

# 角色造形與色彩

國立雲林科技大學 數位媒體設計系(所)  
Department and Graduate School of Digital Media Design  
National Yunlin University of Science and Technology

陳 光 大  
Dr. Guang-Dah Chen

# 作品畫面的內容分析

- } 擷取作品畫面，對「色彩」構成元素列為分析類項，如角色本身、服裝道具、裝飾配備等。
- } 以視覺的角度分析屬項，如代表意涵或傳達訊息。



結合類項與屬項，提出作品中，  
以色彩視覺化展現的深層意義為何。

# 動畫與色彩的對應關係

分析類項	分析屬項	代表的意涵或傳達的訊息
角色造形 (視覺化型態)	造形色彩、服飾裝扮	性格
	功能色彩、配件裝備	任務
故事結構 (時間軸概念)	色彩變化、時間演變	劇情
	色彩傳達、代表意涵	譬喻
場景環境 (框架化概念)	年代變化、人文環境	時空
	季節變化、心境轉變	背景

# 何謂符號學

} 索緒爾(Ferdinand de Saussure)是首先提出符號學(Semiology)的瑞士語言學家，他認為：「符號學是研究既存在社會結構下，各種符號的科學。」從符號學研究範疇看，它以所有符號系統為研究對象，包括文字、圖像、動作、音樂、物品、日常生活中的禮儀、儀式或表演；在更大的範圍理解，一個事件被賦予意義後，這個事件也成為一個符號。因此，符號學的研究涉及到意義表達的一切領域。

斐迪南·德·索緒爾(1857 -  
1913)



# 與符號學相關的其它理論(一)

## 1、邏輯學

皮爾士 ( Charles Sanders Santiago Peirce ) 指出：邏輯學在一般意義上只是符號學的別名，是符號的帶有必然性的或形式的學說。符號學與揭示思維規律的邏輯學有本質的一致性，不同的是，邏輯學研究思維本身，符號學研究思維的外殼——符號。

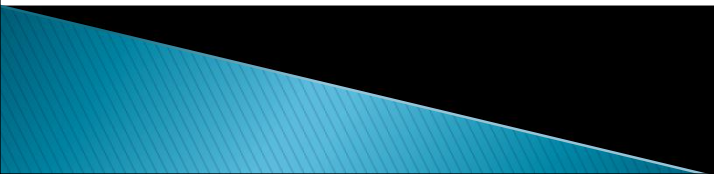


查爾斯·桑德斯·皮爾士 ( 1839 - 1914 )

# 與符號學相關的其它理論(一)

## 2、心理學

索緒爾認為：符號學“是社會心理學的一部分，因而也是整個心理學的一部分。”這一論點揭示了符號學建立在人的基本屬性，即思維與社會性的理論之上，從而使符號學有更為深遠的意義。



# 與符號學相關的其它理論(二)

## 3、符號互動論

符號互動論的核心是由喬納森·特納表達的：“人類創造符號、運用符號並以符號進行溝通；他們透過角色承擔進行互動，角色承擔包括閱讀他人使用的符號；.....精神和自我來自互動，但又能使組成社會基礎的互動得以進行。

# 與符號學相關的其它理論(二)

## 4、發生認識論

瑞士心理學家皮亞傑(Jean Piaget)首創，研究人類認識問題的最重要的理論。基本觀點是：認識的本質是適應，適應依賴於主體對客體所產生的反應；認識是主客體相互作用的產物，它的發展導致主體對客體認識的逐漸固定。



尚·皮亞傑(1896 - 1980)



# 與符號學相關的其它理論(三)

## 5、符號論美學

德國哲學家卡西爾 ( Ernst Cassirer ) 把人定義為 “符號動物” ，把宗教、語言、藝術、科學等人類文化現象均看作是人類的符號化行爲。他認為，藝術是一種符號化的人類情感，其目的是爲審美創造一種可感知的形式。

美國哲學家蘇珊·郎格(Susanne k. Langer)繼承並發展了卡西爾的觀點，她論證了藝術在本質上是一種符號的轉換活動。她的觀點的重要性在於提出透過給情感以形式來表達情感，並由此培養人對情感的感受能力。

