

特效美术圣经

作者—京沅

前言

特效其实是美术的一种表现，在大多时候，我们做特效的时候，都是只有一个需求就开始制作，如果有概念设计，我们只需要照着原画还原即可，在美术和设计层面基本不会出现致命的错误，而特效师一般大多数情况，是没有原画概念的设计支持，这就需要我们特效师不仅需要有技术，还要具备一定的艺术基本规则和原理。

18世纪产业革命后，美术范围益见扩大，有绘画、雕塑、工艺美术、建筑艺术等，在东方还涉及书法和篆刻艺术等。当然啦我们不用一下懂得或者学习这么多，我们只需要了解一下绘画的基础知识。

素描绘画起源于十四世纪的欧洲，经过前人大师不断对自然的分析研究，完善于十五世纪文艺复兴时期。透视理论的确立、解剖学的兴盛期早于中国五百年。早年的素描作品习作与图画、样稿、设计稿并不是非要区分开来的，到了文艺复兴三杰：达·芬奇、米开朗基罗、拉斐尔笔下，素描作为一种艺术表现手段而独立开来。

光影是欧洲文艺复兴以后在绘画上追求的艺术表现特点，像巴洛克、洛可可艺术、古典主义、浪漫主义，十九世纪的俄罗斯艺术以及十月革命以后的苏联绘画等都充分体现了光影的特色，契斯加柯夫的素描教学体系，把受光的对象分成五个调子，即高光、中间色、背光、反光以及投影，正是体现了光影这种表现的特点。

