

第二節 美術設定

不論在任何類型的動畫甚至是電影當中，美術風格與造型就像是整部片的氣質一樣圍繞著觀者的眼睛。對於以「畫」為本的動畫短片，短短的數分鐘之內除了精簡的劇情之外，美術風格所佔的比重甚至更強悍的主宰了作品吸引力的面貌。以下就自己創作的經驗與收集，在詳述美術設定之前先闡述一些自身的看法。

一、美術風格的探討

以動畫製作的觀點而言，尤其是動畫短片，美術風格幾乎是決定作品成功與否的最重要因素之一，甚至可和劇情分庭抗禮。然而不論是電視或是動畫長片、電影，美術終究只是氾濫的一部份，形式的哲學無法凌駕內容本身。那麼為何短片的動畫美術是如此的重要呢？形式的美學甚至形而上到可與影片精隨的「劇本」佔相同比重？雖然令人困惑，但是動畫短片的創作其實具有自己獨特的媒材性質，並不能硬套在相同歸類的電影框架下去衡量。雖然它具備了電影一切的要素，不論是運鏡、燈光、甚至角色、劇本；然而另一方面，由於短片故事的精簡性與時間感，它又與平面的繪畫審美觀有著些許的交錯重疊。簡單來說，作者把動畫短片歸類於電影和靜畫中過度的獨特藝術。在無法交代千言萬語的短時間之內，有時強烈的視覺風格更凌駕於劇情本身，成為動畫作品藝術價值提高的依歸。風景人人可畫，但莫內終究是莫內，梵谷也終究是梵谷。最重要的，是世人都不會忘記這幾位名畫家，因為他們創造了「屬於自己的風格」。「平面藝術的美術風格」，對於時間輪軸稍微轉動的動畫短片而言依然是巨大的存在。

對於作者本身而言，美術是較為擅長的部分。然而在真正著手繪製之前，有些基本的方向與問題必須先行釐清，才能確保接下來的工作能順利踏上運轉的軌道。為此，作者再度進行了蒐集與觀察與分析的工作，以自身的觀點簡單列舉幾種動畫風格的分類，來為自己的作品方向定位。

■ 技術性的風格分析

3D 動畫影片的風格由於參雜了艱澀的技術成分，許多畫面質感必須藉由複雜的程式或是外掛，在不斷測試之下才能成功。因此在決定風格的走向之前，便等同確定了此次作品研究材質的技術方向與需求等級。有足夠技術才能製做出獨特性，因此將各種美術風格以技術面的觀點而言，分為兩種大方向的製作方式：

1. 以 3D 軟體將畫面算成 2D 質感

基本上此種材質(3D 術語稱為 shader)是利用 3D 強大的軟體功能配合著各種外掛材質庫所測試出來的「擬 2D」效果。

隨著日漸發展的科技，2D 手繪動畫費時費力費工的特點導致形勢漸漸式微，慢慢退引到電視或是短片的領域。在長篇電影之中，幾乎已經成為了 3D 動畫的天下。然而對於觀眾而言，手繪的韻律感與人情味永遠是生硬的電腦所不能取代的純真感動；於是在東方有宮崎駿「吉卜力工作室」等日本流派的獨佔鰲頭，西方則有末落帝國「迪士尼」的垂死掙扎。撇開宮氏傳說般的不敗神話不談，所有 2D 手繪動畫幾乎在市場上已經到了退無可退的狀態，在 3D 大舉夾擊下面臨生死存亡之丘。於是在許多公司欲利用 3D 強大功能的軟體卻急於想保持 2D 手繪畫風的鑽研之下，美術風格出現了另一條路，也漸漸拉近了 2D 與 3D 的距離。就是「擬卡通材質的出現」。

所謂「擬 2D」的風格，便是用 3D 軟體強大的技巧算出彷彿手繪卡通的畫面。隨著科技進步，近期甚至已進展到與 2D 畫面難分軒輊、一般民眾難以辨別的程度。這樣的好處是可以節省大量的人力與成本，而在手繪動畫之中最繁瑣的漸變影格(Transforming frame)部份可利用電腦直接計算出來。然而回顧事實，原本 2D 手繪的創作者是否就因此而被取代，即將消失於歷史之中呢？其實不然。電腦無法取代人腦，相對的也無法真正取代手繪。「擬 2D」其實並無法替代 2D 傳統動畫，只是在某部份提供了節省與發展的空間，甚至走出了另一片不同風格的氣象。以下簡略舉例幾種常見的畫面：



