

Dream Worlds

Production Design for Animation

Hans Bacher

动画美术设计

[德] 汉斯·巴赫尔 著 何璐怡 黄尤达 译



湖南美术出版社

后浪出版公司

 Focal Press
Taylor & Francis Group

Dream Worlds

Production Design for Animation

Hans Bacher

动画美术设计



[德] 汉斯·巴赫尔 著 何璐怡 黄尤达 译

图书在版编目 (CIP) 数据

造梦空间：动画美术设计 / (德) 汉斯·巴赫尔 (Hans Bacher) 著；
何璐怡，黄尤达译. — 长沙：湖南美术出版社，2018.8
书名原文：Dream Worlds: Production Design for Animation

ISBN 978-7-5356-8180-5

I. ①造… II. ①汉… ②何… ③黄… III. ①动画—
设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 093894 号

Dream worlds: Production Design for Animation/ by Hans Bacher/ ISBN 978-0-2405-2093-3
Copyright © 2006 by Taylor & Francis. All Rights Reserved.

Authorized translation from English language edition published by Focal Press, an imprint of Taylor & Francis Group LLC. 本书原版由 Taylor & Francis 旗下，Focal Press 出版公司出版，经其授权翻译出版。版权所有，侵权必究。

POST WAVE PUBLISHING CONSULTING (Beijing) Co., Ltd is authorized to publish and distribute exclusively the Chinese (Simplified Characters) language edition. This edition is authorized for sale throughout Mainland of China. 本书中文简体翻译版权授权由后浪出版咨询 (北京) 有限责任公司独家出版。限在中国大陆地区销售。

No part of the publication may be reproduced or distributed by any means or stored in a database or retrieval system without the prior written permission of the publisher. 未经出版者书面许可，不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

Copies of this book sold without a Taylor & Francis sticker on the cover are unauthorized and illegal. 本书封面贴有 Taylor & Francis 公司防伪标签，无标签者不得销售。
版权登记号：18-2018-149

造梦空间：动画美术设计

ZAOMENG KONGJIAN: DONGHUA MEISHU SHEJI

出版人：黄啸

著者：[德] 汉斯·巴赫尔

出版策划：后浪出版公司

编辑统筹：梁媛

责任编辑：贺澧沙

装帧制造：墨白空间·黄海

印刷：北京盛通印刷股份有限公司
(亦庄经济技术开发区科创五街经海三路 18 号)

字数：45 千字

印张：13

印次：2018 年 8 月第 1 次印刷

定价：160.00 元

读者服务：reader@hinabook.com 188-1142-1266

直销服务：buy@hinabook.com 133-6657-3072

后浪出版咨询 (北京) 有限责任公司 常年法律顾问：北京大成律师事务所 周天晖 copyright@hinabook.com

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书部分或全部内容 版权所有，侵权必究

本书若有质量问题，请与本公司图书销售中心联系调换 电话：010-64010019

译者：何璐怡 黄尤达

出版统筹：吴兴元

特约编辑：张淼劫 孙珊

营销推广：ONEBOOK

出版发行：湖南美术出版社 后浪出版公司

开本：787 毫米 × 1092 毫米 1/16

版次：2018 年 8 月第 1 版

书号：ISBN 978-7-5356-8180-5

投稿服务：onebook@hinabook.com 133-6631-2326

网上订购：www.hinabook.com (后浪官网)

目录

3	序	90	调度
6	动画入门	98	《花木兰》
10	影片分析	120	节奏与风格
26	《美女与野兽》	130	《星际宝贝》
40	流程图	134	明暗与色彩
42	视觉开发	140	《熊的传说》
46	《阿拉丁》	146	《卖火柴的小女孩》
54	灵感	148	未完成的项目
58	镜头法则	168	自主项目
64	《狮子王》	194	大师之作《小鹿斑比》
70	构图	206	重要词汇
86	《大力士》	208	出版后记

Dream Worlds

Production Design for Animation

Hans Bacher

动画美术设计

[德] 汉斯·巴赫尔 著 何璐怡 黄尤达 译

衷心感谢唐·哈恩 (Don Hahn)、Yasutaka Shinozaki、Toshio Ishibashi、玛吉·吉赛尔 (Maggie Gisel)、戴尔·肯尼迪 (Dale Kennedy)、莱拉·史密斯 (Lella Smith)、薇薇安·普罗科皮奥 (Vivian Procopio), 以及罗斯玛丽·索里加 (Rosemarie Soriaga)。在创作本书的过程中, 他们为我提供了大力支持。

