

高橋留美子  
原画全集  
动画片《犬夜叉》的世界

犬  
夜  
叉



## 图书在版编目 (CIP) 数据

犬夜叉:高橋留美子原画全集:动画片《犬夜叉》的世界/(日)高橋留美子等著;  
碧日公司译.-南昌:二十一世纪出版社,2004.7  
ISBN7-5391-2665-5  
I.犬... II.①高...②碧... III.动画片-制作-简介-青少年读物 IV.J954-49  
中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 060637 号

© 2001 by TAKAHASHI Rumiko/SUNRISE/Yomiuri TV

All rights reserved.

First published in Japan in 2001 by SHOGAKUKAN INC.

CHINESE translation rights arranged with SHOGAKUKAN INC.

CHINESE translation rights © 2004 by SHANGHAI VIZ COMMUNICATION INC.

CHINESE publishing rights in China (excluding Hong Kong, Macao and Taiwan)

by 21st CENTURY PUBLISHING HOUSE

本作品由二十一世纪出版社和日本株式会社小学馆签订翻译合约出版发行。

版权合同登记号 14-2004-49



犬夜叉:高橋留美子原画全集,动画片《犬夜叉》的世界

著 者 (日)高橋留美子/SUNRISE/Yomiuri TV

原出版者 株式会社 小学馆

翻译·设计制作 碧日

责任编辑 杨定安

出版发行 二十一世纪出版社(江西省南昌市子安路75号 邮编:330009)

www.21cccc.com cc21@163.net

出版人 张秋林

经 销 新华书店

印 刷 深圳市彩帝印刷实业有限公司

版 次 2004年8月第1版 2004年8月第1次印刷

开 本 787mm x 1092mm 1/16

印 张 10

印 数 1-5,000册

字 数 200千

书 号 ISBN7-5391-2665-5/J·616

定 价 25.00元

如发现印刷质量问题,请寄本社图书发行公司调换,服务热线:0791-6524997

# 犬夜叉

## 高橋留美子原画全集 动画片《犬夜叉》的世界







《少年星期天》周刊1999年05号  
连载第二话扉页

# 犬夜叉

## 高橋留美子原画全集

### 动画片《犬夜叉》的世界

#### 目录

- 原著/动画片彻底比较研究……5
- 《犬夜叉》原画集 I……21
- 《犬夜叉》原画集 II……101
- 动画片人物图鉴……118
- 美术背景……124
- 片头彻底研究……126
- 《犬夜叉》第一话后期录音报告……130
- 高桥留美子&主要配音演员们『畅谈战国童话故事』……132
- 对主创人员的采访……136
- 动画片设定资料……139
- 《犬夜叉》用语词典……156



# 原著/动画片彻底比较研究

如何把原著在动画片中图像化呢？在此，我们通过原著和动画片的比较来看一看动画片中的图像技巧。



## ◎对压缩情报的分析◎

犬夜叉抢夺四魂之玉的场面，在原著中只用开始的一页上的两个画框，就已经全部表现出来了。而在动画片中，作为第一话的铺垫性场景，却必须有不断解说的连续的画面，还要一边让观众看到激烈的动作，一边做某种程度的情况说明。为此，就有必要把原著中省略的，或者说压缩描写的情景给挖掘出来。



