

迪士尼电影艺术设定集



吴晋 译



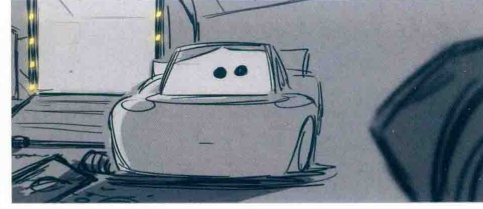
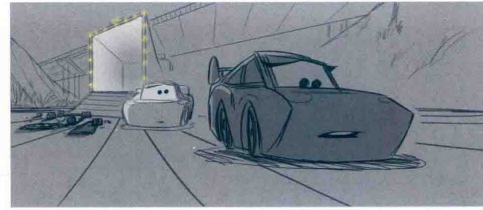
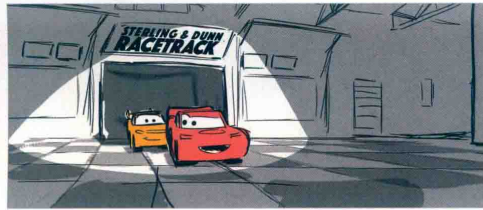
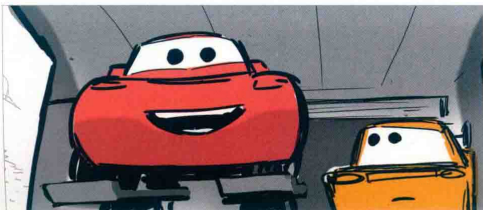
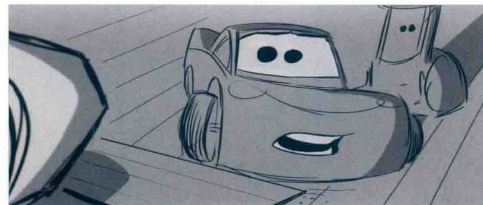
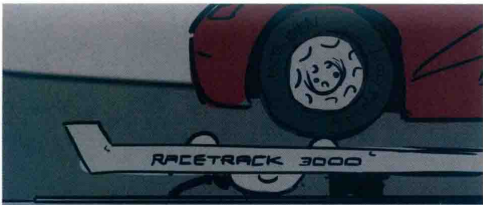
童趣出版有限公司编译 人民邮电出版社出版

迪士尼电影艺术设定集



吴晋 译

童趣出版有限公司编译 人民邮电出版社出版
北京



图书在版编目(CIP)数据

迪士尼电影艺术设定集. 赛车总动员3 / 美国迪士尼公司著; 童趣出版有限公司编译. -- 北京: 人民邮电出版社, 2019.3

ISBN 978-7-115-50750-1

I. ①迪… II. ①美… ②童… III. ①电影—介绍—美国—现代—图集 IV. ①J905.712-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第022949号

著作权合同登记号 图字: 01-2018-6954

翻译: 吴晋 责任编辑: 邵家璇 执行编辑: 赵丹
责任印制: 李晓敏 封面设计: 刘丹 排版制作: 杨志芳

编者: 童趣出版有限公司
出版: 人民邮电出版社
地址: 北京市丰台区成寿寺路11号邮电出版大厦(100164)
网址: www.chindrenfun.com.cn

读者热线: 010-81054177 经销电话: 010-81054120

印刷: 上海盛通时代印刷有限公司
开本: 965×635 1/16
印张: 10.5
字数: 230千
版次: 2019年3月第1版 2019年3月第1次印刷
书号: ISBN 978-7-115-50750-1
定价: 228.00元

版权所有, 侵权必究。如发现质量问题, 请直接联系读者服务部: 010-81054177。

Disney/Pixar elements © Disney/Pixar; rights in underlying vehicles are the property of the following third parties, as applicable: Bentley is a trademark of Bentley Motors Limited, BMW, MINI and Cooper are trademarks of BMW AG; AMC, El Camino, Gremlin, Hudson, Hudson Hornet, Nash Ambassador, Pacer, Plymouth Superbird and Willys are trademarks of FCA US LLC; Dodge®, Jeep® and the Jeep® grille design are registered trademarks of FCA US LLC; Darrell Waltrip marks used by permission of Darrell Waltrip Motor Sports; FIAT is a trademark of FCA Group Marketing S.p.A.; Fairlane, Ford Coupe, Mercury, Model T, and Mustang are trademarks of Ford Motor Company; Cadillac Coupe DeVille, Chevrolet, Chevrolet Impala, Corvette and Monte Carlo are trademarks of General Motors; Range Rover and Land Rover are trademarks of Land Rover; Mack is a trademark of Mack Trucks, Inc.; PETERBILT and PACCAR trademarks licensed by PACCAR Inc., Bellevue, Washington, U.S.A.; Petty marks used by permission of Petty Marketing LLC, Carrera and Porsche are trademarks of Porsche; Sarge's rank insignia design used with the approval of the U.S. Army; Volkswagen trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner Volkswagen AG; Background inspired by the Cadillac Ranch by Ant Farm (Lord, Michels and Marquez) © 1974.

