

大小攸關： 比例關係的重要性

「重要的不是狗的大小，而是狗打架時的能耐。」

— 馬克·吐溫 (Mark Twain)

角色的大小比例可能會隨著一個個的劇情單元而有所不同。如果是設計「傑克和魔豆」，主角就會有兩種大小關係。第一種是他相對於自家東西的大小，另一種是相對於巨人城堡裡的東西的大小。比例關係是透過將道具與角色一起設計來構建的，但是訊息不足可能會導致混亂。

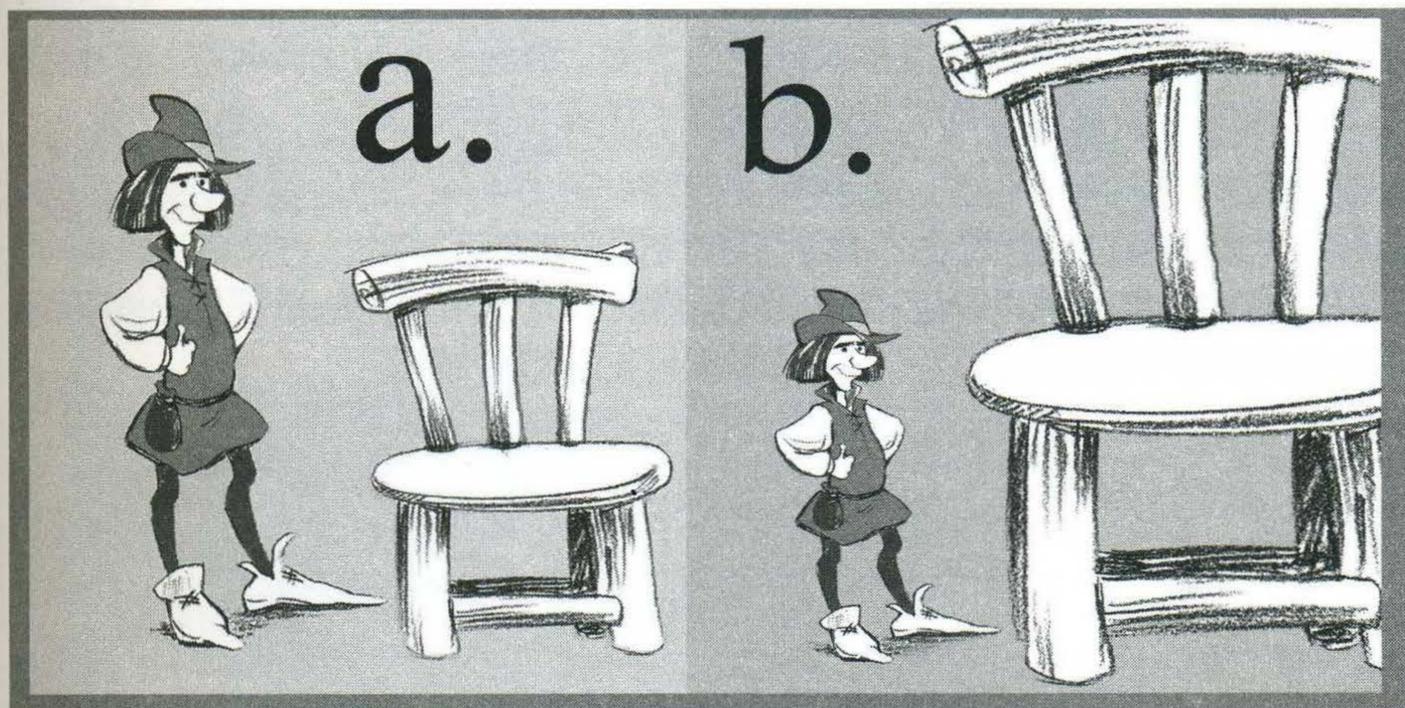


圖 7-1 傑克和兩把椅子。b 中的比例關係不太明確。

在圖 7-1 (a) 中，我們可以接受一個正常人大小的傑克和一把正常大小的椅子，因為他們看起來是在同一比例尺內。而 b 圖就顯得令人費解，因為我們從圖中並看不出這是正常大小的傑克和一把超級大的椅子，還是變小的傑克站在一把正常大小的椅子旁邊。在下頁的圖 7-2 中，傑克被放入了一個適當的情境，背景中又添加了一些與椅子在相同比例尺範圍內的東西。

圖 7-2 在開始製作之前，必須確定角色與佈景的比例關係。如果有必要，比例關係要根據不同的佈景重新進行設定。



比例關係必須在設計開始之前確定。這一點在製作 CG 角色時更為重要。有這樣一個例子，一個學生分開處理了兩個角色的設計和建模，當他把這兩個角色放在一起時卻發現防守的角色比侵略的角色要大一倍。這不太符合「真實」情況，但卻十分有趣。幸運的是，他的這個「錯誤」在他的電影中得到了很好的效果，如圖 7-3 所示。

