

THE ART OF  
DREAMWORKS  
**KUNG FU  
PANDA  
2**

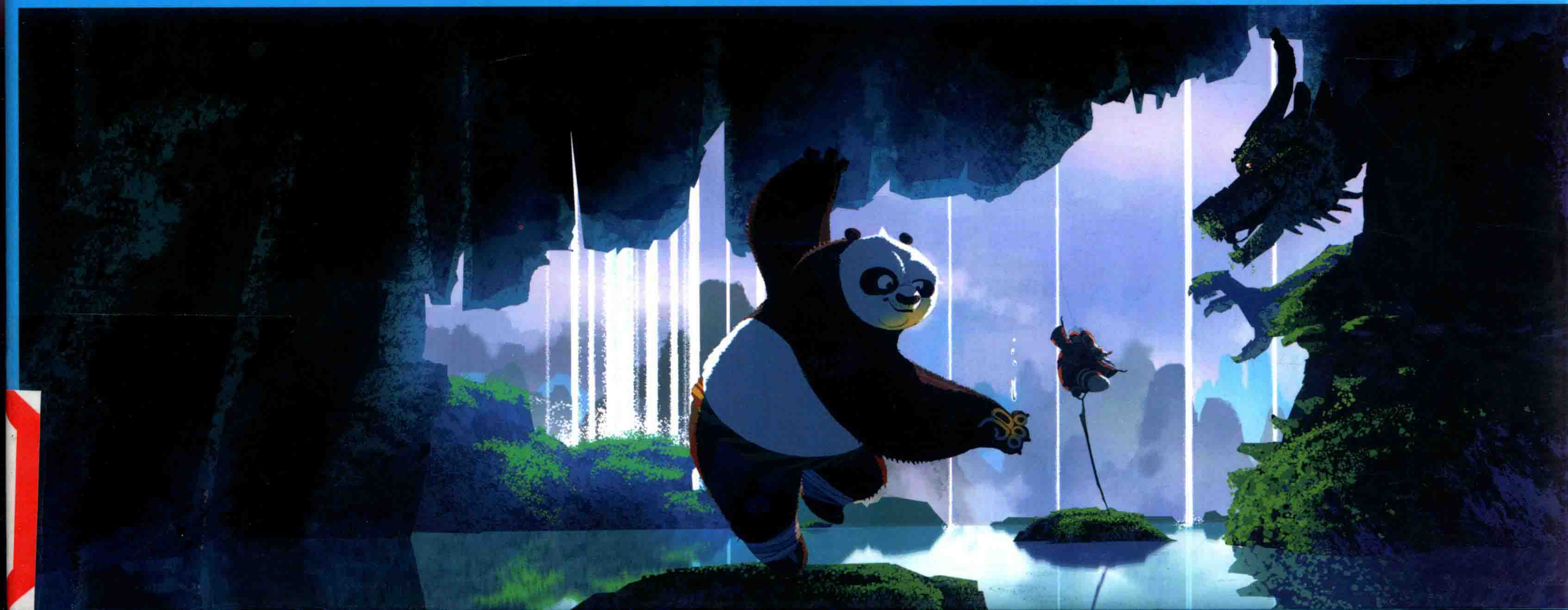
FOREWORD BY DUSTIN HOFFMAN  
WRITTEN BY TRACEY MILLER-ZARNEKE

# 《功夫熊猫》

## 艺术设定集

[第二部]

(美) 特蕾西·米勒-扎内克 著  
张文思 译





THE ART OF  
DREAMWORKS  
**KUNG FU  
PANDA  
2**

《功夫熊猫》

艺术设定集

[第二部]

*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



上图：梦工厂动画团队（格兰岱尔市）。  
下图：梦工厂动画团队（雷德伍德市）。

## 鸣谢

除了以下将要提到的诸位，Insight Editions 出版社也向贾斯汀·艾伦、芭芭拉·詹内廷和杰夫·坎贝尔致谢。

梦工厂向克里斯蒂·考克斯、本·德鲁斯、卡洛琳·弗罗斯特、雷恩·格里什、杰弗里·赫尔曼、凯瑟琳·赫利、卡伦·霍夫曼、特蕾西·拉尔森、里昂·麦基和雷蒙德·赞巴克致谢。

