

变形记

缪晓春 2011年7月26日

从2008年开始，我一直对三维软件中改变物体形态的功能感兴趣，因为这种改变有意思的地方在于：它可以在改变形态的同时，永远保持着原形的准确关联，不管变形到什么程度，它看上去就像原来的模型。我感兴趣的变形方式有这样几种：

一是“晶格状变形”。我喜欢把模型变成晶格状以后再稍微简化一下，这样，晶格会显得稍微凌乱一些，不那么规则。看一个模型的晶格状还不至于让人晕，几个人物模型叠加在一起，就相当复杂，很难不让人晕了。因为我们平常不是用这种方式观察物体的，这是一种类似于立体构成的观察方式，所以我必须目不转睛地盯着它看，才能看出它在三维立体空间里的形状来。这种吸引我的注意力、让我通过这种结构线不断还原物体的观察方式，既然能吸引我，那我想也一定能吸引其他观众，所以我决定用它来做动画，来画画。

第二个吸引我的是“通道”。因为这种通道一开始是为了便于区分各个模型而赋予每个模型不同的颜色，而这些五颜六色的物体集结在一起，本身就很有意思，五彩斑斓，很抽象，但又很具体，具有野兽派的味道，一如马蒂斯剪纸，但又复杂得多得多。而这种复杂性并不能吓退我，我可以用矢量线把这些颜色一个个分开。当用刻字机把这些矢量线刻在不干胶上，再转移到画布上时，我甚至可以有条不紊地把这些颜色一块一块平涂出来。用它们做动画则是一片五彩斑斓。

第三个感兴趣的是“晶格点变形产生的菱形叠加效果”。它可以变得非常怪异，像基因突变。在《变形记-晚餐》里面，一架喷着未知气体的飞机飞过餐桌，食物变形，接着人物也变形。因为在我们这个时代，我已经不知道到底什么东西可以吃，什么东西不可以吃了。

由此，本来是软件的变形功能渐渐变成了某种艺术语言，这更重要，也是我更感兴趣的地方。