



电 影 训 练

解读脚本
绘制分镜
从实践中学编导

上海人民美術出版社

钱 蓝
一 河
晶 兼
译 一
著

分 镜

分镜

决定电影镜头

决定电影画面的功能

决定整部电影的成败

本书通过四个原创案例
让你掌握分镜的诀窍

电影分镜训练 / (日) 蓝河兼一著; 钱一品译. —上海:
上海人民美术出版社, 2015. 4

ISBN 978-7-5322-9436-7

I. ①电... II. ①蓝... ②钱... III. ①镜头
(电影艺术镜头) - 设计 IV. ①J931

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 052532 号

电影分镜训练

目录

电影分镜训练

原版书名: EIZOU ENSHUTSU NO KYOUKASHO

原作者名: Ken-ichi Aikawa

Copyright © 2011 Ken-ichi Aikawa

Copyright © 2011 Genkosha Co., Ltd.

All rights reserved.

First original Japanese edition published by GENKOSHA
Co., Ltd. Japan.

Chinese (in simplified character only) translation rights
arranged with GENKOSHA Co., Ltd. Japan

through CREEK&RIVER Co., Ltd. and CREEK&RIVER
SHANGHAI Co., Ltd.

电影分镜训练

著者: 【日】蓝河兼一

翻译: 钱一品

专业指导: 【日】下牧建春

责任编辑: 陈 铖

装帧设计: 郭雯璐

技术编辑: 朱跃良

出版发行: 上海人民美术出版社
(上海长乐路 672 弄 33 号)

网 址: www.shrmms.com

印 刷: 上海锦佳印刷有限公司

开 本: 889×1194 1/16 12 印张

版 次: 2015 年 4 月第 1 版

印 次: 2015 年 4 月第 1 次

印 数: 0001-3300

书 号: ISBN 978-7-5322-9436-7

定 价: 68.00 元

用语解说索引.....

一九四

索引	014 分镜的作用
	016 时间的掌握
	018 内景和外景
	022 场景、镜头和镜次
	026 主观和客观
	028 摄像机的选择方法
	032 画面尺寸和构图
	036 故事的构想
	052 数码单反电影
	052 制作部和外景
	058 数码单反和镜头的选择
	066 移轴镜头
	072 不可能的设定
	074 剪辑点余量
	082 第一个镜头
	086 漫画和分镜的区别
	092 片名的表现方式
	094 特摄
	098 通过摄影技巧来改变印象
	104 长镜头
	110 导演情爱戏
	112 镜头切割的应用
	114 动作的衔接
	116 使用声音衔接镜头
	120 制作粘血的秘诀
	122 影像的制作方法 /NG 集——跳切
	126 影像的制作方法 /NG 集——放大
	128 镜头切割的影像特技
	130 影像的制作方法 /NG 集——摄影技巧之切入
	134 移动镜头
	136 影像的制作方法 /NG 集——缓摇镜头
	140 SF 外星人
	142 必备的行业术语
	144 数码自动摄像
	150 视点
	156 插入回忆场景
	158 影像的制作方法 /NG 集——糟糕的画面
	160 影像的制作方法 /NG 集——假想线
	164 影像的制作方法 /NG 集——糟糕的衔接
	168 如何选择外景房间
	170 留出间隙
	174 俯瞰摄影
	176 影片最小化
	180 最终的场景

第 分镜的 基础知识

.....
〇〇六

章 PEEK A BOO / 011

第 数码单反相机的 电影制作实践

.....
〇四二

章 宁静之海的兔子 / 049

第 从科幻作品中 窥见导演的奥妙

.....
〇八〇

章 黄昏的 UFO / 081

第 理解分镜中的 导演意图

.....
一八四

章 小说少女 / 185

电影分镜训练 / (日) 蓝河兼一著; 钱一品译. —上海: 上海人民美术出版社, 2015. 4
ISBN 978-7-5322-9436-7

I. ①电... II. ①蓝... ②钱... III. ①镜头
(电影艺术镜头) - 设计 IV. ①J931

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 052532 号

电影分镜训练

目录

电影分镜训练

原版书名: EIZOU ENSHUTSU NO KYOUKASHO

原作者名: Ken-ichi Aikawa

Copyright ©2011 Ken-ichi Aikawa

Copyright ©2011 Genkosha Co., Ltd.

All rights reserved.

First original Japanese edition published by GENKOSHA Co., Ltd. Japan.

Chinese (in simplified character only) translation rights arranged with GENKOSHA Co., Ltd. Japan.

through CREEK&RIVER Co., Ltd. and CREEK&RIVER SHANGHAI Co., Ltd.

电影分镜训练

著者: 【日】蓝河兼一

翻译: 钱一品

专业指导: 【日】下牧建春

责任编辑: 陈 铖

装帧设计: 郭雯璐

技术编辑: 朱跃良

出版发行: 上海人民美术出版社

(上海长乐路 672 弄 33 号)

网 址: www.shrmms.com

印 刷: 上海锦佳印刷有限公司

开 本: 889×1194 1/16 12 印张

版 次: 2015 年 4 月第 1 版

印 次: 2015 年 4 月第 1 次

印 数: 0001-3300

书 号: ISBN 978-7-5322-9436-7

定 价: 68.00 元

用语解说索引.....

索引	014 分镜的作用
	016 时间的掌握
	018 内景和外景
	022 场景、镜头和镜次
	026 主观和客观
	028 摄像机的选择方法
	032 画面尺寸和构图
	036 故事的构想
	052 数码单反电影
	052 制作部和外景
	058 数码单反和镜头的选择
	066 移轴镜头
	072 不可能的设定
	074 剪辑点余量
	082 第一个镜头
	086 漫画和分镜的区别
	092 片名的表现方式
	094 特摄
	098 通过摄影技巧来改变印象
	104 长镜头
	110 导演情爱戏
	112 镜头切割的应用
	114 动作的衔接
	116 使用声音衔接镜头
	120 制作粘血的秘诀
	122 影像的制作方法 /NG 集——跳切
	126 影像的制作方法 /NG 集——放大
	128 镜头切割的影像特技
	130 影像的制作方法 /NG 集——摄影技巧之切入
	134 移动镜头
	136 影像的制作方法 /NG 集——缓摇镜头
	140 SF 外星人
	142 必备的行业术语
	144 数码自动摄像
	150 视点
	156 插入回忆场景
	158 影像的制作方法 /NG 集——糟糕的画面
	160 影像的制作方法 /NG 集——假想线
	164 影像的制作方法 /NG 集——糟糕的衔接
	168 如何选择外景房间
	170 留出间隙
	174 俯瞰摄影
	176 影片最小化
	180 最终的场景



电 影 训 练

解读脚本
绘制分镜
从实践中学编导

上海人民美術出版社

钱 蓝
一 河
晶 兼
译 一
著

分 镜

分镜

决定电影镜头

决定电影画面的功能

决定整部电影的成败

本书通过四个原创案例
让你掌握分镜的诀窍

电影分镜训练

——从实践中学编导

● 作者介绍

蓝河兼一

Ken-ichi Aikawa

1974年生于石川县金泽市。大学毕业后，在金泽市的影像制作公司担任摄影师一职。因这一期间写下的策划书而被制片人发掘。2007年1月来到东京。《阿迪科特的优越感》是首部在影院上映的导演作品。现致力于用数码单反来拍摄制作短片、音乐PV等。

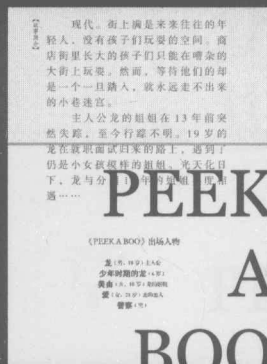
《电影分镜训练——从实践中学编导》是由月刊《影像沙龙》上的连载《实践！分镜训练》（2009年1月号~2011年4月号）进行再次组织、加工、修改而成。

● 脚本是电影的设计图。脚本上写明了时间、地点、场面、角色的行动、心情等要素。阅读脚本时，起初谁都会先想象一下那个镜头吧。但是，即便能想象出场面和状况，实际拍摄影片时，也必须考虑该从何处开始着手以及如何拍摄镜头。所谓镜头切割就是将文字脚本进行影像化剪辑的第一步。

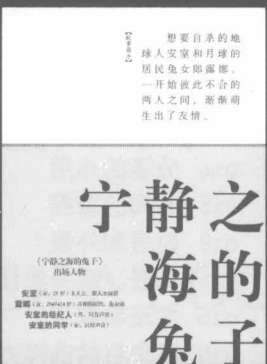
本书以我的四篇原创脚本为基础，剪切了“要是我的话就这么拍”的分镜。这一个个的镜头都是有意义的。为什么要从这个角度、选择这种画面尺寸来拍摄呢？这通常是由于我意识到了这些镜头在剪辑上的联系性。尽管怎样把脚本影像化这个问题是没有正确答案的，但希望我个人的解答能够作为一个参考，对读者进行影像导演的训练有所助益。本书里介绍的原创脚本全是不依赖CG之类的技术，单靠镜头切割的技巧就可以实现拍摄的作品。

《宁静之海的兔子》和《小说少女》都是十分钟左右的短片，进行了实际制作，并且可以在影像沙龙网站的主页上播放。在读懂了我的分镜意图后，如果能让读者从中有所启发，将是我的荣幸。

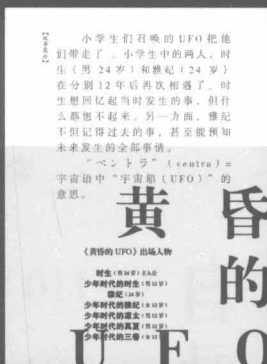
4 个原创案例，教你如何拍电影



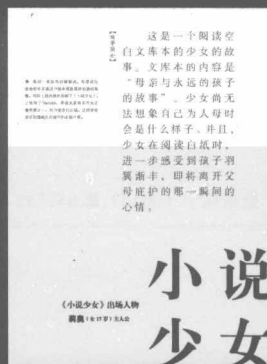
PEEK A BOO
p.011



宁静之海的兔子
p.049



黄昏的 UFO
p.081



小说少女
p.185

读完脚本后，结合分镜和解说， 学习影视导演的具体技巧

脚本

分镜头



术语解说

相关专题

讲解

观看《宁静之海的兔子》和《小说少女》 的影片进行学习

静かの海のうさぎ

小説少女

影像沙龙的主页上可以观看。

http://www.genkoshia.com/vs/cat750/entry/post_210.html

「电影分镜训练」的阅读方法

电影分镜训练 / (日) 蓝河兼一著; 钱一品译. —上海:
上海人民美术出版社, 2015. 4

ISBN 978-7-5322-9436-7

I. ①电... II. ①蓝... ②钱... III. ①镜头
(电影艺术镜头) - 设计 IV. ①J931

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 052532 号

电影分镜训练

目录

电影分镜训练

原版书名: EIZOU ENSHUTSU NO KYOUKASHO

原作者名: Ken-ichi Aikawa

Copyright © 2011 Ken-ichi Aikawa

Copyright © 2011 Genkosha Co., Ltd.

All rights reserved.

First original Japanese edition published by GENKOSHA
Co., Ltd. Japan.

Chinese (in simplified character only) translation rights
arranged with GENKOSHA Co., Ltd. Japan

through CREEK&RIVER Co., Ltd. and CREEK&RIVER
SHANGHAI Co., Ltd.

电影分镜训练

著者: 【日】蓝河兼一

翻译: 钱一品

专业指导: 【日】下牧建春

责任编辑: 陈 铖

装帧设计: 郭雯璐

技术编辑: 朱跃良

出版发行: 上海人民美术出版社
(上海长乐路 672 弄 33 号)

网 址: www.shrmms.com

印 刷: 上海锦佳印刷有限公司

开 本: 889×1194 1/16 12 印张

版 次: 2015 年 4 月第 1 版

印 次: 2015 年 4 月第 1 次

印 数: 0001-3300

书 号: ISBN 978-7-5322-9436-7

定 价: 68.00 元

用语解说索引.....

一九四

索引	014 分镜的作用
	016 时间的掌握
	018 内景和外景
	022 场景、镜头和镜次
	026 主观和客观
	028 摄像机的选择方法
	032 画面尺寸和构图
	036 故事的构想
	052 数码单反电影
	052 制作部和外景
	058 数码单反和镜头的选择
	066 移轴镜头
	072 不可能的设定
	074 剪辑点余量
	082 第一个镜头
	086 漫画和分镜的区别
	092 片名的表现方式
	094 特摄
	098 通过摄影技巧来改变印象
	104 长镜头
	110 导演情爱戏
	112 镜头切割的应用
	114 动作的衔接
	116 使用声音衔接镜头
	120 制作粘血的秘诀
	122 影像的制作方法 /NG 集——跳切
	126 影像的制作方法 /NG 集——放大
	128 镜头切割的影像特技
	130 影像的制作方法 /NG 集——摄影技巧之切入
	134 移动镜头
	136 影像的制作方法 /NG 集——缓摇镜头
	140 SF 外星人
	142 必备的行业术语
	144 数码自动摄像
	150 视点
	156 插入回忆场景
	158 影像的制作方法 /NG 集——糟糕的画面
	160 影像的制作方法 /NG 集——假想线
	164 影像的制作方法 /NG 集——糟糕的衔接
	168 如何选择外景房间
	170 留出间隙
	174 俯瞰摄影
	176 影片最小化
	180 最终的场景

第 分镜的 基础知识

.....
〇〇六

章 PEEK A BOO / 011

第 数码单反相机的 电影制作实践

.....
〇四二

章 宁静之海的兔子 / 049

第 从科幻作品中 窥见导演的奥妙

.....
〇八〇

章 黄昏的 UFO / 081

第 理解分镜中的 导演意图

.....
一八四

章 小说少女 / 185

分镜的 基础

知识

第

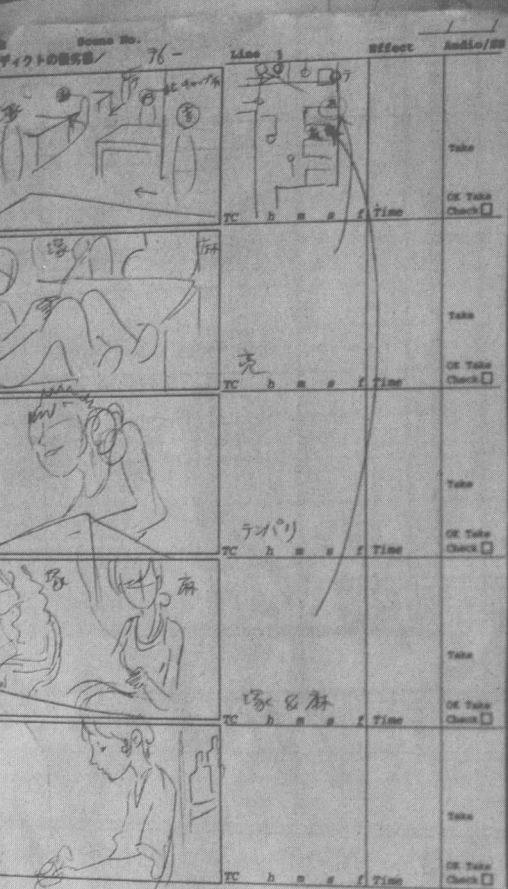
一

章

如何绘制分镜

● 不光是电影，影像制作也需要许多人员一同合作，如导演、演员、摄影师、录音师、照明师、剪辑师、音乐制作人员等等，这些工作人员要从一册脚本开始制作影像作品。故事最初诞生于某人（编剧或小说的原作者）想象中的世界，总之就是要把某人脑海中想象的影像实际地拍摄出来。为使诸多工作人员在完成同一作品时，能够互相理解彼此的意图，分镜要画得简单易懂。在拍摄现场，为了方便安排，要在分镜脚本上做一些简单的笔记。

脚本定下来后，到了切割分镜的阶段，而这时采外景的工作可能还未完成。遇到这种情况时，就必须先在脑海里想象出室内场景的房间布局和摄像机的位置，再切割分镜。把设想的房间布局事先画好，拍外景时就以此为基础来寻找近似的房间。当外景结束，所有的现场也都定下来的时候，就可以参考实地的房间布局来切割分镜。但由于制作期间，各种准备都要同时进行，可能没有那样的余暇。



楽しげな音
相変わらずドラッグ三昧の塚原、

を回す

① リミフターカットでは、いつも
客の流れ
② 周りの人間は変わらない生活
③ テンパリ、「リミフターカット」

今までの出来事が瞬時に巻き戻る

75

由季宏樹内イメージ

「戻りたかった。仕事も女もセックスもドラッグも
に帰るだけだ。それがオレじゃないか。」
ただ、それがオレじゃないか。」

いたしてくれる何か
はインパルスアディ

读了脚本说明后，把想象中的影像画在图片框内，这是分镜的基础。但须记住绘画时要从摄像机的视点出发。要是想象过于天马行空，没有CG和动画技术的话就很难实现拍摄。此外，由于拍摄时是通过摄像机来切取画面的，因此要有意识地用16：9的画框来想象拍摄对象。接下来要考虑的是摄像机的拍摄角度。要将上下的高度、左右的角度等纳入考量，这样才能更好地表现拍摄对象。

摄影过程中，变焦、移镜、移动摄影等摄影技巧各有作用。变焦能产生凝视的感觉；移镜能通过上下左右地摆动摄像机，使原本摄影框内容纳不下的拍摄对象、景色等显示出来。移动摄影能够以与人类视线相似的感觉来靠近拍摄对象、远离拍摄对象。希望读者能理解它们各自的特色，在实践中灵活运用。此外，要用箭头标出摄影技巧的运动方向。

要意识到镜头在剪辑上的联系性。除了镜头间的衔接，还有使用溶解的方式让前后影像重叠，进行场景切换的方法，这通常用于表示场景转换和时间流逝。

分镜的基本格式

TITLE		Scene No.		Line	Effect	Audio/SE
#63	PEEK A BOO	1	7. 森林8. 商店街, 9. 森林	龙：“你究竟去哪儿了……？这里是哪里？为什么我们会在森林里……？这是梦吗？”		Take OK Take Check ☐
#64				美由：“龙，你现在也行踪不明了啊……”		SE 树木的沙沙声 风变得更大 Take OK Take Check ☐
#65				龙：“什么意思！？”		Take OK Take Check ☐
#66				美由：“就像我永远无法回到那个时候一样，你也已经回不去了……”		Take OK Take Check ☐
#67				龙：“回不去是指，回不了哪里？”	同位 龙的身体在商店街里渐渐变得透明	SE 只能听到人来人往的喧闹声 Take OK Take Check ☐
				龙站在空无一人的商店街街道的中央。		Take OK Take Check ☐
#67				美由的身体在森林里渐渐变得透明	同位	SE 喧闹声和森林里树木的沙沙声交叉 Take OK Take Check ☐

作品标题 / 场景编号

场面和场景编号要一起填写。此外，有时间指示的话，也要填上（早晨、中午、晚上等）。

图片区

绘制分镜的区域。高清作品要使用纵横比为16:9的画框。也有使用复数画框的表现形式。

镜头编号

分配镜头的总编号。有时会出现一个画框内同时绘制全景和近景的情况，因此要正确地计算镜头编号。

台词

从脚本里抽出台词。遇到长台词的情况，会在分镜上加上插入镜头，台词会超出画框。[Na]是旁白的意思。

动作

在脚本上写上动作说明。有时也会详细地切割镜头来表现动作。

音效

剪辑时要写明作为SE（音效）的声音。还要写上是否有背景音乐。

当人物开始念台词后，情况就突然变得复杂了。拍摄时该让演员从哪里开始说台词，又说到哪里结束呢？而且还必须捕捉演员表情的变化。怎样拍摄两三个人之间的对话？切换镜头的时机又该如何掌控？我认为应该是在给虚构的角色注入生气，角色开口说话的这个瞬间。角色开始活动，比如摇头、走路等，在限定的画面内到处活动。同样用箭头之类的符号来表现人物的活动。人物跳出画框外的话，就是出镜。也有其他角色从画面外入镜的情况。

Audio / SE 栏里要写明有无背景音乐及插入的音效等。通过拟声文字，表达希望在场景里强调的声音，从音效库中选择相应的声音，作为拍摄现场中背景音的依据。在片名背景中，要写明标题等文字和其他超大文字的位置。拍摄时，画面构图要空出文字的空间。

对分镜的绘制而言，掌握镜头切割、摄影技巧的意义以及专业术语等知识是很有必要的。但任何事情只有亲身经历后才会进步，所以不要害怕失败，总之先试着把脑海里的影像用纸和笔表现出来吧。

分镜指示



镜头推进的指示

↑ 在图片区中画出镜头靠近的位置，并加上箭头符号指示镜头推进的方向。镜头拉远的情况则反之。

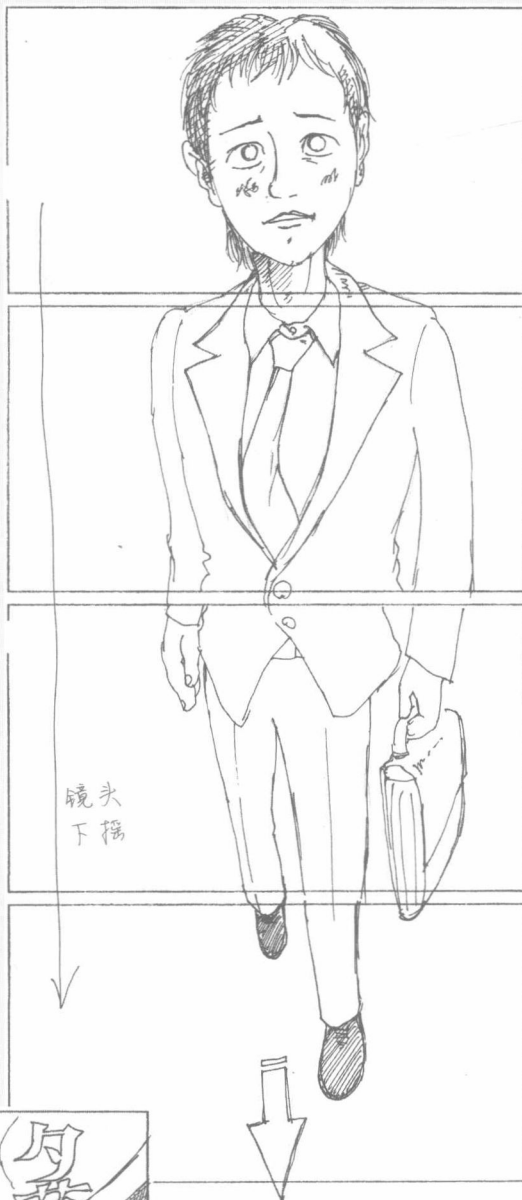
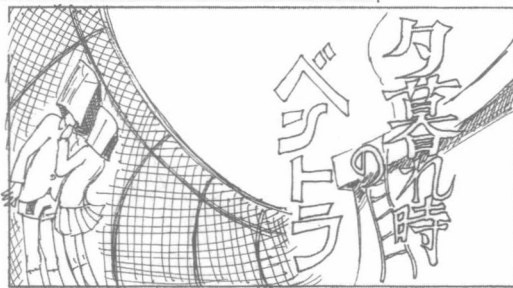
镜头下摇的指示

⇨ 使用箭头符号来表示镜头上摇和镜头下摇。可使用多个纵向的框来表现动态。



动作的指示

↑ 不同于漫画，在表现“低头”、“回头”、“开始走路”等动作时，分镜要用箭头符号来指示动作。



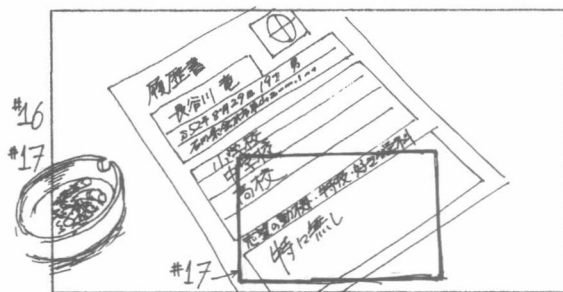
片名画面的构图

⇨ 为了不让文字遮住画面内容，要事先写上片名的位置。拍摄时，构图要预先留出文字的空间。



镜头平移的指示

用箭头表示平移的方向，有时也使用“台词/动作”栏来表现。



从同一机位切出其他镜头的指示

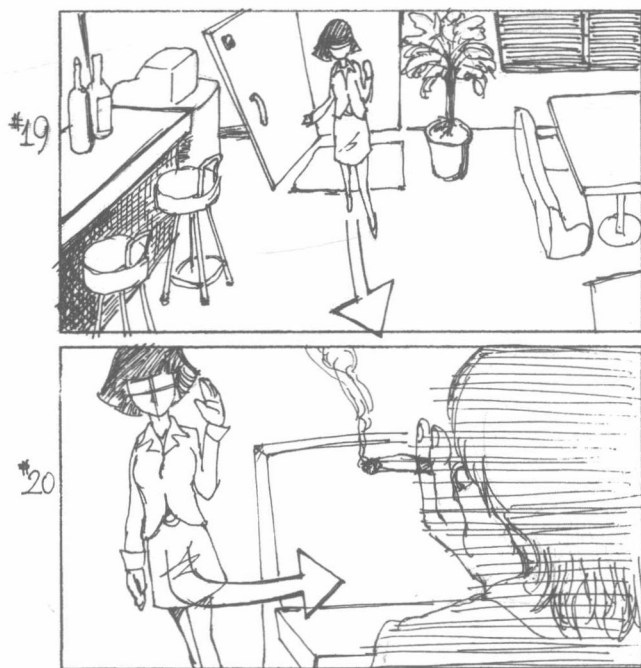
同一镜头的画面大小发生变化时，在画框内切取需要的画面，并计算镜头编号。

回到之前的画面，切出其他镜头的指示

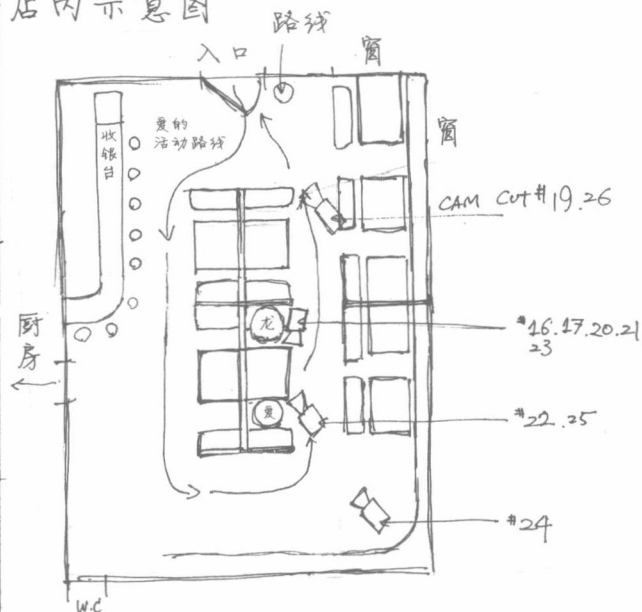
绘制全部的镜头可是个大工程。挪用同一个镜头切换画面或改变画面尺寸时，要清楚地写明镜头的编号，做到一目了然。

