

[文章编号] 1009-3729(2013)02-0104-06

动画场景设计中的色彩应用

李佳黛

(上海大学 数码艺术学院, 上海 200000)

[摘要]在动画场景设计中,不同的色彩可使人产生不同的情感体验,简化手法与混合色的应用凸显出其视觉语言的丰富性与灵活性。不同国家的动画场景设计具有不同的民族风格,以宫崎骏为代表的日本动画多追求色彩的调和之美,韩国动画场景中的色彩处理注重彰显韩国风情,美国动画场景设计以鲜艳亮丽和对比强烈的美式风格见长,中国动画场景设计则以写意手法表达影片主题、彰显民族特色。动画场景设计中的色彩应用,要在采集色彩的基础上进行色彩重构与设计定位,利用色调对比与色彩的灵活性和多变性来突出场景空间感、营造空间秩序感,通过色彩的情感特征来传情达意、表达主题。动画场景设计中的色彩应用是一种具有创造性的视觉艺术,与绘画着色和实拍片色彩应用相比,动画场景设计用色层次明确、表现力强,侧重于用色彩叙事表现故事内容,且题材丰富、手法多样,而绘画的色彩运用多以静态、写实为主,实拍片的色彩运用则需遵循自然的光影法则和色彩规律。

[关键词]动画场景设计;色彩应用;色彩情感;色彩重构

[中图分类号]J218.7 **[文献标志码]**A **[DOI]**10.3969/j.issn.1009-3729.2013.02.022

色彩学家约翰内斯·伊顿曾经说过:“无论造型艺术如何发展,色彩永远是首要的造型要素。”^[1]色彩的运用对于动画场景设计具有极其重要的作用。在动画作品中,动画场景是动画角色活动与表演的场合及环境,是动画片创作中不可或缺的组成部分,而色彩则是动画场景设计中视觉传达的重要途径,对动画作品的观赏性和思想情感的表达起着至关重要的作用。本文将在分析动画场景设计中色彩的特点及其民族风格的基础上,探讨动画场景设计中的色彩应用。

一、色彩在动画场景设计中的特点

我们身边的任何事物都是以不同的颜色表现出来的,这些颜色由色调、亮度、纯度三种要素构成。色调也叫色相,是指色彩本来的样子,表现出色彩相貌的差异,它是我们辨识色彩的关键;亮度又称明度,是指色彩的深浅,是眼睛对光源和物体表面的明暗程度的感觉;纯度又称彩度,是指色相感觉明确或

含糊、鲜艳或混浊的程度。这三种要素是统一整体,将它们调整组合并运用于动画场景设计中,可以产生不同的色彩效果,并呈现出不同的特点。

1. 情感特点

不同的色彩运用能引起不同的情感反应,并产生相应的情绪效果。事实上,色彩是一种客观的物理现象,自身并没有什么特定情感含义,设计者的创作意图与欣赏者的感受产生共鸣,才引起色彩情感的产生。在动画场景设计中,不同的色彩往往使人们形成不同的情感体验,其中色调对情绪的影响最为明显。一般来说,冷色调会使人感觉到安静和祥和,有利于平复激动的心情;暖色调则会让人有热情似火的感受,能使人意志高昂。在动画场景设计中,色调的运用非常重要,比如一个宁静的咖啡屋的背景多会采用冷色调予以表现,而一个热闹的游乐场一般会运用暖色调予以烘托。

由于人们的生活环境及文化背景各不相同,他们的色彩情感联想也具有很大差别。例如红色在中

[收稿日期] 2013-01-06

[作者简介] 李佳黛(1990—),女,河南省安阳市人,上海大学数码艺术学院学生,主要研究方向:影视动画。

国象征吉祥、喜庆,象征着光明的前途,英国人却视之残暴、不吉利;黄色在中国象征高贵、荣耀,英国人却视之为卑鄙、懦弱;白色在中国是丧色,在西方却象征高雅纯洁。随着中西方文化交流日益加深,中西方色彩情感体验也呈现出融合趋势,如中国人就逐渐接受了西方对白色寓意的理解,很多人结婚时穿起了白色的婚纱。

此外,年龄、生理、性格、性别、受教育水平、地区乃至时间等因素都会影响人们对色彩的偏好,使人产生不同的情绪体验。^[2]以性别为例,男性多喜欢冷色调、低明度的色彩,而女性则偏向于暖色调、高明度的色彩。在实践中,创作者必须充分认识、理解和运用色彩的情感特征,用心感受客观世界中的色彩情感,在熟悉和掌握色彩情感特点的基础上进行动画场景的色彩设计。