▲在一片森林中突然升起一张网。之后，场面一变，犬夜叉撕破了这张网。



▲在村子的远景之后，从远处向眼前，用镜头快速捕捉村民的害怕的神情。



▲神社内有结界守护的四魂之玉。为了不破坏节奏，这个场景也是由一些短的连续的画面构成。



▲这个从犬夜叉侵入神社到夺取四魂之玉的场景，完全是动画片独创的。



▲水平移动镜头追随犬夜叉。这时，犬夜叉的动作就比较接近第7页的第一个画框的感觉。

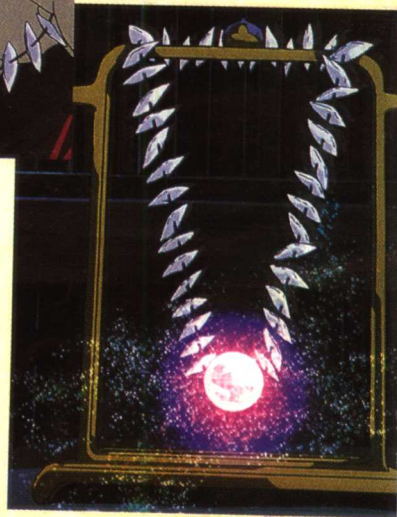
▶这是再次与村民相对时，高速度的动作场面。



◀爆炸的神社冒出的浓烟，直追腾空而起的犬夜叉。在这里，动画片终于和原著开始对应了。



▲▶犬夜叉伸出手来抢夺四魂之玉。玉的光芒是使用了透射光来进行合成表现的。玉出现在画面中只有短短的几秒钟。



