

# DREAM WORLDS

ELSEVIER  
爱思唯尔

Focal  
Press

“十一五”  
国家重点图书出版规划项目

国际动画教育指导丛书

## 梦想世界 ——动画美术设计

[美] 汉斯·巴彻 著 若雪 译  
ACG国际动画教育 任秀静 审校

人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

国际动画教育指导丛书

“十一五”  
国家重点图书出版规划项目

# 梦想世界

Dream Worlds: Production Design for Animation

## —— 动画美术设计

[美] 汉斯·巴彻 著

若雪 译

ACG国际动画教育 任秀静 审校



人民邮电出版社

北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

梦想世界：动画美术设计 / (美) 巴彻著；若雪译  
— 北京：人民邮电出版社，2010.11  
ISBN 978-7-115-22572-6

I. ①梦… II. ①巴… ②若… III. ①动画片—美术设计 (电影) IV. ①J954②J913

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第157599号

## 版 权 声 明

<Dream Worlds: Production Design for Animation>, <1<sup>st</sup>Edition> by <Hans Bacher>, ISBN <978-0-240-52093-3>

<Focal Press>

Authorized Simplified Chinese translation edition published by the Proprietor.

ISBN: <978-981-2723772>

Copyright © <2008> Elsevier (Singapore) Pte Ltd, 3 Killiney Road, #08-01 Winsland House I, Singapore. All rights reserved. First Published <2008>.

Printed in China by POSTS & TELECOM PRESS under special arrangement with Elsevier (Singapore) Pte Ltd. This edition is authorized for sale in China only, excluding Hong Kong SAR and Taiwan. Unauthorized export of this edition is a violation of the Copyright Act. Violation of this Law is subject to Civil and Criminal Penalties.

本书简体中文版由 Elsevier (Singapore) Pte Ltd. 授权人民邮电出版社在中国境内（香港特别行政区和台湾地区、澳门特别行政区除外）出版发行。

本版仅限于中国境内（香港特别行政区和台湾地区、澳门特别行政区除外）出版及标价销售。未经许可之出口，视为违反著作权法，将受法律之制裁。

## 梦想世界——动画美术设计

- ◆ 著 [美] 汉斯·巴彻
- 译 若 雪
- 审 校 ACG 国际动画教育 任秀静
- 责任编辑 王 琳
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
- 邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
- 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
- 北京顺诚彩色印刷有限公司印刷
- ◆ 开本：889×1194 1/16
- 印张：13
- 字数：300 千字 2010 年 11 月第 1 版
- 印数：1-5 000 册 2010 年 11 月北京第 1 次印刷

著作权合同登记号 图字：01-2009-5693 号

ISBN 978-7-115-22572-6

定价：69.00 元

读者服务热线：(010) 67132705 印装质量热线：(010) 67129223

反盗版热线：(010) 67171154

## 致谢

我衷心地感谢唐·翰 ( Don Hahn )、筱崎康隆 ( Yasutaka Shinozaki )、石桥俊夫 ( Toshio Ishibashi )、玛姬·吉赛尔 ( Maggie Gisell )、达勒·肯尼迪 ( Dale Kennedy )、莱拉·史密斯 ( Lella Smith )、薇薇安·普拉科皮奥 ( Vivian Procopio ) 和罗斯玛丽·索里加 ( Rosemarie Soriaga )，在我编写本书时，他们给了我很大的支持。

## 内容提要

本书是一本专业动画艺术设计类的指导用书，主要介绍一个动画美工设计师如何才能将一个好的创意转化为一个成功的动画影片。

本书的作者汉斯·巴彻（Hans Bacher）为前迪士尼公司动画剧情长片部艺术总监，是迪士尼公司在 20 世纪 90 年代发行的一系列成功动画长片的核心创作和设计人，在动画艺术设计方面具有很高造诣。作者在书中详细解读了自己在多个迪士尼经典动画影片创作过程中的心路历程，同时配以动画美工设计的各种基础知识和专业技巧，全面、详细地阐述了动画美工设计的真谛。书中展示了大量经典动画片段，并且剖析了每个作品的成功之处，使读者能够真正体会作者在设计时的各种创意，是国内动画艺术设计类图书中不可多得的一本经典图书。

