

【Gnomon】God of War 角色特輯 ft. Rafael Grassetti 與 Dela Longfish

The Characters of God of War ft. Rafael Grassetti & Dela Longfish

<https://www.youtube.com/watch?v=XPdFkm1xLal>

開場與介紹 (主持人 Lynette)

- 歡迎與回顧：
 - 歡迎回到 Gnomon 學校《戰神》幕後製作特別活動的最終章！
 - 錯過前兩部分 (角色綁定與電影動畫、環境設計) 的觀眾，活動結束後會有存檔可供觀看 (Twitch: gnomon_school, Livestream: livestream.com/gnomon)。
- 第三部分介紹：
 - 本部分將深入探討《戰神》的角色設計。
 - 邀請主角美術師 **Rafael Grassetti** 與主角概念美術師 **Dela Longfish** 登台。
- 贊助商感謝：
 - 再次感謝 **Lenovo**、**ArtStation**、**Santa Monica Studio** 以及 **Sony PlayStation** (整晚在 Twitch 上轉播)。
 - 可能還有 **Pixologic** 也在轉播，一併致謝 (預期會看到精彩的 ZBrush 展示)。
- 正式開始：邀請 Rafael 與 Dela 上台。

角色設計分享 (主講：Rafael Grassetti & Dela Longfish)

- 開場與感謝 (Raph & Dela)：
 - 感謝各位前來。
 - 將分享遊戲中的部分角色設計 (遊戲規模龐大，角色數百，無法全部涵蓋)。
 - 強調角色美術是個有趣的領域，本專案充滿生物設計和創作自由。
 - 再次強調所有展示的作品都是龐大團隊 (視覺開發 VisDev、角色團隊) 共同努力的成果。
- 核心角色：克雷多斯 (Kratos)：
 - 挑戰：如何重新塑造這位標誌性角色。
 - 早期概念 (Jose Cabrera)：(展示 Luke 分享過的早期概念圖) 確立了北歐世界的基調，以及父子關係的核心。
 - 導演願景 (Cory Barlog)：在 Raph 和 Dela 加入團隊前，Cory 已與 Jose 緊密合作，透過早期概念傳達父子關係。
 - 早期 3D 探索 (Raph)：製作實體模型 (Maquette)，捕捉父子關係，探索服裝設計，與團隊分享，激發靈感。
 - 視覺化概念 (Dela)：基於 Raph 的 3D 模型進行 2D 繪製，確立視覺風格。
 - 跨部門協作 (Raph & Dela)：概念與 3D 建模團隊緊密合作，反覆迭代是工作室的標誌。
 - 設計探索 (Dela)：
 - 進行了大量 (上百種) 設計嘗試。
 - 核心問題：如何在新篇章中呈現 Kratos？
 - 主題設定：Kratos 代表熊，兒子代表狼，以此作為視覺線索。
 - 反思與調整：初期設計過度包裹 Kratos，掩蓋了標誌性特徵 (如紋身、疤痕)。後續設計更開放，並加入希臘篇章的元素 (如斧套上的 Omega 符號)。
 - 實體模型更新 (Raph)：根據概念更新實體模型，更接近最終設計，並考慮產品化 (如模型製造) 的可行性。實體模型有助於非美術人員理解角色。
 - 臉部設計探索 (Raph & Dela)：
 - 回顧與演變：Kratos 的臉在歷代作品中變化很大。整合過去特徵，加入寫實感和歲月感。
 - 鬍子：由於比例更寫實，嘗試加入鬍子以平衡過去的巨大山羊鬍形象。
 - 細節刻畫：不僅關注整體形象，也注重細節，如臉上的皺紋、鬍鬚、身體模型的老化感 (略顯鬆弛，反映他刻意拋棄過去)。
 - 最終形象 (Raph)：(展示接近最終遊戲的模型) 強調紋理、著色器 (Shader) 和引擎內調整的重要性。
 - 身體設計 (Raph)：
 - 嘗試不同體型，甚至包括「肥胖版 Kratos」。
 - 與技術美術團隊 (Axel 等) 緊密合作，開發肌肉系統，推動技術，接近電影級效果。
 - (展示肌肉形狀與變形效果)
 - 設計理念 (Dela)：刻意避免過於健美、肌肉線條分明的體型，加入歲月感和重量感，使其更可信、更貼近現實。
 - 服裝細節設計 (Dela)：在確定大方向後，深入設計服裝各部件的細節，融入北歐風格元素，提供給建模團隊參考。
 - (展示更多概念與 3D 迭代過程)
 - 最終形象 (Raph)：(展示接近 E3 首次亮相時的遊戲內模型) 強調紋理、著色器和引擎內調整的重要性。
 - E3 亮相與反響 (Dela & Raph)：參加 Sony 發布會，看到現場展出的服裝，並感受到粉絲對新形象的熱烈反響，非常特別且鼓舞人心 (雖然興奮只持續了一天就投入到後續工作中)。
 - 盔甲升級設計 (Dela & Raph)：

