

是「引人入勝」， 還是「糟糕透頂」： 開始角色設計

「你是說真有人想看這個？」

— 被稱為「一拍就過」的導演威廉姆·伯丁（William Beaudine）在被要求加速製作以便在截止日期前完成影片時回答道。

並不需要喜歡一個角色才覺得他「吸引人」。我們只需要關心在它身上發生了什麼。動畫片的吸引力也許可以這樣定義：「我，作為觀眾，是否願意花上我生命中的幾分鐘或幾小時去看這個角色和故事？我是否願意停止懷疑並接受這個角色是一個有感情的生物？我是否對它所遇到的麻煩感興趣？」



一個吸引人的角色應該看上去是有趣的。吸引力並不意味著「迷人的」、「可愛的」、「孩子氣的」或「讓人想擁抱的」。怪物電影就有吸引人的「反面角色」的例子（見圖 6-1）。我們想知道有關怪物和受害者的情況。受害者一般都是用過即丟毫無個性的道具。我們為發生在他們身上的事感到驚駭，但有時候，我們會對怪物更有共鳴。

吸引人的角色應該有一個有趣的形象設計，但也不要過於複雜，以至於不能完成情節需要的行為。角色的設計和製作必須保證觀眾能夠清楚地理解到它們的一舉一動。

圖 6-1 巨大的猩猩襲擊了城市。我們對那方較有認同感？城市還是大猩猩？我們可能會理解人類受害者的處境，也會對這個大怪物產生同情。



圖 6-2 在設計之前，應該知道角色要做什麼。設計應該幫助、而不是阻礙角色的動作。

在動畫片中，「形式」的重要性在「功能」之下。故事情節和動作會影響到角色的設定，比如，如果角色 A 必須擁抱角色 B，那麼 A 的胳膊就必須足夠長才能抱住 B 的身體（如圖 6-2 所示）。

如果角色 A 是單獨設定，而非和 B 同時一起設計，那就很容易發生圖中所示的這種例外。要讓錯誤只出現在畫稿上。在開始製作動畫之前調整好 A 的胳膊長度很容易，一旦已經在佈景中做好戲偶或電腦上建好模型就不容易調整了。

應該在動畫製作開始之前就把角色的比例、長處和身體極限告訴分鏡圖設計師，以免他們設計出角色不可能完成的動作。圖 6-2 所示的沒有手指和拇指的企鵝如果要彈鋼琴，就得借助別的方法。克服身體上的某種限制條件能夠產生非常有娛樂性的動畫設計方案。

畫出來的角色可以根據需要伸展它們的胳膊，但是我們必須覺得這個伸展是創作者的一種故意的設計，而不是為了補救設計上的錯誤。現在就面臨一個「雞和蛋」的理論。如果我們還沒有安排好劇情，但是又想設計出吸引人的角色，那該從哪兒開始呢？



辨認設計：剪影評估

好的動畫角色，在任何一種媒體中都應該有一個容易辨識的外形。如圖 6-3 所示，當能通過剪影立刻辨認出角色的時候，我們就說這個角色很容易被「辨讀」。

有一個普遍的設計失誤，就是在設計角色的基礎結構之前添加很多細節。這種結果所導致的糟糕的、沒有說服力的形象設計正如圖 6-4 所示。

圖 6-3 一個著名形象的輪廓。

圖 6-4 一個失敗的設計，大量的功夫都花在表面的細節上。



結構觀測

在計畫一開始時前，為每個角色都製作一幅粗略的剪影圖。盡量畫得鬆散一些，並嘗試各種不同的形狀。當找到喜歡的那一種時，畫出它的剪影，以便檢驗它的可辨識度。如果有好幾個角色，那就同時進行，像圖 6-5 所示那樣改變剪影的大小和形狀。

在有了角色的基本剪影之後，再從裡向外設計角色。把每幅剪影圖分割成顯示頭部和四肢尺寸的多個部分。不要把剪影平均分成幾部分，這樣只會導致無趣的設計。如圖 6-6 所示，熊的頭部和軀幹是在橢圓形的範圍內進行設計的。用簡單的形狀描繪出熊的頭、身體和四肢。腿和胳膊與整個軀幹相連，看上去它們在身體的兩邊，並製造出具量感的設計。耳朵和毛是在頭部和身體的形狀建構完之後作為獨立的形狀加上去的。外表的細節（如衣服、紋理、圖案）在最後加入。

圖 6-5 三隻熊的剪影都是橢圓形，但兩兩之間的大小和形狀各不相同。這就在設計角色之前建構了尺寸上的對比。

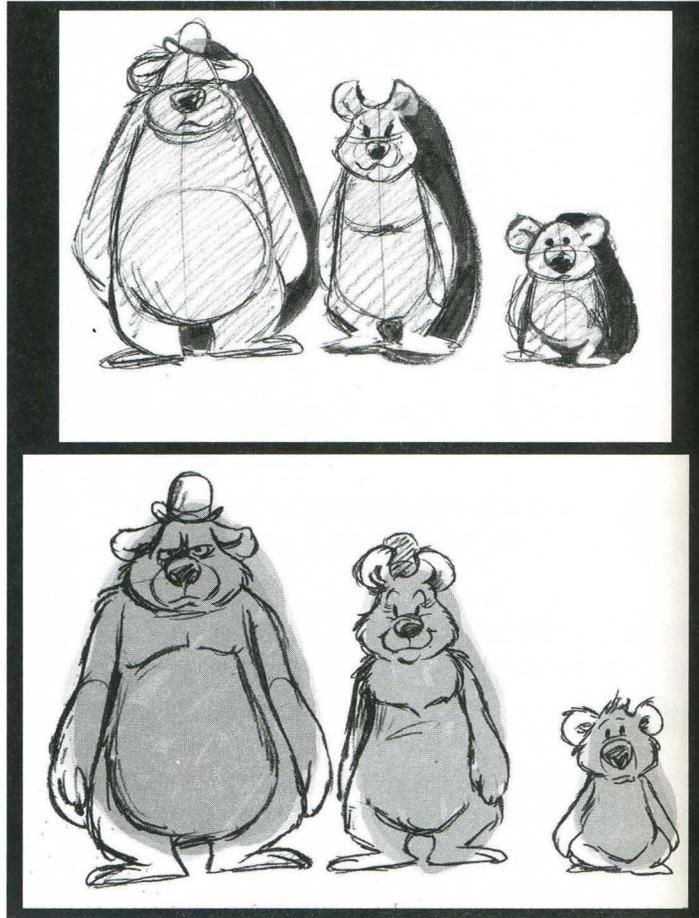


爸爸

媽媽

孩子

圖 6-6 在橢圓形剪影中構建的 3 隻熊。第 2 幅畫細修了身體的形狀並增加了紋理（毛髮）。獨立的毛髮和耳朵形狀是在身體構建完成之後才加入的。



身體的形狀能夠向觀眾傳遞潛意識意義。例如，動畫片中的兩個角色分別表示年輕人與老人。在圖 6-7 中，我把年輕人的形象設計為長著一雙小馬一樣的長腿和一個橢圓形的大頭。這個形象顯示出年輕人還充滿稚氣。老人的形象完全包含在一個圓形內，以表現她的富足和年齡。在這些角色有所動作之前，其體型就已經告訴了我們他們的性格特點。