标明摄像机的位置

在分镜脚本的空栏里画出现场的示意图，写上机位和镜头的方向。在机位上分配镜头编号，便于在现场安排镜头的转换。



店内示意图



如何绘制分镜

现代。街上满是来来往往的年轻人，没有孩子们玩耍的空间。商店街里长大的孩子们只能在嘈杂的大街上玩耍。然而，等待他们的却是一个一旦踏入，就永远走不出来的小巷迷宫。

主人公龙的姐姐在13年前突然失踪，至今行踪不明。19岁的龙在就职面试归来的路上，遇到了仍是小女孩模样的姐姐。光天化日下，龙与分别13年的姐姐再度相遇……

PEEK

《PEEK A BOO》出场人物

龙（男，19岁）主人公

少年时期的龙（6岁）

美由（女，10岁）龙的姐姐

爱（女，21岁）龙的恋人

警察（男）

A

BOO

1 深夜的商店街

#1

深夜，商店街的小巷中。

几束手电筒的灯光像探照灯一样，从四面八方胡乱地照射出来。

数人的声音 “美由！美由！”

唯有呼唤声响彻在夜晚的商店街。

#2

数人的声音 “美由！美由！”

#3

少年时的龙（6岁）面露忧色地注视着搜索队伍。

#4

警察询问龙。

警察 “你们之前在踢罐子是吧？”

● 故事开头的第一个镜头和最后一个镜头一样，都是非常重要的。因为第一个镜头的影像要能表现出整个故事的世界观。场景是“深夜的商店街”，脚本说明是“几束手电筒的灯光像探照灯一样，从四面八方胡乱地照射出来”。那么，怎样表现这带有些许异样感的氛围比较好呢？把能够看见“夜晚”的商店街全景的镜头作为第一个镜头或许是个不错的选择。

这种情况下，第一个镜头首先要能够说明故事发生的场所，以及人物在干什么。但仅这样仍不足以表现气氛。我设想的镜头是：把手电筒的灯光作为眩光，特意加到镜头中去，使搜索小巷深处的人物像影子一样映照出来<1>。黑暗中蠢蠢欲动的影子和镜头眩光，并且从远近两头交替地听到呼唤“美由”的声音。在第一个镜头之后，加入展现商店街情况的说明性镜头<2>。

接着是面露忧色的主人公龙登场的主观镜头<3>。随后是警察的视角，自龙头顶俯视下来的主观影像。用降下镜头来表现警察蹲下来，视线降到和小孩子的龙一样高的感觉。在分镜的框内，用箭头符号来表示吊降的摄影技巧。我想使用特效设备来有效地表现该镜头的意图。

接下来的镜头<4>，画面反切到龙的主观影像。警察仿佛同龙在说话一样，对着摄像机开始说台词。在他们身后，手电筒的探照灯光来回扫射。

* 脚本说明：指示脚本中场所的情景、说明，演员动作等。

* 眩光：指镜头光晕 / 晕光。由明亮的光线直接入射到镜头内而引起的现象。

* 主观镜头：从主人公的视点看到的镜头。

* 俯视：从高处俯视拍摄。

* 降下镜头：使用摄像机专用的吊车，从上方开始下降的摄影技巧。与吊升相对。

* 特效设备：特殊摄影器材。如吊车、移动摄影车等。

* 反切：相互拍摄对面的对象时，把摄像机的位置改变 180 度。

TITLE

Scene No. 1

PEEK A BOO

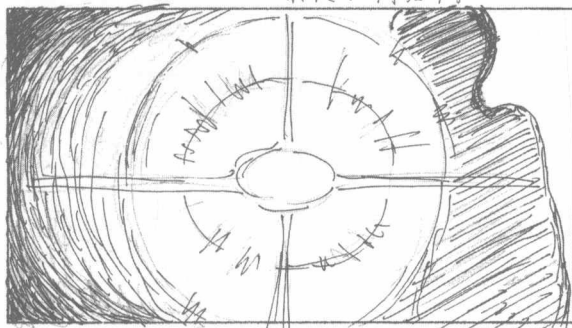
1 深夜的商店街

Line

Effect

Audio/SE

#1



“Line”列的文字：
面向摄像机镜头的
手电灯光

镜头眩光

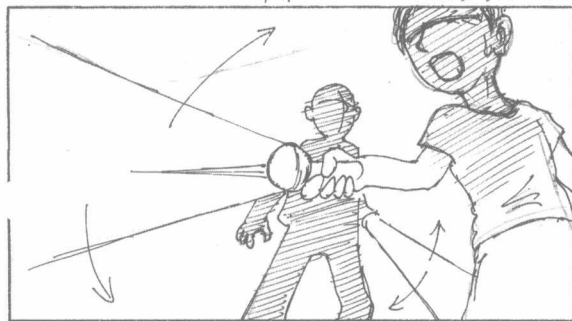
所有人都是黑色的
人影

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#2



夜晚的商店街
数人的呼喊声
“美由！美由！”

TC h m s f Time

Au
从远处传来的
呼喊声
从近处传来的
呼喊声
Take

交替

OK Take
Check ☐

“美由！”

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#3



吊降

从成人的视线吊降到
孩子较低的视线

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#4



从孩子的视线看到的
蹲下身的警察

警察：“你们之前在
踢罐子是吧？”

手电筒的探照灯光在
警察身后来回扫射

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#5 警察

“你姐姐往哪个方向躲起来了呢？小龙你看到了吗？”

#6

龙一副快哭出来的样子，眼巴巴地望着搜查队。

水渠里漂来一只女孩的鞋子。

搜索队里一个男人的手电灯光照到了那只鞋子。

#7 男 1

“喂！这里有只女孩的鞋子，鞋子，鞋子！”

搜索队向男人声音传来的方向跑去。

#8 男 2

搜索队员用树枝捡起鞋子的时候，

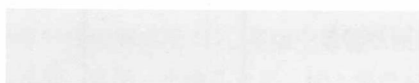
#9

龙赶到了现场。

分镜的作用

● 在电影现场拍摄时，需要众多人员的参与。分镜不仅仅是工作人员间相互沟通的材料，有了分镜就可以事先知悉下一个镜头从哪个位置拍摄及用何种方式拍摄等。这样就能顺利地进行现场布局。

绘制分镜不光是为了电影制作，其对整体表现影像而言也是非常重要的。表现影像时要有意识地进行镜头切割、作画、构图，考虑如何表现场景中微妙的氛围，这些在拍摄上变得越来越重要。因此要把这些内容事先画成分镜，有剪辑意识地进行拍摄训练。



● 再次切回到龙低着头，面露忧色的镜头，慢慢地推镜头^{*}<5>。迅速切换<6>~<9>的镜头来展开之后的情节。手电筒的灯光追寻漂流在水渠里的红鞋子，摄像机也要进行跟焦^{*}。搜索队里发现鞋子的男人^{*}入画，并呼唤其他人。从水渠的位置^{*}仰拍搜索队员小心翼翼地用树枝把漂浮在水面上的红鞋子捡起来的镜头。龙拨开人群，来到摄像机旁。拍摄这种拥挤的画面时，要尽量让演员围在镜头前，摄像机要摆得和龙的视线^{*}一样高。

- * 推镜头：不改变摄像机的位置，使用变焦镜头，从开阔的视角靠近拍摄对象。
- * 跟焦：用摄像机追逐对象进行拍摄。
- * 入画：拍摄对象从画面外进入到画面内。
- * 仰拍：摄像机镜头朝上，从低位进行仰视拍摄。
- * 视线：眼睛的高度。

TITLE

Scene No. 1

PEEK A BOO 深夜的商店街

Line

Effect

Audio/SE

#5 慢慢地
推进
镜头

切换镜头

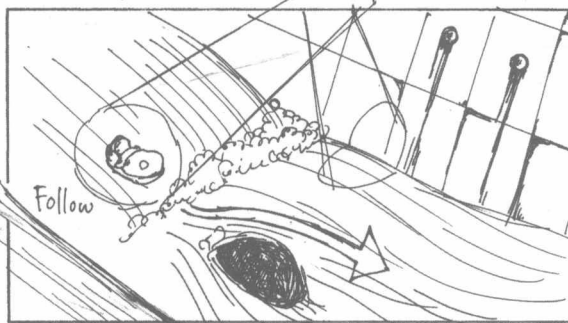
警察：“你姐姐往哪个方向躲起来了呢？
小龙你看到了吗？”

Take

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

#6

水渠里
漂来一只红鞋子

Take

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

#7

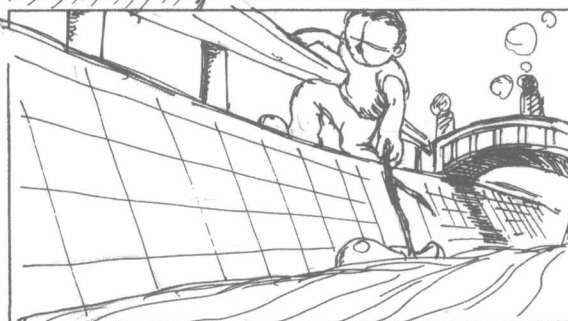
男1：“喂！这里有
只女孩的鞋子，鞋子，
鞋子！”其余部分是路灯模糊
的灯光

Take

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

#8



Take

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

#9



拨开人群

Take

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

#10 警察

“小龙，这是你姐姐的鞋子吗？”

#11

手电筒灯光下，红鞋子的特写。

龙

“这是姐姐的鞋子……”

#12

少年小龙伫立在夜晚的商店街，

#13

和身着面试服装的青年龙（19岁）的身影重叠。

#14 名片

PEEK A BOO

时间的掌握

● 拍摄人物的全部动作非常花时间，这会使影像变得冗长。比如拍摄在门口穿上鞋子出门的场景。如果要拍摄一连串的动作的话，就会变成“在门口坐下，系右脚的鞋带，系左脚的鞋带，站起来，开门，出门”。

在剪辑上选取时间就能干净利落地表现这个场景，只需拍摄到“在门口坐下，穿右脚的鞋”为止。转变镜头，不拍脚下，“站起来”后上半身入镜，“开门出去”后出镜……像“系鞋带 / 穿左脚的鞋子”这样的动作对人们来说是理所当然的行为，

不用特地拍出来。只要切换镜头，观众会自行通过想象来衔接画面。

用长镜头拍摄一连串的动作时，必须要多加注意。进入剪辑阶段后，即便觉得镜头很长，要是画面尺寸不变的话，就难以剪辑。想要延长动作时间的话，只要事先改变动作要点的画面尺寸就可以了。因为画面尺寸改变后，就能够在剪辑上选取时间了。

● 接下来的镜头<10>用俯瞰的客观画面，使观众（摄像机的视线）成为人山人海中的一员，我想用这样的画面来表现搜索队员在等待龙说些什么的感觉。在红鞋子的特写镜头里配上龙没有说完的台词：“这是姐姐的鞋子……”<11>。

下一个镜头<12>，本该待在人群中的小龙一个人呆呆地伫立在夜晚的商店街，用*同机位*固定镜头的剪辑技术，从商店街夜晚的场景转换到白天的场景。用*叠化*技术来表现13年后长大的主人公龙的身影，接着片名出现<13>。

当然，13年的岁月不仅让人物成长了，街道本身也应当有所改变，因此从夜晚到白天的同位上，除了商店街的大型建筑物以外的部分，必须要替换商店招牌，并细致地变换*布景*。

* 客观：将摄像机的视点放在观众观看的一侧；客观性的影像。

* 同机位：相同的位置。

* 固定镜头：把摄像机放置在三脚架等设备上，拍摄时摄像机不会移动。

* 叠化（OL）：把两个影像慢慢重合起来转换画面的手法。一方淡出的同时，一方淡入。同：“溶解”、“交叉淡入淡出”。

* 布景：拍摄时使用的装置、背景、大道具、小道具等。

PEEK A BOO

TITLE

Scene No. 1

PEEK A BOO

1 深夜的商店街

Line

Effect

Audio/SE

#10



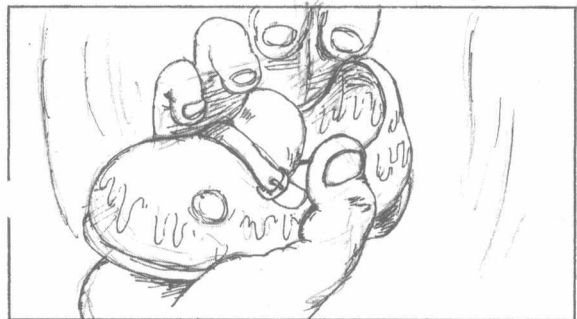
警察：“小龙，这是你姐姐的鞋子吗？”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#11



龙：“这是姐姐的鞋子……”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#12



TC h m s f Time

夜晚

Take

OK Take
Check ☐

#13



TC h m s f Time

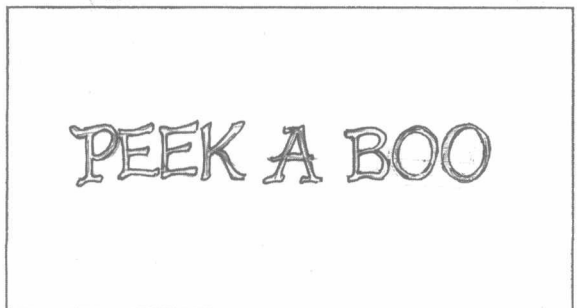
白天
同位

Take

更改商店招牌等布景

OK Take
Check ☐

#14



TITLE

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

2 白天的商店街

#15

龙的表情的特写镜头。

龙目光空洞，毫无斗志。

领带系歪了。

龙懒散地向前走着。

内景和外景

● 内景是编剧写剧本时，为了更容易地回想所写场景的情景，实地考察舞台地点。外景是指以脚本的图像为基础，寻找适合拍摄场景的地点。那么，分镜的绘制是在哪个阶段呢？虽说有脚本的话，就可以切割分镜，但分镜是把脑海里的影像具体地画在纸上的工作。

有时，导演在写脚本的阶段已经有了画面的构想，且要画成分镜。但有一个大问题，即在脚本阶段，十有八九还没有决定拍摄场景的外景地点。

不光是内景，场面的情景在室内还是室外，都须凭借想象力来绘制。我认为特别难的是室内场景的拍摄。这么说是因为我要在想象出的室内空间里切割分镜，且在其中配置人物和摄像机，开始各种活动。



● 13年后。^{*}片名结束后，从青年龙没有斗志的表情（^{*}特写）开始拍摄。使用分镜用纸时，要用上下的框来表现^{*}下摇镜头和上摇镜头。这次我充分利用了分镜用纸的上下四个框来表现镜头下摇<15>。

用鱼眼镜头的变形效果来表现龙不堪的样子：空洞的表情、系歪的领带、摇摇晃晃地向前走。突出龙这个角色毫无干劲，走路摇摇晃晃的状态。像这样使用^{*}鱼眼镜头进行^{*}形变的表现，能给画面和角色加上表情。

* 片名结束：接在电影的片名后的镜头。

* 特写：拍摄对象填满画面的画面尺寸。同：近景。

* 下摇镜头 / 上摇镜头：摄像机朝下方摇动 / 摄像机向上方摇动。由于三脚架的上下方叫做斜度，因此也叫做下倾 / 上倾。

* 鱼眼镜头：视角接近180度的鱼眼镜头。

* 形变：用变形来表现拍摄对象。

TITLE

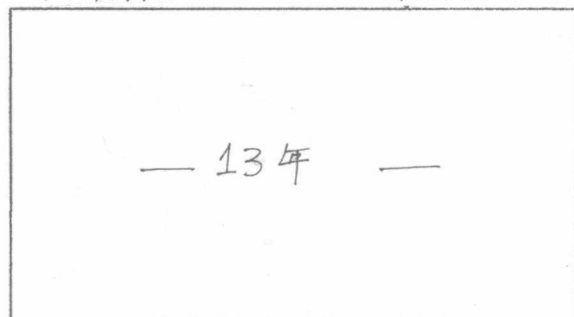
Scene No. 2

PEEK A BOO / 白天的商店街

Line

Effect

Audio/SE



字幕

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

龙表情的特写
目光空洞
毫无斗志鱼眼的
镜头效
果

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



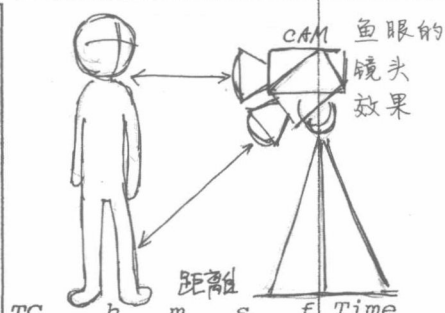
领带系歪了

龙的表情
系歪的领带
强调变形
↓

Take

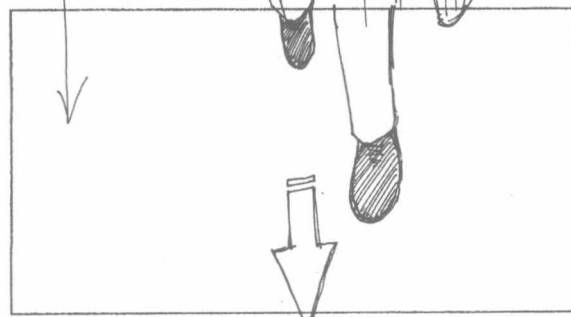
OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

向下
平移

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

懒散地向前走着

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

3 咖啡馆

#16

咖啡馆的座位上，龙正在看自己的简历。

#17

志愿动机、社团活动、兴趣、特长、证书栏里只写着
“没什么特别”。

#18

龙神情倦怠。

#19

爱出现在店里。

#20

爱坐到龙对面的座位上。

#21

爱

“面试怎么样？有希望录用吗？”

龙

“……”

爱

“这是什么？简历吗？怎么上面什么都没写啊？”

● 场景切换到咖啡馆。店内布局是虚构的，由于还没拍摄外景，所以必须先脑中回想那些常见的咖啡馆的样子。因此，要在空白处画出示意图。示意图完成后，就能在虚构的空间里让角色活动，决定摄像机的摆放位置，并能把取景器中窥视到的景色画成分镜。

示意图上要写明角色的走位、摄像机的位置。

店内的第一个镜头最好使用能表现咖啡馆全貌的全景画面，这样更便于客观地表现场面的变化。而我则是从<16>、<17>龙的简历的特写镜头开始拍摄的。在分镜用纸的一个框内再加上小尺寸的框线，就可以同时表现全景和近景。

同一个角色（这里是龙）在场面变化时，仍在视角内的情况，就是跳切镜头，如果没和角色的活动衔接起来的话，就会产生不自然的感觉。因此，一般会在剪辑时插入咖啡馆外观的镜头来转换场

景。由于不存在正确答案，希望大家把我绘制的分镜作为一个例子来掌握。

镜头<18>，从略带仰视的摄影角度来拍摄龙抽烟时倦怠的神情。这时，在画面内加上松弛的领带结，显示出龙毫无干劲的样子。<19>这里我首次使用了店内的全景，拍摄龙的恋人爱走进咖啡店的镜头。<20>爱走向龙的座位。<21>爱拿起龙的简历。

* 取景器：摄像机用来确认视角、焦点的视窗。

* 走位：角色活动的路线。

* 全景：使用变焦镜头广角视角的画面。拉伸程度最宽的称作“全景”。

* 近景：使用变焦镜头拉近远端一侧的画面。

* 跳切镜头：时间飞快流逝的衔接方式。基本上NG。

* 摄影角度：摆放摄像机的角度。

TITLE

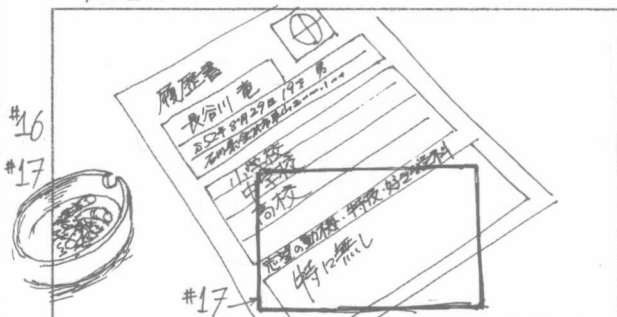
Scene No. 3

PEEK A BOO

咖啡馆

#16

#17



Line

Effect

Audio/SE

放在咖啡馆桌子上的
简历的特写

志愿动机、特长、喜
欢的学科一栏只写着
“没什么特别”

烟灰缸里的烟蒂

TC h m s f Time

店内BGM

Take

OK Take
Check ☐

#18



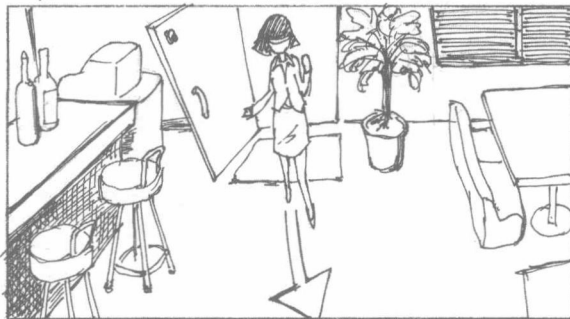
龙神情倦怠
画面截到龙颈部
松弛的领带为止

TC h m s f Time

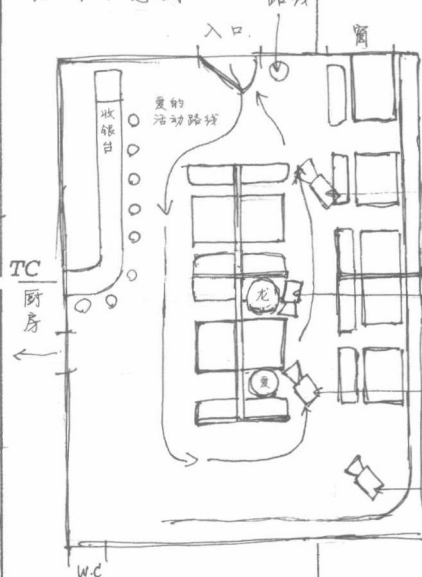
Take

OK Take
Check ☐

#19



店内示意图



TC h m s f Time

Take

CAM Cut #19.26

OK Take
Check ☐

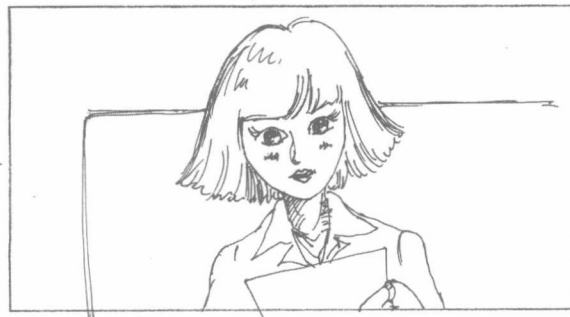
#20



TC h m s f Time

Take
#24OK Take
Check ☐

#21



爱：“面试怎么样？
有希望录用吗？”
龙：“……”
爱：“这是什么？简
历吗？怎么上面什么
都没写啊？”

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#22 龙

“写着啊。”

#23 爱

“‘没什么特别’和什么都没写不一样吗。
这样怎么可能被录用呢？笨蛋。”

#24
#25

爱

两人沉默了很长时间，爱看了看手表。

龙

“午休已经结束了，我要回公司了。”

“.....”

#26

爱走出了咖啡馆。

爱厌倦的表情。

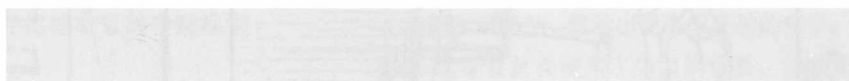
场景、镜头和镜次

● 电影中的故事是由许多“场景”组成的。所谓“场景”就是用舞台地点（房间、店内、公园、大海等）和时间（清晨、上午、中午、傍晚、夜晚、深夜、过去的回忆等）区分开的场面。在“场景”里有“镜头”。“镜头”是从拍摄的镜次中，把使用“OK镜次”的地方用“IN点”和“OUT点”切分出来。

在拍摄现场，为了导出这个“OK镜次”，工作人员和演员要团结一心挑战拍摄。摄像机开始录像，导演喊“准备，开拍”之后，演员随即开始表演。由于要同步录音，在导演喊声后停一个呼吸的拍子，演员开始表演。

尽管要先拍摄镜头切割好的部分，但在表演渐入佳境，一旁监视的导演也认可的情况下，无视镜头切割，继续拍摄的情况也十分常见。

导演喊“切！”后，要停止表演和摄影。这是1镜次（或镜次1），一直持续到“OK镜次”出现为止。所谓的“NG集”就是把本作中未使用的“NG镜次”集中起来，能够窥见拍摄现场的幕后工作。



- 用相近的视线高度拍摄龙和爱的近景。^{*}<22>拍到龙说“写着啊”为止。^{*}<23>爱的充满画面的近景表情特写，强调爱厌倦的表情。

<24>加入表现两人沉默时间的镜头。表现转场镜头样板有很多，比如，拍摄店内挂着的时钟、店内的全景、积满烟灰的烟灰缸、装有喝剩咖啡的玻璃杯等等。要注意像冰等消耗道具。^{*}

<25>迅速看了一眼手表后，爱起身离开。<26>爱从咖啡馆走出去的镜头，以爱回头的表情结束这个镜头。

我略微提一下这个故事的发展。我用爱的表情镜头来结束她的登场。由于爱和龙今生就此别过，因此，我想让演员有意无意地瞥一眼观众来表现爱最后的表情。

* 近景（中特写）：显示人物胸部以上的尺寸。

* 充满画面的近景（饱满镜头）：略微填满画面的镜头状态。与松散相对。

* 转场镜头：用影像表现时间流逝的镜头。

* 消耗道具：拍摄的小道具，使用后会消失的东西。比如饮料和食物等等。

TITLE

Scene No. 3

PEEK A BOO / 咖啡馆

Line

Effect

Audio/SE

#22



龙: “写着啊。”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#23



爱: “‘没什么特别’和什么都没写不一样吗。这样怎么可能被录用呢? 笨蛋。”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#24



时间经过的镜头

全景

例: 烟灰缸堆积的烟灰
装有喝剩咖啡的玻璃杯
挂在店里的时钟

.....

