

专访《凸变英雄 X》动画概念设计张磊

# 从漫画少年到动画匠人： 《凸变英雄 X》的创作之旅

晨报记者  
周晨凸变电视台  
记者  
幸运青

## 始于热爱：一位80后创作者的“二次元”长征

“我们这个年代的人，都是看日本漫画长大的，都想做漫画家。”张磊的开场白，几乎是其同代所有投身二次元领域创作者的共同心声。作为“80后”，他的青春记忆与《龙珠》《圣斗士星矢》等经典日本漫画紧密相连。

这份纯粹的热爱，驱动着他走上了漫画创作的道路。2008年，他在中国新星杯故事型原创漫画大赛中，一举斩获了赛事第一名和由集英社（《周刊少年JUMP》的出版社）颁发的特别奖，这“双料冠军”的荣誉，是他漫画生涯中一个闪亮的高光时刻。此后，他如愿以偿地开始了漫画连载生涯，一画便是十余年。

随着国内动漫市场的逐渐苏醒与规范化，张磊的目光也从传统的纸上漫画，渐渐转向了更具动态魅力与协作性的动画领域。“早年国内漫画连载都是一种野生的状态。”他回忆道。当产业的浪潮涌来，他选择顺势而为，从一名独立的漫画家，转型为动画产业链上的一环，开始涉足编剧与分镜头

当《凸变英雄 X》以其独特的2D与3D结合的炫目视效、脑洞大开的剧情和深刻的社会洞察引爆B站时，观众在为这部作品的“进化”而惊叹的同时，也对幕后那群缔造了这个奇想世界的创作者们充满了好奇。我们有幸采访到了《凸变英雄 X》世界观及概念设计的核心人物——张磊。从一位怀揣漫画梦的少年，到如今身兼编剧、导演、概念设计师等多重身份的动画行业中坚力量，张磊的个人经历与创作思考，不仅是《凸变英雄 X》成功的缩影，更是整个中国动画产业“凸变”之路的生动注脚。

工作。

在参与了《仙王的日常生活》第三季的编剧和前期美术以及《曾经有勇士》的改编等一系列项目的同时，他与凸变英雄动画系列导演李豪凌的合作愈发紧密，并在2021年，正式作为核心主创，一头扎进了《凸变英雄 X》这个充满挑战的项目中。

## 为每个角色找到一个“时代议题”

《凸变英雄 X》最引人入胜的，莫过于其鲜活立体的角色群像。当被问及如何设计这些角色时，张磊透露了他的核心方法论：为每个角色找到一个能反映当下时代的议题。

“第一方面是我们去寻找能反映时下年轻人，或者说这个时代的一些比较关注的话题或者主题。”他解释道，这些角色并非凭空捏造，而是时代情绪的拟人化身。

他以人气角色“奈斯”为例。“我们可能想到的就是时下比较流行的那个偶像文化。”奈斯所代表的“完美”，以及这种完美背后的压力与虚饰，精准地切中了当代社会的文化脉搏。同样，幸运青这个角色，则深入探讨了“幸运”的双面性——它究竟是馈赠还是枷锁？

在这个坚实的“基石”之上，团队再进行延展讨论，构建角色的故事与血肉。在确立了核心议题后，团队会进一步思考如何吸引观众，为角色贴上合适的“服装搭配、职业”等标签，让其形象更加鲜明。这是一个从抽象理念到具象形象，兼顾艺术深度与市场需求的完整工业流程。

## 2D与3D的融合，一场视觉的“化学反应”

本作最引人注目的，莫过于2D与3D动画的无缝融合。这并非单纯的技术炫技，而是服务于叙事目的的深思熟虑。“我们想尽可能地去展现出二维和三维动画各自的特征。”张磊解释道。

三维动画的长处在于其真实感和细腻的表演，能够精准捕捉角色的微表情和物理世界的体积感。比如奈斯在一连串激烈打斗后，鼻息间那几乎不可察觉的喘息，正是3D技术带来的真实质感。而二维手绘动画则更擅长夸张、写意的表达，尤其是在战斗场景中，可以无视透视原理，创造出极具冲击力和想象力的“作画”场面。因此，观众会看到，《凸变英雄 X》在日常文戏中多用3D来刻画人物，而在激烈的打斗中则切换为2D，将两种形式的优势发挥得淋漓尽致。

这场精密的创作实验，也延伸到了与观众的互动中。张磊坦言，他会反复观看带有弹幕的成片，以此来“评判自己预期的效果是不是已经达到了”。观众在某个笑点的会心一笑，在某个反转处的“前方高能”，都是对他和团队创作意图的最直接反馈。这种与观众“斗智斗勇”的过程，让身为创作者的他乐在其中，也让《凸变英雄 X》成为了一部真正与观众同频共振的作品。

## 破壁与立新：中国动画的“凸变”与未来

“其实还挺自豪的，我们觉得中国动画已经开始在渐渐崛起了。”作为亲历者，张磊见证了中国动画从无到有，从模仿到寻求自我身份的全过程。他提到一个有趣的细节：如今在海外，“Donghua”（动画）这个拼音词，已经开始被用来特指中国动画，就像

“Anime”代表日本动画一样。这枚小小的语言标签，背后是一个国家文化产业影响力崛起的证明。

伴随着产业规模的扩大，制作的规格和体量也在水涨船高。《凸变英雄 X》从第一季时依赖网络画师的“小团队”模式，到第三季集结了国内几十个顶尖团队的工业化生产，其变化本身就是国产动画发展的缩影。然而，繁荣之下亦有隐忧。张磊敏锐地观察到，随着投资规模的增大，市场对于项目的选择也愈发谨慎，“更多的会找到一些已经有过市场反应的IP做续集，或者做年番”。

原创，成为了这位创作者心中最热切的期盼。“这个市场上其实还是需要一些新鲜的血液和新兴的创意。”他坚信，创新是驱动一个文化产业持续前进的核心动力。如果只是不断重复以往的成功经验，虽然能在短期内稳定基本盘，但长期来看，必然会遭遇审美疲劳和发展瓶颈。无论是好莱坞的皮克斯，还是日本的集英社，其长盛不衰的秘诀正是在于不断地推陈出新。这也是他和李豪凌导演等人愿意“啃”下《凸变英雄 X》这块“硬骨头”的原因。尽管这是一个有前作的系列，但这次系列新作的故事几乎是全新的，带有强烈的原创和创新意味。他们渴望通过这部作品，为市场带来一些不一样的观感和展现。更深层次的，是中国动画文化自信的建立。张磊感觉到，如今的国产动画已经渐渐摆脱了早期对日漫风格的单纯模仿，开始形成自己的审美和表达方式。“我们这次凸变，不管是二维还是三维，它的表演形式，都已经在我们看来，不再是像十年以前，会去跟日本动漫做对比。”创作者们开始自信地采用更贴近中国观众生活与情感的叙事方式，做出“属于这片土地上的人，做给这片土地上的人看的动画”。

谈及未来，他言语中充满期待。

《凸变英雄 X》的成功，或许只是一个开始。它证明了中国动画不仅拥有了与世界一流水平对话的技术实力，更重要的是，它正在形成自己独特的文化内核与审美自信。这条“凸变”之路，挑战与机遇并存，但正是因为有无数像张磊这样坚守热爱、拥抱创新的创作者存在，我们有理由相信，属于中国动画的黄金时代，已然到来。它将以更加多元、深刻、自信的姿态，向世界讲述属于我们自己的故事。

