

· 国 · 际 · 经 · 典 · 动 · 画 · 创 · 作 · 传 · 奇 ·



The Illusion of Life

Disney 生命的幻象

迪斯尼动画造型设计 / Animation

[美] 弗兰克·托马斯 奥利·约翰斯顿 著

迪斯尼近百年动画制作过程揭秘：“动画教父”沃尔特·迪斯尼的创作神话

——9位迪斯尼灵魂人物的宝贵创作经历——

莱斯·克拉克 (Les Clark) 伍利·瑞泽曼 (Woolie Reitherman) 埃里克·拉森 (Eric Larson) 沃德·金博尔 (Ward Kimball) 米尔特·凯尔 (Milt Kahl) 约翰·劳恩伯里 (John Lounsbery) 马克·戴维斯 (Marc Davis) 弗兰克·托马斯 (Frank Thomas) 奥利·约翰斯顿 (Ollie Johnston)



The Illusion of Life
Disney 生命的幻象
迪斯尼动画造型设计 Animation

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书中文简体字版由沃尔特·迪斯尼制作公司（Walt Disney Productions）授权中国青年出版社独家出版。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: cyplaw@cypmedia.com

MSN: cyp_law@hotmail.com

Originally published in the United States and Canada by
Disney ● Hyperion Books as THE ILLUSION OF LIFE:
DISNEY ANIMATION. This translated edition published by
arrangement with Disney ● Hyperion Books, an imprint of
Disney Book Group

版权登记号：01-2010-4183

图书在版编目(CIP)数据

生命的幻象：迪斯尼动画造型设计 / (美) 托马斯, (美) 约翰斯顿著；徐鸣晓亮等译. — 北京：中国青年出版社，2011.1

ISBN 978-7-5006-9745-9

I. ①生… II. ①托… ②约… ③徐… III. ①动画—造型设计
IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 244629 号

短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16 位数字）发送短信至 106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB，图书名称，出版社，购买地点”发送至 10669588128。客服电话：010-58582300。

生命的幻象——迪斯尼动画造型设计

[美] 弗兰克·托马斯 奥利·约翰斯顿 著

徐鸣晓亮 方丽 李梁 谢芹 译

出版发行：中国图书出版社

地址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电话：(010) 59521188 / 59521189

