

安徽省高等学校“十一五”省级规划教材

21世纪高等院校
美术专业新大纲教材

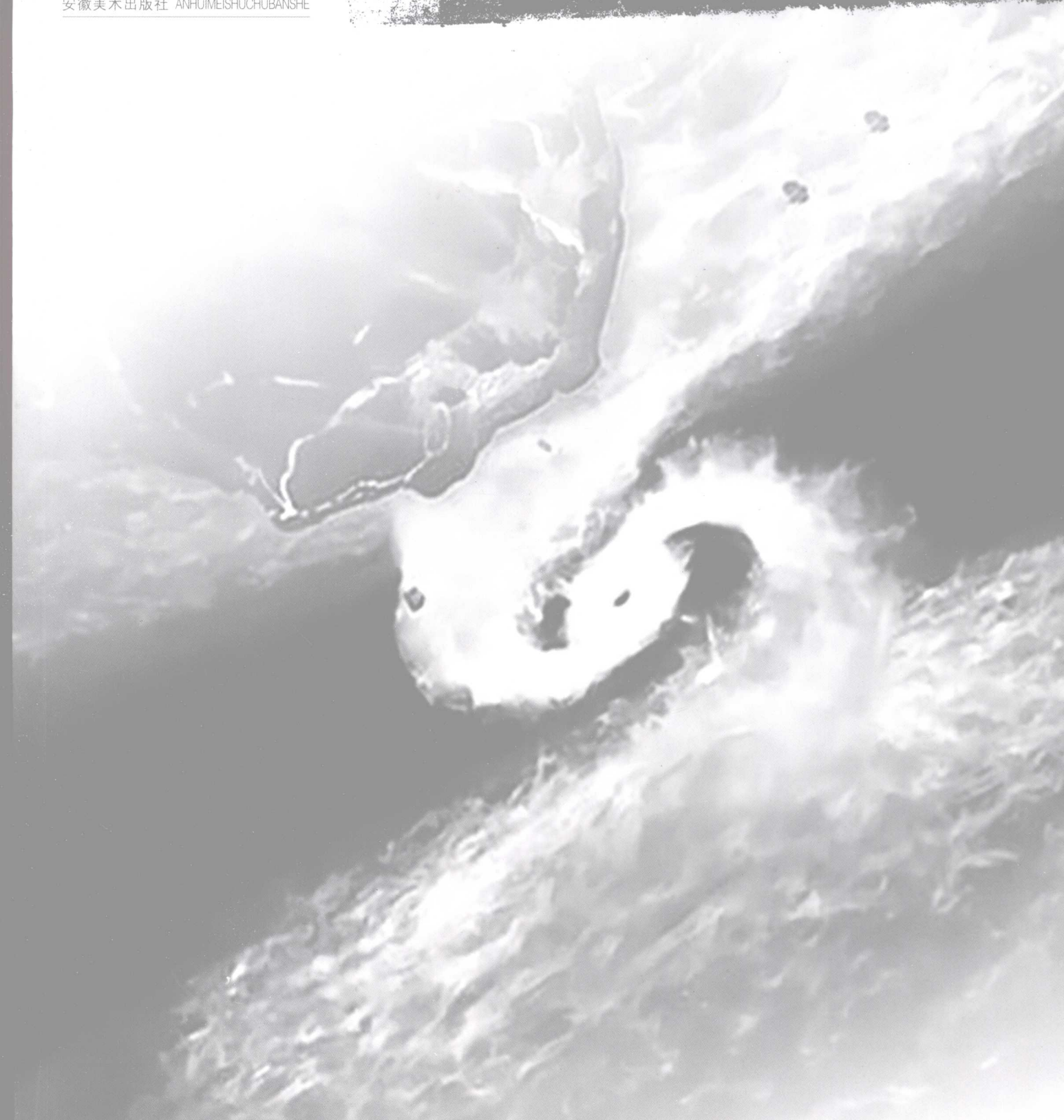
**21 SHI JI GAO DENG YUAN
XIAO MEI SHU ZHUAN YE
XIN DA GANG JIAO CAI**

编著 / 贾 否 胡 燕

安徽美术出版社 ANHUIMEISHUCHUBANSHE

动画

背景绘制
与 色 彩



21SHIJI
GAODENG
YUANXIAO
MEISHU
ZHUANYE
XINDAGANG
JIAOCAI

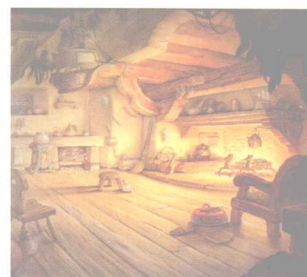
安徽省高等学校“十一五”省级规划教材

21世纪高等院校美术专业新大纲教材

动画背景 绘制与色彩

编著 贾 否 胡 燕

DONGHUA
BEIJINGHUIZH
YUSECAI



安徽美术出版社

安徽省高等学校“十一五”省级规划教材

21 世纪高等院校美术专业新大纲教材编委会 (设计类)

