

五南出版

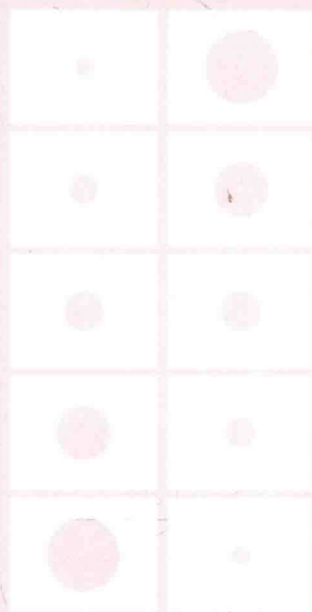
影像的 原則

初學者到專業人士的分鏡

富野由悠季 著

Tomino Yoshiyuki

林子傑 譯



富野監督新作TV動畫《鋼彈Reconguista in G》
將於2014年開播！2015年預備發表好萊塢電影！

讓您了解
日本動畫的
奧妙！

從日本動畫草創期活躍至今的「鋼彈之父」
富野由悠季導演，結合50年來知識與現場經驗
所撰寫的影像創作心得書

影像的原則

初學者到專業人士的分鏡

映像の原則 ビギナーからプロまでのコンテ主義

富野由悠季 著

林子傑 譯

五南圖書出版公司 印行

國家圖書館出版品預行編目資料

影像的原則：初學者到專業人士的分鏡／富野
由悠季著；林子傑譯。——初版。——臺北
市：五南，2014.10

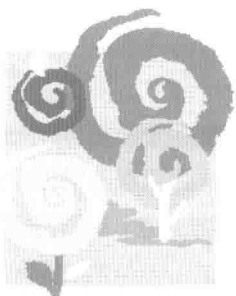
面：公分

ISBN 978-957-11-7734-2 (平裝)

1. 動畫製作

987.85

103014511



1ZEP

影像的原則 初學者到專業人士的分鏡

映像の原則 ビギナーからプロまでのコンテ主義

作 者 — 富野由悠季

譯 者 — 林子傑 (120.8)

發行人 — 楊榮川

總編輯 — 王翠華

主 編 — 陳念祖

責任編輯 — 李敏華

封面設計 — Umegrafix

出版者 — 五南圖書出版股份有限公司

地 址：106台北市大安區和平東路二段339號4樓

電 話：(02)2705-5066 傳 真：(02)2706-6100

網 址：<http://www.wunan.com.tw>

電子郵件：wunan@wunan.com.tw

劃撥帳號：01068953

戶 名：五南圖書出版股份有限公司

台中市駐區辦公室/台中市區中山路6號

電 話：(04)2223-0891 傳 真：(04)2223-3549

高雄市駐區辦公室/高雄市新興區中山一路290號

電 話：(07)2358-702 傳 真：(07)2350-236

法律顧問 林勝安律師事務所 林勝安律師

出版日期 2014年10月初版一刷

2015年2月初版二刷

※版權所有，欲利用本書內容，必須徵求本公司同意※

定 價 新臺幣460元



前言

本書第一版付梓於2002年，本次（2011年）之所以推出改訂版，主要原因就在於經過10年時間，數位技術已較過去大為普及。

當然，我在第一版也曾經提及數位技術的問題點所在，同時指出影像工作者的資質，在數位趨勢之下所受到的影響。不過，就現場的角度看來，當時我所擔心的隱憂以及其現象下的反動，在今日無疑已然開始浮現檯面。

正是由於上述原因，我希望各位讀者能夠重新檢視影像的原則。



作者序

臺灣版特別收錄內容 「給讀者的謝辭，同時也是警句」

感謝各位閱讀本書。我希望大家能夠透過本書作為契機，為影像世界注入全新的活力！

不過，這句話其實只是口號而已。

現在是個我們低頭就能收看掌中尺寸影像，抬頭則能看見巨大銀幕影像的時代。一旦置身此種環境，目光狹隘的專家學者總是高談闊論，認為當大眾對於影像變得敏銳，那麼未來必定萌生許多新血、人材。然而，現實恰好事與願違。我可以肯定地告訴大家，現今志在進入影像業界的人對於影像的感性，反而可說是遠比以前更為遲鈍。

這也是無可厚非的事。影像之於現代人已經顯得太過理所當然，因此我們自然不再去深思影像的性能究竟何在。這是理所當然的現象，所以身為凡夫俗子的我們，自然也就只安於享受現有的環境。當然，敝人我也是凡夫俗子的一分子。這並非是我謙虛，而是如果富野由悠季真有作為影像作家的才能，就不會還在現今這種水準中打滾，因此我很瞭解自己只是一位凡人。