2. 视觉特点

在动画场景设计中,创作者需要对色彩的评价及运用进行简化处理,这种简化旨在强化主导色而简化原有色彩的丰富细节。在动画场景设计中,创作者为了突出动画场景的主色调,要根据人们的色彩习惯和不同的心理感受对动画场景中的色彩进行适当的概括和简略,使完成的动画场景设计符合美学与心理学原理。设色简化可以有效减少创作者的工作量,尤其是在电视连续剧的动画创作中,设色简化的倾向非常明显,成为色彩运用的一种趋势。

动画场景设计中还广泛运用混合色来创造和谐美感。两个以上的基本色调相互交织运用,并与动画角色境遇、心境等实现形式与内容的统一时,便可显现和谐之美。混合色所创造的和谐之美不仅具有审美价值,还可以在渲染气氛表达思想方面起到强化作用。相对于单色调的运用,混合色在动画场景设计中填充渲染背景空间时,具有更强的视觉张力,更有利于反映故事的主题思想,表意更为深刻从而产生强大的色彩张力。

动画场景设计对于色彩的运用比一般影视作品更具灵活性,如二维动画制作中的色彩设计便不受演员表演的束缚和自然环境的限制,创作者可最大限度地发挥色彩语言的表现性,用色彩语言对故事情节和人物性格进行生动刻画,以塑造出不同性格和不同特征的人物形象。

二、动画场景设计中色彩应用的民族风格

动画产业发展比较好的国家有一个共同特点,

那就是通过体现鲜明民族风格的动画作品不遗余力地传播本国民族文化。色彩是表现民族风格的重要因素。每个国家民族都有自己一套完整的色彩体系,在动画场景设计中,对色彩的应用要有对该民族色彩传统内涵的把握,以体现民族自尊心、自信心等民族心理和民族个性特征。

1. 色彩在日本动画场景设计中的应用

在日本的动画场景设计中,宫崎骏的作品最具有代表性。宫崎骏是当之无愧的日本动画大师,素有日本国民动画家的美誉。宫崎骏动画作品众多,具有高超的色彩驾驭能力,他的作品注重画面的美感,在色彩处理上总是不遗余力地运用多种色彩追求个性迥异的调和美。宫崎骏作品中经常会用到暖冷色调之中具有最强对比力度的两种颜色——红与蓝。红色的出现常伴随着火灾、战争、流血和死亡,它又给人以痛苦、愤怒、紧张感,往往被认为是危险、灾害、暴力、愤怒、恐怖的象征;而与之相对的蓝色,犹如大海、天空,给人以宁静之感,象征着美好的事物。

在宫崎骏的动画电影中,每一种色彩的运用都带有作者的情感。人与自然的矛盾是宫崎骏动画经常涉及的主题,颜色成为宫崎骏制造矛盾与调和矛盾最有力的手段。《萤火虫之墓》是宫崎骏作品中最沉重、压抑的一部,其用色极为凝重深沉,黑色笼罩着整个画面,画面中心的人物沐浴在一片红色当中,血色的红、死亡的黑,阴森的画面将故事的主题渲染到了极致。

宫崎骏热衷表现自然,他在作品中对于自然的刻画细致入微,画面清新明朗,仿佛能让人呼吸到田间的新鲜空气,洋溢着他对自然的热爱之情,也启示人们热爱绿色、热爱自然、热爱生命,优雅而朴素的色调给人一种略带诗意的神秘感,体现着人与自然的和谐之美。其代表作《幽灵公主》中绘制的场景,无论是场面气势还是色调技巧,都堪称是动画背景绘制中的极品。

2. 色彩在韩国动画场景设计中的应用

近年来,韩国动画异军突起,确立起了鲜明的民族特色和风格。由韩国著名导演李沧东执导的动画片《五岁庵》是韩国动画的代表作之一。该片取材于一个美丽而又凄凉的韩国民间传说,曾荣获2004年法国安锡国际动画电影节最高奖。《五岁庵》的场景处理在色彩运用上处处显示了浓郁的韩国风情:碧蓝的大海,金色的海滩,金黄的丰饶田野,火红的枫叶,白雪覆盖的温馨的山丘,清澈见底的小溪

……电影对大自然充满抒情的描写,匠心独具,令人耳目一新。这部作品给观众营造了一个梦幻般的世界:耳边响起的淙淙溪水声,顽皮得像个孩子;片片枫叶红点缀了远处戴了白色帽子的山头,枫叶温暖且惹人喜爱;淘气的长毛小白狗、奔跑迅捷的野兔、林间飞奔腾跃的小松鼠,这些灵动可爱的小生命给宁静纯美的世界带来不少情趣和生机。素描的清新淡雅、画工的细致入微、交错的悲喜段落、流畅的动作和灵动的人物形象都体现了导演的匠心独具,也使它成为韩国动画史上最接近完美的一部作品。