主 任	牛 昕	巫 俊
副 主 任	武忠平	曾昭勇 黄 凯
委 员	(按姓氏笔画顺序排列)	
	王 峡	王玉红 冯 文
	田恒权	刘 临 刘明来
	刘晓雯	李龙生 李华旭
	李四保	李永春 孙晓玲
	邢 瑜	余 江 汪 耘
	何健波	季益武 周宏生
	易 忠	孟卫东 张 彪
	张正保	张明明 杨自龙
	杨晓军	杨晓芳 贾 否
	钱 涛	徐 超 黄匡宪
	黄朝晖	黄德俊 董可木
	鲁 榕	谢海涛
策 划	曾昭勇	武忠平
本册主编	贾 否	
本册编著	贾 否	胡 燕
责任编辑	赵启芳	徐 维
装帧设计	武忠平	徐 伟

图书在版编目(CIP)数据

动画背景绘制与色彩 / 贾否, 胡燕编著. —
合肥: 安徽美术出版社, 2008. 1

21 世纪高等院校美术专业新大纲教材

ISBN 978-7-5398-1790-3

I. 动… II. ①贾…②胡… III. 动画—背景—技法(美术)—高等学校—教材 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第
187263 号

安徽省高等学校“十一五”省级规划教材
21 世纪高等院校美术专业新大纲教材

动画背景绘制与色彩

编著: 贾 否 胡 燕

安徽美术出版社出版

(合肥市政务文化新区圣泉路 1118 号

出版传媒广场 14F 邮编: 230071)

安徽美术出版社网址: <http://www.ahmscbs.com>

全国新华书店经销

合肥晓星印刷有限责任公司印刷

开本: 875 × 1080 1/16 印张: 6.75

2008 年 11 月第 1 版

2008 年 11 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5398-1790-3 定价: 42.00 元

发现印装质量问题影响阅读, 请与承印厂联系调换。

敬告: 鉴于本书选用作品的部分作者地址不详, 无法支付稿酬, 敬请作者见书后与该部门联系: 合肥市跃进路 1 号 安徽省版权局 中国著作权使用报酬收转中心 安徽办事处

序

发展高等院校的人文学科教育，加快高等艺术教育的发展，这是推进素质教育、调整和改进高等教育的专业结构，促进高教事业发展的需要，也是促进高校学生的全面发展的需要。随着党中央国务院关于推进素质教育决定的实施，各地高等院校重视人文学科教育、重视艺术教育的风气正在形成。目前，全省已有30余所高校开设了美术、艺术设计等专业，还有若干民办高校已经或正在筹备开办这些专业，没有开办这些专业的高校，也大都建立了艺术教育中心或艺术教育教研室，对其他专业的在校学生进行人文和艺术教育。全省高等院校的艺术教育呈现出蓬勃发展的局面，形势非常喜人。

高等院校的艺术教育是推进素质教育的重要形式，也是提高当代大学生人文素养的重要手段。我们的高校毕业生不仅要有自己的专业知识和技能，要有良好的道德品质，而且要有一定的艺术和审美的素养，要有能够欣赏音乐的耳朵和感受形式美的眼睛，要有一定的艺术表现和创造能力，这才能真正成为全面发展的人，才能适应当今社会发展的需要，从而为社会多作贡献。

在高等院校进行艺术教育，不仅要抓好普通专业的大学生艺术教育，而且要办好艺术教育的专业。要通过加强学科建设，使我们已经或正在筹备开办的美术、艺术设计或其他专业的教育水平和教学质量得到提高，从而使质量水平的提高与总体量上的扩张同步发展。这就需要加强艺术教育的科研力量，促进学术交流，重视师资培训，抓好教材建设。其中，编写出版和推广使用高校通用的艺术教育专业教材，是提高艺术教育的水平和质量，加强学科建设的重要环节。

编写高等院校通用的艺术教育专业教材，是艺术教育的基础性工作，因而是一件大事。古人把著书立说视作“经国之大业，不朽之盛事”，这是很有道理的。为了做好这项工作，一要认真研究和把握教育部近年来颁发的有关学科的教学大纲和课程标准，在充分体现规范和标准要求的前提下，编出高校使用的教材，实现“一纲多本”；二是要切实面向教学实际，准确把握高校艺术教育专业相关学科的实际

状况，使编出的教材既能真正符合高校教学工作的实际需要，又能体现新的艺术教育科研成果和专业特色。只有在质量有保证，内容有特色，老师易教，学生易学的前提下，教材才能真正在高校推广开来。

由安徽美术出版社组织编写的这套教材，集中了全省以及外省、市有关高校一批专家学者、资深教师和艺术家的集体智慧，吸取了艺术教育科研工作的最新成果，也基本符合教育部颁发的教学大纲的基本精神和我国高校艺术教育的实际，适合各校艺术教育专业教学使用。这些专家呕心沥血，数易其稿，终成鸿篇，可喜可贺。我向同志们表示衷心的感谢。感谢他们为高等院校的艺术教育提供了优秀的通用教材，为高等艺术教育的学科建设奠定了坚实的基础，为进一步调整和改进高等艺术教育的专业结构提供了重要的条件。

当然，教材的建设和学科的发展一样，都不是一蹴而就的，而是需要一个过程，需要坚持数年的努力奋斗。目前推出的这套艺术教育类教材，包括美术教育和艺术设计两大类，与各地院校的专业设置是相配套的，在各高等院校推广使用过程中，肯定还需要不断吸收科研和教学的新成果，需要不断的修改和完善，使这套教材也能与时俱进，逐步成熟。我们设想，经过若干年的努力，一套更加完善成熟的艺术教育类高校教材必将形成，高等艺术教育学科建设也将得到进一步发展。