绘画的理论知识来源于前辈大师对生活自然不断的研究，所以我们平时可以对自然界的事物多分析多观察，然后将这些美的发现和规律融入到我们的作品中。

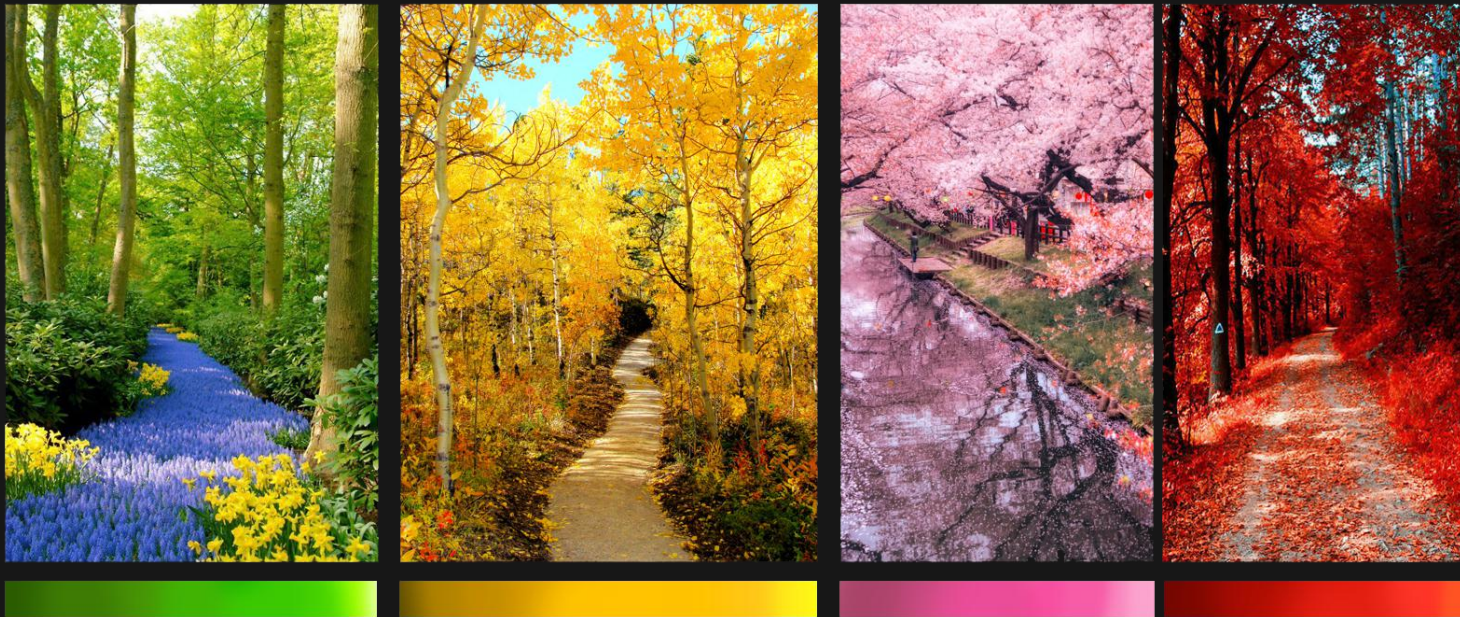
第一部分：色彩

色彩的搭配和分布



从图中我们可以看到，画面的颜色基本没有超过三个。（我们暂时先把黑色和白色抛出在外，黑色和白色在色彩学里叫“极色”（即两极之色），由于“极色”没有色彩的“冷暖”倾向，所以可以与任何色彩进行搭配，），每一张图都有一个颜色大面积存在，我们把这种颜色叫做画面的主色调，主色调可以稳定我们的画面，使用我们的视觉有焦点。其他颜色叫做画面的辅助色。可以看到，每张图的辅助色占有的面积都是非常小，辅助色在整体的画面中起到平衡主色的冲击效果和减轻对观看者产生的视觉疲劳度，起到一定量的视觉分散的效果。统一中寻求变化，可以活跃画面，理论上说只要控制好色块的节奏，任何色彩都是可以搭配在一起

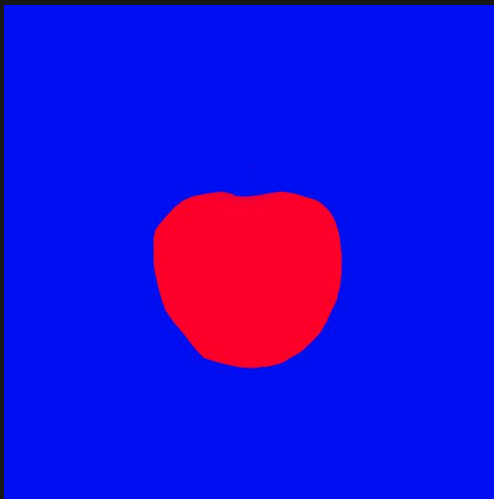
色彩的纯灰对比



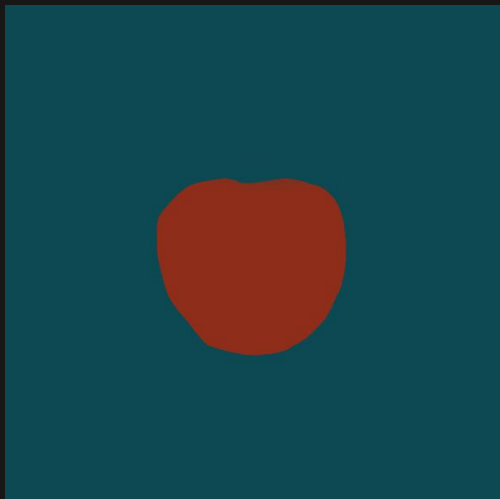
纯灰指的其实是色彩的纯度，纯度越高，表现越鲜明，纯度越低，表现则较暗淡，为什么同一物体的颜色会有纯有灰呢？和物体接受光照的强弱有关系，处于受光面的物体接受的光照越多越强，颜色就会越纯，物体的背光面，接受光照较弱，物体的颜色会相对灰一些。

从图中我们可以看到，即使是同一色系他们的颜色也是有变化，物体的颜色越接近光源，色彩饱和度就会越高。物体越暗的地方颜色就会越灰，甚至到阴影光线几乎照不到的地方，颜色几乎会变成黑色。

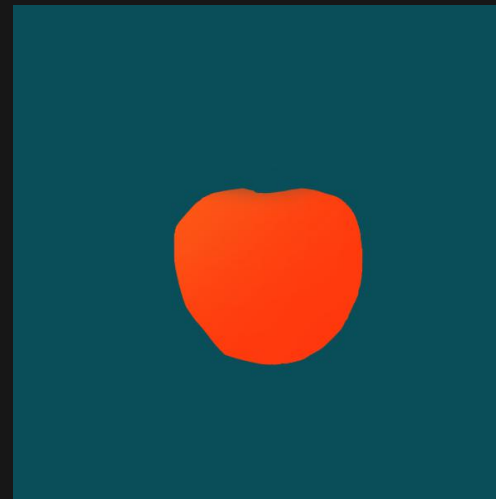
在运用色彩的时候，如果只会用高纯度的色彩堆积在画面上，会给人一种刺激和烦躁的感觉，反之，如果画面全是灰色，缺少适当的出色来对比，画面又显得沉闷。只有运用纯灰对比，才会使画面响亮，做到灰而不闷，艳而不躁，更容易突出我们的主体。