《美丽密语》(见图1)也是具有代表性的韩国动画作品。该片画面用色简单纯净,主要采用蓝、粉两个不同的冷暖色系进行制作,画面色彩柔和并呈现一种透明感,作者还运用了轻柔的绿色系和温暖的橙色系作为点缀色,通过同色系中的明度变化表达作品的构思和意境。



图1 《美丽密语》场景

3. 色彩在美国动画场景设计中的应用

美国动画电影多幽默风趣、明朗轻松,在色彩运用上多采用鲜艳亮丽的色彩,色彩对比强烈,形成了独特的美式风格,代表作品有《小飞象》《狮子王》《美女与野兽》等。

《小飞象》的场景画面色彩丰富,绚烂柔和。该片的场景设计大量采用了绝对色调系,例如在表现马戏团于狂风暴雨中安营扎寨这一场景时,整个画面充斥着深蓝、碳黑蓝、灰黑、青白等冷色系的颜色,使人油然而生寒冷、仓促而忙乱的感觉;在表现小象参加演出的场景时,大量运用了明黄、橘红、火红等暖色系,映衬出紧张、刺激而惊险的氛围,动画主题通过这些富于变幻又生动形象的色彩设计得到了充分的展现。

《狮子王》中,在穆法沙的统治下,荣耀王国繁荣昌盛,影片场景色彩主要采用暖绿色,凸显出蓬勃的生机,让人感到振奋愉悦;后来在刀疤的统治下,场景充斥着阴暗的蓝色调和黑色调,让人感到沉重

而压抑。这种冷暖色调的对比运用表现了对穆法沙的尊敬和对刀疤的憎恨。

在《美女与野兽》中,野兽在爱上贝儿之前,影片通过大量运用暗色调来表达其极度绝望、冷酷的心理状态;当贝儿出现后,野兽的服饰和光影都变成了明亮的暖色调,表明野兽冷酷封闭的心渐渐融解而变得开朗起来。

4. 色彩在中国动画场景设计中的应用

中国动画在20世纪七八十年代曾因鲜明的民族风格获得了“中国学派”的美誉,《三个和尚》《大闹天宫》《哪吒闹海》《天书奇谭》等都是我国动画的代表之作,充分展示了我国民族色彩在动画场景设计中的应用特色。

在《三个和尚》中,作者借鉴了一些中国传统绘画中的色彩运用,以简约色彩勾勒出不同的空间,大片留白,点染几簇小草便是山野,涂上一抹湖蓝、几条水线便是河流。利用画面空白造境,运用精妙,传达出更多的“象外之象”。这正是传统绘画中“计白当黑”、“虚实相间”的写意手法。

在《大闹天宫》(见图2)中,动画场景的色彩设计也体现了在民族风格基础上营造出来的意境美和装饰美。花果山与天庭的色彩处理给人以飘渺沉浮的感觉,龙宫的色彩处理则给人飘忽不定之感。虽然天庭的建筑豪华富丽,但死气沉沉的色调始终有阴森压抑之感,而在孙悟空上天为官时却变为柔和温暖的色调。该动画的色彩设计以中国古典山水绘画中的青绿色为基础,环境氛围随着影片表达主题、叙事过程及人物性格塑造的需要而变化,营造出一个亦真亦幻的神奇世界,将观众带进影片的情境之中。



图2 《大闹天宫》场景

三、动画场景设计的中色彩应用分析

在动画场景设计中,色彩要素需要创作者在进行采集、解构的基础上进行重构和设计定位。色彩的合理运用有助于建构理想的动画场景空间,有助于传情达意。上述经典动画作品中的色彩运用为后来者提供了场景设计用色的参考,我们需要在总结前人经验的基础上不断创新,以创作出更多为人们所喜闻乐见的作品。

1. 色彩的采集、重构与设计定位

色彩的采集与重构是对自然色和人工色进行重新分解并再创造的过程。大自然的色彩是我们取之不尽、用之不竭的源泉,我们能够见到的各种颜色归根到底都是从大自然中提取出来的。在色彩演变的过程中还形成了传统色、民间色、图片色等。动画创作者首先要对这些原色予以渐变、重组、增减整合,再进行面积、形状、色调的分配和异变,按照自己的意图调配所需的视觉效果,以便创作出崭新的色彩形式。值得注意的是,创作者在配色的过程中要保留其最原始的色彩元素,然后对颜色进行同质异构,建立新的逻辑联系,并保持其原有色彩的心理情感特点。

