

邓进 → 编著 辽宁美术出版社



动画基础教程系列丛书 / 动画色彩教程

THE BASIC COURSE OF ANIMATION SERIES

THE COURSE
OF ANIMATION
COLOR

014053227

J218.7
150-2

THE BASIC COURSE OF ANIMATION SERIES

动画基础教程系列丛书 / 动画色彩教程

THE COURSE OF ANIMATION COLOR



邓进 → 编著
辽宁美术出版社



北航

C1740298

J218.7

150-2

图书在版编目 (C I P) 数据

动画色彩教程 / 邓进编著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2014.5

动画基础教程系列丛书

ISBN 978-7-5314-6193-7

I. ①动… II. ①邓… III. ①动画-色彩-绘画技法-高等学校-教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第090616号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳市鑫四方印刷包装有限公

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 7.5

字 数: 205千字

出版时间: 2014年5月第1版

印刷时间: 2014年5月第1次印刷

责任编辑: 方 伟

封面设计: 范文南 彭伟哲

版式设计: 彭伟哲 薛冰焰 吴 烨 高 桐

技术编辑: 鲁 浪

责任校对: 李 昂

ISBN 978-7-5314-6193-7

定 价: 56.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http://www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

目录 contents

前言

第一章 动画色彩概述 009

第一节 动画色彩构成概述 / 010

第二节 动画色彩的主要应用领域 / 016

第二章 色彩构成的基本理论 019

第一节 色彩的产生 / 020

第二节 色彩的基本属性 / 021

第三节 色彩的组成 / 023

第四节 动画色彩 / 027

第三章 动画色彩的前期训练 030

第一节 色彩观察的方法 / 031

第二节 色彩的变化规律 / 034

第三节 色彩的表现形式 / 038

第四节 色块与色调的训练 / 044

第五节 动画色彩变调的训练 / 059

— 第四章 动画色彩的个性与创意

066

第一节 动画角色、场景的个性色彩 / 067

第二节 动画场景的色彩烘托 / 075

第三节 动画色彩的基调确立 / 079

— 第五章 动画色彩的商业运用与突破

085

第一节 动画色彩的商业表现 / 086

第二节 动画色彩创意配色的突破 / 091

— 第六章 优秀动画作品的色彩欣赏

095

第一节 中国部分动画片的色彩欣赏 / 096

第二节 日本部分动画片的色彩欣赏 / 100

第三节 美国动画片的色彩欣赏 / 108

第四节 世界CG插画家部分作品色彩欣赏 / 112

— 参考文献

119

014053227

J218.7
150-2

THE BASIC COURSE OF ANIMATION SERIES

动画基础教程系列丛书 / 动画色彩教程

THE COURSE OF ANIMATION COLOR



邓进 → 编著
辽宁美术出版社



北航

C1740298

J218.7

150-2

图书在版编目 (C I P) 数据

动画色彩教程 / 邓进编著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2014.5

动画基础教程系列丛书

ISBN 978-7-5314-6193-7

I. ①动… II. ①邓… III. ①动画-色彩-绘画技法-高等学校-教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第090616号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳市鑫四方印刷包装有限公

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 7.5

字 数: 205千字

出版时间: 2014年5月第1版

印刷时间: 2014年5月第1次印刷

责任编辑: 方 伟

封面设计: 范文南 彭伟哲

版式设计: 彭伟哲 薛冰焰 吴 烨 高 桐

技术编辑: 鲁 浪

责任校对: 李 昂

ISBN 978-7-5314-6193-7

定 价: 56.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http://www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

学术审定委员会主任
清华大学美术学院副院长
学术审定委员会副主任
清华大学美术学院副院长
中央美术学院建筑学院院长
鲁迅美术学院副院长
广州美术学院副院长

何 洁
郑曙阳
吕品晶
孙 明
赵 健

学术审定委员会委员
清华大学美术学院环境艺术系主任
中央美术学院建筑学院副院长
鲁迅美术学院环境艺术系主任
同济大学建筑学院教授
天津美术学院艺术设计学院副院长
清华大学美术学院工艺美术系主任
鲁迅美术学院工业造型系主任
北京服装学院服装设计教研室主任
北京联合大学广告学院艺术设计系副主任

苏 丹
王 铁
马克辛
陈 易
李炳训
洪兴宇
杜海滨
王 羿
刘 楠

学术联合审定委员会委员(按姓氏笔画排列)

