

STAR WARS®

星球大战

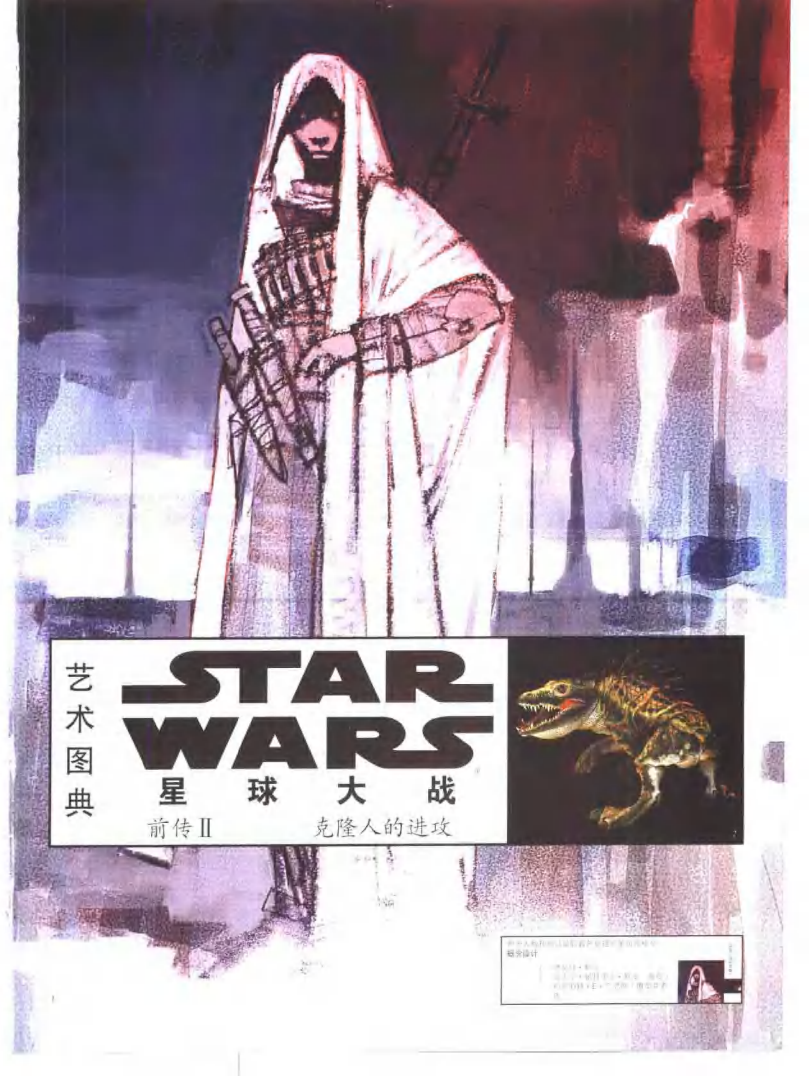


前传Ⅱ 克隆人的进攻

艺术图典

马克·柯塔·瓦兹 著 周铁东 译

中国青年出版社



艺术图典

STAR WARS

星球大战

前传II

克隆人的进攻



本书人物和场景设计灵感源自乔治·卢卡斯导演的《星球大战》系列电影

设计灵感源自乔治·卢卡斯导演的《星球大战》系列电影



译序

读到本书之前，只知道《星球大战》和其他类似影片的视觉效果是用电脑制作，如何制作却不谙其详。而《星球大战：前传II 克隆人的进攻——艺术画典》则为我们提供了一个图文并茂的视觉导航图。按图索骥，我们了解到“概念设计”、“视觉扮演”、“动态表现”和“蓝幕影像”等专业语汇，畅游其间，我们惊叹于现代电影制作工具的神奇，它将艺术家迂回曲折的想像之路铺展在观众和读者面前。这也许是《星球》系列影片长映不衰的原因之一吧。

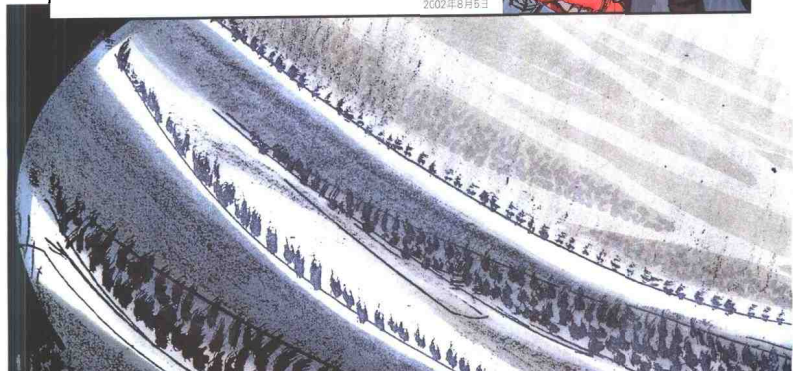
正如好莱坞著名银幕剧作理论家罗伯特·麦基所指出的：“《星球大战》使我们发现了一个我们不知道的世界。”因为，“无论是言情还是史诗，无论是当代还是历史，无论是现实具体还是方外幻想，一个出色艺术家的世界总是能使我们感受到一种异域之情、惊奇之叹。就像一名徘徊而行的林中探险者，我们盲目地踏入一个未曾触及的‘会’，一个突破了陈规俗套的领域，在其间魔化为神奇、平常变成非凡。”而《星球大战》的概念艺术家们正是通过全新的概念艺术手段向我们展示了这样的奇幻世界。他们引领我们走入那一世界，在那里我们可以发现自己，生其间的人物及其冲突的深处探索人性。我们要感谢这些 星战 概念艺术家们，正是他们的努力工作让我们体验到了这种探索与发现的双重愉悦。