我还要向《功夫熊猫 2》的创作团队致谢，感谢他们拨冗分享这么多具有纪念意义的艺术资料，若没有他们的帮助，本书便无从谈起。其中，尤其要感谢凯瑟琳·赫利和特蕾西·拉尔森周到细致的组织工作。

能跟像克里斯蒂·考克斯、杰克·哲里以及乔迪·雷文森这样才华横溢的出版人合作，也令我心怀感恩，这是一次名副其实的创作之旅。

我也将这本书献给我的家人、朋友以及所有在我生命之旅中一直给予我爱、支持与陪伴的人们……尤其是我的儿子乔希和瑞安，是他们让我的生命精彩有如一场真正的冒险。

特蕾西·米勒-扎内克

### 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：第二部

(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

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

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）



# CONTENTS

## 目录

- 前言: 达斯汀·霍夫曼 · 6
- 序: 一场史诗之旅 · 8
- 第一章 人物设计 · 16
- 佛山无影脚 · 18
  - 阿宝 · 26
  - 平先生 · 34
  - 盖世五侠 · 38
  - 师父 · 42
  - 沈王爷 · 46
  - 羊仙姑 · 54
  - 婴儿阿宝 · 58
  - 阿宝的父母 · 62
  - 中原的百姓 · 70
  - 凤凰城三侠 · 74
  - 大猩猩卫兵 · 78
  - 狼老大和沈王爷的恶狼军团 · 80
- 第二章 外景地 · 88
- 天地孤影任我行 · 90
  - 和平谷 · 92
  - 蟠龙洞 · 94
  - 音乐家村 · 98
  - 长途跋涉, 游历中原 · 102
  - 凤凰城 · 104
  - 大牢 · 116
  - 烟火工厂 · 124
  - 熊猫村 · 128
  - 港口 · 138
- 第三章 艺术创作之旅 · 144
- 第一千六百场 · 146
  - 旅途至此告终…… · 154
  - 鸣谢 · 156





前页图：第二十五场——序幕。初期概念画稿。作者：迈克·山田，数字作画。  
本页图：凤凰城的港口。作者：克里斯·布洛克，数字作画。



THE ART OF  
DREAMWORKS  
**KUNG FU  
PANDA  
2**

《功夫熊猫》

艺术设定集

[第二部]