圖 6-7 角色的剪影體現了他們的年齡。老人的形象包含了一些幼兒的特徵，如相對於肥胖身體的短小四肢。



人類骨架的結構，特別是下頷與脊柱，會隨著年齡增長而收縮。這種骨骼質量的流失以及厚重的身體會使老人的手腳在比例上看起來比年輕人更小。嬰兒相對於其短圓的四肢，有著大而重的身體。一些稍老角色可能會按照這種小孩般的比例設計，如圖 6-7 所示。對於有些物種，年幼的動物會有比成年動物在比例上更大的腳和更長的腿。圖 6-7 中的小女孩就有著像小馬或小鹿一樣的長腿。

相反地，鼻子和耳朵的軟骨組織卻不會停止生長，關節則會隨著年齡增長患上關節炎而被凸顯。老人看上去會有較大的鼻子和耳朵，因為真的就是這樣，如圖 6-8 中的山怪一家所示。山怪母親的手有著放大的指關節，她的鼻子和耳朵也巨大無比。小山怪的骨骼結構被她的「嬰兒肥」掩蓋了。



圖 6-8 年輕人和老人展現出顯著的身體區別。老山怪有太大的鼻子和耳朵，那是一直生長了一輩子的結果。她的手關節突出，但是相對於龐大的身體來說仍是小的。小山怪的嬰兒般的身體比例與圖 6-7 中的老人角色類似。。

在角色設計時，一定要做剪影評估。檢測一個設計的標準方法就是將角色的整個形狀塗黑。如果仍然能明白設計或姿勢的意思，那麼這個設計就是容易被辨讀的。一些角色會比其他角色更容易辨讀。下面有兩個中國和尚的剪影，他們分別代表了「積極的」和「有經驗的」。年輕的角色是不平衡的，頭重腳輕，他的形象是基於一個長頸花瓶。這個角色的動作強勁但是無力，因為他行動之前缺乏思考。大師的角色由於他的年齡和經驗而顯得更穩重，他的形象是基於一塊石頭。他穩如泰山，他的動作是深思熟慮和果斷的（見圖 6-9）。



圖 6-9 這些剪影很容易被辨讀，它們描繪了兩個角色的典型姿態
— 獲約瑟夫·丹尼爾斯 (Joseph Daniels) 與傑迪戴亞·米切爾 (Jedidiah Mitchell) 許可使用。

圖 6-10 連同角色的身體形狀一起設計道具。這會幫助塑造他們的性格並為你的設計增添趣味。**用角色剪影來測試其可辨識度。**

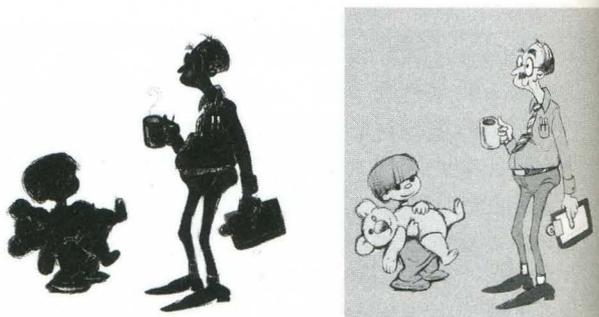
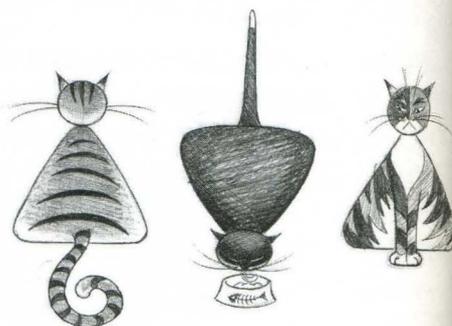


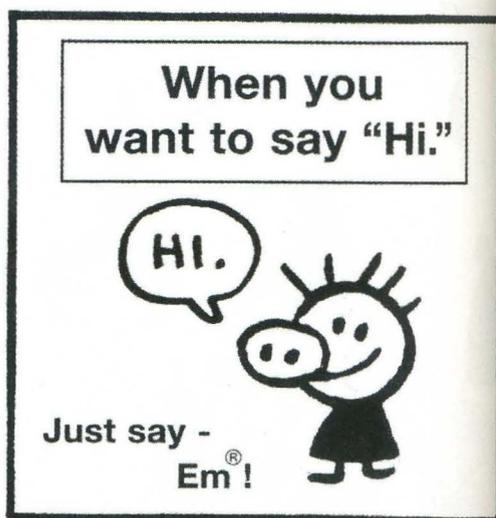
圖 6-11 在製成動畫的時候，一個角色可能不會有三度空間的變形或運動。**標準化的模型可使角色的特徵不會不斷變化。**應該保守地使用這種技術，因為它可能會導致混亂。
— 獲妮娜·L. 哈莉 (Nina L. Haley) 許可使用



只要**為角色加上道具和合適的服裝**，即使是最普通的角色也能變得有趣。象徵某種職業的工具和制服能使故事背景和群眾角色的設計多樣化。永遠都別只是畫「一個男人」或「一個女人」。**簡單的道具也可以塑造出性格**，如圖 6-10 所示。

要好好分析動畫角色的設計才能決定其動作的方式。當角色表面的細節活動起來的時候，角色的形狀會變形（歪曲）還是不受影響（見圖 6-11）？所有這些問題都要在角色設計投入使用之前得到回答。

圖 6-12 **一個簡單的角色可能只是由一些基本形狀構成的。**該圖為馬克·紐嘉登 (Mark Newgarden) 創作的《我們都會死》(We All Die Alone) 中的 EM 一角。
— 獲馬克·紐嘉登許可使用



基本形狀及其意義

我把一些形狀稱為「基本」造型，因為它們在不同文化的藝術領域都是構成複雜設計的基礎。這四個基本形狀包括最容易畫且容易變形的「圓和橢圓」，以及「方形」、「三角形」和「圓柱」。這些形狀在電腦繪圖程序中總被解釋為所謂的「原始造型」(Primitives)。動畫符號和更加全面立體的角色形象都是利用這些基本形狀交互作用塑造。具圖形特色的電影一般不會對這些原始形狀做過多修飾，如圖 6-12 所示。立體的角色設計起來會更複雜一些，但是也會使用這些基本造型作為其基礎結構。