信手于本书所开启的艺术画廊，读者自会感受到其中的神妙。为此，我要感谢中国青年出版社的转业君先生、易小瑾先生、徐岩先生和彭岩先生——他们的果断和辛勤使本书的出版成为可能。感谢张润昌先生和谢培康先生——作为我的领导，他们在版权引进和图书翻译过程中给了我不可多得的鼓励与支持，还要感谢我的家人，她们牺牲了部分生活以支持我的工作。

趁着《克隆人的进攻》仍在全国影院上映，希望读者在影院接受声光电的洗礼之后，能以本书作为桥梁余音而珍藏家中，或者从书中感受到本书的奇妙之后，直接转战影院，以充分体验乔治·卢卡斯及其麾下的概念艺术家们所带给我们的“双重愉悦”。

周铁东

2002年8月5日



(京)新登字083号 图书在版编目(CIP)数据

《星球大战前传2——克隆人的进攻》艺术画典 / (美)瓦兹著 周铁东译. —北京: 中国青年出版社, 2002
ISBN 7-5006-4837-5

I. 星... II. 瓦... III. 周... IV. J975.9-64
—拍摄—美国—图画集

中国版本图书馆CIP数据核字(2002)第06734号



中国青年出版社 出版 发行
社址: 北京东四12条21号 邮政编码: 100708
网址: www.cyp.com.cn
编辑部电话: (010) 64032450 发行部电话: (010) 64030813
北京印刷厂 印刷 新华书店经销

889 × 1194 1/16 140页 280页 60万字
2002年9月北京第1版 2002年9月北京第1次印刷
印数: 1-5000册 定价: 88.00元
本书如有任何印刷质量问题, 请与出版社联系退换
联系电话: (010) 64033570 编辑部电话: (010) 64039659

www.starwars.com
www.starwarskids.com
www.delreydigital.com
www.cyp.com.cn

北京市版权局
著作权合同登记章
图字: 01-2002-3965号

责任编辑: 邵 岩

Models photographed by
Robert E. Barnes, Scott Carter, &
Giles Hancock

Design by Iain R. Morris
(Lucasfilm)

Copyright © 2002 by Lucasfilm Ltd. & or "™" where indicated. All Rights Reserved. Used Under Authorization. All rights reserved under International and Pan-American Copyright Convention.

Published by The Ballantine Publishing Group



艺术图典

STAR WARS

星球大战

前传II

克隆人的进攻

马克·柯塔·瓦兹 著

周铁东 译



本书设计灵感来源于星球大战系列电影中的概念设计

- 1. 概念设计
- 2. 设计
- 3. 设计
- 4. 设计



前言

前言

数字技术正在彻底改变电影的制作方法。作为一名电影制作人,这一点令我兴奋不已,因为这极大地扩展了我的调色板空间,使我能够讲述我想要讲述的故事。较之此前的任何影片,《前传II》更加充分地利用了数字电影制作工具,它是利用数字技术拍摄、数字技术剪辑,视觉和声音特技亦为数字技术制作,而且在许多地方,影片的放映也都是采用数字技术。特别是本书展示的大部分影片画面也都是通过数字技术来设计的。

在数字电影制作的新世界里,传统设计正让位于更宽泛的视觉预演概念,这是将文字描述转化为银幕视觉介质的第一步。剧本本身充其量只是一种描写。而视觉预演则是另一个视觉设计,动态地展现电影制作者试图表现的东西。电影的蓝图和视觉预演一直是一个至关重要的课题,尤其是表现人们从未见过的地点和事物的影片。从传统上而言,电影的筹备是从概念艺术和故事板开始的——这是对三维世界的一种二维表现。当然,《侏罗纪》的设计也肯定用到了这些工具。动态表现手法,即三维动画序列,已经成为活动故事板,通过它我们可以精确地排演动作序列。在拍摄《侏罗纪》的过程中,利用数字技术制作动画、色彩丰富、基调准确、灯光细腻,再利用胶片和蓝幕影像对其进行动态表现,便能使得所片断具有强烈的动感,成为完成镜头中不可多得的原稿。