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

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

决战。初期概念画稿。作者：雷蒙德·赞巴克，数字作画。







## CONTENTS

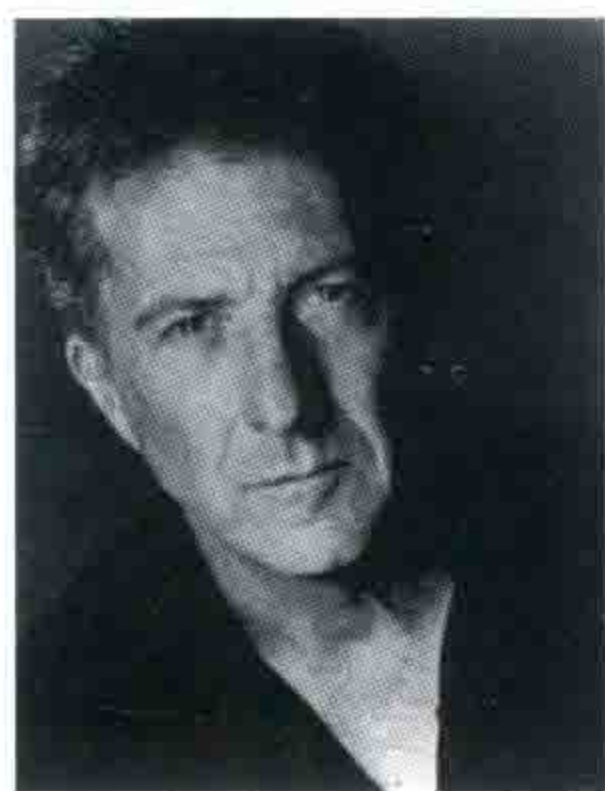
### 目录

前言: 达斯汀·霍夫曼 · 6	第二章 外景地 · 88
序: 一场史诗之旅 · 8	天地孤影任我行 · 90
第一章 人物设计 · 16	和平谷 · 92
佛山无影脚 · 18	蟠龙洞 · 94
阿宝 · 26	音乐家村 · 98
平先生 · 34	长途跋涉, 游历中原 · 102
盖世五侠 · 38	凤凰城 · 104
师父 · 42	大牢 · 116
沈王谷 · 46	烟火工厂 · 124
羊仙姑 · 54	熊猫村 · 128
婴儿阿宝 · 58	港口 · 138
阿宝的父母 · 62	第三章 艺术创作之旅 · 144
中原的百姓 · 70	第一千六百场 · 146
凤凰城三侠 · 74	旅途至此告终…… · 154
大猩猩卫兵 · 78	鸣谢 · 156
狼老大和沈王谷的恶狼军团 · 80	