万国华 马功伟 支 林 文增著 毛小龙 王 雨
王元建 王玉峰 王玉新 王同兴 王守平 王宝成
王俊德 王群山 付颜平 宁 钢 田绍登 石自东
任 戡 伊小雷 关 东 关 卓 刘 明 刘 俊
刘 赦 刘文斌 刘立宇 刘宏伟 刘志宏 刘勇勤
刘继荣 刘福臣 吕金龙 孙嘉英 庄桂森 曲 哲
朱训德 闫英林 闭理书 齐伟民 何平静 何炳钦
余海棠 吴继辉 吴雅君 吴耀华 宋小敏 张 力
张 兴 张作斌 张建春 李 一 李 娇 李 禹
李光安 李国庆 李裕杰 李超德 杨 帆 杨 君
杨 杰 杨子勋 杨广生 杨天明 杨国平 杨球旺
沈 雷 肖 艳 肖 勇 陈相道 陈 旭 陈 琦
陈文国 陈文捷 陈民新 陈丽华 陈顺安 陈凌广
周景雷 周雅铭 孟宪文 季嘉龙 宗明明 林 刚
林 森 罗 坚 罗起联 范 扬 范迎春 邹海霞
郑大弓 柳 玉 洪复旦 祝重华 胡元佳 赵 婷
贺 祎 邵海金 钟建明 容 州 徐 雷 徐永斌
桑任新 耿 聪 郭建国 崔笑声 戚 峰 梁立民
阎学武 黄有柱 曾子杰 曾爱君 曾维华 曾景祥
程显峰 舒湘汉 董传芳 董 赤 覃林毅 鲁恒心
缪肖俊

联合编写院校委员(按姓氏笔画排列)

马振庆 王 雷 王 磊 王 妍 王志明 王英海
王郁新 王宪玲 刘 丹 刘文华 刘文清 孙权富
朱 方 朱建成 闫启文 吴学峰 吴越滨 张 博
张 辉 张克非 张宏雁 张连生 张建设 李 伟
李 梅 李月秋 李昀蹊 杨建生 杨俊峰 杨浩峰
杨雪梅 汪义候 肖友民 邹少林 单德林 周 旭
周永红 周伟国 金 凯 段 辉 洪 琪 贺万里
唐 建 唐朝辉 徐景福 郭建南 顾韵芬 高贵平
黄倍初 龚 刚 曾易平 曾祥远 焦 健 程亚明
韩高路 雷 光 廖 刚 薛文凯

前言 >>

「跨入21世纪，面对新技术的飞速发展，艺术设计领域的教学创新已成必然之势。这就要求艺术设计及绘画创作人员跟上时代步伐，特别是近年来我国高速发展的动漫产业，更加要求专业培训与时代、科技、社会等诸多方面的联系更紧密，这也迫使艺术教育必须推出新的教学方案。

伴随着互联网技术和CG技术日新月异的发展，给每一位置身于动漫事业的人带来了无限的遐想。欧美国家与日本动漫产业的收益是可想而知的，就连近年来韩国发展的网络游戏行业都成了其国家的经济支柱。由于中国在动漫产业当中存在着巨大的空缺，有着欧美、日、韩的成功先例，中国整个动漫产业也处在涌动激情的创业热潮中。

进入21世纪，中国的动画事业如何发展？在当前美国的三维动画、日本的二维动画得到普遍认同的情况下，中国如何再现中国艺术的辉煌？这是一个被广为关注的话题。中国动画事业的现实与美国、日本相比，在有些研究方面还存在很大的差距。

人才是企业 and 产业发展的动力。市场对人才的需求，直接促进了中国动漫教育的蓬勃发展，无论是本科、高职还是中专以及各类的培训机构，每年的在校人数都直线上升。但动漫产业是一个新生物，如何运用新的技术、好的创意和理念创造完美的作品，这给教育工作者带来了新的挑战。在教学的过程中，课程设置的教材成了各类专业院校的普遍需求。

本书针对艺术设计院校设计专业的色彩教学特点，综合水粉、水彩、油画、CG技术等专业的创作思维与学科知识，在有限的学习时间内帮助学生开拓思维，培养先进的设计观念，掌握多元化的艺术表现手法，达到增强学生的专业素养，提升学生的专业能力的目的。

从历史的发展过程来看，无论是漫画还是动画，都经历了一个内涵不断拓宽的过程，“动漫”一词同样处于动态的发展过程中，目前我们还难以准确界定它。同样，动画色彩也处于动态发展中，随着人们对新技术的开发与运用，动画色彩也在不断地变化与壮大，从二维到三维，在色彩运用上的变化就是一个很好的佐证。

