

THE ART OF  
DREAMWORKS  
**KUNG FU  
PANDA**

PREFACE BY JACK BLACK  
WRITTEN BY TRACEY MILLER-ZARNEKE

# 《功夫熊猫》

艺术设定集

[第一部]

(美) 特蕾西·米勒-扎内克 著  
张文思 译





THE ART OF  
DREAMWORKS  
**KUNG FU  
PANDA**

# 《功夫熊猫》

## 艺术设定集

[第一部]

Written by Tracey Miller-Zarneke

(美) 特蕾西·米勒-扎内克 著  
张文思 译

新星出版社 NEW STAR PRESS

图书在版编目(CIP)数据

《功夫熊猫》艺术设定集:全3册 / (美) 米勒-扎内克著; 张文思译.  
--北京: 新星出版社, 2016.1

ISBN 978-7-5133-2003-0

I. ①功… II. ①米… ②张… III. ①动画片—人物形象—  
美国—图集 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第295635号

《功夫熊猫》艺术设定集: 第一部

(美) 特蕾西·米勒-扎内克 著; 张文思 译

策划编辑: 张立宪

责任编辑: 汪欣

责任印制: 韦舰

出版发行: 新星出版社

出版人: 谢刚

社址: 北京市西城区车公庄大街丙3号楼 100044

网址: [www.newstarpress.com](http://www.newstarpress.com)

电话: 010-88310888

传真: 010-65270449

法律顾问: 北京市大成律师事务所

经销电话: 010-80897213

官方网站: [www.duku.cn](http://www.duku.cn)

邮购地址: 北京市海淀区万寿路邮局67号信箱 100036

印刷: 北京华联印刷有限公司

开本: 790mm × 1164mm 1/12

印张: 43

版次: 2016年1月第一版 2016年1月第一次印刷

书号: ISBN 978-7-5133-2003-0

定价: 296.00元(全三册)

版权专有, 侵权必究; 如有质量问题, 请与印刷厂联系调换。

ISBN 978-7-5133-2003-0



9 787513 320030 >

定价: 296.00元(全三册)



方灵速  
真和敬

真和

真和





THE ART OF  
DREAMWORKS  
**KUNG FU  
PANDA**

# 《功夫熊猫》

## 艺术设定集

[第一部]

Written by Tracey Miller-Zarneke

(美) 特蕾西·米勒-扎内克 著  
张文思 译

新星出版社 NEW STAR PRESS

第一页图：阿宝在梦中成了大侠。作者：马克思·博尼斯，数字作画。  
第二至三页图：村镇集市。作者：里奇·撒西里奥克，数字作画。  
本页图：长阜监狱外景。作者：王唐景及雷蒙德·费巴克，数字作画。

DUKU

# 读 库

策划编辑 张立宪  
特约主编 徐 辰  
责任编辑 刘 亚  
图片编辑 黎 亮  
美术编辑 艾 莉  
特约审校 黄 英  
马国兴  
特别支持 狄菲菲

INSIGHT  EDITIONS

All rights reserved.  
Published by arrangement  
with Insight Editions.  
Originally published in the United States  
by Insight Editions  
San Rafael, CA, 94901 USA.

No Part of this book may be reproduced  
in any form without written permission  
from the publisher.

本作品简体中文专有版权  
由童涵国际 (KM Agency) 独家代理

# CONTENTS

## 目录

友誼

前言 · 6	第二章 做你自己的大英雄 · 114
序 · 8	阿宝的梦 · 116
第一章 更快，更高，更圆 · 12	第三章 旅程的终点 · 130
人物设计 · 14	外景地 · 132
阿宝 · 22	和平谷 · 134
师父 · 34	天智神明圣桃树 · 142
阿宝一家 · 40	索桥 · 147
和平谷的居民 · 44	村镇 · 150
盖世五侠 · 52	翡翠宫 · 160
悍娇虎大师 · 58	演武场 · 165
灵鹤大师 · 64	练功房 · 168
猴王大师 · 70	武丹山 · 174
俏小龙大师 · 76	长泉监狱 · 178
快螳螂大师 · 82	蓬莱之地 · 184
乌龟大师 · 88	
太郎 · 92	制作团队 · 190
太郎的军团 · 100	鸣谢 · 191
犀牛司令 · 110	



# PREFACE

## 前言

及誼



中国功夫一直令我痴迷不已。当一位武术大师在你面前优雅起势，怎能不令人备感兴奋？当我还是个小屁孩儿的时候，就上过空手道和柔道课，这些课程很有趣，而且很好地锻炼了我的肌肉。我学会了用日语从一数到十，以及扫踢靶子，还在柔道锦标赛中拿了个奖杯。但我得承认，其实我的体重超出那场比赛的重量级二十磅。

我从没有拜师学过中国功夫，只在电视里和电影银幕上见过。对我来说，它恐怕是所有武术运动中最注重修身养性的。所以当杰弗里·卡森伯格问我是否有兴趣为《功夫熊猫》中的阿宝配音时，这提议对我来说就太撩人啦。

