

舌切雀

2021年7月16日
10:09

角色名称	舌切雀					
性别	<input type="checkbox"/> 男	<input checked="" type="checkbox"/> 女	<input type="checkbox"/> 无指定			
角色类型	<input type="checkbox"/> NPC	<input checked="" type="checkbox"/> 式神	<input type="checkbox"/> BOSS	<input type="checkbox"/> 灵	<input type="checkbox"/> 守护式神	<input type="checkbox"/> 小怪
角色功能	<input checked="" type="checkbox"/> 战斗	<input type="checkbox"/> 剧情	<input type="checkbox"/> 其他 -			
半身像	<input checked="" type="checkbox"/> 有		<input type="checkbox"/> 无			
身高	<input type="checkbox"/> 3-4头身		<input checked="" type="checkbox"/> 5-6头身			
稀有度	<input type="checkbox"/> N	<input type="checkbox"/> R	<input checked="" type="checkbox"/> SR	<input type="checkbox"/> SSR		

这里只是一些初步意见，如果美术在绘制表现力上（比如说断舌麻雀）这里很难处理，我会后续再进行修改

设计理念	创作思路	1. 鉴于阴阳师内部现在缺乏以老奶奶作为形象的式神，所以我决定设计一个以老奶奶的主体形象的式神 2. 剪刀、麻雀、断舌是这个人物形象的三个主要元素 3. 因为背景故事与人物设计考虑到比较阴暗，所以我决定再加上一些日本的黑道感		
	原型介绍	出自日本童话 很久很久以前，在某地住着一对老夫妇，老爷爷很温柔的对待前来玩耍的小麻雀，并给它们食物吃，可是老奶奶却很不高兴，很不满意老爷爷喂麻雀食物吃后，就没东西可以吃了，不过老爷爷并不在意，还是照样喂麻雀食物吃。有一天老爷爷有事外出，老奶奶煮了一锅准备用来浆衣服用的浆糊被麻雀雀，并拿起剪刀把它的舌头给剪了，被剪了舌头的小麻雀接着逃走回到了山上的家。 老爷爷担心这个麻雀，于是就出去找这只麻雀。受伤的麻雀非常感动，然他从大葛笼和小葛笼中选一个作为礼物带回家。老爷爷选了小葛笼，回家后打开麻雀索要礼物。麻雀依然让老奶奶自己选择，老奶奶因为贪婪的心，选择了大葛笼，但是大葛笼中装满了五毒虫，老奶奶受到了惊吓，不久后得了大病去此后，舌切雀有恩必报，有仇必报的传说在日本民间流传		
	背景设定	角色整体的基调可以通过故事体现一些 1. 舌切雀一族会结社，推举一个实力最强的人作为他们老大。这一代目的老大是女性，被他们称为大姐头 2. 舌切雀一族以“诚”字为自己的信条，痛恨不诚、贪婪之人 3. 与普通妖怪一样，他们也依靠吸取他人的生命来增强妖力，确保自己长生。但是他们一族因为自己信条的缘故，只杀贪婪之人 4. 他们一般对外宣称自己是万事屋，可以帮助人实现各种愿望，只是需要付出对应的代价。起初的愿望都是比较小的，但是随着人们发现他们有应必难以实现的愿望，比如：“一夜暴富”，“强行让一个女子喜欢上他”，“让自己讨厌的人暴毙”等等。这些愿望，舌切雀一族照收不误。只是后他们的尸体的舌头都被拔掉了 5. 这一代大姐头有收藏那些人舌头的习惯，所以将这些人的舌头串成了一个项链挂在脖子上，平时藏在和服里面 6. 万事屋只接受小判作为报酬，小雀妖们背着的竹筐就是用来装这些小判的		
视觉设计	色彩偏向	觉醒前的颜色较为素雅（比如白色）；觉醒后要用一些充满阴间性元素的颜色，比如紫色、红色		
	总体造型描述	一个拿着大剪刀的老奶奶，基本设定是舌切雀的大姐头，考虑采用日本黑道的视觉风格设计。周围要环绕一些小麻雀妖怪，作为他的小弟。小麻雀妖怪都可掬，觉醒后尽显妖态		
	细节设计	<div><div>参考说明</div><div>武器：大剪刀</div><div>参考图片</div><div>因为这里是妖使用的剪刀，它应当更像是太刀那种杀人武器的感觉。所以这里我给出的剪刀参考样例也是强调刀刃，造型更像刀，剪刀握把较小</div><div></div></div> <div><div>服饰与动作设计（觉醒前）</div><div>觉醒前：服饰主要强调保守；衣服的色调与纹样以素雅为主</div><div></div><div>动作比较偏向正常持握武器的姿势，可以选择上面图片那种刀背在后面的方式</div></div>		



同时，我们需要让剪刀体现一些“雀”的元素，因此我找到了如下这种剪刀作为设计参考：



觉醒后，剪刀上面有那种魂的灵气：



参考说明	服饰与动作设计（觉醒后）	角色面部设计
参考图片	觉醒后：服饰采用更加偏向女流氓的设计，比较狂野，衣服的色调与纹样更加阴暗+狂野。并且，让角色有一只胳膊露出，使用裹胸布。角色有纹身，可以纹在手臂或者背上	觉醒前：两鬓斑白的老奶奶，



纹身上可以有的元素：主要是体现雀和断舌的元素。关于刺青与纹身的更多资料：
<http://www.vgtime.com/topic/407.jhtml?page=3>

1. 麻雀
2. 断舌头的鬼，舌头是下面这种感觉，不过要体现舌头断的特点：



鬼的感觉是这种

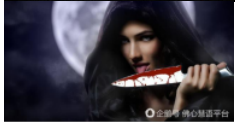


持刀的姿势也可以变得更加奔放。使用舔刀之类的动作设计



觉醒后：稍微变得年轻一些，但是面容更加



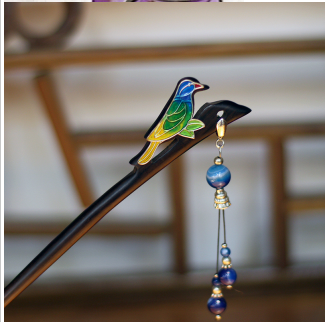


参考说明

饰品

参考图片

发簪：可以考虑有一些鸟和剪刀的元素发簪。



项链：

设定中，大姐头是把舌头串成的项链藏在和服里面，所以觉醒前明显表示出来
觉醒后有，是用舌头串成的一个项链，项链的感觉类似部落女性的这种很大的项链：

麻雀小弟

觉醒前主要是憨态可掬的小麻雀，



觉醒后：麻雀要有妖鸟的气质。伸出长的断舌，体现出断舌麻雀的特点。





IN MIA®



道具上，每个人背着一个装小判的竹筐；



服装上，以下给出一个参考，尽量简单。要保证与大姐头的服饰在主体色调上有与大姐头的区别。觉醒后如果衣服不好处理，可以舍弃衣服，主要是把断舌和妖



已使用 Microsoft OneNote 2016 创建。

已使用 OneNote 创建。