



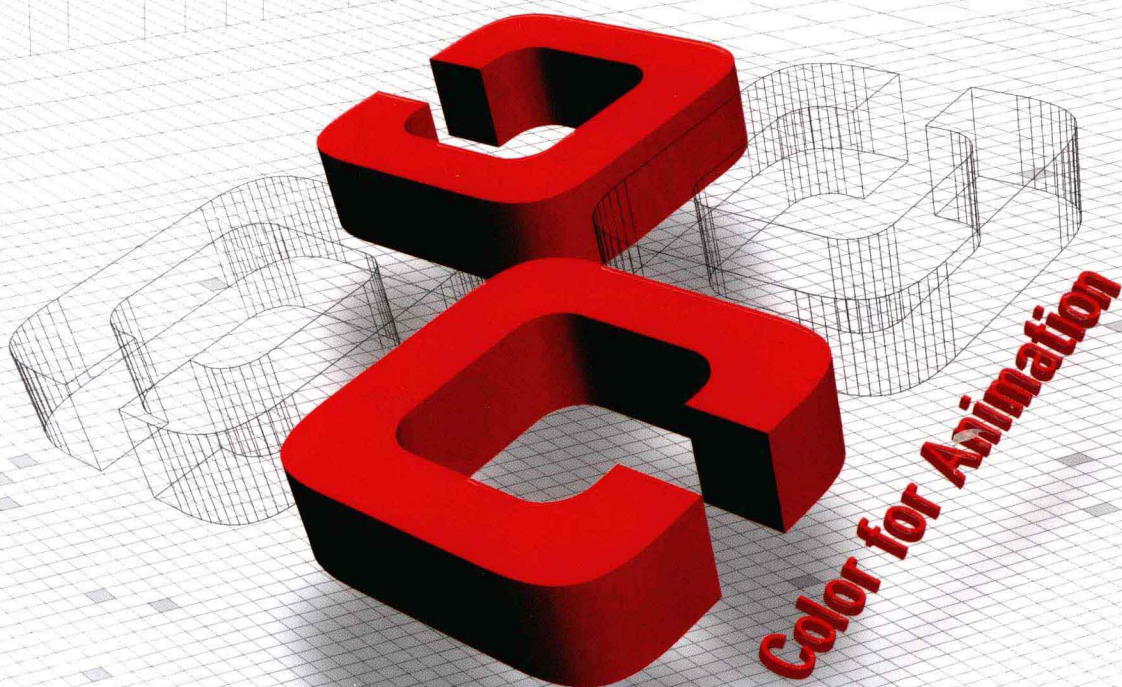
21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业