## FOREWORD 前言

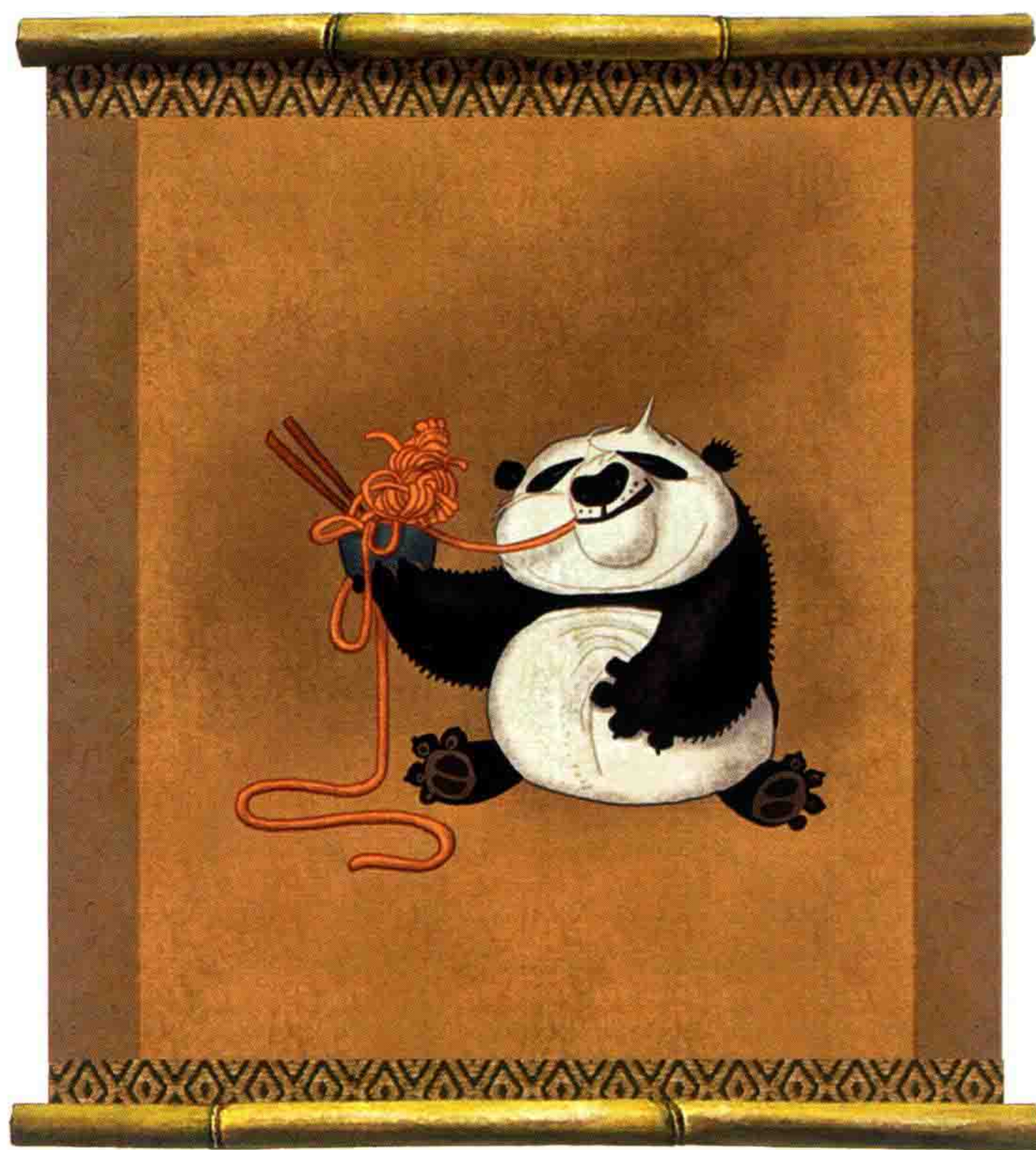


最近几年里，我一直有幸为《功夫熊猫》系列电影里的角色“师父”献声。这现在已是我职业生涯中最有趣也最富挑战性的一份工作。作为一个演员，凭空塑造一位角色可谓乐趣多多——这是我的第一次录音棚探秘，也是我第一次用这种手法为一位角色灌注生命。

但我可并不是一个人在战斗。每次走进录音棚，我都能从那些动感十足的分镜画稿和巨细靡遗的人物设计稿中寻获灵感，这些全都是梦工厂艺术家们的艺术结晶。这些画作是无数资讯的缩影，将师父这个人物清晰无比地呈现在我们眼前。正因为有了他们分享给我的这些丰富影像资料，我才能更完美地诠释人物。他们的才华、激情和创造力给我留下了深刻印象——我也许说得太轻描淡写了，实际上他们的才艺远不止此。

希望这部绚丽多彩的艺术设定集能够带您体验一场壮志凌云的影像之旅，您将看到他们是如何将这个奇想灵幻的世界一步步变为现实的。

达斯汀·霍夫曼







## INTRODUCTION: AN EPIC JOURNEY

### 序：一场史诗之旅

要为一部像《功夫熊猫》这样大获成功的电影拍摄续集，可是一项激动人心又充满挑战的任务。然而，随着上一部电影大放异彩，观众已经喜欢上了那些人物，接受了这个世界，现在观众渴望知道更多关于剧中人的故事，也想进一步探究影片的世界。“新的故事必须更为宏大，但不能单纯‘为大而大’，否则只会让人感到空洞乏味。”制片人梅丽莎·考博如是说。因此《功夫熊猫2》的制片团队踏上了创作之旅，希望最终能让美术设计、场景设计和制作技术更上一层楼，而这一切，都是为了把阿宝的故事讲得更为自然通顺。援引梦工厂动画首席创意官比尔·达玛切克的话，这就“好比是展开了另一卷书简，开始讲述一个全新的故事”。《功夫熊猫2》的故事极为感人，阿宝试图拼凑起自己过去的记忆碎片，希望能借此认清现在的自己。与此同时，他还要与威胁中原的大敌沈王爷交锋。本片导演余仁英曾主导前作《功夫熊猫》的剧情策划工作，