动画色彩同以往的绘画基础课不同，传统的国画、油画、水粉画、水彩画、版画等基础课程相对单纯，动画是一个屏幕上的艺术，它具有连续的运动性，有时空、场景、人物、各种物体的变化，打破传统绘画的色彩观念。动画片需要通过角色的动作、画面色调的变化、场景空间的塑造、音响的渲染、情节的烘托、主题风格等形成一个特定的空间，取悦人和教育人。为了突出动画色彩的生命力以及丰富感情，创作者要借用色彩的变化去塑造物体和场景的空间，利用色调的变化去烘托剧情，与观众形成共鸣。

本书的宗旨就是要解决教学中诸多的困惑与无奈，揭开色彩奥秘，紧贴时代，根据科学的认知规律、学习要素，综合国内外的优秀作品，对动画色彩的规律及艺术表现手法以全新的角度进行全面、系统的阐述。本着理论与实践相结合的原则，以商业适用性为重点进行编写。目的在于提高动画专业学生的色彩审美意识，能灵活地运用色彩美的规律，最终完成色彩与主题风格的完美统一。

学校是一个教学试验的场所，各种尝试都可能引发积极的探讨。模式化的教育会带来同一的现象，这恰恰是艺术教育的弊端。在教育的过程中，充分调动学生的积极性和主观能力才是关键。在编写本书时，编者尝试了一些新的方法，意在期盼中国动画行业朝着光明的方向发展，能引发一种新艺术形式的思考。对于动画这个行业来说，由于制作材料各异，艺术表现手法非常灵活，因而本书重在运用实例分析和习作的方式完成学习内容，并没有像“师傅带徒弟”那样具体到每一步每一笔。这也是区别于其他教材的不同之处。

本书在编写过程中，得到了广西师范大学设计学院与美术学院全体教师的大力支持和相关专业学生的鼎力相助，在此表示诚挚的感谢！

另外，本书在编写过程中还查阅了大量网站，恕不一一列举，在此向有关人员表示诚挚的感谢！本书在编写的过程中，遇到很多的困难，因为目前国内可以参考和借鉴的相关书籍比较少，由于时间仓促以及动画创作本身的复杂性，在编写教材的过程中存在着诸多的不足，书中难免有疏漏之处，恳请广大专家、同行、读者朋友批评指正。最后，对从事动画教育的老师和前辈们表示敬意，对关注动画行业发展的同仁表示感谢。

内容简介 >>

动画色彩是动画专业必修课，课程的知识体系和结构分为六章：第一章对动画色彩的认识以及应用领域做了相关的讲解；第二章对色彩的基本理论知识做了全面的阐述；第三章对动画色彩的前期训练做了相应的归纳；第四章对动画色彩中期的训练做了深入的分析解剖；第五章对动画色彩的加强训练做了较为全面的概括；第六章对部分优秀动画作品进行了分析。

该书不仅适合动画专业的课堂教学，对一些从事动漫行业的人员同样也适用。本书对于读者开阔视野，学习和了解动画片的精髓，分析优秀动画作品，增强专业素养有较大的帮助。

目录 contents

前言

第一章 动画色彩概述 009

第一节 动画色彩构成概述 / 010

第二节 动画色彩的主要应用领域 / 016

第二章 色彩构成的基本理论 019

第一节 色彩的产生 / 020

第二节 色彩的基本属性 / 021

第三节 色彩的组成 / 023

第四节 动画色彩 / 027

第三章 动画色彩的前期训练 030

第一节 色彩观察的方法 / 031

第二节 色彩的变化规律 / 034

第三节 色彩的表现形式 / 038

第四节 色块与色调的训练 / 044

第五节 动画色彩变调的训练 / 059

— 第四章 动画色彩的个性与创意

066

第一节 动画角色、场景的个性色彩 / 067

第二节 动画场景的色彩烘托 / 075

第三节 动画色彩的基调确立 / 079

— 第五章 动画色彩的商业运用与突破

085

第一节 动画色彩的商业表现 / 086

第二节 动画色彩创意配色的突破 / 091

— 第六章 优秀动画作品的色彩欣赏

095

第一节 中国部分动画片的色彩欣赏 / 096

第二节 日本部分动画片的色彩欣赏 / 100

第三节 美国动画片的色彩欣赏 / 108

第四节 世界CG插画家部分作品色彩欣赏 / 112

— 参考文献

119

第一章 动画色彩概述



第一章 动画色彩概述

学习目标：动画是一门技术与艺术相结合的视觉艺术。对动画色彩的研究，是建立在对自然色彩的写实和设计的基础之上的。通过本章的学习，我们将了解到动画色彩构成的含义与目的、动画色彩的基本特征以及动画色彩的主要应用领域，为进一步了解动画色彩做准备。