圖 3-4 士郎正宗(2004)，
日本動畫「蘋果核戰」2004，電腦動畫



圖 3-5
陳明和(2004)，「殼」，電腦動畫

圖 3-6 陳希彥(2005)，「214」，電腦動畫

從以上靜態畫面似乎已經脫離原本 3D 容易造成的冰冷與生硬的影像陌生；而產生了各式各樣的無限可能。事實上往這種方向前進確實是目前 3D 動畫的一股潮流，各種相應的外掛如雨後春筍般的產生。其中，又屬前幾年大為流行的水墨風格最受歡迎。然而，一個很有趣或者可說是諷刺的現象是，過多的材質外掛(shader)在網路上公開，使用者幾乎只要用非常簡便的程序便可以輕易的將畫面轉換成特殊的 2D 風格；但是由於只是如同濾鏡一般的效果，反而卻因為套用的程序罐頭化而造成制約。舉例來說，甲用水墨風格的外掛可以算出中國山水的效果，當然乙和丙甚至任何一人皆可使用。原本是想為 3D 尋找出路的「擬 2D」卻繞了一圈，將「創造美術風格」這件創意的過程程序化，反而僵化了最後的結果。

作者在當初也曾經因為琳瑯滿目的 2D 風格而大為動搖；但是在編寫完前述的故事與內容之後，卻漸漸理清了自己的方向。一方面因為之前故事本身產生的畫面連想原本就是偏向古典、寫實的風格；另一方面則是在研究了上述各種外掛之後發覺，不論是任何一種風格其特殊的氛圍是建立在創作者精心安排與技術，軟體本身只是工具。因此，作者決定以初學者的身份打好基礎，發揮原本擅長的西畫寫實功力結合軟體，激發出更純粹的古典色彩。

2. 發揮 3D 軟體獨特的寫實效果

有別於擬 2D 化的動畫風格，3D 軟體本身以精密的分子計算為基礎，事實上可以在不同層級創造出極具爆炸性的震撼場面。那是手繪無法達到的擬真程度，因此軟體出現的初期在世界

上造成極大的轟動。最早的例子便是九零年代的電影「侏儸紀公園」(圖 3-7)，3D 軟體強大的特效將虛幻的古生物呈現的嘆為觀止，栩栩如生。時至今日，這類技術可說已成為西方好萊屋最重要的巨構，橫掃世界市場。

然而就動畫的觀點而言，強大逼真的技術反而容易出現匠氣的缺點；甚至在以藝術性為主的動畫市場長期一直受到爭議與討論。例如前幾年的動畫電影「太空戰士」(圖 3-8)，全片以寫實逼真的超高技術製作，卻得到相反的評價與低落的回應。這也說明了觀眾或是社會在看待「動畫」這件事情的本質面上，基本上是非常苛求與高度期待的。但是從技術方面來看，3D 本身提供的軟體複雜度是一門精密的藝術，

圖 3-7 史蒂芬史匹柏(1992)，電影「侏儸紀公園」



圖 3-8 Tomohiro Hirata (2001)，電影「太空戰士」

比之前述的「擬 2D」多用外掛而言艱澀許多，更可說是技術面基礎的本質。「根基紮穩」，再加上上述作者內心畫面的寫實程度，因此本次創作選擇了發揮 3D 本身特色這方面的美術風格加以研究。但是在真正製作時，是以「寫實的皮，包覆虛幻的骨」，亦即是前述超現實主義的創作方式，與真正冷漠的寫實又有所區隔；作者試圖經過創作的手，賦予電腦創作的過程與畫面更多溫暖的人情味。而這些在以下的造型與場景設定中便可窺知一二，即所謂的造型虛幻，材質寫實的超現實世界。

二、角色設計

(一)、角色設定的探討

承接上述「造型虛幻，材質寫實」的美術風格，接下來便進入了美術設定的部份。設定的內容包括了角色和場景；在進入角色設定之前，必須先確立一些方向和概念。一開始必須確定基本的人物比例與風格。例如是要如同真人般的寫實比例？或是像卡通化的特殊角色呢？作者在當時毫不猶豫的便選擇了後者；不僅是因為有個性的漫畫式造型比起真正寫實模擬的外觀更加具有說服力與親切感，而更重要的是，它更加具有所謂的「風格性」。尤其近年 3D 動畫方興未艾，不論是皮克斯(Pixar)出品的「海底總動員」、「超人特攻隊系列」，或是夢工廠(DreamWorks)出產的「史瑞克」系列，其角色都帶有濃濃的卡通風格。這種西方專有的卡通味其來有自，可說都是追尋著西方動畫工業龍頭—迪士尼(Disney)的演化影響。在設定之初，作者先以自己長期涉獵動漫領域的經驗就東西方不同風格的「角色設定」(Character Design)做簡略的分析，為之後設定做準備。