Materials and characters from the movie Cars 3. Copyright © 2017 by Disney Enterprises, Inc. and Pixar Animation Studios. All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form without written permission from the publisher.

新生代超级赛车的出现，将一代传奇——闪电麦坤打了个措手不及。麦坤突然发现，在这项他钟爱的运动里，自己已经落伍了。为了重返赛场，麦坤接受了一位积极向上、怀揣赛车梦的年轻教练的帮助，还从已故的哈德森·霍内特身上感悟到了人生赛场的真谛。在《赛车总动员3》里，麦坤面临重重挑战，他要向世界证明，95号赛车还没有被时间打败。

本书为您呈现了电影制作过程中的概念艺术工作。这里收录了精彩的故事板、色彩饱满的蜡笔画和数字绘图等设计图稿，带您探索麦坤的心路历程。精彩的幕后花絮会给您一个全新的视角，去解读闪电麦坤与新老朋友所经历的故事。





约翰·拉塞特 两届奥斯卡奖得主，华特迪士尼影业和皮克斯动画工作室的导演和创意总监，华特迪士尼幻想工程的首席创意顾问。他曾执导动画长片《玩具总动员》《虫虫危机》《玩具总动员2》《赛车总动员》及《赛车总动员2》。

布莱恩·菲 在皮克斯工作的14年间，曾为皮克斯深受好评的影片担任故事板绘图师，作品包括：《赛车总动员》系列、奥斯卡获奖影片《美食总动员》《机器人总动员》和《怪兽大学》。《赛车总动员3》是布莱恩·菲执导的首部动画长片。

比尔·科恩 最初以特约身份加入《玩具总动员》的制作团队，随后在动画长片《虫虫危机》《玩具总动员2》和《赛车总动员》，以及动画短片《飞天板牙》《时光旅行》和《月神》等多部影片中担任艺术总监。在《赛车总动员3》中，他担任艺术总监一职。

杰伊·舒斯特 2002年加入皮克斯，曾担任《赛车总动员》《机器人总动员》及《赛车总动员2》的角色设计师。在《赛车总动员3》中，他与比尔·科恩一同担任艺术总监。舒斯特在密歇根长大，曾在底特律的创意设计学院学习工业设计。

前勤口故事板：路易斯·冈萨雷斯

后勤口故事板：迈克尔·叶茨

比尔·科恩，数字绘图

目录

序言	5
前言	7
导言1	9
导言2	11
第一幕	23
第二幕	73
第三幕	139
未播镜头	162
致谢	167
中外文人名对照	168

IN MEMORY OF
DOC HUDSON



1951-2009
HE HAD ALOT OF STUFF

迪士尼电影艺术设定集





标志设计：安迪·德雷福斯

封面：比尔·科恩，数字绘图

封底：诺亚·克罗森克，数字绘图

环衬：比尔·普雷辛，钢笔

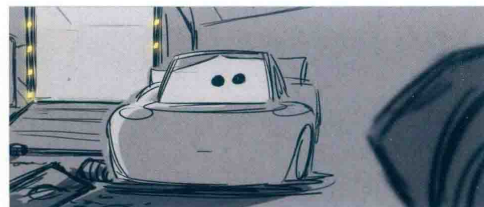
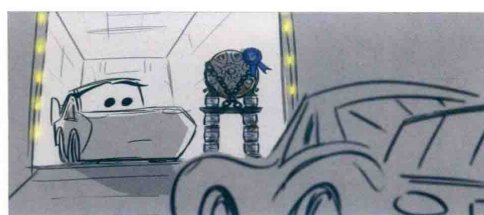
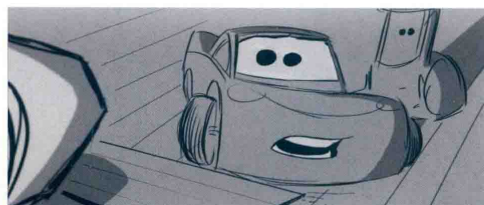
版权页未插镜头的故事板：克里斯·罗马、托尼·罗斯纳斯特和路易斯·斯迈思