主体背景色彩纯度极高，刺激烦躁

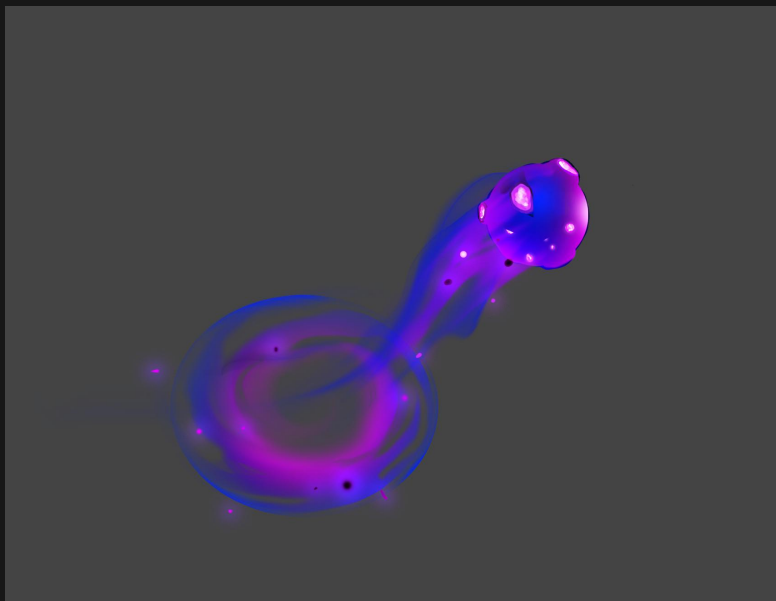


主体背景色彩纯度都非常低，画面灰而闷



纯灰对比运用得当，画面响亮，艳而不燥

纯灰对比在特效中的应用



只有饱和度高的颜色，颜色刺激烦躁，主次不分。



只有饱和度低的颜色，颜色灰而闷。



纯灰对比运用得当，层次节奏良好，主体突出。

色彩反差

什么是色彩差色：

色彩反差就是两个或者两个以上不同色系的颜色配和在一起，例如红色，绿色，蓝色。色彩之间会产生鲜明的对比，给人以明快，强烈的对比，产生一种强烈的视觉冲击力更容易突出设计主体。