“十二五”精品课程规划教材

动画色彩

Color for Animation

编 著 邓 进



北方联合出版传媒(集团)股份有限公司
辽宁美术出版社

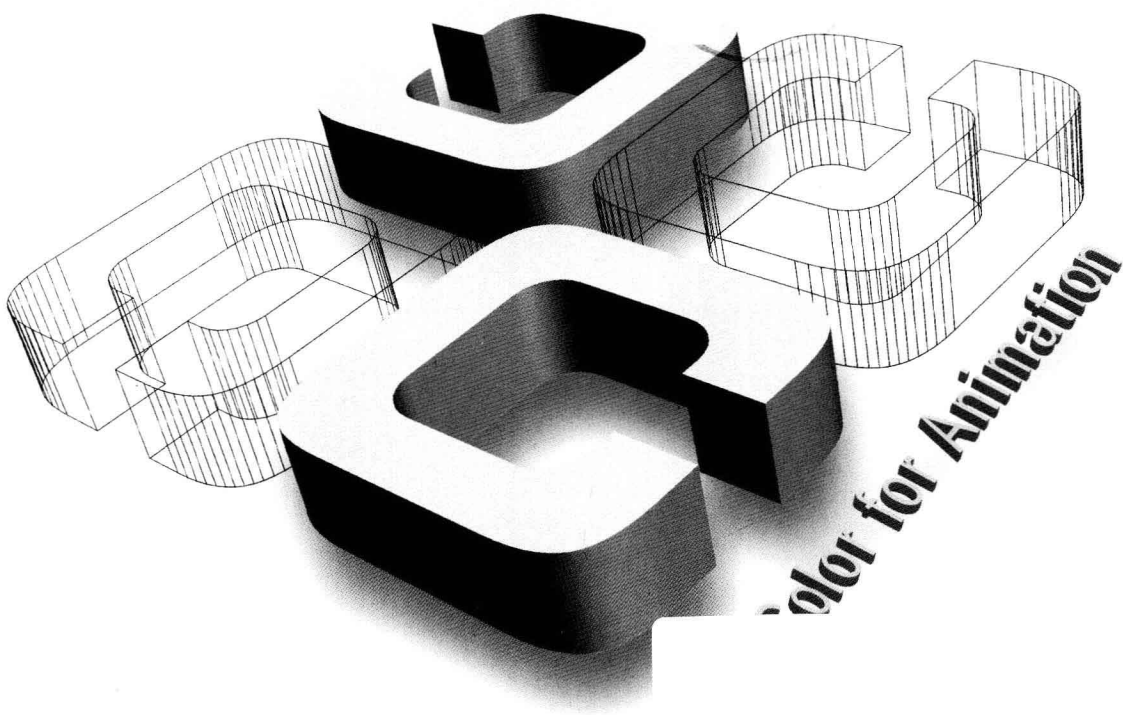
21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业

“十二五”精品课程规划教材

动画色彩

Color for Animation

编 著 邓 进



北方联合出版传媒(集团)股份有限公司
辽宁美术出版社

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十二五”精品课程规划教材

总 主 编 范文南

总 策 划 范文南

副总主编 洪小冬

总 编 审 苍晓东 方 伟 光 辉 李 彤
王 申 关 立

图书在版编目 (C I P) 数据

动画色彩 / 邓进编著. — 沈阳 : 辽宁美术出版社,
2011.9

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十二
五”精品课程规划教材

ISBN 978-7-5314-4997-3

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 (2011) 第189497号

编辑工作委员会主任 彭伟哲

编辑工作委员会副主任

申虹霓 童迎强 刘志刚

编辑工作委员会委员

申虹霓 童迎强 刘志刚 苍晓东 方 伟 光 辉
李 彤 林 枫 郭 丹 罗 楠 严 赫 范宁轩
王 东 彭伟哲 薛 丽 高 焱 高桂林 张 帆
王振杰 王子怡 周凤岐 李卓非 王 楠 王冬冬

出版发行 北方联合出版传媒 (集团) 股份有限公司
辽宁美术出版社

经 销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

邮箱 lnmscbs@163.com

网址 <http://www.lnpgc.com.cn>

电话 024-23404603

封面设计 范文南 洪小冬 彭伟哲 林 枫

版式设计 彭伟哲 薛冰焰 吴 烨 高 桐

印制总监

鲁 浪 徐 杰 霍 磊

印刷

辽宁彩色图文印刷有限公司

责任编辑 方 伟

英文翻译 邓 进

技术编辑 徐 杰 霍 磊

责任校对 张亚迪

版次 2011年10月第1版 2011年10月第1次印刷

开本 889mm × 1194mm 1/16

印张 7.5

字数 205千字

书号 ISBN 978-7-5314-4997-3

定价 49.00元

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

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十二五”精品课程规划教材

学术审定委员会主任	
清华大学美术学院副院长	何 洁
学术审定委员会副主任	
清华大学美术学院副院长	郑曙阳
中央美术学院建筑学院院长	吕品晶
鲁迅美术学院副院长	孙 明
广州美术学院副院长	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	苏 丹
中央美术学院建筑学院副院长	王 铁
鲁迅美术学院环境艺术系主任	马克辛
同济大学建筑学院教授	陈 易
天津美术学院艺术设计学院副院长	李炳训
清华大学美术学院工艺美术系主任	洪兴宇
鲁迅美术学院工业造型系主任	杜海滨
北京服装学院服装设计教研室主任	王 羿
北京联合大学广告学院艺术设计系副主任	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事物，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一个新的挑战。在教学的过程中，课程设置和好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插画师部分作品色彩欣赏 / 112