采用这种方式可以把整个过程都保持在数字域中。利用这些工具,我们现在可以对整部影片进行完全的视觉预览,用数字技术制作出序列、灯光、背景和动作。在这个视觉预览阶段,我们力图精益求精,对色彩和灯光进行反复试验,直到锁定每一个镜头。为了某一特定镜头,我们

也许要动用100个不同的人共同操作，而且他们必须完全明白我想要寻求的东西到底是什么。我在传达那一视觉效果时阐述得越精确，最后的产品就会越完美。从某种意义上而言，在制作《前传II》时，我们实际上是拍摄了两部影片——一部将全化的动态表现电影以及一部终竟影片。

当我重新审视拉尔夫·麦夸里那些令人折服的概念图画以及乔·约翰斯顿那些令人惊叹的钢笔画创作时，依然激动不已。尽管这些作品距今已有四分之一世纪，但我意识到，如果没有这些先驱艺术家们的精美创作，《星球大战：新的希望》则决不可能问世。今天，当我翻阅书中德里克·蒂姆斯和瑞安·丘奇的数字图画以及《剪接II》的艺术部所创作的动态表现故事板时，我不禁感到，我们已经沐浴在一个电影制作新时代的曙光之中。

1937年7月，七七事变爆发，日本帝国主义全面侵华，民族危机空前严重。在民族危亡的关键时刻，中国共产党率先举起抗日旗帜，号召全国同胞团结起来，共赴国难。在这一历史关头，许多热血青年纷纷奔赴前线，投身到伟大的抗日战争中去。他们有的在前线英勇杀敌，有的在后方从事救亡运动，有的则深入敌后，开展游击战争。他们的英勇斗争，为中国人民的解放事业作出了巨大贡献。正是这些千千万万的爱国青年，用他们的青春和热血，谱写了中华民族历史上可歌可泣的篇章。他们的精神，永远激励着我们后人，为祖国的繁荣富强而不懈奋斗。

乔治·卢卡斯

2002年1月 于天行者牧场



菲利浦丁会议室和办公室
概念设计

1. 加文·博克特：设计（和凯瑟琳·道森·三维表现）。
2. 伊恩·麦凯。

2 伊恩·詹姆斯

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertong.com

从前，有一片故事书中的美国国土，那儿的每一个云雾缭绕的山峰和绿树掩映的峡谷都隐藏着魔咒。

天行者牧场就是这样一片神奇的土地。这是乔治·卢卡斯亲自设计的一片月降之地，那些用来编织梦幻的材料也许就是在这儿创造出来的。这个地方的名字取自原名：星球入侵。三部曲中那一声名赫赫的杰迪武士，只要置身其间，便能感受到一种恍若隔世的坦然，好像已经将单调的尘世抛在脑后。

一条乡间小路在绵延群山和栅栏分隔的田野中蜿蜒数十公里。在一个树影婆娑的转折处，一扇大门通向一个与世隔绝的山谷，其间的屋宇楼阁令您感到好像穿越了时间隧道，来到了一个19世纪的牧场。正是在这儿，一群概念艺术家和模型制作者们创造出了《星球大战：前传II》的设计——从巨大的行星到微小的皮甲虫。

自从1995年1月开始设计《前传I：幽灵的威胁》时，艺术部就在这片牧场拥有了一席之地。审批合格的设计要供所有部门分享。加文·博克特制作设计部利用审批合格的概念图画创造出新的设计，对实际场景进行细致刻画。电脑动画艺术家用数字技术对那些场景进行完善或者通过电脑生成的人物创造出生命幻觉。服装设计师特丽莎·比格利用概念艺术家的图画作为服装设计的参考，并对这些概念进一步深化，创造出新的设计。

埃里克·蒂门斯和瑞安·丘奇是卢卡斯电影公司下属的工业光魔公司新数字特技部的老将了。他们开发的镜头设计可以直接插入最后的视觉效果制作版本。“我们负责与动态表现部合作，把概念的东西和光魔公司特技师们的最后作品融为一体。”丘奇解释道。“我们还有机会开发一些原创序列和设计。但是，一开始，我们得对形象、基调 and 色彩方案进行视觉预演。”

他们的工作包括一系列描绘那个星球湖滨胜地残阳密度的图画（本书第vi-vii页，图1-5）、机器人铸造厂内那一险象环生的流水线，以及庞大飞船在腥风血雨的地面战场上被焚烧的高潮场面等基调镜头。“得由我们来决定那些镜头的视觉效果到底如何，”蒂门斯补充道。“那些动态表现师只是负责琢磨出动作和摄影镜头的流畅，但他们没有时间添加三维灯光效果并创造出基调镜头。我们的图画是为了提供一个有价值的模板，对通过数字制作出来的背景进行铺排，因为这些背景将未得在电影中出现。”

