



《镜·双城》呈现电影级画质 “国漫之光” 打造东方奇幻梦

国漫在今年呈现爆发之相,从《一人之下》到《雾山五行》,作品越来越精良,种类也越来越多样化。近日上线的3D动漫《镜·双城》也接棒“国漫之光”,从剧情到美术风格,展现出品质精良的趋势,第一季4集更新完毕后,已在豆瓣拿下了8.2的高分。



齐鲁晚报·齐鲁壹点记者 宋说

以小说为蓝本 人物造型呈现“东方美”

《镜·双城》由沧月的同名奇幻小说改编,对不少原著党来说,动漫《镜·双城》是一部“有生之年”的圆梦作,小说著于2008年,作者沧月笔下描写的神秘仙洲云荒和荡气回肠的异世传奇,在当时收割了不少奇幻故事爱好者。

时隔多年动漫版《镜·双城》上线,不少书粉激动表示“爷青回”,不仅能重温旧梦,也发现了如今国漫的制作水平,确实令人惊喜。

《镜·双城》是沧月所著《镜》系列长篇奇幻小说的第一部,主要讲述了架空世界云荒大陆中,三个族群在此千年的纠葛。原著小说中世界观设定庞大,在动漫中世界观构架也比较完整,对于

观众来讲相对易于接受。开篇女孩那笙初入云荒雪岭,机缘巧合下邂逅了两位云荒大陆的风云人物——苏摩和真岚,两人与白之一族郡主白璎的往事也露出了冰山一角,云荒大陆过去的腥风血雨,与即将到来的颠覆与战争,都以此为线索展开。

在剧情的描述上,每集时长二十分钟左右,对故事背景和三族之间的人物关系有了清晰的脉络,但由于世界观过于庞大,一季4集的体量还是太少,不少观众认为,有些故事细节还能再丰富些,做成电影可能更为惊艳。

作为3D动画,《镜·双城》的画质特效和人物建模水准上乘,比肩国外的制作水平又带有自家特色。各种角色的模型不再是常见的锥子脸尖鼻头,服饰发型也带有东方文化,辨识度很高。

女主那笙在动漫中的衣着服饰很有苗族特色,能看到苗族褶裙等熟悉元素,长相也不

似以往常用的高鼻梁大眼睛审美,用短发发型、民族服饰体现了少女的天真灵动,从出场就非常讨喜。

主角的微表情细节也足够丰富,那笙惊恐或害怕的神情都很逼真,聊天时高兴的神情,伤心时微微垮下的嘴角,相较于2D动漫中的僵硬感有了很大进步。在雪地中行走的场景也很贴实,让观众感觉真的像踩在雪地里一样,人物发丝与披风上的皮毛根根分明,会随风抖动,这份真实感在国产3D动画中很少见。

还有傀儡师苏摩、戴着面具的白璎以及半兽半人的鬼姬,在造型设计方面也能让人过目不忘,对容易脸盲的观众更为友好。

制作细节控 电影级调色是“杀手锏”

对于小说改编动漫来说,赢得书粉的好评基本能直接坐稳3

星以上。《镜·双城》在场景视觉上尽量还原了笔者沧月的文字描述,原著中标志性的建筑和场景,如伽蓝城、通天白塔、天阙之门、无色城、慕士塔格雪山等,在动漫版《镜·双城》中都一一展现,这些关键元素对整个虚构世界的视觉体系设计画龙点睛,从而还原原著小说中光怪陆离的世界。

单纯的场景还原可能不足以让这部片子收获如此好的口碑,片中大量使用的电影镜头语言值得琢磨一二,有蒙太奇等经典电影语言加入,在推进情节、渲染情绪方面表现完美。那笙初见真岚手臂时,画面镜头的希区柯克变焦,强化了那笙的恐惧。还有自下而上的打光,将紧张感与不安渲染更浓,体现主角内心的慌乱。

但电影级的构图和快速的镜头变化,给人物的动态带来不小的压力,《镜·双城》使用三维制作技术,用来保持人物

动作的流畅自然,片中人物行走、奔跑、攀爬等动作,其实都有实际依据。雪中跋涉、攀爬悬崖的那笙,与魅婀打斗的苏摩,甚至是冰川上的僵尸、真岚的手臂,都使用了大量动作捕捉+手K的制作技术,观感与真人影视作品无异。

在大部分3D国漫作品中,配色不考究是最容易被吐槽的对象,观感廉价、画面混乱成了硬伤。好在《镜·双城》运用了达芬奇系统进行校色,不论是阳光下晶莹剔透的巨大冰晶,还是岩洞中即将解除封印的冰壁,每一幕都让人想按下暂停,或0.5倍速细细观看。其实在动画番剧中,采用影视级调色的占极少数,达芬奇调色更多被好莱坞大片或者影视剧作品应用,美术调色能成为动画的加分点,实在让观众惊喜了一波。构图上也采用大量留白的水墨画意境,虚构世界呈现出了古老静谧的东方审美。

食以
安为
先