— 参考文献 119



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变而来，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，色彩在动画片中具有强烈的识别性。

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。

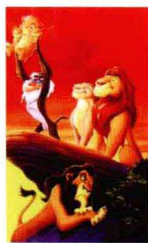


图1-3 A 《狮子王》



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》

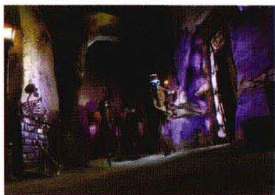


图1-4 B 《僵尸新娘》

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。

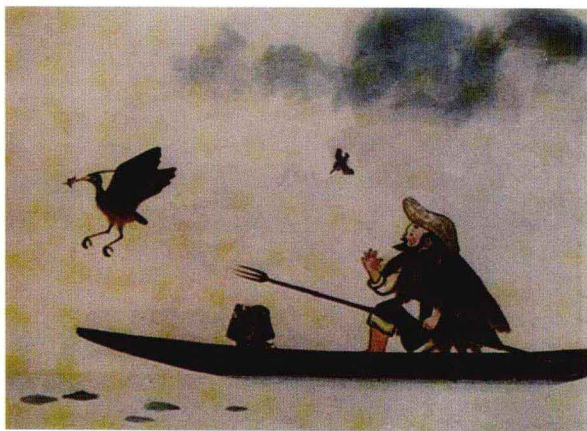


图1-5 《鹬蚌相争》



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。)

随着计算机技术的快速发展,如今的Flash动画和三维动画,利用电脑快速与便利的修改方式以及着色手段、后期合成校对的调整,大大地提高了动画制作师们的工作效率。

2. 客观主观相融合

动画片融入了摄影技术与绘画艺术,使得动画的色彩具有客观性与主观性。动画片从无色动画走向有色动画,经历了一个漫长的历程。色彩作为一种视觉元素进入动画片之初,就决定了画面色彩既具有一种真实存在的客观现象,又具有一种超出现实物质的主观现象。影片的画面色彩根据不同的情节与语境的变化随之发生改变,这种色调可能是客观事物的直接反映,也可能是现实事物的间接反映。如图1-7A、B所示,动画片《幽灵公主》,影片大胆地采用了个人的主观色彩,而不是客观事物的直接反映。影片在人类居住的场景片段里,运用了大量的冷灰色调,画面阴暗沉闷;而在森林当中又充满了亮丽色彩,使画面温馨可爱,这也更加突出了故事的寓意——人与自然的和谐相处。



图1-7 A 《幽灵公主》

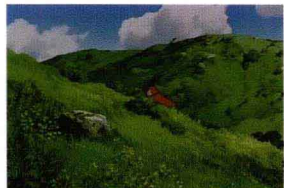


图1-7 B 《幽灵公主》

人们对色彩的感觉既是一种美感形式,又是一种主观意念。在动画影片创作中要遵循这个思路,对客观色彩进行主观性的概括与强化。用色彩的视觉来表达情感、渲染意境;用色彩的语言来表达内涵和形式的美感;用色彩的象征张扬个性,引起观众的共鸣。色彩在画面中最终表现出来的是色彩运用的主观性,是元素的运用,也是手段的运用,更是风格的运用。而色彩视觉效果的审美价值,正是由于融入了创作者的主观感受、情感、意念,才使得画面色彩关系更为微妙,更有个人品位,更有视觉冲击力。

3. 时间与运动的统一

动画片作为电影的一种类型,继承了电影的一个重要特性,就是时间性与运动性。动画片是时间和空间共存共容的时空艺术,时间与时空相互依存。时间因素是永远不会从动画中消失的,动画艺术创作积累了形式多样的时间处理手段,通过电影蒙太奇来表现时间的压缩、延伸、颠倒、停滞等。色彩随着时间和空间的变化而变化,是由许多瞬间即逝的短暂感观印象构成的整体。作为色彩的时间性,某一色彩在影片中设计的时间过长或过短,都会影响色彩的表现力,从而触发观众产生不同的视觉感受。

