

Disney · PIXAR

玩具

總動員

的動漫藝術

THE ART OF TOY STORY 3

3

查爾斯·索羅門 (Charles Solomon) 著

約翰·拉斯特 (John Lasseter) 序

李·安魁克 (Lee Unkrich) 及達拉·K·安德森 (Darla K. Anderson) 前言

葉佳怡 譯





Disney · PIXAR

玩具

總動員

3

的動漫藝術

查爾斯·索羅門 (Charles Solomon) 著

約翰·拉斯特 (John Lasseter) 序

李·安魁克 (Lee Unkrich) 及達拉·K·安德森 (Darla K. Anderson) 前言

葉佳怡 譯



以茲紀念喬·蘭夫特 (Joe Ranft)

他除了為《玩具總動員2》當中的企鵝吱吱 (Wheezy) 繪製了許多分鏡圖，更為這個既憂鬱又有氣喘的角色配音。

在進行《玩具總動員3》的田野調查時，感謝以下開放我們參觀的托兒中心與幼兒園：

加州柏克萊市，兒童社區中心 (Children's Community Center)；加州柏克萊市，蒲公英托育學校 (Dandelion Cooperative Nursery School)；加州柏克萊市，小鴨巢幼兒園 (Duck's Nest Preschool)；加州聖拉菲爾市，亞舍馬林猶太社區中心早期兒童教育中心 (Osher Marin JCC Early Childhood Education Program)；加州柏克萊市，第一步幼兒園 (Step One Nursery School)；加州索諾瑪市，陽光學院 (Sunshine School)。

蝴蝶頁：動畫縮圖，安格斯·麥克連 (Angus MacLane)、巴比·波德斯塔 (Bobby Podesta)、道格·史威藍 (Doug Sweetland)，鉛筆／電腦繪圖，2009。

第一頁：分鏡圖，傑森·凱茲 (Jason Katz)，鉛筆／水彩，2006。

第二頁、第三頁：段落色調設定，堤大介 (Dice Tsutsumi)，電腦繪圖，2009。

本頁：《玩具總動員2》的吱吱分鏡圖，喬·蘭夫特 (Joe Ranft)，鉛筆，1998。

第五頁：提姆·伊瓦特 (Tim Evatt)，鉛筆／電腦繪圖，2009。

國家圖書館出版品預行編目資料

玩具總動員3的動漫藝術 / 查爾斯·索羅門 (Charles Solomon)
作；葉佳怡譯。— 第一版。— 新北市：稻田，民101.2
面：公分。— (電影館；DM02)
譯自：The Art of Toy Story 3
ISBN 978-986-6749-88-9(精裝)

1.動畫 2.童話 3.數位藝術
987.85 100022910

DM 02

玩具總動員3的動漫藝術 The Art of TOY STORY 3

作者／查爾斯·索羅門 (Charles Solomon) 序／約翰·拉斯特 (John Lasseter) 前言／李·安魁克 (Lee Unkrich) 及達拉·K·安德森 (Darla K. Anderson)

翻譯／葉佳怡 主編／左靄瑜 編輯／王又瑩 美編／廖珮君 發行人／孫鈴珠 社長／李 赫 出版／稻田出版有限公司 地址／新北市永和區中正路660號5樓 管理部·門市／新北市永和區永和路一段69號15F-1

電話／(02)2926-2805 傳真／(02)2924-9942 稻田耕讀網／<http://www.booklink.com.tw> E-mail／downtien@ms41.hinet.net 郵撥／1635922-2稻田出版有限公司

出版日期／2012年2月第一版第一刷 定價 980元

版權所有·翻印必究

Printed in Taiwan

THE ART OF TOY STORY 3

BY CHARLES SOLOMON, PREFACE BY JOHN LASSETER, FOREWORD BY LEE UNKRICH AND DARLA K. ANDERSON

Copyright © 2011 BY CHARLES SOLOMON

Copyright © 2010 by Disney Enterprises, Inc./Pixar.

Designed by Glen Nakasako, Smog Design, Inc.

First published in English by Chronicle Books LLC, San Francisco, California.

This edition arranged with CHRONICLE BOOKS – CHILDREN through Big Apple Agency, Inc., Labuan, Malaysia.