~ 1945 )



蘇珊·郎格(1895~1982)



# 符號學-組成

## 符號

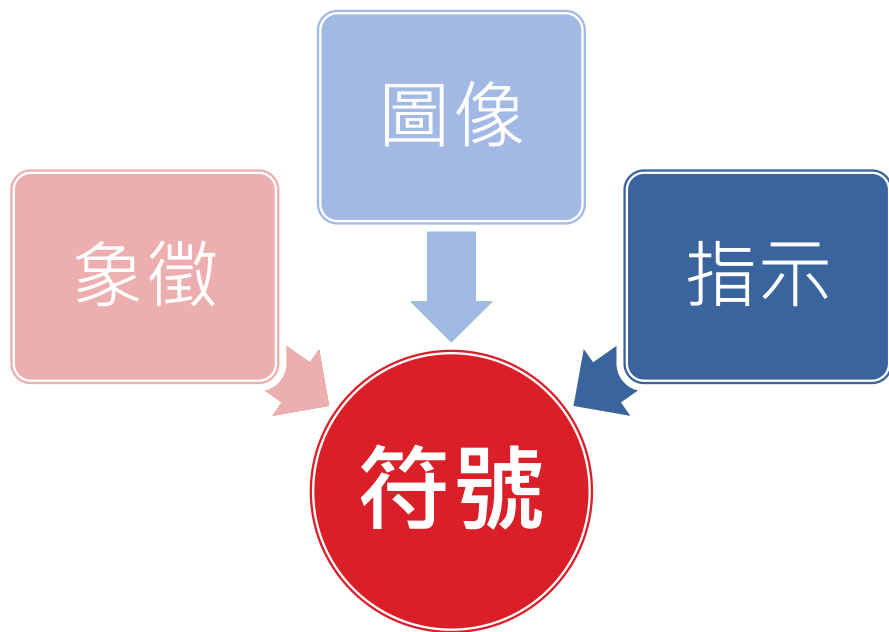
### 意符 (Signifier)

- 物體的形式- 傳達意義的有形工具，感官可以感受到的部分。又稱: 能指、符號具、符徵
- Ex: 語言、形象、表情

### 意指 (Signified)

- 意義上的指涉- 符號在各個不同的傳送者與接收者心理所產生的理解或意念。又稱: 所指、符號義、符旨。

# 符號學-分類



## 特性

- 具連結性

## 認知過程

- 想像、聯想

## 例子

- 濃煙 → 火災

# 符號與色彩

當圖像被賦予符號化的意義，作品(編碼)與觀賞者的理解(解碼)，兩者之間的互動過程即進行了符號意義的詮釋。

} 分析作品影像色彩的表現與要素

「意符」-直接呈現的色彩

「意指」- 所傳達的意涵

# 18種色彩表現手法

點

符號學理論

## 角色造形

- 識別性
- 凝聚力
- 移情作用
- 時代感
- 恆熱感

線

時間序因果關係

## 故事結構

- 差異性
- 故事線
- 轉捩點
- 意境符碼
- 心情表徵
- 聚焦功能

面

內容分析法

## 場景環境

- 反映作用
- 映襯邊線
- 光效作用
- 地域性
- 對比性
- 感染力
- 彩雲化

# 角色造形的色彩表現力

- } 角色的形象創造中，色彩不只豐富視覺效果與提高觀賞性，其**情感意象特性**更可以喚起觀賞者的情感經驗。
- } 運用色彩的情感特性，強調角色的**性格**(造形色彩)與所扮演的**任務使命**(功能色彩)。