为了使添加的反差色不孤立，一些小的辅助元素也可以采用反差色。



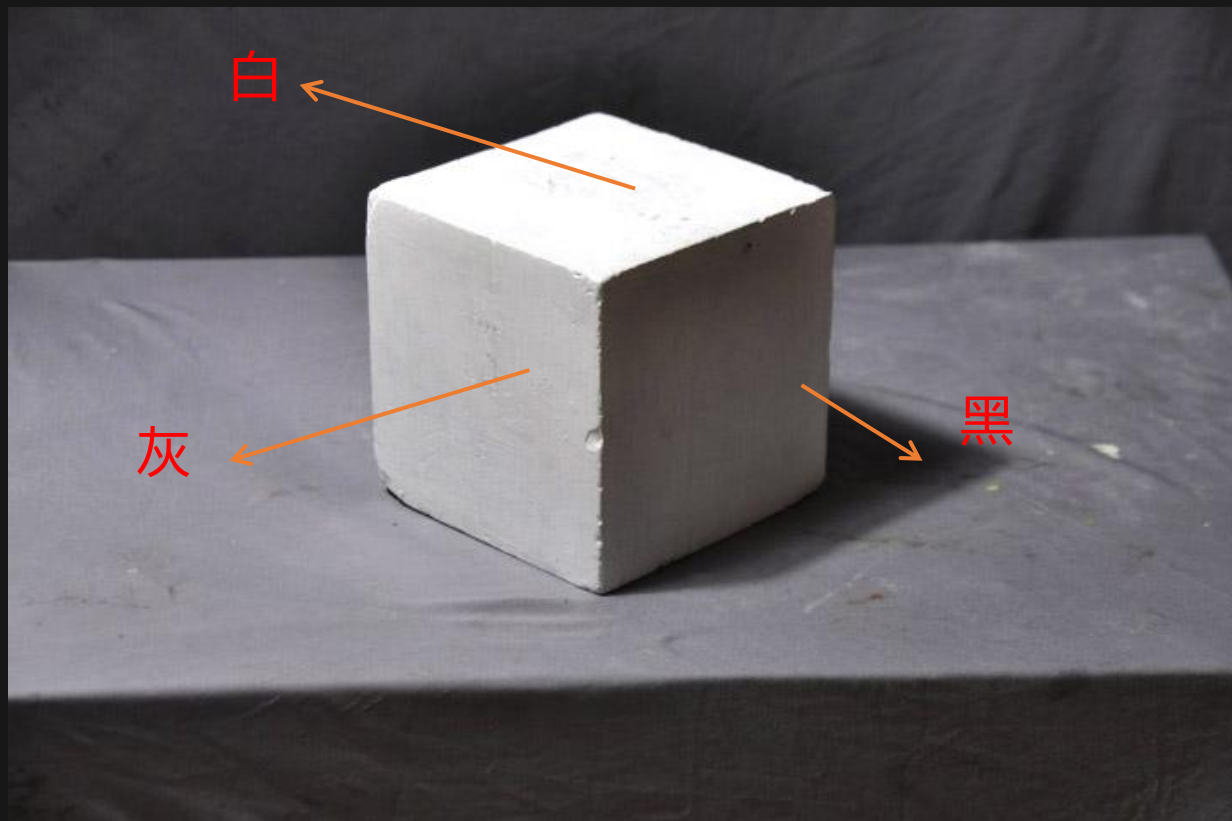
有较好的色彩反差更容易突出主体



没有色彩反差主体和背景几乎融在一起

第二部分：黑白灰

什么是黑白灰



首先我们要知道什么是黑白灰！

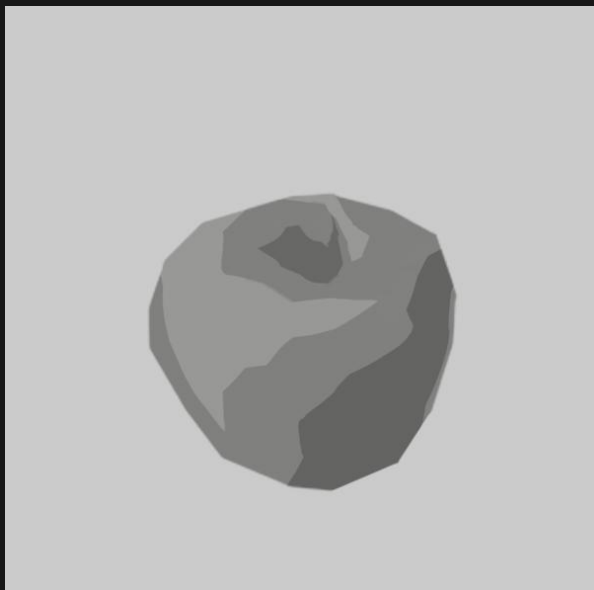
黑白灰一般指黑、灰、白三种颜色，它们属于无彩色系统色，由于黑与白只有明度差别，所以又称之为极色。在美术概念中，黑白灰一般指物体的亮面、灰面、暗面（三大面），主要体现一个物体的整体受光的过程。

黑白灰节奏

黑白灰即明度，如果画面中没有黑白灰素描关系，就没有主次、层次、体积空间等。黑白灰也有主次关系，有些画面是以黑色调位置，而有些画面是以灰白色调为主。巧妙利用黑白灰关系，能使我们的画面层次丰富多变，产生韵律和美感。



只有白色，画面轻浮，曝光严重。



只有灰色，色调污而脏，画面沉闷。



黑白灰层次良好，画面明快赋有节奏。

黑白灰虚实

从黑白灰的角度看待整体画面，一般我们会把把我们想表达的设计主体处理成最实的，透明度最低的，画面中最明亮的点也会在视觉中心和设计的主体上，沿着设计的主体可以依次往外扩散，透明度逐渐提高，亮度逐渐变暗。

辅助元素的透明度和明暗也是有规律的，越大块面积的辅助元素，我们在处理的时候，会把它变得越透明，越暗，越小面积的辅助元素，我们在处理的时候可以把它处理的的透明度低一些，亮度高一些，例如一些辅助的粒子效果可以做很亮很实。

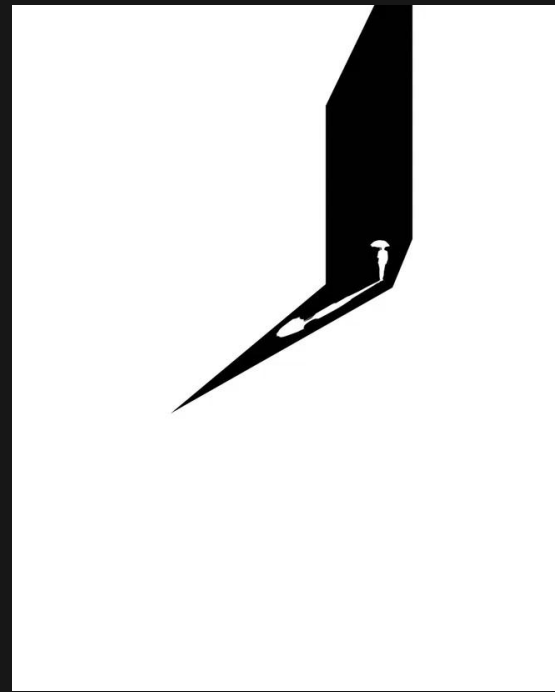
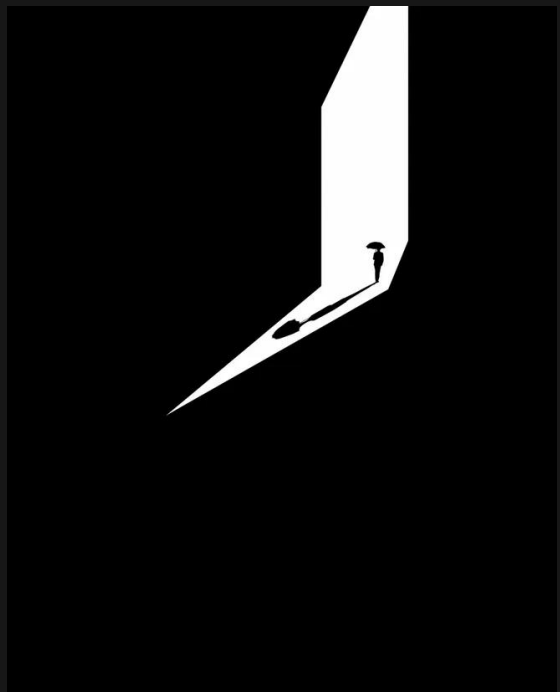