Traditional Chinese edition copyright: 2011 PLANTER PRESS CO., LTD.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced

in any form without written permission from the publisher.

目錄

序	7
前言	8
細說從頭	10
遊戲時間	40
安弟的世界	59
陽光托兒所	86
色彩草稿	128
邦妮的房間	129
垃圾場	151
再見，安弟	167
參考書目	174
致謝	175









Disney · PIXAR

玩具

總動員

3

的動漫藝術

查爾斯·索羅門 (Charles Solomon) 著

約翰·拉斯特 (John Lasseter) 序

李·安魁克 (Lee Unkrich) 及達拉·K·安德森 (Darla K. Anderson) 前言

葉佳怡 譯



以茲紀念喬·蘭夫特 (Joe Ranft)

他除了為《玩具總動員2》當中的企鵝吱吱 (Wheezy) 繪製了許多分鏡圖，更為這個既憂鬱又有氣喘的角色配音。

在進行《玩具總動員3》的田野調查時，感謝以下開放我們參觀的托兒中心與幼兒園：

加州柏克萊市，兒童社區中心 (Children's Community Center)；加州柏克萊市，蒲公英托育學校 (Dandelion Cooperative Nursery School)；加州柏克萊市，小鴨巢幼兒園 (Duck's Nest Preschool)；加州聖拉菲爾市，亞舍馬林猶太社區中心早期兒童教育中心 (Osher Marin JCC Early Childhood Education Program)；加州柏克萊市，第一步幼兒園 (Step One Nursery School)；加州索諾瑪市，陽光學院 (Sunshine School)。

蝴蝶頁：動畫縮圖，安格斯·麥克連 (Angus MacLane)、巴比·波德斯塔 (Bobby Podesta)、道格·史威藍 (Doug Sweetland)，鉛筆／電腦繪圖，2009。

第一頁：分鏡圖，傑森·凱茲 (Jason Katz)，鉛筆／水彩，2006。

第二頁、第三頁：段落色調設定，堤大介 (Dice Tsutsumi)，電腦繪圖，2009。

本頁：《玩具總動員2》的吱吱分鏡圖，喬·蘭夫特 (Joe Ranft)，鉛筆，1998。

第五頁：提姆·伊瓦特 (Tim Evatt)，鉛筆／電腦繪圖，2009。

國家圖書館出版品預行編目資料

玩具總動員3的動漫藝術 / 查爾斯·索羅門 (Charles Solomon)
作；葉佳怡譯。-- 第一版。-- 新北市：稻田，民101.2
面：公分。-- (電影館；DM02)
譯自：The Art of Toy Story 3
(ISBN 978-986-6749-88-9(精裝))

1.動畫 2.童話 3.數位藝術
987.85 100022910

DM 02

玩具總動員3的動漫藝術 The Art of TOY STORY 3

作者／查爾斯·索羅門 (Charles Solomon) 序／約翰·拉斯特 (John Lasseter) 前言／李·安魁克 (Lee Unkrich) 及達拉·K·安德森 (Darla K. Anderson)

翻譯／葉佳怡 主編／左駿瑜 編輯／王又瑩 美編／廖珮君 發行人／孫鈴珠 社長／李 赫 出版／稻田出版有限公司 地址／新北市永和區中正路660號5樓 管理部·門市／新北市永和區永和路一段69號15F-1

電話／(02)2926-2805 傳真／(02)2924-9942 稻田耕讀網／<http://www.booklink.com.tw> E-mail／downtien@ms41.hinet.net 郵撥／1635922-2稻田出版有限公司

出版日期／2012年2月第一版第一刷 定價 980 元

版權所有·翻印必究

Printed in Taiwan

THE ART OF TOY STORY 3

BY CHARLES SOLOMON, PREFACE BY JOHN LASSETER, FOREWORD BY LEE UNKRICH AND DARLA K. ANDERSON

Copyright © 2011 BY CHARLES SOLOMON

Copyright © 2010 by Disney Enterprises, Inc./Pixar.

Designed by Glen Nakasako, Smog Design, Inc.

First published in English by Chronicle Books LLC, San Francisco, California.

