

Disney · PIXAR

迪士尼电影艺术设定集

【美】查尔斯·斯罗门 著 胡韵迪 译

玩具 总动员 3



童趣出版有限公司编译 人民邮电出版社出版



Disney PIXAR

迪士尼电影艺术设定集

[美] 查尔斯·所罗门 著 胡韵迪 译

玩具 总动员 3

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. 玩具总动员3 / (美) 查尔斯·所罗门著; 童趣出版有限公司编译. -- 北京: 人民邮电出版社, 2019.3
ISBN 978-7-115-50599-6

I. ①迪… II. ①查… 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019890号

著作权合同登记号 图字: 01-2018-6953

Copyright © 2010 by Disney Enterprises, Inc./Pixar.
All rights reserved. No part of this book may be reproduced
in any form without written permission from the publisher.

翻 译: 胡韵迪
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.childrenfun.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: 11.5
字 数: 250 千
版 次: 2019年3月第1版 2019年3月第1次印刷
书 号: ISBN 978-7-115-50599-6
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。





目录	
序言	5
前言	6
导言	7
细说从头	10
游戏时光	40
安弟的世界	59
阳光幼儿园	86
色彩剧本	128
邦妮的房间	137
垃圾场	159
再见，安弟	175
致谢	182
中外文人名对照	184



TOY
STORY
3

JK



前页：故事板，詹森·卡茨，铅笔和水彩，2006年
本页：片段色彩设定，堀大介，数字绘图，2009年
版权页：企鹅吱吱的故事板，《玩具总动员2》，乔·兰福特，铅笔，1998年
目录页：蒂姆·伊瓦特，铅笔和数字绘图，2009年



迪士尼电影艺术设定集

[美] 查尔斯·所罗门 著 胡韵迪 译

Disney PIXAR

玩具 总动员 3

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. 玩具总动员3 / (美) 查尔斯·所罗门著; 童趣出版有限公司编译. — 北京: 人民邮电出版社, 2019. 3
ISBN 978-7-115-50599-6

I. ①迪… II. ①查… 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019890号

著作权合同登记号 图字: 01-2018-6953

Copyright © 2010 by Disney Enterprises, Inc./Pixar.
All rights reserved. No part of this book may be reproduced
in any form without written permission from the publisher.

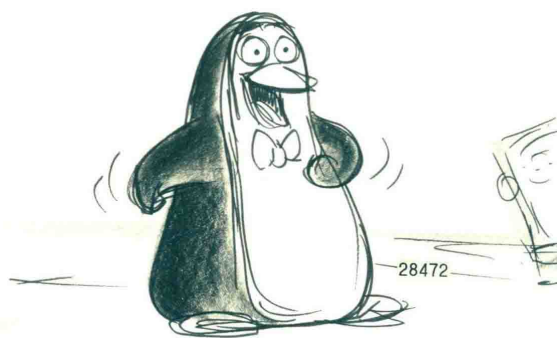
翻 译: 胡韵迪
责任编辑: 邵家璇
执行编辑: 赵 丹
责任印制: 李晓敏
封面设计: 刘 丹
排版制作: 杨志芳

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.childrenfun.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: 11.5
字 数: 250 千
版 次: 2019年3月第1版 2019年3月第1次印刷
书 号: ISBN 978-7-115-50599-6
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。



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，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 and 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，色彩脚本特

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

对于皮克斯来说，《玩具总动员3》是一部姗姗来迟的电影。早在十二年前，还在拍摄《玩具总动员2》的时候，我就萌生了拍第三部的想法。我希望趁着我的团队还沉浸在故事和角色里，就能连着做完第三部，而且那时我就想把这一部做成3D电影。我一直很喜欢这种形式（我和妻子南希的婚礼照片就是用3D技术拍摄的）。然而计划总赶不上变化。等我们再次见到胡迪和巴斯光年这些老朋友时，已时隔多年。当《玩具总动员3》终于得到公司的许可时，我自知已无法亲自导演这部电影了，但我知道一位能够带领这些角色再创辉煌的不二人选：李·昂克里奇。李是一位了不起的电影制作人。作为《玩具总动员》第一部的剪辑师，第二部的联合导演，他对这些角色的前世今生如数家珍，无人能及。刚开始筹备这部新电影时，谁也没有一个明确的方向，但是很快我们就找回了感觉，并发现中间这十年的空档其实是件幸事。十年前，我的儿子们还很小，那时的我无法真正体会到看着