真个画面的亮度几乎都一样，各个元素的的虚实也都一样，画面杂乱缺少层次。

画面有实有虚，主体突出，黑白灰层次较好。

黑白反差

明暗反差从字面意思可以看的出，明和暗有着非常强烈的对比，这样更容易突出我们想表达的主体和视觉中心。也不要真的在一个很明亮的画面上做一个黑色元素，明和暗要做适当的穿插处理，让彼此看起来不在孤立。



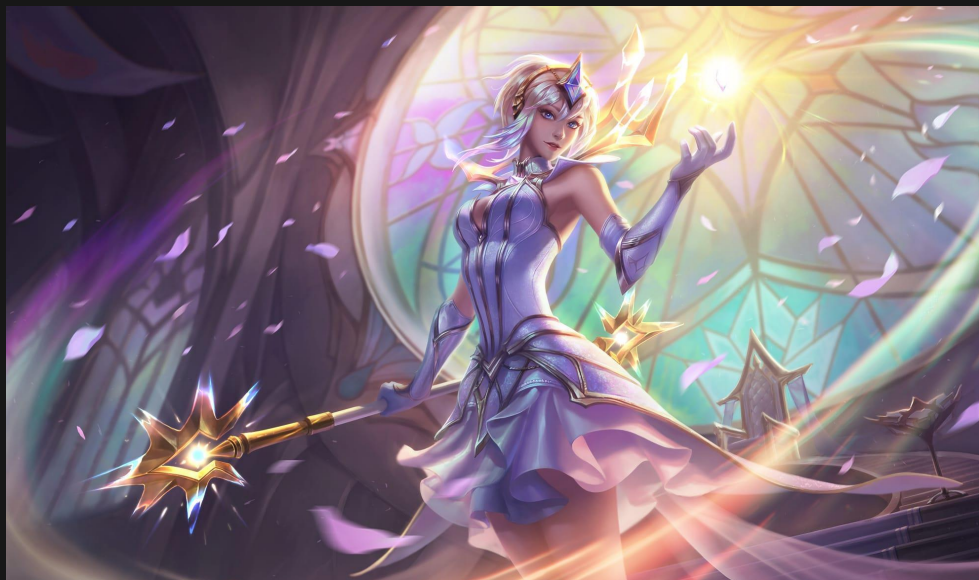
黑白灰的情感

不同面积的黑白灰，赋予了画面丰富的层次变化。在设计制作特效的时候，我们首先要先确立一个主色系，是以黑白灰中的哪个为主，然后在用其他两个颜色丰富我们的画面层次变化。黑白灰的使用和处理不同，会给观者带俩不同的情感，可能是一种轻松愉悦也可能是沉闷、压抑的感觉。