阿宝让我想起孩提时代的自己。他很单纯，是

个圆圆胖胖的梦想家，敢于披荆斩棘，去找寻自己的命运。梦工厂为我们呈现的这部艺术作品，是一部真真正正的瑰宝：华美的翠绿图景之中，住满了形形色色的小动物。这部影片中竟有这么多的精彩角色，尤其是那位獠头鼠目的功夫大师“师父”（由我的偶像达斯汀·霍夫曼献声）；还有由伊恩·麦柯肖恩担纲配音的太郎，这是自达斯·维德以来，最令人胆寒的一位大反派。

我当即入伙。能跟这么多伟大的人一起合作，参与如此难得而又别致的项目，真是人生中的大好机会。让阿宝活起来的过程是如此令人快乐。他就是阴阳两仪的鲜活化身！真该给那帮导演、动画人员和编剧每人都颁个大奖……真的！

杰克·布莱克



下图：太郎的跋涉。作者：雷蒙德·赞巴克，数字作画。  
右页图：阿宝与师父。人物设计：尼古拉斯·马莱特；作者：比尔·考夫曼，数字作画。



# INTRODUCTION

序

友誼



《功夫熊猫》这个片名很有些冲击力，既能提起观众的胃口，也颠覆常识：一只胖大滚圆的熊猫，以懒洋洋躺着啃竹子而著称的家伙……却有一副力道非凡、令人眼花缭乱的功夫拳脚？

正是这种喜剧性的反差，促使梦工厂动画公司的电影制作者们想出了一个有那么点儿奇异的剧本：“如果黑泽明拍出了一部杰瑞·刘易斯风格的电影，那会是个什么样？”这便是导演约翰·史蒂文森和马克·奥斯本给自己出的题，他们的答案，便是一部史诗级的喜剧电影，这部作品不仅艺术成就高超，而且塞满了有趣的动物形象和功夫招式。

史蒂文森和奥斯本都很清楚，既然影片片名如此，那么当务之急便是让这位个性鲜明的关键角色立起来：对于这样一位令人兴致盎然的角色，他们必须准备一套同样引人入胜的背景故事，如此，这个重要角色才能足够丰满。在这两方面

都做了许多探索之后，阿宝的形象和故事都渐渐明朗：一只热情四射但是行动迟缓的熊猫，被指定为传说中的神龙大侠，这让他自己和身边其他真正的功夫大师们都颇感意外。和平谷的命运掌握在阿宝那没规没矩的肉掌之中，可他最拿手的绝活却是大吃中华点心，至于施展拳脚抵御外敌嘛……

电影的灵感源自中国功夫讲求的和谐平衡与阴阳两仪，在讲述阿宝的故事时，剧组运用了各式各样强调对比反差的手法，也加深了观众观影时对此的印象，而其中首要的一点，就是构建一套戏剧化的设定，通过它来营造喜剧效果。陡峭的山坡、延绵曲折的山谷和恢弘的中式宫殿，它们为电影提供了极其丰富的背景。“整部影片的美术观感如此有条不紊，令我心旌摇曳，如此之多华美、极具历史底蕴而又装饰感强烈的场景。对于一出喜剧来说，这真是一个很棒的戏台。想想看，要是让一个胖家伙（或者说一只熊猫）走进这样的场景，再打翻一只年代久远的骨灰瓮，多有趣儿！”奥斯本如是说。



上图：阿宝的梦。初期概念画稿。作者：王唐景，数字作画。

下图：盖世五侠鏖战太郎。初期概念画稿。动画结构设计：王唐景；人物设计：尼古拉斯·马莱特；作者：比尔·考夫曼，数字作画。

右页图：和平谷。作者：王唐景，数字作画。







影片的摄影技法，也在技术上支持了“营造反差”这一创意：这部电影中的大多数镜头采用固定机位拍摄，换句话说，就是在Z轴上几乎静止、只做轻微浮动的摄影方式，但是表现功夫的部分都用一台动态摄影机表现出纵深空间，以此增强动态场景的动感。史蒂文森评价动画结构设计督导俊龙德“非常懂得怎样把一个镜头拍得更宏伟壮丽，他总是能将摄影机和布光的组合运用得出神入化，超出了人们对一部喜剧电影的预期”。电影甚至运用对话营造剧情反差，比如，横插一段出乎意料的搞笑评论，从而把一场极富戏剧性的戏搅得天翻地覆。梅丽莎·考博称，尽管本片有大把大把的搞笑段子，但《功夫熊猫》的整体基调“受到像《卧虎藏龙》（*Crouching Tiger, Hidden Dragon*）这样的同时代电影的启发更多一些，而非1970年代的那些港台功夫片”。

最后，浓重的色彩运用拓展了《功夫熊猫》的尺度，深化了影片美术设计的意义。艺术指导雷蒙德·赞巴克和美术指导王唐景以中国文化为出发点，敲定了影片的色彩风格。从关键的配色处理，到贴图及材质表现、布光以及绘景，都遵照上述色彩风格，为叙事提供了极为生动的视觉支持。这种有些夸张的色彩和风格化的布光选择也受到电影《英雄》的强烈影响，这部由张艺谋导演的功夫电影因其出众的美术风格而广受赞誉。