視覺化形態

性格

任務

造形色彩

服飾裝扮

功能色彩

配件裝備

角色造形之色彩運用結構分析圖



識別性

五種影響角色辨識特徵的  
色彩設計手法

恆熱感

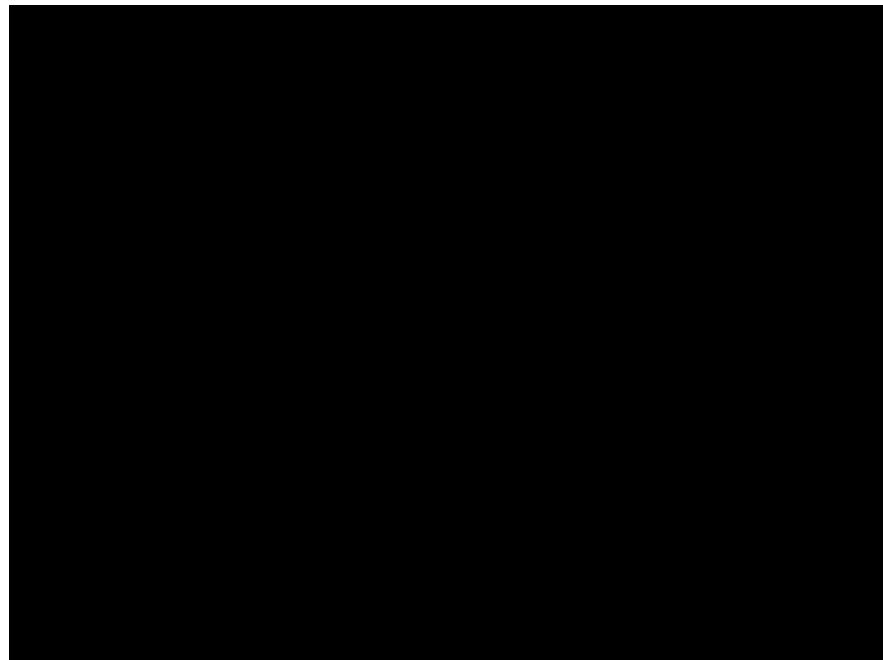
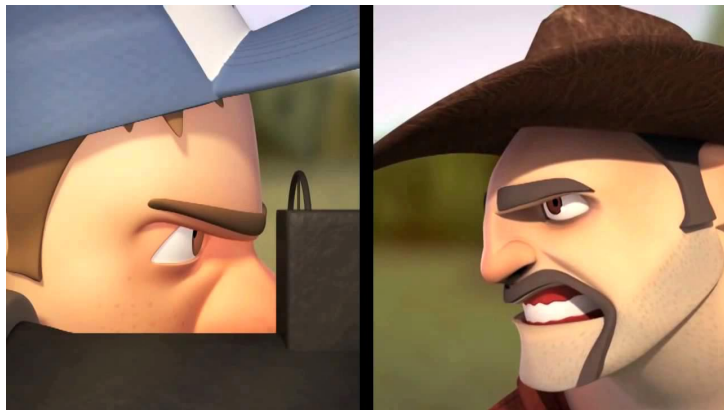


# 識別性

- } 藉由角色本身不同的配色，有利觀賞者分辨性別、性格、思想、敵我關係等。



## 《Carrot Crazy》



意符

藍紫色系服裝；紅褐色系服裝

意指

敵我關係

Duke和Max是兩個獵人，他們都試圖用胡蘿蔔誘惑同一隻兔子.....

# 凝聚力

- } 藉由相同色系，凝聚相同元素，象徵**共同族群**概念，與相對立場的不同族群加以區別。

# 《森林戰士》

站在正義立場的一方誓言保護自然，但邪惡的另一方，卻處心積慮地想要摧毀大地之母。當一名天真的少女無意中進入了這個小宇宙，她發現，唯有運用她的智慧結合這群地底英雄的力量，才能捍衛他們的小宇宙。

意符	草綠色系服裝、紅褐色服裝、米白色系服裝
意指	不同角色、不同族群

米白色系服裝讓森林族群有整體感。

紅褐色服裝的黑暗帝國成員，帶來枯萎與滅亡的族群。

草綠色系服裝的森林戰士，與誤闖森林的女主角區隔。



# 《超人特攻隊》

生活平凡的超能先生，退休多年卻一心只想著能繼續行俠仗義，並和好朋友「酷冰俠」偷偷去救人。直到被捲進大壞蛋辛拉登策劃的陰謀中，超能先生再度面臨考驗。在拯救世界的同時，擁有不同超能力的超人家庭必須學習如何團結抗敵，並克服各自的煩惱。