当大面积的黑色中，如果能有一些小白点，这些小白点就会成为画面的中心内容，引起观者的注意，从而使画面显得活泼，不再单调。



“黑”面积居多:多以块面形式出现在画幅中，给人以幽静、悲伤、忧愁、神秘之感，通常黑暗系或者带有神秘感的特效我们都会这样处理



“灰白”面积居多:画面中有大面积的留白亦或高明度颜色;有轻松、明快、圣神、愉悦之感。通常常规的特效或者比较神圣的特效会这样处理。

第三部分：形体构图

什么是构图设计

构图从广义上讲，将图形、文字、符号等元素在一定的空间范围运用审美的原则，安排和处理各种元素的位置关系，处理构成一个整体画面的过程。

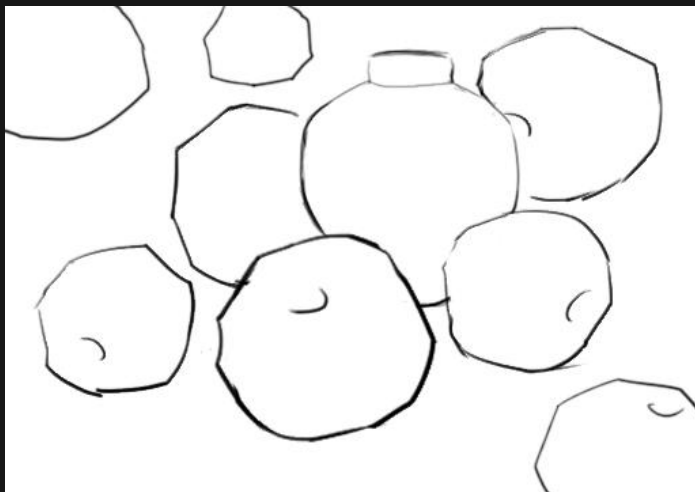
设计构图必须要从整个局面出发，最终达到整个画面与表达意图协调统一，即要在统一中求变化，又要在在变化中求统一。

主次

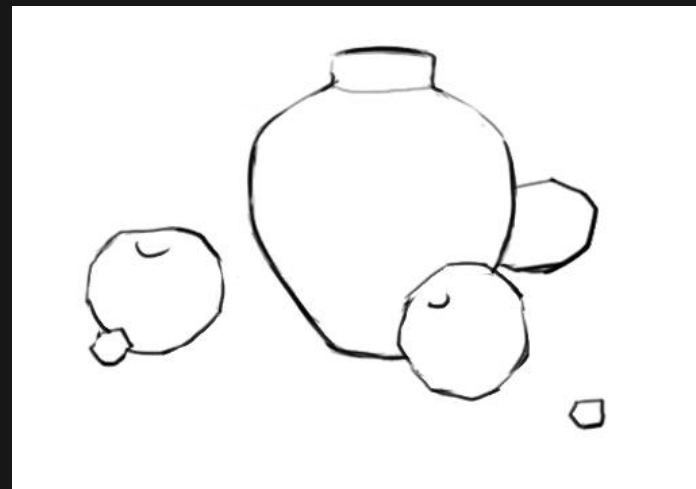
在特效画面中最能体现特效主体的对象，就是主体，那些不是最直接体现主体思想，仅对主体起到一定程度的烘托，陪衬，丰富画面的对象叫做辅助对象，及次要元素。在画面中要合理的安排处理主次关系，避免出现凌乱，主次不分，淹没丢失主体