1. 西方興盛的幾何造型

動畫是西洋的產物，不論從美式的迪士尼風格或是到近期火熱的歐式畫風，大體來說都是由幾何圖形出發做簡單變換。這類造型總是用誇張的比例與不符合現實的長相來表達出特殊的美感與趣味。以傳統動畫王國迪士尼為例，動畫師接受的訓練與繪畫的習慣完全是由幾何形狀演變。這樣的設計讓人類視覺可以用最輕鬆的狀態接觸到最簡單的圖形，進而做最快速的聯想。

不論是臉部五官排列的空間，到身體骨架比例的長度，無處都存在著「大、小、大」或「長、短、長」等的對比。配合上誇張的姿勢與強烈的幾何聯想，富含著搶眼的第一印象與濃厚商業色彩。基本上，美式造型以一種不合常理的扭曲來誇張與形象化角色的動態與樣貌，觀者容易因此而感到新鮮與有趣。而西方中的歐洲部分則在誇張的幾何形狀之下發展成另外一種面貌；更加執著的變形與藝術化的堅持，因此歐洲造型不強調對比或是外顯，而是更注重藝術化的霸道主觀，即所謂的「風格偏執」。所有的影像風格基

本上是依附著故事或是哲學性而存在，這和美式造型獨立於故事之外自成一格的商業色彩不盡相同。因此雖然都是以簡單型狀為出發點，但是發展出來的誇張程度或是內容，在目的與視覺上，歐美其實是大異其趣。



圖 3-26 迪士尼(1990 年代)，電影角色[花木蘭]、兔寶貝

2. 東方富含的寫實色彩

以東方而言，日本一直是整個亞洲最具主宰力的動畫之國。中國、台灣長期做迪士尼的代工，深受歐美流派的影響；而韓國則是承接了日本的大部分風格。由於有深厚的漫畫世界做為文化來源，日本動畫就內容而言甚至發展的比歐美還要全面與成熟。造型部份，東方國家的動畫多偏向於寫實人體的設計。很少有太過誇張不實的人體比例，或是太過形式化的虛幻。簡單來說，東方美學偏向「美感」，西方則著重「趣味」。

這或多或少和東方哲學偏向內歛與寂靜的取向有關；因此，「太空戰士」是日本的作品，宮崎駿的所有動畫也是以寫實的女性為主要設計。然而這樣的風格在轉化 3D 時遇到了問題，由於前述「匠氣」與矯揉造作的不自然感，3D 擬真的風格轉而廣泛應用於遊戲裡，甚至漸漸與動畫藝術脫離，只剩下純商業的部份。這種「去藝術化」的現象加速了東方寫實造型的改造；除了在 2D 手繪動畫與遊戲裡還保留著真正寫實的虛擬角色之外，東方 3D 的美術風格開始大量湧進了前述所謂「擬 2D」的潮流，以利於寫實造型的存活。於是乎，在真正的 3D 動畫裡，寫實造型幾乎慢慢消退，而是成為了一堆稀奇古怪個人風格生物的天下。

(二)、角色設定特徵

主角的造型設定可說是整體美術最重要的一環。由於主角出場與佔據觀者視線的時間最長，因此角色的長相、個性、甚至是表情都可說代表了整部短片生命力的面貌。為此，作者開始用不設限的角度做了多方嘗試。最初始的臉部設計，最主要的目的還是在尋找「合適的風格」與「五官排列」。除了形式上的變換之外，另外重要的課題是必須定位角色的個性與表情態度；所設計的造型應以角色的生活與個人表徵為宗旨。由於長期鑽研漫畫的習慣影響，發覺漫畫黑白簡易象徵化的表現方式與動畫不謀而合，並能在短時間之內抓到角色精髓；因此以漫畫式的繪畫方式就幾種簡單的排列試圖做出不同風格。基本的五官個別差異暫且略過，重點是在畫出不同個性與特徵的臉龐。除了臉部器官基本長相之外，作者分析出決定面孔的風格主要是依賴以

下幾個部位的組合與比例：

1、鼻翼高度

以五官而言，鼻樑與鼻翼、鼻顛的挺拔程度基本上可說是決定了角色個性的第一步。雖然並不是必然如此，然而西方人較東方人鼻樑為高，連帶五官感覺較為外放、開朗。東方人鼻樑偏低、鼻顛偏寬，給人較為穩重與和藹親切的感覺。鼻形也是重要的關鍵；鷹勾鼻、朝天鼻、蒜頭鼻等等都會影響長相給人的第一印象。個人習慣與觀察與一般設計者不盡相同，在創作之初，是以鼻翼來做第一步的測試組合。