教学要求：通过本章教学，学生能够了解动画色彩构成的含义与目的，以及动画色彩的主要应用领域，重点了解和学习动画色彩的特征。

第一节 动画色彩构成概述

一、色彩在动画中的应用

动画色彩在国内的动画行业以及动画理论界往往是不被重视的，在专业培养、理论研究及批评等领域，可以说一直是个空白，现在的从业人员，基本都是从事其他行业或其他的美术培养方式中转过来的，他们在绘画、设计、影视、动画知识的了解上，存在着各种差异，这给动画片的质量提升带来了巨大的困难。

色彩是一种博大精深的文化。人们喜欢某一种颜色，除了个体的原因之外，还有色彩本身的文化、历史、民族与区域等原因，这是所有色彩的共性。动画色彩作为一种视听艺术的表现手段，其目的是创作者运用造型手段和绘制手段对影片的情节进行空间的设计、剧情的渲染、主题的强调，形成特定的风格，通过各种音效的介入，使得动画音色俱全，扣人心弦，赢得观众的共鸣。

动画片是电影的一种类型，它经历了从黑白二维动画到立体三维彩色动画的一个演化的历程。色彩作为一种介质，是电影中一个极其重要的视觉元素，一直以来为刻画角色的情感、营造不同场景不同环境下的氛围、塑造影片的真实感、丰富画面视觉元素、提高动画片的欣赏价值起着关键的作用。色彩在电影镜头中的表现与绘画色彩在某种程度上是相同的。作为动画色彩，它的专业特点更侧重用色彩来表达情绪、心理特征、气氛的渲染、主题风格等。如动画片《九色鹿》，故事取材于敦煌壁画

的佛教九色鹿舍己救人的故事，影片以敦煌壁画的色彩为主，保留了中国古代佛教绘画的风格，画面以暖色调为主，色彩艳丽，温暖厚重，有着繁华落尽的唯美画面。它不同于我们传统的水墨动画，具有很强的异域风格。

色彩在动画中表现人物的心理特征时具有强烈的主观性，不受真实色彩的约束。设计者往往根据动画片的需要而改变物体原来的色彩，如《三个和尚》，小和尚在炎热的天气下行走，脸和身上的颜色因为天气热的原因由白变成了红色，而当他喝完水以后，身体就从红色变成了白色。颜色的运用有很高的自由度。这种红色与白色的转换，不仅体现了颜色本身的魅力，而且达到了渲染剧情的效果，强化了作品的主题。

由于文化的差异，色彩的运用也有着较大的区别。西方动画注重现实的光线与物体的明暗变化，在现实的基础之上进行夸张。如动画片《小鸡快跑》，影片是模拟仿真，其中的画面与场景和现实的光线与颜色没有太大的差异。而中国的动画由于受到人文熏陶，着重以色来抒发情感，这与我国传统水墨画、国画一样，是一种积极主观的处理方式，由于色彩运用可以根据剧情的需要，表象较为抽象，如图1-1A、B所示。

色彩不仅仅是刺激人类视觉的第一要素，作为影片的一种构成元素，在动画中的意义与作用也无法被取代。



图1-1 A 《三个和尚》场景



图1-1 B 《小鸡快跑》场景

1. 色彩识别性突出

色彩作为一种视觉元素，它在影片中具有明确的识别性。人们除了通过外貌、形状、大小等区分物体，色彩也是一种重要的识别符号。颜色比形状更准确清晰，比外貌更加具体鲜明。《再见萤火虫》，如图1-2所示，在诚田与节子看海的场景中，对于海水与天空、沙滩的区别，创作者给予不同的颜色，使得观众对画面中的物象一目了然，即使诚田与节子处在中远景的位置，我们仍然能够快速找到他们，这正是因为色彩和其他构成元素牵引的效果。因此，色彩在动画中具有强烈的识别性能。

2. 色彩的刻画描写功能



图1-2 《再见萤火虫》宫崎骏

在影片中色彩刻画人物以及描述情节的功能是最基本的表现形式，它带有强烈的主观性，创作者可以根据作品的需要对其进行主观的处理。如中国的水墨动画《山水情》，创作者利用留白和淡彩的创作手法，突显中国的人文情怀，使得画面形式和作品的意境极为吻合。色彩在对人物性格的刻画上也起着重要的作用，使场景的情绪内容更加具体化、形象化。如前面提到的《三个和尚》中小和尚喝水前后的色彩变化，不但刻画了人物当时的情绪，还升华了主题。在电影中，运用色彩对人物、