本书对广大的动画美工的设计工作具有较高的指导意义，可作为动画设计类专业学生的学习辅导用书，也可作为有一定创作经验的动画美工设计师作为指导用书参考使用。

# FOREWORD

## 序

从前，在美国加利福尼亚州好莱坞环球制片厂的停车场上，有一个用汽车拖动的活动房（就是那种在小学校里缺少教室时临时使用的破旧办公场所）被香烟的薄雾笼罩着，汉斯·巴彻坐在最里面的制图桌边，房间里魔术马克笔（Magic Marker）的味道足以将一个瘦小的人熏倒。他正在为《谁陷害了兔子罗杰》的影片添枝加叶。像鲍勃·泽米吉斯、查克·琼斯、史蒂芬·斯皮尔伯格和理查德·威廉姆斯这样的人，更愿意返回活动房，忍受着马克笔的味道，看看汉斯和其他人（例如伟大的小说家乔·拉恩夫特）为剧中的Roger、Jessica和Baby Herman又设计了什么新桥段。

我在前期制作中一直想与汉斯这样的艺术家合作。你可以将整部影片建立在他那振奋人心的视觉开发工作的基础上。问问那些曾与他共事过的人，他们将使用同样的6个词语来描述他的才华：“勤奋耕耘”、“固执己见”、“才华横溢”、“固执己见”、“知识渊博”和“固执己见”。他确实是固执己见。但不要误解，我们的的确确需要他的意见。

继《谁陷害了兔子罗杰》合作的多年后，我驱车行驶在法国卢瓦尔河

谷的一条泥路上，汉斯作我的向导，我们正在为《美女与野兽》这部影片物色地点。我驾车急速飞驰，偶尔我们停下来喝点小酒，拍拍照片，并且他尝试着与德国人交谈。他为影片《美女与野兽》设置了令人难忘的史诗般的风格。他对细节的研究和关注，不仅有广度而且有深度。他拥有有关每个话题的每本书、每张照片、所有的绘本以及影片。如果他没有这些资料，他也会知道谁会有，而且可以在24小时以内把资料搞到手。