如果您对我在这本书以外的其他信息有兴趣, 请移步至我的博客: www.its-a-wrap.blogspot.com。

FOREWORD

序

曾经，在加利福尼亚的好莱坞环球制片厂的停车场上，坐落着一个用汽车拖动的活动房（就是那种在小学缺少教室时，临时使用的破落办公室）。汉斯·巴赫尔（Hans Bacher）坐在深处的制图桌旁，沐浴在烟雾中，魔术马克笔的气味足以将一个瘦小的人熏死。他正努力让一部名为《谁陷害了兔子罗杰》（*Who Framed Roger Rabbit*, 1988）的影片有血有肉起来。像罗伯特·泽米基斯（Bob Zemeckis）、查克·琼斯（Chuck Jones）、史蒂文·斯皮尔伯格（Steven Spielberg）和理查德·威廉斯（Richard Williams）这样的人，愿意返回活动房，闻着马克笔，看汉斯和其他人（例如伟大的故事主创 [storyman] 乔·兰夫特 [Joe Ranft]）又为片中的罗杰、杰西卡和赫尔曼宝宝想出了哪些新创意。

汉斯向来是影片前期制作阶段不可或缺艺术家，我总是迫不及待与之合作。整部电影都将构建在他极富启发性的视觉开发工作的基础上。随便问问那些与他共事过的人，他们都会使用以下词语来描述他：勤奋不辍、固执己见；才华横溢、固执己见；知识渊博、固执己见。他确实固执己见，不过不要误会，你真的很需要他的意见。

合作《谁陷害了兔子罗杰》多年后

的一天，我驱车行驶在法国中部卢瓦尔河谷中一条泥泞的道路上，汉斯做向导。我们在为《美女与野兽》（*Beauty and the Beast*, 1991）这部动画物色外景参考。我们驾车飞驰，沿途喝些小酒，拍拍照片，切磋德语脏话怎么说。他为影片《美女与野兽》设定了史诗般的令人难忘的风格；他专注细节，沉迷调研，其研究既有广度又有深度；他拥有关于每个主题的所有书籍、照片、绘本和影片参考。如果他没有这些资料，他也知道谁有，或者有办法在24小时内找到它们。

从《狮子王》（*The Lion King*, 1995）到他设计出绝美场景的《花木兰》（*Mulan*, 1998），他为许多不朽的动画电影成功确立了艺术风格。多年来，他与他的学生，以及校园内或制片公司中能幸运地接触到他的合作

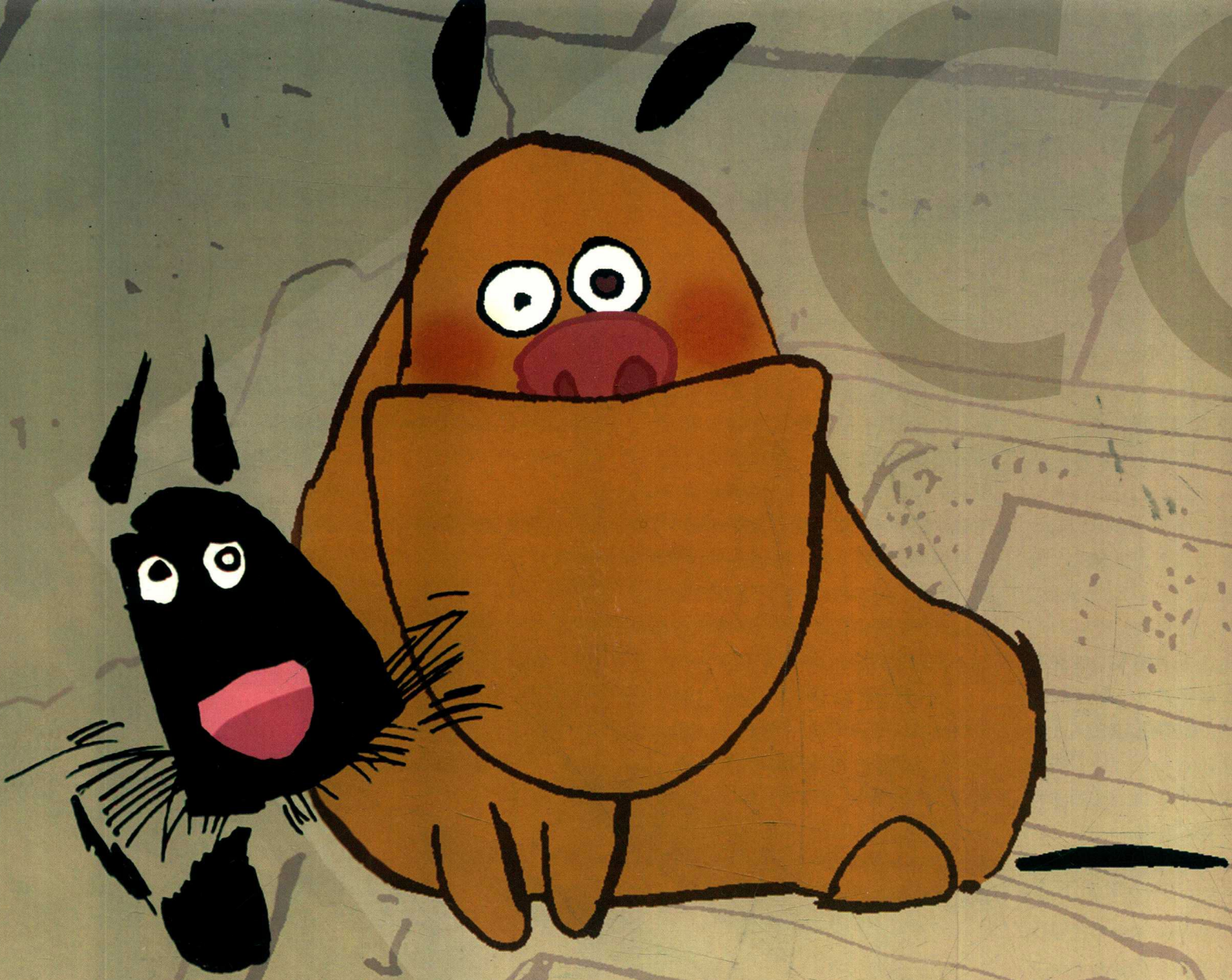
者，共同分享了那犹如百科全书般的、有关动画和影片制作的知识。他们无不从他的身上汲取知识而备感荣幸。现在，在这本书中，你将有机会首次一睹这位了不起的美术师、我的好友汉斯·巴赫尔的奇思妙想。

