。让我们从美术职业发展的角度上来与大家一起探讨一下如何自我提升这个话题吧。

在写这篇博文之前，阅读过一篇文章，文章中阐述的观点与态度，这里分享给大家。观点不一定是最正确的，但是可以以此作为参考选择最适合自己的。

关于如何提升自我这个问题的提出，伴随而来的疑问也有不少。什么是美术人员必备的素质?如何打造对玩家和游戏有意义的作品?如何提升美术技能?很多人会告诉你“不断的动手练习啊”、“不断的实战演练啊”、“不断的吸取经验教训啊”。虽然这基本上是对的，但答案不止于此。毕竟，你可以花很多时间再错误的道路上磨练——如果真的是这样的话，你的提高会有很多局限性。

过程必然是苦闷的。所以，在开始谈论自我提升这条道路之前，我想与大家分享一条非洲人的智慧箴言：“很不幸，种树的最佳时机是20年以前，幸运的是，现在就是下一个最佳时机。”

美术基础第一

首先，我们是美术设计师，画出好图的基本功应该是必须的。使用工具、使用设计软件的唯一用途是执行你的想法。把重点放在想象力、执行速度和工作合作方面，与相关团队保持有效的沟通。从想法、清楚的意图、理想的目标和贯穿设计原则的合理的方法开始，将所有选择导向你的目标。

以下我们列举了最常用的设计原则和元素。

设计原则：统一、冲突、支配、重复、交替、平衡、和谐、渐变。

设计元素：线条、值、色彩、色相、纹理、形状、轮廓、尺寸、方位。

利用以上原则和元素，一定会帮助你构思出清楚准确的画面。可以借助这些工具从设计的角度看待画面当你觉得对基本形状、比例满意后，再从各个独立元素出发，把注意力放在正题画面上。如果你的基本设计草稿都不耐看，那么就谈不上什么细节了。你还应该看看你对以下三类的了解是否够深刻：

1、形状轮廓

我们通过物体的边缘来感知物体。所以为了清楚的表达，你应该首先考虑轮廓，确保通过轮廓可以识别物体。为了增加趣味，物体应该让人容易理解，不引起困惑。在保持美术风格的同时，你应该努力让观者只看轮廓就能识别道具和角色。

2.色彩

色彩是一个值得讨论的话题，主观性也比较强。没有什么硬性标准，如果有的话，也都有例外。所以只要记住几件事：颜色带有温度和情绪范围，要以所表达、表现的意图为基础，可能要避免使用某些颜色(例如大面积的黑色，会造成空间上的不透气，画面不美观等)。可以用颜色创造象征性的联系。这可能很微妙，但却很强大，比如皮克斯动画公司的《飞屋环游记》就用得很好。在那部动画里，美工用紫红色作为Elle的象征色，在她的穿着和使用的物品经常可以看到紫红色;当粉红色的阳光消失在窗户的反光中，她离开了，这种既定的色彩象征为观众描绘了一幅凄美的画面。

很多书都专门讨论了色彩，但学习色彩的有效方法是看电影，然后仔细分析其中的色彩运用以及对剧情表达的作用。我们不只关注和谐的色彩搭配，还要注意剧情氛围与和谐的色彩之间的组合。

3.构成引导视觉

在美术概念中，构成大概是最难理解的。如果我可以将它表述成一句简单的话，那我会说，构成是通过画面引导视觉的艺术。假设不存在糟糕的构成，只有误用的构成——太紧密或太松散。在某个情节中管用的构成放到另一个情景中可能就不管用了。构成的唯一目的就是让玩家读并且理解预期的空间和剧情。

最常用的办法是使用冲突和对比、形状上的冲突、颜色上的视觉冲突、方向线带来的视觉引导。人的眼睛通常最先注意到框架内的最高对比区域。当你确定焦点，请确保其他元素不会产生冲突或干扰观者的注意力。所有元素的分层结构应该最终引向一个焦点。人们往往误解了构成，把它简单地理解为黄金分割，事实上构成的内涵远不止于此。

“看”是关键

绘画、雕刻、建模和贴图需要敏锐的观察。成为优秀的美术工作者，“看”是一项主要的发展技能。这与你使用的纸笔、Maya或Max无关，是你自己以精确的感知抓住事物的本质的能力。

当3D建模师拿到一张概念图时，他必须足够敏感，能抓住设计和角色的微妙之处。将一张手绘图转化为3D物体通常非常困难。这不是简单地将2D转化为3D，而是根据2D概念图进行3D化的再创作。我们要观察物体的形势、体积、各部分之间的关系、消极和积极空间的特点及其表面。还要观察人物、他们的年龄、着装、身体强壮还是衰弱、他们的阅历。我们必须挑选唯一必要的信息作夸张处理，抛弃那些无关紧要的信息。要学会放大事物的本质。

“看”与画出像照片一样逼真的物品的能力无关。艺术创作不是单纯的复制生活，而是来源于生活但高于生活。为了使观者觉得可信和有趣，艺术必须夸张。如果你要画一些阴暗的东西，那么你必须把这个东西画得比现实生活中更加阴暗。夸张有两个方向：漂亮的更加漂亮，丑陋的更加丑陋。归根结底是观察。练习观察能力的方法是不停地画，画任何东西、在任何时间都画。你应该随身携带一本草稿本。当你有五秒钟闲暇时间、坐公交车、在银行或坐着等咖啡时，拿出你的笔和草稿本，画点你周围的东西。可以是人、也可以是物。你的唯一关注点是事物的本质。你要简化或夸张某些形状;你的个人风格是由你画下来的东西决定的，而不是你记住的东西。如果学习人体素描，不要只关心骨骼，还要想象一下人物的生平。推测、夸张、扭曲现实，这才是创作伟大的作品的方式。不要让自己的能力变成一台相机,要让自己成为真正的画家。