設計師和編劇們在開始製作之前會先按照類似圖 7-4 所示的方式，創造一組依次排列的角色「陣容」，來表現角色之間的不同大小和比例。多種不同的比例關係用來測試哪一種效果最好。一旦確定好粗略的大小區別，分鏡圖藝術家就會用角色的草圖在分鏡圖草圖上「佔位」。當角色的最終設計確定下來，可能還會重新繪製分鏡圖。



圖 7-3 一隻很大的兔子被一隻很小的狐狸追捕。其實最初的设计本來是計劃讓狐狸比兔子大。一個「錯誤」卻製造了一部有趣的影片。但並不是所有比例錯誤都會得到這樣好的結局。

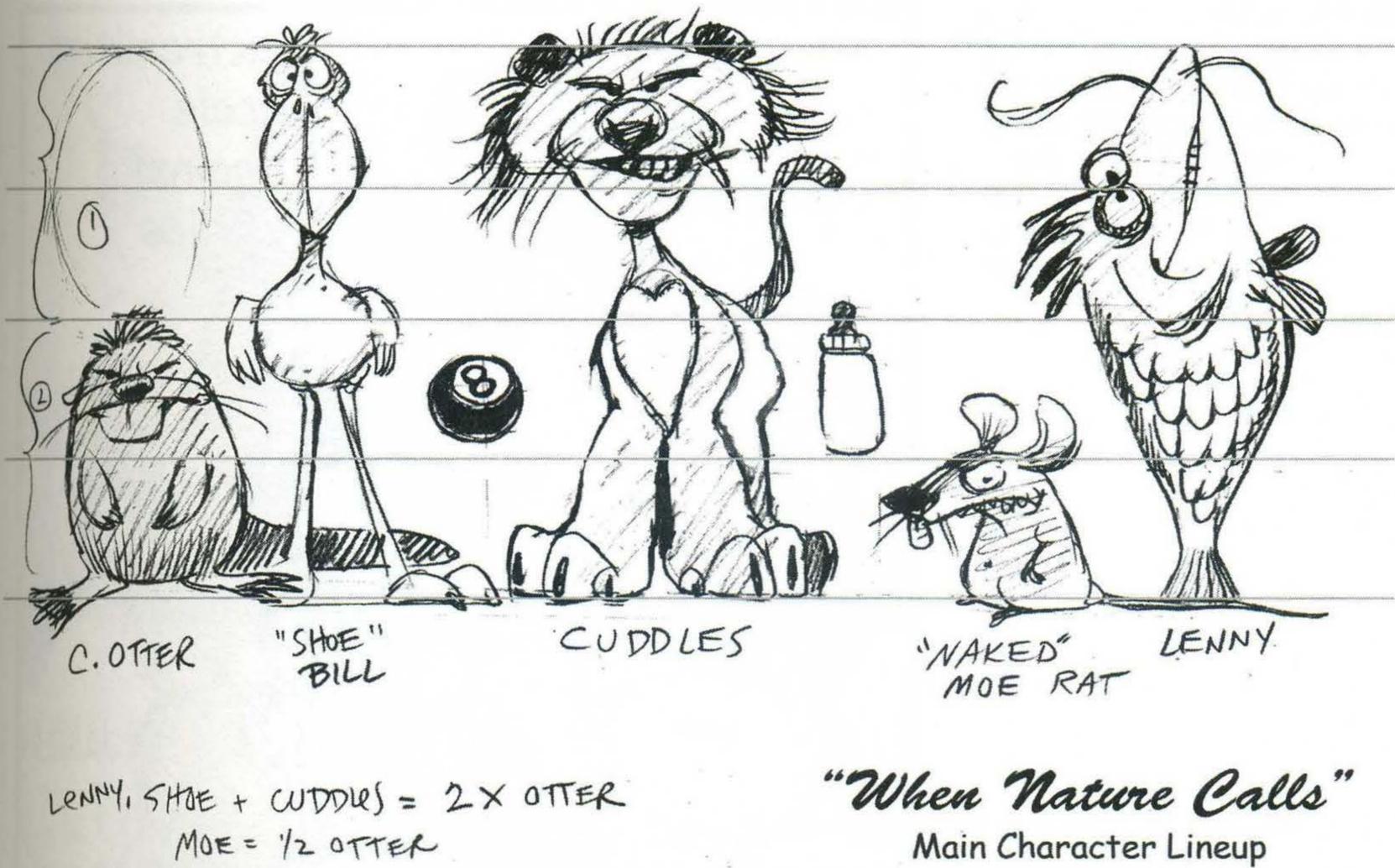


圖 7-4 在開始製作之前繪製一組角色和代表性道具的陣容圖，以便為分鏡圖藝術家提供大小和輪廓的參考。角色的設計可能到很後來才會最終確定。

比例的實踐

角色會顯示出相對於他人的比例變化，正如圖 7-4 所示。比例關係也要由背景和道具來確定，如圖 7-2 和圖 7-5 所示。



圖 7-5 道具和背景讓角色呈現在一個全景中。
— 獲威廉姆·羅賓遜 (William Robinson) 許可使用

圖 7-6 相對於「巨人」身體的其他部分來說，他可能有一雙大手和一個小腦袋。肥胖的角色可能會有相對於正常比例更小的手和腳。在一個形象中使用對比的形狀能設計出角色自身的比例關係。