这套高等院校艺术教育教材已经编写完成，付梓在即，组织者、编写者和出版者要我说几句话，我乐见其成，写了自己的一些看法，和同志们交流。是为序。

徐根应

2006年12月



目录

绪 论	1
-----------	---

第一章 动画背景基础知识	3
--------------------	---

第一节 动画背景的定义	3
-------------------	---

第二节 动画背景的风格类型	5
---------------------	---

第三节 色彩在动画背景中的作用	10
-----------------------	----

第二章 动画背景中的色彩知识	15
----------------------	----

第一节 色彩基础知识	15
------------------	----

第二节 色彩心理属性	17
------------------	----

第三节 动画背景的色彩类型	22
---------------------	----

第四节 动画背景的色彩设计	27
---------------------	----

第五节 动画角色的色彩设计	28
---------------------	----

第三章 造型基础与动画背景	32
---------------------	----

第一节 观察与表现	32
-----------------	----

第二节 结构、体积与明暗	33
--------------------	----

第三节 透视知识	34
----------------	----

第四节 技巧与要点	37
-----------------	----

第四章 常见题材实例参考	41
--------------------	----

第一节 绘制前的准备工作	41
--------------------	----

第二节 天空、云的表现	45
-------------------	----

第三节 树木的表现	51
-----------------	----

第四节 山、石的表现	60
------------------	----

第五节 建筑的表现	65
-----------------	----

第六节 气氛的营造	7 5
第七节 装饰风格的背景绘制	8 2
第八节 漫画风格的背景绘制	8 6

第五章 学生作品点评	8 8
------------------	-----

参考书目	1 0 1
------------	-------

后 记	1 0 2
-----------	-------



动画背景是构成动画片独特视觉效果的重要元素之一。动画片的视觉对象主要由动画角色、动画背景共同构成,而动画背景直接影响动画片的最终视觉效果。然而在动画艺术幼年时期,动画背景创作并不像今天这样被重视。随着动画技术的不断改进,动画背景的绘制、制作水平也在不断发展提高。

20世纪初美国第一部动画片《滑稽脸的可笑表情》,是在黑色背景上用白色勾勒角色轮廓而创作成的,基本没有背景。1913年面世的《希萨·利阿上校在非洲》中,增加了一些剪影般的黑色块面和一些灰色块面作为背景,丰富了画面的层次感。1914年Winson Mccay创作的《恐龙葛蒂》是一部具有划时代意义的作品。该片用勾线的方法为影片绘制背景,虽然片中的背景仅仅是简单的单色线条,但由于当时背景还没有和角色分开制作,所以Winson Mccay要在每一张动画纸上重复画背景,工作相当繁重和枯燥。《恐龙葛蒂》这部动画史上里程碑式的电影,用墨水、纸张和最简单的工具画了超过5000张的动画。(图1、图2)

1915年是动画背景制作工艺发生革命性变化的一年。这一年厄尔·赫发现了赛璐珞胶片,并用它取代了以往绘制动画背景所用的纸张。从此背景画家不需要在每张动画画稿上重复绘制相同的背景,而是将角色和背景分开画,角色单独画在赛璐珞上,把画好的背景放在下面,相叠拍摄,建立了传统二维动画片的基本拍摄方法。1928年美国动画行业首先使用“背景”一词,当时也叫“衬底”,指画面中“不动”的部分,区别于角色“动”的部分。



图1



图2

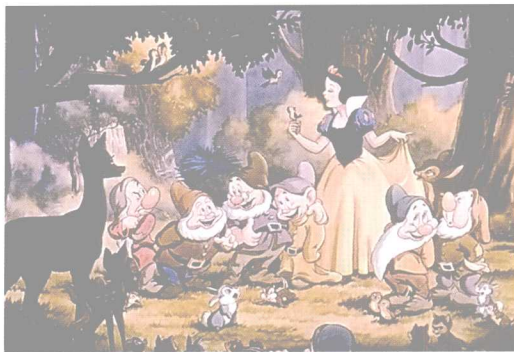


图3

彩色摄影技术发明后,丰富的色彩增强了动画背景的表现力,为动画背景美术风格的多样化发展提供了无限拓展的可能。其中水彩、水粉的绘画方式,因其便捷性与表现力的优越得到广泛应用。这一时期的动画背景为了追求丰富的画面效果,弥补平面角色的单调和不足,多强调色彩与空间层次的丰富。迪斯尼最早将该技术运用到动画创作中。1938年迪斯尼制作了动画史上第一部彩色影院动画片《白雪公主》,该片精良的背景为当时的观众带来了新鲜的视觉体验。《白雪公主》树立了动画背景制作水平的新标杆,影响了当时及后来的动画创作者对动画片画面美学风格的观念,此后动画背景越来越受到动画创作者的重视。迪斯尼动画公司更是将这一优势继续传承,该公司的经典作品如《小美人鱼》、《阿拉丁》、《风中奇缘》、《人猿泰山》、《狮子王》等影片的背景制作的都非常精良,这些影片树立了迪斯尼动画公司在动画行业的高端形象。随着动画艺术影响力的扩大,越来越多的艺术家参与到动画创作的队伍中来,动画背景风格开始多样化,多种的美术风格和样式出现在动画背景创作中。(图3至图8)