- **設計理念**：盔甲升級應反映故事進程。從初期更接地氣、寫實的服裝，隨著深入神話世界，盔甲也應更具奇幻色彩，形成視覺上的敘事弧線。
- **挑戰**：需設計大量可替換、可混合搭配的盔甲部件。同時要考慮一鏡到底攝影機的限制 (避免遮擋視線)。
- **概念方法**：拋棄傳統角色設計中強調輪廓變化的做法，在既定輪廓內進行設計。利用形狀、比例變化來區分不同套裝。
- **主題設定**：將盔甲與遊戲中的生物關聯 (如速度型-龍，防禦型-食人魔，攻擊型-狼)，便於設計和呈現。
- (展示最終盔甲套裝概念圖)
- **模型實現 (Raph)**：由角色團隊的 Erica Valdez 雕刻所有盔甲。工作量巨大 (數百種盔甲與組合)。感謝角色團隊和技術美術團隊的綁定工作。
- **核心角色：阿特柔斯 (Atreus - 兒子)**：
 - **設計理念 (Dela)**：
 - **對比 Kratos**：刻意避免設計成 Kratos 的翻版 (肌肉發達)，而是更脆弱、天真。
 - **世界觀**：Kratos 對神話世界可能感到厭倦，但對 Atreus 來說一切都是新奇、美妙的。
 - **血統融合**：母親來自北歐，父親來自希臘。設計上更多體現北歐風格，但也融入了 Kratos 的元素 (如斯巴達風格的疤痕) 和母親的元素 (黃色)。
 - **早期探索 (Raph & Dela)**：
 - 參考 Jose 的早期插畫。
 - 進行大量臉部設計探索，尋找符合角色設定的感覺 (當時尚未確定演員)。
 - 進行 3D 探索，考慮服裝的可製作性和弓箭手風格。
 - **演員選定與調整 (Raph)**：選定演員 Sunny Suljic 後，對設計有很大幫助。掃描演員臉部後，並非直接使用，而是進行「角色化」調整，加入疤痕、調整臉型以符合天真感等故事設定。
 - **色彩與象徵 (Dela)**：加入藍眼睛 (代表冰，與 Kratos 的火相對) 等細節，強化故事性。
 - **最終設計定稿 (Raph & Dela)**：(展示最終設計圖) 腰間繫著 Kratos 舊服裝的一部分，頸部圍巾是母親的黃色，象徵他處於兩者之間。
 - **背部設計與易讀性 (Dela)**：考慮到遊戲中常看到角色背部，確保背部設計同樣出色。進行低細節層級的圖形化測試，確保設計在各種光照條件下 (雪地、暗處) 依然清晰可辨。黃色箭袋在背部提供了良好的視覺識別度。
 - **早期色彩探索 (Raph)**：測試 Kratos (熊) 和 Atreus (狼) 的代表色，最終確定 Atreus 使用更明亮的顏色，便於在遊戲中識別。
 - (展示最終遊戲模型): 強調毛髮等技術的開發工作 (Chris Gillard & Raph)。
 - **盔甲升級設計 (Dela & Raph)**：
 - **複雜度**：相較 Kratos 簡單，無需混合搭配。
 - **設計理念**：融合神話元素與北歐風格，追求可信度。如同 Luke 提到的「巧克力與花生醬」的比喻，在接地氣與創意幻想間找到平衡點。
 - **視覺進階**：隨著升級，盔甲融入更多神話/生物元素 (龍-速度，食人魔-防禦，狼-攻擊)，與 Kratos 盔甲主題一致。
 - (展示最終盔甲概念圖與模型): 模型由 Igor Catto 製作。