2、雙眼間距

眼睛為長相的靈魂之窗在此不必贅述，然而雙眼間距則是另一個主導面孔的部份。雙眼集中與分開，在個性與喜感、聰慧度上佔有極重要比例。配合上鼻樑的形狀與寬度，形成了各種不同個性的臉龐。

3、人中

人中是許多繪畫者與觀眾經常忽略的部份。從鼻顛到嘴唇這段長度，在寫實風格中或許千篇一律不盡顯眼，然而在誇張的動畫造型以卻扮演舉足輕重的角色。除了一般嘴型大小之外，人中的長度、角度決定了嘴唇的凸翹、比例；而在視覺上更是整個臉部的關鍵位置。尤其就本次創作的老人而言，由於歲月增長髮齒脫落，人中部位容易產生皺紋向嘴部萎縮，是一項非常容易發揮的特色。

4、臉型

臉型的尖寬窄胖，配合著不同部位的器官排列決定了整體長相的結果。如同基本的點線面排列一般，再加上漫畫或是風格化的誇張表徵，臉型常以幾何形狀作為設計的依歸；再與雙眼、鼻樑與嘴部對比直接造成了各種效果，在臉部小小的空間裡卻存在著各種比例平衡的訣竅與要素。不論是狹尖型的臉部所帶來的精銳甚至狡詐之感，或是寬厚所帶來的穩重以及驚鈍印象；臉部的輪廓線將上述幾項比例綜合稀釋、強化，為容貌風格化的最後一個要素。

簡略探討完角色設定的方向之後，開始本片的設計。本次故事角色共有三位，主角回憶抽屜的老婆婆，與一隻陪伴著他像寵物一般的小電視機；還有老婆婆失去的老伴形象，象徵他心靈最大的渴求與想念。在分析與觀察各種造型的演進之後，接下來便展開了主要角色繁複的設定歷程。

(三)、個別角色設定

1、老婆婆

身上裝載著回憶抽屜的老婆婆，是一位慈祥但又個性可愛的角色。而最初在文字階段構思時的想像，認為「有著一頭起來的白髮，配合沉重老花眼鏡的妝扮」是理想中的模樣；因此一開始便設定好了頭部基本的裝飾與髮型與特徵：蒼白的頭髮挽起紮在頭頂，碩大的老花眼鏡與可愛的眼神，再加上滿佈皺紋經歷風霜的面容。有了基本的方向之後，接下來開始繪製最重要的臉部設計。

設定初期以五官排列組合不斷測試，希望在反覆的繪畫中找到與內心產生共鳴的長相。而對於老婆婆的設定，希望除了能表達出一點憨厚、堅毅的質樸個性之外，更希望能讓觀者第一眼的印象便能產生「親切」、「可愛」之感。從左邊兩幅開始，以最基本漫畫造型中的老人模樣為設計基礎：眯眯眼睛、削瘦的臉龐與凹下去的顴骨、以及年老掉齒而佈滿皺紋與向內萎縮的嘴部。在畫了胖瘦兩種版本之後繼續嘗試設定，在右方時為偏像圓形的臉與眼睛位置和鼻梁高度、額頭的測試，頭髮的髮髻也隨手畫了捲毛的模樣。這時的草稿都還是非常隨性，而繼續往下的設定則偏像歐洲的風格；五官較為立體、眼睛睜開，在某種方面來說寫實性較強、趣味度和說服力增加。



圖 3-9 老婆婆設定草稿系列(一)，鉛筆

製作初期時是每一種畫法都隨性嘗試，並沒有特別的限制。以歐洲風格為參考點時確實容易產生較為討好的感覺，但是由於自己是東方人的緣故，作者其實更希望能設計出帶有東方味道的長相。因此，接下來著手於縮減立體五官的感覺，朝向較為東方味、偏向可愛與靈巧的五官設計。

東方老人與歐美最大的不同可說是在五官的「集散程度」與「鼻翼高度」。接下來的嘗試是將眼、鼻的距離縮短，人中長度增加，並強調嘴部內凹彷彿包子的可愛模樣。一開始首先聯想到的造型，是與作者同住的奶奶形象。眼睛細小、幾乎沒有鼻樑，而沉重的老花眼鏡便彷彿吊掛在眼袋下方。最左方圖的口鼻部分以及臉頰的排列感是較為符合當初想的「慈祥」「親切」的要素，彷彿已經可以想像角色在開口閉口時嘴唇往內凹陷的逗趣感覺。而往右的兩幅是嘗試將上下嘴唇的關係相互顛倒，將之前上唇較為凸出改為由下唇往上包覆；這樣的長相較像迪士尼犬類的畫風，較為忠厚與驚鈍，但是原本可愛與靈巧的感覺卻消失了，因此在測試過後加以放棄，還是維持原案繼續發展。