这意味着阿宝已经占据她的心灵、她的头脑和绘图板长达七年之久，因此由她来讲述阿宝神秘的身世，真是再合适不过了。

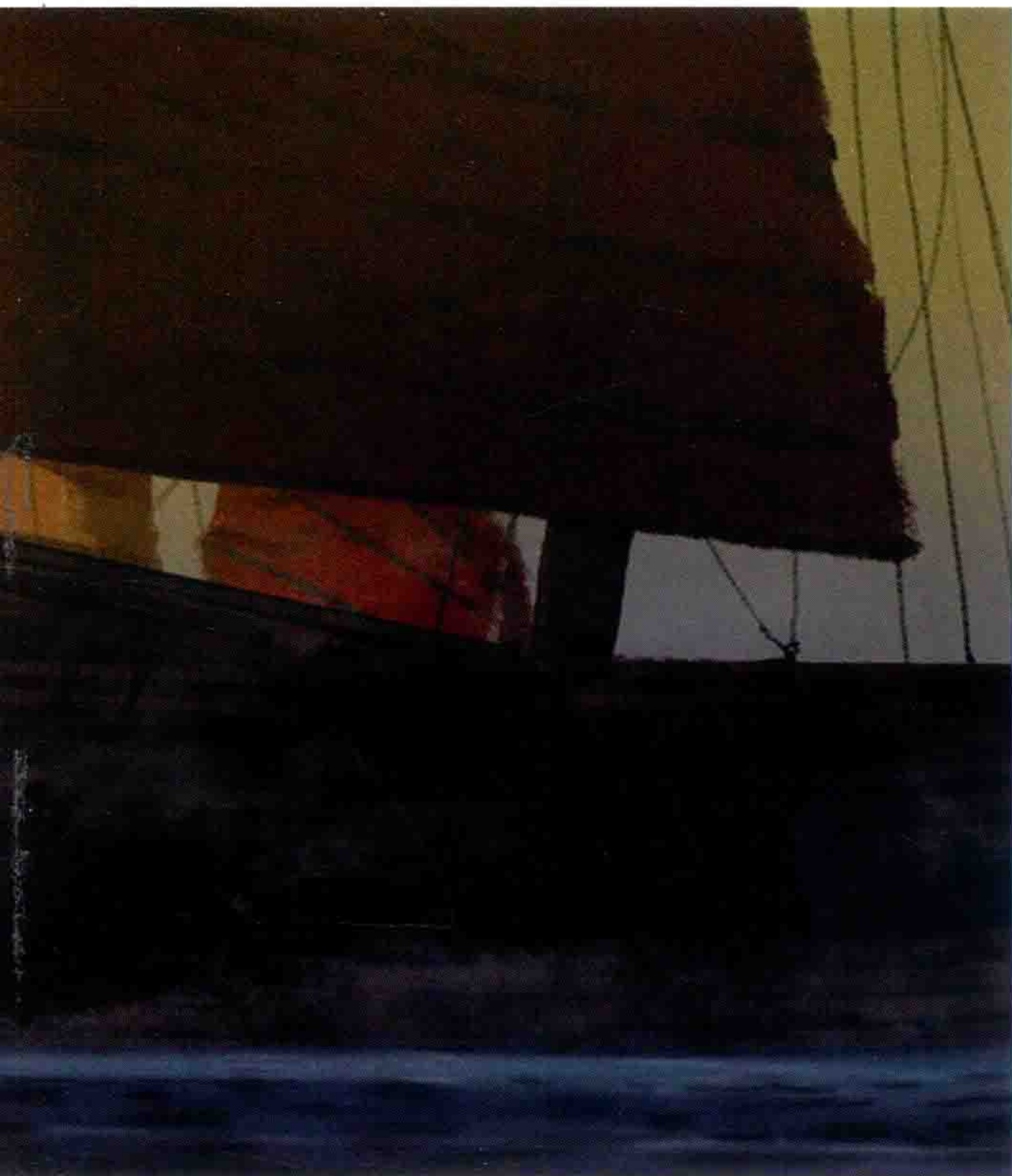
“对阿宝来说，这是一次远行，是探求真相之旅。”达玛切克补充说，“他逐渐明白了真相为何——我们究竟是谁并不取决于我们拥有什么，也不取决于我们是怎样被抚养成人的，而是取决于我们的所作所为，我们的行为造就了我们自己。”电影工作者们意识到这个主题意义重大，他们也不想让观众忽视阿宝的本质与个性，因此，他们必须在他表演的严肃主题与喜剧效果之间保持微妙的平衡。对于阿宝来说，是时候对自己的过往经历一探究竟了；而对观众来说，那个大家最关心的问题，也该揭晓答案了：“我说，那只鹅真是熊猫的父亲吗？还是说，另有隐情？”