色彩采集基础上的重构活动往往是一个重新创造的过程。因采集人对色彩的理解和认识不一样,对同一物象的采集有可能出现不同的重构效果。在重构过程中,一般应以自然色为主,色彩特征与原色保持相似性,避免色彩的亮度和纯度相差太大;设计时要在原作的基础上进行抽象、重构,并尽量摆脱原作的影响。重构的具体形式可以是整体色(按比例或者不按比例)重构,也可以是部分色重构、色彩情调重构等。

在动画场景设计中进行色彩重构,设计定位一定要适当。由于动画主题的历史背景、地域差别、受众年龄层次等存在较大差异,动画场景设计也是风格迥异,需要根据动画片定位来确定动画场景设计的色彩风格。在动画制作中,一般来说,儿童比较喜欢鲜艳的纯色,他们对大量的细节变化可能并不敏感,因此这类动画片需用概括简练的场景颜色来营造出儿童想象的世界;青少年充满热情,求新思变,对色彩的变化要求高,喜欢高纯度、高明度的场景色彩,针对青少年的动画片可选用大量丰富的色彩搭配组合进行设计;中老年人阅历丰富,生活节奏比较慢,更喜欢沉稳大气、细腻的色彩描述,面向他们的

动画则可选用成熟、稳重风格的色彩。

2. 运用色彩架构动画场景空间

作为一种独特的语言,色彩本身就是一种强烈的表现力量。^[3]动画场景设计是空间创造艺术,色彩是场景设计的主角。在动画场景设计中,利用色彩的色调对比突出场景的空间感是一种常见的做法。以笔者参与制作的动画短片《幸福在哪里》的场景设计为例,其中的一个场景设计(见图3)整体为灰白色调,灰色和白色被大面积地反复使用,基于二者的色调对比关系拓展了场景的空间;图4所示的另一个场景设计,冷暖色调穿插使用,首先将观者的视觉焦点吸引在适用暖色的区域,随着视线从暖色转入冷色,场景层次得以体现,整个空间随之扩展。灰色和白色或者暖色与冷色色差明显,对比强烈,观者会不自觉的将视觉焦点在二者之间游弋。这两个场景的用色都比较简单,但是视觉反差强烈,加强了画面的层次感和场景空间的纵深感。

色彩的运用具有灵活性和多变性,创作者据此可以利用色彩色阶上的变化营造空间的秩序感。具体来说,就是将色彩按照明度差异排成序列,形成明显的色阶变化,从而将一个单纯的平面变成一个具有空间张力的视觉领域,使画面既有色彩感又有空间感。图3和图4的色彩运用不仅表现为色调差异,还表现为色阶差异。创设这种差异原本需要创作者具备较强的色彩控制能力,现在利用数字绘图软件辅助也可以做到这一点。在Photoshop软件中有三种完成色阶调整的工具:加深工具、减淡工具和色阶调整工具,加深和减淡工具能在画面的原有基础上对局部的颜色进行加重和减淡,对画面的任意角落进行实时调整,通过调整图像的阴影颜色、中间色调和高光的强弱程度来修正图像的明度变化和画面色彩的整体平衡。如图4,笔者将不同明度的粉色有序地排列,色彩也随之有序地变化,通过色阶变化和合理布局营造了平静和谐的画面空间。

3. 运用色彩传情达意

色彩在动画场景设计中具有鲜明的情感特征。动画场景中的色彩是抽象与具象的复合体,色彩的表象性构形和情感效应与人类的内在情感及其主观经验形式有关。色彩通过刺激人类的视觉器官使人们产生视觉冲动和视觉联想,并映入人的大脑,通过与人们已有的主观经验和色彩知识进行比照、分析,进而与所传递的视觉情感信息进行沟通、整合,引起心理上的共鸣。

仍以图3、图4为例,在二维动画《幸福在哪里》



图3 动画短片《幸福在哪里》分场景(一)



图4 动画短片《幸福在哪里》分场景(二)