對比性的形狀一般用來創造視覺趣味和設計角色自身的比例關係。透過歪曲頭和手相對於身體的比例可以製造出巨大的印象，如圖 7-6 所示。一幢道具大廈和一棵樹能夠幫助確立巨人的大小。一個胖角色的胖身體可以透過誇張的小手小腳凸顯出來。

各種各樣的比例創造出很多即使有一定距離也容易辨認出來的有趣角色。在圖 7-7 中，角色 (a) 有一個均衡的身體比例和平滑的表面，但沒有其他更鮮明突出的外形。這張圖是一個沒有身體各部分比例變化的輪廓大綱。角色的外型先被建立，稍後才添加了骨骼。圖 (b) 則是從裡向外進行設計的，即先設計了骨骼。四肢和身體經過了精心的設計，呈現出不同的比例和紋理。雖然這個角色體型很小，但是在遠景中它的輪廓仍然很容易辨識。

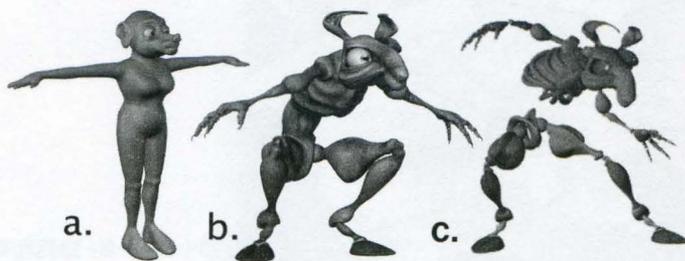


圖 7-7 一個對稱的角色和一個自身各部有著不同比例的二次形象設計。
— 獲納撒尼爾·哈貝爾 (Nathaniel Hubbell) 許可使用

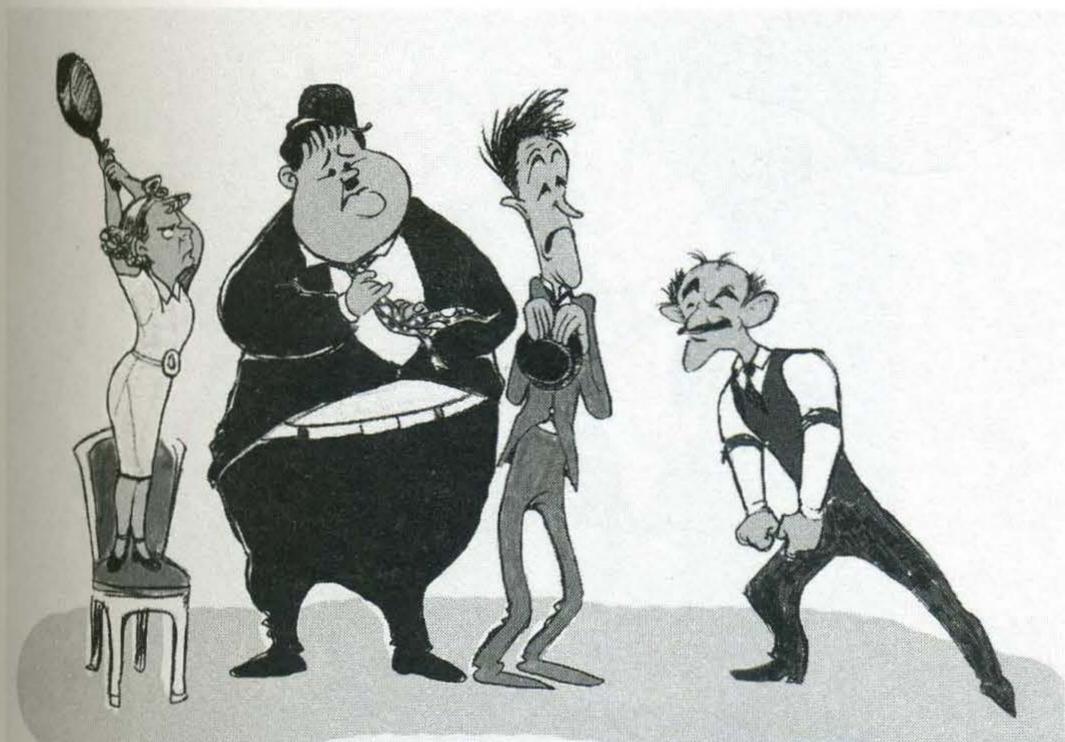


圖 7-8 勞萊與哈台與對付他們倆的小個子壞蛋詹姆斯·芬雷森 (James Finlayson) 和達芙妮·波拉德 (Daphne Pollard) 的漫畫。

典型比例

壞人有時候比英雄看起來更大、更重。這就給壞人一種更具威脅感的外表，而我們自然而然地會對「小個子」角色產生同情。在早期的喜劇片中，壞人都是由魁梧的演員扮演的，這些人被稱為「大塊頭」，這個傳統延續至某些動畫片中。