

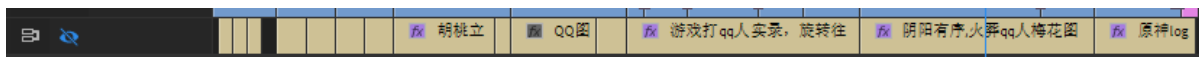
- 「胡桃角色展示」制作思路 -

Day 1~2

笔试十天安排中的前两天，我用来找bgm以及想脚本、想分镜。

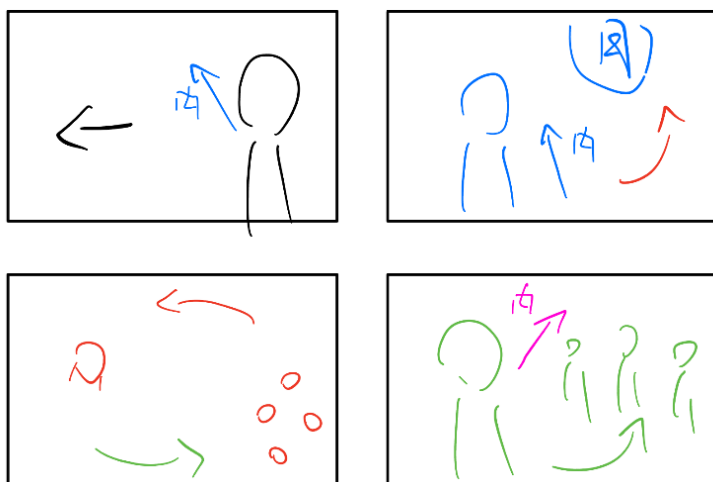
第一次听到这首bgm我就觉得很适合胡堂主，开头**日本筝**声音营造了阴森恐怖的氛围，紧接着突然响起**电吉他**，仿佛前一秒胡桃还在大谈生与死，后一秒就邀请辛焱上台与自己唱跳rap，胡堂主这种庄严肃穆又古灵精怪的性格我非常喜欢。bgm的后段是普通的节奏旋律配上高潮，如果要加入一些镜头进行叙事或打击演示，我认为很合适。高潮过后突然响起类似**二胡**一样的乐器声，我眼前跟着浮现出小巷派暗黑打油诗人的身姿，“阴阳有序，命运无常”，又有谁能理解这位小女孩身上背负的种种呢，“算了，随他去吧”既然胡堂主都这么说了，那我也不会再多说什么。

在找到一首适合胡堂主的bgm后，就像绘画讲究先起型一样，我习惯先在pr里把**脚本**列好，哪段旋律对应怎样的分镜，一边想象画面，一边调整影片的整体节奏以及叙事逻辑（我认为这件事很重要，所以刻意安排了很长的时间，尝试了很多故事，比如宵宫胡桃相遇之类的）



人物语音我也会在这个阶段放上，有助于我构思画面，调整节奏。

总之，最后选了类似原神角色演示pv的脚本：首先展现堂主模型的局部；然后3转2衔接展示堂主的立绘；接着开始叙事，为堂主接下来的攻击技能展示简单做铺垫；技能展示过后跟随bgm的情绪进一步展示堂主的性格、身份等；最后用logo结尾。



Day 3

第三天，我会先从自己擅长的平面设计着手，也就是00:13~00:20那部分。

胡桃的立绘有两个，为了与官方pv区分开，我选了另一个。考虑到胡堂主既有**严肃**的一面，又有**活泼**的一面，要如何让设计同时满足这两个条件，我首先想到利用**矩形**跟**宋体**，两样事物均给人一种秩序规则感，自然而然会有严肃的感觉；其次在选色上，为了体现规则，颜色一定不能多，用胡桃自带的红、黑、金三色即可，在此之上，要用**红色打底**而不用黑色，因为红色比起黑色更亮，会显得更有活力，黑色可以放中间，做成矩形，看起来像个棺材很合适，考虑到板绘上色一直用到的**1:3:6规则**，剩下的金色正好用来点缀。

除此之外，我在立绘上也做了小改动，因为观众看到的第一眼一定是角色立绘，立绘能让人产生深刻的印象，我希望观众能第一时间看到胡堂主比起晦气堂主身份更是个阳光活泼的女孩子。因此，我稍微**旋转了立绘**让堂主看起来相比原本的立绘更自信。