随着三维动画制作技术的发展与推广,很多动画片的背景开始使用三维软件制作。通过计算机三维软件,用建模技术塑造空间形态结构,将其表面施予设计好的质感与色调,再对其施以不同

图1 选自美国动画片《滑稽脸的可笑表情》

图2 选自美国动画片《恐龙葛蒂》

图3 选自美国动画片《白雪公主》

动画电影史上的第一部动画长片《白雪公主》中唯美的动画背景效果,成为日后迪斯尼动画影片制作的重要标准并被继承到今天。



图 4

图 4 选自美国动画片《阿拉丁》

充满异域风格的背景设计。

图 5 选自美国动画片《人猿泰山》

神秘、生机勃勃的原始森林。

图 6 美国动画片《狮子王》中广袤的非洲草原。

图 7 选自美国动画片《小美人鱼》

神奇的海底世界。

图 8 选自美国动画片《风中奇缘》

高大的乔木，宽阔的瀑布，《风中奇缘》的背景展现了北美印第安部落的优美风光。

图 9 选自美国动画片《米奇圣诞笑哈哈》

充满童趣和圣诞气息的背景设计，亮丽的色彩和充满卡通味的造型营造出童话般的世界。



图 5



图 6

的投射光源，使幻想的空间呈现近似现实的效果。三维背景的空间感完全不同于手工描绘的效果，尤其是它可以自由地变换视角、透视关系，并能以动态的方式呈现。三维计算机动画背景营造出超

越自然的空间形态，拓展了动画背景设计的方法和思路。美国20世纪福克斯公司制作的动画片《冰冻星球》中，运用了二维动画与三维动画相结合的方式，一些星球运动等背景动画几乎全部采用了电脑三维动画制作技术完成，而这些视觉效果相对于传统的二维动画而言是一种全新的突破。三维动画软件可以渲染出高度真实的虚拟世界，这里的真实指它有非常高的逼真性，同时它营造的时空又是我们构想出来的虚拟世界。优秀的三维动画背景并不是一味追求模仿生活的逼真，而是经过精心处理，创作出不同于现实生活的真实。（图9）

本书对动画背景绘制进行了全面的阐述，包括动画背景绘制最基本的原理与方法。第一章宏观介绍动画背景的基础知识，包括定义、风格类型、色彩在动画背景中的作用等内容。第二章和第三章从微观角度介绍了绘制动画背景需要掌握的两方面基本能力：色彩基础与造型基础。第四章通过由浅入深的实例示范，展示动画背景绘制的具体流程和绘制技巧。第五章对学生作品进行点评，引导读者更好地理解动画背景的表现方法。通过五部分内容较为合理的安排，全面清晰地阐释了动画背景绘制的基础理论知识与实践技巧。

本书希望给予读者更多的是正确的思维方式和原则，其他各种非常规或较新的动画背景知识较少涉及。虽然书中安排了实例示范，但动画背景绘制技术并不是一朝一夕就能掌握的，读者只要脚踏实地地认真学习，多加练习，慢慢探索，定会有所成就。



图 7



图 8



图 9

动画背景是动画创作过程中非常重要的一个环节。背景为角色的表演提供虚拟的空间,与角色共同构成画面的主要视觉形象,对动画片整体美术风格的形成有重要作用。

第一节

动画背景的定义

动画背景图是以剧本内容和导演构思创作的背景设计稿为基础绘制的,为每一个镜头中的角色提供表演和活动的特定场景。动画背景的风格要和角色造型相匹配。背景设计包含全片所有场景涉及到的具体造型、色彩色调。动画背景需符合角色所处的环境,具有时代特征和地域特点,能为角色的表演提供动作支点。欣赏动画片时,除了剧中角色的喜怒哀乐牵动着观众的心之外,美轮美奂的背景画面也会让观众体验到一场视觉上的盛宴。在这场盛宴中,动画背景与角色一起构成影片的主要视觉对象,它是构成动画片视觉效果的重要元素之一。在动画片中营造移动的、真实可信的空间时,动画背景起着非常重要的作用。

动画背景绘制在整个动画制作流程中处于中期制作阶段,所要表现的内容需要依循镜头设计稿的限定,但这并不意味背景绘制是没有创意的生产阶段。如果仅仅为画动画背景而画背景,不带任何的情感因素,必然会出现虚假、生硬、空洞和概念化等不良后果。而将背景看成和故事情节、角色命运息息相关的共同体,创作出合情合理的背景环境,那效果会截然不同。一个旧茅屋所暗示的内容也许是任何语言文字所不能涵盖的。一个布娃娃、一本书带给我们喜悦是因为它们与人之间的关系,而捕捉这种“背后”的关系是背景制作者对故事和角色性格把握能力的体现,这项能力源于背景绘制者长期对生活的细致观察。

动画创作是一项集体工作,如果每个环节的制作者都能出色地完成工作,整部动画片的质量必然也会提高。背景绘制工作者在了解导演的设计稿的要求后也要发挥主观能动性,对所表现的内容进行构思、创意。在作画前对背景画面的最终效果要有一个明确而全面的构想,包括画面中微不足道的细节点缀,甚至笔触呈现的效果等都要考虑到。(图1-1)