的分场景中,笔者使用了黑白色调转向彩色色调的表现手法,分别代表着不同的情绪和意境。影片在前面部分使用的是黑白色调、灰色画面,营造出一种压抑的心情,把观众带入现实的气氛中,给人以沉重的心理体验,暗示着都市的人情冷漠。随着黑白色调转入彩色色调,画面有了丰富多彩的颜色,出现了老式的巷子街道以及老人在下棋、小孩在玩耍的温馨和谐的景象,多彩的画面也预示着现代人对儿时天真快乐、无忧无虑生活的怀念。画面采用暖色调也表现出角色生理和心理上的温暖、成长、希望的出现等积极情绪。短片最后一部分内容使用了彩色灰度色调,角色又回到现实中,场景色调没有了梦中的五彩斑斓。在整部短片的场景设计中,黑白与彩色等的运用,有利于增加画面层次,丰富视觉感受,调动观众情绪。

短片在色彩处理方面最富有特色的两个方面,一是运用黑白色调,将画面处理得略带灰暗,表达压抑、痛苦的感情,奠定影片的主题色彩;二是中间部分表现回忆的地方都处理成了暖暖的五彩色。彩色扩大了“暖”的意境,一改人们平常用肉眼感受到的正常效果,不只造成视觉上的刺激,同时还对观众心

理有很大感染力。由此可见,在动画场景设计中运用色彩传情达意,可以直观地控制一部动画片的情感基调和风格类型,可以淋漓尽致地表达出作品的主题思想。

四、结语

综上,色彩是动画场景设计中不可或缺的组成部分。动画场景色彩设计并不是简单的生活色彩的照搬,而是需要设计者依据剧情发展的变化精心设计出带有揭示主题、叙述故事和渲染气氛的艺术化的色彩,它服从于影片整体的节奏和基调,是具有创造性的视觉艺术。

应当指出,动画场景设计用色与绘画着色、实拍片色彩运用不同。

其一,与绘画着色相比。动画场景设计用色层次明确、夸张,富于动感,表现力强,侧重于用色彩叙事表现故事内容。这种画面色彩处理有时是把握动画故事情节或传达思想的需要,有时是增强画面视觉美感和视觉张力的需要,有时则是为了渲染气氛、表达主题思想,吸引观众进入故事情节。而油画、水彩、装饰画、国画等艺术形式只是选择一个理想的、

特定的静态或动态的时间点来创作,多以具体形象为基础,色彩多是写实的。绘画作品中的色彩多是表达思想、感受、观点的,它以静态色彩构成画面、表现思想;其色彩处理手法上更多的是反映作者的艺术特点、艺术修养与审美情绪。与动画场景用色相比,二者动静有异,虚实分明,差异明显。

在对光线的处理上,动画场景设计并不追求绘画那样准确地界定光源的位置及色调,颜色在趋于简单概括的同时每个画面的颜色会彼此渗透过渡,从而构成动态的色彩关系。动画场景设计中的色彩是对自然物体色的概括,侧重于表现不同色调的对比关系及其运用规律,它以色彩的自律性为表现依据,同时结合镜头与镜头间画面色彩的转换与衔接,是一种全方位的色彩关系的再创造。而绘画中的色彩多是按照观察到对象的光源色、环境色,并结合固有有色予以表现,以物质的本体颜色及其真实的色彩关系为表现依据。

其二,与实拍片色彩运用相比。根据拍摄手法不同,可以将影片区分为实拍片和非实拍片。动画片是非实拍片的代表,具有主观性和非写实性的特征。相对于实拍影片场景设置,动画场景设置无需考虑演员、时间及预算等因素,可以尽情发挥想象

力,其题材也更加丰富、广泛、自由,色彩运用非常灵活,如电脑动画《阿凡达》就给我们构建了幽蓝奇幻的外星世界。

在实拍片的场景设计中,创作者是通过调动摄影机对真实场景中的景物和角色活动进行客观记录来表现与处理色彩的。实拍片的色彩,多为实物或实景本来面目的真实写照,需要遵循自然的光影法则和色彩规律,即使偶尔有局部的色彩夸张强化,也不能完全脱离生活的色彩真实性。而动画场景的色彩全部都是动画创作人员主观设计出来的,表现空间和想象余地都是实拍片不可比拟的,根据剧情的需要,创作者既可以忠于客观事实进行写实,也可以天马行空,使用极其夸张并富有视觉张力的色彩进行虚拟创造,将色彩和谐统一、对比变化的魅力发挥到极致。

[参 考 文 献]

- [1] [瑞士]约翰内斯·伊顿. 色彩艺术[M]. 杜定于,译. 上海:上海人民美术出版社,1996:3.
- [2] 田晓菲. 基于色彩心理学的动画角色设计的应用研究[D]. 西安:陕西科技大学,2012.
- [3] 郭巍. 浅谈色彩的空间感[J]. 大众文艺,2011(14):47.