只有主体，画面孤立平淡。



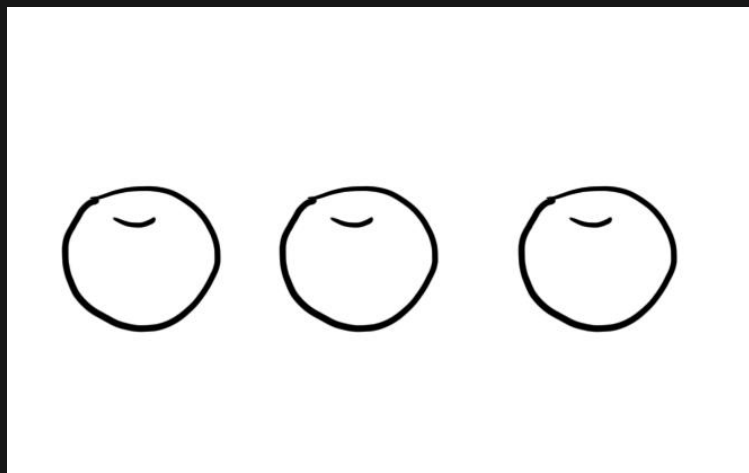
辅助元素太强，画面凌乱，主次不分。



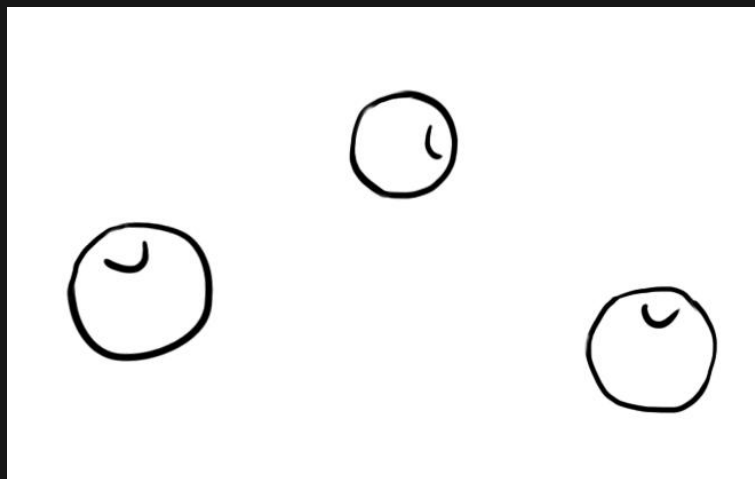
主体突出，辅助元素运用合理，画面赋有节奏。

变化与统一

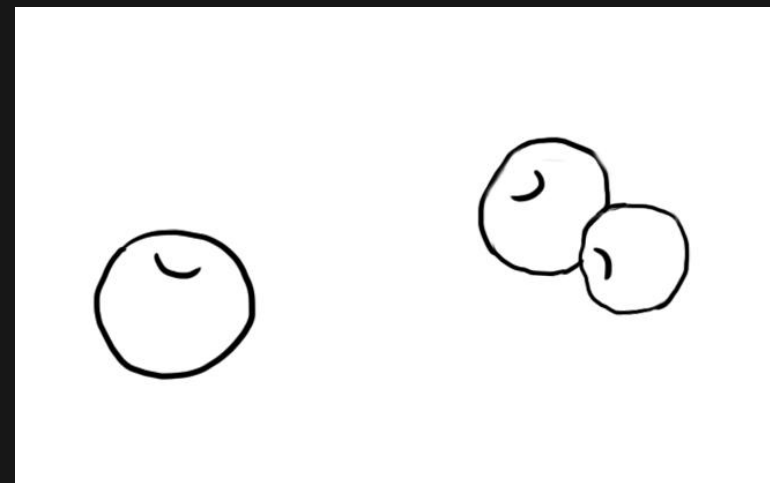
变化是指相同的元素并在一起所形成的对比效果。在素描造型中，各种造型因素，如结构、形体、明暗等形成的差异叫做“变化”。变化给人以新鲜强烈、丰富多彩的效果，但过分对比容易造成杂乱、松散，而失去美感。统一是指构图中各部分元素之间的相互联系。在素描中，通过各种相同或类似的元素，将变化的局部组成有机联系的整体叫作“统一”，统一的实质就是一种协调关系。统一趋于静感，给人一种安定调和、有条不紊的感觉，过分统一容易造成单调、乏味，而失去美感。



物体的大小旋转位置摆放，远近所以的都是一样的，过于单调乏味



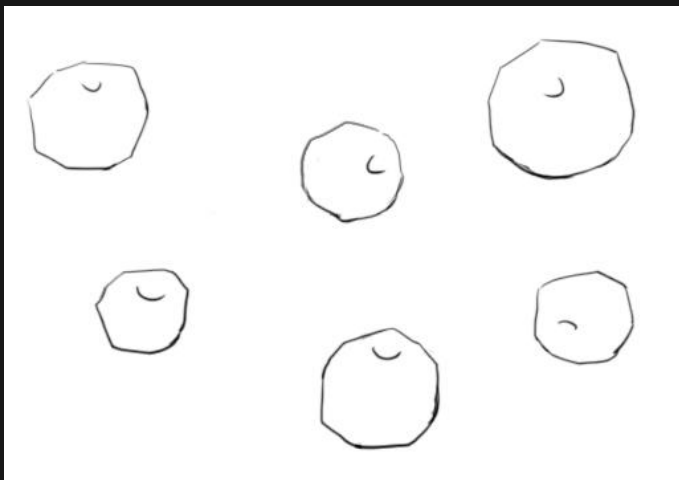
物体大小位置旋转都了有变化，但是过于散乱。



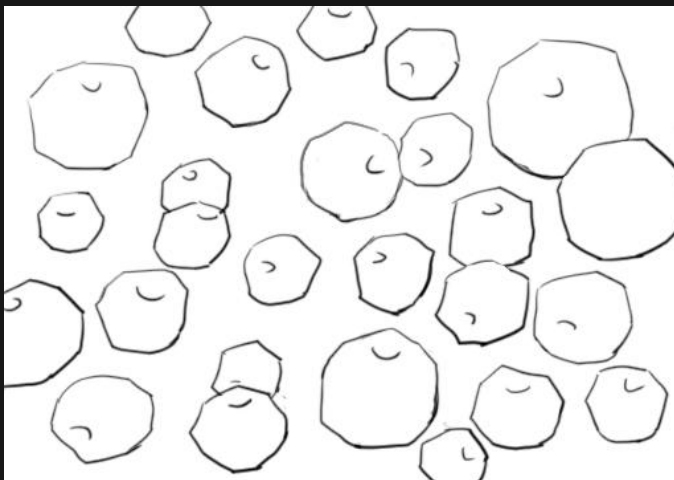
大小不同，旋转不同，远近位置也不一样，左右均衡，聚散得当，符合多样变化统一的原理