迪士尼电影艺术设定集



吴晋译

童趣出版有限公司编译 人民邮电出版社出版
北京



图书在版编目(CIP)数据

迪士尼电影艺术设定集. 赛车总动员3 / 美国迪士尼公司著; 童趣出版有限公司编译. — 北京: 人民邮电出版社, 2019.3

ISBN 978-7-115-50750-1

I. ①迪… II. ①美… ②童… III. ①电影—介绍—美国—现代—图集 IV. ①J905.712-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第022949号

著作权合同登记号: 图字: 01-2018-6954

翻译: 吴音 责任编辑: 邵家璇 执行编辑: 赵丹
责任印制: 李晓敏 封面设计: 刘丹 排版制作: 杨志芳

编 译: 童趣出版有限公司
出 版: 人民邮电出版社
地 址: 北京市丰台区成寿寺路11号邮电出版大厦(100164)
网 址: www.chindrenfun.com.cn

读者热线: 010-81054177 经销电话: 010-81054120

印 刷: 上海盛通时代印刷有限公司
开 本: 965×635 1/16
印 张: 10.5
字 数: 230千
版 次: 2019年3月第1版 2019年3月第1次印刷
书 号: ISBN 978-7-115-50750-1
定 价: 228.00元

版权所有, 侵权必究。如发现质量问题, 请直接联系读者服务部: 010-81054177。

Disney/Pixar elements © Disney/Pixar; rights in underlying vehicles are the property of the following third parties, as applicable: Bentley is a trademark of Bentley Motors Limited, BMW, MINI and Cooper are trademarks of BMW AG; AMC, El Camino, Gremlin, Hudson, Hudson Hornet, Nash Ambassador, Pacer, Plymouth Superbird and Willys are trademarks of FCA US LLC.; Dodge®, Jeep® and the Jeep® grille design are registered trademarks of FCA US LLC; Darrell Waltrip marks used by permission of Darrell Waltrip Motor Sports; FIAT is a trademark of FCA Group Marketing S.p.A.; Fairlane, Ford Coupe, Mercury, Model T, and Mustang are trademarks of Ford Motor Company; Cadillac Coupe DeVille, Chevrolet, Chevrolet Impala, Corvette and Monte Carlo are trademarks of General Motors; Range Rover and Land Rover are trademarks of Land Rover; Mack is a trademark of Mack Trucks, Inc.; PETERBILT and PACCAR trademarks licensed by PACCAR Inc, Bellevue, Washington, U.S.A.; Petty marks used by permission of Petty Marketing LLC, Carrera and Porsche are trademarks of Porsche; Sarge's rank insignia design used with the approval of the U.S. Army; Volkswagen trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner Volkswagen AG; Background inspired by the Cadillac Ranch by Ant Farm (Lord, Michels and Marquez) © 1974.

Materials and characters from the movie Cars 3. Copyright © 2017 by Disney Enterprises, Inc. and Pixar Animation Studios. All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form without written permission from the publisher.

序言

传说在各领域的江湖中，无数人为了一睹各门派的独家技艺而展开了激烈的竞争，梦想得到一本绝世秘籍，练就一身天下无双的技艺。

动画领域犹如一个江湖，是否也存在这样的神奇秘籍呢？

其实，我们一直可以看到许多专业的动画著作，它们从欣赏类、设计类、技法类、技术类、理论类到市场营销类，可谓琳琅满目。但其中更多的是介绍常规的作品宣传和技术培训，在专业创作的挖掘上欠缺深入的和独特的著作。

现在，终于出现了这么一套为大家介绍实战经验的“秘籍”，它就是童趣出版有限公司编译的《迪士尼电影艺术设定集》系列。

作为动画江湖老牌的起源门派，迪士尼的威望不容小觑。在传媒飞速发展的今天，中青少三代人的成长历程几乎不可避免地受到迪士尼经典动画影片的影响，其题材选择、故事讲述语言、角色风格设计和技术手法的持续创新等也一直是动画江湖人学习的范本。