镜头的最后, 爱用吸管
喝完最后一杯咖啡等等

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#25



爱看了看手表

爱: “午休已经结束了,
我要回公司了。”

龙: “.....”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#26

爱走出咖啡馆
出门时, 爱露出灰
倦的神情店门
开闭
门铃
叮铃叮铃
TakeOK Take
Check ☐

TC h m s f Time

4 商店街、小巷里

#27

龙从咖啡馆走出来，仰望天空。

#28

龙挡在了咖啡馆门口，头顶的天空十分狭窄。

#29

拘束感勒紧了龙的胸口。

#30

龙松开领带，却仍然无法平息絮乱的呼吸。

● 龙走出咖啡馆，抬头看到的是被商店街的屋檐遮住的狭窄的天空。商店街里长大的孩子们在这片狭窄的天空下尽情地玩耍。然而，在这条像迷宫一样错综复杂的巷子里，龙的姐姐美由突然失踪了。

日语里的“神隠し”是指误入神社或守护当地神社的森林而行踪不明。本作是一个现代“神隠し”的故事。本作的设定中，都市就是一片混凝土森林，人工建造的街道本身就是冷冰冰的森林的暗喻，会吞噬小孩子。

<27>~<40>，完成在客观影像里穿插主观影像的分镜。<27>从走出咖啡馆的龙走近摄像机开始，用上摇的

方式从下往上摇起镜头。龙挡在商店街的门口，抬头望向狭窄的天空。接下来的<28>、<29>，切换到主人公龙*
看出去的主观影像。加入了几个气氛镜头，这里我只举两个镜头作例子。

和<27>一样，<28>为了让人产生窒息感，从像森林里密密麻麻的树木一般具有压迫感的建筑物、商店招牌、电线的缝隙间窥视头顶上狭窄的天空。此外，<29>展示了一旦误入一步就永远出不来的小巷迷宫，目的是为了让观众也跟随镜头一起走进这个迷宫。

在<29>的框里，写着用圆圈起来的“地藏”，这是为了在寻找外景地

点时的备忘标记。在这个情景镜头中，如果能插入一个孤零零出现在街道里的地藏的镜头，就能使气氛变得更加诡异。

这个例子虽然没有在分镜上画出来，但像<29>这类表现从一个巷子到另一个巷子的镜头，用手持移动镜头来表现的话，比较容易同*
龙*
的轨道摄影镜头进行衔接。拍摄龙的眼睛瞥向错综复杂的巷子的主观画面，应该就能在<30>中客观地表现出龙的窒息感吧。龙边走边把领带松开，却仍然无法平息絮乱的呼吸。

* 气氛镜头：拍摄周围的景色，体现情况、气氛、抒情氛围等的镜头。

* 插入镜头：指在场景中插入影像。只在剪辑影像、声音时插入，用以衔接镜头。

* 轨道摄影：使用移动摄影车拍摄的影像。
用轨道来引导移动摄影车，在车上放置三脚架、摄像机，摄影师则坐在车上拍摄。
拍摄移动物体时，也有直接在三脚架上装上脚轮的三脚架移动摄影装置。



TITLE

Scene No. 4

PEEK A BOO

1 商店街、小巷里

Line

Effect

Audio/SE

#27



龙从咖啡馆走出来，
仰望天空

龙挡在了咖啡馆门口，
头顶的天空很狭窄

TC h m s f Time

人来人往
的杂音

Take

OK Take
Check ☐

上倾镜头

龙走出咖啡馆，
朝摄像机走来

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#28



若干狭窄的情景镜头
压迫感

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#29



迷路般的感觉

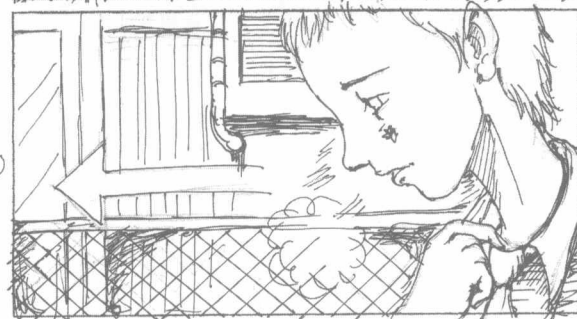
地藏

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#30



龙松开领带，

却仍然无法平息
紊乱的呼吸

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

龙走到商店街的街道上。
胸中难受的感觉稍有缓解。
商店街里来来往往的人们。
坐在路边的年轻人。
欣赏橱窗内商品的女学生。
龙在展示窗巨大的镜子前站住了。
镜子里映出了自己的身影。
自己的表情毫无生气。

主观和客观

● 影像主要分为主观影像和客观影像。主观影像是指在第一人称的文体中，主人公（或其他登场人物）看到的实际景象。客观影像是指在第三人称的文体中，捕捉剧情解说人看到的，包括主人公在内的出场人物的客观景象。

在我自己导演的电影《阿迪科特的优劣感》（《アディクトの优劣感》）中，使用主人公的独白来述说故事，全片只用主人公的主观影像来表现。这么做是因为我想让观众身临其境地体验主人公看到的世界。此外，剧中女孩子们过来和主人公（摄像机＝客观）搭话的距离感也是很重要的。

围在主人公身边的同伴们面向摄像机，走

近并开始搭话。这样就表现了主人公所看到的世界。表现主人公走动时，画面里只会出现他自己的手或脚。许多电影、电视剧将客观影像作为主体来述说故事，必要时，将主观影像穿插在客观影像中。用客观影像叙述故事时，如果登场人物突然走向摄像机开始搭话的话，观众会觉得变扭。

在电影《阿迪科特的优劣感》的制作中，我的意见同“不加入客观影像就不能成立”这样的意见产生了分歧。特别是摄影导演、摄影师，他们希望加入客观影像。为了说服他们，有必要把同一场景用客观影像组成的样本和只用主观影像组成的样本进行比较。



● <31> 是手持相机拍摄的龙主观向前走的移动镜头。龙穿过狭窄的巷子走到宽阔的街道上，方才的呼吸困难有所缓解。<32> 我决定充分利用镜头用纸的宽度，表现商店街的摇镜头。走到了宽阔的街道上，龙胸中难受的感觉稍有缓解。

<33>、<34> 和 <28>、<29> 一样，是龙主观看到的商店街街道的情景镜头。通过描写街上来来往往的人群和年轻人，与方才冷清的巷子形成对比。街道上人流熙熙攘攘，然而一旦踏入一步，前方就是迷宫。最好能用画面表里如一地表现出这种感觉。这样就能营造出在日常生活里，异空间的存在近在咫尺的恐怖感。

表现通往异空间的入口时，镜子是最常使用的表现方式。<35> 展示橱窗的玻璃上映出了龙的身影。龙的表情没有斗志也没有生气。

* 摇镜头：将摄像机在水平方向摇动。用于表现眺望等全景。

TITLE

Scene No. 4

PEEK A BOO

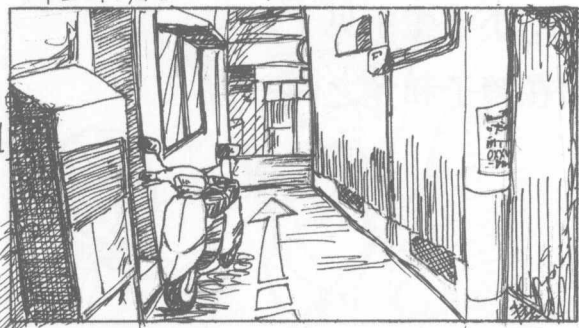
商店街、小巷里

Line

Effect

Audio/SE

#31

手持相机
主观影像走出狭窄的小
巷来到宽阔的
街道上的感觉龙的
脚步声

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#32

商店街
人来人往
的杂音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#33

龙来到商店街的街
道上

坐在路边的年轻人

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#34

欣赏橱窗内商品的
女学生

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#35

龙在展示窗巨大的
镜子前站住了
镜子里映出了自己
的身影
入镜
表情毫无生气商店街的
杂音渐渐
远去

Take

一个人的世界

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#36

镜中，龙的身后映出了一个小学女生的身影。

小女孩注视着龙。

#37

龙一回头，街道上空空如也，小学生不见了。

#38
#39

龙再次看向镜子，少女就站在镜子和龙之间。

龙惊讶地盯着小女孩。

#40

小女孩光着脚。

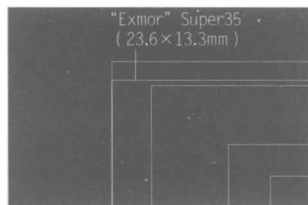
摄像机的选择方法

● 今后要拍电影的话，我推荐能够拍摄
高清画面的数码单反相机及可更换镜头的
单反相机。由于也出现了采用数码单反相
机的支架、拍摄元件的摄像机样式的相机，
这些同样值得关注。

选择摄像机有两个要点。首先，镜头
要可以替换。通过选择镜头来拍摄影像，
能使拍摄意图更加明确。其次，是采用大
型的感光元件。大型元件不仅景深的调节
幅度广，而且感光度高，拍出的影像噪点
少，优点很多。

同一般的摄像机相比，其缺点则是没
有电动变焦镜头、很多机器的自动对焦不

灵敏、用麦克风来录音的功能较
弱、连续拍摄时间受限等。尽管
如此，许多创作者仍能通过自己
的创造力来克服这些缺点，创作
出优秀的作品。



35mm (36.0×24.0mm)

APS-C (约 23.7×15.6mm)

微型单反 (17.3×13.0mm)

2/3 (8.8×6.6mm)

1/3 (4.4×3.3mm)



*

● <36> 龙的过肩镜头，拍摄镜子里映出的少女的客观影像。<37> 切
换到龙的主观影像、手持摄像机转向后方。龙的身后空无一人。拍摄
时用晃动摄像机，环视四周，接着朝反方向移镜。

<38> 小女孩站在镜子和龙之间。镜头可以在小女孩的脸部特写和
龙惊讶的表情之间切换。<39> 使用全景来表现两人对峙的样子，这样
一来，两人的位置关系就十分清楚了。用这个对峙的镜头来表现龙和
小女孩（其实是龙的姐姐美由）分别 13 年后的再度相遇。

<40> 是小女孩光脚的特写。给观众留下女孩在商店街里却没有穿
鞋这一异样的感觉。

* 过肩镜头：越过演员肩膀进行拍摄。

* 晃动：手持拍摄时，由于摄像机会产生抖动，导
致画面也出现晃动的现象。尽管通常会影响拍摄
效果，但在主观画面中，根据导演意图，有时也
会故意造成抖动，用以营造身临其境的感觉。

TITLE

Scene No. 4

PEEK A BOO

1 商店街、小巷里

Line

Effect

Audio/SE

#36



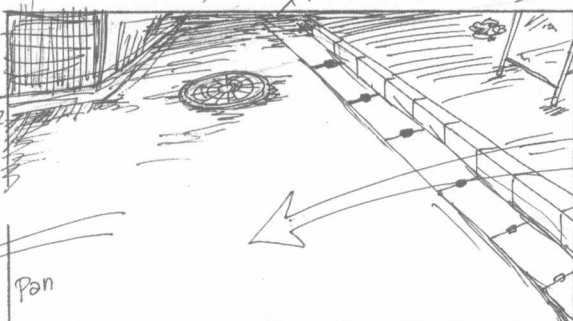
镜中，龙的身后映
出了一个小学女生
的身影
小女孩注视着龙

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#37



龙回过头
主观
袖珍相机
镜头平移，回头

Pan 小学生不见了

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#38



龙再次看向镜子，
少女就站在
镜子和他之间
龙惊讶的表情

入镜

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#39



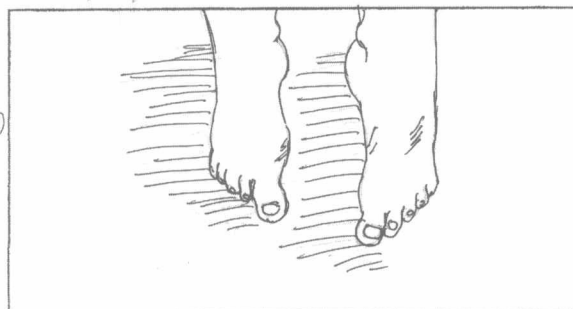
美由和龙的对峙
表明位置关系的镜头

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#40



小女孩光着脚

商店街
的杂音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#41

龙

龙用威胁的态度和美由说话。

“怎么了？你有什么事吗？”

#42

美由

“龙……”

#43

龙

龙露出吃惊的表情。

“你怎么会知道我的名字？”

#44

美由

“你一点也没变呢。”

#45

龙

“啊？你在说什么啊？你这小鬼很自来熟嘛。”

美由

“到底谁才是小鬼啊！”

● 镜子里映出了站在自己身后的小女孩，回头看时却不见了。当龙重新转回头时，她却站在自己的眼前。龙觉得光脚的小女孩像是在戏弄他，便用威胁的态度对小女孩说话。<41>“怎么了？你有什么事吗？”镜头从美由的视线出发，抬头看龙的^{*}表情。利用^{*}逆光，使龙的^{*}脸曝光不足，难以看清表情，从而表现出压迫感。并且是充满画面的近景的特写镜头，切到眉毛周围的话，更能烘托出龙对弱小者施以恐吓的感觉。

— <42>用手持摄像机拍摄从龙的角度看到的小女孩。摄像机慢慢地绕到小女孩的^{*}头部上方，用俯视的^{*}摄影操作技巧更能表现出龙威胁小女孩的态度。这时，小女孩说出了令龙意外的话：“龙……”

不认识的小女孩突然喊出自己的名字，龙惊讶地身子向后一倾。相比具有压迫感的大近景，使用^{*}宽松的^{*}近景会产生画面拉远的感觉。“你怎么会知道我的名字？”形势发生逆转，小女孩美由的画面大小相对<42>

的^{*}FF，<44>用过膝^{*}镜头，画面截到美由膝盖上方。我决定用特写镜头来继续表现美由意味深长的言行：“你一点也没变呢。”

<45>画面切换到两人位置关系明确的镜头。相比继续切回镜头，先将镜头拉远，就能从客观的角度清晰地表现出两人站立的位置。龙：“啊？你在说什么啊？你这小鬼很自来熟嘛。”

* **逆光**：光源在拍摄对象后面，对着镜头入射的状态。

* **曝光不足**：低于适当曝光，拍摄对象发暗的状态。

* **摄影操作**：摄像机的动作。平移、倾斜、变焦、移动拍摄等。

* **宽松镜头**：参照画面尺寸指示，稍微拉伸的状态，与充满画面的近景相反。

* **FF（全身画面）**：全图的略称。从头到脚包括在内的画面尺寸。能明白人物整体的镜头。

* **过膝镜头（中全景）**：膝盖上方的镜头。

TITLE

Scene No. 4

PEEK A BOO

1 商店街、小巷里

Line

Effect

Audio/SE

#41



龙：“怎么了？”

你有什么事吗？”

露出“你这小鬼
在嘲弄大人吗？”
这样的表情

杂音
稍小

画面大小

紧

上切

压迫感

从美由的视线向上看去

龙俯视美由

逆光，脸上的表情曝光

不足

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#42



美由：“龙……”

小声说了一句

手持相机

绕道头顶

后方

摄影技巧

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#43



龙：“你怎么会知道我的名字？”

龙露出仓皇失措的
表情

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#44



美由：“你一点也没变呢。”

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#45



龙：“啊？你在说什么啊？你这小鬼很自来熟嘛。”

美由：“到底谁才是
小鬼啊！”

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#46
#47

小女孩朝龙的胯裆处踢了一脚。

#48 龙

“啊啊啊啊啊啊！”

#49
#50

龙疼得蹲在地上。

#51 美由

“你永远都是个小鬼呢。”

画面尺寸和构图

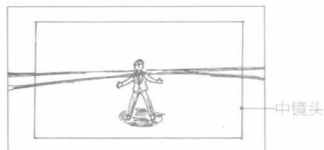
● 用摄像机拍摄人物的画面尺寸有很多。拍摄全景的“远景”、从“FF（全图）”开始慢推进，拍摄膝盖上方的“过膝镜头”、腰以上的“过腰镜头”、胸以上的“过胸镜头”以及“近景特写镜头”和“充满画面的大特写镜头”。此外，各自的尺寸中，有“紧凑”有“松散”，使用方法举例来说，比胸部镜头稍微开阔一点的画面尺寸是“松散”胸部镜头；稍微紧凑狭窄的画面尺寸就是“紧凑”胸部镜头。

画面尺寸和剪辑起着决定性的作用。因此，拍摄时不能漠然地拍摄对象，必须要有剪辑意识，决定画面的尺寸。比如用固定的画面尺寸拍摄一连串动作的情况下，要是中途进行剪辑的话，会变成“跳切”，画面会产生不协调的感觉。这是由于切断

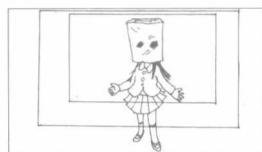
了时间轴，使人感到动作被零散地连接起来的缘故。

因此，拍摄一连串的动作时，要配合剪辑时机，改变画面的尺寸，这样就不会产生不协调感，不会给剪辑工作带来困扰。比如，用全景展现整个动作后，再用胸部镜头放大动作。接着用手部的特写镜头展示动作的细节，再回到全景画面来展示动作的全貌等等。

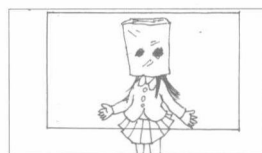
思考如何切割分镜时，我希望大家不要连续使用相同的画面尺寸。此外，用固定尺寸拍摄一连串的动作后，要改变画面尺寸拍摄一些分镜，这样方便在剪辑时插入镜头。这也是切割分镜的方法之一。



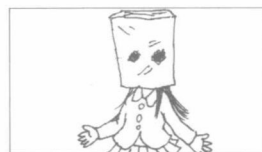
↑ 远距离镜头



↑ FF (全景)



↑ 过膝镜头



↑ 过腰镜头



↑ 过胸镜头



↑ 特写

● 前一页的<45>，美由刚说完“到底谁才是小鬼啊！”后接<46>美由抬脚向上踢的动作。<47>美由抬腿踢向龙的胯裆处，同时龙的身体向上弹起。<48>一瞬间，仿佛时间停止了一样。龙注视天空的表情要比前两个镜头的时间稍长一些。<49>镜头下摇，表现龙慢慢倒下的主观画面。<48>、<49>最好能用慢镜头来表现。

<50>胯裆被踢，龙难为情地蹲下身。摄像机从龙的后方，用低角度镜头拍摄美由。这样就能在一个画面中同时表现美由得意扬扬的态度和龙难堪的样子。同样，<51>也从下方仰拍美由表情的特写。美由：“你永远都是个小鬼呢。”

* 慢镜头：比实际动作要慢的影像。

* 低角度镜头：摄像机从低位仰视拍摄的角度。

TITLE

PEEK A BOO

Scene No. 4

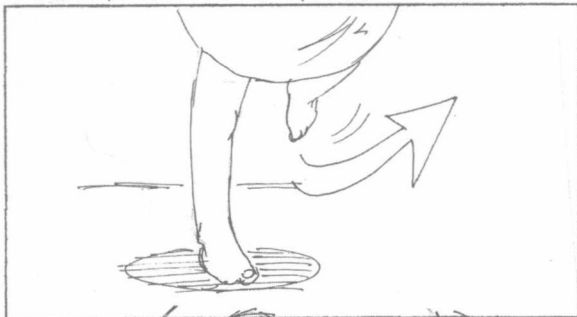
1 商店街、小巷里

Line

Effect

Audio/SE

#46



美由的脚
向上踢的动作镜头

迅速

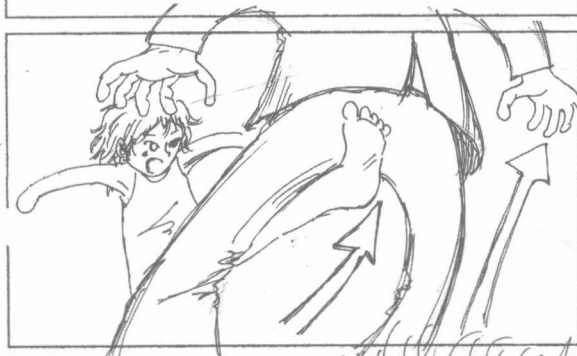
Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#47



美由扬脚踢在龙的
胯裆处

SE

钟的声音

匡——

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#48



龙：“啊啊啊啊啊
啊！”

静音

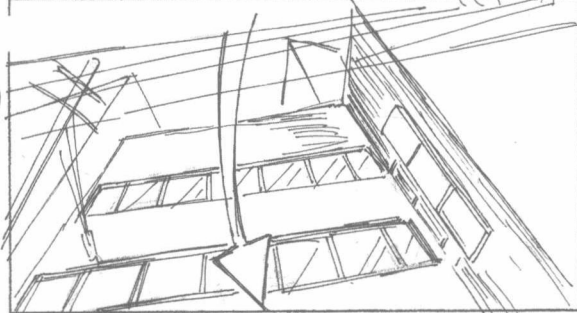
Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#49



主观影像
仰拍电线
慢慢倒下去

SE

倒下的
声音

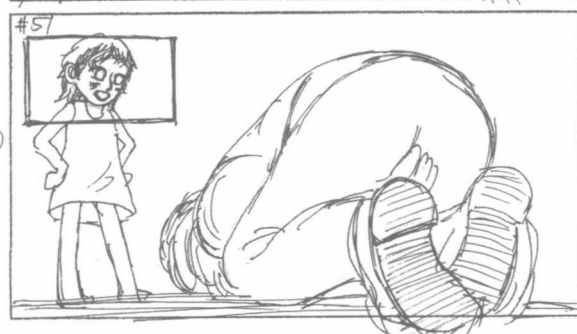
Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#50



#51

美由：“你永远都是
个小鬼呢。”

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#52 龙

“谁是小鬼？你再说一遍试试……”

#53

倒在地上的龙撑起脚，小女孩立刻开始了“电动按摩”。

龙的意识逐渐模糊，

幼年时光仿佛走马灯一样浮现在脑海中。

5 回忆

#55

被姐姐进行“电动按摩”的幼年时的龙。

6 商店街

#56

在商店街的街道正中，遭到小女孩“电动按摩”的龙。

龙

“姐姐……”（淡出）

● <52> 拍摄俯视龙的镜头，但不从美由的视线出发，营造出美由冷酷地俯视着像蠕虫一样趴在地上的龙。由于看不到美由脸上的表情，反而会令人感到害怕。美由的身体慢慢地入镜。<53> 美由迅速地“电动按摩”龙。这个镜头采用仰拍的方式，在同一画面里对比表现出龙痛苦的表情和淘气的美由开心的表情。

* SE 是不知从哪传来的施工现场的声音。附近开始了铺路工程。尽管脚本说明上没有写，<54> 不光要拍摄美由电动按摩的样子，还要表现附近的情况，插入男子在施工现场刨柏油

路的画面。刨路的声音全面响起，龙想起了姐姐美由小时候的样子。

<55> 回忆：幼年的龙在榻榻米房间里遭到姐姐的“电动按摩”。用向正下方俯视两人的画面来表现这个镜头，和<56> 俯瞰相同动作的两人的画面重叠起来。<53> 仰拍姐弟俩“电动按摩”的画面，<55>、<56> 则用俯瞰来表现，这样就能顺畅地衔接镜头。

<57> 龙表情的特写，意识逐渐模糊，过去和姐姐在一起的回忆一点一点地苏醒了。这时画面变白，淡出。通往另一个世界的入口打开了。

* SE: Sound Effect 的缩写，指声音效果，也称为音效。

* 淡出: 指影像、声音、音响慢慢地消失。

TITLE

Scene No. 4.5.6

PEEK A BOO 商店街、回忆

Line

Effect

Audio/SE



像蠕虫一样

龙: “谁是小鬼? 你再说一遍试试……”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



迅速

SE

风镐的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

插入
施工现场

SE

施工现场
风镐的声音

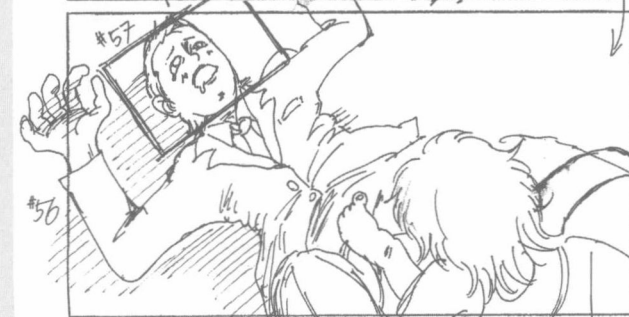
Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

回忆
幼年的龙遭到姐
姐的“电动按摩”

榻榻米

风
镐
的
声
音
TakeOK Take
Check ☐O.L.
TC h m s f Time#57
龙: “姐姐……”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

画面变白, 淡出

(12)

7 森林

#58

森林里，龙把头枕在小学生模样的姐姐的膝盖上。

#59

龙微微睁开眼睛，抬头看向姐姐。

逆光，看不清姐姐脸上的表情。

龙 “姐姐……你是姐姐吧……”

#60

美由 “……”

#61

龙 “即使你不说话，我也知道你就是姐姐……你身上有姐姐的味道……”

龙的头枕在美由的膝盖上，将脸靠到姐姐的肚子上。

龙 “终于见到你了。为什么你突然失踪了呢？”

#62

美由 “……”

龙 “姐姐你行踪不明，妈妈也不见了，离家出走了……”

美由 “……”

故事的构想

● 这是我根据短篇原创脚本的分镜创作的作品，故事是在几年前写的。原先不是短篇，而是中篇（约60分钟）的草稿，计划写成现代版的《浦岛太郎故事》。故事梗概如下：

龙被拜托为庭院除草，他不情愿地答应后来到了庭院里，这时自古供奉着神灵的踏脚石突然开口说话了，原来那是只活生生的象龟。龙骑着那只象龟，来到

了山中的龙宫城。在那里与失踪13年的姐姐美由再次相遇……

《PEEK A BOO》的舞台原型是石川县金泽市（我的出生地）中心的商店街。那条商店街和北陆地区唯一的迷你剧院一起开设了电影制作的工作室，计划用“电影”让商店街活跃起来。为了在那个工作室展出作品，要改写规定长度为10分钟左右的短片。这期间，我把设定从龙宫

城改成了小孩失踪的异空间。

《浦岛太郎故事》版的情节是：龙最后回到了几十年后的未来。在那里再次见到了已经变成老太太的恋人爱。《PEEK A BOO》的故事则完全变了样。《浦岛太郎》版的故事，我可能会找其他机会重新写成别的剧本。

● 龙醒来后发现周围不是商店街，而是茂密的森林深处。故事的设定是：现在商店街所处的地点，以前是守护当地的神灵居住的森林。随着不断的开发，森林被砍伐，过了很久之后，森林变成了现代的商店街。这样就把误入森林和误入小巷迷宫同小孩的失踪联系到了一起。

<58> 龙抬头看到美由的表情。这里和<41>中，为表现龙的压迫感而使用的逆光，意义略有不同。龙刚刚睁开眼睛，姐姐的身影映入他模糊的视线。阳光十分晃眼，看不到美由脸上的表情。这是两人分别13年后的再次相遇。龙想起了姐姐，抬头看去。