尽情享受吧！

唐·哈恩

《美女与野兽》《狮子王》制片人





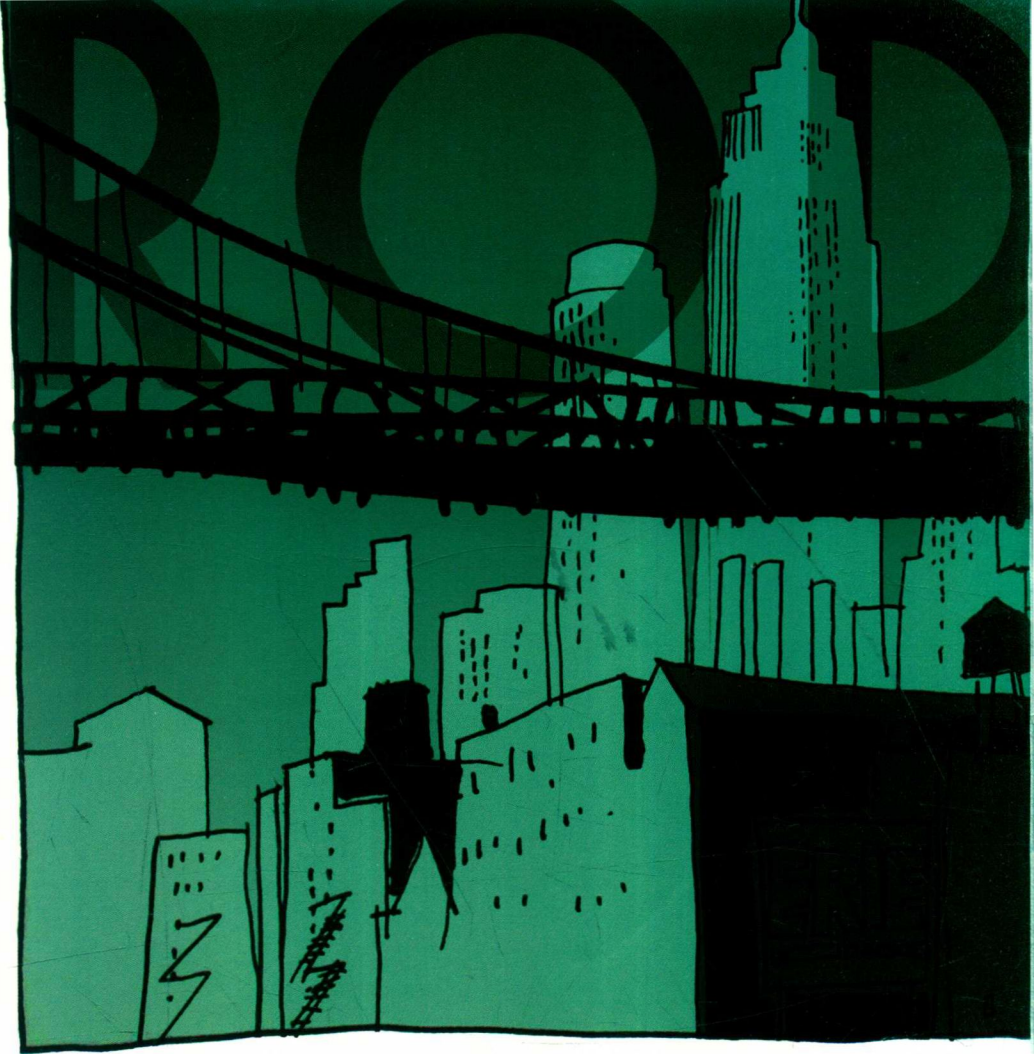
49061

目录

3	序	90	调度
6	动画入门	98	《花木兰》
10	影片分析	120	节奏与风格
26	《美女与野兽》	130	《星际宝贝》
40	流程图	134	明暗与色彩
42	视觉开发	140	《熊的传说》
46	《阿拉丁》	146	《卖火柴的小女孩》
54	灵感	148	未完成的项目
58	镜头法则	168	自主项目
64	《狮子王》	194	大师之作《小鹿斑比》
70	构图	206	重要词汇
86	《大力士》	208	出版后记