一般人会这么认为，“我的工作3D，我不需要知道怎么绘画。”对此，我会说，“可能是这样吧。但你到底为什么要跟我提高过不去呢?”绘画能力是想象力和观察力的体现。学习画各个角度的脚、鞋和靴子。不要回避你的弱点，要迎难而上。

如果可能，不要害怕使用参考资料。只要你不是纯粹的抄袭，参考就是工作的明智方法。参考资料可以告诉你某个物品、某种环境、情绪或角色的基本信息。你必须用你的美术基本功将这些信息转化为你的想象。你必须以参考为模型，画出你个人的风格。不要认为参考资料来源于你的头脑。你得有个文件夹保存参考资料，不要以为优秀的美工都凭记忆作画。他们当中许多人都使用参考资料。平时善于收集，也是一种好的品质。

超越风格和类型

探索来自不同文化的多种艺术风格。研究老一辈大师和新画家。不要让自己卡在某个特定的风格中，那会限制你的实验范围和潜力。如果你不能灵活地在各种风格之间转换，那说明你的能力还不够。游戏行业还处于幼年期，许多作品都是“写实风格”。随着休闲游戏的崛起和平台的增加，为了让自己的游戏从同类中脱颖而出，开发商必须多样化游戏风格、争取更多的原创性。

在《The Art Spirit》中，Robert Henri说道，“只要有一个人有艺术精神，无论他从事什么工作，他都会是一个善于创造、研究、敢于自我表现的人。他不安、焦虑、顿悟，找到更好的理解方式。艺术精神是一本书，非艺术家会合上这本书，而他却打开了，并发现仍然有很多页可读。”

如果你根据公众需求的市场研究工作，那么你的这本书是合上的。市场研究不能告诉你市场想要什么，我们得找到新路径。这是面临的挑战之一。风格化有一个大优势。你越倾向一种特定的风格/抽象，艺术挑战的难度就越高，但剧情表现力就越强，游戏体验越好。游戏玩法和艺术之间往往是分离的。剧情总是被排挤、忽略，成为玩法序列的托辞。你可能听别人说过，你可以对玩法运用任何美术风格。这是一种难以置信的损失;游戏不只是玩法，还有整个游戏体验。

美术、剧情和游戏设计应该结合在一起，互相补充并传达统一的信息。游戏体验的深度取决于这种结合。你可以想象《旺达与巨像》的美术风格是各不相同的吗?肯定有可能，但这三个部分(美术、剧情和设计)结合得如此完美，难以分割。

学习多样风格的另一个原因是，取其精华，为己所用。塑形或描影的方法有无数种，你可以受到各种资源的影响加以混合可以产生某些原创效果。艺术有一个漫长而丰富的历史，忽视前辈找到的解决方法是错的。如果前人已经开好路，你何必重新辟一条道呢?

让你培养美感时——寻找美时，美会通过其他渠道和媒介反映在你的生活里。许多著名的画家不只是研究绘画，他们还曾经做雕塑、玩音乐、当厨师、写诗或成为放荡不羁的旅行者。他们好奇、探索和实验。灵感无处不在，形式各异。你的所有经验会丰富你对生活、世界和整个宇宙乃至世间万物的视野和表达。

不要让自己期望扼杀了艺术精神

大家往往会对自己的作品不满意，因为没有画出自己想要的效果。这是非常正常的。要把这种失望当作个人成长的动力。随着技术提高，你会越来越挑剔。你目前的作品与想象中的样子之间总是存在差距。所以很多人放弃了绘画，告诉自己不是这块料。

艺术作品没有完满的时候;你总是会发现还有所欠缺或需要“修整”。在这方面，团队合作可以起到非常大的促进作用。要相信同事的眼光，他们可以帮助你清楚地看到你达到的目标。你可选择暗地里创作，从不展示你的作品，或者你也可以向众群展示作品，看他们对你的作品的评价。

永不言弃

我坚信艺术家是后天的，不是天生的。我不太信任天生的艺术禀赋。许多艺术家会告诉你，把辛辛苦苦培养出来的才能叫作“天赋”是很侮辱人的。我们所谓的“天才”是热情和辛苦工作的必然产物。最终，长期发挥作用的东西是你自己对成长进步的渴望。不要满足于你所认为的极限。因为各人绘画的经历不同，许多人在这一点上与我意见不一。他们可能失败了几次，所以现在他们坚信自己不是执笔作画的料。因为他们相信自己打出生就没有得到上天的恩赐的绘画技能，所以就不再对此作任何努力了。热情和努力工作会带给你想要的东西——当然，这不是天生会画画的魔法。世俗的成功不一定依赖职业能力——在许多情况下，完全不是这样的。即使没有上千种上万种，也有上百种因素会影响职业生涯，也许最重要的两种就是你所处的社会环境和你的作品所表达的信息。所以，你不可能成为达芬奇，但你就是你，你有绝对的自由提升自己，提升的方法得让你的同事、客户和上司看到你的工作和其中的价值所在。

还是那句非洲的至理名言，从事让你长期受益的事永远都不会太迟。所有失败的绘画者都有一个共同点：他们都太早放弃了。所以，我们需要坚持，绝不放弃，不断学习、进步、成长。

文章来源：优设网 作者：Candy

扫描二维码下载设计师APP

支持 iOS 和 Android