一、动画背景为角色的表演提供虚拟空间

动画背景是将背景设计稿的构想转化为一幅幅生动逼真的背景画,为角色的表演营造了一个虚拟的“真实”空间。动画作为叙事艺术的一种形式,塑造角色形象是关键。在塑造具有典型性格的角色时,背景环境起着映衬角色性格的作用。动画角色和动画背景是主体与衬底的关系。当动画角色在银幕上通过逐格变化产生“运动”幻觉时,周围的环境在角色后面或前面与之构成完整的影像画面,交代角色所处的时空环境。动画背景不仅指位于画面后方的景物,还包括位于画面前方的景物,即是除角色外画面呈现出的所有内容。(图1-2)

二、动画背景能衬托角色性格情绪、渲染影片气氛、帮助叙事

通过巧妙的布光和颜色的运用,背景除了展示角色活动的时空外,还可以传达角色情绪,点出



图1-1 选自日本动画片《娜娜》

剧中空空荡荡的房间与主人公生活在此的场景形成鲜明对比。此处的动画背景渲染出物是人非的凄凉气氛。

图1-1



图 1-2

角色性格。背景体现的意境可以深化主题、渲染气氛,将观众的注意力带入规定的情境之中,告诉人们更多关于故事的隐喻含义及影像表意。大量诗情风格的影片都与背景画面的情调分不开。在一些以描述场景为主的镜头中的“背景”,因形式的重要性成为另一种意义上的主诉“角色”。例如《美女与野兽》中的美女贝儿,在她生活的小镇上没有知音,在众人眼中行为怪异的她渴望能离开这个地方,去寻找一个可以接受自己的新天地。图1-3中描绘了一幅通向远方广袤天地的画面,让观众感受到贝儿对广阔新天地的渴望以及她与现实环境的格格不入。《狮子王》里的大象墓园象征着圈套和陷阱,通过阴暗的颜色和画面中大象的遗骸营造恐怖和阴森的效果,预示在后面的情节中,辛巴将会遇到潜伏的危险。(图1-3、图1-4)

三、背景艺术风格对动画影片整体美术风格的形成也有着至关重要的作用

背景是动画片的重要视觉对象之一,背景风格和角色造型风格共同构成影片整体艺术风格。背景

风格必须和角色造型风格相统一,当两者风格统一时,影片整体艺术风格才能完整清晰地呈现。

四、动画背景与普通绘画的区别

迪斯尼动画公司长片制作部艺术指导 Mike Gabriel 在一次关于《小姐与流氓》的采访中对该片的动画背景进行了这样的评价:“背景为这场戏提供了一片光线柔和的地方,这是一个挑战。每位画家都希望自己画的东西能很醒目。迪斯尼动画公司背景绘制师中克劳德·寇特最擅长描绘背景细节,却不会转移你观影的注意力,你还是会盯着角色。”“绘制背景时你要设计灯光,设计场景,某种程度上又要兼顾摄影师。”这段评语恰当地概括说明了动画背景与普通绘画的区别。

动画背景为角色提供表演的空间,是画面特效的基础,因而动画背景在影片的叙事中通常是辅助性的,为烘托角色服务,不能与角色“抢戏”,动画背景与角色协调与否是影片成功与否的决定性条件之一。我们在创作普通美术作品时可以自由发挥个性,而绘制动画背景时需要服从影片的整体艺术风格。动画背景因其特殊的性质,通常由多位背景画家共同创作,因此所选择的材质和表现形式相对有一定的局限性(不包括非常规艺术短片)。此外美术作品在欣赏时不受时间和空间的限制,观众可以在远处欣赏大效果,也可以走近细看局部。但动画背景则不同,在动画片放映时,背景画在银幕上只存在一定的时间,观众在欣赏时会受到时间和空间的限制。

动画背景的特殊性决定了绘制者有必要调整

图 1-2 选自日本动画片《龙猫》

黄色部分同样属于背景绘制的范畴。

图 1-3 选自美国动画片《美女与野兽》

图 1-4 选自美国动画片《狮子王》



图 1-3



图 1-4



图 1-5

一贯的思维方式。背景画家除了要熟练掌握绘画的基本技法外，还需要关注角色、整体风格，具有协调统一整部动画片风格的能力。通常为了更好地衬托角色，背景都会处理得相对较“弱”些，“弱”并不是说不要细节，精致的细节表现可以增强动画片的真实感。绘制背景时不可面面俱到，有些地方需要强化，有些地方可以弱化，有所取舍。通常在视觉中心或角色表演的位置需要有重点的强调；角色出现的位置，角色的表演与背景发生关系的地方一般也需要强化。但具体到背景绘制时并没有量化的标准，这需要背景画家在长期实践中不断积累的经验来考量。（图 1-5、图 1-6）