INT

动画入门



从事动画电影工作的挑战性在于你需要创作出数以千计的图画。这些图画全部都围绕着一个故事进行，其中包含数名演员——卡通化的、写实的或十分风格化的，有丰富情感和许多动作的人或动物——还有他们身处的奇幻世界。在将这个奇幻世界呈现出来的过程中，你将成为不可或缺的一员。这经历真是让人既惶恐又着迷。许许多多的艺术家合力创造出一

部艺术作品，这是一人之力难以完成的。

到底什么是美术设计？确切地说，是对电影的视觉进行设计，创作电影的“样貌”（look）。当然，这不是靠主美术设计师（production designer）一个人就能完成的。导演的构想为其指出设计方向，但他们也会受限于预算和时间安排。别忘了，要靠优秀设计团队中的 layout（分镜细化镜头设计稿，详见第56页和

第204页）设计师和背景画师将奇思妙想变成现实，影片才得以呈现最终样貌。一部故事长片往往是多达六十位设计师的团队辛劳工作后的成果。一旦主美术设计师和美术指导（art director）没能把控住影片的质量，结果将会是灾难性的。通常情况下，每部电影中需要解决的核心问题有很多。这些电影看起来要像重金打造，但实际又不能投入巨资。在《花木兰》



一片的制作过程中，公司高层不断要求我在背景中增添更多的细节。在他们看来，影片的整体效果非常“廉价”，因为我们在角色身上没有用色调遮罩（tonal matte）。好吧，《小姐与流浪汉》（*Lady and the Tramp*, 1955）也同样没有用色调遮罩，但那部电影看起来可一点儿也不廉价！像堂吉珂德那样与风车作战，这种事在电影制作的过程中时有发生，如果电影的

最终效果显得支离破碎，这意味着电影的设计团队在这场对抗“权力”的战斗中败下阵来。

我总是非常享受与天才画师们一起工作的经历，这些学科背景各异的设计师们不断给我灵感，让我兴奋不已。新片最初的草创阶段永远是最美好的时光。被委任的设计团队在完全自由的条件下，将自己最疯狂、最迷人的想法用草图和油彩创作出来。但很快，

电影制作一旦开始，乐趣就有限了。工作需要按部就班地执行。截止日期开始出现，而完成的镜头数量则变得更加重要。

这个创作过程并不短暂。有时，从最初的“点子”到最终的成片，要耗时五年，甚至更长。

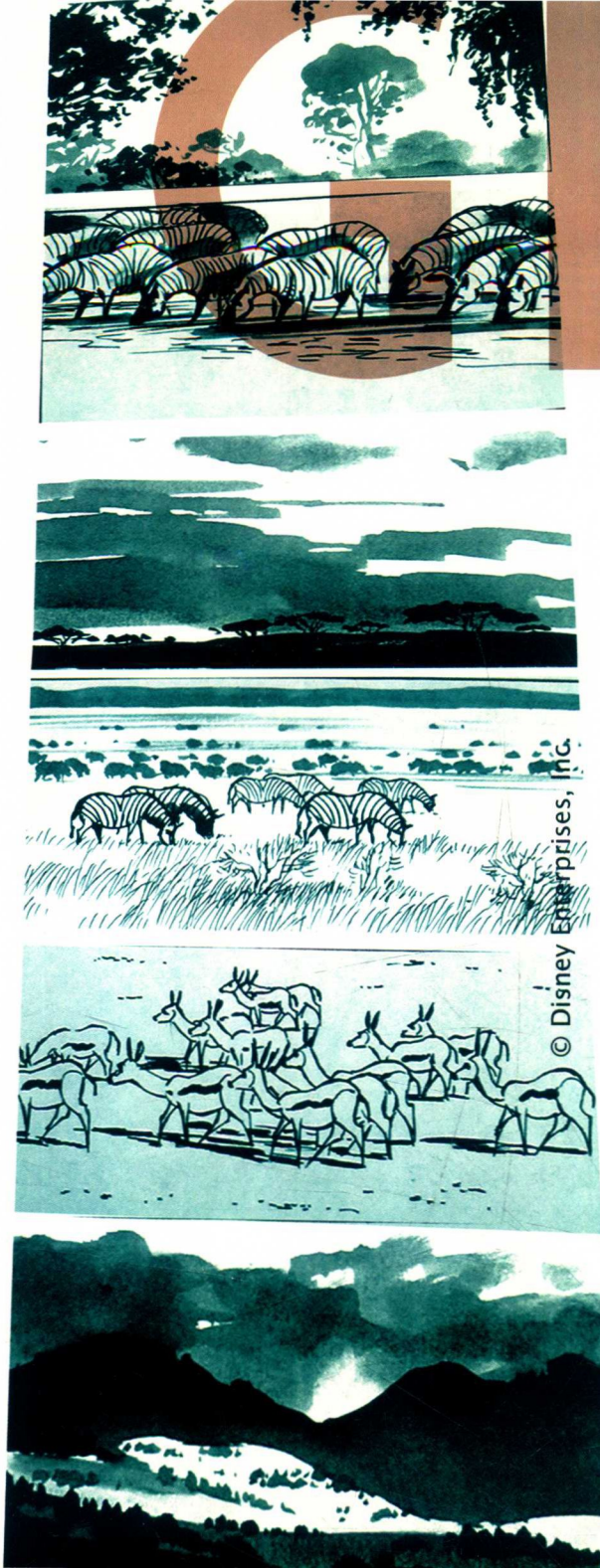
在这本书中，我会尽力去解释动画电影的设计过程，为你们展示大量示例，并对佳作进行分析讲解。希望你们喜欢。