尽管有些镜头设计是用传统方法来制作（比如那个星球的日落镜头，便是用丙烯酸水彩颜料绘制的），但蒂门斯和丘奇通常会利用Photoshop或Painter软件在电脑上绘画，这样便可以和实拍画面（即技术术语所谓的“底版”）整合在一起。以此获得的模板图画可以交给动态表现部，用来设计序列，并打印出来供光魔公司的其他部门作为参考，甚至还可以作为数字冰铜版画和电脑生成环境中的“定位器”直接切入已经制作完成的电影片断样片之中。

在影片制作过程中的同一阶段，每一个人都不少了要用到他们的图画，这样便在卢卡斯的艺术概念和光魔公司独具匠心的镜头之间创造了一种联系。正如制片人里克·麦卡勒姆在总结蒂门斯和丘奇的工作时所说，“没有他们的镜头设计，我们可以拍出一部大片——可我们现在拍出了《部史诗片》。”

摄制组凭空变幻出许多新世界，每一个世界都是一个对比鲜明的戏剧习作。卡米诺是一颗风暴不断的水星，而捷奥诺西斯则是一个石笋遍布的干旱世界。但是，艺术部还得按照一个

不可的审美观来进行处理，使之成为一个比布·幽灵的威胁中所看到的花还要黑暗的宇宙。

新的故事线发生在《幽灵的威胁》10年之后，展现在人们面前的是一片优雅而秀美的视觉效果——阳光照耀的克罗斯摩天大楼以及锡德林泽上所飘垂的那些层层叠叠、微光闪烁的瀑布。可是，随着故事的进展，我们重新回到了一个忙于备战的银河系。摧毁一批他们相信是来自卡米诺的订单，卡米诺人一直在制造一支秘密的克隆人军队，而捷奥诺西斯人也始终维持着他们自己的秘密工厂，在那儿为昔日的杰迪武士——神秘的杜库伯爵——大批地生产战斗机器人。前传II的视觉效果为后来命中注定的黑暗转折留下了阴暗的伏笔，如共和国的崩溃以及绝地帕达万学兵安纳金·天行者蜕变为达斯·维德。

黑暗的主旋律象征着黑暗的主题，这就像卢卡斯的要求一样微妙——杰迪圣殿高耸的塔楼刺破这雾蒙蒙的天空。“那种雾蒙蒙的效果不仅为用光提供了绝好的氛围，而且还定下了基调，”概念设计师道格·谢泼德说，“一场风暴正在酝酿，《前传I》中看到的明亮世界变得越来越黑暗。”

艺术部的设计还微妙地反映了前传与原三部曲之间的时间关联：共和国的黄金黄昏逐渐为银河内战时代那种饱经战火蹂躏的《陈尸宇宙》的视觉效果所取代。《前传I》中的技术，比如女王飞船之类的东西，和原来的三部曲相比，有着根本的不同。”概念校审师约翰·古德森指出，“在《前传II》中，我们开始跨越那一界线，一些原始形状又重新露面。《前传II》的主题





制作部门另一方面的机构调整表现在麦凯格、鲍尔和服装设计师特丽莎·比格之间的协调关系上。麦凯格指出，拍《前传I》时，当他的服装设计已经完成的时候，比格甚至还没有出场。这一次，服装设计师从一开始就得上。特丽莎实在是服装设计方面的天才，她拿着我给《前传I》做的设计，居然用在了《前传II》上。”麦凯格回忆道，“在电影制作过程中，接力棒一旦交接，设计就可以忽略了，但特丽莎没有那样做。这部影片的确是特丽莎、德曼特和我之间的一次真诚合作。”

这次的设计队伍，其中有许多人都是《前传I》的老兵，他们对在《星战》宇宙中巡航已经非常娴熟，这的确是一项极大的帮助。“艺术部的每一个人都是那样地出色，”库尔特·考夫曼指出，“我认为，我们的许多灵感都是从互相之间得来的。”

里面有“汽车城”的小分队：杰伊·舒斯特、马克·加班纳、库尔特·考夫曼和埃德温·纳蒂维达德，他们都是在底特律学习汽车工业设计的。还有来自卢卡斯电影公司下属的特技公司工业光魔公司的概念艺术家：包括《前传I》老兵纳蒂维达德，他非常擅长异域环境的设计，“多面手”沃尔·福，他能够同时承担多种不同任务；还有另一个《前传I》老兵麦凯格。更有一些最新加盟的新手，其中知名者如德蒙特·鲍尔，这是一个以伦敦为基地的艺术家，成名作品为著名的英国连环画《公元2000》；工业光魔公司的模型师包括罗伯特·E·巴恩斯、卡罗兰·鲍曼、约翰·邓肯、R·金·史密斯、迈克尔·帕特里克·默南和约翰·古德森。而且，还有“概念研究员”戴维·克雷格，他每周到访一次，提供许多颇有价值的参考资料。

对模型师来说，紧张的时间表意味着，常常在制作草样的同时，就必须压铸出人物和运载工具的模型，所以，有些概念几乎完全是用黏土和其他材料来探索和开发的。在牧场当个模型师只有一个不利条件，即如约翰·邓肯所解释，“在牧场不允许使用台锯和激光切割器。这就好比在你哥儿们的起居室里做模型，在高级地毯上到处都撒上木头和塑料碎片。我们得把活儿带到工业光魔公司去用那些大工具，然后再把那些大零件带到牧场进行组装。”