但是也有一些喜劇演員顛覆了這種典型。勞萊 (Laurel) 與哈台 (Hardy) 這兩個大個子就經常讓小個子的演員扮演與他們作對的壞蛋。這些令人厭惡的小個子男人和女人在無數的電影中讓他們倒霉透頂。壞蛋的邪惡是透過他們的行為和態度反映出來的，而不是他們的外在形象，以及與那兩個大個子演員形成滑稽對比的體型輪廓。我們很容易忽略史丹 (Stan) 和奧利 (Ollie) 這兩個角色比壞人角色更高這個事實，因為這兩個角色的智商太低了。

德克斯·艾弗里非常樂於讓一些矮小「可愛」的角色凶猛地對抗龐大的入侵者。當他們被激怒時，會突然顯現出特大的尖牙或爪子。在著名的「德克斯·艾弗里鏡頭」裡，角色的嘴、眼睛或是整個身體的比例會發生劇烈的變化，然後在事件結束後回復正常。

你可以在設計中使用或避免典型的尺寸比例，就像你使用或避免典型的設計。動畫片與愛情一樣，一切都是公平的。但是假如讓英雄與壞蛋大小相當，會怎樣？

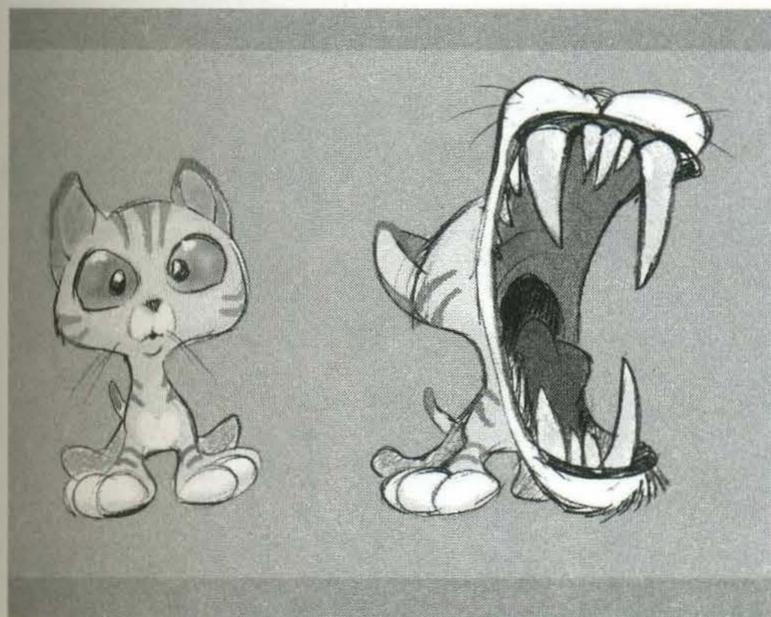
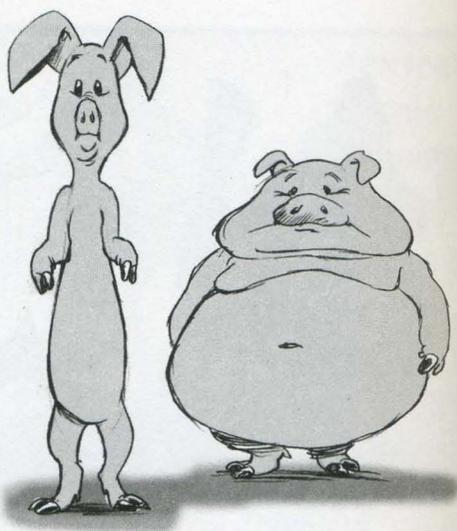


圖 7-9 一個可愛的角色在展示「德克斯·艾弗里鏡頭」。貓身體的不同部分可以根據它的情緒改變尺寸。

圖 7-10 兩隻容易區分的豬。

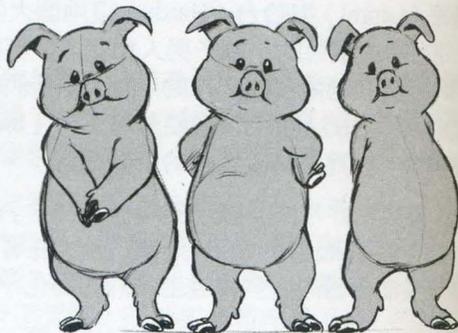
可是當故事要求所有角色都有相同的大小和外形時該怎麼辦？他們的動作和輪廓可能是一樣的。這樣的情況在早期的動畫片中很普遍。圖 7-11 就是一個例子。