流程概述

主美术设计师负责设计整部影片。如果必要，他会根据故事情节、目标观影群体和影片预算设计出一种视觉风格。他们将文字脚本诠释为视觉图像，包括背景、人物造型、色彩及其他设计“语言”。

在一部新电影的前期制作阶段，主美术设计师是视觉开发团队（visual development team）的一员。这个团队需要发掘适合这部电影的所有视觉方案。团队此时还拥有完全的艺术自由，他们不断调研，尝试尽可能多的有趣想法。在这个阶段，通常导演都不会介入。

一旦导演委派下来，电影风格的可选



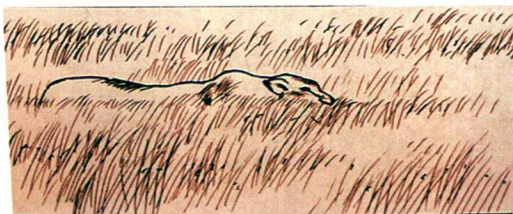
范围就会变窄。一些优秀的导演对影片的样貌有自己的想象，并有能力表达出来。

此时，视觉开发团队的工作经过了整合，同时影片的定位也明确下来。在这时候，如果团队中还没有主美术设计师，那么这个职位也会被指派下来。

主美术设计师现在将与导演密切合作，共同推进影片最终样貌的呈现。一些可以呈现故事关键情节的展示片段会被制作出来。它们要反映出影片最终样貌是否理想，以及场景与角色设计是否和谐。所有的片段必须得到前期制作团队的一致认可，然后才能呈献给出品公司的高层，以得到最终的确定。

用一句话总结这个关键问题就是，一部电影的创作之初，主美术设计师最重要的工作就是用令人印象深刻的设计将这个项目卖出去。尤其是在有外部的投资者时，这一点更是至关重要。

ERA



© Disney Enterprises, Inc.

如果不发生重大的失误，这个电影项目就会被“开绿灯”(green light, 指决定投拍)。这也意味着新片计划将会对外界公布。

接下来，我们就需要分析电影采用的风格，然后制作一本“风格指南”(Style Guide)。这是一本大约有六十页的小册子，可以为Layout、背景(Background)、动画制作(Animation)、效果制作(Effects)、清稿(Clean-up)和上色(Color)这些部门提供全片风格基本规则的讲解。由于牵涉到众多不同的画师，制作这本小册子就变成了电影制作过程中至关重要的一个环节。画师们必须通过它来了解电影的外貌风格，并去适应它。因为在接下来的大约十八个月里，他们将生活在这个崭新的世界中。

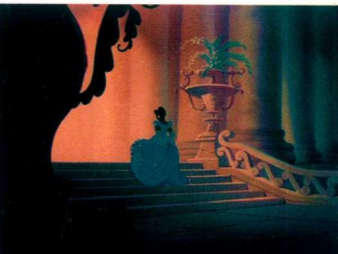
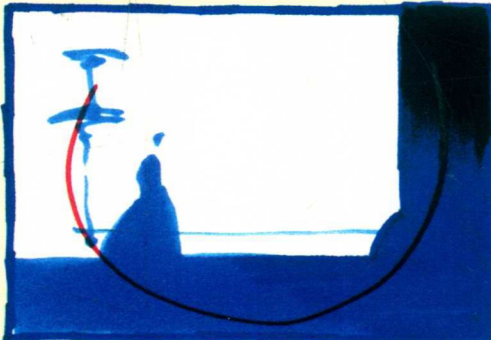
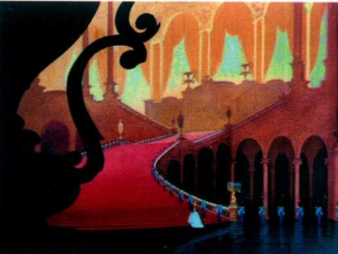
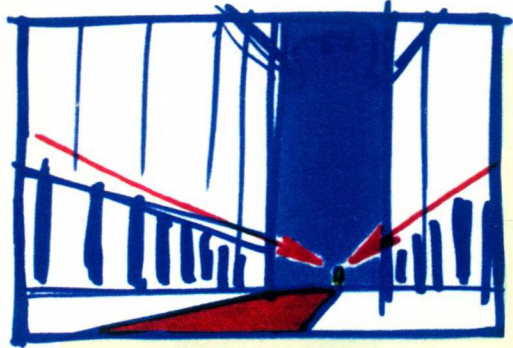
通常，会有几周的培训期，好让不同的画师们练习并创作一些测试段落。有时，还需要研发一些新技巧，尤其是当电影需要把2D和3D结合时。这一步骤需要各组负责人与主美术设计师、美术指导以及导演一起组成一个较小的团队进行讨论。此时，要切断可能导致问题的源头，为后续的工作扫除障碍。