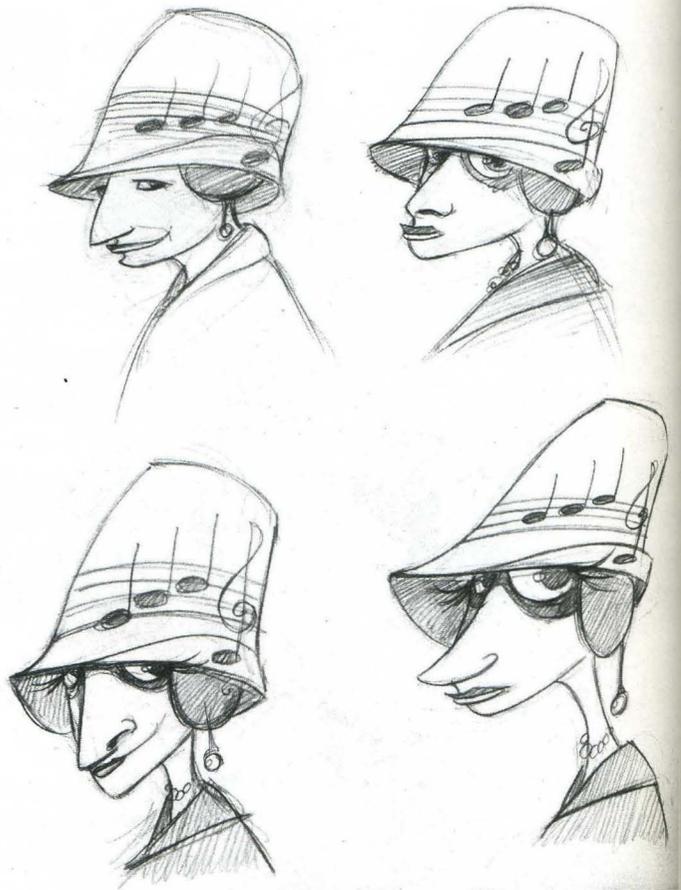
人的臉部會在一個簡單的外形上展現出多種不同的個性。圖 6-13 展示了不同的臉型及其特徵。一個是圓形，一個是方形，兩個是橢圓形。眼睛、嘴和鼻子的大小差別創造了更大的差異性。頭髮的造型補充並強化了臉部的設計。

那些聲名顯赫和臭名昭著的人物漫畫都能為角色設計提供靈感。這會比單純虛構的角色更具深度。圖 6-14 展示了一個女人臉部的各種變化。如果想使用真人作為漫畫角色的基礎，那就要先確定使用哪種基本形狀和比例來顯示他們的相似性。使用這些基本形狀作為創作的起點，然後進行演繹，使它成為一個新的作品。你可能會將好幾個人的特徵結合起來，甚至



圖 6-13 基本造型的比例變化會創造出新的角色。具有平均比例的面部通常看起來不如漫畫效果逼真。圖中的強盜臉部是參考早期的照片創作的。
— 獲威廉姆·羅賓遜 (William Robinson) 許可使用

圖 6-14 透過變換面部和身體比例創造出不同的角色。這幾幅漫畫都是根據同一張歷史照片所作。
— 獲威廉姆·羅賓遜許可使用



練習：從速寫本上找出一些畫，並從某一特定歷史時期找出一個人的照片或插圖。設計一個穿著過去的衣服但是擺著你速寫本上的姿勢的新角色。然後如圖 6-14 所示，用幾幅圖來「發展」他們的比例。

加入一些動物的特徵，來完成一個原創的角色。不妨將速寫本上的畫用作典型姿勢和特徵的參考。變換比例，並嘗試一些不同的設計，讓一些特徵比其他的特徵更顯眼，但是要確保它們還是一個有機的整體。對變化和誇張手法的重複使用是優秀設計的特色所在。最無趣的比例就是最接近真實的比例。

事物的形狀

幾百年來，特定的形狀一直都有著象徵性的意義。圓圓的角色一般都看起來是可愛的和沒有威脅的。基本由三角形構成的角色看上去更犀利或好戰。夏洛克·福爾摩斯就是這種類型角色的典型：他有尖鼻子、尖手指，穿著三角形的斗篷，甚至他的名字聽起來都很犀利。

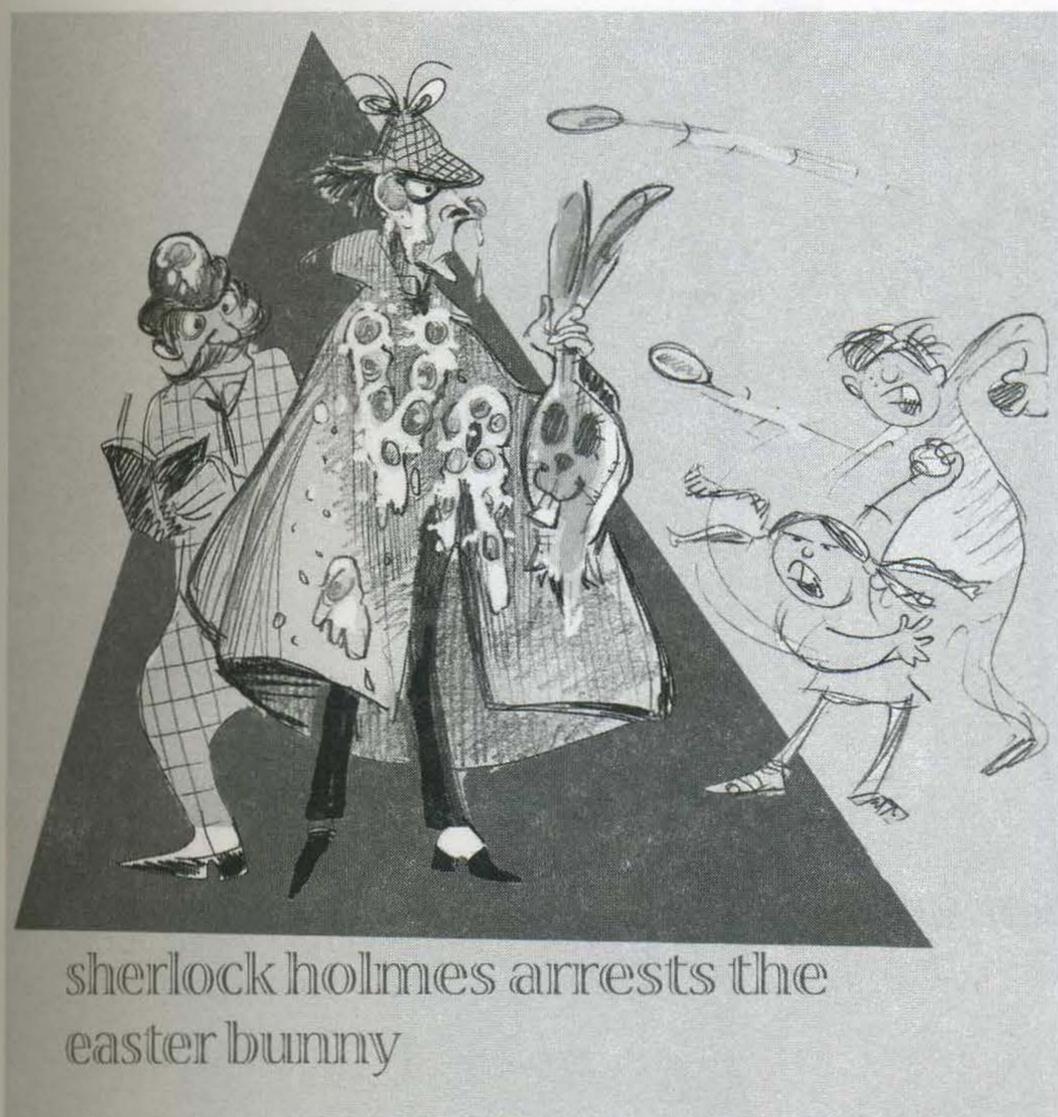


圖 6-15 夏洛克·福爾摩斯與華生醫師。一個是三角形，一個是方形。我用衣服上的方格加強了華生的「方」。

華生 — 講述這些故事的福爾摩斯的忠實朋友，聽上去就很“正經”，於是一代代的插畫家都把他畫成一個方下頷、方身體的魁梧形象，以對比福爾摩斯的精瘦，如圖 6-15 所示。