从《狮子王》到《花木兰》，他曾为众多不朽的动画影片精心设计了风格。多年来，他将有关动画和影片制作的丰富知识与各大院校的学生和制片厂的合作者共同分享。能与

他相识，大家都深感荣幸。现在，在这本书中，你将一睹这位了不起的设计师、我的好朋友汉斯·巴彻的创意。

尽情享受其中的乐趣吧！

《美女与野兽》、《狮子王》

制片人 唐·翰



# 前言

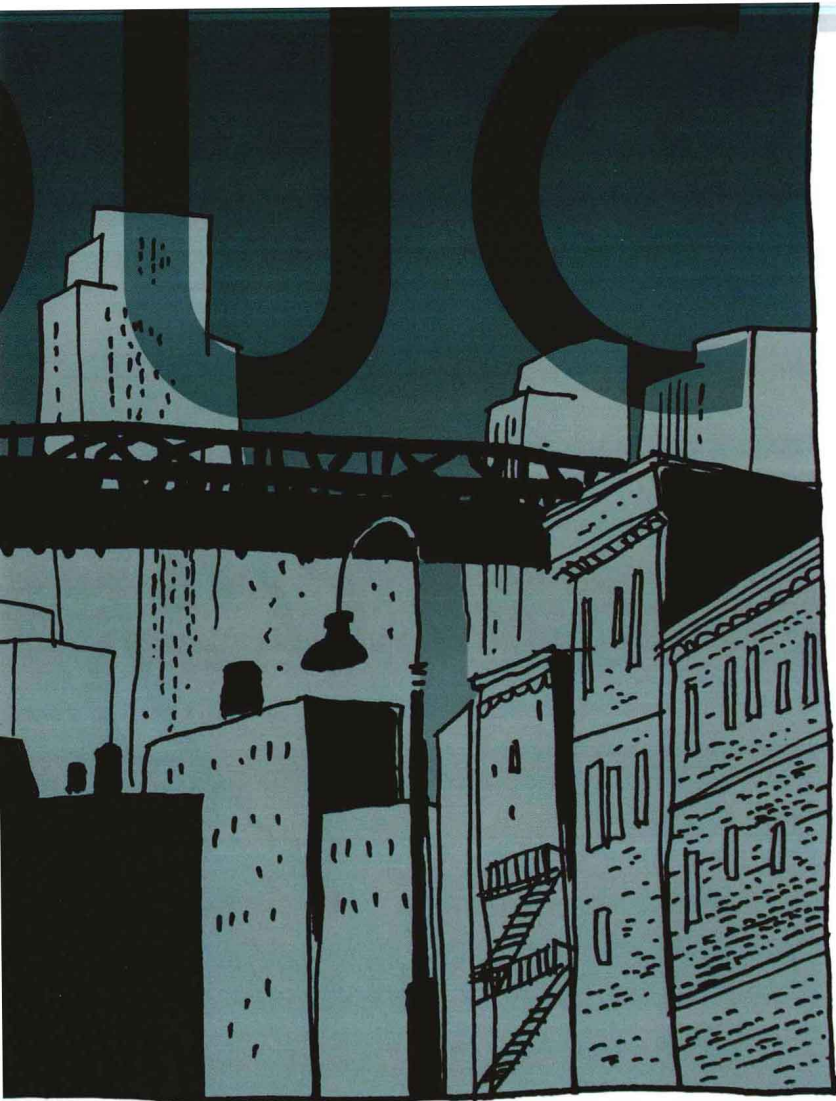
影片的制作工作富于挑战，因为要创作数以千计的图片。这些图片紧密串联整个故事，其中包含若干人物或动物演员，卡通的、现实的或形式固定的、情感丰富的故事情节和奇异的世界。你是制作过程中的一部分，在这个过程中，一个梦幻世界将栩栩如生地诞生。与此同时，这也是一个既令人心惊肉跳又引人入胜的过程——很多艺术家一起制作

一部影片，而这样的工作单凭一个人是无法完成的。

艺术设计——它是什么意思呢？确切地说，它的意思是影片的设计工作，影片的“外表”。当然，总美术设计师无法单独进行所有工作。导演的视角指示他或她前进的方向，而他们也受限于预算和时间。影片的最终效果取决于由布局艺术家和背景画家组成的优秀设计团队的能力，

这些艺术家诠释了一切想法。一部具有特色的影片是多达 60 位艺术家共同努力的结果。如果总美工设计师和艺术总监无法使影片达到预期的质量标准，那么结果将会是灾难性的。通常，需要处理的问题有很多，例如要使影片看起来制作费用很高，但是制作影片时又不应耗资过高。在影片《花木兰》的制作过程中，制片主任一直在问我，是否可以为影片背景添加更





# TION

多的细节。在他们看来，整部影片看起来很“简陋”。我们没有对人物使用色调蒙版。在影片《小姐与流氓》中，他们也没有使用色调蒙版，而这部影片看起来并不廉价。类似这种徒劳的争论时有发生，为防止影片最终变得支离破碎，事实上，设计师通常会屈服。