本書記載了許多有關影像性能的原則，並且告訴大家唯有理解這些性能，並將之納為己用、運用自如者，才有能力與資格稱自己是專業人士。然而，我同時也感到很愧疚，深怕無法將「影像的性能」以簡單扼要的方式傳達給一般讀者與觀眾。

我在修訂本書原稿時，花了最多工夫的部分就是致力讓文中內容不與時代脫節。然而，當我最近再次重返工作室的創作現場時，深感現實與工作人員能力的呈現形式、理解事物的方法之間，有著不可填補的時代差

異，因此令我開始憂心本書的如此寫法，是否無法將訊息傳遞給下一代的年輕人。

透過現場，我發現恐怕只限於有實際創作經驗，並且勇於質疑自身作品的工作人員，才具備有能夠理解本書的才能。瞭解這一點後，我不禁也想自問，本書究竟可以為各位帶來多少意義。然而，我衷心期望——而我也深信，本書並沒有任何對於讀者無謂或無用的內容，因此懇請大家都能夠將本書留在自己的手邊。謝謝！

富野由悠季



譯者序

這本書是一場知性的娛樂。

一邊翻閱本書，一邊回想自己看過的影像作品，我們將會恍然大悟：原來那部電影／動畫看起來有趣／無聊，是真的有道理的！是的，《影像的原則》便是讓每一位讀者茅塞頓開、無比暢快的愉快心靈饗宴。

本書不如一般專門書採用教條式內容，而以深入淺出的筆法寫成，縱然難稱老嫗能解，但在作者極力避開專有名詞，使用淺白文字說明並且輔以大量圖解下，相信大多數讀者應該都能夠憑藉直覺便理解內容。

在日本，這本書有太多種讀法了。一般讀者純粹吸收知識，影像愛好者用來解析電影；研究者手握書本端視各類影像作品的特色，動漫迷更是為富野導演率直的褒貶，而大喊痛快、拍手叫好。正因為提供了各種讀法與樂趣，所以本書才會是日本這十年來銷售最好的影像相關書籍。

另一方面，對於創作者來說，或許沒有再比《影像的原則》更令人頭痛的書。因為，當轉換一個角色來閱讀本書，我們將會發現對於觀眾理所當然的內容，想要落實至作品之中卻往往困難無比。

編劇既會受限於文字，動畫師也必須不斷追求作畫手法。當然，美術、攝影、錄音、進度管理也都有各自煩惱，擁有無止盡的課題與挑戰必須克服。當然，導演則更是不得了，因為導演必須將本書所有的內容都了然於心並且盡力實踐，才有可能作出無隙可擊的內容。

有如導覽員為大家「客觀」展示電影創作的書籍，市面上已經很多了。《影像的原則》則不同，這是富野導演基於豐富的知識與實戰經驗，明確從現場「主觀」教導各種原則、理論基礎的書（以及字裡行間的各種上級技法！），書中的一切，就是導演（同時也是觀眾）應該看到的一切。

《影像的原則》不是教大家變成富野由悠季，而是成為一位對影像

高度敏感，並且持續思考的「創作者」。日本有許多來自動畫、電影、漫畫、小說、遊戲、廣告、戲劇各界的人士都不約而同地推崇本書。因為即便跨越領域，但在原則中致力追求盡善盡美的精神，卻是永恆不變而共通的。

日本動畫發展至今，已建立強大軟實力與驚人產值。不過，臺灣影像體系的主要思維仍源自於歐美文化，甚至認為日本動畫難登大雅之堂。

無論有限動畫的技法、紮實的手繪功力或彰顯各種題材的作品設計，當前日本已經擁有完全不輸給歐美的實力與體系，甚至讓歐美回頭仿效。兩者的差異不只在外觀的風格上，更反映於影像作品的內涵之中。

同樣的，翻閱本書《影像的原則》，裡頭提到的上手下手原則、留白演技、作畫理論等，也一樣都是奠基於日本獨自發展出來的影像內涵。倘若我們繼續忽視這些豐富的知識與概念，不僅是無視於現實狀況，更別談有廣大讀者希望能夠深刻瞭解日本動畫「Anime」了。

就這一點來說，或許本書也可稱為是一部日本影像文化的推廣書，因為富野導演撰寫的動機之一，便是嘗試將日本動畫進行有體系化的整理。這也是為何本書在影像研究上饒富價值，被大量引用來進行影像評論的原因。作為譯者，我希望臺灣的每個讀者能透過《影像的原則》獲得自己所需要的內容，更建立起對於日本動畫客觀且確切的評價與論述。