动画是动的艺术,表现运动才是动画存在的根本意义,动画中的运动主要表现在两个方面:一是空间中的角色和物体的运动,以及由于物体不同的速度的移动引起的位移和变形,二是运用镜头摄影的推、拉、摇、移、跟、升、降等摄取生活,从而产生多变的景别、角度、构图而形成的运动。运动着的空间和空间中的运动,是一种状态,是角色与景物、光线、色彩在空间的流动状态。

动画色彩的运动性,也导致了色彩不容易被控制等问题。在不同的空间中,产生不同的色调,容易破坏色彩的统一性与协调性,不过名家作品却把握得很好。如图1-8所示,动画片《老人与海》,影片开始的镜头,出现远景的海面、蓝色的天空和远处的船只,此时的画面大体为青蓝的冷色调,但随着镜头的运动,当画面成为中近景时,树林和山占据着画面的大部分位置,此时画面相对较暖,而当镜头再次移动,当山峰的影子变成大象到黄色的麋鹿,色彩在同一镜头由冷变暖,通过镜头画面的多样刺激观众的眼球,而避免无变化带来的呆滞产生视觉疲劳。同样,镜头画面过度追求变化,也会使观众产生视觉疲劳。所以,在动画创作的过程中,一定要把握好色彩的时间性与运动性。

4. 连续对比

动画除了具有绘画的所有要素外,始终随着时

间的流动而处在运动状态,因此,就动画的色彩语言而言,它是运动着的色彩,有别于静态的绘画。静态绘画的色彩对比手段是同时对比,也就是在同一时间、同一区域范围的对比,它是静态的、直接的和有效的对比,是色彩对比最重要的方式。而动画的色彩对比方式是既有同时对比又有连续对比。所谓连续对比,就是色彩在不同时间下的连续性对比,这种对比方式也是动画艺术情境渲染的一种有效方法。



图1-8 《老人与海》

如图1-9所示,动画片《料理鼠王》,雷米在小屋时,色彩偏暖;而雷米在巴黎的下水道时,整个画面长时间地停留在青灰色调上,色彩偏冷;雷米在五星餐馆的厨房,画面色彩亮丽,呈现暖色;被关在笼子里时,画面的色彩灰暗。在影片中,创作者大量采用色彩的对比,使画面出现了强烈的色彩反差,将两个色彩系统来回对比切换,便形成了色彩上的连续对比,加强了影片的色彩寓意和气氛渲染。可见,色彩对动画作品的语境表达有着重要的渲染功能。它可以通过前后画面切换对比,也可以在单帧画面中进行对比,达到色彩在风格、情绪和寓意中的语境效果。

5. 视听联想

从视听的角度,影视是视听艺术的统一体,影片通过画面和声音直接诉诸观众的视听感官,给人以艺术享受。动画片作为电影的一种类型,视觉和听觉的因素在作品中不是孤立存在的,它们之间存在着同步与对位的关系,是一种统一体。画面的视觉节奏必须与听觉节奏紧密配合起来,才能最大限度地增强影片的主观意图、艺术感染力。动画片能牢牢抓住观众的不只是精彩的情节和吸引人的悬念,多变的镜头、变化的场景色彩和声音与画面的同步性同样引人注目。