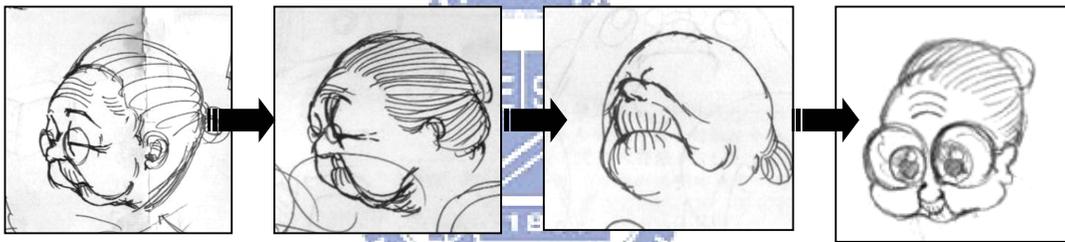


圖 3-10 老婆婆設定草稿系列(二)

另一方面，同時間也隨手以整個人物的身形開始作畫，一開始受到法國動畫「佳麗村三姐妹」影響，震撼於其中角色設定的高度趣味，因此整體體型偏像圓渾、矮小。之後也陸續嚐試了較為壯碩或是是細長的感覺，隨性的作各種風格的繪製，也接連產生了各種不同樣貌的老婆婆，心中模糊的概念也漸漸有了較為清晰的輪廓。抽屜的部分在此時也確定加在腹部的位置，彷彿袋鼠或是挺著肚子的婦女，讓觀者在看的時候能產生熟悉感與聯想，不至於對於「身上有抽屜」的設定感到難以接受或是古怪。

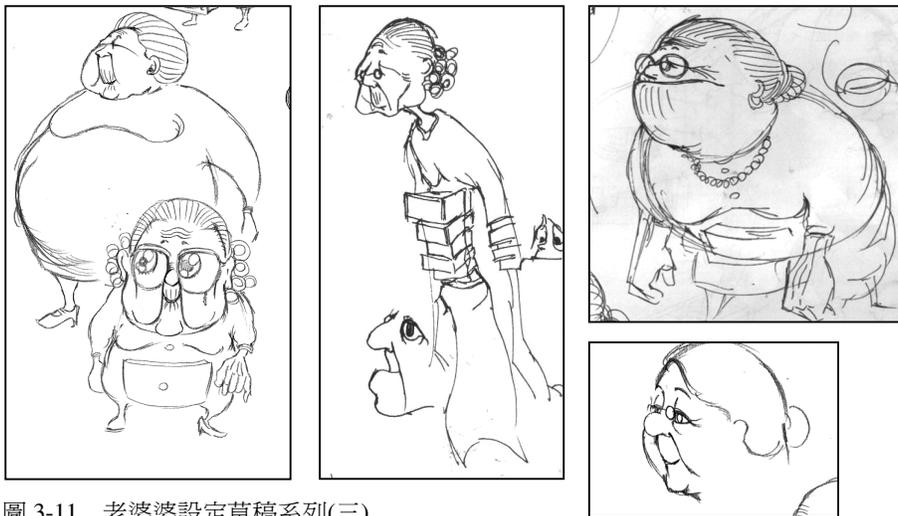


圖 3-11 老婆婆設定草稿系列(三)

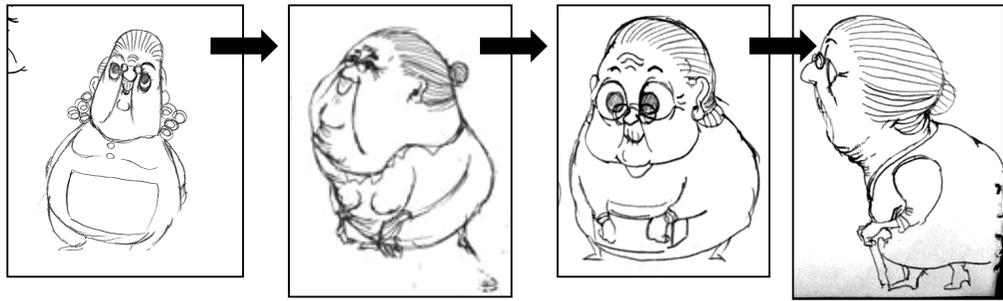


圖 3-12 老婆婆設定草稿系列(四)