三重難題：輪廓相近角色的製作

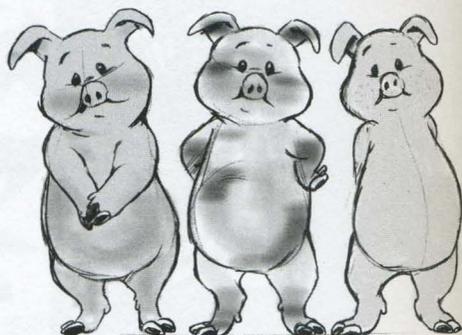
在設計多個角色時，通常會使用對比的外形輪廓，比如高瘦的對上矮胖的。

圖 7-11 是三隻豬，還是一隻重複三次的豬。



顏色可以區別同一種形象的不同角色。這也是早期動畫片中經常使用的一個典型手法。圖 7-12 中的豬的顏色雖然有變化，但是它們仍然只是同一種形象的三次重複。

圖 7-12 三隻顏色不同的豬。



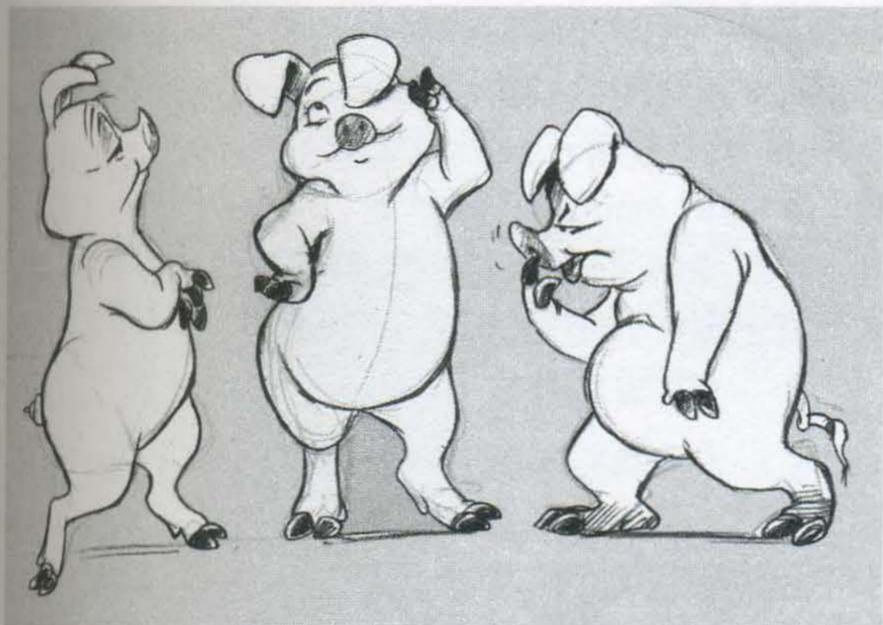


圖 7-13 謙卑的豬、美麗的豬和邋邋的豬。不同的身體姿態能創造出不同的角色。中間的那隻豬看上去是母的。

一種更成熟複雜的區分角色的方法是使用不同的身體語言。形象設計相同的角色可以有不同的姿勢、輪廓和態度來表現不同的性格。它們在動畫中的行動方式會各不相同，因為他們的態度會影響他們所做的每件事。圖 7-13 列出了幾種有著不同身體語言的「標準豬」的形象。