“这是一种非常精巧的故事板形式，从这些东西我们可以粗线条地看到，一个场景的构图和感觉应该如何，所掌握的信息越多越好——镜头成分、灯光效果和色彩感觉，”葛指出，“一

旦乔治觉得这个可以在影片中出现，那么这一信息便传达给工业光魔公司，由他们对镜头设计进行更进一步的完善。我觉得这是对未来电影制作手法的一种尝试，今后筹划、拍摄和后期制作都会融为一体，成为一个程序。”

抛开技术不谈，埃里克·蒂姆斯表达了概念设计师们的一个共同看法：“什么工具都能干活儿。”对《前传II》的艺术部来说，最主要的工具就是灰色马克笔和蓝色铅笔，泡沫塑料和黏土。有些人，如埃德温·纳蒂维达德和德蒙特·鲍尔，喜欢从小样开始，然后用复印机将图像放大，每放大一次都要添加一些更为具体的细节。鲍尔通常是在伦敦的家中工作，当同事们知道，他所有的图画都是通过数字绘制的，大家都大吃一惊。他那些匠心独运的图都是用笔和Wacom图画板在显示器上直接绘制，而且他坚持只用电脑作画已经5年时间了。

费伊·戴维是艺术部的协调人，她负责照顾艺术部人员的日常需要。“她干得实在太好了，”制片人里克·麦卡勒姆指出，“她的专业协调使他们得以干出最好的工作。她是一个能很事情正常运转的人，好像没有她办不到的事情。”

《前传II》的视觉效果都是通过艺术家们的离奇想像而营造出来的，本书将会引领读者去追随那些有时迂回的想像之路。书中所展示的只不过是已经制作出来的概念艺术品中的一小部分而已，不过它提供了一幅图文并茂的宇航地图，足对影片故事的一个图像表现。

故事开始于共和国的紧张时期。帕德梅·阿米达拉害怕杜库·伯爵领导的分裂主义运动会点燃战火。她牵头反对建立共和国军队以帮助寡不敌众的杰地。这使她麻烦不断，当她的参议员宇宙飞船从那卜来到克罗森降落之时就险遭黑手，然后还有刺客在等着她。隐居于杰地圣殿的银河系守护者们也开始感到不寒而栗的恐惧——黑暗面能量正在日益增长。