<59> 镜头切回到龙微微睁开眼睛，从姐姐的膝上抬头看她。龙：“姐姐……你是姐姐吧……”<60> 森林中两人的全景。阳光从树叶的空隙处照射下来，形成一个光圈，照亮两人。美由没有回答。<61> 龙把头枕在美由的膝盖上，从侧面拍摄龙将脸靠在美由肚子上的动作。“即使不说话，我也知道你是姐姐……你身上有姐姐的味道……”感受到了姐姐的温暖，龙：“终于见到你了。为什么你突然失踪了呢？”

<62> 美由没有回答的表情，侧脸。龙：“姐姐你行踪不明，妈妈也不见了，离家出走了……”

TITLE

Scene No. 7

PEEK A BOO 1 森林

Line

Effect

Audio/SE

#58



美由的脸在逆光下看
不清表情

SE
树木的
沙沙声

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#59



龙醒了
微微睁开眼睛，头枕
着美由的膝盖，抬头
看去

龙：“姐姐……你是姐
姐吧……”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#60



美由：“……”

森林中

阳光透过
树叶的空
隙，照射
在两人身
上

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#61



龙：“即使不说话，我也
知道你是姐姐……你身上
有姐姐的味道……”

美由：“……”

龙将脸靠在姐姐的肚子上

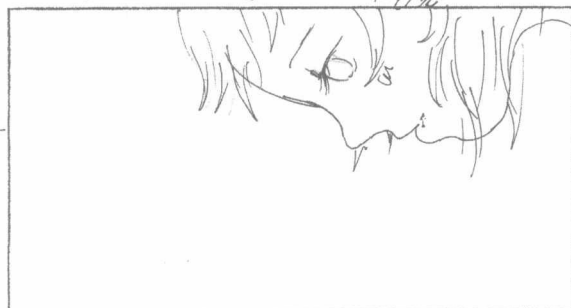
龙：“终于见到你了。为
什么你突然失踪了呢？”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#62



美由：“……”

龙：“姐姐你行踪不明，
妈妈也不见了，离家出
走了……”

美由：“……”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#63 龙

“你究竟去哪儿了？这里是哪里？
为什么我们会在森林里？这是梦吗？”

美由

“龙，你现在也行踪不明了啊……”

#64 龙

“什么意思！？”

龙从美由的膝盖上起身。

#65 美由

“就像我永远无法回到那个时候一样，
你也已经回不去了……”

8 商店街

#66 龙

“回不去是指，回不了哪里？”

龙站在空无一人的商店街中央。

龙的身体变得半透明，一点一点地消失。

9 森林

#67

美由的身体融入到背景的森林里。

● <63> 龙的头枕在美由的膝盖上，抬头看向美由：“你究竟去哪儿了？这里是哪里？为什么我们会在森林里？这是梦吗？”美由：“龙，你现在也是行踪不明了啊……”<64> 两人的侧面。龙一下子起身。发生动作的镜头，要是能看清整个动作的话，更易于观众理解。效果音是树木的沙声，风呼呼吹过的声音等。

龙：“什么意思！？”<65> 美由：“就像我永远无法回到那个时候一样，你也已经回不去了……”摄像机越过龙的肩头，拍摄美由表情的特写。这里，要捕捉美由的右眼周围被龙的后脑勺遮住的画面。让右眼周围蒙上阴

影，目的是使美由意味深长的话语显得更加诡异。接下来，切换到龙身处商店街正中央的镜头。

<66> 用同位的效果，使龙的身体在背景的商店街里慢慢变得透明。背景里传来商店街人来人往的喧闹声。“同位”是同一个位置的略称，是影像效果中的初级技巧。用三脚架把摄像机固定住，拍摄背景的商店街，时间约为30秒。之后，不移动摄像机，让龙站到摄像机前进行拍摄。接着，在剪辑时，将两个影像重叠起来进行叠化的话，就能得到龙在商店街里出现，然后又渐渐消失的特殊效果。并且中途停止溶解的话，就能使人物变成透明的状态。

<67> 切回到美由的镜头。美由身后的背景是森林。美由的镜头也使用同位的效果，使身体透明化。我希望借此营造出美由的身体仿佛被森林吸进去一般的感觉。音效是商店街里人来人往的喧闹声和森林里树木的沙声交杂在一起。慢慢地，耳朵里听到的全是自然界里树木和风的声音，商店街的喧闹声淡出。

* 叠化：与“重疊”同义。使两个影像慢慢地重合在一起，切换画面的效果。

* 特殊效果：指制作 SFX 等现实中难以实现的影像的技术、效果。

TITLE

PEEK A BOO

Scene No. 7. 森林 8. 商店街, 9. 森林

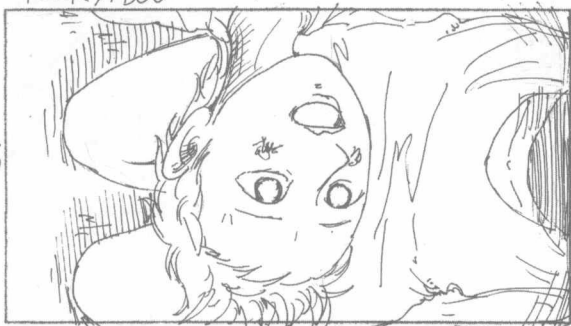
1

Line

Effect

Audio/SE

#63



龙: “你究竟去哪儿了? 这里是哪里? 为什么我们会在森林里……这是梦吗?”

美由: “龙, 你现在也失踪不明了啊……”

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#64



龙: “什么意思!?”

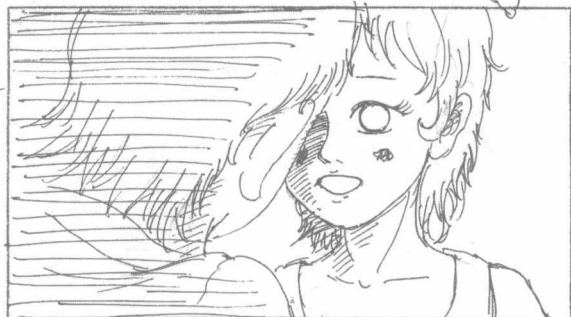
龙从美由膝盖上起身。

TC h m s f Time

SE
树木的沙沙声
风变得更大
Take 风

OK Take
Check ☐

#65



美由: “就像我永远无法回到那个时候一样, 你也已经回不去了……”

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#66



龙: “回不去是指, 回不了哪里?”

龙站在空无一人的商店街街道的中央。

TC h m s f Time

同位

龙的身体在商店街里渐渐变得透明

SE
只能听到人来人往的喧闹声

Take

OK Take
Check ☐

#67



TC h m s f Time

同位

美由的身体在森林里渐渐变得透明

SE
喧闹声和森林里树木的沙沙声交叉
Take

OK Take
Check ☐

(14)

10 商店街

#68 龙

“这是怎么回事？”

龙注视着自己逐渐透明的双手。

龙的手掌渐渐透明，特写。

11 森林

#69 美由

“龙，你和我都是迷路的孩子。”

龙

“.....”

美由

“是这条街里迷路的孩子.....”

12 商店街

#70

五六个小学生跑过空无一人的商店街，

他们的身体是半透明的，

#71
#72

仿佛和商店街融为一体似的渐渐消失了。

● <68> 龙看着自己逐渐透明的双手。龙双手的特写也使用同位的方式，透过手能看见商店街的柏油路。“这是怎么回事！？”<69> 美由：“龙，你和我都是迷路的孩子。”我希望把背景森林拍出看不见出口的隧道般的感觉。插入比<66>更加透明的龙茫然的近景。

<70> 仰拍商店街街道的镜头，五六个孩子跑过来，入镜。使用同位的方法，使他们的身体半透明化。孩子们天真无邪的笑声回荡在街上。<71> 孩子们的身体像融入商店街一般，渐渐消失了。只有笑声留在画面里。

仿佛一切都渐渐消失了一样，<72> 画面变白，渐渐淡出。即使主人公消失了，商店街也仿佛什么事都没发生过一样，继续等待着下一个入侵者。

● 有故事，有脚本，将脚本说明上写着的情景、角色的心情等影像化的时候，就能想象出那个场景，在脑海里用摄像机剪辑场景，绘制分镜吧。然而，这毕竟是脑中想象的世界，实际拍摄时，想象中的镜头或许会在一瞬间崩溃。因为拍摄现场会发生许多问题，如实地选定的机位可能没法和设想的一样等等。

选择符合导演意图的镜头，观察演员的动作，进行拍摄、切割镜头。留意画面背景和入镜的人和物，在镜头的视角中构筑影像世界。而且，在拍摄阶段就要抱有剪辑意识，考虑剪辑时应该如何衔接镜头。还要拍摄剪辑点和动作的“余量”，在剪辑时为避免画面不足，要适当加入插入镜头。

分镜作为外景安排以及剪辑的路标，确实是十分有用的。

TITLE

Scene No. 10. 商店街, 11. 森林, 12. 商店街

PEEK A BOO

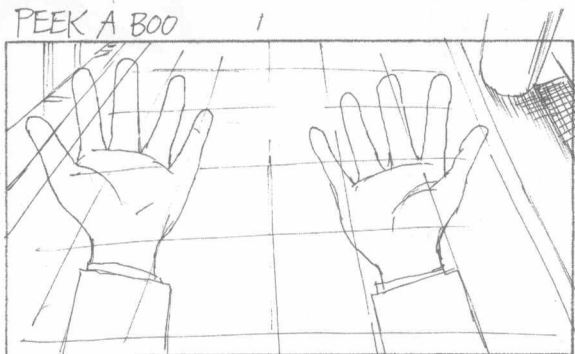
1

Line

Effect

Audio/SE

#68



龙: “这是怎么回事!?”
龙的双手逐渐透明

同位

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#69



背景的森林像一条隧道
美由: “龙, 你和我都是迷路的孩子。”

龙: “.....”

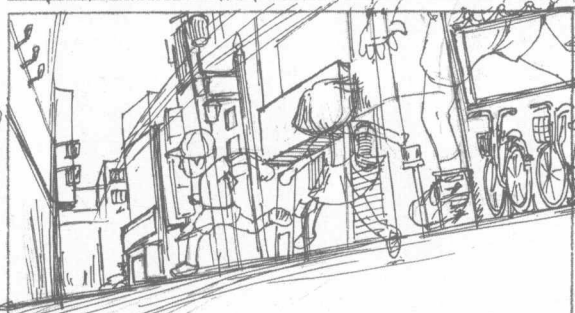
美由: “是这条街里迷路的孩子.....”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#70



入镜

半透明的小学生跑过来

同位

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#71



O.L

孩子消失了

SE

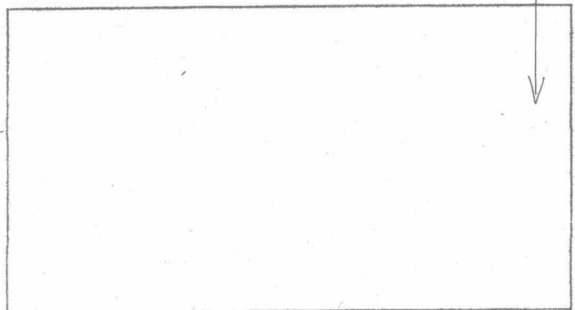
孩子们天真无邪的笑声

Take 冷

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#72



淡出
白屏

一切都仿佛消失了一样

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

PEEK A BOO 完

(15)

〇四一

10 商店街

11 森林

12 商店街

数码单反
相机的

电影制作
实践

第

一

章

章

独立电影的 制作安排

● 电影制作从策划开始到制作完毕的过程费时费力，因此必须要有耐心。想要传达的信息源源不断地从希望拍摄的原作、题材中涌出，这就是电影策划产生的契机。以某人的热情为原动力，许多人参与进来，以完成制作为目标而努力。

首先，没有脚本就没法开始制作。有原作的话，就要从中提炼出想要拍摄的场景。不管多么有趣的小说，也有没法在拍摄上忠实还原的场景。因此，如何将小说原作更好地改编成电影，这就是编剧的工作了。

在没有原作的情况下，就必须从零开始创作。提出想要传达的信息和主题，首先要考虑情节的整体结构。人物、事件、时间、地点、原因、方法，要在 5W1H 的基础之上考虑故事的整体结构。脚本完成后，用分镜具体地加以表现。



担任制作的“制作部”主要负责到电影杀青为止的安排。反正，到电影拍摄完毕为止的安排是最辛苦的。因为这关系到众多的工作人员和演员，且有时间限制，同时也关系到电影开拍前需要做多少准备。

电影开拍后，如果演员表演的形象和导演设想的形象一致的话，就是100分，但轻易得不到满分。70分，80分……导演要以100分为目标努力。为了使形象一致，可能要重拍好几次。

然而，电影是需要分工的。导演设想的影像是100分的话，那也只是导演个人的设想而已。不管在拍摄还是演技上，120分、130分，导演要不断超越自我，更上一层楼。

拍摄结束后，还有许多需要踏踏实实努力的剪辑工作。将镜头大致衔接后，就要请演员进行后期录音。加上片名和背景音乐、调整声音后，同观众见面的那一天终于到来了。为了那一天的到来，必须专心致志地沉浸在工作中。

从策划到制作、完成为止的流程

① 策划 选择要改编成电影的原作或是从零开始原创作品、决定电影题材，估计预算。	制作策划书 将策划的目标、最终落脚点，作品如何面世等内容用策划书写出来。以此为基础进行融资。	实地取景 脚本写完之后，实际到作为舞台的外景地去，完善印象。
	脚本写作 原创脚本要一边参考场景，一边设想合适的演员来进行写作。	制作分镜 以完成的脚本为基础，切割镜头。为了使脚本影像化，用图画将镜头的画面尺寸等具体地表现出来。
② 制作准备 决定开拍前的准备安排。开拍前要尽可能地把所有事态考虑周到，进行各种准备。	分配角色 在策划阶段就选定主角的情况是很多的，拜托演员进行试镜以及正式演出。	搭配服装 把演员集合起来搭配服装。角色服装决定后，制作服装镜头表。把各个场景里分别使用的服装做成表格。
	拍摄团队 指定摄影导演、制作技术人员。决定发型设计师、造型师、布景师等。	时间表 编排全体工作人员、演员的拍摄时间表。将天气因素考虑在内，设定拍摄休息日以及预备日。
③ 拍摄 一鼓作气从影片开拍开始拍到杀青。导演、工作人员不眠不休的情况是很常见的。	器材准备 集中、确认摄影器材。确认内存、电池的情况，不要忘记安排特机以及照明器材。	开拍 在经过诸多准备后，电影终于要开拍了。早上进入拍摄现场时，要介绍包括演员在内的工作人员。
	全体工作人员会议 电影开拍前，集合全体工作人员，确认拍摄整体的安排。	杀青 每个角色的戏份都分别拍摄完毕。主角的戏份拍完时，全体工作人员要赠送花束表示祝贺。
④ 剪辑 / 完成 用摄像机捕获影像，用胶片显影，放入文件夹内或进行转换工作、开始剪辑。	后期录音 在录音室进行后期录音。这个阶段，剪辑工作应该完成了8至9成。	首次试映 / 修改 制作方先试映，并进行各种检查。在此基础上进行修改，最终面向赞助商试映。
	剪辑 剪辑庞大的拍摄素材。遇到漏拍的情况，要在剪辑的同时进行拍摄工作。	完成 影片终于制作完毕。选定上映会场，广泛宣传新片。

从策划到制作、完成为止的流程

脚本和分镜

● “好书（脚本）造就好电影”，可见脚本左右着作品，可以说有脚本就能拍出电影。脚本说明使用电影化的表现来刻画情景描写和登场人物的行动，因此照着脚本来拍的话，就能完成影片的拍摄了。但是，如果把脚本比作设计图的话，分镜就是预想图。两者的作用是不同的。

「静かの海のパニー」
シノブシス
白駒をしようとした地蔵人、安室御郎（25歳）と、月の使者、パニーガールのルナ（255万6千4百24歳）、最初はいがみ合った二人だが、次第に友情が芽生える。
登場人物
安室 御郎（アムロカヤ 女25歳・仮名）主人公・鈴木麻衣花
ルナ 女24歳・仮名 月の使者、パニーガール・秋澤弥里
安室のネージャ（男、声のみ）
安室の同級生（女、声のみ）
藍河 兼一

故事简介和登场人物

故事概要尽可能写得简明扼要，三行左右的文字就够了。在脚本的第一页上写明登场角色的性别、年龄以及简单的设定。

1 大東京 夜
満月、月面、静かの海
テロップ（満月の夜には、事故や殺人、自殺などが、多いという...）
テロップ2（月の住人ルナが、悪戯をしているようです...）
タイトル「静かの海のパニー」
安室N.A.（大東京のただ中に、私は行きたいと、囁いた。世界の中心は、あそこだと、つて、いた。その結果、そこから、はじき出された。）
夜の繁華街、雑踏
交差点、横断歩道で信号を持つ安室御郎
信号を持つ大勢の中の安室。
携帯電話がなっている様子。
歩行者信号、青
携帯電話の着信音
安室、靴の中を覗くが、なかなか出て来ない様子。
歩行者信号、点滅し、赤になる
やつと探りあてたが、電話は切れている。
安室、ため息。
携帯、留守電を再生。
留守電「マネージャの声（安室）、昨日のサードミッションの結果報告...、残念だった。ま、次もあるから、がんばれよ、お疲れした。」

脚本（第一稿）

脚本要从“初稿（第一稿）”开始不断推敲、重写。在电影即将开拍前重写情况也是有的。脚本的最终版就是“决定稿”。

分镜

以脚本为基础切割镜头，用图画来表现影像。

TITLE Scene No. 1		Line		Effect	Audio/SE
#1		黒いスロー「満月の夜には、事故や殺人、自殺などが、多いという...」		黒い真暗な黒雲の映象	BGM 激しい/4系 1/25218V Take OK Take Check ☐
TC h m s f Time		巨大な満月 月面 静かの海 スロー 月の住人ルナが、悪戯をしているようです...		1/25 800mm 1/25 79-X2 1600mm	Take OK Take Check ☐
TC h m s f Time		#2 タイトル「静かの海のパニー」			Take OK Take Check ☐
TC h m s f Time		#3 大都会の夜景 俯瞰		1/25 70-200mm F2.8	Take OK Take Check ☐
TC h m s f Time		Pan down			Take OK Take Check ☐
TC h m s f Time					①

○四六

记录拍摄顺序 及出场时机的日程表

制订时间表

此外，还要考虑是否应该顺着情节顺序来拍摄、是否需要指定拍摄日，以便将演员的表演热情提到最高等等，花在这些事情上的心思是用不完的。要是拍摄期间恰逢演员生日，还要用心为辛苦表演的演员准备蛋糕之类的惊喜。

从策划到制作、完成为止的流程

拍摄前的准备

● 准备拍摄器材时，最好检查下相关附件是否有遗漏。比如，确认拍摄时用的摄像机、驱动摄像机的电池、拍摄时使用的记忆卡、固定位置的三脚架等是否齐全。其他还要带齐文具、胶带等小物品。

注意 数码单反电影的录音

↓ DSLR 基本上是用来拍照的器材，在录音方面存在缺陷。由于有的机器没法用耳机来监听录音情况，这时只能把相机同其他录音机或是录音用的摄像机放在演员周围来录音。我用的是摄像机。我热衷于用 DSLR，录音用的摄像机和场记板一起开始拍摄，并在剪辑时同步画面和声音。



配合天气调整 演员的身体状态也很重要

➡ 外景从早拍到晚的情况很多。比起晌午，早晨、深夜时很容易受寒，因此要做好充足的防寒工作。拍摄海边的外景时要尤其注意。

拍摄外景的主要器材 / 物资清单

● 拍摄器材

数码单反摄影相机
镜头
记忆卡
电池
滤镜
三脚架
反光板
相机包
取景器
场记板

动画文件占用的空间很大，因此需要大容量的记忆卡。然而，当大容量记忆卡出问题，拍摄数据可能会全部损坏，因此要预备 2、3 张记忆卡。以防万一，最好带上电池的充电器。

● 录音器材

枪式麦克风
别针式麦克风
混音器
录音器
电缆
头戴耳机
摄影机托架 / 麦克风支架
干扰发射器
电池

混音器要使用三到四个频道的混频器。将无线别针式麦克风装在演员身上。延长枪式麦克风的支架，尽可能靠近音源，但注意不要进入拍摄画面中。可以的话，将别针式麦克风和枪式麦克风录下的声音分别用不同的音轨收录，这样编辑时就能取得平衡。包括预备电池在内，需要 20 到 30 块电池，因此最好使用充电电池。

● 外景必需品

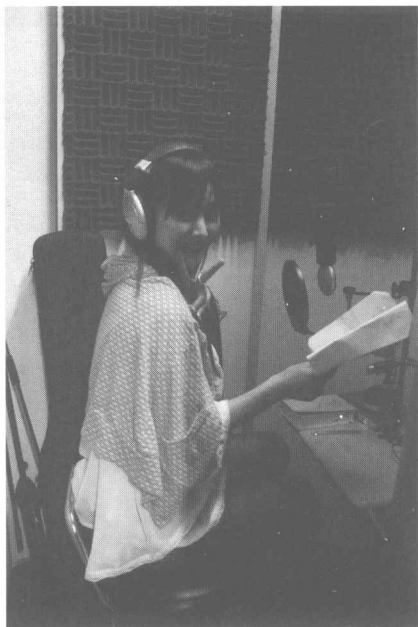
阳伞
塑料伞
防寒用具
暖宝宝
杀虫剂
野餐布
饭团 / 点心 / 饮料

使用阳伞，避免女演员被晒伤。携带塑料伞以防突然下雨。冬季要准备暖宝宝，非冬季时最好也带着防寒用具。制作一个手提包，里面放入常用药（头痛药、肠胃药、创可贴、蚊虫叮咬的止痒膏等等）。使用纸杯时，要用油性笔写上自己的名字。



编辑—录音

● 剪辑庞大的拍摄素材时，确实需要时间和耐心。剪辑方式在某种意义上没有正确答案，是一场没有止境的战斗。同拍摄现场不同，没有时间限制的话，花在剪辑上的时间简直难以估算，因此要严格地规定截止日期。某种程度上，影像衔接起来的话，就可以进行后期录音、BGM等录音。



加入旁白、BGM等声音是最大的瓶颈

↑ 即使完成了剪辑，作曲的难度依旧很高。事先找到作曲的同伴心里就比较有底。在MA录音棚中进行旁白的录音、调整声音的时机等整音工作是十分理想的。



即便有分镜，剪辑工作也要不断试错

↑ 根据现场判断改变拍摄计划的情况也是有的，最终将拍完的影像一边衔接起来，一边反复试错。要虚心听取周围人的意见，并检查影片时间是否过长。

完成—上映

● 作品完成后，召开上映会。如果导演还要负责剪辑工作，就得把看到腻的影像编辑成一个整体。接下来就是宣传了。时间充裕的话，借一个能放映影片的剧场来举行上映会，那样气氛就很棒了。

TITLE	Scene No.	Line	Effect	Audio/SE
				Take OK Take Check ☐
		TC	h m s f	Time Take OK Take Check ☐
				Take OK Take Check ☐
		TC	h m s f	Time Take OK Take Check ☐
				Take OK Take Check ☐
		TC	h m s f	Time Take OK Take Check ☐
				Take OK Take Check ☐
		TC	h m s f	Time Take OK Take Check ☐

下载分镜用纸资料

● 分镜用纸多种多样，图片区必须要与作品的视角吻合，4比3的标准画质（SD）尺寸和16比9高清视频（HD）尺寸是不一样的。本书使用的是高清视频尺寸的分镜用纸，并提供相同资料的下载。读者可以把分镜用纸打印出来，在制作自己的作品时有效利用。

http://www.genkoshu.com/vs/cat750/entry/post_201.html

藍河×原田
Canon SD IIやGH1など、一眼レフカメラの動画機能で撮影された短編映画3本上映

2010年4月13日(火)
人形町 Base KOM 20:00~

入場料：無料
上映時間：約40分(3作品)
藍河HP: <http://megane-a.com>
原田HP: <http://web.me.com/yujiman76>

上映スケジュール (藍河作品)
1. 「静かの海のバニー」 (藍河作品)
2. 「しがないマスターのある日の出来事」 (原田作品)
3. 「しがないマスターのある日の出来事」 (藍河作品)
4. 「しがないマスターのある日の出来事」 (原田作品)
5. 「しがないマスターのある日の出来事」 (藍河作品)

日比谷線 人形町駅
甘酒橋駅
新大塚駅
半蔵門線 水天宮前駅
Base KOM

从策划到制作、完成为止的流程

【故事简介】

想要自杀的地球人安室和月球的居民兔女郎露娜，一开始彼此不合的两人之间，渐渐萌生出了友情。

宁静之海 的兔子

《宁静之海的兔子》
出场人物

安室（女，25岁）主人公，新人女演员

露娜（女，2567424岁）月球的居民，兔女郎

安室的经纪人（男，只有声音）

安室的同事（女，只有声音）

1 大东京 夜

#1 字幕 1 “据说满月的夜晚，事故、杀人、自杀等事件频发……”

巨大的满月、月球表面、宁静的大海。

字幕 2 “月球的居民露娜好像在恶作剧……”

#2 片名 《宁静之海的兔子》

#3 大都市的夜景，俯瞰。



①

* APS—C 的相机的话，就能用 1600mm，甚至 1.6 倍的 2560mm 进行拍摄。

<2> 使用 1600mm 的镜头，拍摄恰好能容纳整个满月的片名背景画面，片名“宁静之海的兔子”出现在满月的右侧。主旋律的 BGM 是噪音系工业摇滚的音调。本作中，在满月的标题背景出现后，安室迅速登场，但脚本阶段的设想是从“大城市”这个关键词开始，罗列各种城市夜景的影像。为了表现出月球居民露娜从月球表面向下看的感觉，特意使用俯瞰的影像来绘制分镜。

<3> 大都市的夜景，俯瞰，镜头下摇。

● 《宁静之海的兔子》以使用数码单反相机制作为前提。因此，写脚本时事先想好用 DSLR 独有的镜头效果来切割镜头的情况非常多。首先，在 800mm 的望远镜头上安装 2 倍的增倍镜，第一个镜头拍摄巨大的满月 (①)。碍于设备原因，我没法用 1600mm 的超望远镜头来拍摄满月。

<1> 将黑影和黑漆漆的乌云重叠，显露出巨型满月的月球表面。原先我想用大特写的画面尺寸来拍摄“月球表面宁静的海”（阿波罗 11 号着陆的地方就在兔子脸附近），结果不行。顺便一说，如果有

* DSLR (数码单反相机) : Digital Single Lens Reflex camera, 数码单反相机的缩写。

* 镜头效果: 根据镜头的焦点距离的差异得到的影像效果。

* 望远镜头: 焦点距离在 70mm 以上，能够放大拍摄远距离的对象的镜头。

* 增倍镜: 能将镜头的焦点距离延长 1.4 倍或 2 倍的转换器。有的增倍镜内置在镜头里。

* APS—C: 拍摄元件的尺寸。比全 35mm 尺寸还要小，镜头上标明的焦点距离长 1.5~1.6 倍。

宁静之海的兔子

TITLE

Scene No. 1

宁静之海的兔子 / 大东京 - 夜

Line

Effect

Audio/SE

#1

黑幕
字幕

“据说在满月的夜晚，事故、杀人、自杀等事件频发……”