意符

紅色系服裝

意指

超人家族成員共同的服裝色系

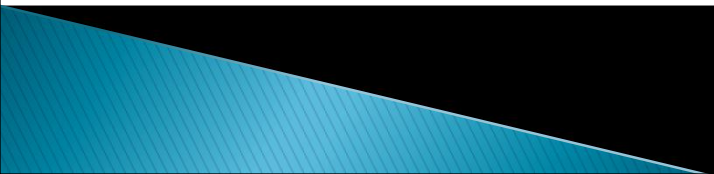
反派角色的冷色系服裝，  
(藍、黑) 在畫面中形成共同群體感。

紅色傳達活力、積極、熱誠、前進等涵義，是正義代表的超人家族服裝色系。



# 移情作用

} 藉由被賦予的色彩風格，加強顯現創作者期盼的**角色個性、樣貌**。





# 《麥克邁：超能壞蛋》

不同於一般英雄作品的影片，以壞蛋為主角的麥克邁打敗了城市英雄，卻因此對沒有對手的日子感到無聊。於是，麥克邁製造出超級英雄來和自己對抗，卻沒想到新角色「超級英雄」當起壞人，而賣克邁最後卻成了英雄。



意符

潔白的裝扮

意指

正義無私的性格，也隱喻無欲無求的個性

## 城市超人



## 麥克邁

意符

藍色系膚色與妝扮

意指

外太空生物，冷靜、沉穩性格

城市超人在充滿愛和教養的環境中長大，富有正義感和愛心。

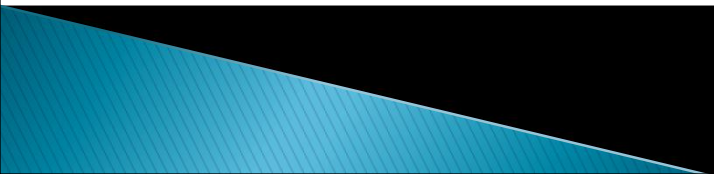


麥克邁在監獄成長，身邊都是罪犯和壞人.....



# 時代感

} 藉由角色服飾色彩，反映當下**社會型態**，符合故事架構**時代風格**，達到情境氛圍效果。



# 《佳麗村三姊妹》

曾經風靡一時歌廳美艷女郎，就在洗淨鉛華、不問世事的同時，遇到了參加環法自行車賽孫-子被綁架的蘇莎婆婆，三姊妹聽了婆婆的遭遇後，決定重出江湖，一起救回冠軍...

意符

灰、褐、土黃、黑色調服飾

意指

刻意配合影片中50年代的懷舊情境為主題

低彩度的灰暗色彩  
渲染出城市的冷漠

低沉懷舊的色彩營造出50年代的氛圍。



## 人物介紹



### 蘇莎婆婆

非常疼愛孫子冠軍，希望冠軍能找到自己的興趣並且開心的生活。就在冠軍參加法國自行車比賽時，竟被不明黑衣人綁架，婆婆立刻帶著愛犬賓諾展開救援，竟在路上遇到了曾經風靡一時的佳麗村三姊妹，也使得救援行動更為瘋狂…。



### 冠軍

自小失去雙親後一直與年老的蘇莎婆婆相依為命，整日愁眉不展。婆婆心疼他特別買了小狗賓諾陪他，而冠軍的最愛是那二個輪子的自行車。婆婆特別訓練他參加法國自行車比賽，就在那時，竟被不明黑衣人綁架…。