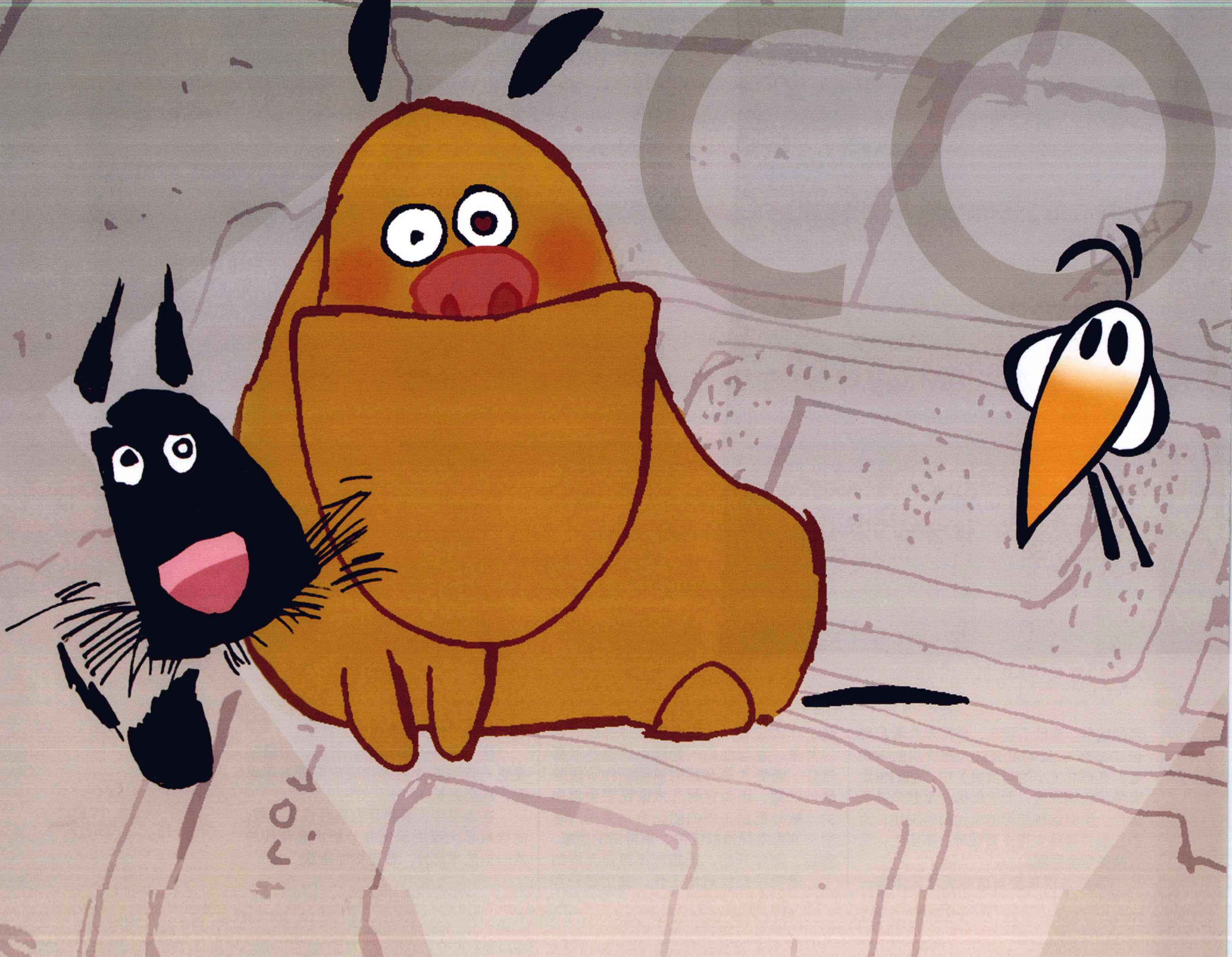
我总是很享受与这些天才艺术家一

起工作的过程，他们有着各种各样的学习背景，我与他们一起获得灵感并欣喜若狂。新影片最开始的前期制作阶段是最佳时期，因为这时艺术家是完全自由的，被分配到工作的团队会用美丽的草图和油彩重现最疯狂的、最奇幻的想象。然后，制作开始，乐趣就不再是无限的了，需要按部就班地工作，截止日期和