传真：(010) 59521111

企划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：郭光 张军 刘美辰

封面设计：刘娜

印刷：北京瑞禾彩色印刷有限公司

开本：787×1092 1/12

印张：46.5

版次：2011 年 4 月北京第 1 版

印次：2011 年 4 月第 1 次印刷

书号：ISBN 978-7-5006-9745-9

定价：158.00 元

本书如有印装质量问题，请与本社联系：

电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.21books.com

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正兰亭黑系列。

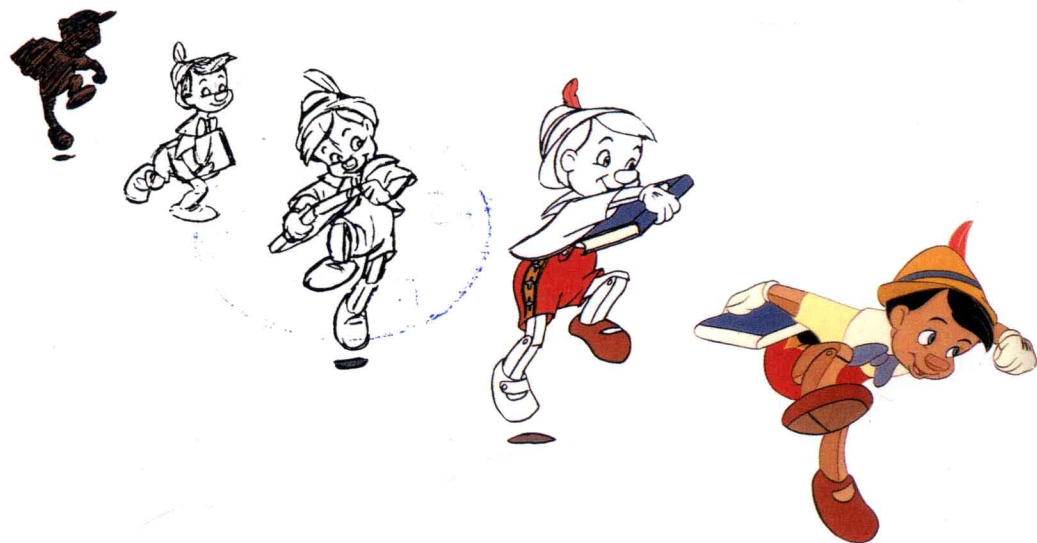


The Illusion of Life

Disney Animation







Disney EDITIONS
New York

The Illusion of Life Disney 生命的幻象 迪斯尼动画造型设计 / Animation

[美] 弗兰克·托马斯 奥利·约翰斯顿 著

徐鸣晓亮 方丽 李梁 谢芹 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青社





目录

序言	9
致谢	10
Chapter 01 一种艺术形式的诞生	12
Chapter 02 创业初期：1923-1933	28
Chapter 03 动画设计的原理	46
Chapter 04 探索发现期：1934-1936	70
Chapter 05 卡通成熟期	92
Chapter 06 吸引力与生命力	118
Chapter 07 海波龙：迅速壮大	140
Chapter 08 伯班克和九位老人	158
Chapter 09 我们的工作模式	184
Chapter 10 如何在银幕展现动画	242
Chapter 11 迪斯尼配音	284
Chapter 12 后续功能元素	302
Chapter 13 实拍影像在人物与动物绘画中的作用	318
Chapter 14 故事情节	366
Chapter 15 人物拓展	392
Chapter 16 动画表情和对白	440
Chapter 17 表演与情感	472
Chapter 18 动画的其他类型及其前景	508
附录	536



序言

本书介绍了创造出米老鼠和唐老鸭等举世闻名卡通形象的迪斯尼动画造型艺术。这些形象令观众信服，它们使观众时而捧腹大笑，时而黯然泪下。迪斯尼的绘图体现了角色的思想，展示了角色的作风，这就是“生命的幻象”。

要想复制迪斯尼电影中所呈现的这种效果是很难的。也许有人认为要制作一部“迪斯尼”式的动画需要的不过是饱满的设计、绚丽的色彩以及大笔的资金，但迪斯尼动画所包含的不仅仅是这些，其中还蕴含了很多秘密，而这正是本书要揭晓的内容。

在追溯动画造型的发展史（而非工作室及成员的发展史）时，我们无可避免地会遗漏掉很多优秀艺术家的名字，对此我们深感遗憾；但若遗漏掉的是动漫史上关键的一幕或是电影创作中的特别流程，我们会更加遗憾，因为这样可能会误导读者，让读者以为一些重要的创意及风格是某一个人单独创造的，而事实上这种情况非常少。由于经历了漫长的岁月之后，保存下来的资料已经不多，所以书中对于我们做的其中一部分工作只做了简单的阐述。动画设计师们通常不会保存能揭晓角色塑造或其他工作环节之秘的角色图等材料，所以本书的重点在于探究创作的过程而非创作者本身。

在本书的写作过程中，最令我们受益的部分是对旧友及同事们的访谈，这使我们能对一些往事加深认识，否则我们可能会因为忙碌而忽略一些重要的细节。偶尔，同事们对某一事情的理解甚至回忆会有出入，但即使在我们创作动画的那些日子里，争论也天天发生，这其实是一个团队中很常见也很重要的一个现象。