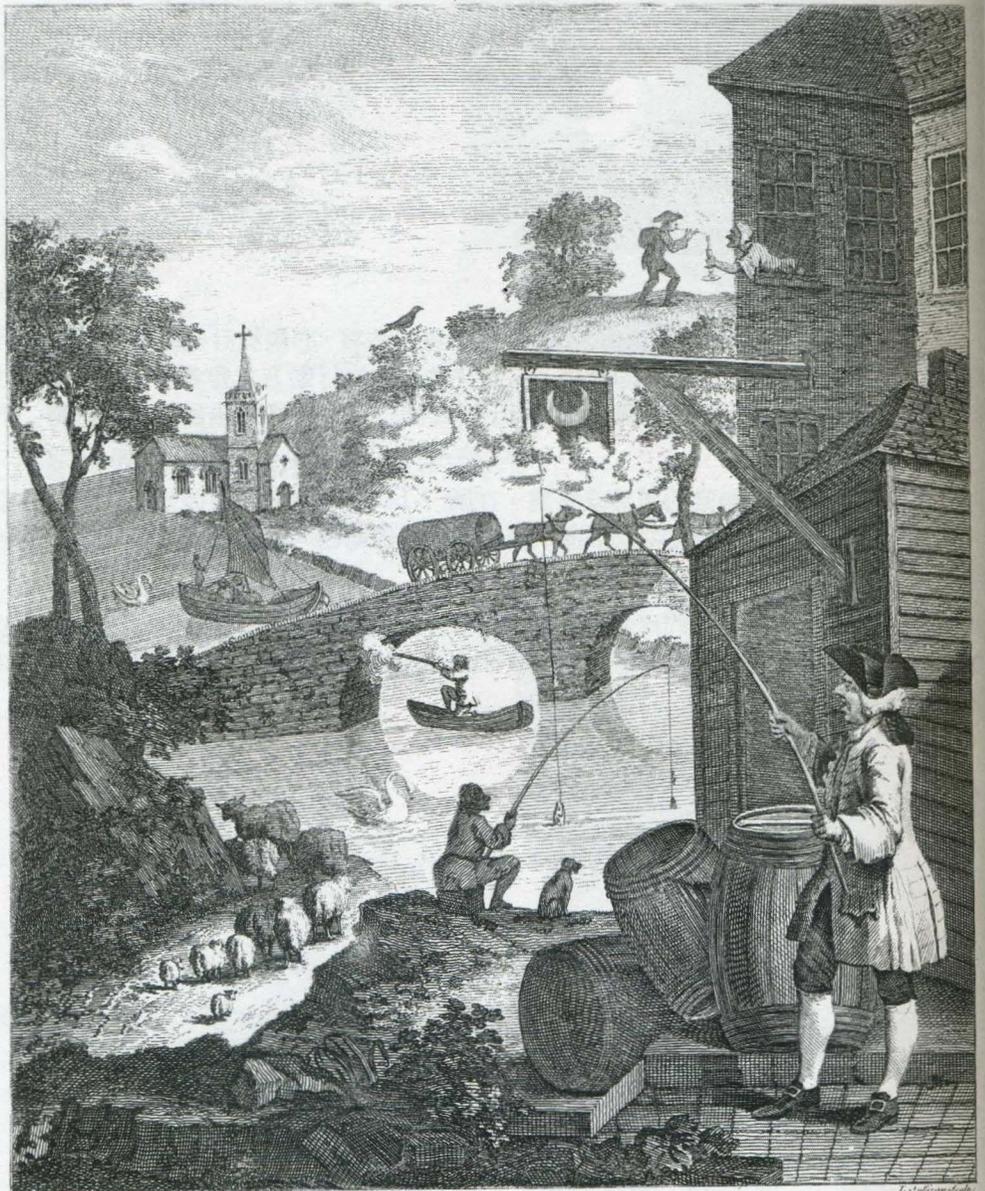
你可以為每個角色配上特定的道具或服裝。在圖 7-14 中，道具和服裝使每隻豬的外型有所不同，從而使同樣的身體結構可以用在不同性格的角色身上。服裝還能顯示出特定的地點和時代。

要讓觀眾看到想讓他們看到的東西。要避免講給他們聽。與角色相配合的環境和道具能讓觀眾自己「解讀」出故事情節和角色，而不需要過度地借助諸如畫外音或解釋性對白這樣的電影手段。



圖 7-14 豬的道具。附加的道具和服裝讓謙卑、美貌和邋邋這三種特點被更鮮明地表現了出來，並且提示了特定的場景。

有創意的角色和道具設計對讓觀眾理解故事內容大有助益。角色和道具的外形輪廓應易於辨讀以加強場景效果並幫助動作的表達。



Whoever makes a DESIGN, without the Knowledge of PERSPECTIVE, will be liable to such Absurdities as are shewn in this Frontispiece.

圖 7-15 威廉姆·賀加斯的這幅模仿插畫至少有 43 處透視錯誤。觀眾的目光被前面最顯著位置的男人吸引，但是畫中所有其他的元素都平等地被強調。結果就是，沒有一樣事物能突顯出來。這個場面的構成是有意製造的混亂和困惑。

— 南茜·貝曼收藏

鏡頭中不一定要用明亮的背景來使角色容易辨認。將道具和角色視為同一個整體，並使它們都具有容易辨認的輪廓。最好用簡單的透視來表現場景，以使角色和道具不會如圖 7-1 般，好似出現在兩個不同的面相上。但是不要做得太過火。透視圖和色調關係是一柄雙刃劍。圖 7-15 所示是威廉姆·賀加斯（William Hogarth）創作的一幅有意製造出無序混亂效果的銅版畫。它的透視很可笑，畫中所有的元素都被均等地加以強調，所以沒有任何一個元素特別突顯。因此，設計和佈局要預先策劃好。使用對比和場景來突顯重要的元素，並暗化那些較不重要的元素，從而使它們不會相互抵消。

暢銷的兒童系列圖書《沃爾多在哪兒》（Where's Waldo?）蓄意將角色與背景用同一種風格來描繪。每幅插畫都使用單調的光線，沒有陰影。幾百個幾乎相同的角色都使用單調的顏色，沒有引人注目的關注焦點。《沃爾多在哪兒》這部書的目的就是為了讓小孩子們花上好長時間觀察一幅幅複雜的畫以找出中心角色。你確實不知道應該先從哪裡找起。

一幅畫或一本書可以一次看上幾個小時，但動畫片的一個鏡頭幾秒鐘就過去了。因此，在進行角色設計或製作分鏡圖序列的時候，把觀眾的視線精確地引導到你讓他們看的地方是至關重要的。要跟道具一起測試角色剪影。把角色放在一個簡單的背景上，用鉛筆或蠟筆斜著塗滿他們的輪廓。角色與其他場景元素發生關聯的時候是否容易辨認？能用不同的色調顯示出前景、中景和遠景嗎？