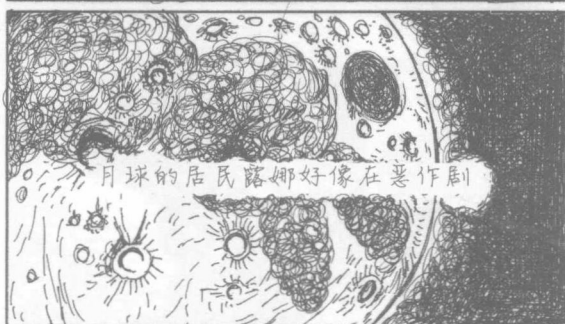
从一片黑暗到漆黑的马云的影像

BGM
激昂的
噪声系

Take 摇滚

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

巨型满月的月球表面
宁静的大海
字幕
“月球的居民露娜好像在恶作剧……”镜头800mm
增倍镜X2
1600mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#2



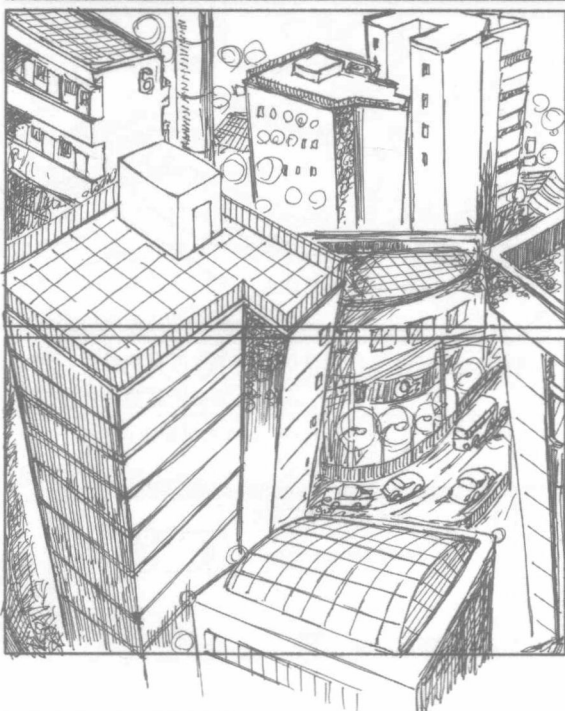
片名《宁静之海的兔子》

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#3

大都市的夜景
俯瞰镜头
70-200mm
F2.8

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

镜头下摇

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

①

#4

从满月上俯瞰下来的城市。

#5

飞驰的电车。

#6

从满月的视角向正下方俯瞰车道。

#8

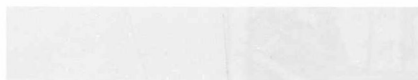
车站，人山人海。

数码单反电影

● 《宁静之海的兔子》是我于2009年制作的第一部DSLR（数码单反相机：Digital Single Lens Reflex camera）电影短片。我在玄光社MOOK《数码单反电影完全攻略》里介绍了当时的制作情况，读者可以使用附录的DVD-ROM进行观看。产生这个拍摄计划的原因是想试着用当时刚兴起的DSLR影片来拍摄电影短片，于是开始创作原创脚本。

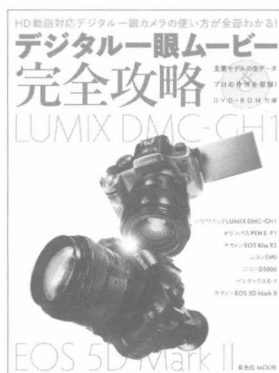
我使用的是佳能EOS 5D Mark II。作品发表后过了半年左右，当时HD的动画拍摄功能还被认为是附属的功能。这也难怪，曝光是全自动的，尽管音频部分可以从外部导入，但无法进行监听，且音量也只能自动调整，这对重视声音的电影而言，存在着诸多拍摄障碍。但也可以通过更换镜头来拍摄景深浅的优美影像，或将现场声音进行分离，在制作音乐视频上发挥威力……

使用者只能根据现有的硬件来制作作品。尽管不一定是最佳方案，但还是要不断想出点子进行尝试，思考影片制作的最佳方式。



- <4> 从月亮上俯视下来的镜头。
- <5> 奔驰的电车。
- <6> 从满月的视角向正下方俯瞰的车道。
- <7> 脚本说明上没写的电车奔驰的镜头。
- <8> 车站里人山人海，衔接月球居民露娜注视着人类城市的镜头。最后没有拍摄这些镜头。通常，同演员不相关的镜头，拍摄团队会择日另外到市内取景。

宁静之海的兔子



玄光社 MOOK
《数码单反电影完全攻略》

制作部和外景

● 分镜阶段说到底都是想象中的世界。拍摄时会遇到现场出现的各种问题以及物理上的困难。为应对这些问题，制作部的任务就是尽可能进行想出解决对策，进行安排、准备工作。

比如，拍摄现场的附近有没有停车场，从停车场到拍摄地点的距离有多长，有没有能够集中放置器材的地方，还有，附近有没有厕所等诸如此类的问题。这些都要在拍摄外景前事先确认。

此外，夏季在草木茂盛的场所拍摄时，要准备配有防虫叮咬的擦剂、创可贴、肠胃药、头痛药等常用药的急救箱，冬季则要带上怀炉。制作包里要放入胶带、剪刀、美工刀、油性笔之类的文具。未雨绸缪准备工作是十分重要的。



TITLE

Scene No. 1

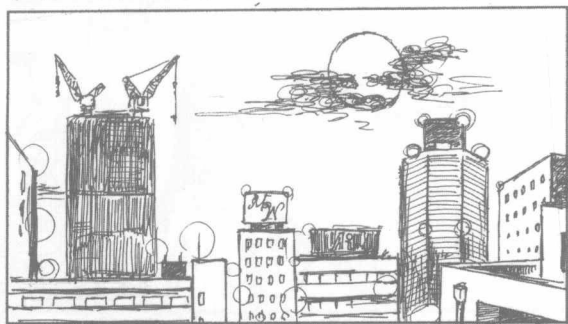
宁静之海的兔子 / 大东京 - 夜

Line

Effect

Audio/SE

#4



从满月上俯瞰下来的城市

镜头 50mm
F1.2
明亮

BGM
继续播放

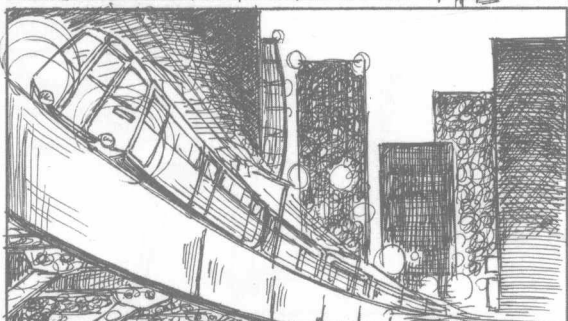
Take



OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#5



奔驰的电车

镜头 50mm
F1.2

SE:
渐渐能听到
城市里各种
各样的声音

Take
电车通过的
声音

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#6



从满月的视角向正
下方俯瞰的车道

镜头 24mm
F1.4
广角

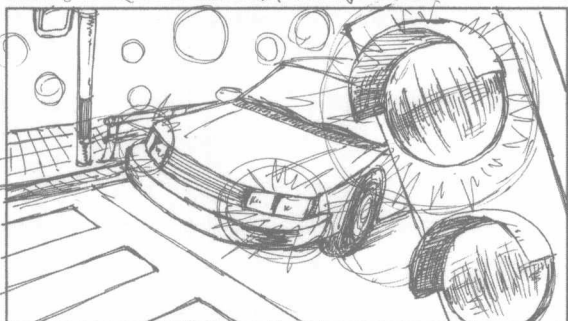
车子的声
音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#7



车站, 人山人海

镜头 85mm
F1.2
生动地

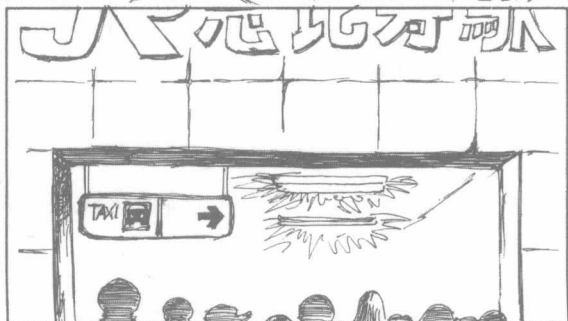
汽车的
喇叭声

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#8



车站, 人山人海

镜头 85mm
F1.2

BGM
终止
淡出

Take
变成人们
的喧闹声

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

〇五三

1
大东京
夜

2

#9 安室旁白

“我憧憬着能到偌大的东京去。

我认为那里就是世界的中心。

#10

结果，被赶了出来……”

十字路口，安室在人行道上站住。

#11

红灯。

#12

安室在等待绿灯的人群中。



②



③

● <9> 要特别突出主人公安室登场的镜头(②)。喧嚣的城市里，一方面要烘托面无表情匆匆回家的新人女演员之孤独感，一方面要强调灿烂辉煌的城市、闪烁的霓虹灯及灯饰之华美，我想将二者的对比在画面中表现出来。于是导演时，想到了把挂在圣诞树上的灯饰放置在相机的镜头前进行拍摄的点子。

拍摄现场在人行道上，没有电源，因此我们将外景车停靠在人行道旁，使用车内的 AC/DC 变压器来取得电源。将电源线从打开的车窗拉出去，点亮圣诞树用的装饰灯，在镜头前的两边放置 2 个三脚架，将装饰灯架在上面(③)。比起拍摄对象，设置的灯饰更加靠近相机，于是拍出来就形成了漂亮的光晕，本作里呈现出来的效果很棒。

安室旁白：“我憧憬着到偌大的东京去。我认为那里就是世界的中心。结果，被赶了出来……”镜头是 70mm-200mm。用望远镜头拍摄小景深，安室从远处脱焦的地方走进焦点范围，接着来到镜头前，散焦。尽管我在分镜上设想跟拍安室，但拍摄现场则通过固定的手法使安室出画。

<10> 安室在十字路口的人行道等待绿灯。人行道上等待绿灯的队伍中，安室入镜。<11> 红灯的镜头。<12> 从人行道的正对面将镜头对准等待绿灯的安室。顺说，用 DSLR 拍摄时，即使拍摄的是动画，街上的行人仍认为我只是在拍照。从某种意义上来说，这样正好方便我拍摄。

* 景深：焦点对准的范围。用“深度”来表现，扩大焦点对准的范围的话，“景深就深”，缩小的话“景深就浅”。

* 脱焦：并非影像模糊，而是为使景深变浅，有意地偏离焦点。

* 焦点范围：焦点对齐的部分。景深越深，焦平面越宽广，景深越浅，焦平面越狭窄。

* 散焦：从焦点对齐的地方慢慢地移开，达到偏离焦点的效果。

* 出画：拍摄对象从画面内走出到画面外。

TITLE

Scene No. 1

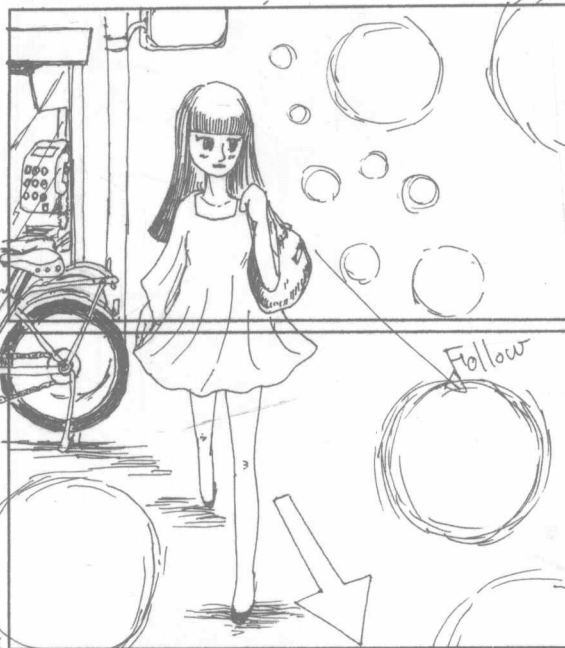
宇静之海的兔子 / 大东京 - 夜

Line

Effect

Audio/SE

#9



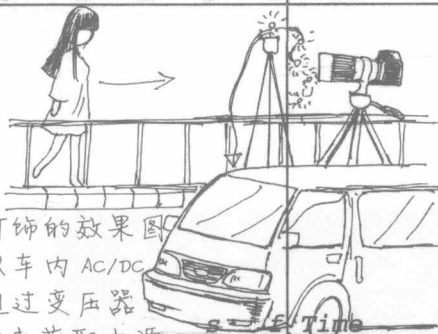
安室旁白
“我憧憬着能到偌大的东京去。我认为那里就是世界的中心。结果，被赶了出来”

镜头
70-200mm
F2.8

Take

OK Take
Check ☐

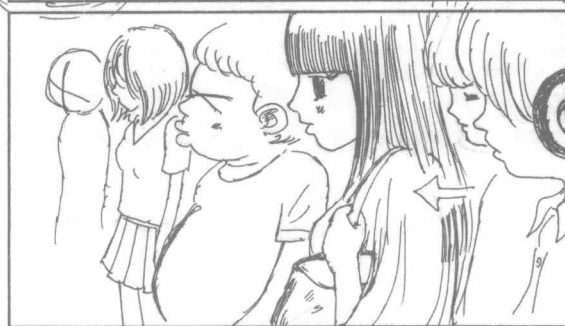
TC h m s f Time



Take

OK Take
Check ☐

#10



安室在十字路口的人行道上站住

镜头 85mm
F1.2

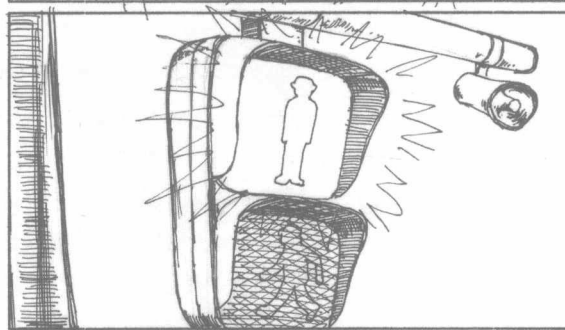
景深浅
只拍摄安室

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#11



红灯

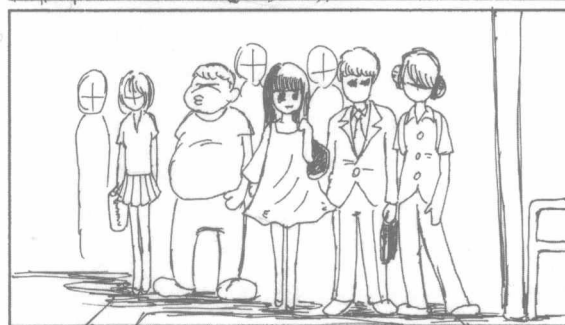
镜头
70-200mm
F2.8

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#12



等待绿灯的人群中的安室

镜头
70-200mm
F2.8

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

手机铃声响起。

安室察觉到手机铃声，在手提包里翻找手机。

指示灯变绿。

安室在手提包里翻找手机，

但怎么也找不到。

周围的人开始过马路。

指示灯闪烁，变成红灯。



④

● 拍摄现场位于惠比寿车站附近的人行道，周围来来往往的全是下班的上班族和白领人群。声音用 DV 摄像机进行同步录制。和影像分开，对现场的杂音进行抽样录制，作为备用镜头。

声音的抽样，是为在编辑时作为 SE（音效）来使用的，像“人来人往的喧闹声”、“汽车的发动的声音、喇叭声”、“盲人用交通信号灯的声音”等等。尽管不是刻意录制，但在录音师收录的声音素材里，偶尔也会出现真实的上班族的会话，像“辛苦了，晚上好好休息！”之类的语句。这是几个上班族中的一人向其他人告别时说的话。然而，对于主人公安室而言，故事里的夜晚可不那么美好。将上述会话自然地作为现场的杂音，配在安室在手提包里翻找手机的镜头里。



⑤

<13> 安室察觉到手机铃声，开始在手提包里翻找手机。

分镜阶段设想使用 85mmF1.2 的镜头来拍摄，采用小景深，对焦安室。实际拍摄时使用的是 50mmF1.2 的镜头，从安室的下方进行仰拍（④）。拍摄时适当模糊背景处某大厦的广告牌，模糊程度则在现场进行判断。

<14> 交通信号灯变成绿色。盲人信号灯的声音开始响起。

<15> 安室周围的人们开始一起过马路。尽管安室在手提包里不断翻找手机，却始终没找到。这个镜头和<10>一样，要拍摄一连串的镜头。实际拍摄时，使用 70mm-200mm 的长镜头从人行道对面进行拍摄（⑤）。

<16> 采用能略微看到手提包内部的俯瞰镜头，希望营造出近似安室的主观情绪的感觉。镜头为 50mmF1.8。<17> 信号灯开始闪烁，变成红色。由于拍摄现场和信号灯之间有一定距离，所以在分镜上决定用 50mm 或是 85mm 的镜头来拍摄。而实际拍摄时，由于隔着安室肩膀拍摄的效果很好，于是用 50mm 的镜头越过安室的肩头，模糊背景，拍摄信号灯的闪烁镜头。

* DV 摄像机：家庭使用的数码摄像机。

画质虽是标准画质（SD）声音能够使用线性 PCM 来录音。

* 杂音：外景拍摄现场的声音。

* 备用镜头：尽管不知道编辑时是否会使用，还是作为预备镜头来收集。

* 对焦：将拍摄对象同焦点对齐的功能。

TITLE

Scene No. 1

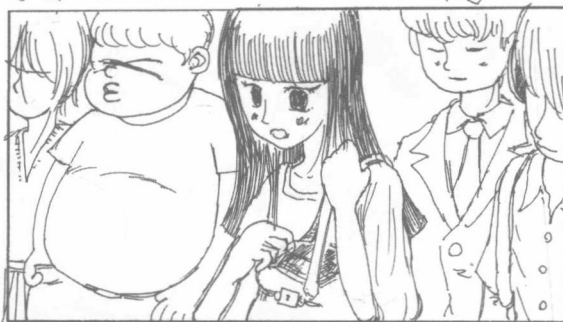
宇静之海的兔子 / 大东京 - 夜

Line

Effect

Audio/SE

#13



手机铃声响起
安室察觉到手机铃声，在手提包里翻找手机

镜头 85mm
F1.2
小景深
反对焦安室

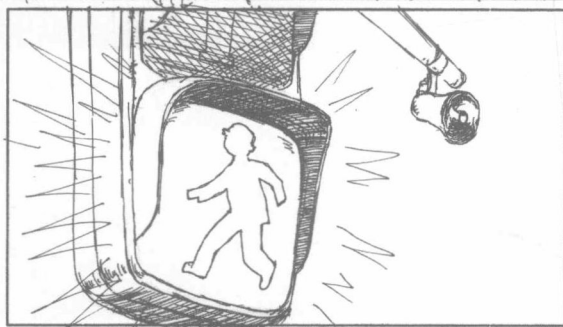
SE
手机铃声

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#14



交通信号灯变绿了

镜头 70-200mm
F2.8

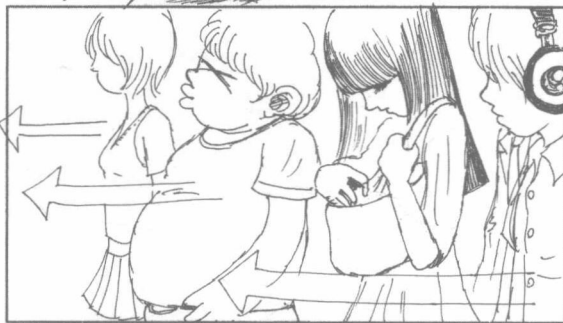
信号SE
绿灯的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#15



安室在手提包里翻找手机，但怎么也找不到

周围的人们开始过马路
横排

镜头 85mm F1.2
和 #10 一样的镜头

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#16



俯瞰
能够略微看见手提包的内容
镜头 50mm F1.8

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#17



闪烁
↓
变红

镜头 50mm
85mm
选一个

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#18
#19

#20

#21

#22

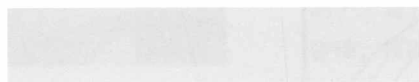
好不容易找到了手机，电话却挂断了。
安室叹了口气。
抬头一看，信号灯变成了红色。
安室再次叹了口气。

数码单反和镜头的选择

● 为了能用 DSLR（数码单反相机）拍摄高清视频，需要选择符合拍摄意图的镜头。对应不同的拍摄需求替换镜头，这在电影的世界里是理所当然的，但在摄像的世界里又是怎样的呢？

摄像机不费胶卷，因此具有以低成本拍摄长镜头的优点，能够在各种各样的拍摄现场发挥威力。变焦镜头不用替换镜头，一镜多用的这一设计，反过来也可以说是优点。此外，播放电视节目用的镜头中内置能够提升倍率的增倍镜，甚至能够移动法兰焦距，进行近拍（宏观）摄影。因此，当摄像师手持 DSLR 拍摄时，对于镜头的选择可能会感到不知所措吧。

镜头选择的根本取决于拍摄者希望表现何种画面印象。换句话说，在绘制分镜阶段就可以想好拍摄时要使用的镜头。我同时兼任导演和拍摄工作，使用 DSRL 拍摄的时候，我在分镜阶段就开始选择镜头。作为故事的创造者，要想象那个场景的镜头给人何种印象，再视情况来选择镜头。



↑ 15mm 鱼眼镜头



↑ 24mm



↑ 50mm



↑ 70mm



6

● <18> 安室好不容易找到了手机，可电话却挂断了。接下来的几个镜头使用了我最想尝试的 DSLR 镜头效果之一，使用明亮的定焦镜头（这次是 50mmF1.8）来模糊背景的灯饰，营造出闪闪发光的感觉。50mmF1.8 的镜头光圈叶片数为 5 片，因此可以将汽车的前灯、尾灯、灯饰等光亮模糊成美丽的五角形光晕，拍摄像宝石一样闪闪发光的镜头（6）。

<19> 手机电话挂断后安室的手部特写。<20> 安室叹了口气。<21> 从侧面拍摄安室抬起头，发现信号灯变成了红色的镜头。<22> 安室再次叹了口气。越过安室肩部拍摄红色的信号灯。

* 定焦镜头：焦点距离固定的镜头。表现力出色。
* 光圈叶片：调节光量的金属板。具有同人眼虹膜相同的功能。

TITLE

Scene No. 1

宇静之海的兔子 / 大东京 - 夜

Line

Effect

Audio/SE

#18



安室好不容易找到了
手机，电话却挂断了

镜头 50mm
F1.8

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#19



镜头 50mm
F1.8

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#20



安室叹了口气

镜头 50mm
F1.8

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#21



抬头一看，信号灯变
成了红色

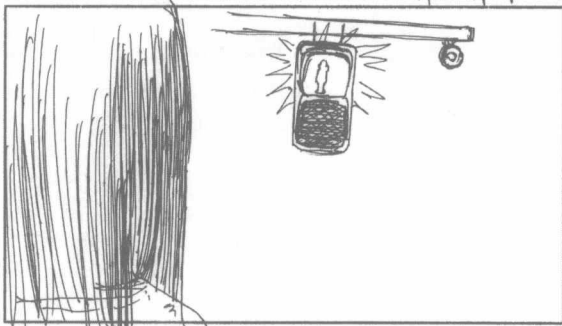
镜头 50mm
F1.8

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#22



红灯
安室再次叹了口气

镜头 85mm
F1.2

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

播放手机的电话留言。

经纪人的声音（电话留言）

“安室，昨天的选拔结果出来了……非常遗憾。

不过下次还有机会，要加油啊。辛苦了（冷淡的语气）。”

安室咬紧嘴唇听着。

手机的语音通知

“下一条消息”

同学（电话留言）“安室，好久不见。听说你现在在东京当女演员！？”

好厉害啊。啊，将来说不定会成为大腕哦。

到时候要给我签名啊。”

安室，一行眼泪顺着脸颊滑下。

安室旁白

“才不是那样……我一点儿也不厉害……

（沙哑微弱的声音）”

交通信号灯，绿色，被眼泪润湿。

● <23> 播放手机的电话留言。
经纪人的声音：“安室，昨天的选拔结果出来了……非常遗憾（略）。”<24> 安室咬紧嘴唇听着。
电话留言2（同学）：“安室，好久不见。（略）你在当女演员吧！？好厉害啊（略）。”

实际上，电话留言是后期在录音棚和旁白一起录制的，因此要在脑海中一边回想留言的长度，一边估算拍摄的时机，并指示演员开始表演。在耳机里听到手机的提示音后开始录音，以达到留言像是从手

机里传出来般的效果。顺便一说，经纪人的配音是我，安室同学的配音是造型师。

安室，一行眼泪顺着脸颊滑下。正式表演时我决定不拍流泪的镜头。<26> 安室的旁白：“才不是那样……我一点儿也不厉害……”<27> 交通信号灯，绿色，被眼泪润湿。虽然我考虑过用雾镜或凡士林来表现眼眶湿润的画面，但算上眼泪顺着脸颊流下的镜头，拍摄时间很紧，于是放弃了。

* 录音（MA）棚：为编辑完毕的影像配上旁白、音效、BGM等，进行整音工作的地方。

* 效果：对影像、声音进行一定处理，加入特定的效果。

* 雾镜：向镜头前喷雾，得到柔焦的效果。

* 凡士林：涂在镜头前的滤镜上，用来营造模糊的画面感觉。

TITLE

Scene No. 1

宇静之海的兔子 / 大东京 - 夜

Line

Effect

Audio/SE

#23



打开手机的电话留言。
经纪人的声音（电话留言）：

“安室，昨天的选拔结果出来了……非常遗憾。不过下次还有机会，要加油啊。辛苦了（冷淡的语气）。”

镜头 50mm
F1.8

现场杂音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#24



安室咬紧嘴唇听着。
电话留言2

同学：“安室，好久不见。听说你现在在东京当女演员！？好厉害啊。啊，将来说不定会成为大腕哦。到时候要给我签名啊。”

镜头 50mm
F1.8

手机语音通知：

“下一条消息”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#25



“拜拜，下次再联系哦”

安室，一行眼泪顺着脸颊滑下

镜头 50mm
F1.8

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#26



安室旁白：“才不是那样……我一点儿也不厉害……”