许多读者都期望这本书能告诉他们迪斯尼成功的秘诀，然而这并不是通过阅读一本书就能了解的。我们写这本书的初衷是激发灵感而非鼓励复制，但随着研究的深入，我们发现更需要记录下的是迪斯尼动画技术的发展历程。那个时代是独一无二的，无法复制，但总结下来的经验在几百年来一直有着很高的指导价值。只要还有观众，这些经验就会永远珍贵。所以我们认为，对这些动画技术财富加以保存是很有必要的。

罗恩·米勒（Ron Miller），迪斯尼工作室的行政经理，曾希望到1981年时工作室动画设计师的人数能翻一番。但他最终发现“……拥有迪斯尼风格的创作者寥寥可数”。究竟什么是迪斯尼的风格？它能够被阐释吗？我们希望答案是肯定的，所以这本书面向的读者包括想了解迪斯尼动画制作的学生、想探究其成因的历史学家、从未意识到自身动画职业潜能的艺术家的，以及那些总是琢磨着“动画是怎么动起来的”、有好奇心的大众。

我们希望这些读者能从这本书中受到激励，沿承传统的风格，并将动画这一艺术形式提升到一个新的高度。

致谢

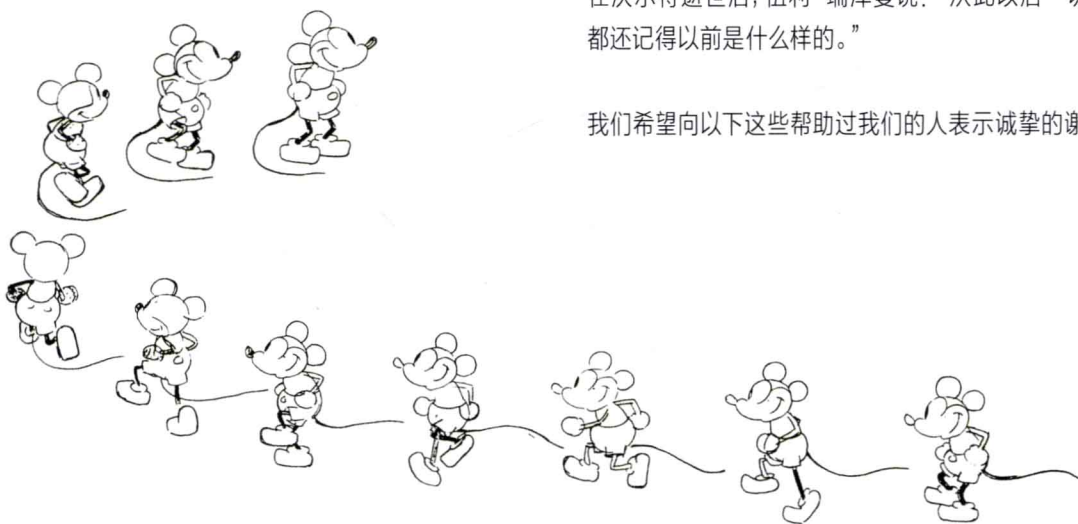
这本书属于在迪斯尼工作室工作的所有人，无论是过去的还是现在的，是他们的合作和协助让这本书的诞生成为可能。特别感谢迪斯尼的行政经理E.卡登·沃克(E. Cardon Walker)、罗恩·米勒和文斯·杰弗兹(Vince Jefferds)，如果没有他们长年的支持，这本书是不可能完成的。

我们想向以下这些部门的工作人员表示感谢，他们做出的努力远远超出了我们的想象。他们是(按字母顺序排列): 勒罗伊·安德森(Leroy Anderson)领导的动画调研组——他们负责保存“地下墓穴”资料室中的所有插图; 档案室的戴夫·史密斯(Dave Smith)和葆拉·西格曼(Paula Sigman)——他们负责查找资料以及核对人名、数据、拼写、标题和地点; 艺术道具部——他们在回收和展现材料方面的技能和知识是无人可及的; 描图与着色部的姑娘们——她们提供的塞璐珞片展现了令人难以置信的完美效果; 具有献身精神的图书馆工作组; 营销和发行部门的同事，特别是唐·麦克劳克林(Don MacLaughlin); 静物摄影部的同事以及他们不屈不挠的上司戴夫·斯潘塞(Dave Spencer)。我们同样感谢黛安·迪斯尼·米勒(Diane Disney Miller)对我们在1979年11月初完成的手稿给予的感人回复，那些温馨的话语给了我们很大的鼓励。