- **武器設計**：
 - **利維坦之斧 (Leviathan Axe)**：
 - **背景**：取代混沌之刃的新武器，具有冰霜屬性，呼應北歐環境。
 - **早期探索 (Dela)**：從非常寫實的斧頭開始，但缺乏視覺衝擊力。
 - **概念發展 (Jin Kim, Vance Kovacs)**：在斧刃頂部加入技能樹圖案 (後移除，但保留了符文凹槽)。
 - **玩法驅動 (Raph)**：設計受玩法機制影響很大，需不斷迭代。
 - **特效協作 (Raph)**：概念設計階段就考慮特效，指導特效團隊保持風格一致。
 - (展示早期斧頭概念圖)
 - **升級設計 (Raph & Dela)**：
 - **歷史感**：斧頭並非 Kratos 原有，而是 Atreus 母親的。母親的象徵是獵鷹和黃色。
 - **視覺體現**：隨著升級，斧頭上逐漸顯現鳥類形態和黃色元素，將敘事融入設計。
 - **冰霜巨人元素**：加入冰霜巨人相關元素。
 - (展示斧頭升級概念圖與模型)
 - **守護者之盾 (Guardian Shield)**：
 - **設計理念 (Dela)**：Kratos 更偏向進攻性地使用盾牌。盾牌具有神話元素，可折疊收納於手臂上並瞬間展開。
 - **挑戰 (Raph)**：如何實現折疊機制，使其看起來合理且不太昂貴。進行了原型設計。
 - (展示盾牌原型和 Vance Kovacs 的最終設計圖): 背面加入紅色，呼應 Kratos。
 - **兒子的弓箭 (Talon Bow)**：
 - **設計理念 (Dela)**：初始狀態感覺像是手工製作。希望所有設計都能體現製作者的痕跡。隨著遊戲進程升級，逐漸加入更奇幻的元素。
 - **設計連續性**：弓、斧頭、甚至巨人的鑿子都有相似的符文插槽，暗示它們可能由同一批工匠 (矮人兄弟) 製造。
 - **混沌之刃 (Blades of Chaos)**：
 - **回歸與更新 (Raph & Dela)**：重新設計這對標誌性武器。早期由 Dela 團隊探索，角色團隊也參與其中，反覆協作。
 - **最終設計 (Jin Kim)**：完成最終設計。
 - **升級與風格融合 (Dela)**：隨著遊戲內鐵匠的升級，混沌之刃逐漸融入更多北歐風味，即使武器本身有希臘歷史。
 - (展示混沌之刃概念圖與升級效果): 技能樹圖案、矮人升級後的北歐雕刻細節。
- **重要配角：矮人兄弟 (Brock & Sindri)**：
 - **背景設定**：遊戲中的鐵匠，打造了利維坦之斧和索爾的雷神之錘。
 - **設計理念 (Dela)**：透過服裝展現角色特點，而非直接說明。
 - **性格差異**：
 - **Sindri**：整潔、優雅、注重細節，喜歡精緻物品。
 - **Brock**：因長期與金屬接觸，皮膚略帶藍色，不修邊幅，專注於打造武器，不關心自己的盔甲。
 - **早期探索 (Raph)**：在 ZBrush 中探索如何透過面部表情傳達性格。
 - **技術挑戰**：技術團隊需處理面部動畫和材質。
 - **品牌設計 (Dela)**：設計了代表兄弟關係的品牌標誌。當他們分開時，品牌也分裂，但仍保持各自特色 (Brock 的小火焰，Sindri 的優雅曲線與龍)。