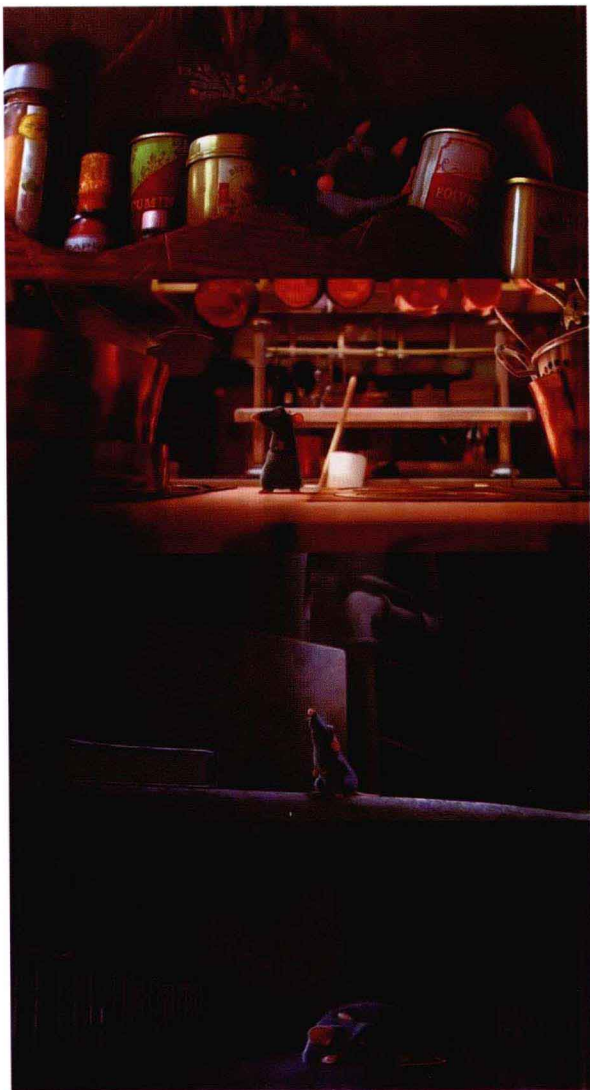


图1-9 《料理鼠王》

动画片通过视听的联结使人感受色彩节奏与色彩旋律,而不是单纯地靠想象。例如动画片《狮子王》中的片段:辛巴遵照父亲的教导回到狮子王国去,他独自悄悄出发。娜娜发现后,带领丁满和蓬蓬追赶而去。当辛巴来到国王岸时已是黄昏,环视四周,土地荒凉干裂,黑暗的天空中传来隆隆的雷声,暴风雨就要来了。此刻刀疤正在大发雷霆,因为动物们纷纷离开这片土地,母狮们捕不到猎物,连沙拉碧也因此被刀疤殴打。辛巴冲了上来,他明白了父亲被杀死的真相,愤怒和勇气支持他最终打败了叔叔刀疤。这时,大雨倾盆而下,好像在滋润干涸已久的土地。辛巴在母亲和朋友们的欢呼与祝福声中,正式宣布执掌政权。狮子王国又重新恢复了平和与宁静。对比之前的场景,此时的色彩表情已不再是它单一固有的属性,而是获得了新的含义和特征,加之与音响的关联,使得影片更加扣人心弦,耐人寻味。当然,《狮子王》的成功并非偶然,优美的音乐、动人的故事情节、流畅的画面、细腻的色彩、深刻的主题,这一切都在狂热地席卷着全球票房。尤其值得一提的是,迪斯尼公司专门请来了世界顶级音乐制作人艾尔顿·约翰和著名的配乐大师汉斯·季默为《狮子王》量身配乐,将广阔的非洲音域同《狮子王》的画面、故事情节完美地结合在一起,创造出不朽的动画奇迹。

动画的色彩联想与视听语言,是我们在创作动画过程中不可忽视的重要环节,也是长期以来并不被人重视和了解的一面。

三、动画色彩的语境渲染

1. 色彩体系的风格指定

每个时代,每个国度都有自己独特的艺术,因而,艺术是有风格的。风格是不同时代、不同国度的精神特征,通过特定的形式反映了时代的、民族的精神内涵。色彩具有时间性和地域性等特点,在不同的时间和地域呈现不同的色彩面貌,也反映了不同时代、不同地域的精神面貌。