马克·柯塔·瓦兹
2001年9月



约翰·梅内、马克·瓦兹
克隆小样和概念设计

乔治·卢卡斯、蒂姆斯

“五十年后” 建筑空间设计 001

001

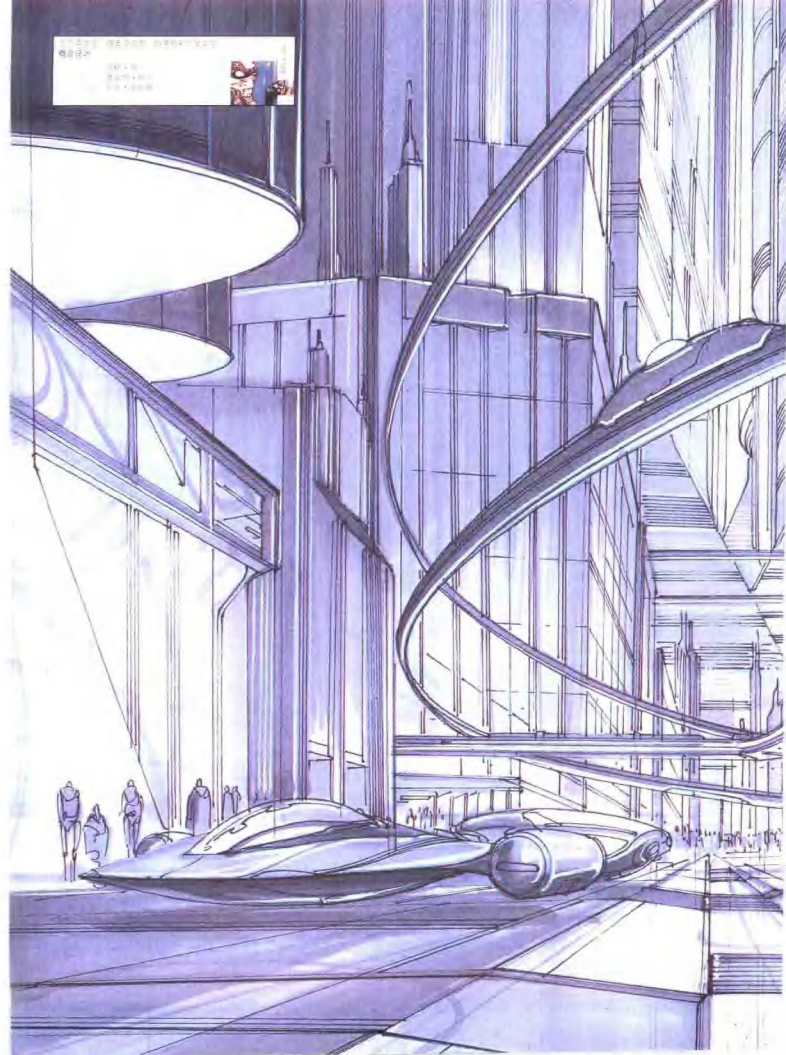
001

001

001



001



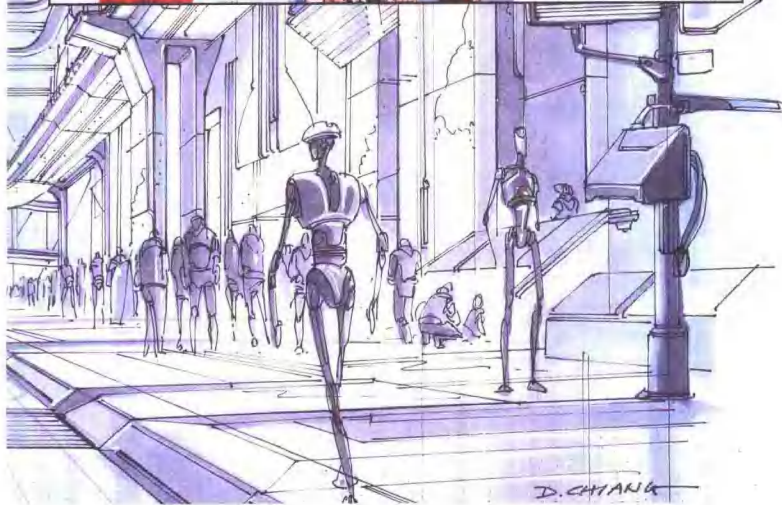
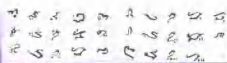
《星球大战》前传III：
克隆人的进攻



目 录 图 典



190
剧 本



D. CHIANG



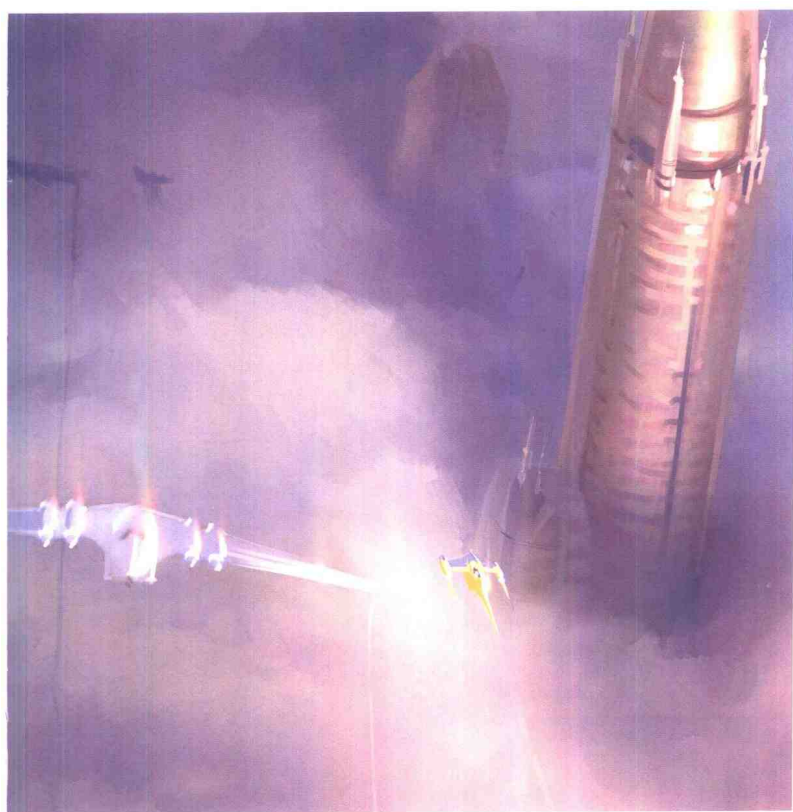
贸易联盟企图封锁那通向周边星系的贸易线路已经10年了。在那卜女王阿米达拉的带领下，通过身怀绝技的奎刚·金及其弟子奥比万·肯诺比、那卜甘甘军队的勇猛善战的战士——以及一个名叫安纳金·天行者的具有超凡胆魄小男孩的帮助

——这一阴谋终告破产。在一场从那卜平原打到贸易联盟战斗飞船的战斗中，奥比万终于打倒了希思·堪达恩·摩尔，不过，这时他的师傅也不幸倒在摩尔的双刃光剑之下。奎刚在奄奄一息之际，让奥比万答应接受年幼的安纳金·天行者为帕达万学员，用杰地的方式来训练他。