反過來顛覆反轉這些刻板的模式會非常有趣。一個可愛、圓圓的小角色可能有著討人厭的個性。一個三角形設計可以用來表現敏感或消極的角色。方形的人物可以是個十足的笨蛋。在各種媒體的角色設計中都會用到基本形狀的變換。在特定的情節下，形狀通常會代表特定的含義。有時候，同一種形狀也可以用來描繪截然相反的特徵。圓代表開朗的、可以信賴的或傻氣的，如圖 6-16 所示。方形代表值得信賴的、可靠的、自信的，或者也可能是個大傻瓜，如圖 6-17 所示。三角形代表敏捷的、犀利的、好戰的、有洞察力的。三角形的人物行事果斷、能搞定一切。他們可能是英雄也可能是惡棍，但他們都是活躍的，如圖 6-18

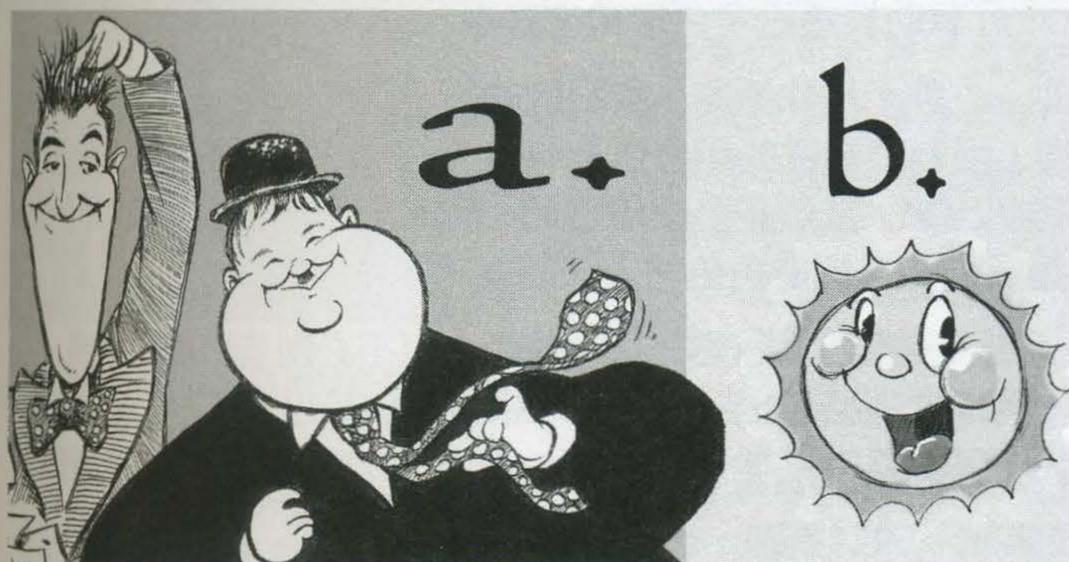


圖 6-16 圓和橢圓：(a)可靠的、可以信賴的、無侵略性的；(b)溫和的、甜美的、孩子氣的。

圖 6-17 方形：(a) 堅定的，可以依靠的；(b) 強壯的，平衡的；(c) 不屈的，頑固的。

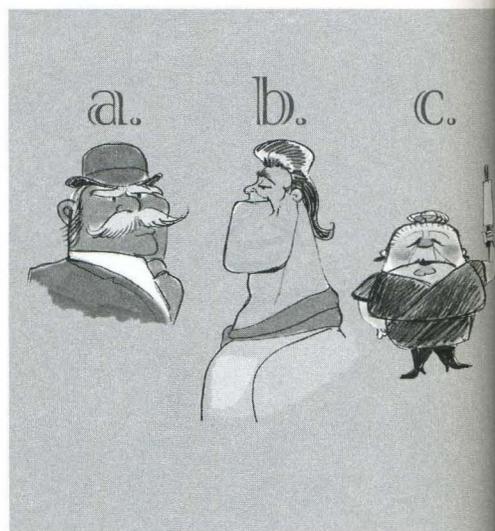


圖 6-18 哎呀，可憐的哈姆雷特……我所畫的何瑞修。



所示。但是，當把尖端向上的三角形作為一個角色的頭部時，就暗示這個角色是愚蠢的，如圖 6-19 所示。這些典型的形狀設計有助於透過角色形象來表現他們的性格。

典型的角色都有一個共同點：「胖子是快活的，戴眼鏡的瘦子是書獃子，強盜都是龐大而兇惡的。」雖然並不總是這樣，但有時候這些訊息還是有幫助的。在設計中使用傳統元素可以使角色的性格立刻就能被辨認出來。當然避免使用它們，而透過角色的肢體語言和動作來塑造人物性格會更加有趣。透過動作來塑造角色的方法將在第 8 章討論。

使用類型化的角色是一種捷徑，因為觀眾熟悉一切，我們大可不必創造出新的東西。如果必須使用類型化的角色，那就為他的性格想出一些變化，讓他有別於以前有過的成百上千個類似的角色。要永遠記住：做任何事都不只有一種方法。最好的方法就是最適合你所講故事的方法。