This edition arranged with CHRONICLE BOOKS - CHILDREN through Big Apple Agency, Inc., Labuan, Malaysia.

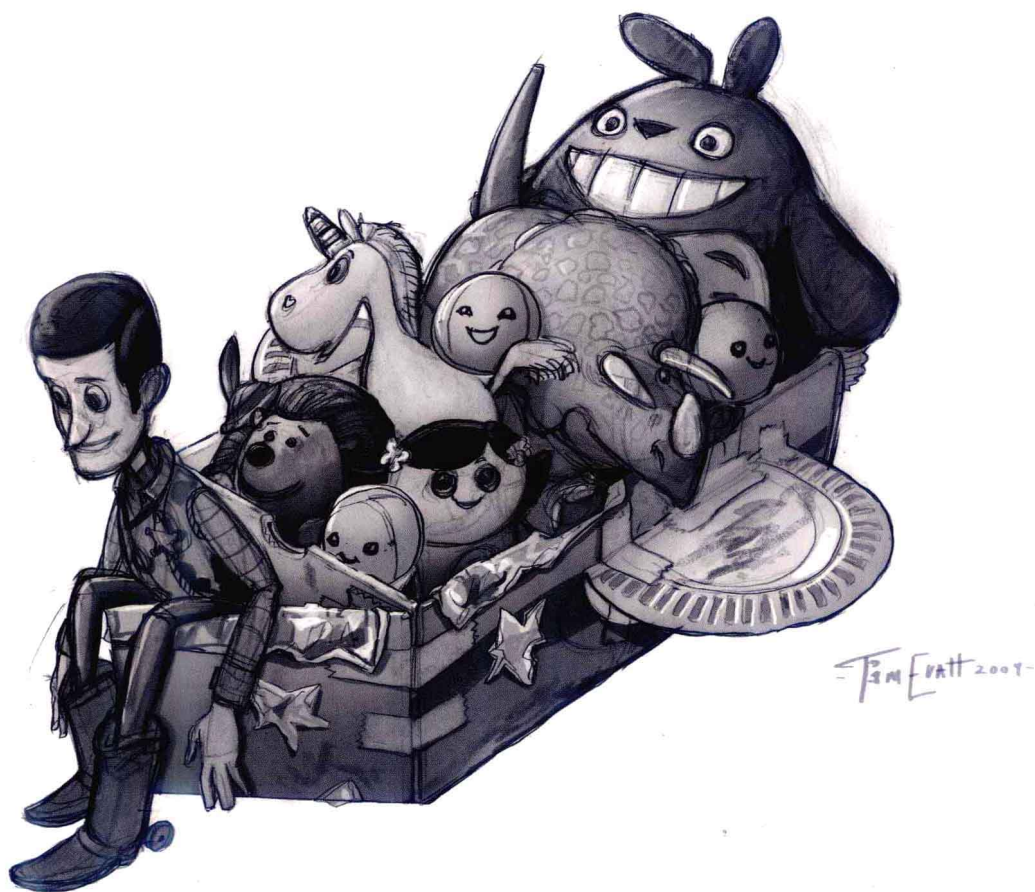
Traditional Chinese edition copyright: 2011 PLANTER PRESS CO., LTD.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced

in any form without written permission from the publisher.

目錄

序	7
前言	8
細說從頭	10
遊戲時間	40
安弟的世界	59
陽光托兒所	86
色彩草稿	128
邦妮的房間	129
垃圾場	151
再見，安弟	167
參考書目	174
致謝	175





預告片logo的概念草圖，鮑伯·波利（Bob Pauley），鉛筆，2009。

序



段落色調設定，堤大介（Dice Tsutsumi），電腦繪圖，2009。

《玩具總動員3》是皮克斯公司醞釀已久的電影。遠在12年前，當我還在製作《玩具總動員2》時，就有了拍攝第三部的念頭，當時，所有工作人員都還沉醉在第二部的角色與故事之中，我就已經希望與工作團隊直接進行第三部的製作，甚至想到用3D技術來拍攝，那是我一直很熱愛的形式（我和我太太南西還拍了3D的婚禮照片）。