拥有一个像沃尔顿·罗尔斯(Walton Rawls)这么耐心和博学的编辑是我们的幸运。他的情感细腻，能够以一种不寻常的角度来理解我们的构思，他做事我们总是觉得很放心，而且我们也一直对他做出的贡献心怀感激。我们还想向那位善良的出版商罗伯特·E.艾布拉姆斯(Robert E. Abrams)致以谢意，他个人对这个项目的关注以及想要用我们的文字和草图出一本高质量好书的决心激励了我们，让我们的工作态度变得更加严谨。

在沃尔特逝世后，伍利·瑞泽曼说：“从此以后一切都将变得不一样了，但前提是每个人都还记得以前是什么样的。”

我们希望向以下这些帮助过我们的人表示诚挚的谢意：



埃德·阿德尔 (Ed Aardal)	杰克·卡廷 (Jack Cutting)	比尔·贾斯蒂斯 (Bill Justice)	克利夫·诺德伯格 (Cliff Nordberg)
詹姆斯·N. 阿尔格 (James N. Algar)	马克·F. 戴维斯 (Marc F. Davis)	格伦·基恩 (Glen Keane)	肯·奥布赖恩 (Ken O'Brien)
肯·安德森 (Ken Anderson)	罗·德比尼 (Lou Debnay)	理查德·(迪克)·凯尔西 [Richmond (Dick) Kelsey]	肯·奥康纳 (Ken O'Connor)
威廉·安德森 (William Anderson)	阿尔·登普斯特 (Al Dempster)	凯瑟琳·克尔温 (Katherine Kerwin)	戴尔·奥利弗 (Dale Oliver)
维尔·阿特西欧 (Xavier Atencio)	唐·达克沃尔 (Don Duckwall)	贝蒂·金博尔 (Betty Kimball)	比尔·皮特 (Bill Peet)
阿特·巴比特 (Art Babbitt)	贝基·福伯格 (Becky Fallberg)	沃德·金博尔 (Ward Kimball)	肯·彼得森 (Ken Peterson)
特德·伯曼 (Ted Berman)	万斯·格里 (Vance Gerry)	埃里克·拉森 (Eric Larson)	埃尔默·普卢默 (Elmer Plummer)
阿尔·贝尔蒂诺 (Al Bertino)	布莱恩·吉布森 (Blaine Gibson)	菲尼·利特尔约翰 (Finis Littlejohn)	马丁·普洛文森 (Martin Provinsen)
卡尔顿·(杰克)·博伊德 [Carleton (Jack) Boyd]	乔治·格普尔 (George Goepper)	安·劳埃德 (Ann Lloyd)	沃尔夫冈·瑞泽曼 (Wolfgang Reitherman)
罗杰·布罗吉 (Roger Broggie)	弗洛伊德·寇特雷德森 (Floyd Gottfredson)	哈姆·(弗兰基)·卢斯克夫人 [Mrs. Ham (Frankie) Luske]	利奥·萨尔金 (Leo Salkin)
鲍勃·布劳顿 (Bob Broughton)	乔·格兰特 (Joe Grant)	尤斯塔斯·莱西特 (Eustace Lycett)	米尔特·谢弗 (Milt Schaffer)
莱斯·克拉克 (Les Clark)	唐·格里菲斯 (Don Griffith)	吉姆·麦克唐纳 (Jim Macdonald)	本·沙普斯坦 (Ben Sharpsteen)
罗恩·克莱门茨 (Ron Clements)	贝蒂·安·冈瑟 (Betty Ann Guenther)	鲍勃·麦克雷 (Bob McCrea)	梅尔·肖 (Mel Shaw)
拉里·克莱蒙斯 (Larry Clemmons)	戴夫·汉德 (Dave Hand)	比尔·麦克法登 (Bill McFadden)	阿特·史蒂文斯 (Art Stevens)
克劳德·科茨 (Claude Coats)	埃德·汉森 (Ed Hansen)	鲍勃·麦金托什 (Bob McIntosh)	桑迪·斯特罗瑟 (Sandy Strother)
伊夫琳·科茨 (Evelyn Coats)	T. 希 (T. Hee)	戴夫·米切纳 (Dave Michener)	赫布·泰勒 (Herb Taylor)
埃德·库克 (Ed Cook)	约翰·亨奇 (John Hench)	克拉伦斯·纳什 (Clarence Nash)	玛丽·特布 (Mary Tebb)
比尔·科特雷尔 (Bill Cottrell)	迪克·休默 (Dick Huemer)	格里姆·纳特威克 (Grim Natwick)	露丝·汤普森 (Ruthie Thompson)
阿特·克鲁克尚克 (Art Cruickshank)	威尔弗雷德·杰克逊 (Wilfred Jackson)	莫里斯·诺布尔 (Maurice Noble)	汤姆·威尔海特 (Tom Wilhite)