五、动画背景与动画场景的区别

背景是空间上的概念，它是电影或者舞台上的布景，通常位于画面的后方，用来衬托角色的表演。场景是某段时空综合的概念，是展开动画、电影剧情单元场次的特定空间环境。

在动画片的创作过程中，动画场景设计和动画背景设计是两个完全不同的概念。动画场景设计是说明性的，动画场景设计师们将自己对影片场景的构想通过场景设计稿呈现，供相关工作人员参考。动画背景设计是表现性的，动画背景绘制是将那些设计好的单个场景具象化地呈现出来，最终出现在银幕上。换句话说，动画场景设计的目的不是给观众看，而是向动画背景绘制者和其他动画制作人员传达动画场景设计者的构思。同一



图 1-6

个场景可以有多种背景表现方式，但就同一个场景而言，动画场景设计只能是单一的。动画背景绘制需要依据动画场景设计稿来表现，根据设计稿来确定背景画的大小、机位等等。

第二节

动画背景的风格类型

动画背景的风格不是一成不变的，由于动画艺术影响力的扩大和制作技术的进步，越来越多的艺术家们参与到动画创作中来，动画背景的风格类型也开始多样化。首先，彩色动画摄影技术的成熟让更多美术形式得以在动画背景中使用，动画艺术家们把各种美术形式引入动画背景创作中。此外抽象主义、立体主义和表现主义等绘画艺术风格为背景表现形式提供了更多可借鉴的方法。其次，背景绘制艺术家们渴望对已有的艺术风格和自身艺术风格有所突破，追求个性化，让动画风

图 1-5 选自美国动画片《小姐与流氓》

作为迪斯尼第一部宽屏动画电影，在更大的画面空间中有微妙的光影变化，充分的细节，画面整体丰富生动，恰到好处。

图 1-6 选自日本动画片《龙猫》

画面中的景物没有纤毫毕现的刻画，而是在交代出整体的体积和形状的基础上，在局部使用小笔触添加细节，画面显得生动丰富。

格不断推陈出新。最后,由于时代的不同,观众审美的多样化,各种风格形式的动画背景应运而生。在我国动画发展历程中,对动画背景艺术形式的开拓取得了丰富的成果,加入了很多具有中国特色的元素,形成独特的艺术风格,被世界动画同行称为“中国学派”。动画背景风格类型多种多样,我们可以从动画背景艺术风格和动画创作所使用的材质两个层面进行归纳。而这些风格的划分并不是绝对的,有时两种甚至更多种风格会呈现在同一部影片之中,我们以影片中侧重的那种风格来定为该片整体风格。比如,写实与奇幻风格的动画背景就经常出现在同一部科幻类题材的动画片中。(如《星银岛》、《磁力玫瑰》等科幻题材作品)

一、动画背景的艺术风格

动画背景的类型从艺术风格来划分可分为:

写实、装饰、漫画、奇幻、非常规艺术形式等风格。

1. 写实风格的动画背景

写实风格是最常见的动画背景风格。写实风格的动画背景依据事物本来的面貌对其进行客观还原,符合自然规律、历史真实和人们对事物的习惯认识。写实风格的背景画力求在二维平面空间里营造三维空间效果,再现客观真实生活。为了取

得这样的效果,在结构、明暗体积、光影、质感、透视、色彩等方面都尽量符合人们对生活的常规认知。在造型结构上遵循自然界事物的结构和特点。强调对描绘物质感的客观还原,符合自然法则和规律,力求对现实光影进行真实的再现。背景透视符合常规透视关系。在色彩的运用上符合特定光照条件下物体的色彩关系,符合人们对事物色彩的常规认知心理。

写实风格的动画背景真实感强烈,贴近人们所认知的常规世界,比较符合大多数观众的审美趣味和习惯。通常写实风格的动画背景画面内容丰富,有质感,观众更容易接受,有比较强的“代入感”。写实风格的动画背景因其对绘画风格的要求比较统一,适合标准化工业生产。所以写实风格的动画背景适合表现环境特征明确的动画片,场