沙哑微弱的声音

镜头 50mm
F1.8

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#27



交通信号灯，绿色，
被眼泪烟湿

镜头 50mm
或 85mm
滤镜

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

2 天桥 夜

#28

安室提着装有便当的便利店袋子，
靠在天桥的栏杆上。

#29

电车在眼皮底下经过，一阵风吹起安室浓密的长发。
在天桥正下方飞驰的电车看上去像是 N 轨距上的电车模型。

安室旁白

“感觉像要被吸到那里去一样。
真是不可思议啊。现在什么都无所谓了。

#30

就让那里把我撕得粉碎吧。
让我化成粉末，身形模糊，就算形迹消散也无所谓，索性让我消失吧。”
面无表情的安室。

#31

安室旁白

“没有人关注我，反正谁也不会对我有兴趣……”
满月。

安室旁白

“注视着我的只有那一轮满月……”

● 实际拍摄时，很多情况下没法照着分镜的设想来摆放相机的位置。因为绘制分镜时，大多数情况是在想象中安置角色。比如拍外景时，即便能找到同预想一样的地点，但细节上或多或少总有出入。比如希望三脚架设定摄像机的地方很狭窄，以至出现无法拉伸器材，没法绕到演员身后去拍摄等情况。

<28> 受到打击的安室独自站在天桥上，精神恍惚地注视着下方的铁轨，手里提着装有便当的便利店袋子。从安室的脚和便利店袋子的位置开始拍摄，慢慢地上摇镜头。为营造出阴暗的氛围，我本打算采用自然光拍摄，但由于夜晚的天桥

光线过于昏暗，只能重新选择地点，安排女演员在照明天桥的路灯下进行拍摄。

实际拍摄时，女演员站立的位置同铁轨的关系出现了问题。在分镜上（想象中），安室站在天桥中央，从正下方俯视铁轨。然而，在拍摄现场的天桥上，只有台阶旁有路灯，天桥中央却没有。没办法，我只能将台阶旁的路灯作为光源，但女演员和铁轨间呈 90 度的反方向。因此，当女演员向下俯瞰时，实际看到的只有和铁轨平行的车道。

<29> 使用移轴镜头 TS-E45mm，让电车看上去像小模型一样（N 轨距是铁路模型规格的一种）。

<30> 实地拍摄时，由于安室站立的天桥栏杆前无法放置相机，于是改成了安室侧面的镜头。背景部分的满月是我凭想象画出来的（实际上拍不出这种大小）。

<31> 满月仿佛静静地注视着安室。实际用于拍摄满月的镜头并非 800mm，而是 210mm 的变焦镜头。由于外景当天的天气很糟，就用了前一天工作人员拍下的满月的镜头。

* 三脚架设定：将相机安装在三脚架等装置上。

* 自然光：利用现场自然光线摄影。

* 移轴镜头：带有移动和倾斜结构的特殊镜头。

* 镜头：指从拍摄开始到拍摄结束为止的影像。

* 背景：指拍摄对象的背景。

TITLE

Scene No. 2

宁静之海的兔子 / 天桥

- 夜

Line

Effect

Audio/SE

#28



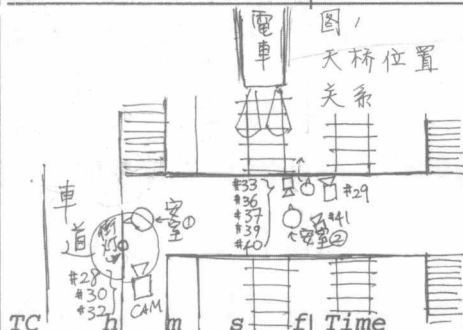
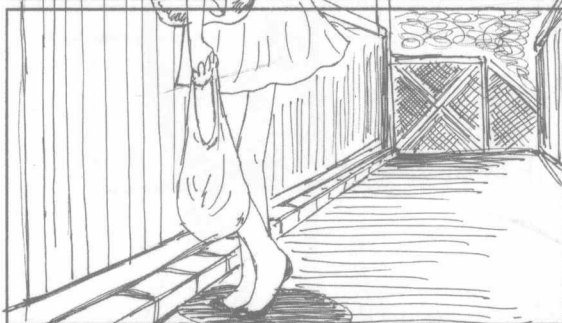
安室提着装有便当的便利店袋子，靠在天桥的栏杆上。电车在眼皮底下经过，一阵风吹起安室浓密的长发

镜头50mm
F1.8

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

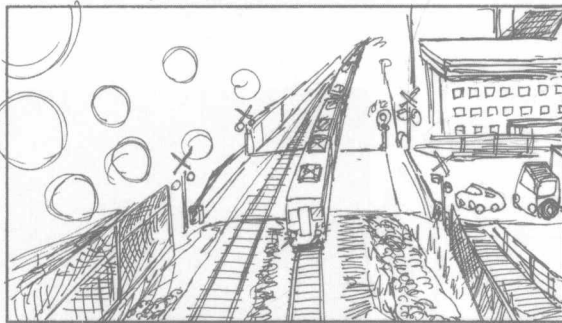


Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#29



天桥正下方飞驰而过的电车看上去像是N轨距上的电车模型

移轴镜头

电车SE

安室旁白：“感觉像要被吸到那里去一样。真是不可思议啊。现在什么都无所谓了。”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#30



就让那里把我撕得粉碎吧。让我化成粉末，身形模糊，就算形迹消散也无所谓，索性让我消失吧。”

镜头50mm
F1.8

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#31



满月仿佛静静地俯视着安室
安室旁白：“注视着我的只有那一轮满月……”

镜头800mm

几乎无声

安静的背景音
Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#32

安室抬头望着满月。

手机铃声响起。

安室察觉到手机铃声，在手提包内翻找手机。

#33

#35

安室拿出手机。

#34

手机液晶屏上显示“无号码”。

#36

安室按下了通话键。

安室旁白 “喂，请问是哪位？”

电话那头的露娜 “快点跳下去啊。你还在犹豫什么？”

安室旁白 “谁？你是谁？”

#37

电话那头的露娜 “我是谁都无所谓吧，反正你都要死了。快跳吧。”

安室旁白 “胡说什么，你在哪里？”

安室环顾四周，东张西望。

● <32> 安室抬头望着满月。我原先想用 50mmF1.8 的镜头来拍摄之后的画面，但现场非常拥挤，就继续使用拍摄电车实景的移轴镜头。移轴镜头不设置角度也没关系，用普通的 45mmF2.8 来拍摄就可以了(8)。

<33> 手机铃声不断响着，安室拿出手机。<34> 手机液晶屏上显示“无号码”的文字特写。这里我原先想用微距镜头或特写镜头来拍摄，但由于时间不充裕，就改用最短焦距来拍了，原本的拍摄距离应该更近一些。

<35> 安室看到“无号码”时脸上诧异表情の特写。由于没法在栏杆外侧拍摄(器材会掉到公路上)，只能让女演员借位(拍摄术语，在实际位置难以拍摄的情况下，把位置移到可拍摄但实际不准确的位置)，在栏杆和女演员之间进行拍摄(9)。

<36> 安室接起电话：“喂，请问是哪位？”电话那头的露娜：“快点跳下去啊……(略)”<37> 露娜：“我是谁都无所谓吧，反正你都要死了。(略)”安室：“胡说什么，你在哪里？”安室环顾四周，东张西望。



* 微距镜头：近拍镜头。能放大拍摄昆虫、花朵等小型的拍摄对象。

* 特写镜头(近摄镜头)：近距离(宏观)拍摄使用的滤镜型镜头。

* 最短焦距：指能对焦拍摄对象的最短距离。

TITLE

Scene No. 2

宁静之海的兔子 / 天桥 - 夜

Line

Effect

Audio/SE

#32



安室抬头望着满月
手机铃声响起
安室察觉到手机铃声，在手提包内翻找手机

镜头 50mm
F1.8

SE:

手机铃声
开始响起

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#33



安室取出手机

↓

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#34



手机液晶显示屏
“无号码”

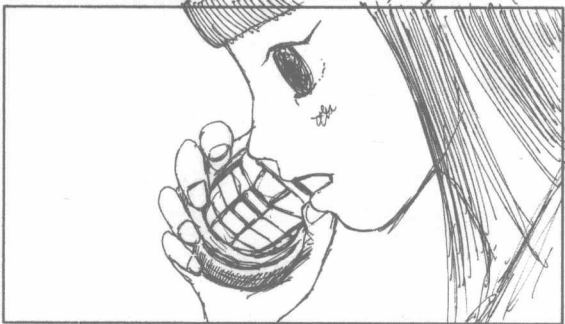
宏观
近拍
特写镜头

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#36



接听电话
安室：“喂，请问是哪位？”
电话那头的露娜：“快点跳下去啊。你还在犹豫什么？”
安室：“谁？你是谁？”

安室纳闷的样子
镜头 50mm
F1.8

通话按键音：“哔”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#37



露娜：“我是谁都无所谓吧，反正你都要死了。快跳吧。”
安室：“胡说什么，你在哪里？”
安室环顾四周，东张西望

↓

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#38

安室看向公寓的阳台、大楼的屋顶。
谁也不在。

#39

电话那头的露娜 “反正，你连去死的勇气也没有吧？

所以做什么都不行。”

#40

安室旁白

“别说得你很了解我一样！！

好好给我看着！我要跳下去了！”

#41

安室扔掉装有便利店便当的袋子。

安室翻过栏杆。

#42

轰鸣声响起的同时，列车飞驰而过。

移轴镜头

● 移轴镜头是我想尝试使用的 DSLR（数码单反）镜头中的一种。通常，镜头的前镜片和摄像面是平行的，而移轴镜头能设置前置镜头左右的角度、能上下平行移动，进行仰拍。

对焦的部分基本是和镜头平行的“面”，但通过设置镜头角度，这个“焦平面”便不再平行，结果就产生了有趣的焦点偏差。使用这个偏差，特别是俯瞰拍摄街景时，看出去的效果就如同透视镜一样。

《宁静之海的兔子》在策划阶段就决定使用 DSLR 进行拍摄。因此在创作脚本时，加入了使用移轴镜头来表现的画面：主人公安室因想不开而考虑自杀时，像玩具模型一样的电车自下方的铁轨驶来。旁白的台词也是“感觉要被吸到那里去一样”，表现出安室想要跳到像模型一样的铁路上去的冲动。



佳能
TS-E45mm
F2.8



10



11

● <38> 安室看向公寓的房顶、建筑物的屋顶，寻找来电者的下落，为使安室的视线变得更加明确，拍摄时要左右大幅摆动移轴镜头的前镜片。这样一来，焦平面大幅错位，只有靠近画面中央的高级公寓合焦。这就利用了只显示想要表现的对象这一点来进行导演（10）。为表现安室的主观印象，用手拿着相机进行大幅的左右晃动。

<39> 露娜：“反正，你连去死的勇气也没有吧？（略）”这里我设想换成 50mm 的镜头来拍摄，但实际拍摄时还是使用了未设置角度的移轴镜头。<40> 安室激动地说：“别

说得你很了解我一样！！（略）”<41> 安室扔掉便利店的袋子，翻过栏杆。由于实际表演时演员不可能翻过去，所以只需拍到脚向上抬起的动作为止。

接下来<42>轰鸣声响起的同时，列车飞驰而过（11）。剪辑时要迅速衔接这一极具冲击力的镜头。这样一来，即使没有安室跳下铁轨的场景，观众也能自行想象。尽量放大形体模糊的电车，使之横穿画面。

TITLE

Scene No. 2

宁静之海的兔子 / 天桥

- 夜

Line

Effect

Audio/SE

#38



安室看向公寓的阳台、大楼的屋顶。

谁也不在。

手持相机

营造出安室东张西望的感觉

对焦

移轴镜头

TS-E45mm

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#39



电话那头的露娜：“反正，你连去死的勇气也没有吧？所以做什么都不行。”

镜头50mm
F1.8

SE:

电车靠近的声音

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#40



安室：“别说得你很了解我一样！！好好给我看看！我要跳下去了！”

阴气逼人的样子

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#41



安室扔掉装着便当的袋子

翻过栏杆

镜头50mm
F1.8

袋子掉落的声音

“啪嗒”

电车的声音

Take

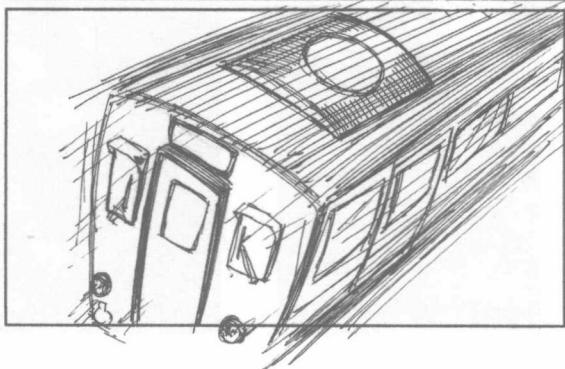
向这边驶来

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#42



轰鸣声响起的时，列车飞驰而过

85mm
F1.2

SE:

电车

“哐——”

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#43

#44

掉在地上的装着便利店便当的袋子。

苍白的满月像眼球一样俯视着下方。

3 宁静的海、沙滩、白昼

#45

#46

#47

安室在月球表面上走着。



● 安室跳向了电车。轰鸣声响起的同时，用在眼前飞驰而过的电车的镜头和车轮像碾压金属一般飞驰过铁轨的镜头来强调安室的自杀。接下来的镜头<43>是孤零零地留在地上的便利店便当的袋子。诡异的BGM响起。<44>苍白的满月像眼球一样俯视着下方。原先设想的镜头是300mm的长镜头，但由于外景当天多云，没有出现满月，就使用了前天用210mm的镜头拍摄的画面。

<45>安室沿着一片未知的沙滩来到了月球。月球表面最初的镜头，使用鱼眼来弯曲地平线（12）。分镜上是上下颠倒的画面，但实际上颠倒相机进行拍摄的这个想法是在拍摄现场想出来的。在切割镜头的阶段，我打算仅使用鱼眼镜头的形变来表现月球表面。

在现场将相机颠倒摆放，使安室看上去就像是从月面的下方走过来一样（13）。DSLR（数码单反相机）体积小分量轻，因而能实现这种想法，进行有趣的表演。这也是DSLR的魅力之一。

想象画面剪辑的衔接时，倒立着登场的安室在面前出镜，和下一个镜头<46>（14）衔接起来的话，安室就像从月球下方走上来的样子。这个想法是在拍摄地点决定并进行拍摄的。并且，<47>安室脚下的主观镜头是让女演员本人拿着DSLR，边走边拍（15）。由于女演员还不习惯边看着液晶屏边拍自己的脚，于是只能采用将单反相机挂在她脖子上拍摄的方法。拍摄时用别针定住带子，如此焦点就不会偏，还能减轻手抖。这也是使用小型轻量的相机才能做到的拍摄方法。我把画面右侧的水平线描绘成巨大的弧线，营造出安室在月面上行走的主观影像。



TITLE

Scene No. 2天桥

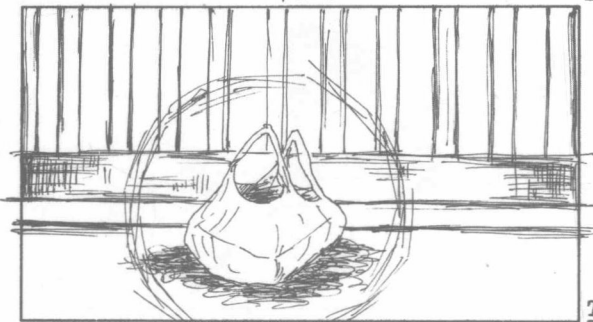
宁静之海的兔子 / NO.3 宁静的海

Line

Effect

Audio/SE

#43



掉在地上的装着便利店
便当的袋子

镜头50mm
F1.8

BGM
诡异的
感觉

Take

OK Take
Check ☐

#44



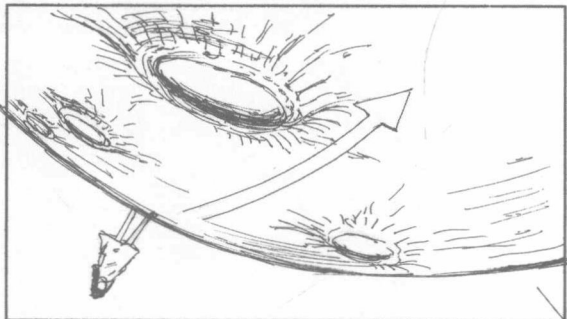
苍白的满月像眼球
一样俯视着下方

镜头300mm

Take

OK Take
Check ☐

#45



宁静的海

鱼眼

连接画面(图1)

到达月球
的世界

Take

OK Take
Check ☐

#46



※手持相机进行拍
摄
(图2)

鱼眼

Take

OK Take
Check ☐

#47



TC h m s f Time

Time

Take

OK Take
Check ☐

#48

#49 安室旁白
#50

#51

#52

露娜

安室漫无目的，在沙滩上艰难地走着。

“我应该掉下去了啊，应该已经被车轮碾成肉酱了……
但我还活着。

这是怎么回事？”

“是我邀请你来的。我想和你一起捣年糕……”
安室回头看去。



16



● 我在〈46〉里把安室身后的海平线画成了弧线，〈48〉我设想从安室的正面稍稍上倾镜头，将背景的地平线画成弧线。然而，这里同分镜阶段的设想相反，使用鱼眼镜头仰拍的话，背景的地平线会变成向下弯曲的弧线（12）。为表现月面的圆形弧线，必须像（14）那样进行俯拍，于是我放弃了之前的念头。



〈49〉安室的脚在沙地上行走。安室旁白：“我应该掉下去了啊……（略）”〈50〉从（14）的位置拍摄安室的特写镜头，和背景的海一起用鱼眼镜头进行变形，用来表现安室疑神疑鬼的心情。但是，鱼眼镜头会使安室的脸严重变形，最后我没有这样拍。〈51〉和〈48〉一样，设想从安室脚下进行仰拍，把背景变形为圆形，但实际拍摄时达不到这样的效果。

〈52〉安室旁白：“这是怎么回事？”像是回应安室心中的疑问一般，露娜：“是我邀请你来的。我想和你一起捣年糕……”在剪辑时要调整演员说话的时机。拍摄时，要用安室的头遮住露娜，露娜说出台词的同时，安室要回头。把摄像机转向安室的右边，使露娜出现在镜头中，对焦露娜（16）。

TITLE

Scene No. 3

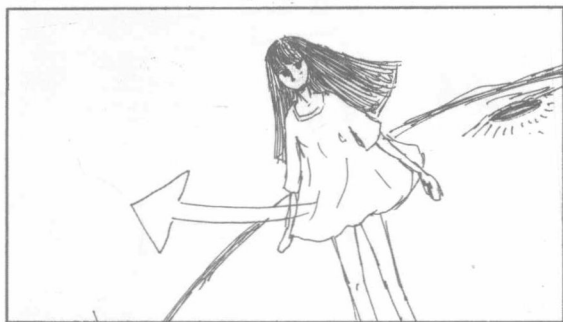
宁静之海兔子 宁静的海

Line

Effect

Audio/SE

#48

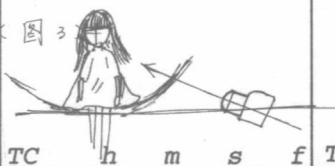


安室漫无目的，在沙滩上艰难地走着

15mm
鱼眼

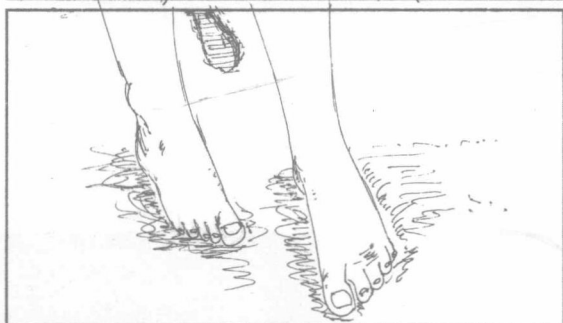
Take

OK Take
Check ☐



TC h m s f Time

#49



安室旁白：“我应该掉下去了啊……”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#50

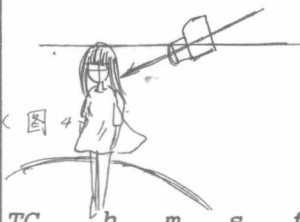


应该已经被车轮碾成肉酱了……

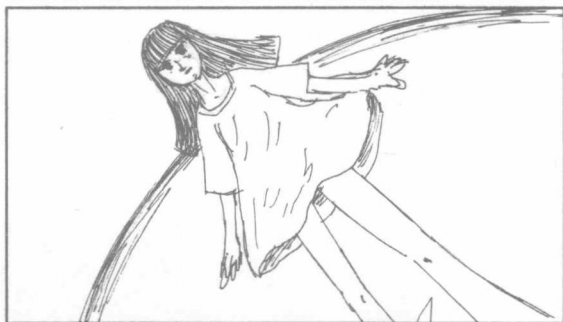
Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



#51



但我还活着……

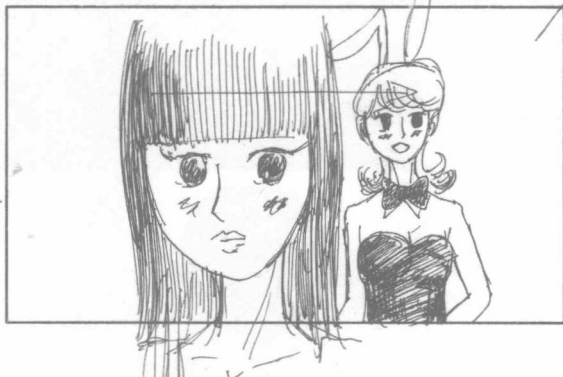


Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#52



这是怎么回事？”
露娜：“是我邀请你来的。我想和你一起搞年糕……”
安室回头看去

对焦
85mm F1.2
或
50mm F1.8

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

兔女郎露娜拿着研杵站在那里。
白尾巴摇动着。

#54 露娜

“你居然来真的啊。

吓了我一跳，还真跳下去了……

有当兔子的天分呢。”

#55 安室

“打电话来的是你吗？”

#56 露娜

“是啊，我一直关注着你呢……”

两人的对峙。

不可能的设定

● 使用可替换镜头的 DSLR（数码单反相机）的话，就可以用镜头进行各种尝试。下面我来介绍《宁静之海的兔子》是如何用 800mm 的超长镜头来拍摄月球表面，以及如何用移轴镜头将希望表现的对象对准焦平面的点子。

场景 3 为了表现非现实的世界，我用鱼眼镜头使画面变形。“宁静的海”是月球表面的名称，理应在月球上。本来我想在月球上拍摄外景，但即使在 2011 年的今天，宇宙旅行依然无法实现。于是我只能垂泪用九十九里海滨来代替（相当蛮干）。为了让

观众接受这一欠斟酌的设定，我用 15mm 的鱼眼镜头弯曲地平线和水平线，以此来表现月球表面。鱼眼镜头个性独特，能根据使用方法进行有效的变形。

加之拍摄时，我把色温调整成极度的青色，让主人公安室置身于苍白的月之异世界。外景的拍摄当天多云，来到拍摄现场时淅淅沥沥地下起了小雨。尽管我祈祷晴天，但天气晴转多云，结果我反而觉得举目望去尽是灰蒙蒙的天空的这种感觉也挺不错。月球的居民露娜以兔女郎的装扮进行表演，显得十分可爱。



● <53> 兔女郎露娜登场。<54> 从腰附近开始，慢慢地上摇镜头。露娜：“你居然来真的啊。（略）”我在分镜上设想将背景变形，但使用鱼眼上摇镜头的话，背景处的形变也会不断变化（图 6），于是我改用了 85mm 的镜头（17）。

<55> 安室：“打电话来的是你吗？”使用 50mm 的镜头拍摄安室惊讶表情的特写（18）。露娜：“是啊，我一直关注着你呢……”用侧面镜头来表明两人的位置关系，使用鱼眼变形背景的地平线。



宁静之海的兔子

TITLE

Scene No. 3

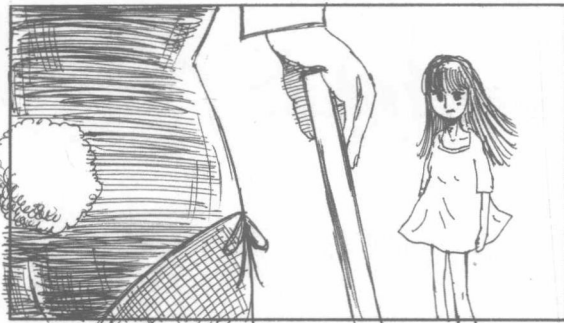
宁静之海的兔子 / 宁静的海

Line

Effect

Audio/SE

#53



兔女郎露娜拿着研
杆站在那里
白尾巴摇动着

镜头50mm
F1.8

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#54



露娜：“你居然来
真的啊。吓了我一
跳，还真跳下去
了……有当兔子的天
分呢。”

镜头85mm
or
50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



(图6)



Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#55



安室：“打电话来
的是你吗？”

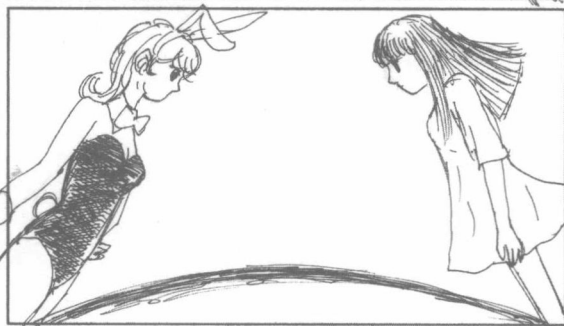
镜头50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#56



露娜：“是啊，我
一直关注着你呢……”

两人的对峙

鱼眼

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#58 露娜

“我一直注视着你们这些愚蠢的地球人。
你们即使文明繁荣了也什么都没学会。

#59

只是不断重复同样的事情，相互开战，
真是可悲。即便发誓不再重复同样的错误，
又再次开战，真是可悲啊……

#60

我都看腻了。所以我想找个说话的伴儿。”

#61 安室

“你懂什么啊！”

#62

安室伸手抓向露娜。

露娜轻巧地躲开了。

剪辑点余量

● 拍摄时，请演员在表演（动作）的前后先停顿一会。这在电影界是理所当然的，但最近 DSLR 电影兴盛，越来越多的静像摄影师开始拍摄影片，敢于记录。转动相机（按下录像键）喊“准备，开拍”，让演员停顿一个呼吸的拍子之后投入表演。此外，表演结束后不要立刻终止录像。要在喊“切”之后，停一个呼吸的拍子，再终止录像。

为了形成方便剪辑的“余量”部分，这么做是必要的。当然，即使基本上没有动作，影像也是时间轴的剪贴，因此“余

量”是必要的。因为剪辑点的“in 点”和“out 点”就是实际使用的镜头，在这个 in 点之前和 out 点之后，一般都应该有“余量”。

最近在推进文档数据化，为了使非线性剪辑一般化，在没有“余量”的情况下也能进行剪辑。但是，在衔接动作时，要是动作本身没有“余量”的话，没法在适当的时机衔接镜头的情况也会变多吧。不必使用多台相机同时从各个角度拍摄，尤其是用一台就能搞定的情况下，就请演员直接开始表演吧。



