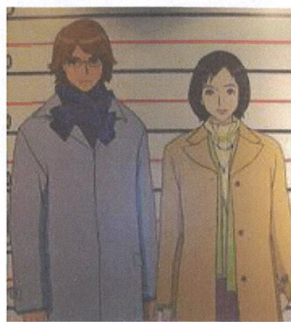


6.2 角色造型的服饰设计方法

(1) 基于体量设计服饰

基于体量设计服饰是指通过服饰来展示或掩盖角色的体型。瘦人穿上紧身的服饰,则其消瘦的体型更加明显,突出人物的灵活。瘦人穿上肥大宽松的外衣,则给人肥胖的感觉,具备胖人迟钝、笨拙的特征。



服饰对体型的修饰效果

(2) 上下差异

上大下小的服饰能够突出角色上半身的力量感,有一种强势的意味,但增加了不稳定感;上小下大的服饰较有稳定感,显得稳重、端庄。



服饰的重量分配效果



(3) 长短差异

短小的服饰适合表现活泼好动的角色，过长过大的衣服不便于活动；高高竖起的衣领遮住人物大半边脸，给人一种神秘感。



服饰长短对角色的影响

(4) 对称与非对称

左右完全对称的服饰中规中矩，缺乏变化，适合表现沉稳的角色；左右非对称的服饰给人一种新奇感，适合表现个性角色。



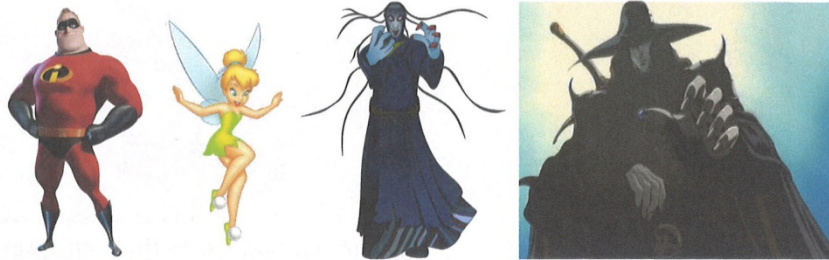
对称与非对称的角色服饰

(5) 颜色差异

服饰的颜色对角色的性格等具有重要的修饰作用。

活泼型的角色适合高明度、中等纯度、暖色系的颜色；豪爽型的角色适合高纯度、亮丽的颜色；文雅型的角色适合浅色系的颜色；忧郁型的角色适合暗色、灰色的颜色。





服饰颜色差异

6.3 实战演练

为《开心宠物店》里的艾米和劳丽设计与之年龄、性格、身份相匹配的服饰。