### 忠犬賓諾

蘇莎婆婆送給冠軍的玩伴，從小和冠軍生活在一起，非常忠心。賓諾對火車有特別的愛好，喜歡對著火車狂叫。冠軍被綁架時多虧賓諾靈敏的鼻子，省去不少繞遠路的時間！



### 佳麗村三姊妹

曾經風靡一時歌廳美艷女郎，就在洗淨鉛華、不問世事的同時，遇到了孫子被綁架的蘇莎婆婆，三姊妹聽了婆婆的遭遇後，決定重出江湖，一起救回冠軍…。



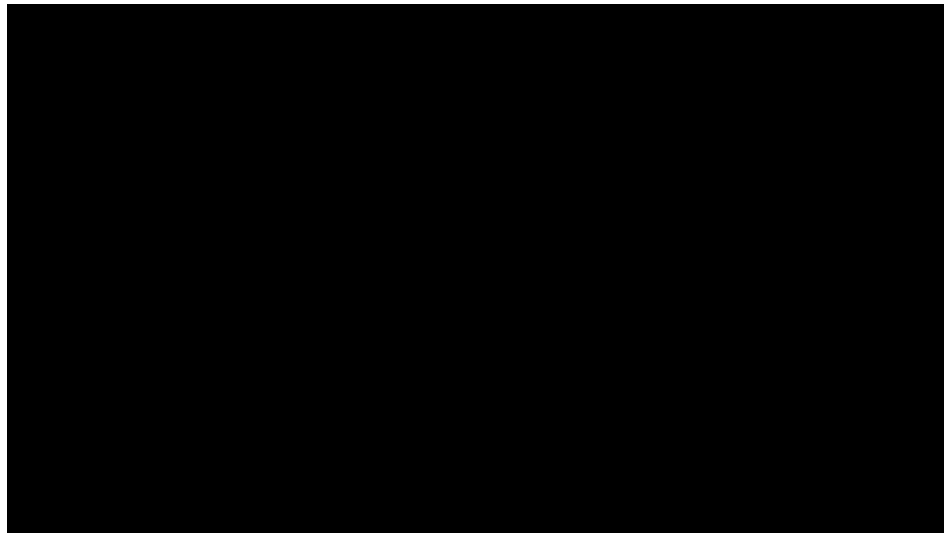
三姊妹的裝扮維持著低彩度的灰、褐、土黃、黑色調，沒有強烈的變化和衝擊視覺的畫面，色彩的運用上表達出當時的時代樣貌。



# 《Paperman》

由約翰·卡爾斯執導並由華特迪斯尼動畫工作室製作的黑白動畫短片，獲得第85屆奧斯卡最佳動畫短片。

故事描述1940年代紐約的愛情小故事，採用2D手繪電腦動畫模式製作，仿復古色彩，形成該年代時代氛圍。



意符

黑、灰色調服飾

意指

男主角黑色西裝與女主角灰色洋裝  
色彩運用配合片中1940年代氛圍

# 恆熱感

} 藉由角色的關鍵色彩，**延續**角色辨認度，持續劇情的**延展性**。

# 《白雪公主》

白雪公主無論身在何處，穿的都是同一套色系，以藍色上衣、亮黃色長裙，頭繫著紅色蝴蝶結的裝扮出現在劇情中，直到故事結局依舊沒有改變服飾。

這種角色設計，使角色在畫面中**容易被辨識**出。

意符	紅色髮飾、藍色系上衣、亮黃色長裙
意指	紅色的抽象情感: 熱情、積極勇敢、博愛 藍色的抽象情感: 平靜、誠實、真實、可信 黃色的抽象情感: 光明、希望、富貴、朝氣、陽光





