



如烟往事

The Stories of Animation Outsourcing in China

中国动画加工 (1989-2009)

主编 薛燕平

何兵 何伟 著



再由总经理一个个地颁发结业证书。仪式很隆重,会后还要大吃一顿,皆大欢喜。

在正式入职的时候,需要和公司签订一个长达三年的工作合同。这些由公司花费了大量金钱和精力培训出来的学员将是公司在之后若干年内的制作骨干,一个都不能放走。

现在,再也不会动画公司花费如此多的金钱、花费如此多的精力去做培训,培养真正属于自己的技术团队了。

最早从这些动画培训班毕业的学员,如今大都成为国内各大专业院校的动画学科带头人,或是动画教学机构的负责人。他们也在培训新人,不过是要收取高昂费用的。

画云

一个动画人在1990年的故事。

背景部门的学习课程和动画部学员班有个重要的相似之处,就是要从最基本的练习做起。动画班是练习描线,而背景学员首先要学习的就是画天空。

为了保证连续画面的统一性,绘制一般的天空场景用的是不经调和的原色,这样可以保证每个人画出来的天空看上去色彩都高度一致。我们经常使用的是21号和124号两种蓝色,21号颜色比较深沉,而124号其实就是21号里面掺杂了一些白色的成分。在练习阶段,我们都使用的是21号蓝,这种胶质很重的颜色掌握起来的难度要更大一些,但更锻炼人。

从没有一朵云彩的湛蓝天空画起,等到画得熟练了,可以很均匀地把画纸涂满21号蓝色,不露一点纸纹,也不在画面上堆积颜料,就算是过关了。

这样的练习我做了整整一天,看似简单的工作做起来才知道一点也不简单,那天我自己就整整消耗了20张背景纸、两瓶颜料。

第二天开始,我们进入了下一个看似比较复杂一点点的练习环节:画云。

这一练就是整整一个星期,最多的时候,有人一天画了50张云彩。

刚开始画云的时候大家都比较轻视,心想不就是云么,多简单的一件事,但一动手就发觉情况跟想象的完全不同……首先是掌握不好水分,颜色抹上去不是化开就是干涩得拖不动笔,再者就是云的形状,那真是一门学问……层层叠叠,虚虚实实。

原来这真不是件容易的事情。我们在学校从来没有接触过这样的绘画方式。这是一种很特别的湿画法,首先要将画纸完全打湿,最好是放在水桶里浸泡五分钟,等所有的纤维都彻底浸透,然后再将纸平铺在玻璃板上,用湿布将多余的水分吸掉。等上一会儿,在纸张将干未干的情况下,运用昨天画蓝天的技巧,快速地画出天空的底色,一定要均匀,有渐变的效果、空间感,然后再画上云彩,云的形状、透视、虚实,都非常有讲究。

我还记得教我们绘画技巧的西田先生说,你们多抬头,看看深圳美丽的天空。

所以直到现在,我都还保留着这样一个习惯:每当看到湛蓝的天空,如花一般绽放的云,都会驻足,凝视许久。

那热烈的云,仿佛那时灿烂的青春。

西田先生说,云和其他东西很不一样,平时我们眼睛所看到的事物,近处的清晰,远处的模糊。而云却恰恰相反——远处的看上去轮廓分明,走近的时候,却是迷蒙一片,越近越迷离。