富野由悠季導演師承於「漫畫之神」手塚治虫，在日本是與宮崎駿齊名的兩大動畫巨匠之一。雖然也拍電影，但富野更擅長的是有如大河劇般綿長而縝密的長篇電視動畫。其《鋼彈》系列不僅締造每年數百億元的產值，為社會觀念帶來重大變革，《傳說巨神》等動畫作品更啟發許多海內外後進。在影響範圍上，比起宮崎駿可說有過之而無不及。

然而，富野的影像之途並不順遂。他曾經歷無數次挫折：遭外界徹底否定、被更有才能者取代、因為莫名壓力遭到撤換、受到上級無理要求、

身負無比責任卻僅獲極少支援，甚至被打入冷宮，陷入精神衰弱……。但是，他都一路忍耐下來，並走了過來。

至今，富野導演已經參加超過100部作品、製作超過1100集以上的內容。而今，他以超過70歲的高齡拍攝全新電視動畫，更準備進軍好萊塢執導電影。正如本人所言，富野導演並不是一位天才。正因為如此，他的話才愈顯得深刻而有價值，而我們也才更有傾聽其話語的必要。

富野由悠季是一位憑藉埋頭苦幹與努力跨越日本動畫業界50年的導演，《影像的原則》則是他用來與天才們對抗的創作武器，同時也是想要告訴我們所有讀者的訊息。

最後，請容我談一下《影像的原則》繁體中文版的翻譯。

本書翻譯為兼顧原書風味與易懂性，在遇到日文用語時，會以臺灣稱呼為主、日文漢字為輔表示。至於電影名詞，則直接以中文呈現。不過，書中有少數直接保留日本原意的部分，其中之一便是「演出家」一詞。

演出家直譯為英文便是「director」，也就是「導演」。然而，富野導演之所以始終自稱為演出家，其原因就在於：一位真正的創作者不應該高高在上「指」導如何「演」戲，而是將自己投身劇中去「演出」所有一切。

這既是富野由悠季的謙虛，同時也是他在書中用以區別導演在職位以及創作角色上的不同。本書為尊重富野導演的意思，因而在書中一律稱影像創作者為「演出家」。

※有關影像的原則與富野導演各種知識與話題，讀者尚可參考以下網站：

《影像的原則：台灣版》特設部落格

<http://tomino-eizo.blogspot.tw/>

前言	ii
作者序	iii
譯者序	v
總論	001
文字上的定義	002
影像具備原則	003
影像不能僅憑感性拍攝	004
解讀分鏡表	005
分鏡的工作	007
影像的性質	009
第1章 影像的基本	011
影像的連續性	012
空間的同一性	013
影像追求變化	014
創造變化（節奏與韻律）	015
節奏與韻律蘊釀出影像張力	018
影像新手的問題	018
影像的缺陷	020
視覺和聽覺	021
第2章 故事會跨越時間	023
跨越時間的事物	024
述說故事需要時間	025
所謂的故事是	027
小動機（主題）累積起來將成為故事	028
所謂的趣味是	029
劇本的書寫方法	030
劇本的形式	031
第3章 影像的特性	035
影像是連續動作的畫面	036
影像包含了時間經過	036
讓影像產生連結	037
聲音連結起沒有連結的影像	038
Cut的層層累積便是作品	039
構成影像力學作用的要素	040
不動的Cut一樣擁有長度	041
使靜止畫面帶有影像性的技法	042
取景的力學作用	042
躺臥的人物	044
空間也會產生影像的力學作用	046
左右的高低感	047
心臟的位置	047
3D能否提升表現手法？	049

第4章 數位技術以前的現實問題	051
動畫現場的工作人員	052
置身現場的自己	052
Cut是記號	054
所謂的演出演技	056
動畫的「走路」與「跑步」可說難上加難	057
演出就是活用身體	058
現實的處理方法	060
影像作品需要精彩橋段	062
電視的欺瞞與正義	063
觀眾是敏銳的	063
自我修養	065
第5章 影像的原則	067
切分鏡的原則	068
方向性意義的不同	069
視線（目光）的方向＝表現方向性	071
統一方向性的意義	073
尺寸（視角）	074
畫面視角會變化	077
位置（取景）的意義	079
取景會表達情感	082
角度與方向性	083
意識遠近感等同於描繪世界觀	084
角度的意義	086
不要亂用俯瞰！	089
燈光	091
黑白電影的陰影	094
色彩之中的補色問題	095
動作發生帶來的意義	097
從複合動作的舞臺來找出視覺上的意義	098
能劇舞臺上的視覺原則	100
能劇構思出的型式並無法套用於影像	101
想像線	102
對上視線	108
無法跨越的國界線也會移動	110
同時發生的想像線	112
跨越想像線的方法	115
速度感的統一	116
想像線的實際	119
描寫喜怒哀樂的速度感	120
影像追求波濤起伏	122
Cut切換也是一種動作	123