過程中經過了反覆摸索，漸漸朝著越來越清晰的概念靠攏；此時的設計相似度也越來越高，個性也越來越強化。到了下方右上角圖示的頭部設計可說是基本上確立了想要的風格與面貌。而右下方的全身人物，在當時便有一種「靈光乍現」的契合之感，是個人非常喜愛的感覺與造形，到此確立了老婆婆最初的模樣。

眼神在無辜與可愛中帶有一點執著與孤獨，稍微內縮的鬥雞眼加強了一種莫名的偏執；彎駝的背部強化了歲月在身體與行動上留下的痕跡；凹陷的臉龐與內凹的嘴唇有一種彷彿在尋找什麼的意味。然而因為本次創作是以 3D 動畫的方式進行，所以角色設定必須兼顧相當的實際性與寫實感，以利 3D 製作。因此繼續以這種風格為基礎修飾，最後終於出現了老婆婆完整的面貌與模樣。至此，可說是短片最為精華的部分誕生了。

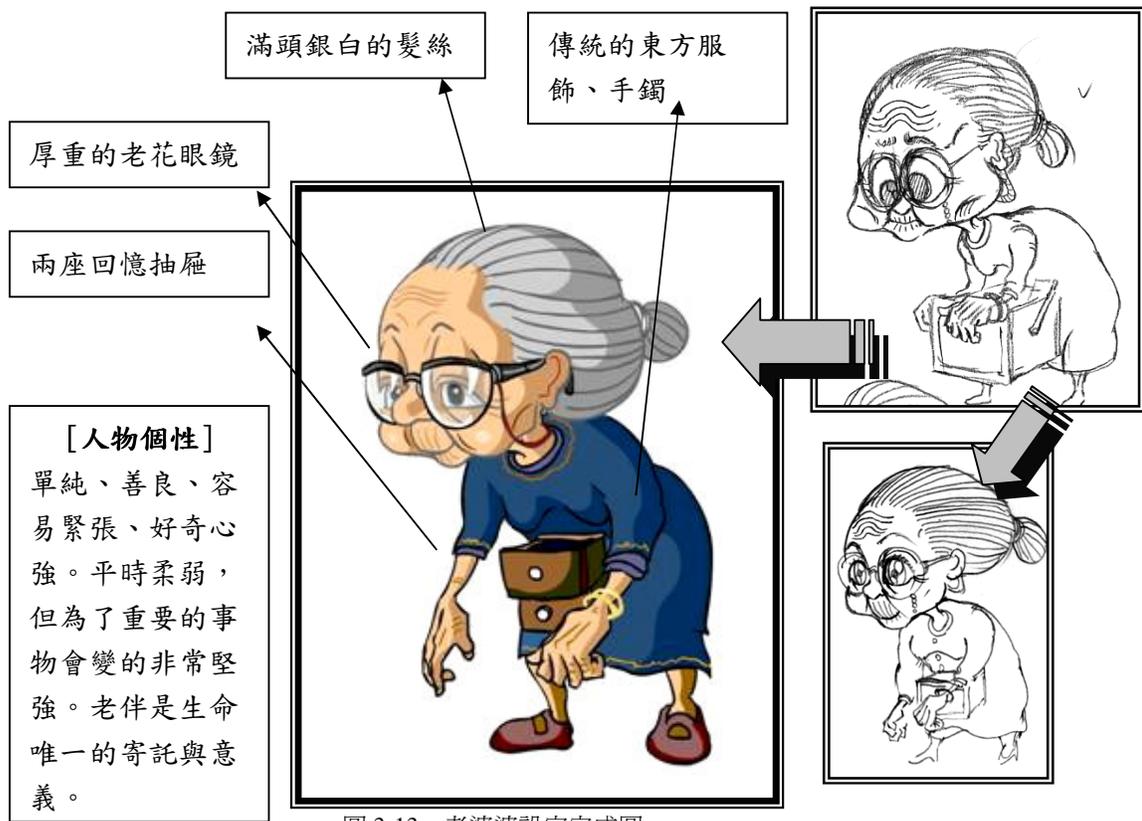


圖 3-13 老婆婆設定完成圖

2、老公公

在短片中另一個重要的角色，卻是以虛幻如靈魂般的存在。老婆婆日以繼夜魂牽夢縈的思念源頭，也是整部片關鍵啟發的部份。因此，老公公雖然沒有任何台詞或表演互動，然而在形象及造型上卻是必須與老婆婆互相搭配，做最仔細的琢磨設計。最初老公公的形象是以睿智、溫柔的臉龐為主，搭配起引導老婆婆的角色，是一種微笑、思念形象的存在。因此外貌主要以表現出「情感」為主，希望一眼就能感到老夫妻彼此的相愛與美好的過去。而外表的設定，則是以「知性」、「溫文儒雅」的背心搭配襯衫、柺杖的造型；有點類似退休大學教授的感覺。最後，鼻樑上也架著一對小小的眼鏡，與老婆婆不同的是眼鏡行狀為原型，尺寸較小，希望兩隻角色能有呼應但卻對比的雙重效果。