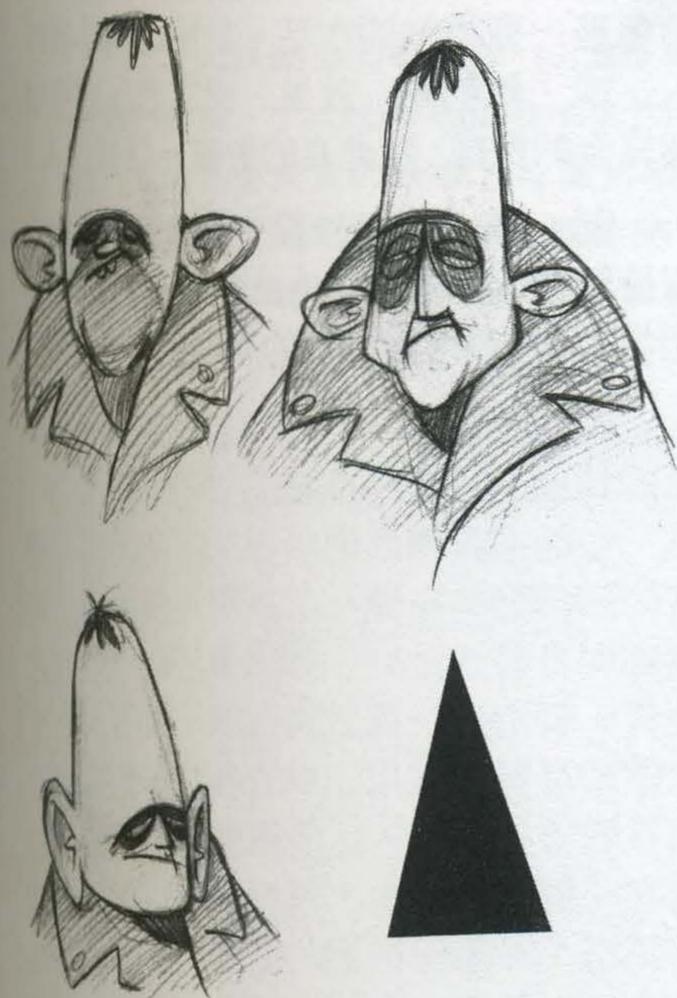


圖 6-19 一個尖腦袋的強盜。
— 獲威廉姆·羅賓遜許可使用

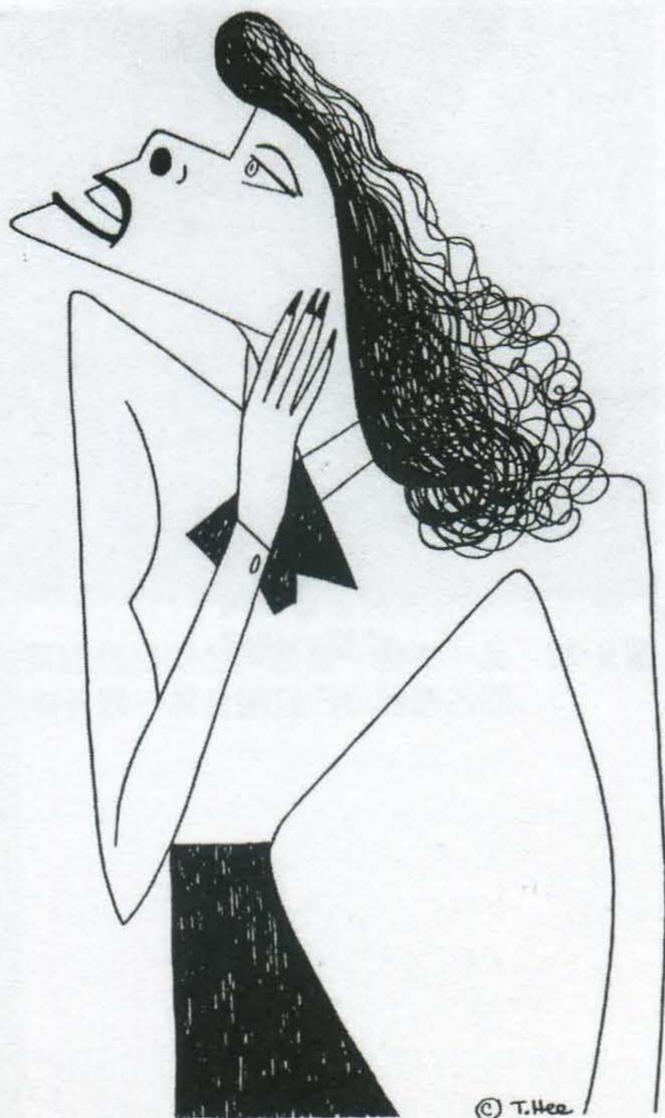


圖 6-20 曲線與直線，以及主體與背景空間的對比為設計增添了趣味
— T. 謝 (T. Hee) 創作的凱瑟琳·赫本的人物漫畫，南茜·貝曼收藏。

我們會發現，透過對立的特徵可以創造出各種不同的設計。畫出一些不同的形狀和剪影評估。圖 6-20 的背影留白與所畫的主體一樣重要。

有機的設計

好的設計是一個連續地簡化與交流的過程。從動畫片能賦予無生命的東西以生命的角度來說，這些東西可能是「有機的」，但是「有機」這個詞用在設計中有著不同的含義。有機的設計是指形狀之間的串連非常流暢的造型。它們並不是像雪人一樣簡單地堆在一起。要記住，你的設計是立體的，而不只是對外形輪廓的簡單描繪。要以三度空間來思考，而不是線條。所設計的是一個完整的角色，而不是一系列分散的零件。

如圖 6-21 所示，同等大小的基本形狀只會創造出一個重複的、無趣的設計。平面的、結構對稱的



圖 6-21 這隻貓的每個部分都是一個單獨的形狀，它們之間沒有融合。這些形狀的大小也大致相同，這使整幅設計看起來就像是個「餅乾模」作品。

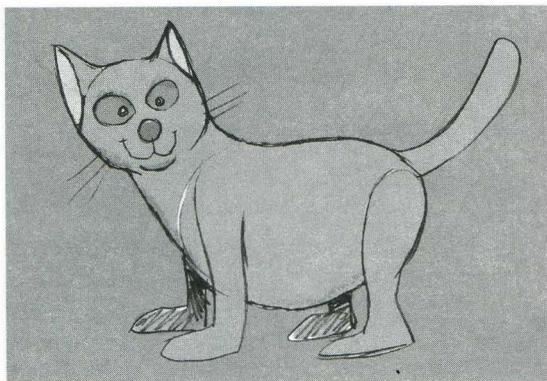


圖 6-22 另一隻貓。這個角色仍然是對稱的，只是角色的各個部分已經融合為一個有機的整體。

角色是一種糟糕的作品，我稱之為「薑餅人」或「餅乾模」效果。通常應該避免這種完全的對稱，除非真的要畫一個薑餅人。

圖 6-22 是一幅稍顯有機的畫稿，但仍有待改進。頭部的大小大略與身體的大小相當，腿的長度與頭部的高度差不多相等。

如圖 6-23 所示，讓我們試著變換一下貓的比例，也許可以讓它的胸部再小一點，並縮進身體的形狀裡，創造出一個適度的**三角形的身體**。可以用一個細脖子將頭部與身體清楚地分割開來。腿可能長且苗條，製造出一種**異國情調**。或者，也可以縮短身體，只用簡單的形狀創造一個毛很長的笨重角色。這隻貓整體上可能是包含在一個三角形中，或者它也可以是一個四肢短小、尾巴很細的橢圓形。微小的四肢會使身體看上去更大、更重。沿著一條動作線構建貓的身體，然後按照身體的形狀畫出四肢。可以變換關節和體積的設定，但是角色必須能夠動起來。



圖 6-23 這些貓是圍繞一個主題的不同創作。注意腿和身體比例的變換。最終的設計可能是由一幅圖中的頭部和另一幅圖中的身體及四肢組成的。大致的結構、動作線和基本形狀用灰色調表示。

研究人與動物的解剖學，以便理解一個角色的外型和可動範圍都取決於其肌肉與骨骼的結構。可以改動或組合哺乳動物、鳥類、或是爬蟲類的骨架來讓自然生成或幻想的生物具有堅實的結構，以便幫助你設計、畫及製造出可信的角色。圖 6-24 是一個加上肌肉量塊的簡單骨架，經由調整可將它運用在許多四隻腳角色的製作上。可延伸閱讀第 24 章所列的一些解剖學書籍。