◀这是与第7页的第二个画框相对应的画面。到此为止，大约花了40几秒钟，使用了17个画面，来表现动作场面的。

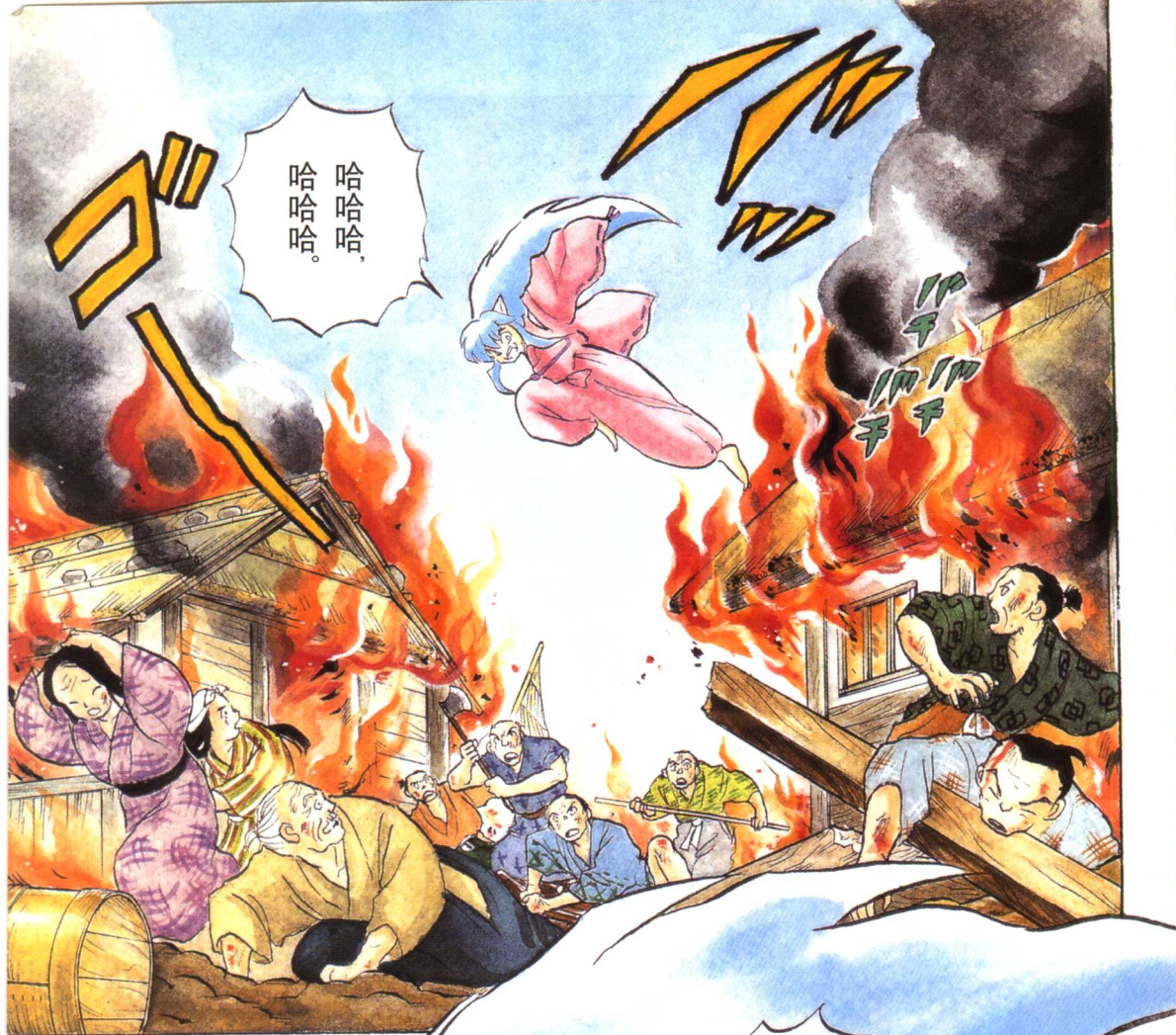




第1话

# 被封印的少年

©《少年星期天》周刊©1995年8月号·单行本第 卷收录◎



哈哈，  
哈哈，  
哈哈。

ゴ  
ゴ  
ゴ

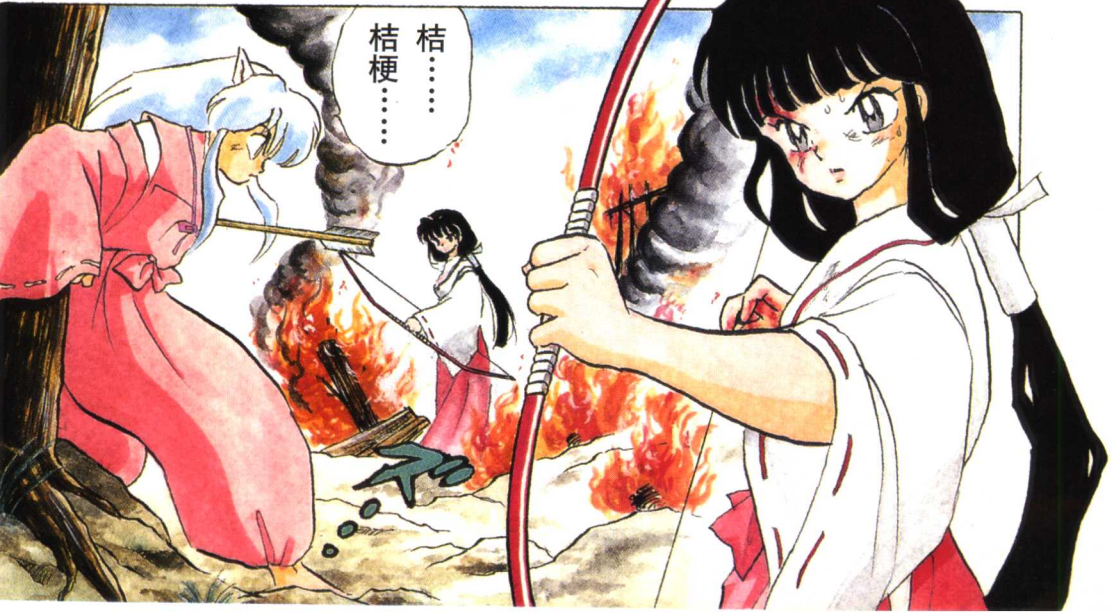
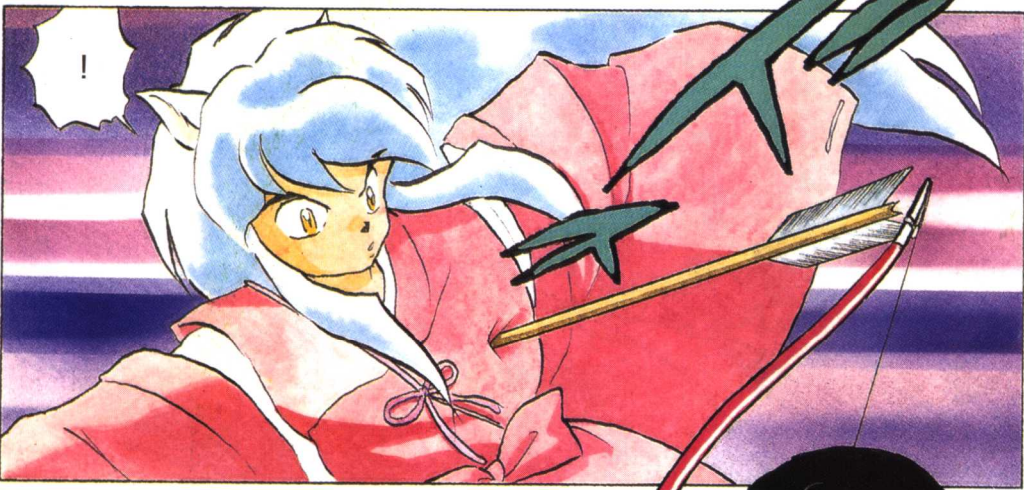
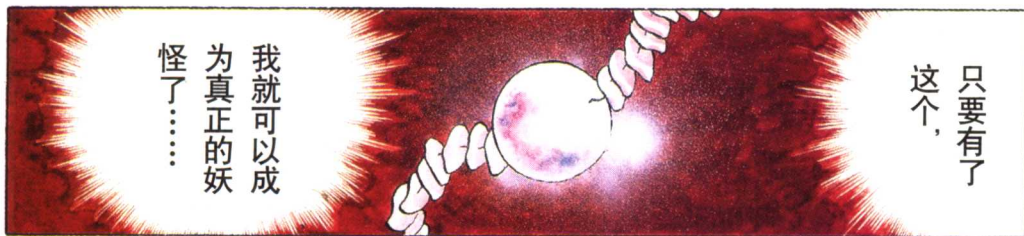
バ  
バ  
バ  
バ  
バ