从艺术创意角度来说，多亏艺术指导雷蒙德·赞巴克和美术指导王唐景再次掌舵，《功夫熊猫2》才得以在这场步向完美的史诗之旅中

在这个故事中，阿宝面临身份认同的危机，而功夫本身也大难临头。

余仁英，导演





《功夫熊猫2》的场景规模也反映了影片对情感挖掘的力度，阿宝被带进了前所未见之境，他也面临着前所未有的挑战。

雷蒙德·赞巴克，艺术指导

走得更快、更远。整个团队齐心协力向着同一个目标冲刺，这种无间的合作将设计细节的推敲推向了新的高度，同时，剧组也延续了在前作中那种对中国色彩及建筑哲学的致敬学习之心。赞巴克解释道，这次艺术之旅带来的场景绝对是原汁原味的中国风，但“对阿宝来说却是完全陌生的，和他在和平谷见识过的景致截然不同，这意味着他将被拖出自己的温柔乡，进入一个完全未知的领域”。从沈王爷宫殿的只砖片瓦，到阿宝和盖世五侠在新的平敌之旅中翻越的雪山，《功夫熊猫2》的世界从一个侧面反映了美术团队那深思熟虑、拿捏得恰到好处的视效创作，而这一切，也在最尖端的三维立体动画技术帮助下增色不少。

这些制作精良的场景也充实丰富了尼古拉斯·马莱特笔下的人物，这一次他再次披挂上阵，为大家奉上了对《功夫熊猫》世界的精彩演绎。除了阿宝、平先生、师父和盖世五侠这些大家耳熟能详的角色外，这位风格独特的人物设计师继续毫无保留地展现他那翻空出奇的绘画天赋，为我们

本页图：第一千九百场——阿宝发现真相。概念画稿。作者：雷蒙德·赞巴克，数字作画。  
右页上图：第二十五场——序幕。初期概念画稿。作者：杰森·布鲁贝克，数字作画。  
右页下图：第二十五场——序幕。初期概念画稿。作者：王唐景，数字作画。



带来了诸多全新的动物角色。

技术的进步，更为有力地助推这部讲述阿宝心路历程的影片从设计稿变为实打实的成片。全新的动画结构设计性能，使剧组能够比以往更快也更清晰地看到成片效果，因此他们能够更为细致地预估和事先计划每场戏的特效与布光需求。如此一来，制作流程中的每个部门便可更精准地把握工作重点，从动画部门到负责最终灯光效果的部门都能从中获益，这也意味着剧组有了更大的自由，能够放开手脚，最大程度地摸索和提升每个镜头的视觉与动作效果。

在摄制首部《功夫熊猫》电影的时代，像凤凰城这种巨型场景的渲染工作会带来难以解决的技术难题，视觉特效总监阿历克斯·帕金森指出：

“因此，就算那时候剧组想要制作这样一座宏伟的布景，从技术来说，也几乎是办不到的。”而这一次，这座宏伟的都市，这个令人瞠目结舌、奢华精致的布景，堂皇地登上了大银幕。凤凰城令人赞叹的视觉效果，也源自《功夫熊猫2》拍摄过程中那套行之有效的立体影像制作流程。参与本片的电影工作者们满脑子想的只有一件事，那就是如何通过把控从起稿到成片的整个流程，进而锤炼打造出效果惊人的视觉媒介。

就深挖人物、美术创作方向和技术革新这几点来说，本片都做到了“挖得更深、走得更远”。无论从哪个层面来说，这都是一次惊奇之旅，而这部艺术设定集中展示的数百幅概念画稿、彩稿和渲染图，将邀您与他们一路同行。