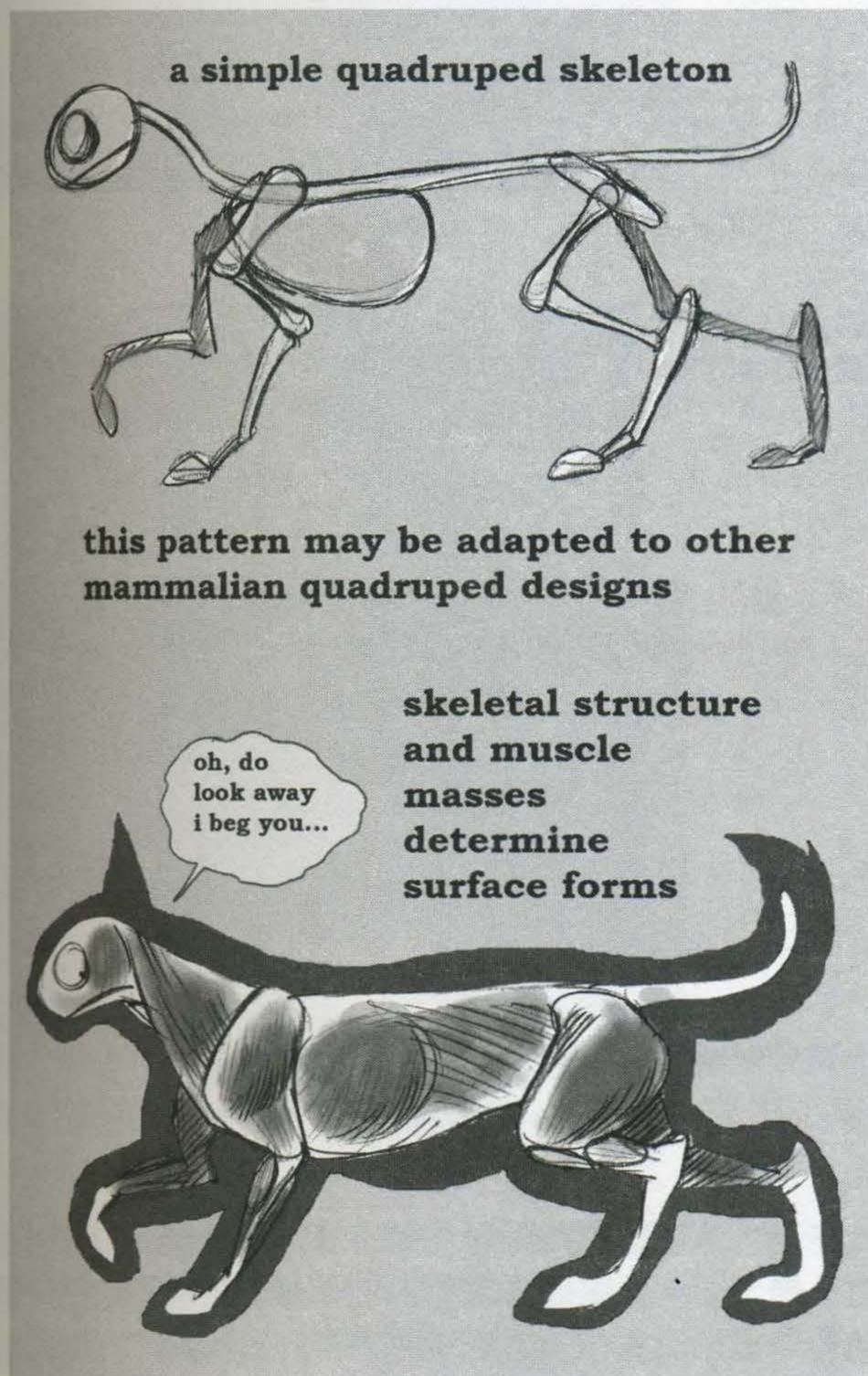


圖 6-24 這是一個簡單的 4 條腿生物的骨骼，並覆有肌肉群。由內而外地設計角色是很重要的，因為肌肉和骨骼結構影響著角色的外，在形象和動作幅度。

用無生命的物體創作角色

目前為止，我們只討論了有機的形狀和生物。動畫片允許我們給那些無機的或是無生命的東西賦予生命。無生命的東西經常被用來暗示人類的某種性格類型。其角色設計與有機角色的設計相似。惟一的區別是：它們的主要“基本”造形在最終的設計中可能會更明顯，這可能會讓它們不能像有機角色那樣做出彈性較大的動作。

圖 6-25 3 個薩克斯風變成了鵝的身體，吹口成了鵝的喙。它們的輪廓創造了一種「視覺雙關語」，但其實它們的形象還是更像樂器而不是鳥。

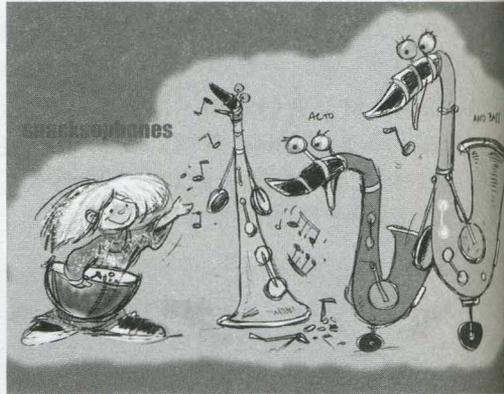
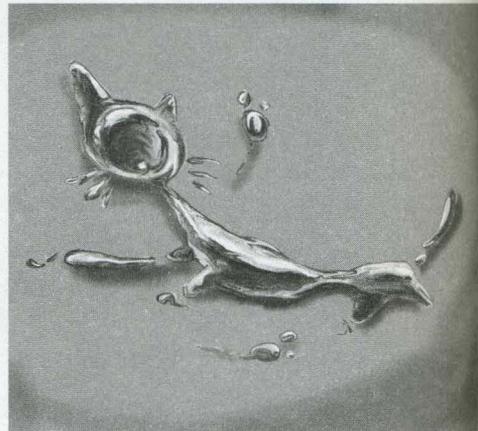


圖 6-26 用水銀表現出貓的流暢優美的動作。無機物和有機物在這幅圖中融合為一種視覺雙關語。



在設計無生命的物體時，要運用視覺雙關語。它們的輪廓可能還會顯示出其他生物的樣子。能不能用一把椅子的比例來表現小孩或成年人？一件樂器會看起來像一隻鳥嗎（見圖 6-25）？

要避免只是在物體的表面放上一張臉。應使用原始設計中的元素，看看哪一種能更好地體現臉部或四肢的特徵。一種好的方法是：從一件東西未經修飾的圖片開始，重複畫出一幅比一幅更誇張的圖，讓那些特徵在角色身上「演化」。想想這件東西的形狀如何才能表示成其他生物。材料也會影響角色的動作，如圖 6-26 所示。使用這種技巧同樣可以將人類角色變成一件東西或一隻動物。

練習：以三張素描將人或動物的設計和無生命的物體融合在一起。以圖 A 描繪人或動物角色，圖 C 描繪你想進行融合的物體，並將兩者融合在圖 B。如果需要，可以多加些融合圖。可參考圖 6-27 的範例。你或許會覺得變化中途的圖比結果更有趣。試著將你的原始角色做幾次不同的變化。接著反過來練習，由無生命的物體著手，將它們轉變成人或動物。