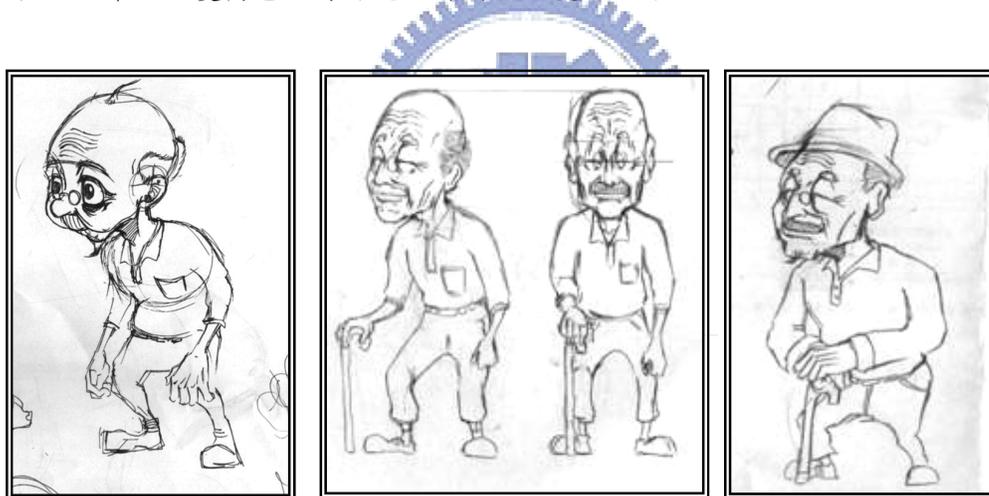


圖 3-14 老公公設定草稿系列(一)

在剛開始時，很意外的老公公的角色在設計上並不如想像中的順利。主要原因是在於長相一直沒有辦法畫出一種滿意的感覺。有時太偏向蒼老削瘦，有時則又過於中庸無法凸顯特色。在經過反覆摸索之後，更近一步確立了一些基本表徵：眼睛為細長型的眯眼狀，頭髮趣味的往上梳尖，以及鬍子的造型等等；角色於是逐漸明朗化了起來。

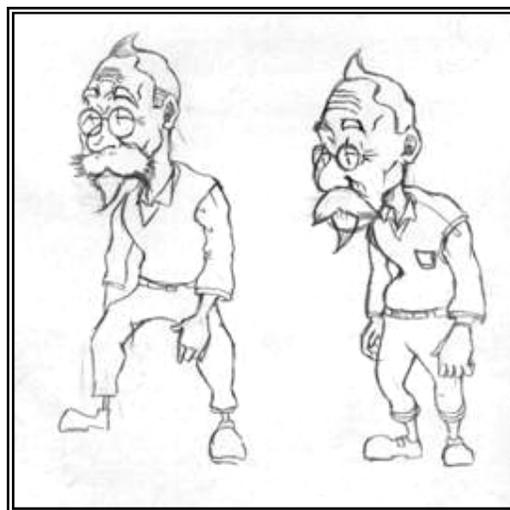


圖 3-15 老公公設定草稿系列(二)

於是在不斷的嘗試與失敗之後，終於慢慢出現了較符合內心期待的造型。溫文儒雅。當感覺味道抓到之後，致力於讓角色更加有特色；加長了整個頭部的長度，並以鼻子為長相中心，鬍子的形狀以及頭頂的髮尖將視覺集中，終於出現了完稿的設定，老公公也順利誕生。兩位角色由於是互相依存與思念的關係，在許多地方刻意顯示出造型的對比：老婆婆的頭偏向橫橢圓，老公公則是直長型，眼鏡大小形狀與眼睛等等。而對比之餘則在其他部分則又互相呼應，讓人有「夫妻臉」或是「老夫老妻」的感覺：例如都是寬高皺紋的額頭，以及微彎的駝背，銀白色的髮色和同樣藍綠色系的服裝。