图 1-7

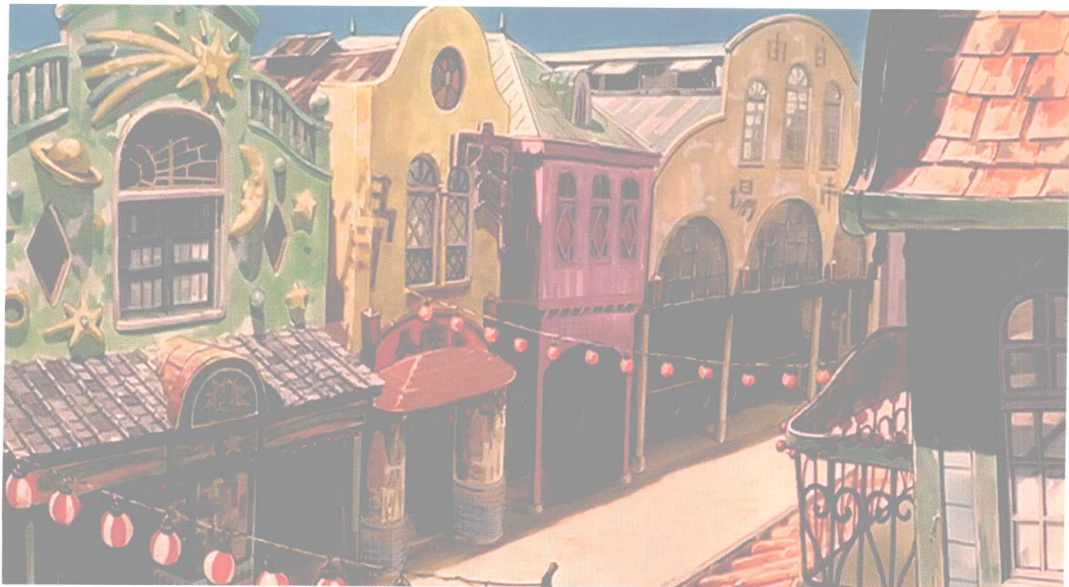


图 1-8

图 1-7 俄罗斯动画家 Aleksandr Petrov 创作的《老人与海》中海边的风景。

图 1-8 日本动画片《千与千寻》中的街道。



图 1-9



图 1-10

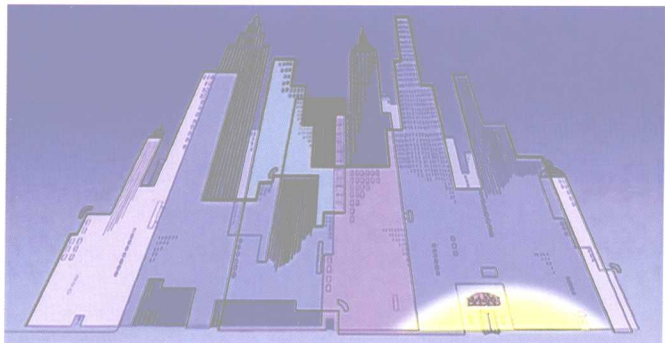


图 1-11



图 1-12

面宏大的科幻题材的动画片。剧作结构完整的长片，具有深刻现实主题的动画片和制作周期长、参与者多的动画片。(图 1-7、图 1-8)

2. 装饰风格的动画背景

装饰风格的动画背景通过对丰富多样的现实事物进行有规律的概括和秩序化处理，造就形式上的美感。装饰风格的动画背景不注重对客观事物的真实再现，相反，这种风格在客观事物的基础上将其固有的深度、空间、质地、光影等因素进行平面化处理，将真实的立体空间转化为平面的形体和造型。(图 1-9 至图 1-12)

3. 漫画风格的动画背景

漫画风格的动画背景环境造型多简洁、概括，颜色设计单纯、简约，不注重光影的表现，不强调对物质感的刻画。有些动画片——特别是日本动画片很多是由成功的漫画书改编而来，因此这些动画的背景也相应呈现出典型的漫画风格。(图 1-13、图 1-14)

4. 奇幻风格的动画背景

奇幻风格的动画背景通常有强烈的非现实性，

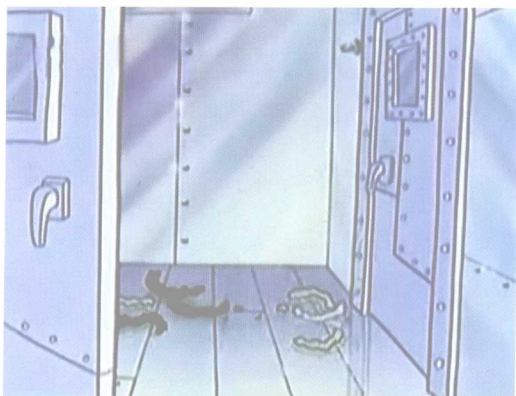


图 1-13



图 1-14

图 1-9 选自美国动画片《幻想曲 2000》

图 1-10 选自法国动画片《叽里咕噜与女巫》

图 1-11 选自美国动画片《幻想曲》

图 1-12 选自中国动画片《蝴蝶泉》

图 1-13 选自美国动画片《海绵宝宝》

图 1-14 选自日本动画片《山田君》



图 1-15



图 1-16



图 1-17



图 1-18



图 1-19

图 1-15 选自日本动画片《风之谷》

图 1-16 选自美国动画片《金银岛》

图 1-17 奇幻风格的背景作品
作者 胡燕

图 1-18 选自中国动画片《小蝌蚪找妈妈》

图 1-19 选自加拿大国家电影局动画片《种树的人》

与人们日常生活经验和常规视觉想象不同。造型多夸张、大胆，色彩超乎常规心理和客观真实色彩，光影效果超乎常规，很多呈现出光怪陆离的效果。(图 1-15 至图 1-17)

5. 非常规艺术风格的动画背景

非常规艺术风格，顾名思义是指那些与众不同，个性突出、特点鲜明的动画背景风格，一般形式感强烈，不注重画面真实感。通常这些背景有强烈的个性特征，区别于商业和常规动画的绘制手法。画面效果更加接近于绘画、雕塑等美术形式，不适合大规模生产。(图 1-18、图 1-19)

二、依据动画背景的制作材质划分

从表现材料来区分，动画背景的类型更为复杂，除了常见的水粉、水彩等，艺术短片动画背景所使用的材料更为多样化。可以说有多少种材料就有多少种背景表现方法，关键是创作者需要有一双善于发现的眼睛，要有勇于创新的思维观念。加拿大国家电影局的动画艺术家卡洛琳·丽芙创作的《两姐妹》采用胶片刻画的方式进行动画背景创作。使用锐利器具在彩色胶片的乳漆层上刮擦后，结合灯光的照射，翻拍胶片，获得独特的影像效果。胶片动画因材质的限定，造型风格大多比较概括、抽象。苏联动画艺术家Alexandre Alexeieff和Claire Parker在20世纪20年代初用针创作了针幕动画片《风景》。针幕动画是指在一个巨大板上设有24万个以上的钉子，借着钉子突起长短的不同而产生不同的光影形成黑白图画。针幕动画有一种强烈的铜版雕刻味道，其质感接近粗粒的绢印。