你们这是  
活该！

四魂之玉我  
拿走了。

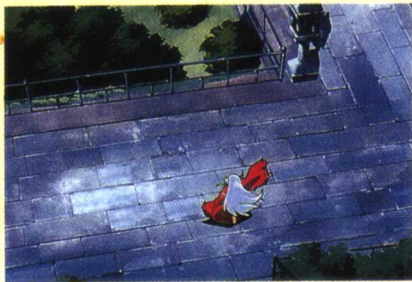
ダ  
ー



## ◎位置关系的确认所产生的临场感◎

在漫画中，一旦说明了主人公所处的状况，剩下的就可以由读者的想像力来补充临场感。可是，在动画片中却不能像漫画一样，由状况描写来省略临场感的演出。所以有必要清楚地说明登场人物现在所处的位置和状况，从而表现出当时的紧张气氛。

▶夺取四魂之玉后，腾空而起的犬夜叉落到了地面上。第8页的第一个画框的对白在前面的场面里已经说过了。



▼桔梗弯弓射箭的动作是由一个背景动画作为画面来表现的，而被射中的犬夜叉则用慢动作来表现，从而造成一种落差。



▼镜头由桔梗向犬夜叉缓慢地移动。至此，两个人的位置关系终于明确了，从而也向观众传递了一种战斗的紧张感。



▶随着迟缓的弓箭响声的效果音，镜头移动至桔梗的全身。画面的速度渐渐趋缓。





▲这是与第11页的第1个画框的对白相对应的场景。原著中是犬夜叉的视线，而动画片中却不是任何人的视线，变成了神的视点。

▶从第11页的第3个画框开始的桔梗的对白，都被置换到了这个场景下。



◀这是隔着村民的背影的枫和桔梗的一个场面。配合对白的长度，追加了场景。

▼桔梗之死。由于和前面的人物特写连接起来，所以，这个场景才会使人印象特别的深刻。