片段色彩设定，提夫介，数字绘图，2009年



——约翰·拉塞特

我们深爱这部电影，希望您也能够喜欢。

些角色的深厚感情。

了。从每一张倾注心血的创作桌图中，您都能感受到我们对这

义重大——能够将这个奇妙的创作过程分享给所有人真是太好

我们工作室的人以外几乎没人知道。因此，这本书对我来说意

整部电影的创作过程成就了最终的影片，但有些事情除了

我们十年前做不到的。

长大，所有这些经历都帮助我们把这个故事讲得更真实，这是

从萌生《玩具总动员3》的想法到今天，我们经历了太多

事情。我们结了婚，经历过失去亲人的痛苦，看着孩子一点点

之又怎么能发掘出胡迪和巴斯光年面对安弟长大成人时的感慨

之情呢？

他们离开家去上大学是件多么百感交集的事。没有这段经历，

导言

2006年新年伊始，迪士尼收购皮克斯的合同墨迹尚未干，约翰·拉塞特就突然把我叫到一边，让我来导演《玩具总动员3》。一瞬间，我感到激动、荣幸、兴奋和爱宠若惊，然后紧张到想吐。约翰让我导演的可不是一般的续集——这可是两部史上最受欢迎的电影的续集。嗯，不紧张。

这部电影是几百人努力的成果，但在最初，创作故事雏形只有我们几个人。我不敢说《玩具总动员3》的创作是简单的，而且从来都不简单，但是我们有一种奇妙的感觉，仿佛胡迪、巴斯光年这些老朋友自己就跃然纸上了——他们很高兴能够回归，领路，带我们前行。

随着工作的一天推进，我发现一些变化正在悄然发生：无须任何激情澎湃的号召，我身后便悄然集结了一支队伍。优秀的设计师、技术人员和电影制作人纷纷站出来，参与到电影制作中。他们不是被分配了任务，而是自发地希望成为其中一员。在这个以创新著称的动画工作室里，为了《玩具总动员3》这个传奇的延续，我们得到了所有人的热情支持。

《玩具总动员》对皮克斯的所有人都意义重大。对有些人来说，它代表了职业生涯的开端；对另一些人来说，是《玩具总动员3》让他们走上了动画制作的道路。而且，虽然这么说让我感觉自己很老，但对于工作室的很多人来说，《玩具总动员》是他们童年最爱的电影。

从制作第一部《玩具总动员》到现在，我们都老了一些，或许也睿智了一些。我们经历了人生中的许多大事：毕业、结婚、孩子出生、亲人去世，但我们一直保留着孩童般的纯真，正如我们坚信，玩具们会趁我们不在时活过来。

能在皮克斯与这些世界级的艺术家一同工作，我由衷地感到荣幸。同时我也很高兴采取创作中的一些图片，在书中与您分享。我要感谢制片人达拉·K·安德森以及我团队中的所有同事。有了他们，才有了这段丰富多彩、成果卓然的经历。我还要特别感谢约翰·拉塞特、艾德·卡姆尔和史蒂夫·乔布斯，是他们创立了皮克斯动画工作室，让这一切不同凡响成为可能。