19

● <57> 继续两人侧面的镜头，<58> 从前后捕捉露娜和安室的对峙。露娜：“我一直注视着你们这些愚蠢的地球人。你们即使文明繁荣了也什么都没学会。<59> 只是不断重复同样的事情，相互开战，真是可悲，即便发誓不再重复同样的错误，又再次开战，真是可悲啊……”从俯瞰的角度拍摄两人的对峙，使用鱼镜头扭曲背景（表现月面）。这段英尺较长，因此剪辑这一系列的台词时，仅使用接下来的“我想找个说话的伴儿”这一句。

<60> 用 50mm 的镜头拍摄露娜腻烦的表情。露娜：“我都已经看腻了，所以我想找个说话的伴儿。”<61> 安室：“你懂什么啊！”拍摄这个镜头时，要表现出安室拼命地想抓住露娜的气势。此处，把安室伸手抓安娜的动作作为“剪辑点余量”，一直拍到出镜为止。<62> 安室继续同样的动作，露娜稍微和她拉开一点距离。从这个视角再次拍摄安室抓向露娜的镜头。露娜轻巧地躲开了。在此之后，插入安室怒上心头的表情特写（⑩）。

之后两人追逐的场景使用半 ND 镜，仅使画面左侧曝光不足。

* 英尺：时间的长度。用来表示
上映时间、拍摄素材的长度等。

TITLE

Scene No. 3

宁静之海的兔子 / 月 -

Line

Effect

Audio/SE

#58



露娜：“我一直注视着你们这些愚蠢的地球人。你们即使文明繁荣了也什么都没学会。

镜头50mm
F1.8

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#59



只是不断重复同样的事情，相互开战，真是可悲，即便发誓不再重复同样的错误，又再次开战，真是可悲啊……

俯瞰
鱼眼

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#60



我都看腻了，所以想找个说话的伴儿。”

镜头50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#61



安室：“你懂什么啊！”

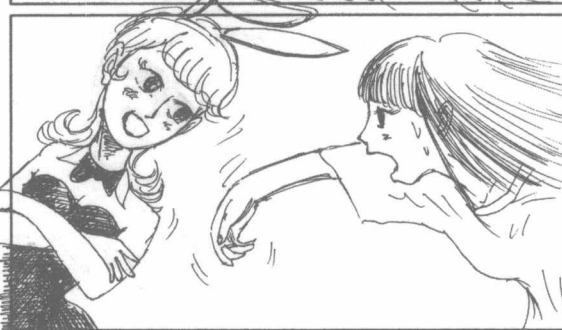
镜头50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#62



安室伸手抓向露娜。露娜轻巧地躲开了。

镜头50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#62

两人开始相互追逐。

拼命追赶的安室。

乐在其中的露娜。

#62

露娜一蹦一跳地逃跑。

#62

欢闹、快乐的露娜。

落后的安室。

#62

气喘吁吁的安室。

#62 露娜

“你有考虑过朋友的感受吗？
这么任性。”



20



21



22



23

● <63> 两人开始相互追赶。用画面表现出拼命追赶的安室和高兴地逃跑的露娜之间的对比 (20)。<64> 露娜一蹦一跳地逃跑着。这里使用低速镜头，用抽帧般轻快的影像来表现露娜敏捷的动作。此外，本作在 <64> 和 <65> 之间插入了安室主观看到露娜边回头边高兴地逃跑的镜头 (21) 和安室拼命追赶时的表情的镜头 (22)。

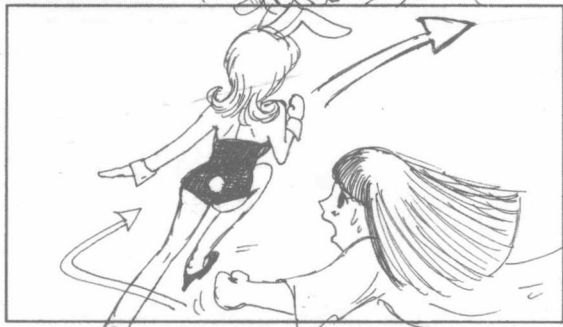
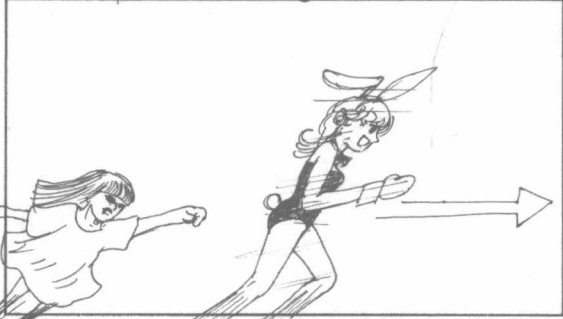
<65> 为了“剪辑点余量”，让两人从画面外入境，横穿过画面出境 (23)。<66> 仰拍气喘吁吁的安室。<67> 露娜：“你有考虑过朋友之类吗？这么任性。”

* 低速镜头：将快门速度设定为高速进行拍摄。拍摄视频时画面会变得零乱。

* 抽帧：回放视频时产生无法回放的帧。

宁静之海的兔子

TITLE 宁静之海的兔子 Scene No. 3
 宁静之海的兔子 / 月 -

	Line	Effect	Audio/SE
#63	 两人开始相互追逐 拼命追赶的安室 高兴的露娜	用画面来 表现两人 的对比 镜头50mm	Take OK Take Check ☐
#64	 露娜一蹦一跳地逃跑	追逐身影 高速快门 嗖嗖的速度感 镜头50mm	Take OK Take Check ☐
#65	 欢闹、快乐的露娜 落后的安室	入镜 镜头24mm F1.4 出镜	Take OK Take Check ☐
#66	 喘不过气的安室	镜头50mm	Take OK Take Check ☐
#67	 露娜：“你有考虑过 朋友的感受吗？这么 任性。”	镜头50mm	Take OK Take Check ☐

“留言电话你没听到最后吧？”

手机语音提示 “下一条消息。”

同学（留言电话） “安室，好久不见。听说你现在在东京当女演员！？”

好厉害啊。啊，将来说不定会成为大腕哦。

到时候要给我签名啊。那下次再联系啦……

你偶尔也回来看看吧，大家都等着你呢，

到时一起去喝一杯吧。”

安室满眼泪水。

露娜

“地球人只有短短 80 年的寿命，

可能什么也没学到就浑浑噩噩地度过了一生。

虽然你今后可以活数百万年，

可能会后悔自己当初做过的事，

但即便悲伤，你也回不去那里了。”

安室扑簌扑簌地掉着眼泪哭泣。

露娜

“但是，时间能治愈悲伤。

不管怎么说，还能活数百万年呢。”

安室

“我失去了一切啊，我……真是个傻瓜……”

露娜

“也没什么大不了的啦，还有我在呢，想捣年糕吗？”

两人的背影，安室点头：“嗯。”

* 切出镜头：影像、声音不加任何效果，突然消失（切断）。

* 切入镜头：影像、声音不加任何效果，突然插入。

* 片尾字幕：在影片最后，显示同作品相关的演员、工作人员、企业、团体等名称。



● <68> “留言电话你没听到最后把？”^{*}切出这个镜头，插入黑幕。在黑幕镜头里，通过加入手机的语音提示的开头部分，表现出时间的流逝。“下一条消息。”<69>是安室和露娜并排坐着的镜头。使用 85mmF1.2 的镜头，小景深，依次对安室和露娜进行对焦（）。<70>露娜：“地球人只有短短 80 年的寿命……（略）”，露娜的特写。<71>安室：

“我失去了一切啊，我……真是个傻瓜……”

<72> 最后一个镜头，把杵和臼放在摄像机前，拍摄两人看着“宁静的海”的镜头。露娜：“也没什么大不了的啦，还有我在呢，想捣年糕吗？”安室点头“嗯”的同时，切掉画面，切入片尾曲。开始播放片尾字幕。^{*}

宁静之海的兔子

TITLE

Scene No. 3

宁静之海的兔子 / 月 -

Line

Effect

Audio/SE

#68



“留言电话你没听到最后吧？”

镜头50mm

Take

切掉画面，
黑幕

OK Take

Check ☐

TC h m s f

Time

#69



手机语音提示：“下一条消息。”
同学（留言电话）：“安室，好久不见。听说你现在在东京当女演员！？好厉害啊。啊，将来说不定会成为大腕哦。到时候给我签名啊。那下次再联系啦……你偶尔也回来看看吧，大家都等着你呢，到时一起去喝一杯吧。”

插入黑幕
时间经过距离感
依次改变
焦点镜头85mm
F1.2

Take

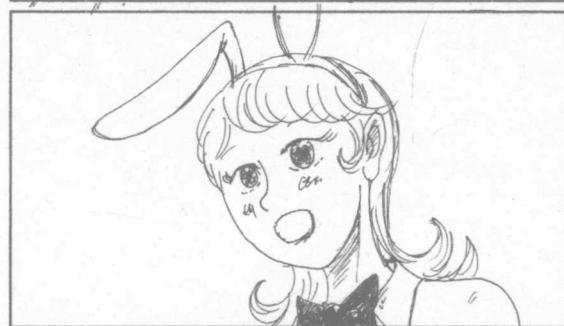
OK Take

Check ☐

TC h m s f

Time

#70



露娜：“地球人只有短短80年的寿命，可能什么也没学到就浑浑噩噩地度过了一生。虽然你今后可以活数百万年，可能会后悔自己做过的事，但即便悲伤，你也回不去那里了。”

Time

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f

#71



安室扑簌扑簌地掉着眼泪哭泣。

露娜：“但是，时间能治愈悲伤。不管怎么说，还能活数百万年呢。”

安室：“我失去了一切啊，我……真是傻瓜……”

V

Take

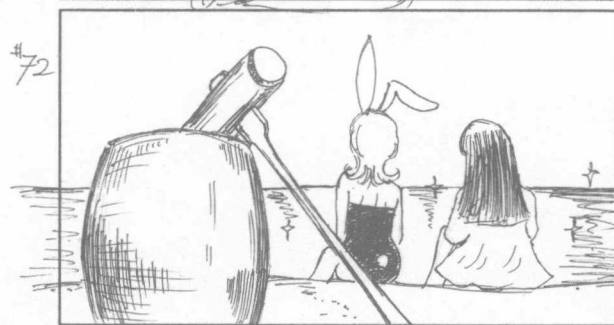
OK Take

Check ☐

TC h m s f

Time

#72



露娜：“也没什么大不了的啦，还有我在呢，想搞年糕吗？”

镜头24mm
F1.4

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f

Time

两人的背影，
安室点头：“嗯。”

切换黑幕
播放演职
人员表

片尾曲

完

(15)

从科幻 作品中

窥见 导演的 奥妙

第

一

章

章

小学生们召唤的 UFO 把他们带走了。小学生中的两人，时生（男 24 岁）和雅纪（24 岁）在分别 12 年后再次相遇了。时生想回忆起当时发生的事，但什么都想不起来。另一方面，雅纪不但记得过去的事，甚至能预知未来发生的全部事情。

“ベントラ”（ventra）= 宇宙语中“宇宙船（UFO）”的意思。

黄

《黄昏的 UFO》出场人物

时生（男 24 岁）主人公

少年时代的时生（男 12 岁）

雅纪（女 24 岁）

少年时代的雅纪（女 12 岁）

少年时代的凛太（男 12 岁）

少年时代的真夏（男 12 岁）

少年时代的三春（女 12 岁）

昏

的

U F

O

1 放学后的小学·屋顶（黄昏时）

#1
#2
#3
#4
#5

黄昏时，5 个小学生在屋顶上手拉着手围成一个圆圈。

他们每人头戴着在眼睛处开了洞的茶色纸袋。

虽然看不见脸，但从着装上来看，是 3 个男孩子，2 个女孩子，一共五人。

5 人仰望天空，异口同声地念起来。

5 人 “UFO，UFO，外星人，我们是地球人。

请在我们的面前现身吧。

#6

UFO，UFO，外星人……”

他们的声音回响在蓝橙渐变的天空中。

#7

5 人 “UFO，UFO，外星人，我们是地球人。

请在我们的面前现身吧……”

第一个镜头

● 5 个小学生在举行召唤 UFO 的仪式。故事开头的“第一个场景”要以将观众引入故事为目标，且还要能够说明情况。通常说的 5W1H 必须某种程度地体现在影像中。

在最初的场景里，5W1H 表现为：Who（谁）——小学生们、When（时间）——黄昏时、Where（地点）——屋顶上、What（事件）——召唤 UFO、How（方法）——手拉着手围成一个圆圈来召唤。表演时，相当于 Why 的“为什么召唤宇宙船”会在之后进行说明，所以第一个镜头要一边表现上述要素，一边将观众引入到故事中来。

读脚本时要意识到这些要素，并在脑海中想象情景。



* 镜头段落：将 4 人及以上的拍摄对象作为一组进行拍摄。有时也用“GS”来标示。

拍摄 4 个以上的物品时，也称为组合镜头。

* 分镜：读了脚本后，决定一个镜头应该从哪里开始拍，拍到哪里为止。镜头切割是把铅字脚本进行影像化剪辑的第一步。

* 落幅镜头：镜头结束。

● 第一个镜头描述了头戴纸袋的主人公们抬头望天，吟诵咒文的奇异景象。怎么拍好呢？由于我的一贯作风就是从故事题材中酝酿出不可思议的感觉，所以同《PEEK A BOO》的第一个镜头一样，我想营造出一种诡异的气氛。

<1> 从脚下开始，慢慢地上摇镜头，拍摄拉着手的主人公时生在内的 3 人的镜头段落。我原先设想剪辑时，在 <1> 中插入 <2> 手拉手的特写或是 <3>、<4>、<5> 头上纸袋的特写，考

虑这样绘制分镜。上摇镜头拍摄落幅镜头，我想用仰拍的抬头望天的画面来结束镜头，这样就能营造出和小学生们一起抬头望天的感觉。

<6> 是屋顶的全景，加入了能明确人物位置关系的镜头。在分镜栏的空白处记下出场人物的位置。由于不得不在脑海中部署摄像机的移动方式，笔记就显得尤为重要。<7> 把 5 人画成一个圆圈，从左侧开始摇镜头的同时对焦面前的时生。

TITLE

Scene No. 1

(黄昏时)

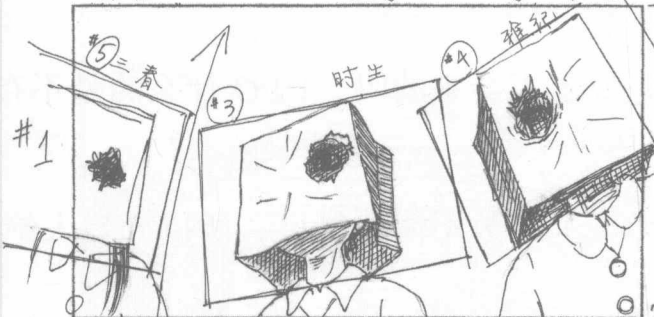
黄昏的 UFO

1 放学后的小学·屋顶

Line

Effect

Audio/SE

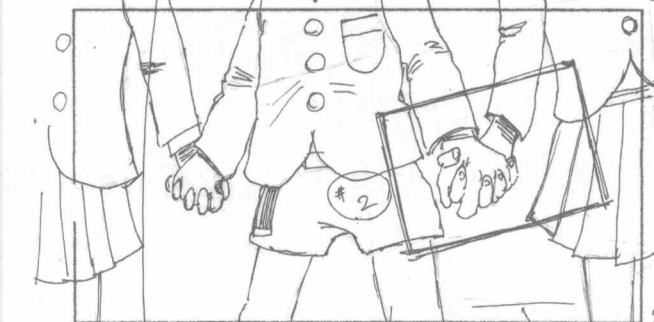


黄昏时, 5 个小学生
在屋顶上手拉着手围成
一个圆圈
他们每人头戴看着眼睛
处开了洞的茶色纸袋

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

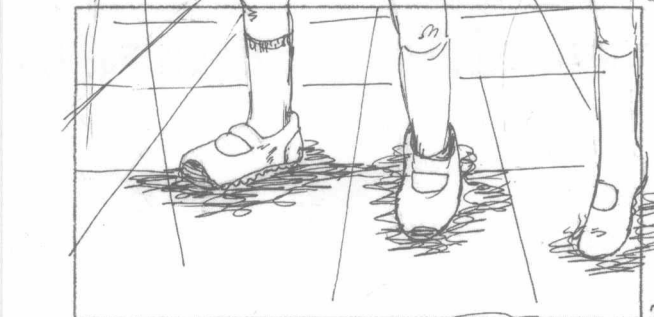


5人: "UFO, UFO, 外星人, 我
们是地球人。
请在我们的面前现身吧。
UFO, UFO, 外星人..."

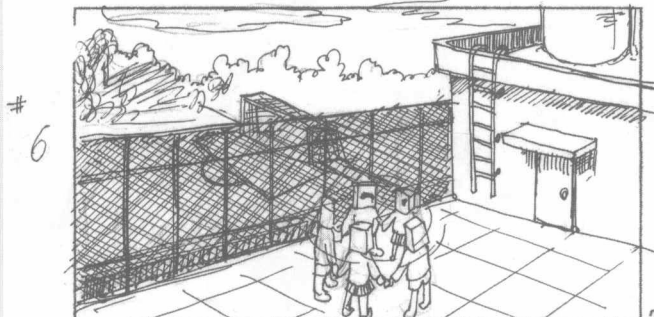
Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



TC h m s f Time



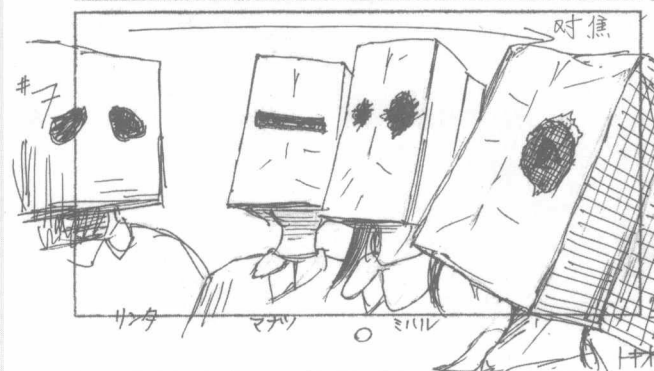
屋顶全景

5人: "UFO, UFO, 外星人..."

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



横拍的镜头

5人 "我们是地
球人。
请在我们的面
前现身吧..."

纸袋里传
出怯生生
的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

- #8 时生的声音（成人） 时生的声音（成人）“我们召唤的 UFO 最终没有出现……”
- 4 人（真夏除外） “UFO，UFO，外星人……”
- #9 少年真夏 真夏脱掉纸袋。
- 少年真夏 “真够傻的，我不是说了不会来的吗，UFO 什么的是不存在的，我们回去吧。”
- #10 少年时生 “绝对存在的。因为天上有数不清的星星，所以外星人绝对是存在的！”
- #11 少年凜太 脱下头上的纸袋，说：“啊，有的啊，肯定有的。”
- 少年时生 “就是嘛凜太，你也是这么认为的吧！”
- 少年凜太 “虽然我觉得外星人是存在的，但他们一定没有 UFO 之类的乘坐物吧。
- 像我们这样‘UFO，UFO’地念。”
- #12 少女三春 “你知道我们那么念是什么意思吗？”说着把纸袋脱下来。
- 少年时生 “嗯？”
- 少女三春 “就是因信称义。”

● <8> 虚无缥缈的 UFO 没有出现，画面为配合时生（成人）旁白的台词“我们呼唤的 UFO 最终没有出现……”，加入了什么事也没发生的黄昏的实景。唯有小学生们咒文般的话语回响在黄昏的天空中。

<9>、<10>、<11>、<12> 对话切换的速度要恰到好处。<9> 最先厌烦的真夏脱掉了头上的纸袋。<10> 时生劝说真夏。<11> 凜太一边脱下纸袋一边说：“有的啊，肯定有的。”说得像是在肯定时生一样。然而，凜太的话在本质上却是否定的，通过拍摄真夏和凜太的*双人镜头，用画面表现出凜太其实是站在真夏这一边的。接着，<12> 三春也脱掉了纸袋。

* 双人镜头：拍摄对象有 2 人的话，拍 2 个镜头。

TITLE

Scene No. 1

黄昏的 UFO

1 放学后的小学·屋顶

Line

Effect

Audio/SE

#8



黄昏的天空的镜头
时生的声音(成人)
“我们呼唤的 UFO 最
终没有出现……”

4人: “UFO, UFO, 外
星人……”(真夏除外)

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

#9



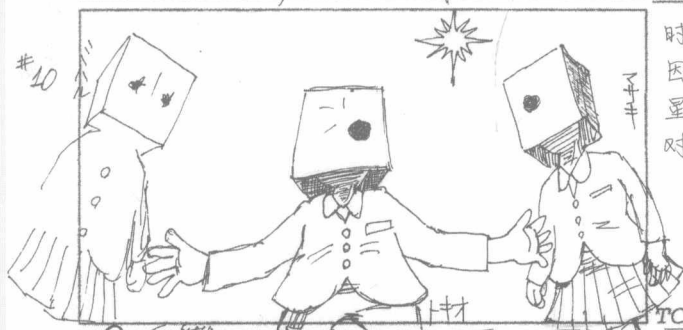
真夏: “真够傻的,
我不是说了不会来的
吗, UFO 什么的是不
存在的, 我们
回去吧。”(放弃)

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#10



时生: “绝对存在的。
因为天上有数不清的
星星, 所以外星人绝
对是存在的!”

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#11



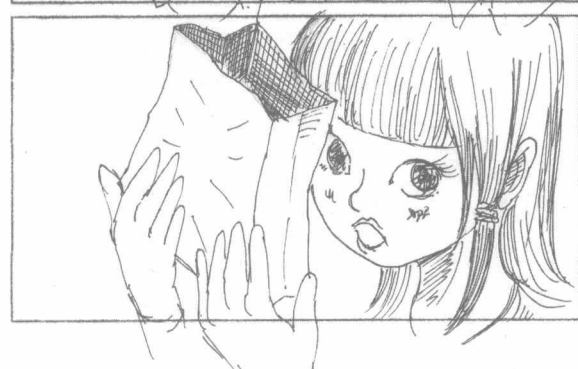
凛太: “啊, 有的啊,
肯定有的。”
时生: “就是嘛凛太,
你也是这么认为的吧!”
凛太: “虽然我觉得外
星人是存在的, 但他们
一定没有 UFO 之类的乘
坐物吧。像我们这样
‘UFO, UFO’ 地念。”

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#12



三春: “你知道我们那
么念是什么意思吗?”
少年时生: “嗯?”
三春: “就是因信称义。”

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

“但是，虽然那晚 UFO 没有出现，却成了我一生都难以忘怀的一夜……那之后……”

少年真夏、少年凛太、少女三春嘟哝着发牢骚，陆续回家。

少女三春

“雅纪，别管那个宇宙宅了，我们回家吧。”

少女雅纪

“但是……”

雅纪瞥了一眼时生。

少女三春

“真是的，我回家了！”

少女三春最后关上了屋顶的门。

夕阳西沉。

漫画和分镜的区别

● 分镜和漫画非常相似。漫画正如其名，先要将整体结构粗略地画在笔记本上。与电影不同，漫画没有脚本，所以就把脚本之前的阶段称为情节构思，即大致地构思故事的框架，被叫做“漫画”真是名副其实。

相当于“镜头切割”的“画框切割”就是把台词放入对话框中，决定使用何种构图方式在一个页面上进行绘制。分镜是长宽比为 4:3 或 16:9 的长方形画面尺寸，然而漫画可以采用竖向的画框，这被称为“出血”，可以超出画框，使画面更加生动。而分镜始终是以摄像机的视角作为画框为前提的。



● <13> 3人陆续回家。<14> 三春叫雅纪一同回家。构图时要空出人物的视线朝向，这是基础。在视线的朝向处（这里是左侧）一定有三春搭话的人物存在，所以要空出一段距离。如果不空出视线朝向的话，画面就会显得十分死板，会让观众产生不协调、不安的感觉。<15> 与<14>相反，雅纪和时生要看向凛太、三春所在的地方，所以拍摄时要空出画面的右侧。<16>最后，三春留下时生和雅纪，关上了屋顶的门。

<17> 接上美丽的夕阳西沉于海的镜头。由于我是石川县人，夕阳西沉于海，于我是理所当然的。因此这部《黄昏的 UFO》的舞台也设想选在日本海边的城市。

TITLE

Scene No. 1

黄昏的 UFO

1 放学后的小学·屋顶

Line

Effect

Audio/SE

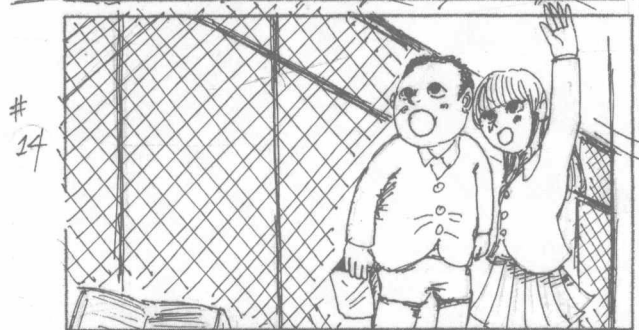


时生的声音(成人):
“但是, 虽然那晚 UFO
没有出现, 但却成了
我一生都难以忘怀的
一夜……那之后……”
全景(众人留下时生
和雅纪, 陆续回家)

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



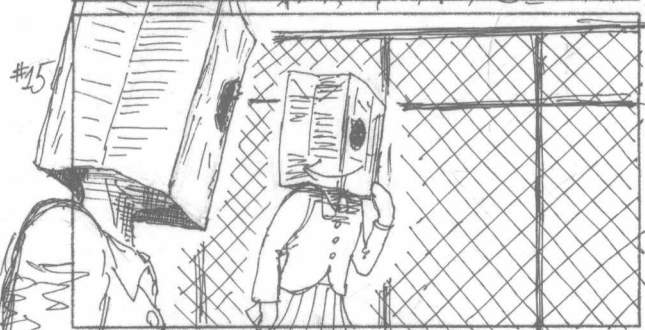
三春: “雅纪, 别
管那个宇宙宅了,
我们回家吧。”

出
镜

Take

OK Take
Check ☐

TC' h m s f Time



雅纪: “但是……”
雅纪瞥了一眼时生

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



三春: “真的, 我
回去了!”