# 《神隱少女》

觀察影片中女主角千尋的服裝，無論是搭電車時、與白龍相遇或是居住在湯屋時，皆為同一套色系，角色辨識度明顯提高許多。

意符

白、綠色相間上衣，橘色短褲

意指

白色是純潔、清淨，淺綠色是年輕、清新、愉快，橘色是勇敢、親切、自由

工作時，衣服與平常的短褲是同一顏色。

許多畫面都穿著平常的白、綠色相間上衣。



# 《神隱少女》

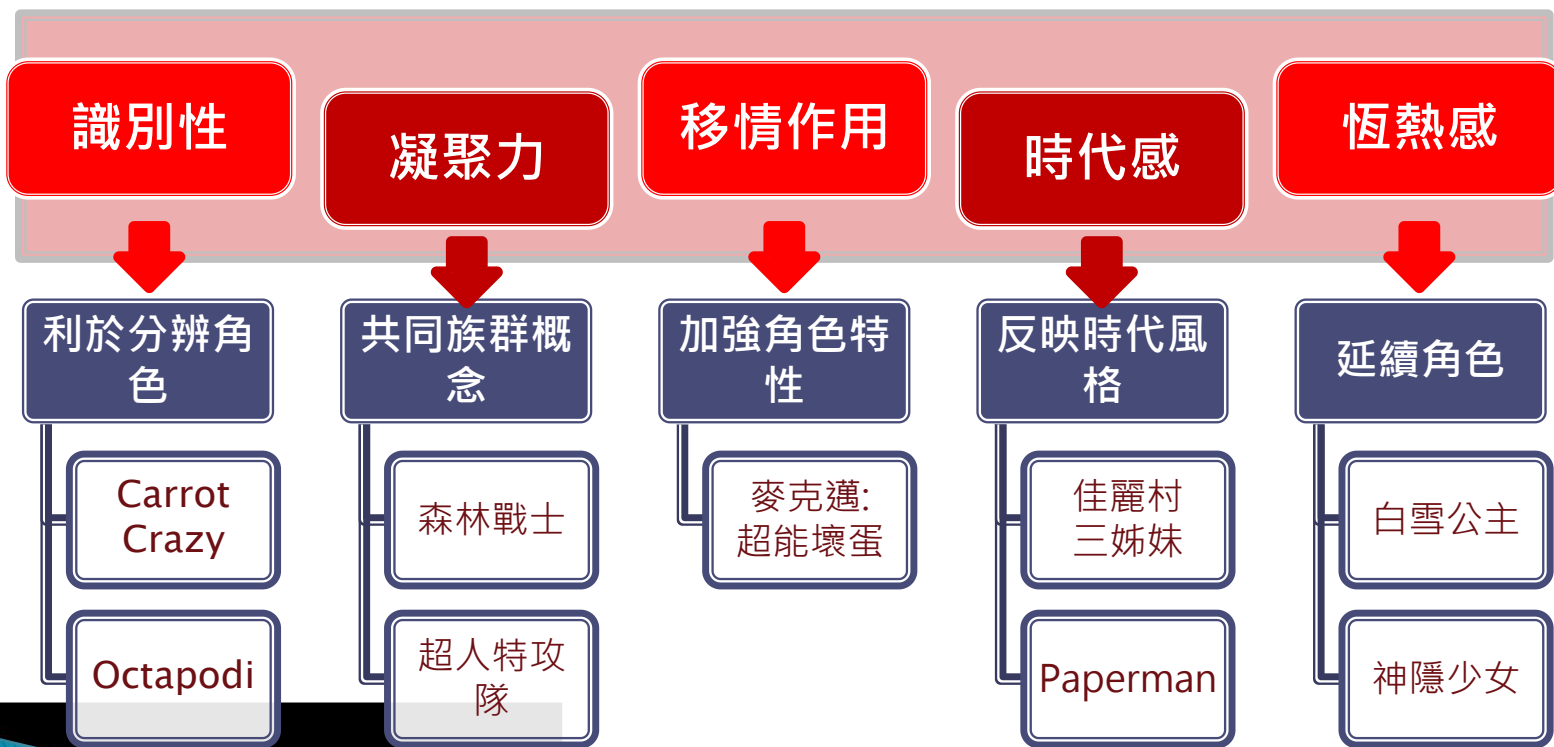
千尋的父母，在剛開始出發旅遊時，以及因貪吃美食變成豬，即使改變了面貌，觀眾還是容易辨識出來，正是因為千尋的父母穿著同一色系服裝。

意符	母親是粉紅色上衣、父親是淡藍紫色上衣
意指	粉紅色: 浪漫、柔弱、女性溫柔 淡藍色: 安靜的感覺、男性沉著





# 五種影響角色辨識特徵的色彩語言準則



# 作業：角色的色彩分析

- 請依照五種影響角色辨識特徵，各選擇一位角色，分別以髮型與服裝、配飾的搭配等來分析角色的個人特質。
- 請以500字以上的文字及相關圖片整理報告(Word檔)。
- 檔案請上傳至指定雲端。

The End

謝謝聆聽