

当代日系风格插画从传统赛璐璐到新赛璐璐的变化

杨婧婧

(武昌理工学院, 湖北 武汉 430223)

摘要: 自20世纪80年代兴起的日系数码插画中极具特色的“赛璐璐画法”,开辟了属于日系风格插画独特的一席之地。时至今日,日式风格“赛璐璐画法”通过不断的探索和发展逐渐形成了独一无二的艺术特色,在引领亚洲ACG市场的流行趋势的过程中不断提升自身的表现力、提炼传统艺术的表现手法并内化为属于日系风格的表现形式。本文就日系插画中“赛璐璐画法”的特点和变化过程进行分析,对技法进行研究。

关键词: 艺术;商业;日系插画

日系插画在当代插画艺术中有着其独特的特点和位置,纵观当下国内ACG(ACG:Animation、Comic与Game的缩写)市场,日系风格的插画在市场的占比越来越大,而“赛璐璐画法”作为日系插画的主要技法之一,已经形成属于自己的一席之地,在当代插画艺术中占有举足轻重的地位。

我们通过对“赛璐璐画法”的特点和变化过程进行分析,对技法进行研究,从而对当下日系风格的插画有更清晰的认识。

一、日系插画特点与发展

我们看到日系插画往往会可爱的角色造型、明亮的色彩、和强烈的画面氛围所吸引,相较于欧美厚涂插画色彩浓郁、人物造型写实且充满张力的特点,日系插画显得更加亲切、没有距离感。

究其原因,在画面表现上,日系插画是角色在高曝光的状态下仅仅保留强对比的部分并进行高度的概括,放弃弱对比的部分,因此角色写实的结构细节较少。

在画面表达上,强调线条的作用,在绘制上仅仅展现角色在高曝光之后最高层级的部分,例如现实生活中人物的嘴唇是有厚度和结构的,但是在高曝光的状态下,人物的嘴唇厚度相较于唇缝线是弱对比,因此在日系插画中往往只会画出角色的唇缝线而不会画上下唇厚度,故而我们看到的日系插画角色嘴巴都是三角形或“一”字形。

而日系插画中又一大特点则是五官中眼睛的表现,相较于现实人物,日系插画中的角色有着纵向更大比例的眼睛,同时依靠弱化或省略内眼角来达到画面的平衡。因此眼睛在日系角色的刻画中尤为重要,也正因为眼睛所处的位置使得这一部分在日系插画中注定是吸引观众视线的存在。

从1980年开始到当下,将近30年的时间,日系画风越来越精致,延伸出来的表现方式也越来越多样化。我们不难发现,1980年代的日系角色创作风格五官夸张但仍留有写实结构,人物刻画相对尖锐,作画方式略接近于素描,例如车田正美的《风魔小次郎》中人物设计,五官的刻画非常具体,在传统的三庭五眼基础上夸张眼睛,发型设计符合当时日本的流行趋势。

到了1990年代,随着人们审美意识的变化线条逐渐向柔和过度,线条的数量和画面精致度也在提升。对于角色的处理上,脸更小、眼睛更大。

1990年代的ACG文化处于高速发展的时期,受当时美少女动画和游戏的影响,日系插画更加突出女孩子的可爱,圆眼睛、保留鼻头和鼻底的小鼻子、小嘴巴。

例如CLAMP《魔卡少女樱》中人物角色有着圆润的面部轮廓,大大的圆眼睛,鼻子已经不强调鼻梁,但对于服装和场景的绘制上,更加复杂。

到了2000年,画风更加趋向于平面艺术,对于细节的刻画更加丰富,例如TONY《光明之风》角色造型细节丰富繁杂,色彩更加注重除固有色之外的色彩变化。

到了现在,日系画风已经彻底跨越国界变成一种流行风格。而中国ACG文化的兴起,对于日系画风又有了一定的影响,例如以《明日方舟》《舰队Collection》等作品为代表,插画作品色彩饱和度更低,给观众直观的感受更加柔和。在人物造型上,五官中眼睛的比例又趋于回归现实人物,相比于之前的时期,更小、眼球和睫毛的刻画更复杂,鼻子越发弱化,用一个点来表示鼻头或者忽略不画。



图片从左至右顺序依次为:车田正美《风魔小次郎》1982-1983;CLAMP《魔卡少女樱》1996-2000;TONY《光明之风》2007;Skade《明日方舟》白金立绘2019。

二、传统“赛璐璐风格”与“新赛璐璐”风格对比

(一)“传统赛璐璐”风格

说到日系插画,就不得不提到“赛璐璐”风格。早期动画是把人物绘制在以赛璐璐制作的透明胶片上,背景画在纸上,因此这种画风就叫“赛璐璐”风格。受上色限制的原因传统赛璐璐的识别度是最高也最清楚的,作品的上色由亮面和暗面两层素描关系构成(少数有灰面)。整体画面色彩明暗对比高,有清晰的明暗交界线,对于立体感的塑造并不丰富,对于细节的刻画也很少,在高概括下只保留最需要的部分,线条在画面中起主要造型作用且存在感非常强。

但我们并不能说传统“赛璐璐”技法是时代感的,反而因为时间的沉积,使得传统“赛璐璐”技法有了相对规律的上色方式(从固有色到暗面到闭塞影再到光的上色顺序)。

(二)“新赛璐璐”(当今的“赛璐璐”)