“动画能诠释人类内心所能想象到的一切事物。”

——沃尔特·迪斯尼 (Walt Disney)

比尔·泰特拉将斯汤博里的暴脾气表现得淋漓尽致。比尔是第一位成功地为人物角色赋予强烈情感和真实表现力的动画设计师。

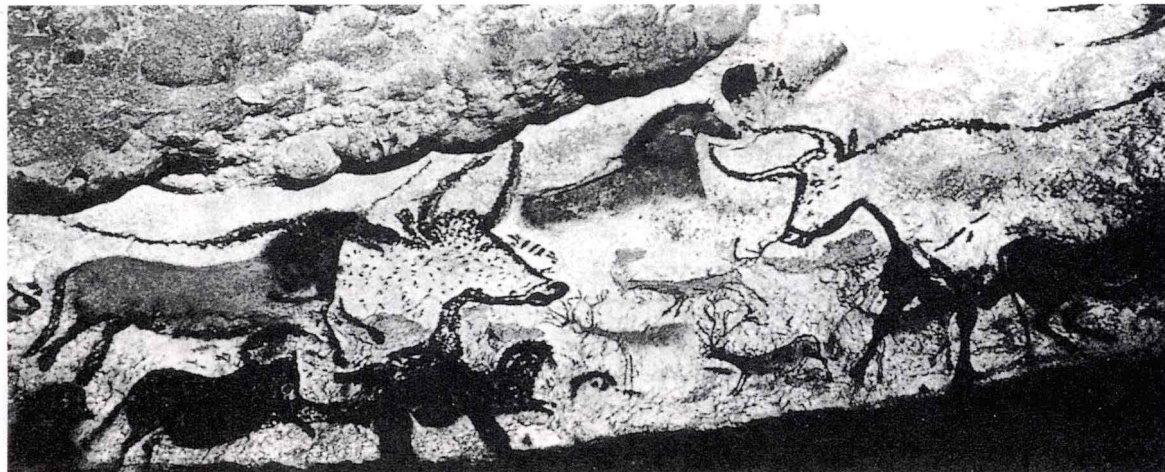
从第 53 页开始，自后向前翻看动画。

人们总有一种内在的迫切愿望，想将他们看到的世界上的所有事物以某种形式呈现出来。日常生活中，常伴人类左右的小动物的种种行为成为了人们绘画、雕塑以及其他常见造型方式的表现对象。随着创作技术的逐渐成熟，人们开始尝试捕捉生物的运动——张望、跳跃、打斗。最终，人们开始寻求对表现对象精神世界的精准刻画。出于某种原由，人类内心产生了强烈的表达欲望，即创作出个性化的生命体——具有内在力量、生命活力及区别于其他个体特征的、鲜活可信的个体，这就是对生命幻象的实现。