在此之前，我有考虑给立绘加个3d背景，但在遍历原神所有角色演示的平设后，感觉原神的平设普遍以简约为主，比起加法，**减法**用得更多。因此我也跟随着这一风格，让背景保持简单，在铭牌、动画等方向多做了设计。



Day 4

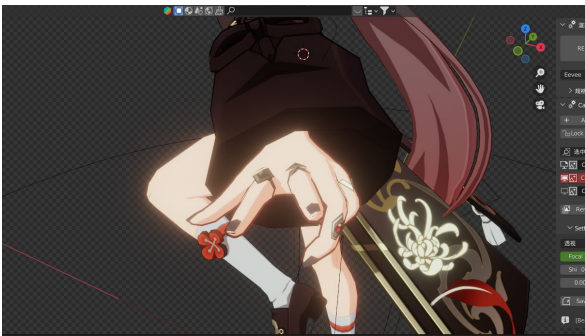
第四天，我想用一个3d动画衔接平设，但笔试时间也快过半了，在不断与自己妥协后，从简采用了现在的方案。

首先由于原神角色模型渲染就挺麻烦的，为了节约时间，直接在网上找了其他人改模渲好的模型。接着将胡桃模型摆成立绘中的姿势，转场会从角色本身戴帽子动作衔接，改成利用镜头运动趋势衔接。

运镜上，我计划从桃桃各个xp点开始展示，比如手部的戒指，脚上的红花小白袜，最好让观众产生想舔屏幕的冲动。从手部开始，桃桃伸出的手，仿佛是要我亲吻戒指，那我自然不会拒绝，从手指端部开始行进，考虑到行进前方如果出现小山峰，可能过不了审，那用背后的神之眼代替一下也不是不行。接下来是脚，在保证镜头运动趋势不变的情况下，环绕小白袜一圈，渐渐移到衔接立绘的位置。



值得一提的是，考虑到bgm开头是爆炸的电吉他，为了给观众一点冲击感，在镜头行进的开头除了位置k帧，还刻意给焦距k了帧，这种**希区柯克变焦**的技法有助于增加冲击感。再有，在开头看手的这个画面中，实际这个角度是会看到角色模型下半身的，为了在开头不给观众提供过多的信息导致脑过载，同时让观众更注意桃桃的手，于是刻意**隐藏了下半身**。



Day 5

时间过半的这一天，我也跟随计划填补视频的中间部分。

如果放在平时的pv，这部分应该是作为pv最重要的展示部分，但作为测试题却并不是。这部分能展现的能力不多，但要想讲一个完整的故事，它不可或缺。

首先，为了之后打丘丘人展示技能，需要交代背景，“天清海阔，皓月凌空”，放入这两句描述场景地点的语音，交代**时间与地点**；“一个客户，两个客户”两句交代了**人物与事件**。

第一个画面衔接上一个镜头中小幽灵的**运动趋势**，镜头跟着运动，聚焦到胡桃身上，告诉观众这部分要展示游戏内录并且主角是胡桃；第二个画面配合语音与运动趋势，聚焦到上升的月亮；第三个画面，在尽力保证**光源位于同一位置**的基础上，通过拉远镜头展示丘丘人与远处的胡桃；第四个画面，从上至下运动，胡桃占据镜头大面积且在上方，丘丘人小面积在下方，**暗示实力差距**。



由于我脚本早设计好这部分用游戏内录，但手里并没有Unity工程，于是在网上找了第三方插件来替代。这天的主要工作就是像个摄影师一般，在游戏里寻找合适的场景，拿出我的满命桃桃拍照，插件毕竟有插件的限制，连k帧都做不到，通常一个镜头会重拍好几遍，很是艰难。

考虑到这样下去时间不太够用，在跟自己又一次妥协下，剩下的技能展示部分，我直接用官方pv做了剪辑。可能敌人、时间、场景之类的会衔接不上导致逻辑上的bug，还请通融一下。