当下的赛璐璐作品从上色的方式上有两大分支,即“薄涂赛璐璐”与“厚涂赛璐璐”。

1.“薄涂赛璐璐”

在传统“赛璐璐”直接分亮面与暗面上色方式的基础上,增加了素描关系来过度,使得物体在表现上更加自然,过度也更加柔和,不会像传统“赛璐璐”一样有明确的一条线。

“新赛璐璐”在明暗对比上依旧保持高对比,色彩明度上处于高明度状态。同时基于刻画对象的材质不同,调子的过度有柔和的软过度(皮肤等)和直白的硬过度(建筑物等)区别。

在对象的刻画上,“新赛璐璐”更加重视细节的刻画,依靠

线条塑造造型和立体感的基础，对于材质、花纹和色彩有更多的创作空间。

相较于传统赛璐璐的画法，作品更加细腻有层次感。当下的大多数动画封面及部分游戏美宣、人物立绘会采取这种绘制方式。以《Fate/GrandOrder》中的立绘为例，我们可以看到清晰的线条。相较于传统赛璐璐的作品（如图《千与千寻》电影图），对于前期线稿的要求有了更高的要求。



《千与千寻》



《Fate/GrandOrder》立绘

2. “厚涂赛璐璐”

与传统的欧美厚涂插画相比，更大的特点是它独有的日系色彩和人物造型以及高概括的场景（相较于传统欧美厚涂作品）。

从素描关系上看，“厚涂赛璐璐”更加接近于写实的塑造方式。上色方式上与“薄涂赛璐璐”完全不同，“厚涂赛璐璐”的上色方式更接近欧美厚涂的方式，素描对比更加强烈，人物形象更加立体。



《明日方舟》阿米娅立绘 唯 @W

在细节的刻画上，采用了写实的方式，注重质感的刻画和材料的不同，例如天光、环境色、环境光、反光以及漫反射等。线

条的存在感相较于“薄涂赛璐璐”而言更弱，逐渐融入调子，画面对线稿的依赖程度降低。

同时，画面立体感增强，相较于薄涂赛璐璐更看重线条的要求，厚涂赛璐璐并不再仅仅局限于“二分”（亮面与暗面一分为二）的素描表现方式，色彩上会借鉴传统油画，画面色调更加丰富有讯息量。

以《明日方舟》立绘为例，整体画面立体感很强，人物皮肤饱满过度圆润，对于光影的色彩关系表现很明确，在色彩的使用上有了更多的设计，对天光、漫射光和环境光有更多的描绘，使得画面更加丰富耐看。

三、赛璐璐的发展规律

从“传统赛璐璐”一直到“厚涂赛璐璐”，物体塑造的立体感是越来越强烈，即素描调子的层数越来越多，无论是亮面还是暗面，调子层数都在递增，亮面到暗面的过度越来越细腻，线条的存在感越来越低，甚至消失。

对于色彩和光影的关系越来越重视，到了“厚涂赛璐璐”阶段，线条是前期的基础，在前期线条的基础上去塑造色彩关系从而丰富画面内容，使得画面更加有讯息量，同时让观者更久更深入的去阅读画面。但无论怎么变化，商业日系画风的主要特征——小脸大眼睛、高度概括的面部造型、高明度的色彩并没有改变。

不管是“传统赛璐璐”还是当下流行的“新赛璐璐”，都符合该时代的审美特点。随着时代科技的不断进步，绘图仪器越来越丰富，绘图软件的功能越来越丰富，ACG作品的精致度势必会得到提升，这是时势所趋。

并且，随着人们对精神生活要求的逐渐提高，伴随而来对相关艺术作品的要求也是节节高升，这就注定了“赛璐璐”这个经久不衰的作画方式会与时俱进。

四、当代“新赛璐璐”在ACG市场中的表现

当代ACG市场受移动端的冲击和快节奏的生活环境、手游和条漫的影响，“新赛璐璐”广泛应用于美宣海报、彩色条漫、人物立绘，虚拟偶像、手机游戏等几大方面。

受快节奏的市场环境影响，要求ACG插画作品需要在最短的时间吸引观众的注意，因此画面强烈的对比和在绘制中“型”的设计要求更加重要。这里的“型”指的就是整体轮廓的剪影、基本色块和大结构，以更强烈的表达方式快速抓住观众的眼球。

以宣传原画和立绘角色为例，为了表达画面的美感和角色的生动活力，以及更加完整的画面效果，不需要对物体本身的概念设计信息进行完整的陈述，其重点要放在对物体的角度、透视和状态进行更多的设计，追求物体的表现力和画面的美感。

与此同时，“赛璐璐”的包容性和高接纳性，不论是在色彩还是在构图上都让作画者有更加自由的发挥空间。纵观当代ACG市场，“赛璐璐”作品出现百花齐放、百家争鸣的蓬勃景象，越来越多的作品选择“赛璐璐”这种表达方式，这种互依互存的状态更是让“赛璐璐”画法在当代得到了淋漓尽致的展现。

参考文献：

- [1] 冯远. 现代日本画的启示 [J]. 新美术, 1994 (02).
- [2] 沈禹琪. CG人物插画 [J]. 美与时代 (城市版), 2019 (06).
- [3] 朱俐洁. 当今CG插画中的发展趋势和问题探究 [J]. 明日风尚, 2017 (19).

作者简介：杨婧婧（1990—），女，汉族，湖北武汉人，硕士，研究方向为插画艺术理论与实践。