与此同时，主美术设计师会为投入制作的首个段落确立明确的色彩概念。可见，在前期故事框架基本确认后，创建色彩脚本(color script)对整部电影来说是何等重要，因为通常动画的制作并不是从真正的第一个段落开始的，而可能是从某个中间段落开始。

由于这辆制作的列车已经不可能停下来了，我们要努力为急欲创作的工作人员提供一切所需资源。影片段落一个接一个被创作出来。一些确定要更换的场景必须重新设计。小道具和诸如营造特殊风格所需要的细节也需要添加。一切设计都必须符合电影的整体风格样貌。当然了，在动画制作完成后，主美术设计师就成了“发汗箱”小组(Sweat Box group, 负责验收样片的小组)中的一员，对粗略动画效果、最终动画效果和色彩搭配效果进行确认。

在电影制作的尾声，主美术设计师还会参与宣传片、片名样式、海报以及周边商品的设计。

ANALYSYS



© Disney Enterprises, Inc.

S 影片分析

构图分析

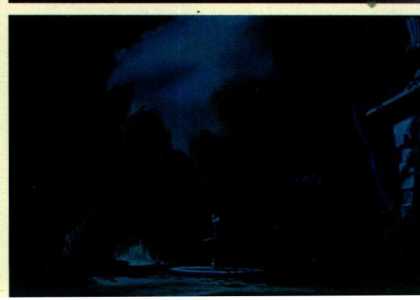
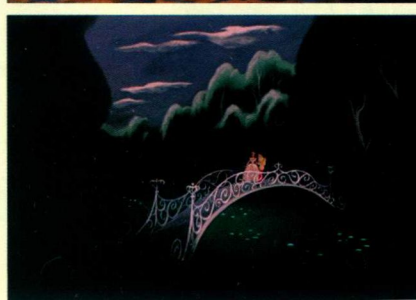
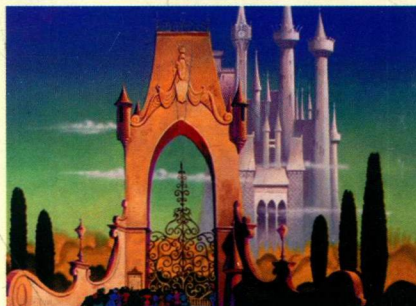
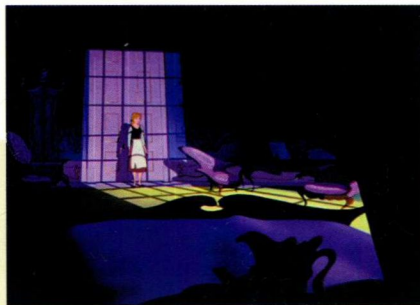
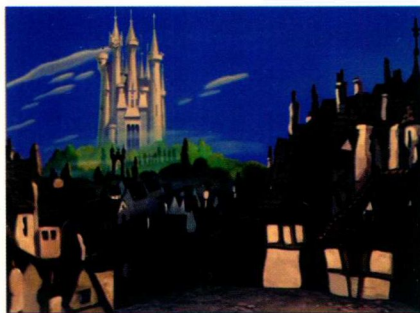
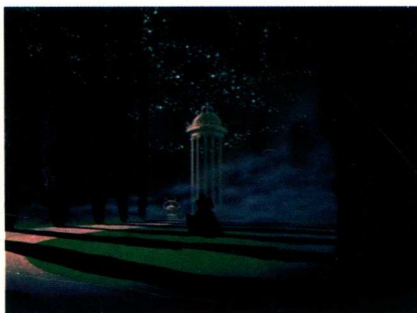
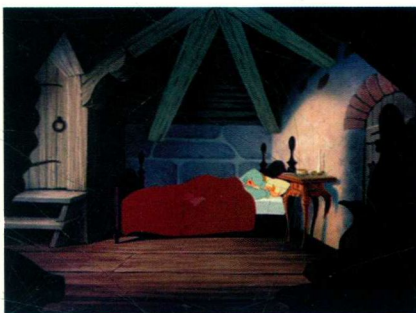
左页的场景来自于动画电影《灰姑娘》(Cinderella, 1950), 它们向你展示了构图设计周密的画面应该是什么样子的。注意画面内布景元素、阴影等构成的“框”发挥的作用 (Framing Effect), 以及所有背景元素是如何突显角色的。另外, 每帧的动作都是清晰易懂的。