動接指的並非武打場面	124
藉著剪輯來匯整節奏與韻律	125
以分鏡克服惡劣條件	126
作品的速度感	127
Cut開頭不要等待	128
被孤立出來的Cut	130
入框與出框的空白	130
不孤立景色的Cut	132
全黑會扼殺動作	133
主觀鏡頭、客觀鏡頭	134
回想與夢境	138
鏡頭上的水珠	139
動畫難以帶出臨場感	139
個人性影片、宏觀性影片	140
麻煩的影像性力學作用	142
第6章 分鏡主義	145
1925年的蒙太奇理論	146
上鏡頭與節奏理論	148
影像學의消失	149
高風險的電影業界	150
分鏡是影像製作的設計圖	152
黑澤明的演出黨變說	153
畫面的張力	154
分鏡並非差勁的漫畫代用品	155
以分鏡來閱讀現實時間	155
分鏡的實際	157
莫將桌上作業的習慣投射至畫面上頭	162
接受分鏡修訂劇本	163
劇本	164
分鏡作業	164
過去的歷史與現實	165
真人電影的狀況	166
分鏡師閱讀劇本的方法	167
劇本構造論	169
以角色來膨脹故事	170
狀況設定不是用說的——新手編劇常犯的錯誤——	171
作為演出家該注意的劇本事項	172
修正連結前後的感覺	174
第7章 新手實務	177
Cut指的是單一畫面	178
演出的意涵	179
演技不單是追求姿態美	180

切莫自「決定性姿勢」開始	181
與漫畫的差異	182
不要從定點開始	185
對話場景不是兩人眼瞪眼	186
俯瞰、目光高度與單一Cut法	188
與畫面貼合之臺詞、剝離之臺詞	189
解說圖的性質近似設計圖	190
劇情脈絡比畫面細節重要	191
切Cut的問題	192
視覺錯視是否為有效手法？	193
為了展現看頭所必要的多餘	194
有制約才能完成作品	196
第8章 分鏡的實務處理學	199
大綱與Cut張力之間的關係	200
分鏡上的圖畫不可以畫得太過雕琢	201
分鏡不要打上Cut與分頁的編號	202
不要忘記書寫指示作業的記號	203
疊影（O.L.）秒數的思考方法	205
分鏡第一稿整體要畫得長	207
分鏡上不要指定音效	208
讓觀眾瞭解位於何處（場景）	209
分鏡要快速瀏覽以觀察故事的分節點	210
分鏡的整理學	211
沒有未經修改就會好的分鏡	212
不可隨意修改他人的分鏡	212
內容說明書寫過多	213
描繪遵循場景設定的寬敞與狹窄	214
分鏡不要畫得超出格子	215
不要描繪只圖自己方便的位置關係	217
描繪機械與人之間的關係	218
與性表現等同思考	220
在宇宙呈現站姿的MS	221
宇宙與天空的背景場景不能長	222
畫面質感會影響秒數	222
可以更換服裝造型嗎？	224
為何影像不做成流動的結構？	225
背景也不可以隨意描繪	226
無重力帶的演出	227
綜合、統合或整合	228
受歡迎的作品與好作品	229
第9章 作畫的終極演出處理學	231
不要讓視角過於特寫	232

描繪得曖昧一點	233
僅憑構圖將什麼也看不見	234
保持設置攝影機的意識	235
磨練對於秒數 (Cut長度) 的敏銳度	236
表現一般的感情	238
不同角色的特寫視角也要有所差異	239
對象存在於Cut之外	239
人物的身體存在於Cut的景框之外	240
不要加入透視線	241
Cut開頭不要等待表演	242
縱然如此，Cut開頭依然會靜止	244
動畫去除Cut開頭靜止感的方法	245
展現固定鏡頭 (FIX) 的方法	246
影像在動，但卻看來像是靜止的手法	247
動作並非愈快愈好	248
畫面上的速度感	249
持續進化的有限動畫	251
什麼是故事？	252
跟移搖鏡、對角要做成follow	254
拍攝對象的移動	255
對角的實際方法	256
顫抖 (flicker)	258
窗框與角色的對比	260
曲線行進	262
外溢動態	263
三格拍攝的波浪連續出現反而會呈現靜止	265
爆炸一樣可以變化多端	266
宇宙不使用攝影棚燈光	267
自決定性姿勢開始的錯誤	268
動作加快時，背景也要隨著變快	269
利用錯覺	271
背景的立場	272
攝影大師宮川一夫的世界	273
減少張數的手法	274
第10章 終極演出心得	277
動畫人一樣有資格談論電影	278
日本成為漫畫大國的原因	279
影像製作本身便是妨礙製作影像的主要因素	280
不要導入其他基準	282
模仿表面模樣 (改編的真諦)	285
組合企劃與影像志向	286
似乎少了什麼之Cut所代表的意義	287