然而，事情從不會照你所計畫的進行，直到多年後，我們才又和胡迪、巴斯光年，以及其他夥伴重聚。當《玩具總動員3》終於開始製作時，我知道我無法接下導演一職，但我很清楚李·安魁克（Lee Unkrich）是能為第三部角色賦予生命的完美人選。李是個了不起的電影人，也是《玩具總動員》的剪接師和《玩具總動員2》的副導演，這些身分讓他比任何人都瞭解這些角色，他是真的瞭解他們生命中的「每一個片刻」。

當我們開始製作新電影時，沒有人確知故事走向為何，但我們很快就進入了狀況；從後見之明看來，真慶幸第三部和前

部隔了這麼長一段時間，畢竟在十年前，我的兒子們都還小，我根本無法想像他們離家上大學時，我的感受會是如何，要是沒有這段經歷，我實在無法深入描寫胡迪與巴斯看著安弟長大的心情。

決定製作《玩具總動員3》後，工作團隊發生了許多事，有人結婚、有人失去摯愛、有人成家並看著孩子長大成人，這一切都成為我們的助力，讓我們能賦予角色貼切的故事，這在十年前是不可能達成的。

美術設計在這三部曲的終曲扮演了關鍵角色，但一般大眾實在沒什麼機會接觸到，這也是此本「藝術內幕」對我來說如此特別的原因：我想和世界上所有人分享這些美妙的作品。在《玩具總動員3》每張令人驚豔的畫作中，你將會看到工作團隊和這些角色之間深刻的心靈對話。

我們深愛這部電影，希望你也會喜歡。

——執行製作約翰·拉斯特（John Lasseter）

前言



色彩草稿，堤大介，電腦繪圖，2008。

2006年初，當迪士尼公司買下皮克斯動畫的合約書墨水都還沒乾時，約翰·拉斯特（John Lasseter）就把我拉到一旁，請我執導《玩具總動員3》，對此，我既興奮、光榮、激動又受寵若驚，緊張的快要吐出來，畢竟約翰可不是叫我隨便執導一部續集，他是要我擔任史上最受喜愛電影的續集導演呀！這壓力可不是普通的「小」。

這部電影的完成匯集了上百人的努力，但一開始卻只有一小群人在孕育這個故事。我絕不會說《玩具總動員3》的故事得來容易，它從來不是，但我們明白自己正經歷一趟特別的旅程，在旅程中，胡迪、巴斯光年和其他夥伴彷彿都有了自己的生命，他們很高興和我們再次見面，並且為我們帶路，邀請我們跟上他們的腳步。

隨著故事一天天有了進展，我發現另一件事正安靜且低調的進行著：一個支持我的工作團隊正逐漸形成，許多才華洋溢的美術、技術及製作人員都決心投身這部電影，他們不是被指派而來，而是完全發自內心想參與這項計畫。在一個以原創性而自豪的公司裡，有許多人前仆後繼，就希望為《玩具總動員》傳奇做出貢獻。

《玩具總動員》對我們這些皮克斯成員具有重大的意義，對某些人來說，它代表了他們職業生涯的起飛；對另一些人來說，它標記了他們成為電影人決心萌芽的時刻；此外，雖然這樣說會暴露我的年紀，但對很多團隊成員來說，《玩具總動員》就是他們童年最愛的電影。

在製作《玩具總動員》的這些年當中，我們都老了一些，也變得更加睿智，體驗了許多人生必經之事：畢業、結婚、孩子的誕生或親友的過世，但是，我們始終沒有失去赤子之心，以及我們那堅定的信念——只要我們不在場，玩具們真的會活起來！

能夠和皮克斯的世界級團隊合作，我真的感到非常榮幸，對於能把其中的部分作品在此書中與讀者分享，我也感到非常驕傲；我非常感謝製片達拉·K·安德森（Darla K. Anderson）以及和我共同度過一切的夥伴，這真的是一個非常有價值的夢幻經驗；我還要特別感謝約翰·拉斯特、艾德·凱特繆（Ed Catmull）和史提夫·賈伯斯（Steve Jobs），因為他們創立了皮克斯，才能成就這樣的美事。