请看第 1 个场景, 灰姑娘进入了城堡, 看起来像是要迷失在偌大的建筑物中。在这幅画面里, 你一眼就能发现她, 因为所有透视线都将你的视线吸引到了她站的位置。

在大多数其他画面中, 你也会发现同样的概念——大面积的前景元素框定了动作发生的空间, 角色正站在舞台的一束光线里。

整部电影看起来就像是浪漫的舞台剧, 仿佛正在上演一出普契尼歌剧。对比近来的作品,《灰姑娘》的设计多么简洁, 即使角色很少, 他们也依然可以演绎出一个风趣幽默的故事。乔·格兰特 (Joe Grant) 告诉我们只用九个月就完成了整部电影的制作! 也不奇怪, 毕竟他们已有了之前几部经典之作的经验。

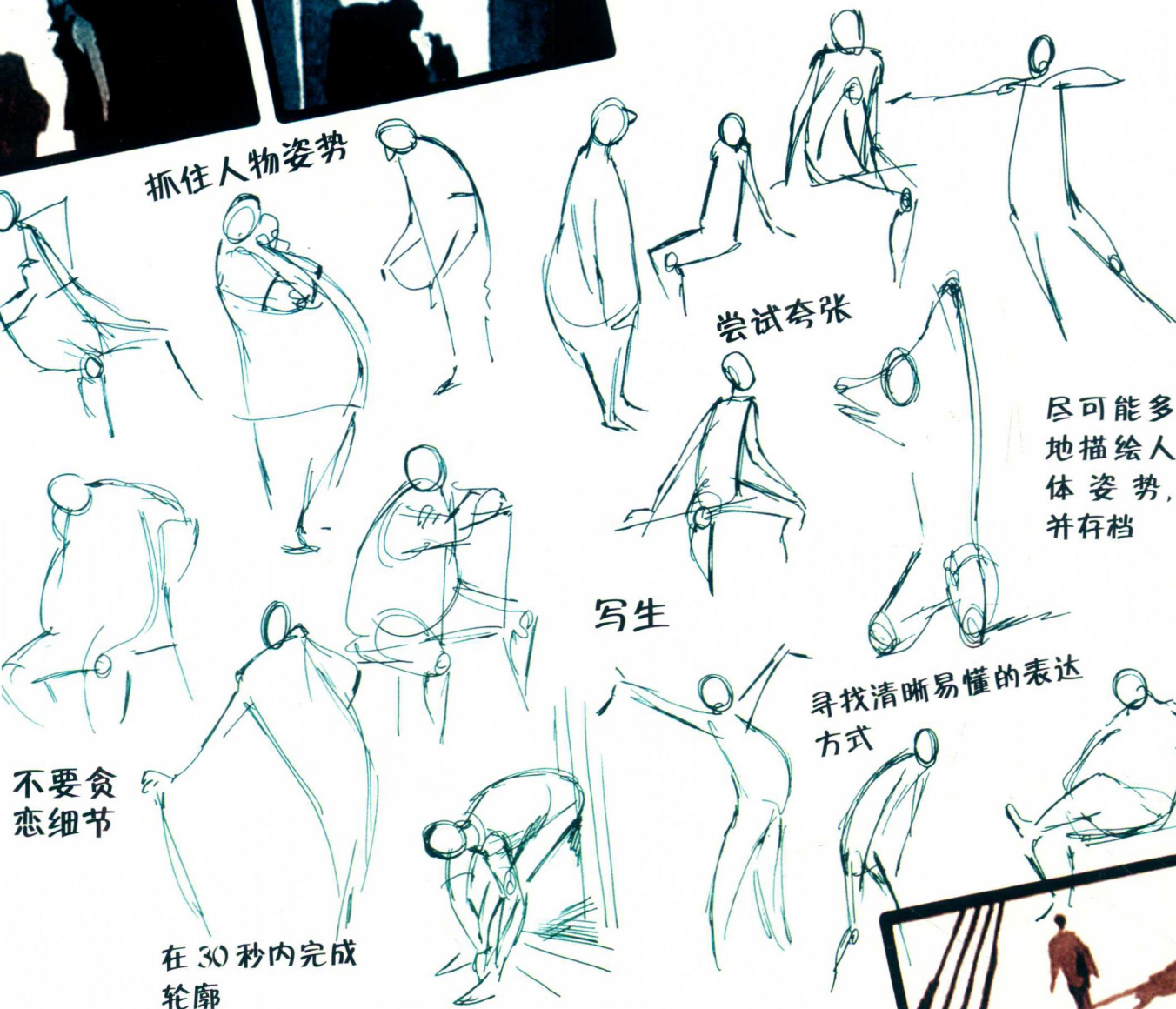
右侧展示的是我收集到的拥有绝佳构图的其他作品。这令人惊艳的风格出自玛丽·布莱尔 (Mary Blair), 她的出色一目了然, 无须多言。