不可僅憑單一圖畫便要求重製	289
優良的作畫不會引人注意	290
戲劇感性是否需要？	291
視覺感官進化所帶來的現象	292
把表演用假髮帶進現實的錯誤	293
以草圖找出感情表現	294
以素描追求演技	296
思考內心描寫	298
光影的影像美	298
「留白」是演技・演技的真諦在於「留白」	299
臺詞分配	300
第11章 畫面以外的事物 = 聲音	301
表現「一般」的技術	302
演技論	303
聲優演技的基本	305
B.G.M.	307
聲音的原則	308
中心音以及周邊音	310
分門別類的效果音	311
打人聲、安靜聲	312
合成、數位的真實性	312
超規的必要性	314
依循劇情的敘事形式	314
臺詞的錄音	315
培養演出家應有的耳朵	316
後期錄音臺本的書寫方式	317
工作人員在錄音現場的態度	318
隨心所欲又有何用？	320
日常感覺之喪失與責任範圍之理解	320
察覺細微異狀的警告	321
第12章 何謂娛樂	323
引用自《風姿花傳》	324
動畫、數位技術的象徵性	325
電影性要素	327
初戀的感覺誘導出影像性印象	328
所謂的原則	329

總 論

文字上的定義 / 影像具備原則 /
影像不能僅憑感性拍攝 / 解讀分鏡表 /
分鏡的工作 / 影像的性質

文字上的定義

所謂的影像，便是指呈現於螢光幕或銀幕，而伴隨著動態的畫面（畫像，本書中或寫作「畫面」）。

無論電影、電視、動畫、影戲、音樂影片（MV）、廣告片，或是網路上隨處可見的各種類似影片等，全都是由「影像」所構成。

此外，戲劇以及現場表演，也有運用到視覺印象的部分，因此本書提及的原則，不僅可運用於上述表現媒體，也有反過來從這些媒體學習的地方。

我們有時也會將單幅的照片稱為影像。不過，本書所指稱的影像，將僅限於「伴隨著動態的畫面」。

另一方面，電視或網路上的畫面，雖然是以影像方式呈現，但並非全部都可以稱為影像作品。這些影像大部分都只是單純的「節目」，而此類在攝影棚中製作出來的影像（真人影片→新聞、綜藝秀等），縱然是構成節目的一部分，卻不包含於「作品」的範疇。

話雖如此，電視節目採用了影像作為表現手法，因此堪稱為視覺化社會的重要角色。但反過來說，一部影像作品無論多麼優異，也不過就是視覺化社會的其中一角。

對於遊戲，我可說是一名門外漢，無法在遊戲上頭多所著墨。不過，我相信本書提及的內容對於影像的製作上，應當也有足以參考的部分才是。

此外，真人（live＝寫實）電影與動畫，雖然同為影像媒體，不過真人電影與動畫在「畫面上的質感」終究還是有所差異。話雖如此，由於「影像皆擁有相同機能」，因此我們在本書中對於真人電影與動畫（以及數位影像）都是一視同仁，並且概觀論之。

構成影像的一個「連續」畫面（具有連續性的一個動作畫面），在日本稱為「Cut」。雖然還有Shot、Piece等其他稱呼，不過本書將統一稱為「Cut」。

拍攝真人電影時，當我們拍攝鏡頭（Cut），在每個單獨鏡頭拍攝結束時，電影導演會喊到「卡（Cut）！」此外，我們在剪輯影片時，也會稱之為「剪接（cut）」。三者英文雖然相同，不過用法則是各自有異。（譯注：Cut一般或譯為「鏡頭」，然相對於電影的「鏡頭」為藉由拍攝所得到的成品，動畫的「Cut」則是在分鏡階段便策劃的構想。兩者在本質上有所差異，因此本書翻譯