——導演李·安魁克（Lee Unkrich）



《玩具總動員》，拉弗·厄格頓（Ralph Eggleston），粉彩，1994。

能夠參與充滿創意的《玩具總動員3》之製作過程，我對此深感榮幸，而目睹這項涉及如此多面向的大製作逐漸成型，也的確是個令人如癡如醉的經驗；製作過程中，無論是數位科技或傳統的美術人員，全都熱情的支持導演李·安魁克，而他的遠見也的確讓這三部曲的終曲完美呈現。

2006年在加州的托馬利灣，也就是《玩具總動員》的故事成形的地方，我們所有人聚在一起討論這部電影，當時的成員包括了李·安魁克、約翰·拉斯特、安德魯·史坦頓（Andrew Stanton）、彼特·道格特（Pete Docter）、鮑伯·彼得森（Bob Peterson）、傑夫·皮金（Jeff Pidgeon）、蘇珊·列文（Susan Levin）和我本人，我們一同舉杯紀念喬·蘭夫特（Joe Ranft），然後展開這趟美妙又驚人的旅程。《玩具總動員》的前兩部電影真的影響了全世界，如何將三部曲作一個有價值的收尾，對我們來說是個沈重的責任，然而每天看著李以及所有夥伴的努力，那感動真的不是「激勵人心」這樣的詞彙就足以形容。

我真的很高興能向讀者分享我們的美術演進史，並且藉由一些你們熟悉的舊角色，進一步將新角色介紹給大家；我希望我能找到適當詞彙來告訴你們，關於藝術是如何推動我們前進，並且啟動了皮克斯電影製作的引擎，但這一切唯有你親身經歷，才能真正瞭解。祝閱讀愉快！

——製片達拉·K·安德森（Darla K. Anderson）

細說從頭





「在《玩具總動員3》中，我們處理了對玩具們最重要的時間議題：小主人長大了！那時安弟高中剛畢業，正準備進大學，一切都來到了關鍵的轉捩點——因為儘管玩具壞掉了可以修、弄丟了能找回來、就算被偷也可能尋獲，但是小主人長大了，這件事可沒有解決的方法。」

——執行製作約翰·拉斯特

《玩具總動員》發展源流

和迪士尼六十年前的《白雪公主》（Snow White and the Seven Dwarfs）相同，《玩具總動員》也呈現了一種結合藝術形式與流行娛樂的媒體新力量。身為第一部電腦動畫的劇情長片，《玩具總動員》大膽運用了過去只出現在廣告、電視台商標以及電影特效的電腦繪圖技術（Computer Graphic, CG），同時，《玩具總動員》也和《白雪公主》一樣花了多年時間來進行實驗與研發，讓動畫藝術師得以在這過程中不斷磨練技巧，並藉由製作大量的短片來瞭解該項技術的優缺點。

《天外奇蹟》（Up）的導演彼特·道格特說：「《玩具總動員》延伸自《小錫兵》（Tin Toy），那是一部聖誕節上映的賀歲影片，一部像《李伯大夢》（Rip van Winkle）的故事，講的是一個小錫兵被裝箱，然後在21世紀一間像玩具反斗城的店裡醒來。」

約翰·拉斯特在迪士尼時期曾擔任短片《米奇的快樂聖誕》（Mickey's Christmas Carol）的動畫

師，也參與製作過未完成的劇情長片《音樂總匯》（Musicana）¹，他到了皮克斯後，對多部短片的成功有所貢獻，迪士尼製作公司因此曾嘗試重新招募他，但他拒絕了這項邀請，表示自己在皮克斯過得非常開心。在《小錫兵》贏得奧斯卡最佳動畫短片後，迪士尼公司又試了一次，不過是改問皮克斯團隊是否有興趣製作一部動畫劇情長片，由迪士尼負責發行。

華德迪士尼兼皮克斯動畫工作室（Walt Disney Animation Studios / Pixar Animation Studios）總裁艾德·凱特繆說：「我告訴他們，我們的下個計畫是一部30分鐘的電視影片，不過彼德·施奈德（Peter Schneider）²卻說，既然能作30分鐘的影