——李·昂克里奇 导演

色彩剧本，提大介，数字绘图，2008年





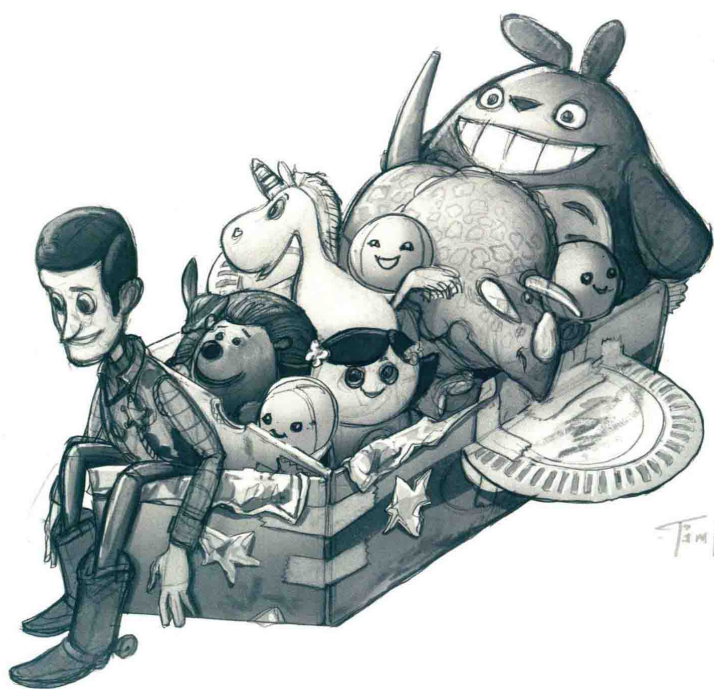
《玩具总动员》，拉夫·埃格尔斯顿，蜡笔，1994年

能够参与《玩具总动员3》的创作，我深感荣幸。亲眼见证这项庞杂多面的大制作逐渐成形，实是一段迷人的经历。参与制作的工作人员们，不论是技术人员，还是传统动画师，都怀着满腔热情支持着李和他的创想，以期将第三部做成三部曲中的上乘之作。

2006年3月，在加利福尼亚的塔玛莉湾，《玩具总动员》的诞生地，我和老朋友们都来了：李·昂克里奇、约翰·拉塞特、安德鲁·斯坦顿、彼特·道格特、鲍勃·彼德森、杰夫·皮金以及苏珊·莱文。我们先向已故的乔·兰福特举杯致敬，之后便踏上了这一奇妙而艰难的旅程。《玩具总动员》的前两部影响巨大，如何做出一部高水平的续集，我们深感责任重大。然而，看到李的远见卓识和我们团队日复一日的努力，我备受鼓舞。

我很高兴可以与您分享我们的创作历程，让您熟识老朋友，认识新面孔。我想说，艺术让我们不断前行，它是推动皮克斯勇攀高峰的动力源泉，但语言总是贫乏的，有些事情还需要您亲身感受。祝阅读愉快！

——达拉·K. 安德森 高级制片人



目录	
序言	5
前言	6
导言	7
细说从头	10
游戏时光	40
安弟的世界	59
阳光幼儿园	86
色彩剧本	128
邦妮的房间	137
垃圾场	159
再见，安弟	175
致谢	182
中外文人名对照	184

细说从头





“《玩具总动员3》讲述的是最让玩具们揪心的时刻：主人长大了。他们站在岁月的门槛上，看着安迪读完高中，去上大学。玩具坏了，可以修好；丢了，可以重拾；被偷走，可以找回。但主人长大了，就没什么能挽回了。”

——约翰·拉塞特 监制

玩具总动员的馈赠

如同六十年前华特迪士尼的《白雪公主和七个小矮人》一样，《玩具总动员》让人们见识到了新媒体作为一种艺术形式和大众娱乐的巨大影响力。作为第一部运用电脑技术制作的故事片长度的动画电影，《玩具总动员》标志着电脑绘图技术（computer graphics, CG）不再限于广告、电视台台标和特效的制作。同时，与《白雪公主和七个小矮人》一样，《玩具总动员》的成功得益于多年的试验和探索，这些年来，动画师们通过不断制作动画短片，精进了技术，深入了解了这一媒介的优势与缺陷。

“《玩具总动员》脱胎于动画短片《锡铁小兵》。”《飞屋环游记》的导演彼特·道格特说，“我们本来想做一部圣诞特辑，讲一个类似《瑞普·凡·温克尔》的故事，让锡铁小兵被封装起来，醒来发现自己在21世纪的玩具店里。”