- **寵物設計**：原本不在計劃中，但敘事團隊看到概念後受到啟發，將其納入遊戲。設計理念是這些生物暗示著更大的世界和故事。
 - **細節設計**：為每個角色設計獨特的品牌、錘子和鐵砧，確保一致性。
- **重要反派：巴爾德 (Baldur)：**
 - **背景設定**：遊戲主要反派，北歐神話中的「被祝福者」，無法被殺死，但也因此無法感受任何事物，逐漸轉為憤怒和怨恨。
 - **設計理念 (Dela & Raph)：**
 - 與前作神祇不同，更偏向「摩托車手」風格，不講究排場，直接辦事，不進行長篇大論。
 - 透過紋身講述詛咒的故事。
 - **技術挑戰**：需處理毛髮、鬍鬚、紋身、皮膚著色器、肌肉變形和戰鬥中的癒合效果。
 - **演員影響**：選定 Jeremy Davies 後，掃描其面部並進行角色化調整，加入更多個性。
 - **戰鬥設計**：每次戰鬥都不同，包括騎龍戰鬥，龍成為戰鬥場景的一部分。
 - **視覺開發**：與戰鬥團隊緊密合作，確保角色的移動和戰鬥風格符合其性格。
- **重要角色：芙蕾雅 (Freya)：**
 - **背景設定**：重要女神，奧丁的妻子，被流放到米德加爾特，原本是華納神族。
 - **設計理念 (Dela & Raph)：**
 - 受自然影響，反映華納神族與自然的聯繫。
 - 早期概念中暗示奧丁仍在監視她（殺死奧丁派來的烏鴉）。
 - 需要設計一位能與克雷多斯勢均力敵的強勢女性角色。
 - **敘事元素**：手臂上的紋身隨著遊戲進程從淡變濃，與巴爾德形成視覺連續性。
 - **技術挑戰**：需開發毛髮著色器和紋身系統。
 - **烏龜設計**：由 Steven Oakley 設計，最初只看到樹和烏龜，後來發現她住在樹下。設計需考慮不同階段的可見性。
- **世界蛇：約爾曼岡德 (Jörmungandr)：**
 - **設計理念 (Dela & Raph)：**
 - 希望設計不同於傳統的蛇形生物。
 - 需平衡奇幻元素與可信度。
 - **設計挑戰**：
 - 需考慮不同視角下的可讀性。
 - 需平衡高模細節與遊戲內使用的貼圖。
 - 需設計能說話的面部表情。
 - **技術考量**：由於是環境的一部分，需控制拓撲數量，將細節集中在鱗片上。
- **密米爾 (Mimir)：**
 - **背景設定**：最聰明的神，因反對奧丁而被囚禁在樹中。奧丁保留他的頭顱以獲取建議，並施加咒語確保他只能對奧丁說真話。
 - **設計理念 (Dela & Raph)：**
 - 需在樹中囚禁狀態和僅剩頭顱兩種狀態下都保持設計一致性。
 - 由 Erik 與環境團隊合作，因為角色部分存在於環境中。
- **敵人設計：**
 - **設計原則**：確保不同群體感覺獨特，避免設計重疊。將敵人分為不同派系，為每個派系制定設計原則。
 - **亡靈戰士 (Draugr)：**
 - **設計理念**：探索不同版本的亡靈形象，從經典殭屍維京人到只剩骨骼的版本。
 - **最終設計**：靈魂強大到能回到自己的身體，導致身體分裂，在臉上、武器和盔甲上形成裂痕。
 - **敘事元素**：他們不呼吸，只是靈魂在移動身體，因此有些亡靈身上可見靈魂。
 - **後期添加**：熔岩元素是在遊戲玩法確定後添加的。
 - **精靈 (Elves)：**
 - **設計理念**：處於神與人之間的奇特空間，如同 Luke 設計的樹木 reaching for light，精靈也在追求光明。
 - **光明精靈與黑暗精靈：**
 - 光明精靈：幾乎像幽靈或靈魂，採用 Luke 團隊設計神殿的配色。
 - 黑暗精靈：更自然、更狂野，但翅膀仍像樹枝。
 - **隱藏聯繫**：仔細觀察可發現他們的皮膚有相同的條紋，光明精靈有角但將其包裹起來像頭飾，暗示他們比表面看起來更相似。
 - **材質研究**：嘗試將奇幻元素與現實材質結合，研究部落風格。
- **女武神 (Valkyries)：**
 - **背景設定**：在神話中引導值得進入瓦爾哈拉的靈魂，類似死神。
 - **設計理念 (Dela & Raph)：**
 - 由 Vance Kovacs 和 Justin Sweet 設定方向。
 - 與傳統女武神不同，奧丁賜予她們機械翅膀，而非自然羽毛翅膀。
 - 需平衡機械感與時代感，避免看起來像科幻或高科技。
 - **視覺元素**：融入她們如何操控彩虹橋 (Bifrost) 的元素。
 - **設計平衡**：希望她們既可怕又美麗，在細節豐富的套裝中保持威嚇感。
 - **技術挑戰**：需設計可在遊戲中重複使用且不會過於昂貴的翅膀。
 - **戰鬥整合**：翅膀成為她們攻擊的一部分，使戰鬥感覺更自然。
 - **九位女武神**：為避免增加數月的製作時間，使用更多動物元素設計頭盔，使每位女武神獨特。女王基於神話生物設計，使其更突出。
 - **材質變化**：在引擎中嘗試不同材質，使九位女武神看起來不同。
- **總結：**
 - 展示了遊戲中的部分角色陣容。
 - 強調了團隊合作的重要性。
 - 提到還有許多角色未能在演講中詳細介紹，如巨魔等。