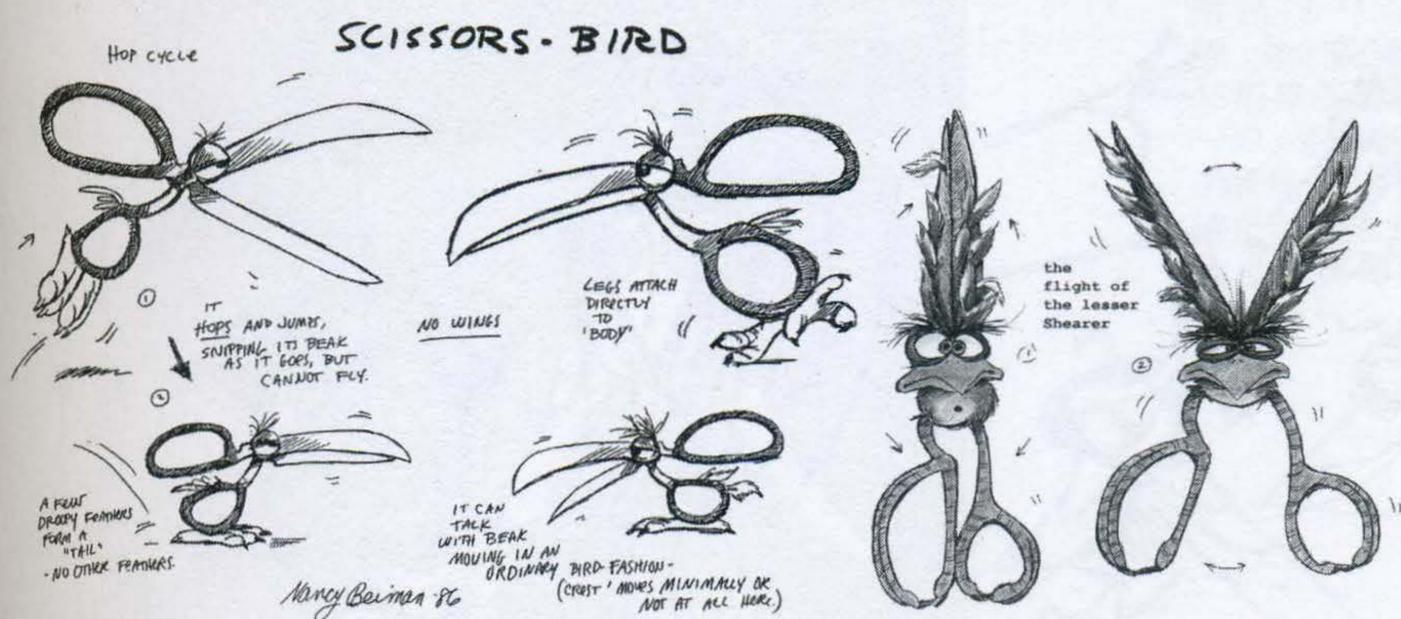


圖 6-27 無生命的東西可以讓人聯想到人類或動物的特點，並被賦予生命。其中的秘訣就是用一種不完全捨棄原始物體特徵的方式將有機和無機元素結合起來。讓角色在一系列草圖中「演化」，看看哪個更好。

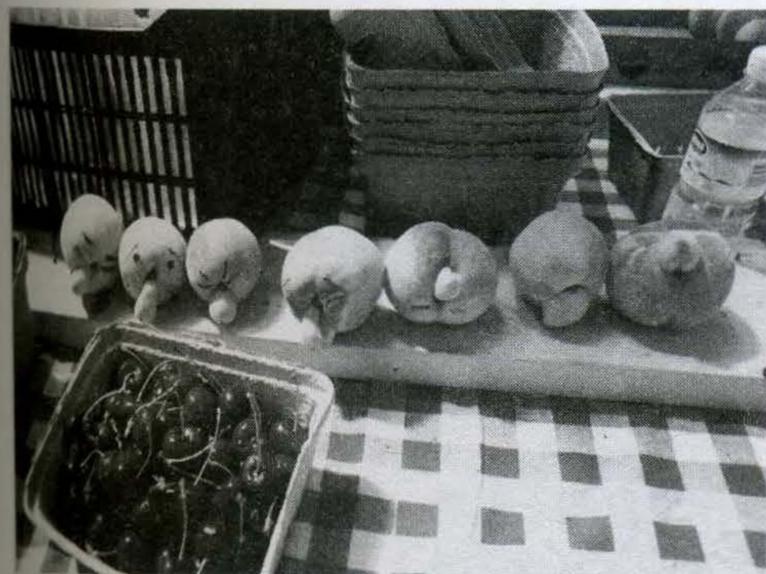


圖 6-28 角色設計的靈感可以來自於有機物或無機物。這些渥太華農業市集的桃子看上去就像人的臉。
— 南茜·貝曼攝影

無機物的形象可能會包括多個不同的獨立部件（比如，一輛卡車的輪胎和車頭燈）。或者，可以將有機物和無機物結合在一個形象中（比如，一輛會說話的卡車，護柵就是它的嘴唇）。此例中應小心不讓汽車失去它能夠被解讀為「卡車」的基本特徵。將有機物結合進無機物的程度要根據為角色創造的**世界的類型**來決定（見圖 6-28）。

穿越世界

「在故事的開頭，世界就被創造了。這令很多人感到非常生氣，而且被廣泛地認為是一個糟糕的開始。」

— 道格拉斯·亞當斯（Douglas Adams），
《星際大奇航》（The Hitchhiker's Guide to the Galaxy）

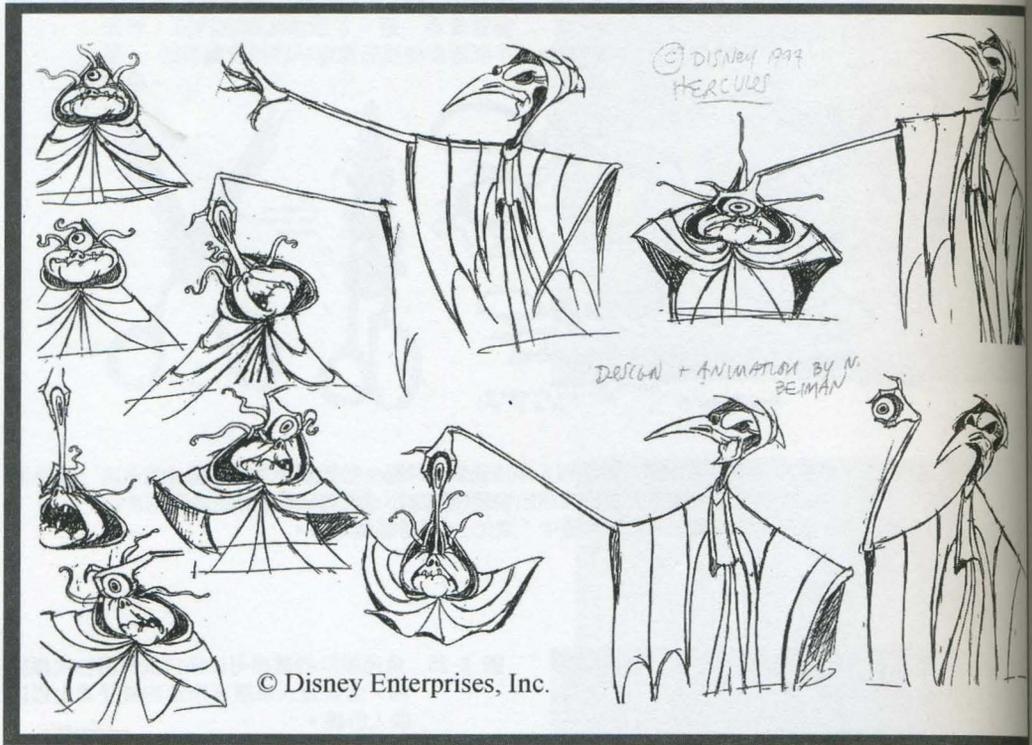


圖 6-29 我為《大力士》創作的「命運三女神」角色是發展自古希臘雕塑和傑拉德·斯卡福所畫的角色草圖。
— 獲迪士尼公司許可使用

在同一劇情下設計的角色、背景、道具被稱作來自同一世界。設計標準可能來自啟發性的藝術作品，抑或是由創作團隊的主要設計者設定的。《大力士》（Hercules，見圖 6-29）是一部使用了上述兩種方式來創造「世界」的電影。插畫家傑拉德·斯卡福（Gerald Scarfe）在他的創作草圖中參考了古希臘的花瓶繪畫和雕塑。最終的角色設計融合了帶有斯卡福風格的元素與古希臘的特點。