Day 6~7

终于到了本人最爱的部分。

bgm二胡响起，“阴阳有序，命运无常”，胡堂主说这句话的时候一定是采取如来坐冥想姿势，我如此深信着，于是k了个姿势。然后怎么办呢？

珙露珊角色演示00:58~1:00的分镜给了我灵感，珙露珊的瞳孔是特别的三角形，因此制作者想到用一段mg动画衔接珙露珊的眼睛，从而达到2转3的目的。

依据此，桃子的眼睛也是特别的梅花瞳，我也设计一个简短的mg动画转3d，我还想更进一步，这部分还需要深挖胡桃的信息，比如往生堂堂主，用往生堂的logo展示。因此一个**2转3再转2**的想法自然而然成形了。

从绘制梅花形状开始，过渡到镜头聚焦在桃子的眼睛上；
紧接着镜头拉远，看得出桃子在如来坐，桃子慢慢闭上了双眼，仿佛耳旁的语音正是桃子吐露的心声；
摄像机继续螺旋上升，镜头里出现了蝴蝶，正如胡桃角色pv里说的那样，蝴蝶是“引路人”，人生到终点时会被引至往生堂往生；
镜头跟随蝴蝶，一阵亮光后，摇身一变往生堂logo，完美。

连续的三个镜头讲严肃的事会不会太多了，不太符合桃桃的个性。于是第四个镜头重新聚焦到桃子活泼可爱的一面，正好展示之前都没提到的待机动作，最后用桃桃一个拜拜的姿势收尾。

“算了，随他去吧”作话尾音，进一步彰显胡桃的洒脱个性。原神logo简单结尾，简短的故事就此结束。



值得一提的是，桃桃冥想是在一个房间里，故意建了这么一个房间，除开方便后续转场往生堂logo外，还考虑到谈及葬仪事务的桃桃一定是孤独的，一个人待在空空的房间里最能体现这种情绪；同时镜头跟随一个简单的立方体旋转会令观众**更易识别信息**，何乐而不为呢？

- 「原神logo演绎」制作思路 -

Day 8

在我心中，原神就是一场以旅行为主体的长篇故事，旅行者从进入提瓦特开始遇到的形形色色，都是值得被诉说的事情，我想在演绎原神logo中体现这些。

原神的logo信息淳朴的包含了“原”“神”二字。

原，有原初之意，旅途终点或许也是旅行的起点，就像莫比乌斯环那样。不论玩家目前进行到了游戏的哪一部分，都会回归到最初。比如从现在刚更新的草之国度慢慢回顾到旅途开始，旅途的开始也就是每位旅行者每一次踏上提瓦特时都会手动开启的那扇天空岛大门。

神，这趟旅途遇到的形形色色，尤以提瓦特七大国度为典型，对应七大元素的七大国度各自有一名代表，七神。

依据此，我以统一的画面表现形式，从纳西妲开始慢慢后拉镜头，每位神明都会喊出旅行者的名字，最终呈现天空岛的大门，这就是原神。一个**充满故事的logo演绎**，不觉得很浪漫吗？



制作这段分镜，主要发挥了我擅长的平设能力，很多设计细节其实是共通的，这里以纳西妲为例：因为涉及到镜头在z轴运动，所以首当其冲考虑做个**多层的平设**，至少要有近中远三层。中景首先放人物立绘自不必说，其次需要再加一层稍微遮挡一下，显得更有**层次感**。近景考虑到纳西妲是草神，自然拿点花或叶的矢量图装饰，远景也是一个道理，配色上均采用立绘的**同色系**搭配，并且遵循一下**1:3:6法则**，简单实用。

四神展示完，自然是展示被叫到的人，旅行者本身。

这里采用了与四神风格不同，但构成统一的形式展现。在保证不突兀的前提下显得与众不同，旅行者是化作流星降临到提瓦特大陆的，因此以星河为背景，谈到星空，我一般习惯性加个of光，然后强调**光影的对比**。为了更让观众有代入感，我给立绘加了背光，并尽量看不出角色的脸，因为神明叫旅行者是在叫观众而不是游戏里的兄妹，兄妹的立绘是正脸朝屏幕的，如果出现了脸，会给观众一种第二人称的视角，而不是**第一人称**，这样玩家就没有**代入感**，自然也难以为之感动。



最后的最后，自然是回归到每位玩家都熟稔于心的登陆界面，天空岛大门。旅行的开始也是旅行的结束，这便是原神。



补充工程链接：

<https://pan.baidu.com/s/1GxzuTtgR9IDUacxDpbXjRw?pwd=iywq>

完