在鏡頭中總是要考慮到角色的剪影與其他元素如何發生關係。

本章的開頭討論了如何透過在鏡頭中增加物件以構成一個場景，來顯示角色相對於椅子的比例關係。一件物體能衡量一個角色的大小，但是它們必須被安置在設定了動作且具有良好構圖的背景下來相互作用。圖 7-16 所示的田園景色就包含了強烈的色調關係和很好的輪廓關係。背景中的三棵樹適切地顯示了豬的大小，但是它們的尺寸都一樣，並像射擊遊戲場裡的鴨子一樣站成一排。兩隻豬和三棵樹共同佔據了同一個繪畫平面。場景單調而無味。



圖 7-16 所有東西按照同一種比例關係畫在同一個平面中。



圖 7-17 變換角色的比例關係，為場景增添層次感和趣味。

當樹木和豬的比例關係經過重新設計，從而使他們距離鏡頭有近有遠，畫面的構成就得到了改善。圖 7-17 看起來比圖 7-16 效果更好，儘管它的色調關係比較不生動，但是這幅圖有更好的層次感。色調關係將在第 10 章討論。

突出法

動畫片是從插畫、卡通畫和漫畫發展而來的。相較於那些只是複製現實的角色設計，比

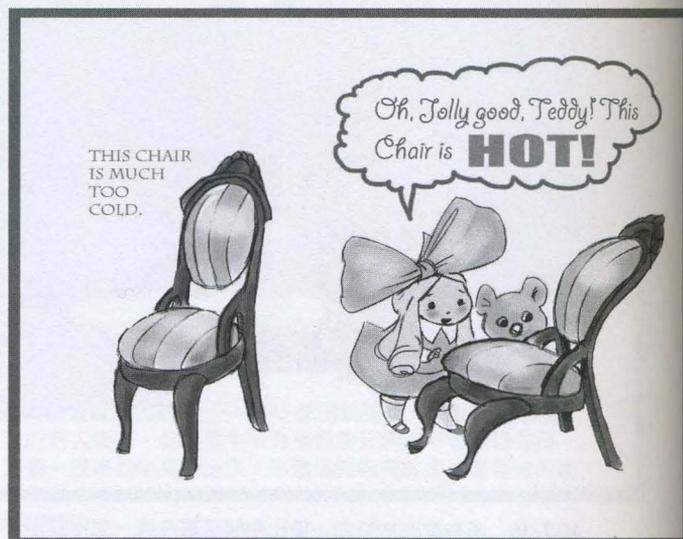


圖 7-18 誇張的道具更適合誇張的角色。

正常更**突出和誇張的角色設計通常更成功**。這個法則也適用於背景和道具的設計。一把誇張的維多利亞風格的椅子要比標準版本更好地體現出這種風格的特點，如圖 7-18 所示。

動畫片的鏡頭運動也可以同背景和角色一起加以突出和誇張。例如，在圖 7-19 (B) 中，誇張的透視在動作中導入了奇特的氛圍，它的場景設計比 (A) 圖大膽。**誇張的背景可以與誇張的鏡頭角度相配合，以炒熱或加強場景**。**動畫片的鏡頭角度通常比實拍電影的鏡頭角度大**，因為動畫片中的事物一般都比現實中的事物更大。

要確認這一切（包括角色、佈景和故事要點）在**前製階段和正式製作階段**中的任何時候都能被**清晰地辨讀**。當最終的影片上映的時候，觀眾們是不能、也不願意倒回去看他們錯過的那些鏡頭的，而且你也不可能到他們家裡或電影院裡站在旁邊去解釋他們該看到什麼。