电影胶片的长度将变得尤为重要。

这个过程并不短暂。有时，由最初设想一直到影片的制作完成需要5年时间，甚至更长。

在本书中，我将尽力解释设计过程，向你展示大量的示例并分析经典佳作中的一些艺术部分。希望你能喜欢。



# CONTENTS

## 目录

|        |    |       |     |
|--------|----|-------|-----|
| 概述     | 10 | 构图    | 72  |
| 分析     | 12 | 基本法则  | 74  |
| 学习     | 14 | 布局    | 93  |
| 选择     | 16 | 画幅    | 98  |
| 影片分析   | 18 | 节奏    | 122 |
| 时间表    | 42 | 各异风格  | 127 |
| 视觉开发   | 44 | 色值    | 136 |
| 调研     | 47 | 色彩    | 138 |
| 激情     | 56 | 决策    | 169 |
| 创意过程   | 58 | 个人电影  | 171 |
| 镜头法则   | 60 | 会议    | 192 |
| 典型对话设置 | 62 | 动画大师们 | 196 |

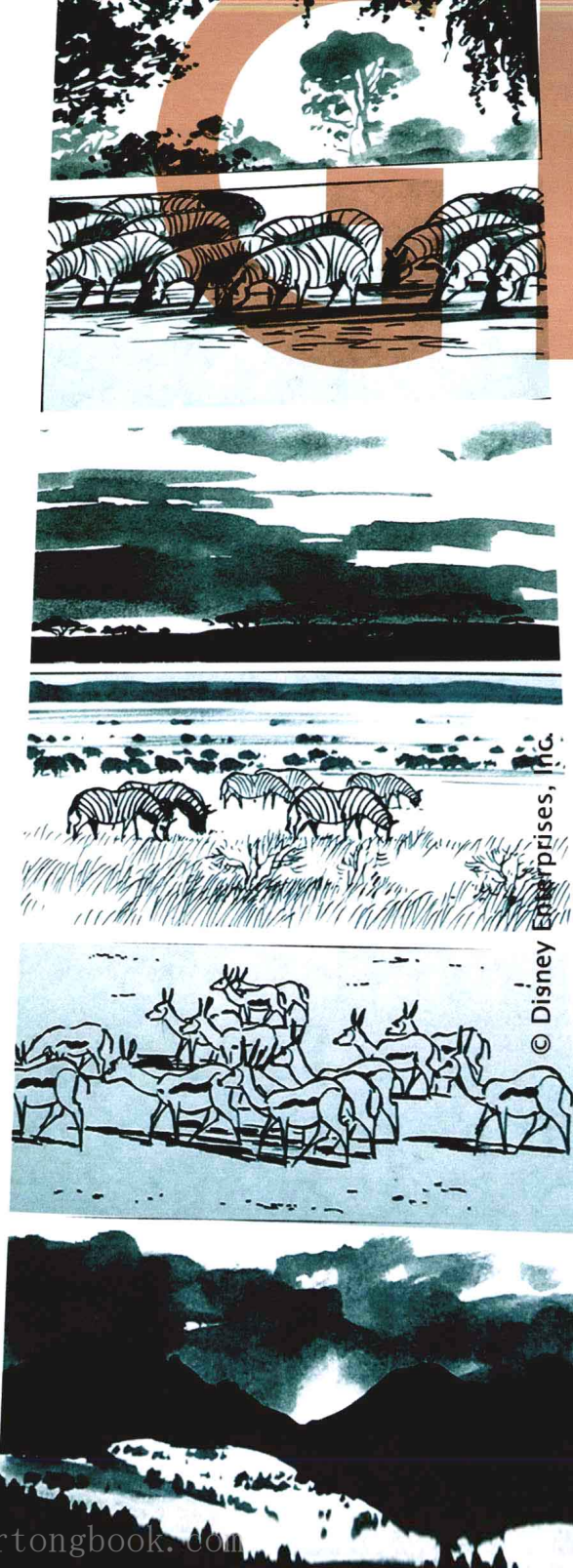
# IN GENI

## 概述

总美术设计师设计了整部影片。同时，他们还会为影片设计出视觉风格，这取决于故事情节、目标群体和预算。他们将书面的剧本诠释为视觉的效果，包括背景和人物风格、色彩和设计语言。