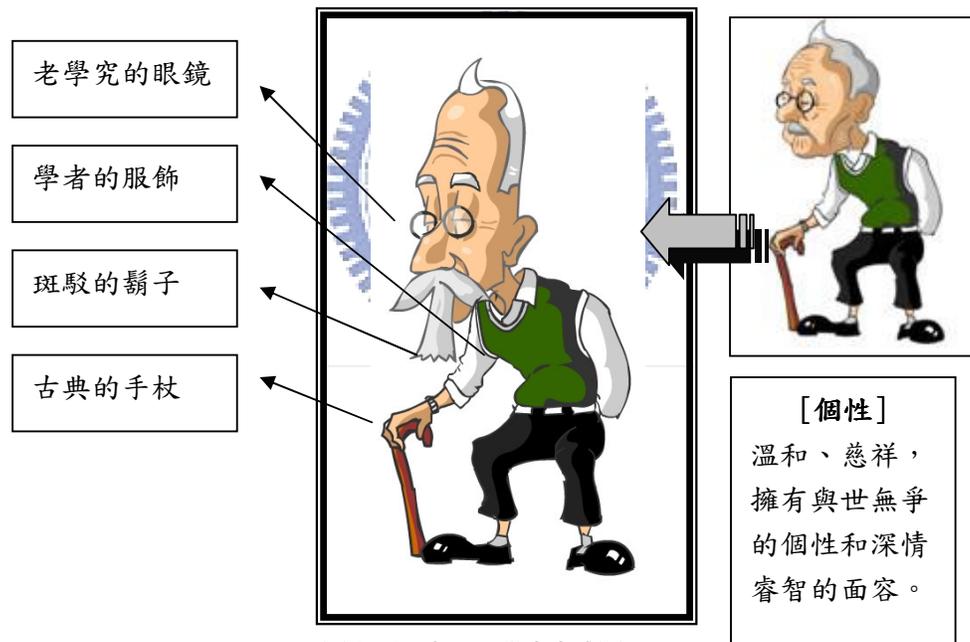


圖 3-16 老公公設定完成圖

3、電視機

主角群都設定完成之後，接下來只剩下最後一隻小配角—電視機。電視機在短片中扮演的角色，像是一隻寵物一般陪著老婆婆在記憶閣樓裡。因此雖然是電視的外表，但是卻必須有如同小狗一樣的動作與表演；而功能方面由於必須影射老婆婆的記憶片段因此還需要一些特殊設計。



圖 3-17 電視機設定草稿系列(一)

在設計之初蒐集了一些相關資料，基本上電視機由於是寫實物品，因此造型的重點主要是放在「可愛」外觀感覺上；修飾掉一些機器冷漠的生硬感與增加些許流線線條的感覺。而在故事中電視機除了螢幕會播送回憶片段的畫面之外，還必須有一個出入口輸出記滿瑣事的便條紙(牆上紙張的來源)，因此造型上將其與擬人化的「嘴部」連結，設定了一塊隔板，讓電視機彷彿能像小狗一樣開口閉口的動作。最後，由於賦予了電視機生命，讓他能自由行動，因此也必須為他設計移動的工具；一開始設定單腳用的彈簧，想表現出電視機活潑彈跳的感覺；然而考慮到風格統整與搶戲的問題，因此最後改以四支柱腳來支持小電視機的活動。而頂部的天線就彷彿是動物或昆蟲的觸角；下方的旋鈕也好像眼睛的表徵。

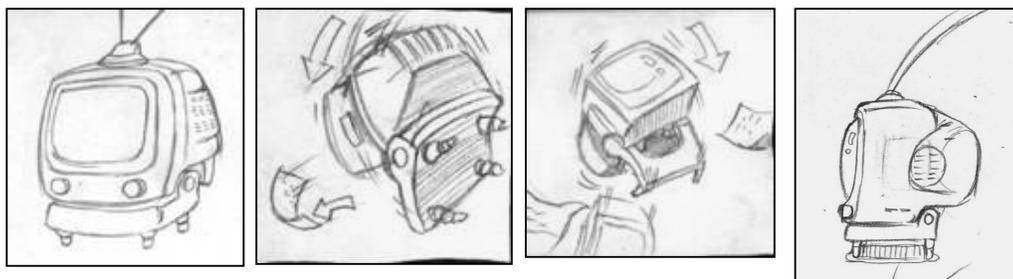


圖 3-18 電視機設定草稿系列(二)

角色設定至此告一段落。接下來即將進入複雜的場景設定過程。