这套设定集精选了几部迪士尼代表影片在设计和制作方面的第一手珍贵资料。书中记载了有意思的文字：动画项目的产生和策划，剧本大纲的推进，技术上和情感上的双重难题。书中还为我们呈现了大量图片：功力深厚的故事板，色彩剧本特别拉页，可信可爱的角色形象，真实而充满想象的场景画面。这些是动画创作的实例展示，也是一系列闻名国际的动画作品诞生过程的真实工作缩影。

这套书为我们详细讲述了动画师们当时的创作思路，是动画艺术想象与实践的真实再现。在这套书中，我们可以触碰到创作者最真实的理念。

创作动画的方法多种多样，对迪士尼作品创作经验的学习和借鉴是非常有意义的。丰富的经验和成果成就了迪士尼的江湖地位。由喜爱观赏动画到真正投身于动画创作，是一个本质上的转变。若大家有志于实现自己的专业理想，就要不断地体验和实践，跟随“秘籍”的指引，认真体会创作者在每一个环节的努力，感受他们艰苦而快乐的心境，并不断接受感动和鼓励，同时结合个人的目标进行思考，迷茫和无力感就会慢慢消退。

遇见这样一套可以全面、深入和具体解析动画创作实战的《迪士尼电影艺术设定集》，我们就如同站在云端看世界，并且有机会预见今后不断成长的自己！

——李剑平

北京电影学院动画学院院长



扬·芬宁格, 构图
迈克尔·斯托克, 动画制作
保罗·托普洛斯和马修·韦布, 数字绘景

前言

约翰·拉塞特

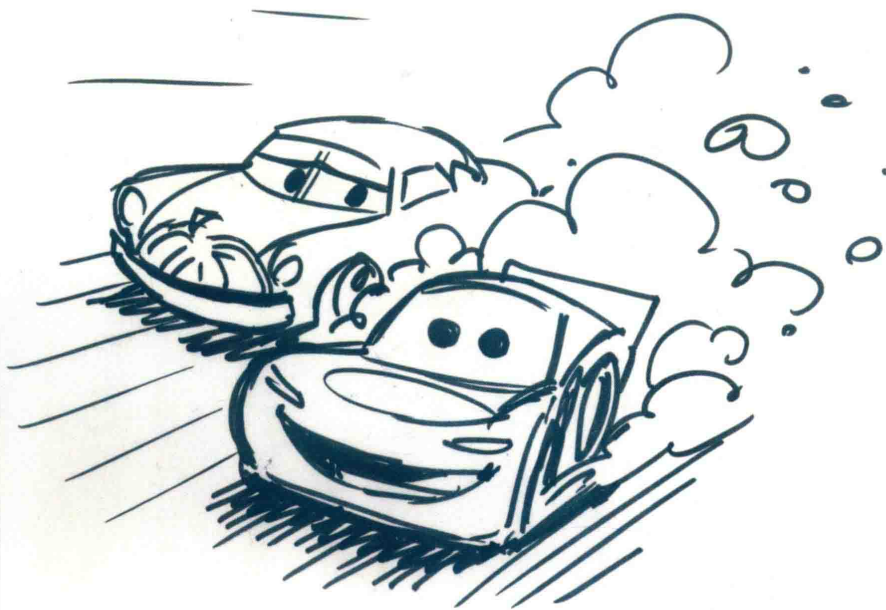
制作一部动画电影，少说要花上四五年的时间，有时还要更长。所以，在皮克斯，如果没有一个非常厉害的点子，我们是绝不会开始拍电影的。而且这个点子必须能让我们在接下来四五年的每一天里都感到激情澎湃才行。

我们超爱《赛车总动员》的故事和角色。赛车拟人化，在这样的一个世界里，充满了各种可能，给人无限遐想，一旦沉浸其中，就难以自拔，甚至会不知不觉地将这种视角带入到现实生活。从第一部《赛车总动员》上映以来，已十年有余，回顾这期间的世事变迁，不禁让我们思索：这些变化会对闪电麦坤产生什么影响？从炙手可热的新秀成长为久经沙场的老将，麦坤都经历了什么？当新一代赛车涌现车坛，他又将如何应对这场冲击呢？

与前两部电影相比，《赛车总动员3》是一部关于比赛本身的电影——它讲述的是这项运动的发展，以及赛车职业生涯的起伏。我和导演布莱恩·菲在前两部里都有合作，他对《赛车总动员》的了然如指掌，对故事和角色的精准把控，使他成为执导《赛车总动员3》的最佳人选。布莱恩·菲和他的团队创作的这部《赛车总动员3》，讲述了闪电麦坤的心路历程、背景故事和职业前景，激动人心、趣味十足，又让