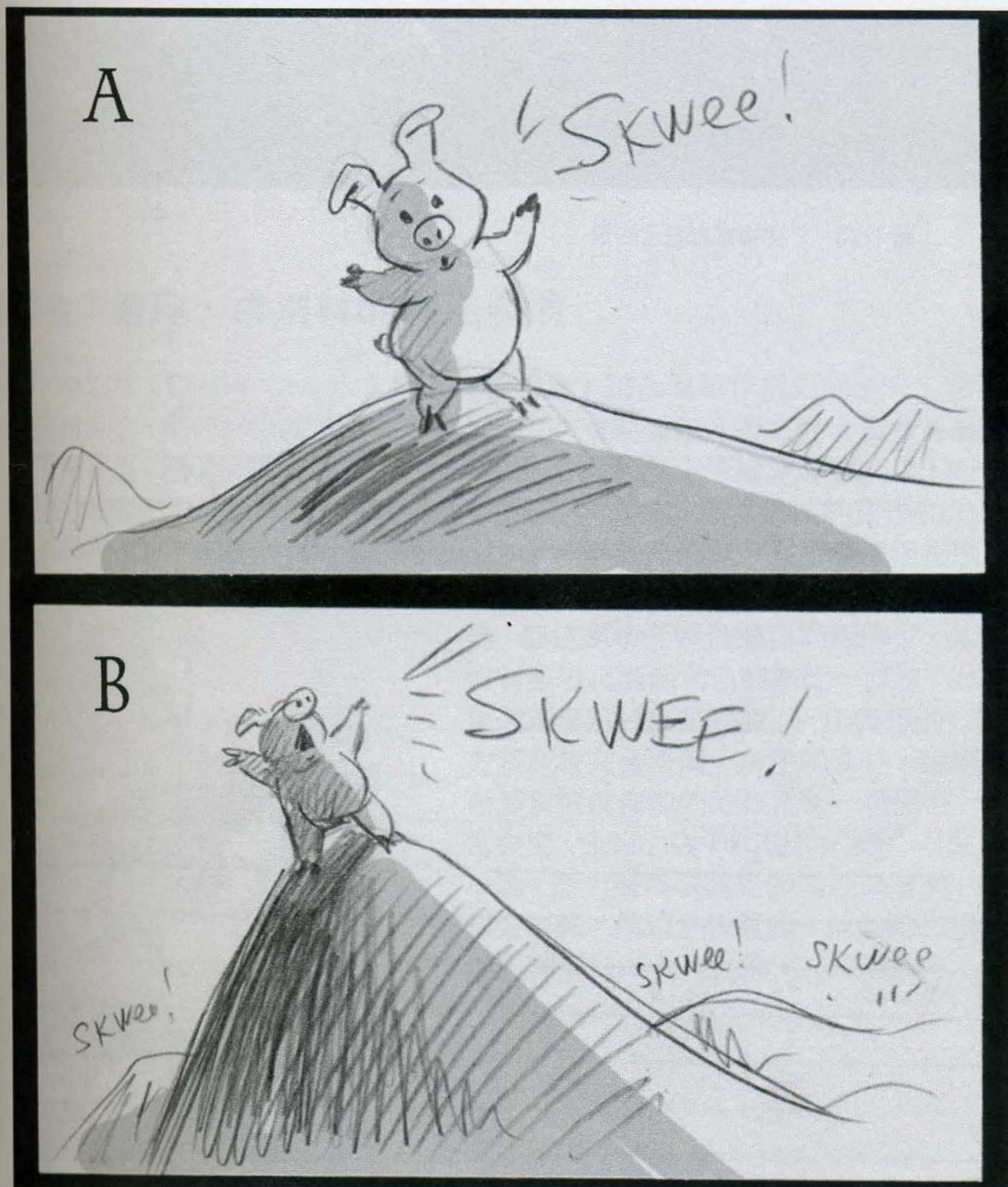


圖 7-19 對角色、背景和鏡頭角度的補充和誇張，能製造一種奇特的情緒。

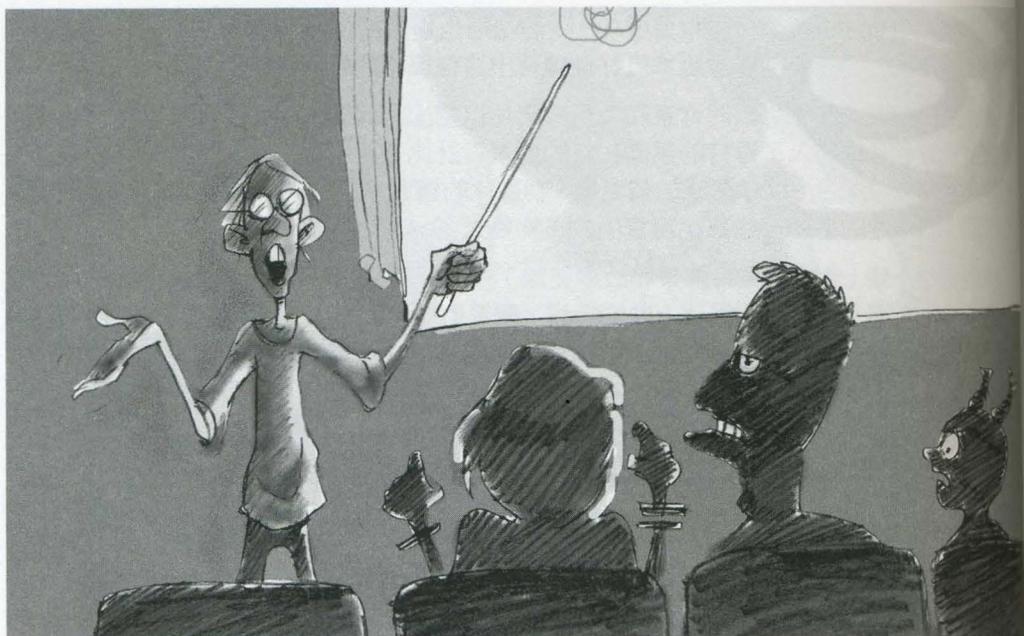


圖 7-20 「這裡應當發生的是……」。