令世人震惊的是，早在两万五千年前，在欧洲西南部的洞穴里，克罗马尼翁人 (Cro-Magnon) 就已经绘制出了运动中的猎物形象。他们的描绘不仅准确动人，更重要的是，已经开始尝试将运动融入绘画，表现出动物的内在生命力。由此开始，大量表现创作对象内在生命力的石雕、泥塑、绘画作品纷纷涌现。

有些艺术家取得了显著的成果：雕塑的能量感喷涌而出；绘画的内在力旗帜鲜明；雕刻、素描和版画的运动感捕捉精确。但是，没有人能够进一步发展这种形式，即表现出某一特定运动时刻之前和之后的事物状态。在过去的几个世纪里，艺术家们一直不断探索一种表达媒介来实现对生命的高难度捕捉。19世纪晚期，随着各种新发明的出现，这一切终于成为可能。随着电影摄像机的不断改进，电影胶卷通过粗糙机械设备的考验得以投射影像，一种新的艺术形式诞生了——动画。艺术家们绘制连续的图画并借助摄影技术以固定的帧率将连续画面投影到银幕上，从而创造出各类动作并赋予物体内在的生命。

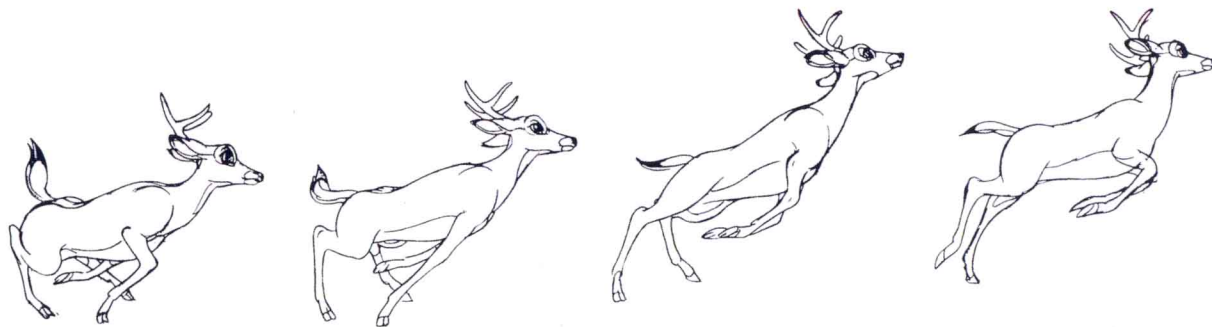
艺术家可以表现真实的人物，还能仔细捕捉人物的运动和动作。或者，他们可以采用滑稽、讽刺、嘲弄的方式塑造角色。此外，动画创作不仅仅拘泥于动

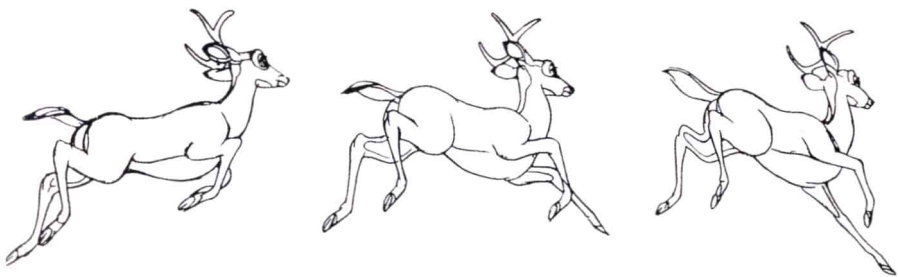


在人类社会早期，人类就试着在绘画中捕捉周围诸多生物的生命特性。
◀《木偶奇遇记》

动画设计师：约翰·休厄尔
(John Sewell)、埃里克·拉森
(Eric Larson) ——《小鹿班
比》(Bambi)