人深受触动。

我喜欢一件事，就会去钻研它的历史，探测它的发展。我之所以深爱这部电影，正是因为它从美国赛车发源地托马斯维尔的赛车先驱一直讲述到今日佛罗里达华丽炫目的现代化跑道上的赛车新秀。看着我们优秀的电影制作者站在历史的两端，以兢兢业业的态度和高超的技艺创造出这一整个历程，真是一种非凡的体验。



ren bo



(从左往右顺时针方向) 布莱恩·菲、埃莉诺·菲和露西娅·菲

导言 1

布莱恩·菲

我的童年记忆里基本都是画画。从临摹周六早晨电视节目里的卡通形象，到在纸上重现新上映的科幻片中的场景，画画是我生命中很重要的一部分。工作后，我以为能挤出些时间，来延续自己对艺术的热爱，却没想到年纪越大，生活越忙，我留给自己作画的时间也越来越少。

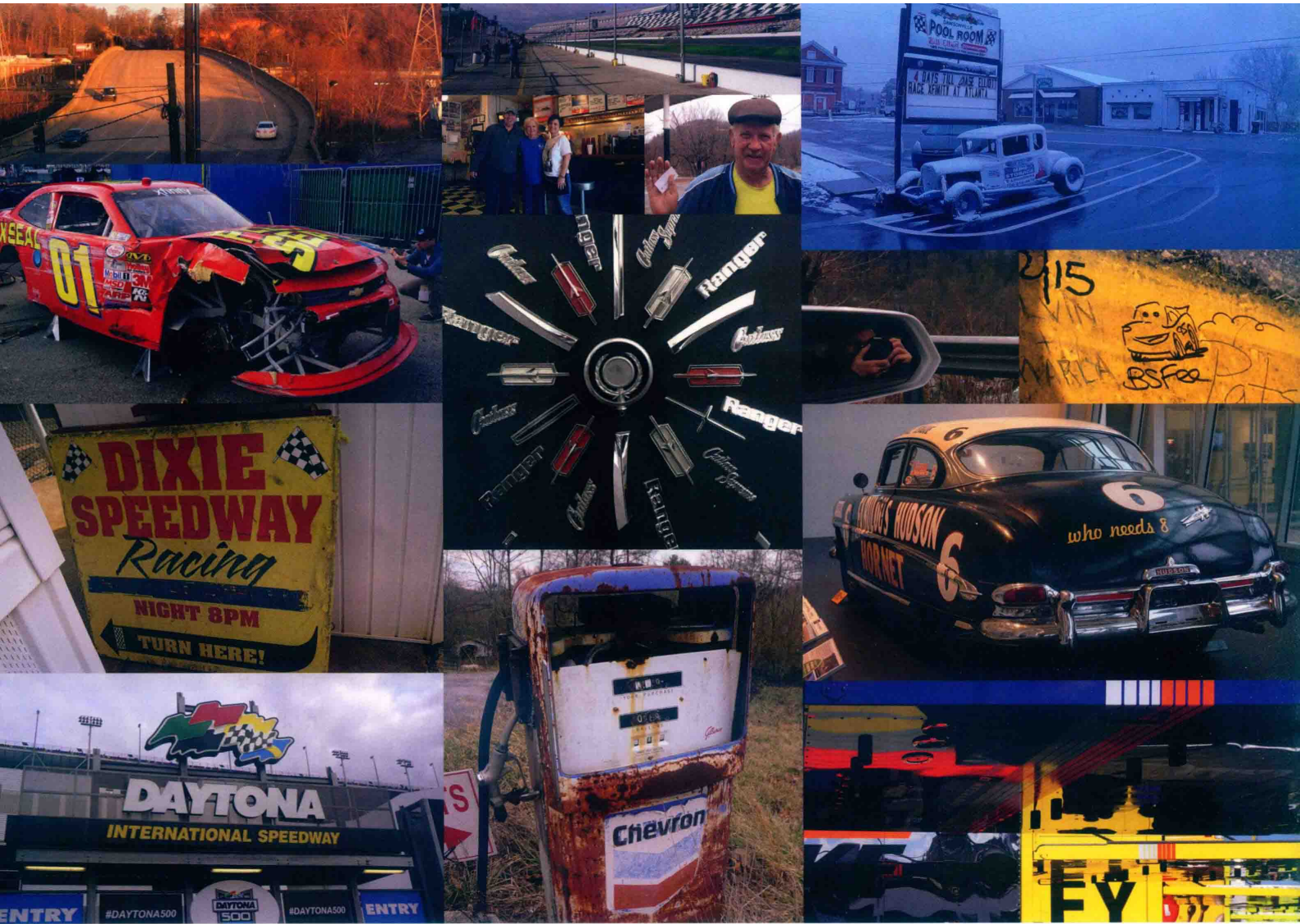
几年前的一天，我发现年幼的女儿们开始像我小时候那样，盯着一幅图画，好奇它是怎么画出来的。于是我找了个周六，从她们的布娃娃中选出一个，做了一个小小的静物画示范。我知道小朋友无法长时间集中注意力，所以尽可能地把这个过程讲得生动有趣。我简单地讲了如何勾勒娃娃的基本形状，观察色彩的明暗变化以及调色等，但没过多久，她们就失去兴趣，全跑开玩耍去了。有那么一瞬间，我也想放弃，但又觉得这会给孩子们做出不好的示范，于是坚持把它画完了。不过我还是感到很挫败，因为孩子们对画画根本不感兴趣，而我花一个下午，画了一个毫无意义的娃娃。当时我想，要是把这珍贵的几小时用来画我一直想画的东西该多好啊。