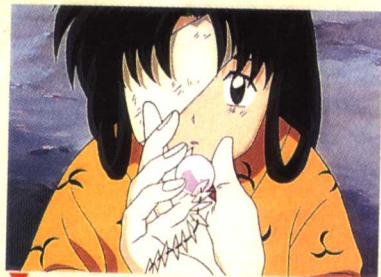


## ◎场景的追加和置换◎

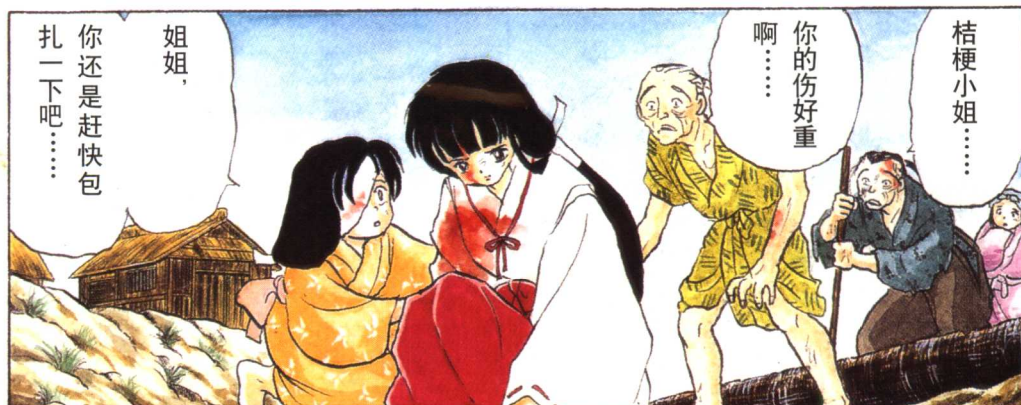
从以前看过的动画片中，我们也可以知道，动画片并不是一味地照搬原著，而是要适当地增加一些场景，以及变更拍摄角度。特别是想要强调的部分时，因为要考虑到那个地方要表现得显著一些，因而有时会有意地改换或者追加一些场景。有关桔梗之死的描写，正是使用了这种方法。



◀对桔梗身后的一滩血迹的描绘，说明她负伤了。与第11页的第5个画框相对应的这个场面变成了俯瞰的视角。



▲与原著中神的视点不同，在动画片的镜头中采取了枫和桔梗各自的视线。这是为了使接下来的画面看起来更加具有效果，而有意加的特写镜头。



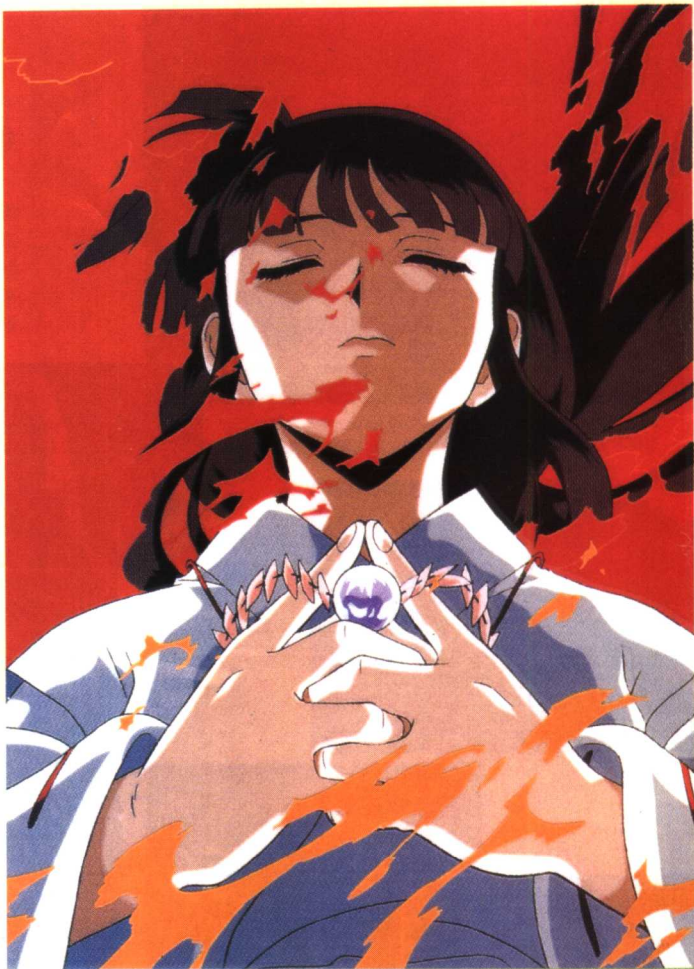


## ◎印象场面的表现◎

漫画可以看成是各种各样、大大小小的画抽象地拼贴在一起的一幅画。而动画片却是随着时间的流逝，堆积一些小的图像，从而构筑成一个大的故事。虽然感觉上它们的基本构造是相同的，但是，毕竟在静止画的世界和动画画的世界里，它们的表现方法是不一样的。在原著中，桔梗火葬的场面，和被封印的犬夜叉都是以四魂之玉为中心进行描写的。而在动画片中，都被缩小到桔梗火葬的场景里了。这么做是为了要尽可能地用影像来再现原著的意图。