危机虽然解决，但却暴露了共和国参议院腐败无能，一度繁荣辉煌的共和国已经根基不稳。现在，又过去了10年，一股不祥的能量流入真空，克罗森本身也会

命中注定地变成一个邪恶帝国的大本营。

在原三部曲中，克罗森从来就没有出现过，尽管《星球大战：的先驱概念艺术家拉尔夫·麦奇里在准备《杰地武士归来》的艺术设计时，展示了卢卡斯对这个举足轻重的都市星球和银河力量中心的视觉看法。1997年，为《杰地武士归来》的复映而重新制作的三部曲特别版中，有一个新增的片段，表现欢呼的人群涌入克罗森广场，庆祝帝国的最终失败，电影观众才对这个传奇之地瞥了一眼。



在《前传I：幽灵的威胁》中，观众终于乘坐阿米达拉女王光彩照人的飞船，穿越拥挤的太空航道，来到了克罗森。观众看到了杰地圣殿，进入了杰地议会，参加了共和国参议院一场激烈的辩论，甚至还从阳台上眺望到一个阴暗地区。正是在这片原本被想像为工业区的废弃之地，神秘的达思·西杜斯及其希恩刺客达思·摩尔正在策划着一场阴谋。

克罗森在《克隆人的进攻》中得到了充分探索，其中的场景从库尔特·考夫曼

所谓的“巨人般的摩天大楼面貌”到以前未曾想像过的地区，应有尽有。这个巨大都市的结构本身便说明了这个星球上等级森严的社会秩序，有权有势的富人占据着宽敞明亮的高层，而“底层”阶级则只好深深地扎根于地下。在底下的克罗森街道层面上，我们发现了一个令人毛骨悚然的世界，处处充斥着低俗的夜总会和工业库房，这是一个阴暗险恶、危机四伏之地。

“我们来到了街道层面，看到的是一个我们以前从未见过的克罗森。乔治下了一道死命令，他说，视觉效果必须超过《银翼杀手》。”

——道格·蒋



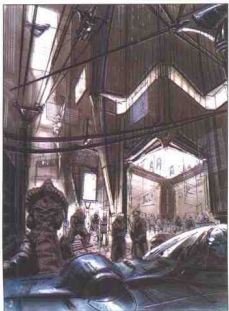
银翼杀手 以启示录般的视觉表现，展示了未来洛杉矶为各种层次的技术所窒息，笼罩在一种末日氛围中。该片自1982年发行以来，一直为业内视为视觉艺术的个终极参考。但是，那个黑暗之城比起克罗斯的熙攘都市来说便是小巫见大巫了。

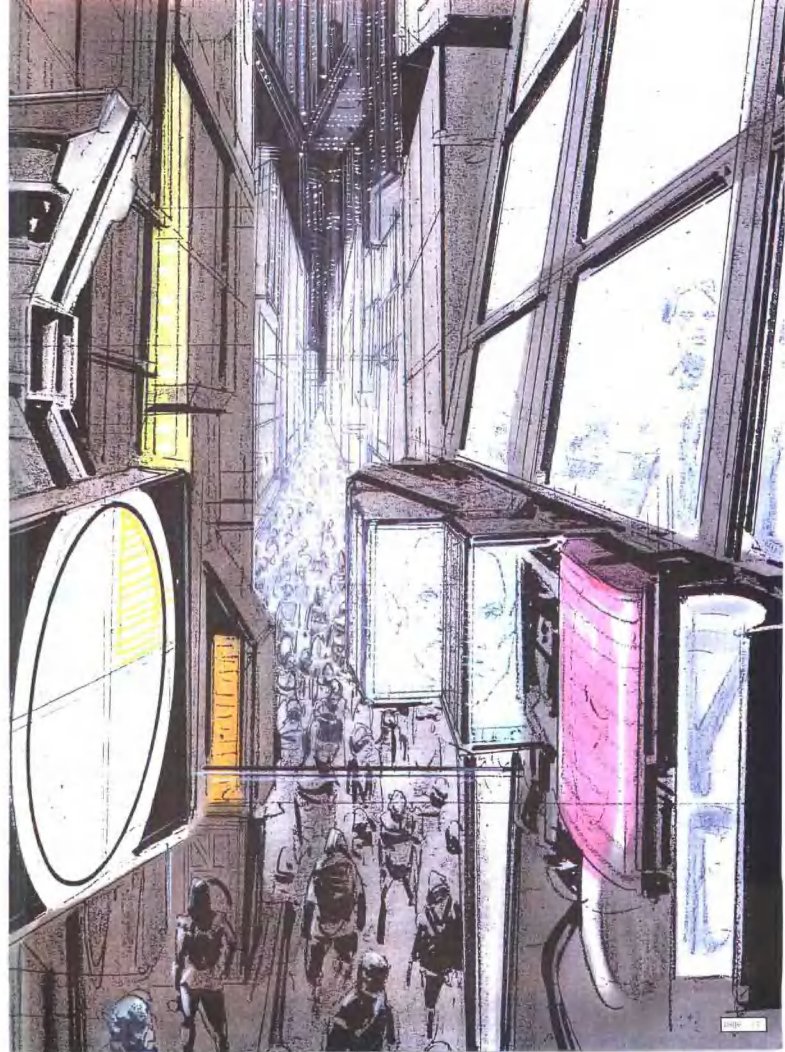
深入克罗斯所谓的陈腐“卜腹部”，这个城市便能对人物成一种强烈的感官冲击，那些装满屏幕的墙面以电子轰炸的气势不断地传送出各种影像。那些比数百座帝国大厦摞在一起还要高的建筑结构的巨大基石，更增添了这种幽闭恐怖症的感觉：“我刚开始的事美出发点就足，这些巨大建筑物在地面到底靠什么作为支撑。”埃德温·纳蒂维达德沉吟道，“在我早期的图画中，我想到过大螺旋，也许可以把这些结构固定在一起。我甚至还想过这些螺旋里面还住着人，就像住在桥底下的流浪汉一样。”