大概一周之后，我无意间看到大女儿落在房间里的一幅画。我把画展开，好好看了看，结果大吃一惊。她也选了一个毛绒玩具作为静物模特，仔仔细细地为它画了一幅肖像。尽管只是一幅小小的画，但是看到

它的那一刻却永远刻在了我的记忆中。原来那天下午，她不仅留心看我画画，而且还受到启发，坐下来亲身体会，画出了自己的作品。这让我很有成就感，比为自己画一百幅画还要高兴。

那一刻，也正是我制作《赛车总动员3》这一过程的写照。我本想通过一节画画课教孩子们学点儿东西，但实际上，却是我自己上了人生中的重要一课。我亲身体会到：有时，老师反而比学生收获更大。

在《赛车总动员3》的制作过程中，我从这个充满创意、才华横溢的团队身上受益良多，每一天都仿佛置身于艺术的殿堂，这是我职业生涯的一大幸事。很高兴、也很荣幸能在此书中与大家分享我们为电影创作的数千幅优秀画作中的一小部分，希望这些作品能给未来的电影制作人带来一些启发和帮助。



比尔·科恩和杰伊·舒斯特，调研照片

导言 2

比尔·科恩和杰伊·舒斯特，艺术总监

从美术设计的角度来说，制作一部电影续集需要考虑的问题很多。首先，前几部电影所构建的世界的本质是什么？其次，如何继续对它进行挖掘和展开，让创作者和观众都感受到其中的意义和乐趣？此外，这次的故事又将走向何方？从故事本身和寓意来看，我们要构思、打磨出一个什么样的旅程，才能让电影的故事线和世界观彼此契合、相得益彰。

2012年，当我和杰伊·舒斯特被任命为《赛车总动员3》的艺术总监后，这些问题就一直在我的脑中萦绕。作为这个系列电影的创作者，我们对之前的故事非常熟悉，也对这部电影在哪些方面能够再创辉煌充满了期待。制作初期，我们在故事里加入了很多南加州文化的元素，包括赛车场大小的滑板公园，体现南加州特色的汽车时尚、车体美容和定制车轮车胎，以及好莱坞山上“汽车名流”出没的奢华派对等。而另一边，在沙漠中干涸的河床上，竞速的赛车享受着纯粹的速度与激情，荒凉、简约的画面与好莱坞热闹、华丽的景象形成了鲜明的对比。

随着电影剧情的展开，叙事的重心发生了转移。影片一开始聚焦于闪电麦坤这位迟暮英雄冠军光环的丢失，随后初步展现出他与酷姐拉米雷兹的师徒关系。闪电麦坤——这位“人到中年”的职业选手，在与新生代年轻赛车的竞技中屡战屡败，之后还遭遇了翻车事故，因此影片后来着重讲述了麦坤奋力练习、东山再起的故事。但不管剧情如何发展，师徒情义始终是一条重要的线索，麦坤的经历与第一部里蓝天博士的过往形成了呼应。

在第三部里，场景切换到美国东南部，向纳斯卡车赛致敬。这项赛