LEARNING



抓住人物姿势



尝试夸张

尽可能多地描绘人体姿势，并存档

写生

寻找清晰易懂的表达方式

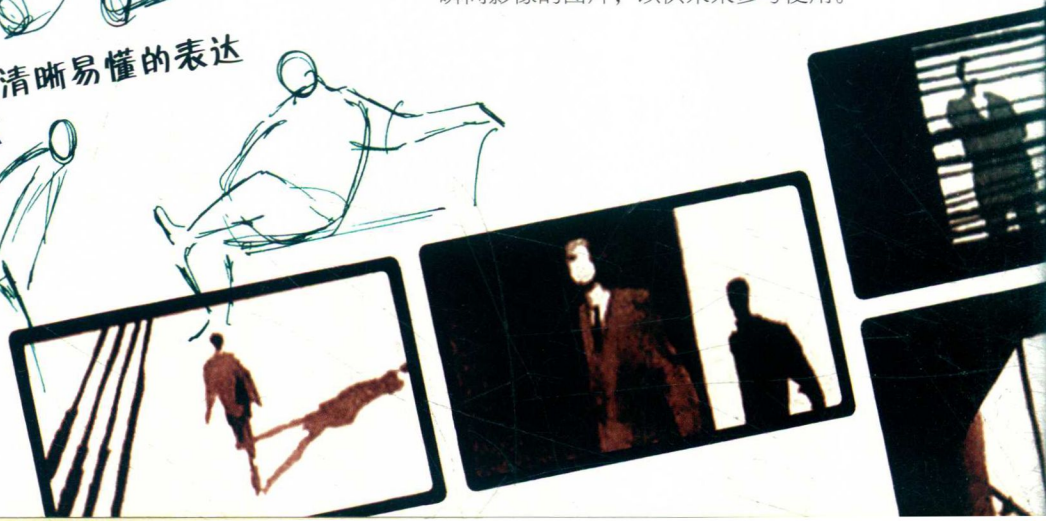
不要贪恋细节

在30秒内完成轮廓

学习速写

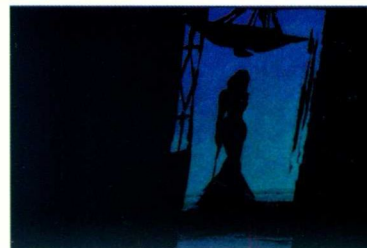
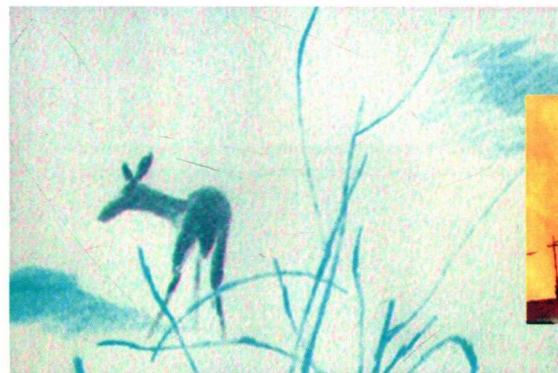
用速写描绘真实生活是非常实用的技能。对于角色设计师 (character designer) 而言，观察人物及他们的行为非常重要。主美术设计师还需要深入研究环境、建筑、风格和颜色。电视有上百个频道，为我们提供了许多真实的生活画面。我自己就常常边看电视边画速写。然而，电视里总是有很多事在同时进行，画得不够快就会备受局限。

在20世纪90年代初期，图像打印设备的质量大幅度提升，于是我会花费数小时将各种不同的节目录制下来，并打印出数千张瞬间影像的图片，以供未来参考使用。



过去，你只能收集杂志或拍摄自己参考所需的照片，以创建自己的图像库。这是一项非常耗时的工作，这些素材需选出来并进行分类，会占据很多空间，以及大量箱子。

随着图像打印技术的进步，一切都得到了改善。“探索频道”提供了你要进行野外考察才能得到的所有素材，更不用提家庭录像带、激光影碟和DVD上所能提供的内容。



这些年来，我用打印的方式收集了数千张图片。收集图片对我的各项工作都非常有用，对找灵感就更有用处了。只需浏览一下自己收集的图片册，便能引出无数的好点子。

现在，这一切变得更容易，也更便宜了。凭借现有的软件，你可以在电脑上创建自己的档案库，而无须花大价钱把它们都打印出来。另外，高效的归档软件可以帮助你更快地找到所需的资料，更不用说图片的质量也得到了大幅改善。