在新影片的初步阶段，总美术设计师是视觉开发团队的成员。这个群体探索着各种视觉可能性，他们进行研究并试图提出尽可能多的、有趣的想法。与此同时，他们拥有充分的艺术自由。通常，在这个时候，导演并不参与其中。

导演一旦就位，影片的外观就会进一步明确。一些优秀的导演会想像影片的效果，并能够用语言将其表达出来。现在，挑选出视觉开发团队的精英，并明确了其工作方向。在这一时期，如果总美工设计师尚不是团队的成员，则他将会被分配到项目团队中。



此时，总美术设计师就会与导演紧密沟通，以确定影片的最终风格，一些展现故事关键情节的部分需要制作完成。这些剧情结合人物设计，反映了影片的风貌和背景。在将这部分呈现给制作公司领导来做最后的决定前，前期制作团队先要内部一致通过。在开始制作一部新影片时，为了在这个至关重要的阶段概述影片，总美术设计师的主要工作就是用吸引人的美术设计把这个项目卖出去。这在涉及外商投资的情况下是尤其重要。

如果过程中不发生重大意外变故，制作就会一直持续下去。这意味着不久将向外界发布新的影片。

E

R A



© Disney Enterprises, Inc.

现在，有必要分析一下风格并创建一个“风格向导”。“风格向导”是一本约为 60 页的小册子。这本小册子为不同部门展示出风格的基调，涉及镜头设计、背景、动画、特效、整理和色彩等相关部门。这是制作过程中又一个十分重要的环节，因为这将涉及多位不同的艺术家。他们必须全面了解新影片的外观并习惯它。在接下来的 18 个月中，他们将生活在这个新世界中。

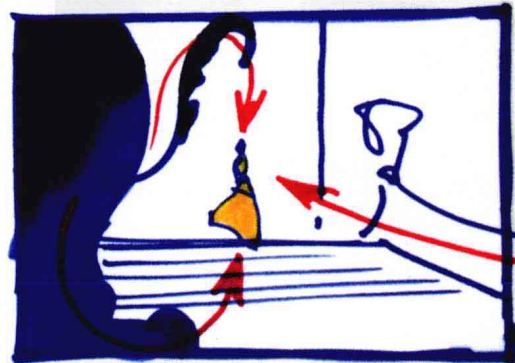
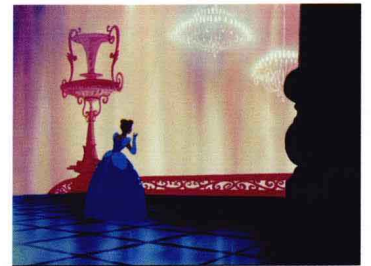
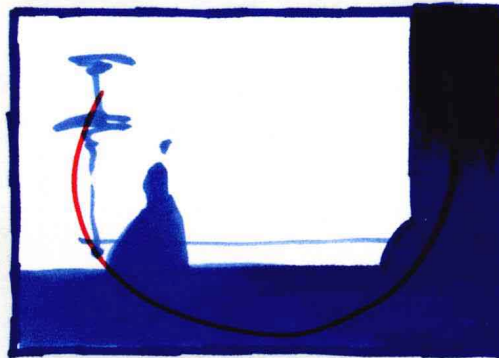
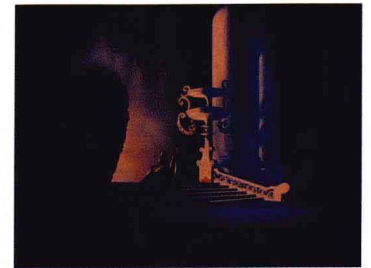
通常会有几周的训练时间，以便不同的艺术家练习实践并创建一些测试片段。有时，还要开发新的技巧，特别是 2D 和 3D 的结合。所有这些都是由较小的开发领导团队、总美术设计师、艺术总监和导演一起讨论。这时，一些可能出现的问题将在源头就消除，使得以后的工作过程畅通无阻。