这就好像你身边的那些人和事。

所以,在那些掺杂了痛苦、快乐、暧昧和纷争的混沌时刻,一定要转身离开,走得越远越好。这样你才能看得清。

那些久远的故事,如烟、如云的往事,愈想忘记,愈刻骨铭心。

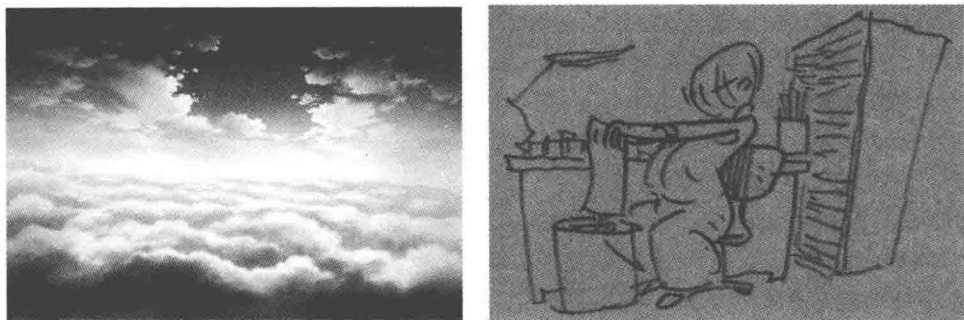


图 1.3-1 画云

画星星与画沙漠

在日本,熟练的绘景师都是通过专门的动画学校培养出来的,他们有一套完整的训练制作步骤和流程需要遵守,因此,每个绘景师作品的风格都很一致。两三个绘景师画同一套镜头,作品的色彩、风格都会高度一致、统一。而我们的制作基础来自于各自的大学,专业技能也是通过两三个月的突击训练才达到的,因此,很容易就可以根据一张作品的笔法来判断出自哪个家伙之手。画技那叫一个千姿百态哟!不过这样也并非完全没有好处,我们创造出来的很多小技巧也常常被那些日本作监^①认可,甚至还模仿借鉴一番。

比如画星星与画沙漠。

画星星和画沙漠听上去似乎风马牛不相及,其实,需要使用的是同样的一种画法,做零散的肌理。

严格地说,这套做肌理的办法其实还是由日本人发明出来的。绘景师先将夜空的底色画好,把纸晾干。再用一支大号排笔的笔尖蘸上饱满的浅灰色,右手手握笔杆,左手横握另外一支排笔,两支互相垂直成90度。用带有颜色的笔向下敲击左手那支的笔杆,颜色就会飞溅出去,在画有夜空底色的画纸上留下零散、斑驳的色点。

^① 动画作监的工作是检查原画造型、比例、动作是否准确,并将出错的地方加以修正。

敲击技法看似简单,其实需要有一定的技巧。首先是距离的远近。离画纸距离远,敲出来的星星间距大,距离近则间距较小。其次是敲击的力度。敲击的力量越大,落在纸面上的颗粒越小,力量越小,则颗粒越大,这与想象中的不太一样。当然,颜料的浓度也是很关键的因素。

同样是画场景,美国绘景师却很少使用这样的绘画方法,这和他们使用的是丙烯颜料有关系。丙烯颜料类似水彩,需要一层层地反复遮盖。如果是用上述方法来做肌理的话,打出来的不是均匀的颗粒,而是类似水迹一样的小色斑。因此,他们的星星都是直接用笔硬画上去的。

日本作画把这套技法传授给我们以后,很快就被发扬光大。连环画组分过来的几个高手把这套敲击技法用到沙漠的绘制上,画了一集《老鼠游世界——埃及》。咱们自己的人,能够通过敲击角度的控制,让粗细、大小不同的颗粒呈现出纵深、透视的效果,这比起洒星星,技术难度高了不是一丁点儿。



图 1.3-2 画星星与画沙漠

这是位于长三角的一间动画公司的背景部。

画树

画过背景的人都知道,有两样东西是最难画的,第一是云,第二就是树。这两样东西难画,是因为它们的形状千变万化,没有太固定的模式。可偏偏在生活中又无处不在,让人是那么的熟悉,画出来的作品若有一点点违反常识的地方,便很容易被人看出来。

所以那时候为了画好树,所有的人都养成了看树的习惯。

深圳的植被非常丰富,大叶和小叶、茎干类和藤蔓类在这里随处可见。我们一般是先用相机拍下来,然后在办公室画成铅笔稿,最后才进行上色的工作。

我们画树的那段时间已经是春节前后了,深圳的植物其实并不像我们想象的那样四季常青,这里也会有落叶,有枝头干涸的时候,只是时间非常短,往往就在春意爆发前的那一瞬间。

我们画树的工作进行了差不多一个星期,慢慢就摸出了一些门道。背景工作最经常绘制的是类似于常绿的女贞、国槐一类的大型乔木。一般先画主树干,然后分出枝丫,这个工作需要很仔细,因为一棵树是否画得漂亮,在塑造树型的时候就决定了。在此基础上,趁着纸张将干未干的时候快速把叶子铺开,画叶子要根据树枝的走向,成团成团地铺。叶子的组团是一棵树是否画得好的第二个决定因素。做好这一切,就可以坐下来喝杯茶,聊聊天,等画纸完全干透以后再仔细刻画了。那是个细活,可以从容不迫地慢慢干。