片，那就能作80分鐘的劇情片！我們當然求之不得。」

道格特接著提到：「計畫的改變迫使我們重新檢視我們原先的打算，約翰說：『不如就來擴寫《小錫兵》？』因為沒有其他主意，安德魯和我只能說：『好呀！』然後我們玩笑性的試了試，一切就這樣運作起來；於是我們把那部30分鐘的影片當作第一幕，並由此發展後面的劇情。」

皮克斯團隊對故事情節作了數次修改，才提交給迪士尼。「當我們最後把《玩具總動員》的點子交出去時，他們愛死了！」拉斯特說：「我們知道他們從未嘗試過這種主題，一般來說，迪



上圖：《玩具總動員》中的批薩星球，拉弗·厄格頓，粉彩，1993。
前頁全展圖：段落色調設定，堤大介，電腦繪圖，2009。

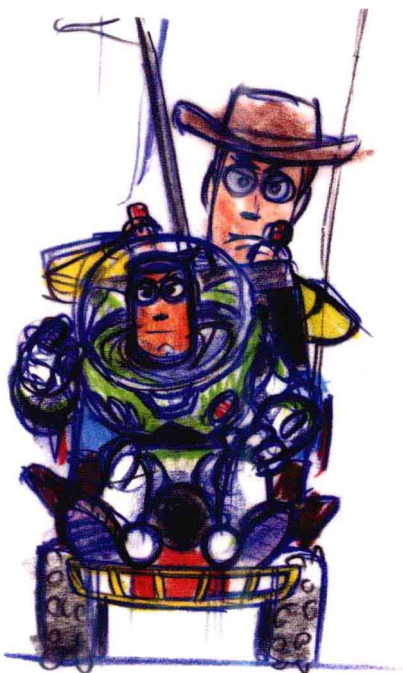
1. 這部短片後來收錄在2010年發行的《幻想曲2000》十週年特別紀念版中。2. 迪士尼動畫與電影部門前任總裁。



《玩具總動員》中表現前期尺寸關係的概念草圖，
柏德·洛其（Bud Luckey），鉛筆，1994。



《玩具總動員》，柏德·洛其，鉛筆，1994。



《玩具總動員》，鮑伯·波利，鉛筆，1994。



《玩具總動員》，彼得·道格特，鉛筆，1994。

※ 噢——別將我埋在——那寂寞的草原上——

士尼的動畫傳統只是重述童話故事，《玩具總動員》卻非常的不同，講的是一群共患難的夥伴，好萊塢的《48小時》（48 Hours）、《午夜狂奔》（Midnight Run）和《逃獄驚魂》（The Defiant Ones）等電影的成功都早已證明了這種類型的影片能夠賣座。」

「決定了講兩個玩具共患難的故事後，我們就開始思考角色設定：在所有經典電影中，你常會看到兩個對立的角色，他們必須合作解決同一個困境。」拉斯特解釋：「在過程中，他們逐漸喜歡上對方，並從彼此身上學習，最後成為密不可分的夥伴，而追求的目標也會變得完全一致；因此，我們打算把一個舊玩具和新玩具配對，而且我們希望那個新玩具是個太空人，至於什麼和太空人的反差最大？我想牛仔應該差夠多了吧！於是我們就以此為前提，慢慢的發展出角色的個性。」

「當《玩具總動員》上映並獲得廣大迴響後，立刻就有人開始談論續集的可能性。」拉斯特在1999年的訪談中表示：「對我們來說，這些角色與其說是我們的作品，還不如說是朋友或同事，他們的個性都很強烈，發展得也很完整，所以我們也覺得製作續集的事可行。」

「市面上好的續集真的不多，所以觀眾都會仔細檢視，決定這麼做真的需要很大的勇氣。」李·安魁克在一旁搭腔：「但人們真的很喜歡那些角色，如果就此打住，不繼續說明他們之後的遭遇，好像有點可惜，能夠再跟這些角色見面真的很有趣，就像和多年不見的老友重聚一樣。在《玩具總動員2》中，我們努力讓電影和第一集同樣刺激，所以在過程中投注了更多心血。」

《玩具總動員2》本來只打算以小成本製作，直接製成DVD上市。當時被選為導演的艾希·布萊