當很多人共同為一部影片工作時，建立一個「世界」就非常重要，如圖 6-30 所示。個人風格被融合到這個世界中。這個世界的法則像所有其他設計規則一樣，在必要時是可以被打破的。外星人從字面上講可能就是來自「另外一個世界」。

《威探闖通關》這部電影讓一些來自不同世界的角色在一起表演（貝蒂·布、唐老鴨、達菲鴨），甚至結婚（傑西卡和羅傑兔）。這些「動畫人」在 1940 年代的好萊塢工作，並生活在「動畫鎮」——一個與現實平行並存的世界。其中包含了動畫片歷史上的很多角色以及一些在《威探闖通關》的時代設定之後才出現的角色（明顯的時代錯誤是故意安排的，其中一些角色需要等待日後的成名）。《玩具總動員》也是「一元化世界」角色設計理論的一個例外。玩具們被設計為各種各樣的大小和類型。一隻卡通恐龍、一隊塑膠海軍、一隻偷竊豬存錢罐、一個太空人和一個牛仔娃娃，它們每個人都應該生活在不同的「世界」，但都住在安迪的房間裡。玩具們到了另一個世界探險，即房子外面的「真實世界」。在那裡，

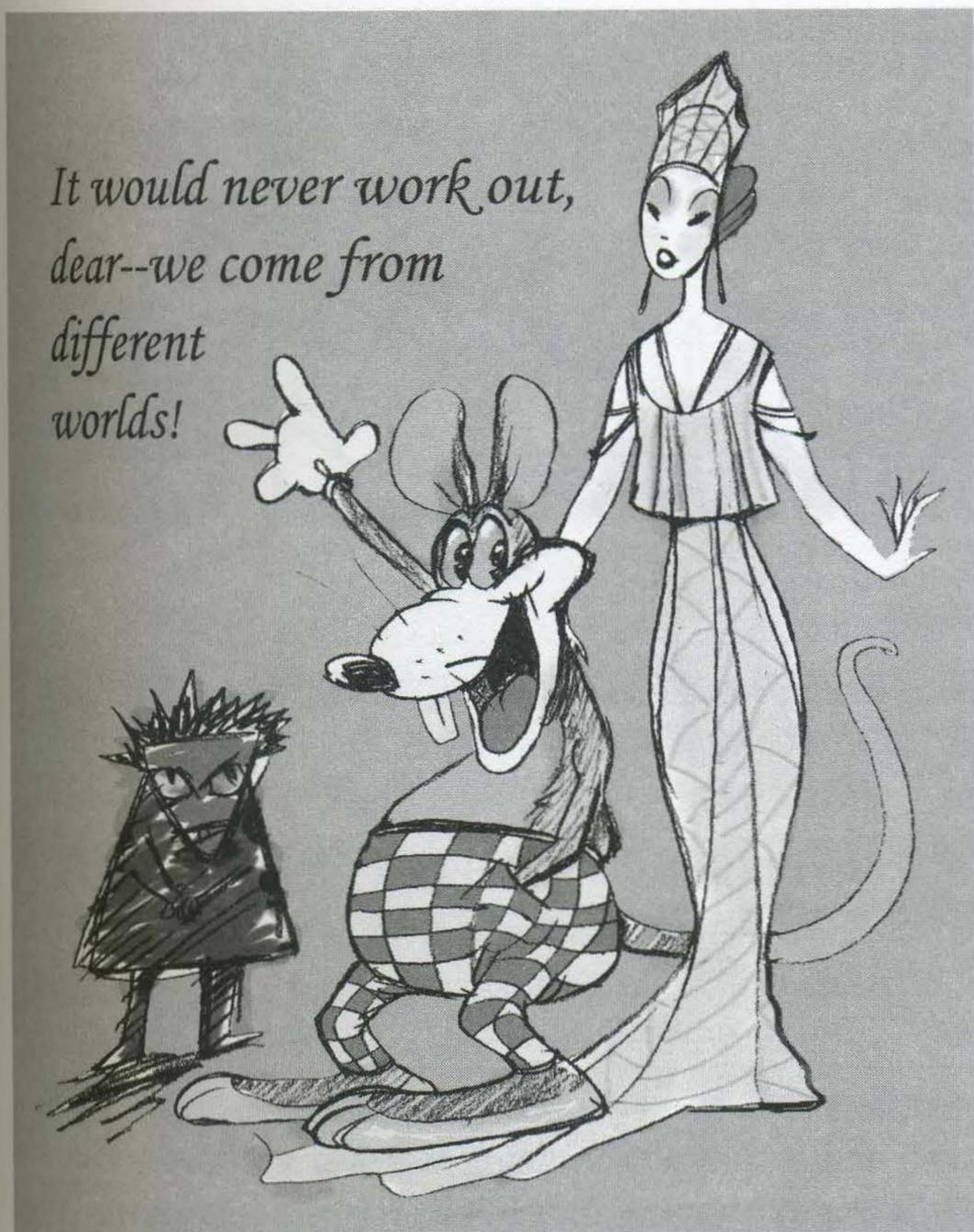


圖 6-30 在一起行動的角色通常是同一個世界中的，他們的**道具、背景和形象在設計上是統一的**。當故事提供解釋的時候，角色也可以是來自不同的世界，但是太多的變化可能會造成混淆。

Vera Inappropriate



The Inappropriate Family

I.M. Inappropriate



Sue Inappropriate

圖 6-31 **對比強烈的風格會引起觀眾的注意**。或者，他們能製造一個喜劇效果。這兩個滑稽父母的女兒在形象上與她的父母是完全不同的風格。

圖 6-32 設計上的一致性能為角色和場景創造可信度。每一部動畫片都創造了屬於自己的真實性。



它們都找不到自己的合適位置了。這些例外也證明了前面提到的法則理論。大部分的影片都有一種風格策略（比如眼睛或頭部的形狀、輪廓的深淺、一種普遍的形象風格），以便在同一個「世界」中設定影片的角色、背景和道具。

並非所有動畫角色都要有家族相似性。有多少動畫片中的孩子一點兒都不像他們的父母？圖 6-31 中的不匹配的一家可能是為了達到喜劇效果而刻意設計的。圖 6-32 中的角色全都生活在同一個世界裡。

練習：用本章提到的法則設計 3 隻狗。一隻以圓形，一隻以方形，另一隻則以三角形做為基礎。有沒有某個品種的狗的體型符合這三個基本形狀？然後，設計 3 個以無生命體為基礎的角色。還能使用「基本造形」去描繪不同的角色特點嗎？這些角色是來自同一個「世界」嗎？

完成草圖，並建立了一個「世界」之後，下一步就是在動畫片中衡量角色之間以及角色與背景和道具之間的比例關係。我們會說大小很重要。