情节的刻画具有明确的意图，如张艺谋的电影《大红灯笼高高挂》，运用红色的灯笼与深色的庭院作对比，突出了传统与时代的矛盾。正是因为电影的创作语言中多了色彩这一重要的构成要素，影片的主题风格才得以更加具体、生动。

3. 色彩可以营造气氛

色彩营造气氛的功能，是我们最为熟悉的。在香港恐怖片中，每当恐怖事件要发生的时候，画面的色彩总会发生各种变化，加之音乐的渲染，恐怖气氛非常强烈，让人有身临其境之感。色彩的这一特点，被众多的动画片所采用。动画片《狮子王》在“荣耀石”这一舞台场景上所运用的气氛表达即为典范。在影片中荣耀石是权力的象征，在木法沙统治的繁荣年代，画面色彩丰富、明亮，通过不同角度的拍摄，色彩与光线非常真实，突出了荣耀石的重要地位。当刀疤统治后，同一场景，气氛却截然不同，色调灰暗。在底光的处理下，站在荣耀石上的刀疤，面部被暗色所笼罩，这时的气氛是冷漠的，画面中充满了压迫感，如图1-3A、B所示。可见色彩烘托剧情气氛的作用非常突出。



图1-3 A 《狮子王》



图1-3 B 《狮子王》

4. 色彩的象征性、意喻作用

色彩从古至今，一直带有一定的象征性。无论是场景色彩、段落色彩，还是主题色彩，均带有明确的表意功能。如图1-4A、B所示，动画片《僵尸新娘》，人间的灰色与地狱中的丰富的色彩形成鲜明的对比，意在运用这种灰色揭示人间的冷漠；而彩色突出了地狱鬼魂清洁的心灵。在影片当中，这种象征的手法也是极为常见的，不仅活跃了画面效果，改善受众视觉疲劳，还能升华作品的主题。



图1-4 A 《僵尸新娘》



图1-4 B 《僵尸新娘》

二、动画色彩的特征

众所周知,动画色彩的日渐完善,是建立在计算机技术的发展,以及借用、融合传统绘画色彩的基础之上的。动画色彩和绘画色彩有着许多相同的地方,两者都是通过视觉传达,触动人的感观系统,都离不开色彩认知、色彩的心理效应、色彩的构成法则和色彩的情绪等。但动画色彩却有着自己独特的风格与魅力,随着现代计算机语言快速的发展以及绘画元素不断的介入,动画与绘画之间有着更多的不同之处。

动画色彩具有技术性、客观性与主观性、运动性与时间性、连续性与对比性、视听联想性等众多的特征,只有了解这些最基本的特征,才能更加主动地在动画创作的过程中全面创造与各个情节相关的色调,从而做好整个影片。

1. 技术的应用

由于动画制作的手段多样、材料各异,这也决定了不同技术在各种类型动画片中的运用。水墨动画、剪纸片动画、木偶片、油画性质的动画以及当今Flash动画和三维动画等,它们的制作技术与色彩处理的方式都各不相同。

中国传统的水墨动画,如《山水情》,色彩分层渲染,画在动画纸上的每一张人物或者动物,到了着色部分都必须分层上色。同样一头水牛,必须分出四五种颜色,将大块面的浅灰、深灰或者只是牛角和眼睛边框线中的焦墨颜色,分别涂在几张透明的赛璐路片上。每一张赛璐路片都由动画摄影师分开重复拍摄,最后再重合在一起用摄影方法处理成水墨渲染的效果,这种制作过程相当复杂,

上个世纪80年代,剪纸新工艺——拉毛出现在水墨风格的剪纸片《鹬蚌相争》中,如图1-5所示。

拉毛工艺使《鹬蚌相争》中渔夫穿的蓑衣和鹬的羽毛直接产生水墨晕染效果,拍摄过程也比较简单,不会像拍水墨动画片那样反反复复烦琐无比。后来,连羽毛工艺画的特色也被剪纸动画片引用,把羽毛贴在剪纸鸟类的身上,装饰与写实兼备。



图1-5 《鹬蚌相争》



图1-6 《老人与海》

如图1-6所示,《老人与海》这部经典的动画片,是佩特洛夫使用油画这种独特方法制作的。在创作中,他用指尖蘸着油彩在玻璃板表面进行,使电影与绘画艺术一起创造新的视觉效果。影片采用70毫米电影胶片拍摄完成,不同于传统的35毫米的电影胶片,大尺寸电影的制作对于绘画者来说是极其残酷的,难度也随之增加。(通常35毫米胶片拍摄的动画片,绘制的画面是9~12英寸,而这次用70毫米的胶片,画面将是35毫米画面的5~7倍大。)