史蒂文森、奥斯本和赞巴克在视觉方面深思熟虑，不管是动画结构设计、动画电影摄影还是剪辑和最终定色，他们都考虑得十分周全，而《功夫熊猫》证明了他们的决策是正确的。你很难在三维动画中为毛茸茸的动物和长着羽毛的动物们穿上衣服，但即便面对这样的挑战，他们的团队也坚持运用一些前无古人的独创手法去一一化解。不管他们需要冲破多少技术难关，这个团队在人设调校、色彩、摄影机机位

布局以及布光渲染方面都取得了令人瞩目的成绩，这样才能从视觉上和感觉上创造出一个独一无二的不朽世界。史蒂文森从布鲁斯·布洛克的著作《以眼说话》（*The Visual Story*）中学了一课，并且在整个创作过程中始终以此为指导：“如果你不为自己的电影敲定风格，它便会自成一派，而你也许并不会喜欢后者！”为了将本片中的视觉语言翻译呈现，用以系统地记录这场艺术之旅，我们从影片制作过程中创作的上万幅美术作品与分镜画稿中遴选出三百余幅，铸成了这部《〈功夫熊猫〉艺术设定集》。



上左图：太郎标下的匪窝。作者：王唐景，数字作画。  
上右图：演武场。上色关键影格。作者：比尔·考夫曼，数字作画。  
下图：和平谷论剑之巅。初期概念画稿。作者：魏兆平，数字作画。





和 |  
SWIFTER. HIGHER. ROUNDER.  
更快，更高，更圆



# CHARACTERS

## 人物设计

及誼



动画电影在人物设计方面，往往需要一整支团队通力合作才能完成，但是导演约翰·史蒂文森却深感自己得让《功夫熊猫》中的“演员”造型风格更为统一。“刚开工那会儿，我们在制作过程中拿出了很多美术概念，并没有单独的角色图。但是尼克设计的人物给我留下了很深的印象。”他回忆道。他觉得最初的动物造型设计看起来都很有趣，风格却千差万别。“而我知道，如果我自己是一个观众，那么这种不协调会让我觉得格外分神。”在五个星期的时间里，史蒂文森和艺术指导雷蒙德·赞巴克、

人物设计师尼古拉斯·马莱特（也就是上文说到的“尼克”）一起，对比打磨所有主要人物的造型。当整个制作团队看到马莱特独一无二而又相辅相成的作品时，每个人都意识到“它们让电影中的世界变得完整，而且风格统一”，制片人梅丽莎·考博评价道。赞巴克则说：“尼克有一种令人称奇的能力，他能够一眼看穿某样东西的本质，并且将其转化成简单易懂的视觉语言，对一位动画人来说，这简直是天赋异禀。”

在梦工厂的动画部门，马莱特可是一位经验丰富的老手，参与过很多影片。他的画作极为生动，然而当时并没有哪部影片足以呈现出他那卓越的绘画风格。史蒂文森回忆道：“我们只有在拿到雷蒙德提供的带布光效果的人物渲染图之后，才会把它们送去给行政部门审批。”在送审的第一阶段，如何将尼克的画作转换成三维影像，显然是至关重要的一步，设计师们立即进入了精诚合作的状态，整个制片厂全力开动，大伙儿热情高涨，信心百倍地投入到为概念画注入生命的工作中去。

与赞巴克和马莱特紧密合作的，是一群极富才华的电脑建模师和骨骼绑定师。二人与动画督导丹·瓦格纳协同配合。导演马克·奥斯本说：“瓦格纳帮助我们把控统一不同人物的表演风格，这为影片打下了切实可行的基础。”《功夫熊猫》的世界充满了喜剧元素，而且别具一格，瓦格纳的工作平衡了整个世

界的观感。史蒂文森补充道，他和奥斯本“想要将这部动画做得精细微妙、真实而又不那么卡通化”。影片的人物设计逗乐搞笑，而他们的言行举止和功夫招式却又常常是非常严肃正经的，如此，两者之间的反差就更为强烈。在瓦格纳的指引下，动画师们把握住了一种独特的表演语言，从而创造出美术风格明快活泼而且令人信服的角色形象，达成了自己的目标。

人物的最终定型也需要剧组全副集中才能完成，因为要想为这些毛茸茸或长着羽毛的动物穿上衣服，着实是一个技术难关。赞巴克这样解释道：“对于服装的运用，我们必须深思熟虑，因为需要经历大量的规划和实际工作，才能让以下两点达成平衡：其一是动物身上皮毛和羽毛的长度与动态设计，其二就是服装和布料。”贴图师安德鲁·哈贝克用了几个星期的时间才确定了灵鹤和所有鹅形人物身上羽毛的控制反馈机制，而且安德鲁的贡献远不止调控羽毛，他还负责片中很多人物的服装贴图及材质处理工作。



前页图：盖世五侠与阿宝。初期概念画稿。作者：克里斯托弗·劳垂特，铅笔及数字作画。  
上图：袋狸。初期概念画稿。人物设计：巴克·刘易斯；作者：比尔·考夫曼，数字作画。  
下图：阿宝。作者：尼古拉斯·马莱特，铅笔及马克笔作画。