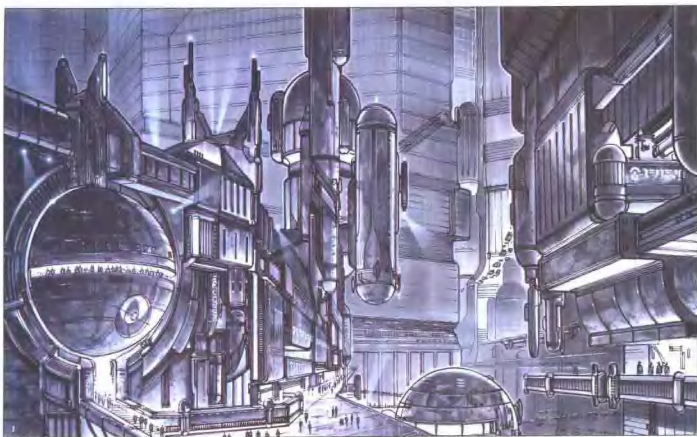


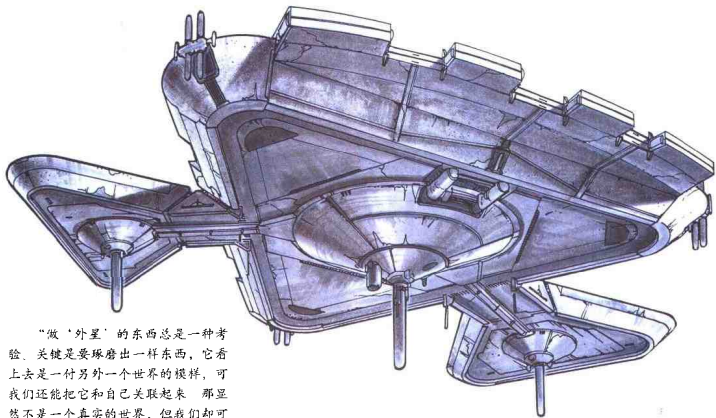
“道格让我画的第一幅画就是克罗斯的底层，能够照射到这个底层的阳光很少，所以我们得表现出一个黑暗环境中那种阴森恐怖的视觉效果。”

——马克·加班纳









“做‘外星’的东西总是一种考验。关键是要琢磨出一样东西，它看上去是一付另外一个世界的模样，可我们还能把它和自己关联起来。那显然不是一个真实的世界，但我们却可以相信自己能够去到那儿。”

——库尔特·考夫曼

克罗森街道外形和结构
概念设计

1. 3 安德鲁·纳里维达德
- 2 德蒙特·鲍尔
- 3 杰伊·舒斯特



《前传II》的大多数图画都是用钢笔或灰色马克笔绘制，偶尔点缀一点颜色。黑白色调使得设计图本身画面清晰，有利于对其进行仔细研究，免得斑斓的色彩干扰视线，这种视觉效果果与阴暗的街道层面的克罗森颇为相称。

在确立了都市令人震惊的多维视觉之后，艺创人员便开始刻画人物质感，探索克罗森居民的生活状况。“你得用心去想，”纳蒂维达德解释道，“我们试图想像，在底层生活的人，都没有私人交通工具。有一个底层公共交通系统，乘坐单轨列车可以来到这些大楼的上面。”克罗森也是银河系旅行者的一个终极目标，比如这位太空旅行者和他的猛兽宠物。





亚历桑德罗·纳维德和团队
概念设计

埃德温·纳希维达德
德夏林·勒尔
杰伊·斯科特



概念艺术家们带着其想像在克罗森险恶街头的狂野地带漫步，这儿的下层百姓反映出这个包罗万象的大都市的浮躁基调。埃德温·纳希维达德对这些居民的素描灵感来自于在任何大城市的阴暗面都能找到的那种黑道交易和犯罪分子。图4所表现的这位风骚女性便刻画了这个城市底层夜生活的另一面。“腐朽堕落”——即如纳希维达德所概括。