▲原著中被封印而沉睡的犬夜叉，是作为第10页中被射中的犬夜叉的下一个场景来进行描写的。在这里也是有意地进行了场景的置换。



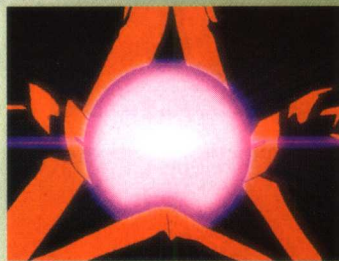
透射光是动画片中特有的影像效果，在光芒闪耀的场景里经常被使用。这种方法是，事先把拍摄赛璐珞画的胶片倒回来，使用与演出相吻合的掩模板来进行光的拍摄。



◀▼犬夜叉抢夺四魂之玉的场景中，玉的光芒使用的就是透射光。并且，通过改变掩模板的形状，还可以表现出犬夜叉的散魂铁爪的轨迹等等很多丰富的演出。



▲在熊熊燃烧的烈火中的桔梗。像这样，镜头在移动的时候，会使用像照片一样的大版的赛璐珞画。▶镜头从四魂之玉的特写逐渐地远离，一直过渡到在火焰中消失的桔梗。背景中的火焰和玉的光辉是经过数码合成处理的。



## ◎速度的表现◎

漫画是通过画框的重叠,以及省略来表现速度的。而动画片最基本的速度是1秒钟24个画面,它是通过调节动画的张数来表现速度的。在记录影片中,我们经常可以看到通过慢镜头拍摄来表现速度,这种方法在动画片中也可以使用。或者说,动画片和记录片不同,它可以调整动画的张数,从而自由地创造出在那个场景所需要的速度。在动画片中,包括摄影角度、画面、速度都是可以控制的。



▲这是与第15页的第一个画框相对应的画面。▼在这里也是通过把画面进行细小的分割,来表现出追逐场景的紧迫感来的。



▲这是与第15页的第三个画框相对应的画面,通过画面的追加,表现出了阿篱被百足贵妇追逐的情况。

▲这是从奔跑的阿篱的腿开始的特写镜头。在这个场面中,阿篱奔跑的动作是按照正常的速度来播放的。



▲被百足贵妇追赶的阿篱,在这个场景中,阿篱腾空的时间是通过慢镜头来表现的,而阿篱自己所体会到的腾空的时间则是通过速度的调节来表现的。



第2话

# 苏醒的犬夜叉

©《少年星期天》周刊 ©1996年15号·单行本第一卷收录 ©

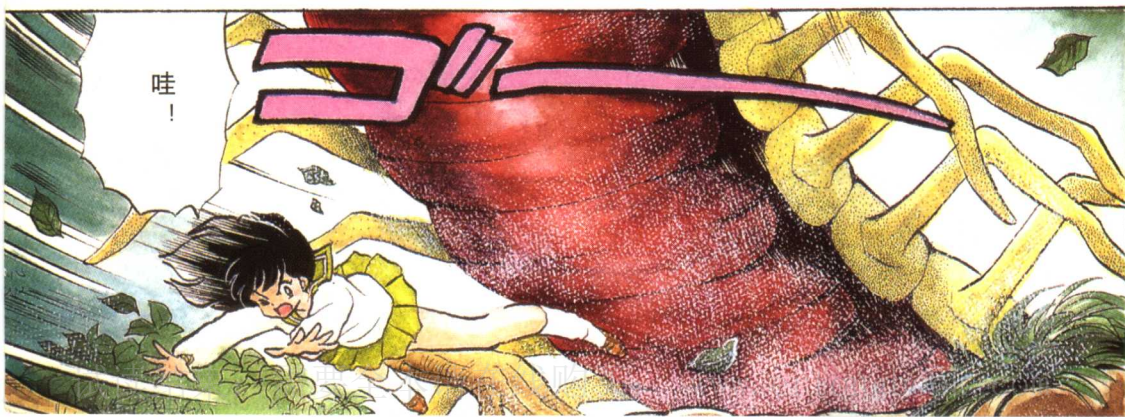


快把四魂之玉交出来!



你, 你说的东西...

我根本就没有...



哇!