我们知道敦煌壁画和埃及墓穴壁画的色彩是两个完全不同的色彩体系,由于民族的差异,它们所

表现出的风格和特征也不同。可见,在色彩的再现中,时代和地域的精神特质能够得以重生。动画中的色彩体系设定同样具有这样的功能。例如在动画片《千与千寻》中,作为影片环境空间的“浴镇”场景的色彩设定,便始终把握住了日本明治时代的怀旧风格,色彩运用了大量日本民族特有的朱红、草绿、蓝绿和黑色作对比(这种色彩体系在日本的神社和浮世绘里面得到很广泛的运用),体现了民族和时代特征。同样,《山水情》的场景色彩设定,采用了中国复古的人文风味,色彩用了中国的水墨淡彩以及大量的留白,这种色彩体系在中国画中是应用得非常广泛的,如图1-10所示。



图1-10 左图《千与千寻》右图《山水情》

无论动画片的色彩体系与风格如何,大体均是根据动画片的故事情节,以及动画片的整体要求来设定的。

2. 色彩体系的情境渲染

色彩具有心理联想的特征,可以唤起人们的精神共鸣。动画中所需要的美好、快乐、忧伤、希望、恐惧等情绪,都可以通过色彩的渲染来表达。特别是音乐和色彩内在的共性,是动画片超越于绘画作品的艺术感染力的重要特征。

动画片《钟楼怪人》大量采用冷暖色的对比,配合音乐和动画台词,将卡西莫多的伤感、对爱情的向往和浮罗格进行对比,始终围绕着蓝紫色的“天堂之光”——卡西莫多对爱斯美拉达的纯洁美好的爱情和刺眼的红紫色的“地狱之火”——浮罗格对爱斯美拉达的虚伪压抑的性欲之火展开色彩的气氛渲染,通过具有美好爱情的心理联想的蓝紫色和恐怖、压抑的红紫色之间的反差与连续对比,渲染了整个动画片的情境需求。而动画片《樱桃小丸子》的色彩设定则始终保持单纯、明亮和稚嫩的色

彩,使整个动画片始终洋溢着轻松、可爱的情境氛围,如图1-11所示。可以说,色彩是动画通往精神家园的最直接的要素和手段。

3. 色彩体系的象征和文学寓意

色彩除了在情绪的催化中能够表现出强有力的作用外,还具有象征和寓意功能,这是在心理联想基础上的升华以及在人类社会文化中一种被固定下来的普遍认知。我们对动画作品中角色的文学寓意,基本上都有一个共同的认知。比如国产动画片《葫芦兄弟》对蛇精的色彩处理就使用了很多绿色和低纯度的色系,把她描绘成反面角色,这在东西

方的认知判断中是共通的。在动画片《僵尸新娘》中有一段坟墓中鬼跳舞的情节,将骷髅的色彩设定在高彩度和高明度,色彩明快鲜艳,寓意出鬼的快乐,好像天堂一样。而回到了人间,却是阴暗的低纯度和冷色系,寓意出人间却像鬼的世界,蕴涵着深层的文学寓意。

总之,在集剧本、色彩、造型、音乐、情节、画面结构及电影语言于一身的动画艺术形式中,色彩提供了表现上的广阔空间,影响着一部动画作品的艺术风格、趣味、情境的定位和艺术感染力,是动画创作中的关键性环节。



图1-11 左图《钟楼怪人》右图《樱桃小丸子》

第二节 动画色彩的主要应用领域

随着动画行业日益快速的发展,动画行业的分支也越来越详细,动画色彩在目前的市场体系中,主要运用于CG插画、二维动画、三维动画、网络游戏、交互动画、影视动画等领域中。

一、CG插画中色彩的应用

CG是Computer Graphics的英文缩写。其核心意思为数码图形,通常指的是数码化的作品,既包括了技术也包括了艺术,几乎囊括了当今电脑时代

所有的视觉艺术创作活动,如平面印刷品的设计、网页设计、三维动画、影视特效、多媒体技术,以计算机辅助设计为主的建筑设计及工业造型设计等。国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为CG。

CG插画作为一种新的插画形式,是利用电脑制作出来的具有某种目的和功能的图形图像。从产生到发展短短数年便风靡世界,渗透到媒体、商业和人们生活的方方面面,大有取代传统插画之势。现在CG的概念正随着应用领域的拓展在不断扩大,主要集中在影视制作、电脑游戏制作、建筑效果图制