与此同时，总美术设计师会为制作的首个场景，提出精确的色彩设定。为整部影片在最初阶段创建色彩脚本是重要的。因为通常制作的首个场景都不是片段 1，可以从影片中间的某一部分开始。

此后，如同行驶的列车环环相扣，通过一个接着一个片段。在此过程中，有必要重新设计一些场面。通常影片还需要一些道具，也要发展一些类似某种风格的小情节，不过所有设计都要符合影片的整体艺术效果。当然，完成动画制作后，总美术设计师，来确定最终的动画效果和配色。

在影片制作的尾声，总美术设计师还要参与宣传、片名设计、海报以及商品的设计。

# ANALYS



© Disney Enterprises, Inc.

# S

## 分析

左页的场景来自于影片《灰姑娘》，向你展示了每一个绝佳的构图设计。应注意“框架效应”以及所有的背景元素是如何引导角色的。另外，每一帧的故事情节都是清晰可见的。

观察第1个场景，灰姑娘进入城堡，看上去像要迷失在这庞大的建筑物中。你可以立即就观察到她，因为所有的透视线都将你的视线带到了那里。

在大多数其他镜头中，都可以发现相同的概念。如大大的前景元素将动作框入画面，因为角色在剧场的舞台上被灯光包围。

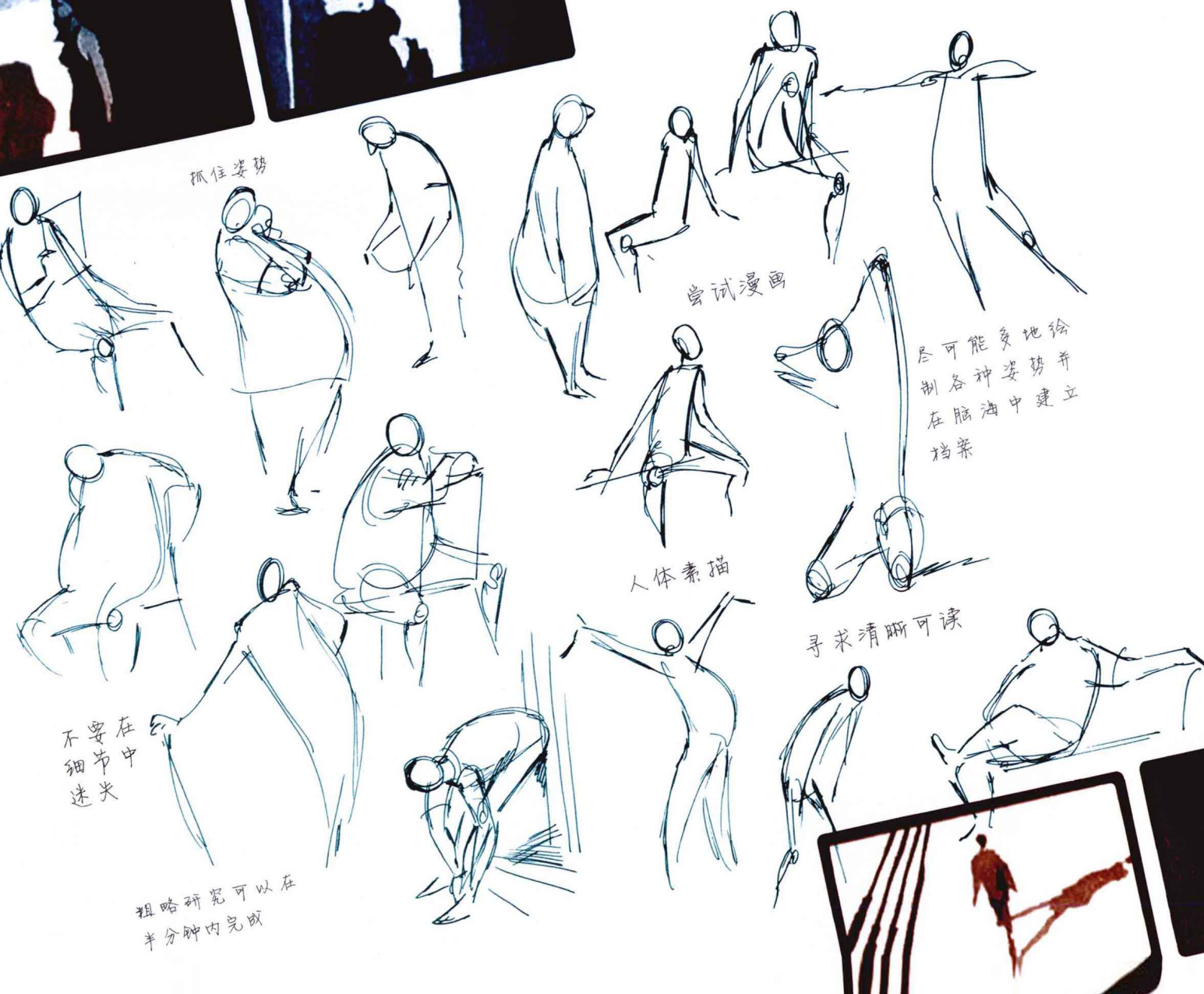
整部影片仿佛是一部浪漫的舞台剧，又好似一台普契尼歌剧，与最近作品的单一性形成鲜明的对比。即使只有几个角色，他们也能够演绎一个风趣而又幽默的故事。乔·格兰特告诉我，他们仅用了9个月的时间就完成了一部影片的制作。毫无疑问，这是要凭借前面几部代表作的经验才能完成的。