图 1-19



图 1-20



图 1-21



图 1-22



图 1-23

呈现出细腻的阴影效果(图 1-20 至图 1-22)。

在常规动画背景创作中除了用水粉、水彩画的技法外,泥偶、木偶、剪纸等形式也颇为常见。在我国动画发展历史中,木偶、剪纸等材质经常被运用到动画创作中去。虽然黏土泥偶在定格动画工艺上比普通动画要复杂很多,但其产生的独特魅力让很多动画艺术家乐此不疲。英国的阿德曼动画公司制作了一系列黏土动画,包括《无敌掌门狗》系列、《小鸡快跑》等。好莱坞导演蒂姆·波

图 1-19 选自加拿大动画片《两姐妹》

胶片刻画效果的动画背景。

图 1-20 选自加拿大针幕动画片《风景》

图 1-21 选自捷克用毛线做的实验动画短片

图 1-22 选自加拿大沙土动画片《娶了猫头鹰的鹅》

图 1-23 选自中国用剪纸做的动画片《打猎人的狐狸》

图 1-24 选自中国偶动画片《曹冲称象》

图 1-25 以糖果点心摆拍的动画背景 作者 张可



图 1-24



图 1-25

顿同样热衷于此,先后制作了《圣诞夜惊魂》和《僵尸新娘》。(图1-23至图1-25)

第三节

色彩在动画背景中的作用

色彩是动画视觉元素中冲击力最强、心理影响最深刻的画面构成元素之一。它在动画背景中有着非常重要的作用,概括来说色彩能帮助影片叙事、渲染气氛、强化音乐主题,更好地为影片服务,在观众欣赏动画影片时色彩有着先声夺人的功效。观众对动画背景的第一印象来自于画面的色彩,它影响着观众的心理反应,进而影响观众对动画背景内容的注意程度和背景信息的认知程度。色彩还可以诱发人们的多种心理情感,有助于动画背景氛围的营造、人物内心情感的渲染,发挥“攻心”作用以打动观众。

在鲍勃·托马斯所著的迪斯尼传记中写到:迪斯尼总是努力让动画角色更有个性,更具娱乐性,为此,他在动画片中加入了色彩和声音。由此可见,色彩在动画创作中有着不可取代的重要作用。我们常有这样的体验:一张平淡无奇的线稿,上色后可以变得熠熠生辉,生动亮丽。这就是色彩的魅力,如果想要提升一张画的魅力,最有效的方法也许就是为它添加色彩。在彩色动画摄影技术发明前,已经有艺术家通过对胶片上色的方式为影片着色。20世纪20年代时已有80%—90%的电影通过对胶片上色,用色彩增加影片的表现力。彩色摄影技术发明后,动画创作者开始将色

彩作为动画片创作的重要的表现手段。1938年迪斯尼推出了首部彩色影院动画片《白雪公主》并获得了空前的成功。从此以后,色彩渐渐在动画影片的创作中得到普及。真人与动画结合的影片《谁陷害了兔子罗杰》中,黑白动画时代的动画明星比莉小姐抱怨说:“因为彩色动画的出现,我现在已经没什么戏可以演了,只有来这里端盘子。”这也从一定程度上说明了彩色动画在表现力和竞争力上的优势。(图1-26)

一、增强背景的逼真性

色彩能使画面具有“写实”的效果,使背景所描绘的对象更接近人们眼中真实的生活和自然。动画是一门高度虚拟的艺术形式,这种艺术形式在叙事时要想感染观众,必须要让观众认同片中的内容并消除隔离感(距离感),才能产生共鸣。在动画创作中,色彩能帮助我们更好地营造贴近现实生活的影像。我们眼中的世界是五彩斑斓的,动画背景以现实生活中的事物为表现对象,用色彩来表现的背景有更加真实的视觉效果,能够更容易将观众“带入”规定的情境之中,为假定的动画故事营造一个“真实”的背景。

二、渲染背景气氛

在看电影或电视时,我们常常发现彩色影像往往比黑白影像更容易引起观众的情感共鸣。因为与形状、线条、明暗这些理性因素相比,色彩是感性的、本能的,它直接影响着观众的情绪,所以用色彩来渲染背景气氛非常有效。不同的色彩给人们不同的心理感受,著名摄影师斯托拉罗曾经说过:“色彩是电影语言的一部分,我们使用色彩表达不同的情感和感受,就像运用光与影象征生与死的冲突一样。”喜剧片、爱情片多用暖色调来烘托喜悦、轻松的气氛,传达爱情的热烈;现实题材的影片或基调比较深刻、阴郁的影片多用冷色调来烘托气氛;大部分恐怖片和普通影片中比较恐怖、怪诞的场景也经常使用深蓝色等冷色调。(图1-27至图1-30)



图1-26 选自美国动画片《谁陷害了兔子罗杰》

图1-26