在动画中，强有力的运动由
一系列连续的图画构成。而
即使动画师的技法再娴熟，
也无法通过单幅图画来表现
出运动感。





作，角色的情绪、感受，甚至连内心深处的恐惧都能体现出来。动画艺术家让梦之幻象变成了现实。他们不仅能创造出活灵活现的银幕形象，而且使角色自身具有思想。总之，全新的动画艺术具有神奇的力量，能够让观众真实感受到卡通角色的情感，让所有人叹为观止。

多么神奇的一种艺术形式！令人惊奇的是，过去很少有人去探索它的可能性。在何种艺术形式中，艺术家们才能有这样的机会来实现自我表达呢？曾经为人所熟知的绘画及设计元素史诗般地呈现在大银幕上，迎来了激动人心的全新时刻。更为重要的是，动画中对运动的表现贯通了诸多领域。而这一奇迹在之后又延伸至了色彩领域。

即使是画作上最明亮的颜料，也只能将有限的一部分光线反射到观众眼中。颜料的亮度是相对于其自身而言的，范围（从暗到亮）从20至1。但是，在投影灯和高亮度反射银幕的光线强度下，亮度范围会变为令人振奋的200至1，增加了10倍！正如有色玻璃让相对黯淡了几个世纪的壁画熠熠生辉一样，利用光线透过胶片产生的色彩，艺术家们可以自由配色。基于这一点，艺术家们可以在连续画面中构建出色彩关系，促使观众产生更强烈的情感反应，创造出一种令人难以想象的自我表达方式。动画带给人们超乎寻常的愉悦感，但动画的制作难度同样令人难以想象。然而，当艺术家看到自己的绘画变成银幕上的鲜活生命时，其获得的满足感也是其他任何艺术形式都无法给予的。

第一位真正将情感注入卡通角色的动画设计师弗拉基米尔（比尔）·泰特拉 [Vladimir (Bill) Tytla] 是这样描述动画艺术形式的独特挑战的：“人们都说

动画的可能性无穷无尽，‘试着去做’——这就是动画的全部，而且非常简单！只要考虑好构成元素，一切都可以尝试。在艺术的国度里，没有人能够像动画设计师这样，完全自由地扭曲、舞动笔下的线条……但是，我仍说不清应该如何实现它，我是多么希望我可以表述出来！”

比尔曾与一群年轻的动画设计师交流。他们都很好奇比尔是如何制作出银幕上的神奇效果的。他的回答非常简单：“对于我来说，动画仍像个谜——有时我能把握它，有时不行。我希望能够找到答案，于是，我开始大量地创作动画。”

“问题在于动画不仅仅是某个单一的元素。它不仅仅是一种节奏，或者某个著名的角色形象，而是所有元素的集合。不管那些激进者多么想要证明动画只是力量与形式，或者是成功角色、节奏及画面构成，但动画绝对不是其中任何一项，而是包含了所有这些元素。作为一名动画设计师，你最大的乐趣就是成功表达出某一时刻的特定感情。为了达成这个目标、体现出动画中的生命力，你会不惜任何代价，哪怕是成千上万次的修改。”

任何艺术形式的表达，其本质都是传达一种特定感情。观众的反应是具有情感的，因为艺术直接与心灵交流。这赋予了动画一种近乎神奇的力量——跨越任何语言障碍，直达观众的内心，与任何地域的人们进行交流。这是动画最伟大的力量，当然，也是年轻的动画设计师们需要学习和掌握的最重要的方面。作为艺术家，现在我们要比画家和设计师肩负更多新的责任，即学习表演和戏剧。我们的交流工具是所有人都能理解的符号语言，它在人类具备语言交流能力之前就已出现。