右侧展示的图片是我搜集的精美绝伦的构图。在这里，无需再谈论这不可思议的风格——玛丽·布莱尔（迪士尼史上知名的艺术家）。我们还能再说什么？



学习

# LEARNING



绘制人体速写非常有用。对于角色设计师而言，观察人物及其行为是十分重要的，而且总美工设计师还要对环境、建筑物、风格和色彩进行额外的研究。电视中数以百计的频道为我们提供了许许多多这样的现实生活图片。我常常是边看电视边画速写。不过，这是很受限制的，因为绘制速写的速度远比不上电视节目的播放速度。

在 20 世纪 90 年代初期，图像打印机的质量大幅度提高。我常常花费几小时的时间录制各种不同的电视节目，供以后画速写时使用，并且打印数千张瞬间影像图片，以作参考。

前几年，我们受限通过搜集杂志或自行拍摄资料照片建立图像档案库。这是一项十分耗时的的工作。从图片中挑选并分类，这些图片占用了很大空间并使用了很多个盒子。

自从出现了图像打印技术，一切都得到了改善。“探索频道”提供给我们需要进行野生生物研究才能获得的一切，更不用说 VHS ( Video Home System, 家用录像系统 )、激光影碟以及 DVD 为我们提供的便利了。



几年来，我使用视频打印方式收集了几千张图片。这些图片十分有用，针对各不相同的用途，它们更加能够激发我的灵感。仅仅浏览几本视频打印图片，就能够令我产生无限遐想。

现在，这更加容易，而且更便宜。使用相关软件，就可以在计算机中建立图像档案库——无需进行昂贵的打印工作。此外，现在使用图像档案库软件程序就可以很容易地找到所需的资料，图像质量也就不必担心了。





选择