問答環節

- **武器裝飾與功能性：**
 - 遊戲玩法優先，如果設計好看但玩起來不好，就是失敗。
 - 希望武器感覺可信，能感受到錘痕和手工感。
 - 裝飾作為次要元素，避免過度華麗。
 - 根據角色調整武器風格，如亡靈戰士的武器故意設計得粗糙，會撕裂而非切割。
 - 設計過程持續整個專案，不斷迭代。
- **角色多邊形數量：**
 - 沒有嚴格的限制，但需保持乾淨且必要。
 - 與技術團隊緊密合作，了解界限。
 - 不同角色有不同的多邊形預算，如克雷多斯較高因為經常出現在鏡頭中。
- **傳統媒介在創作過程中的角色：**
 - Raph：主要在 Photoshop 中工作，但作為領導者，會為團隊成員安排時間進行素描。
 - Dela：在前期製作有更多時間時會製作實體模型，幫助團隊理解概念。
 - 不同藝術家有不同工作方式，如 Stephen Oakley 喜歡素描，Jose 直接進行最終繪製。
- **阿特柔斯設計中克雷多斯與芙蕾雅平衡：**
 - 透過早期探索和與導演討論找到平衡。
 - 建立設計元素的層級，避免所有元素同等重要導致視覺分裂。
 - 明確阿特柔斯一半是克雷多斯，一半是芙蕾雅，兩者對他的影響同等重要。
 - 強調工作室內協作的重要性，概念團隊的想法能激發其他成員創作。
- **巴爾德設計與阿特柔斯本性的伏筆：**
 - 巴爾德設計故意讓玩家初次見面時低估他，如同《星球大戰》中的尤達大師。
 - 希望故事逐漸展開，玩家不會一開始就知道最終對手是誰。
 - 視覺設計配合敘事和遊戲玩法，打破玩家預期是整個遊戲的主題。
 - 關於阿特柔斯的本性，從一開始就知道遊戲結局，因此在設計中加入暗示，隨著遊戲進程逐漸顯現。
- **角色探索階段的平均時間：**
 - 探索時間因角色而異，取決於角色在遊戲中的出現位置和時機。
 - 由於是 30+ 小時的大型遊戲，每個敵人都可能在任何地方出現，增加了設計的複雜性。
 - 角色在遊戲中的位置和介紹方式直到動畫階段才確定，多次變更。
 - 設計抽象或不存在的神話生物比設計人類更具挑戰性，需從頭設計所有元素。
 - 例如，亡靈戰士的設計可能花了一個多月，而進入製作後可能只需一天。