疏密有致

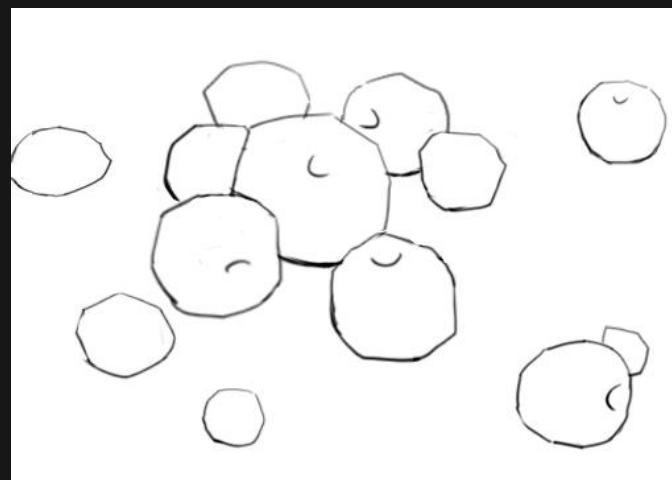
设计构图的诸多元素，要恰到好处的安排在一画面中，就要讲究疏密有致，元素安排得当有序，就能表现出设计构图的美感，如果元素安排得不合理，过于程式或者随意化，就会出现重复，堆砌，杂乱，无序等现象，导致画面缺乏应有的美感，因此，在设计构图的布局阶段，我们就要把所有构图元素做一个合理有序的疏密规划。



画面散乱，每层次。



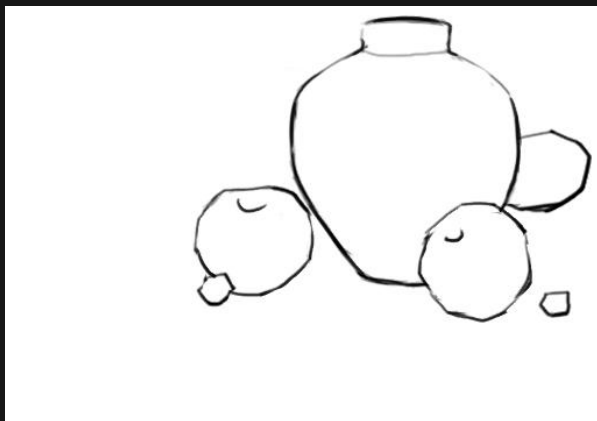
布局拥挤，堆砌杂乱。



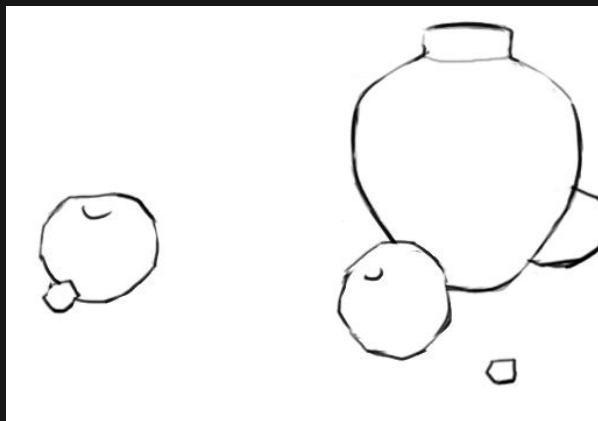
布局有疏有密，画面结构赋有节奏

平衡

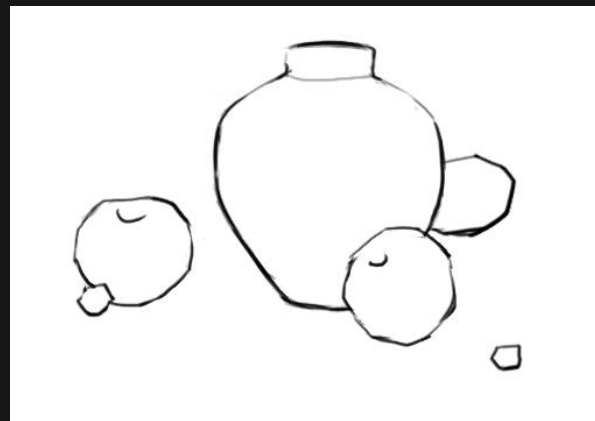
平衡是处理画面中大小不同的元素之间的平衡关系，大小不同的元素，体现了同的轻重，如以天平的眼光看待的话，是无法达到平衡的，但是不同元素之间的搭配处理，大小不同的元素却能达到相对平衡，比如秤砣虽然很小，却能称的起比它体积和重量大得多的物体。



布局偏于一角，没有疏密变化，构图不均衡。



有了疏密变化，但主体太过偏离画面中心。



画面主体突出，疏密有致，布局均衡。

留白

留白就是在画面中留出一定的空白，或者是比较简约的内容面积，在处理画面或者在制作特效的时候不要把每个区域，每个元素都做的太复杂，要有选择性的进行繁简处理。

留白有助于突出主体，简洁画面，增强画面的整体节奏



细节充斥着整个画面，画面杂乱复杂。



整个画面有繁有简，适当留白，主体突出。