上图：比萨星球，《玩具总动员》，拉夫·埃格尔斯顿，蜡笔，1993年
前页：片段色彩设定，堤大介，数字绘图，2009年

由于皮克斯动画短片大获成功，迪士尼希望能聘请约翰·拉塞特回来工作：他曾经参与制作《米奇的圣诞颂歌》和未发布的动画电影《音乐家》，但拉塞特婉拒了这份邀请，说他在皮克斯工作得很开心。《锡铁小兵》获得奥斯卡最佳动画短片奖后，迪士尼又找到拉塞特，问皮克斯是否愿意为迪士尼拍一部动画电影。

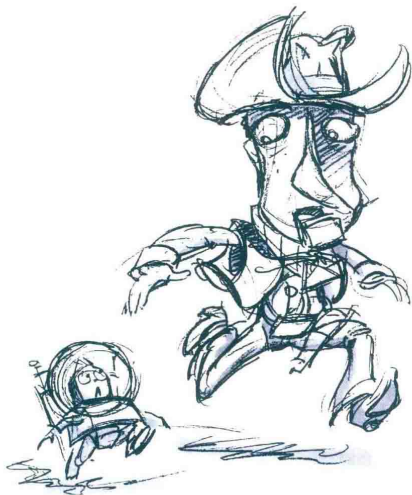
“我跟他们说，我们下一步打算做一个三十分钟的电视影碟。”华特迪士尼动画工作室兼皮克斯动画工作室的总裁艾德·卡姆尔说，“但彼得·施耐德跟我们说，如果你们能做三十分钟的电视影碟，就能做八十分钟的电影。他不费吹灰

之力，就说服了我们。”

“这让我们陷入了一个左右为难的境地，我们也搞不清应该做什么了。”道格特补充说，“约翰说：‘嗯……要不我们还是用三十分钟圣诞特辑的故事，把故事拉长点儿。’因为我们心里也都没错，所以我和安德鲁就说：‘好啊。’于是我们就从这个故事入手，一切就自然而然地发生了。我们当时想的是，第一幕用那半个小时的圣诞特辑，然后再发展后边的剧情。”

但后来，皮克斯团队做了很大改动，才向迪士尼展示了这个故事。“我们给他们讲了《玩具总动员》的故事，他们很满意。”拉塞特说，“我们知

巴斯和胡迪的早期角色设计草图



表现人物大小关系的早期概念设计图，《玩具总动员》，巴德·乐凯，铅笔，1994年



《玩具总动员》，巴德·乐凯，铅笔，1994年



《玩具总动员》，鲍勃·波利，铅笔，1994年



《玩具总动员》，彼特·道格特，铅笔，1994年

道，他们以前从没做过这样的电影。迪士尼的动画电影一般讲的都是童话故事，而这是一部讲述兄弟情的电影。虽然特别，却也是好莱坞大受欢迎的题材，例如《48小时》《午夜狂奔》和《反叛者》，都是叫座的片子。”

“决定讲兄弟情后，我们开始思考角色设定：在经典的兄弟情电影中，一般都是把两个对立的角色放在一起，让他们并肩作战、达成目标。”拉塞特解释说，“在这个过程中，他们萌生感情、互相学习，最终变得亲密无间，向着同一个目标努力。我们决定将一个旧玩具和一个新玩具组合，新玩具可以是个太空人。与太空人相对的是什么呢？牛仔就是个和太空人要多不同就有多不同的角色。于是，我们就以这样的人设为前提，慢慢从角色中发掘个性。”

“《玩具总动员》一上映就成了大热门，大家马上开始讨论要不要出续集。”拉塞特在1999年的一个访谈中说道，“这部动画的角色鲜明、丰满，与其说他们是我们创作的角色，不如说他们更像朋友、家人或是同事，所以我们觉得可以做个续集。”

“优秀的续集其实挺少的，所以你可能会问我们为什么要做这种费力不讨好的事。”李·昂克里奇在采访中补充道，“但是大家真的很喜欢这些角色，如果就这么结束了，看不到他们后来的故事，也挺遗憾的。再见到这些角色真的很开心，就像和好久不见的老朋友们重逢一样。在《玩具总动员2》里，我们竭尽所能让故事和第一部一样精彩，所以倾注了更多心血。”

皮克斯原本只打算将《玩具总动员2》以家庭影碟（DVD）的形式发行，因为影碟的制作时间