SE
门关上的
声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



晚霞
色调渐深

↓
黄昏

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#18

黄昏，光线渐渐变暗，
少年时生和少女雅纪伫立在暮色中。

少女雅纪 “时生君，那个，我们也回去吧。”

少年时生 “你刚才和大伙一起回去不就好了嘛。”

#19

少年时生无视少女雅纪，
透过屋顶的挡网俯瞰黑漆漆的操场。

#20

少年时生 “波利……（狗的名字）”

嘟哝了这么一句。

少年时生用手握住挡网。

#21

少女雅纪 “那个，”

#22

听到少女雅纪的声音，时生回头看去。

一回头发现少女雅纪就站在自己身后。

● 黄昏的光线渐渐变暗，少年时生和少女雅纪伫立在暮色中。日落黄昏时的屋顶上，留下来的两人并排站着。少年时生透过屋顶的挡网，俯瞰黑漆漆的操场。〈18〉两人一前一后地站成一排。正式表演时也采用这个站位，将镜头对准面前的时生，从右前方拍摄，这样能赋予画面空间感。

这个镜头不采用超焦距，当后方的少女雅纪说话时，对焦雅纪，当少年时生念台词时，入焦时生。以此来表现少女雅纪和少年时生之间的距离感，同时也表现出两人心理上的距离。

〈19〉是少年时生的主观视线：透过挡网看到的黑漆漆的操场。虚镜头前的挡网，在昏暗的光线下，操场显得模糊不清。〈20〉画面切回到挡网里的少年时生。台词：“波利……”这是少年时生

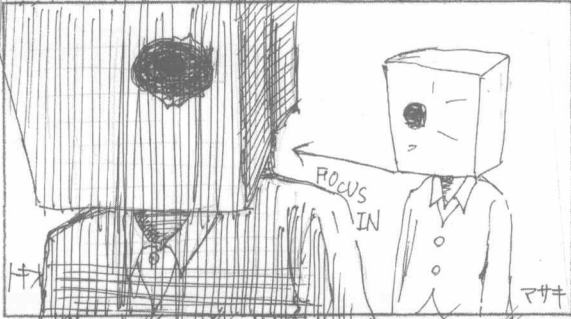
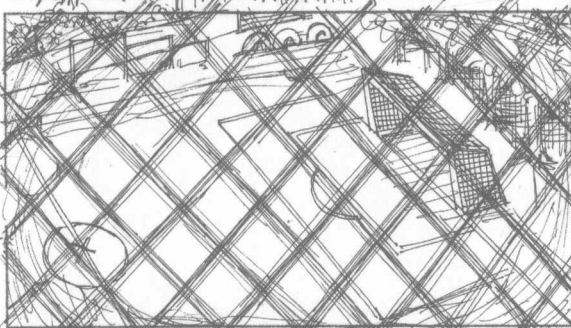
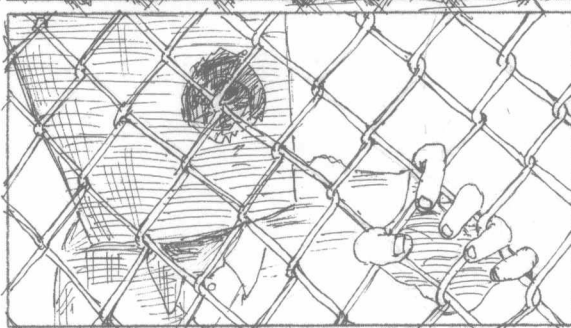
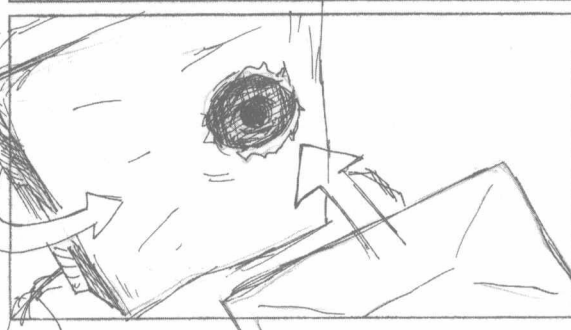
饲养的狗的名字，在之后的故事里会交代。少年时生懊悔似的握住挡网。

〈21〉少女雅纪一边向时生搭话：“那个”，一边迈脚靠近。我决定从侧面来拍摄这个镜头，这样靠近的动作就一目了然了。〈22〉则追求相反的效果，是戴着纸袋的少年时生的脸部特写，同少女雅纪戴着纸袋的头重合，一瞬间，让人搞不清发生了什么。这么做是为了体现出少年时生对发生的事不知所措的感觉。

* 超焦距：用大景深，使画面整体合焦。

* 入焦：从焦点没对准的状态，慢慢地调整焦点，逐渐对焦的效果。

* 虚镜头：焦点没有对准的状态。

TITLE		Scene No. 1	Line	Effect	Audio/SE
黄昏的 UFO		放学后的小学·屋顶			
#18		黄昏的光线渐渐变暗，少年时生和少女稚纪伫立在暮色中 少女稚纪：“时生君，那个，我们也回去吧。” 少年时生：“你刚才和大伙一起回去不就好了嘛。”	体现出距离感 空间的表現	Take	OK Take Check ☐
#19		少年时生的视线主观 透过挡网的黑漆漆的操场		Take	OK Take Check ☐
#20		少年时生：“波利……” (狗的名字) 嘟囔了这么一句 用手握住挡网		Take	OK Take Check ☐
#21		少女稚纪：“那个” 入镜		Take	OK Take Check ☐
#22		听到少女稚纪的声音，时生回头看去 少女稚纪的脸靠近	纸袋重合一瞬间，让人搞不清发生了什么	Take	OK Take Check ☐

少女雅纪踮起脚，
吻了少年时生。
隔着纸袋的吻。

时生的声音（成人） “结果，你就过来亲我了啊，
雅纪你还记得吗？
那可是我的初吻啊。”

#25

从眼洞里露出少年时生惊讶的眼神。

雅纪的声音（成人） “（装作不记得的样子）我做了那种事吗？”

时生的声音（成人） “啊，你把目光移开了。

你是装作不记得吧？”

雅纪的声音（成人） “（初吻）嗯……原来是这样啊。

接着呢？”

#26

时生的声音（成人） “嘿嘿嘿，接着，那之后……”

雅纪的声音（成人） “那之后发生了什么？”

片名 《黄昏的 UFO》

#27

时生的声音（成人） “你明明记得。那之后么，当时是……”

转场

黑幕忽然变成了明亮的橙色。

● <23> 是最近几乎不怎么用的怀旧式的表演方法。为了表现女性主动接吻，通过拍摄踮脚的动作来暗示接吻。不是直接拍摄接吻，而是采用谁都能明白的表演方法，使画面变得易懂。接在前一个难懂的镜头之后，这反而是一个明白易懂且表演略显过时的镜头。

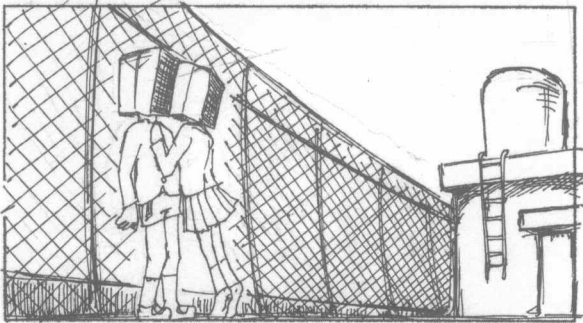
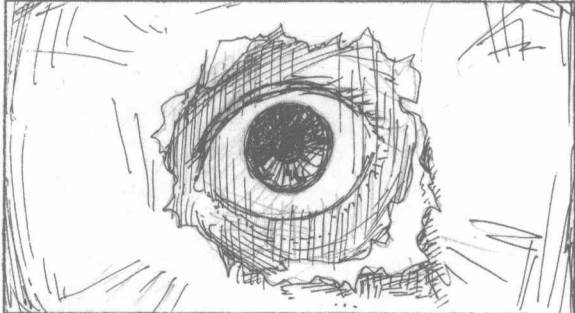
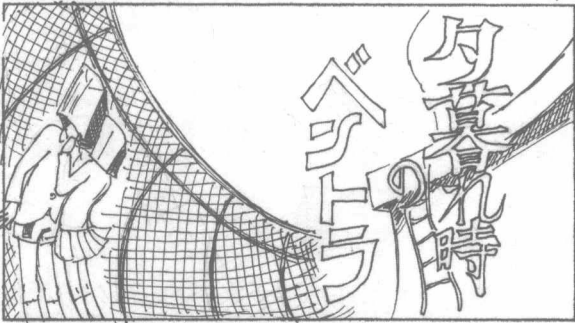
成年时生的声音：“结果，你就过来亲我了啊……” <24> 隔着纸袋接吻。用全

景来表现少年时生惊讶地身子向后一倾。

<25> 从纸袋的眼洞中看出去的画面，接在少年时生惊讶的表情特写之后，<26> 出现片名《黄昏的 UFO》的字幕。这里通过极度扭曲画面来暗示之后的故事。

<27> 黑暗突然变成了明亮的橙色。尽管比较抽象，这个镜头是模糊的橙色光源逼近的画面。是从少年时生和少女雅纪的角度看到的光源。

* 字幕：把文字或字幕合成为影像。

TITLE		Scene No.	Line	Effect	Audio/SE
黄昏的 UFO		1 放学后的小学·屋顶			
#23			少女雅纪的脚踏起时生的声音（成人）：“结果，你就过来亲我了啊，雅纪你还记得吗？那可是我的初吻啊。”		Take OK Take Check ☐
		TC	h m s f	Time	
#24			隔着纸袋接吻时间仿佛停止了一样		Take OK Take Check ☐
		TC	h m s f	Time	
#25			从眼洞里流露出少年时生惊讶的眼神 雅纪的声音（成人）：“（装作不记得的样子）我做了那种事吗？” 时生的声音（成人）：“啊，你把目光移开了。你是装作不记得吧？” 雅纪的声音（成人）：“（初吻）恩……原来是这样啊。接着呢？”		Take OK Take Check ☐
		TC	h m s f	Time	
#26			片名 《黄昏的 UFO》 时生的声音（成人）：“嘿嘿嘿，接着，那之后……” 雅纪的声音（成人）：“那之后怎么了？”		Take OK Take Check ☐
		TC	h m s f	Time	
#27			时生的声音（成人）：“你明明记得。那之后么，当时是……” 黑幕忽然变成了明亮的橙色		Take OK Take Check ☐
		TC	h m s f	Time	

#28

橙色的光射入少年时生和少女雅纪的眼洞里。

#29

从眼洞里看到飘浮在空中的橙色物体。

#30

少年时生、少女雅纪拿掉头上的纸袋，抬头望向天空。

屋顶上明亮如白昼。

#31

逆向旋转的风。其他 3 人留下的纸袋飞舞起来。

#32

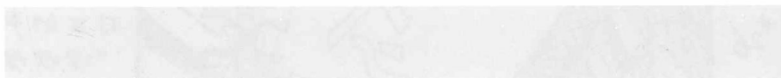
时生的声音（成人）“咦？那之后发生了什么来着？”

片名的表现方式

● 片名部分是用来装饰电影开头的影像。在故事开始时，片名具有体现故事氛围，提高观众观看欲的效果。让我们来想想片名的表现方式吧。①在电影开始前加入片名的方法。②将片头部分作为独立的影像，包含片头字幕 / 片头曲、随主题曲出现的表现方法。③开头的场景开始后，一边介绍故事，一边在场景中插入片名等等，方法多种多样。

《黄昏的 UFO》采用方法③。片头的场景是主人公时生的回忆。虽然之后会交代这个片头场景是时隔 12 年再度相遇的时生和雅纪，在酒吧里沉湎于回忆时说的台词，也就是故事的介绍部分。

插入旁白“时生的声音（成人）”和“雅纪的声音（成人）”以配合回忆的画面。但两人的台词同回忆绝不吻合。有些地方出现了分歧。虽然时生的声音说过：“我们呼唤的 UFO 最终并没有出现……”但实际上 UFO 在他们的头顶上出现了。但不知何因，雅纪却假装自己不记得当时的情况。时生回忆起初吻的场景。在令人印象深刻的初吻镜头里加上片名。时生想要回想起接吻后发生的事，却完全想不起来。这便是这个奇异故事的开头。

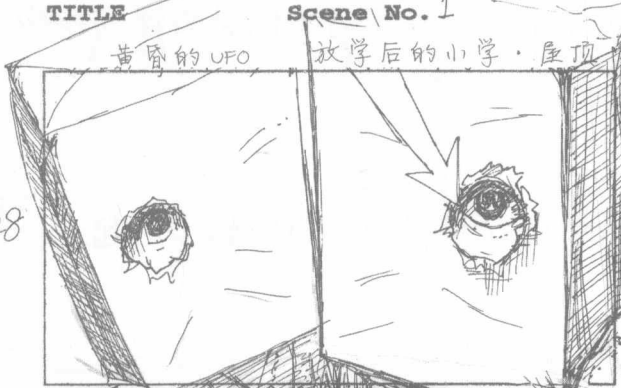
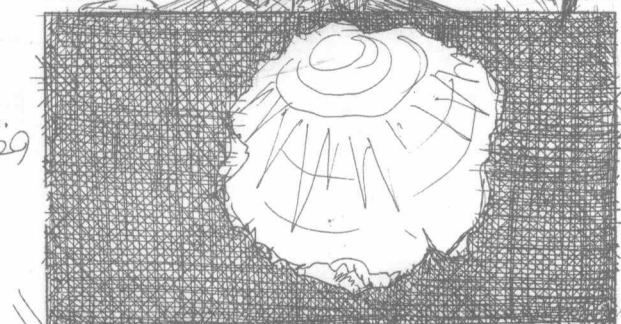
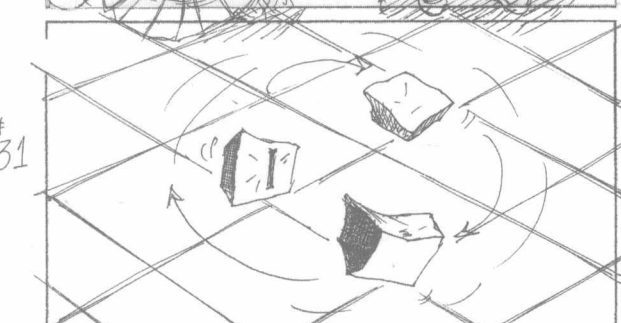


● <28> 切回俯瞰两人的镜头。橙色的光照射在两人从纸袋中露出的瞳孔上。<29> 两人从纸袋里看到的橙色光源，变成 UFO 向他们飞来。加入这个从纸袋中窥视到的光景后，就能更好地带入两人的惊讶之情。

<30> 再次切回俯瞰两人的镜头。强光从上空（上方）照射下来的同时，风从上方吹下。光源渐渐向两人靠近，两人身上的阴影慢慢变深，营造出 UFO 降落的感觉。由于这是主人公少年时生和少女雅纪脱下纸袋，第一次露脸的

镜头，因此我希望用这些光的表现来使观众印象深刻。

<31> 凜太、真夏、三春留下的纸袋被风吹起，逆时针转圈飞舞起来。<32> 两人抬头望向天空的镜头。像 86 页中 <14>、<15> 描述过的一样，当视线看向画面外的对象时，拍摄时要空出视线的朝向。由于这里两人抬头望天，所以要空出两人上方的空间，这样即使不拍摄 UFO，它也仿佛就在两人上方。接着用照明灯从正上方照下来，表现出 UFO 的存在。

TITLE		Scene No. 1		Line		Effect	Audio/SE
黄昏的 UFO		放学后的小学·屋顶					
#28		橙光射入少年时生和少女稚纪纸袋上的洞里		橙光照射到纸袋中两人的瞳孔上 强光源从正上方逼近的感觉		UFO 的声音	Take
		TC		h m s f		Time	OK Take Check ☐
#29		从纸袋的洞里看到的光景		从纸袋的洞里看到的橙色光源		UFO 渐渐降落的声音	Take
		TC		h m s f		Time	OK Take Check ☐
#30		少年时生、少女稚纪脱掉头上的纸袋，抬头望向天空		* 两人第一次脱下纸袋露脸 强光照射下来 影子渐渐变深		风从上空吹来 阴影变深	Take
		TC		h m s f		Time	OK Take Check ☐
#31		人留下的纸袋被风吹起，逆时针转圈飞舞起来					Take
		TC		h m s f		Time	OK Take Check ☐
#32		时生的声音（成人） “咦，那之后发生了什么来着？”		色调空出上方		UFO 的声音	Take
		TC		h m s f		Time	OK Take Check ☐

#33

少年时生的双脚浮向空中。

#34

在某种不可思议的力量的作用下，少年时生倒悬着浮向空中。

#35

#36

少女雅纪

“时生君！”

少女雅纪伸出手。

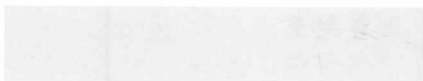
#37

一瞬间，少年时生的手指和少女雅纪的手指碰到了一起。

特摄

● 将镜头切割作为影像特技之一来使用。这次的脚本从“少年时生的双脚浮向空中”的脚本说明开始，然后在某种不可思议的力量的作用下，少年时生头朝下地浮向空中。那么，该如何拍摄孩子浮在空中的画面呢？一般来说，比较容易想到的办法就是大张旗鼓地把孩子吊起来，或是运用CG技术等。

通常，用钢缆吊起来的東西，在剪辑时需要将缆线去掉，而这里则是通过镜头切割来表现出时生飘向空中的感觉。不管用什么方法，作为分镜的训练，我希望大家能试着考虑如何切割镜头才最有效。只要下功夫琢磨的话，即使不动用大规模的装置，也能表现出主人公飘浮在空中的感觉。



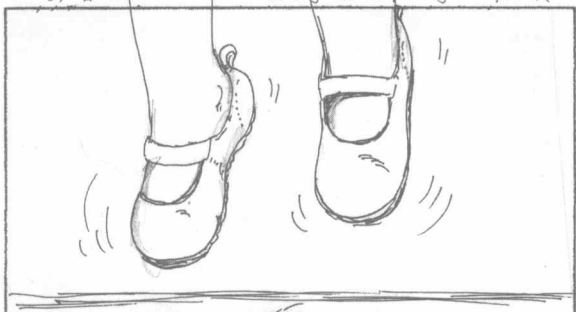
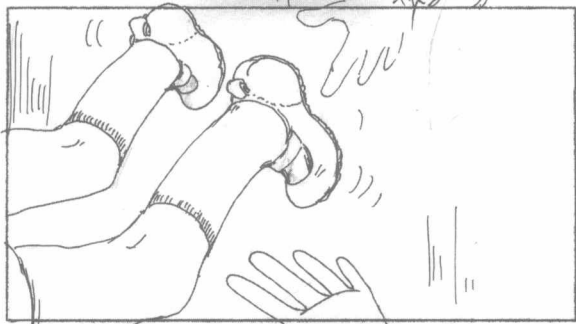
● <33> 少年时生的脚轻飘飘地浮向空中。这个镜头要抓住少年时生的双脚浮向空中的瞬间。孩子浮向空中的特技，是将其悬挂起来还是举起来好，这根据镜头的需要来决定就好了。

比如<33> 两脚浮起的镜头，让两个成人分别站在少年时生的两边，在肩上架起杆子，让少年时生悬挂在杆子、用手把他举起来的时候，用摄像机捕捉脚下的近景。我希望通过少年时生脚部的表演，将浮到空中的感觉很好地表现出来。

<34>、<35> 中少年时生的身体倒悬着飘向空中。拍摄这些镜头时，要吊住少年时生躯干的重心，为了不让吊起来的部分被拍到，要分开拍摄。即分别拍摄倒悬着的上半身和下半身，然后切割镜头进行衔接。

上述镜头的时间不能过长，要做到节奏紧凑，衔接流畅。表演时，少年时生的手脚像游泳似的在空中乱蹬，这样配合下一个镜头<36> 向正下方俯瞰少女雅纪的画面，给人一种少年时生仿佛飘浮在空中的感觉。

少女雅纪伸出手，<37> 在一瞬间碰到了少年时生的手指。

TITLE		Scene No.	Line	Effect	Audio/SE
黄昏的 UFO		1			
#33			少年时生的双脚浮到空中	轻飘飘地	UFO 的声音 哗哗哗 哗哗哗 哗... Take OK Take Check ☐
#34			在某种不可思议的力量的作用下, 少年时生倒悬着浮向空中	像游泳一样	Take OK Take Check ☐
#35			部分拍摄时生浮起的脚		Take OK Take Check ☐
#36			少女雅纪: “时生君!” 少女雅纪伸出手	摄像机位置 正下方俯瞰	Take OK Take Check ☐
#37			一瞬间, 少年时生的手指和少女雅纪的手指碰到了一起		Take OK Take Check ☐

#38

被橙光照亮的少女雅纪渐渐远去。

画面被白光包围。

#39

画面变白，淡出。

时生的声音（成人）

“咦？我完全想不起来了……”

2 酒吧

#40 雅纪

“刚才还说是一生都无法忘怀的夜晚，这不是忘了嘛。”

雅纪拿起奶咖的饮料杯喝了一口。

#41 时生

“咦？那之后……做了什么来着？”

#42 雅纪

“你打算让我说吗？”

#43 时生

“真奇怪，那之后到底怎么样了？”

#44

时生喝光了第三杯琴酒。

雅纪

“不过，还是觉得很怀念啊。”

时生

“是啊。我吓了一跳呢，没想到我们以这种形式再次相遇了。”

雅纪

“是啊，像电视剧一样。我们多久没见了？”

从小学分别开始算，有12年了吧？都一轮了啊？”

● <38>从继续飘向天空的少年时生的角度看到的屋顶和雅纪的镜头。用起重机吊起镜头，拍摄少女雅纪不断远去的画面。渐渐被白光包围的画面配合成年时生的台词“咦？我完全想不起来了……”，表现出记忆渐渐消失的感觉，<39>画面变白，淡出。

插入场景2“酒吧”。<40>成人雅纪注视着镜头：“刚才还说是一生都无法忘怀的夜晚，这不是忘了嘛。”场景开头的插入镜头表现出什么也记不起来的时生被雅纪的台

词从回忆里拉回到现实的感觉。〇九九页中，在分镜栏外画出吧台的摄影机位，事先做好记录。从吧台内将摄像机对准两人，拍摄双人镜头，让演员从各自的位置注视摄像机，通过切换镜头表现两人的对望。

* <41>时生：“咦？那之后……做了什么来着？”<42>雅纪：“你打算让我说吗？”镜头上摇拍雅纪把手头的杯子拿到嘴边的动作。<43>再次切回时生：“真奇怪，那之后到底怎么样了？”（下接〇九八页）

* 摄影机位：摄像机的拍摄位置。看清拍摄对象和现场的空间，选择最佳位置，这是专业摄像师必备的素质。

TITLE

Scene No.

黄昏的 UFO

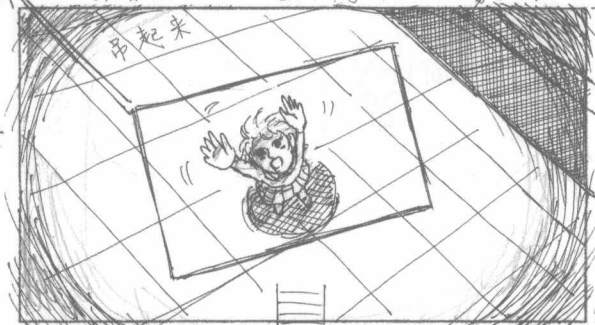
1. 放学后的小学 2 酒吧

Line

Effect

Audio/SE

#38



被橙光照亮的少女稚
纪渐渐远去

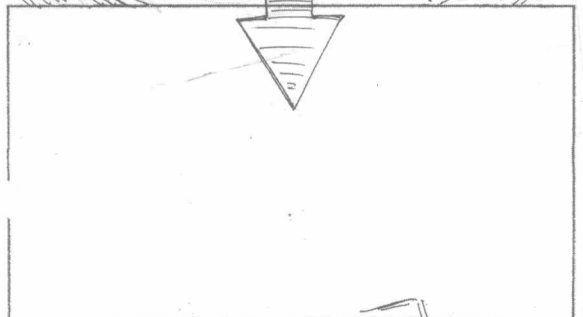
正下方俯
视

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#39



画面变白，淡出
时生的声音（大人）：
“咦？我完全想不起
来了……”

渐渐被白
光包围

暗示记忆
渐渐消失

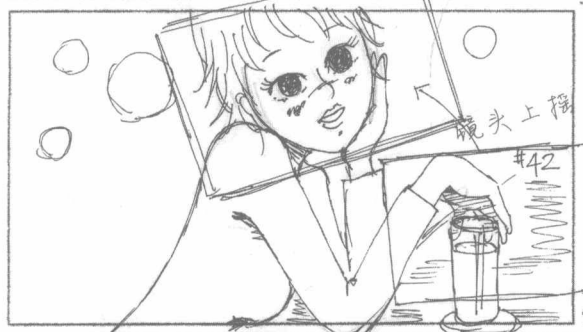
Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#40

#42



2. 酒吧

稚纪：“刚才还说
是一生都无法忘怀
的夜晚，这不是忘
了嘛。”
稚纪拿起奶加的饮
料杯喝了一口

Time

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#41

#43



切回

时生：“咦？那之后……
做了什么来看？”

稚纪：“你打算让我说吗？”
时生：“真奇怪，那之后
到底怎么样了？”

Time

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#44



时生喝光了第三杯琴酒。
稚纪：“不过，还是觉得
很怀念啊。”
时生：“是啊。我吓了一
跳呢，没想到我们以这种
形式再次相遇了。”
稚纪：“是啊，像电视剧
一样。我们多久没见了？”
从小学分别开始算，12年了吧？都

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#45 时生

“要是雅纪你没和我打招呼的话……
但我总觉得这张脸在哪里见过。”

雅纪

“我一直在找你啊。”

雅纪意味深长地注视着时生，呵呵地笑了。

#46 时生

“嗯！？”

雅纪

“开玩笑的啦。”

#47 2人

“哈哈哈哈。”

桌子上，雅纪用手触碰时生的手。

黑幕

#48 时生

“我们来继续那天的事吧。”

时生在雅纪的耳旁低语道。

通过摄影技巧来改变印象

● 使用可更换镜头的相机进行拍摄时，画面印象会随着不同镜头而发生变化，摄影技巧就是基于此来改变画面印象的。比如，用变焦镜头进行推镜的情况和使用移动摄影车推进镜头的情况。前者不改变拍摄对象和摄像机的位置，通过缩小视角，使拍摄对象逐渐变成特写。后者则不改变视角，慢慢地靠近拍摄对象。乍一看，两种摄影技巧十分相似，但前者给人视线逐渐集中的印象，后者则更接近人类的视觉，给人逐渐逼近拍摄对象的印象。

此外，还有横摇镜头和摇臂镜头的情况。这两者乍一看也很相似，却有着微妙的不同。横摇镜头是指用三脚架固定住相机，通过三脚架的倾斜结构来上下移动，是不改变相机位置，向上方仰视的摄影技巧。通过摇动镜头来仰拍对象。与此相反，摇臂镜头是指相机本身的高度上下移动，因此摄影技巧是向上方移动，俯视拍摄对象的形式。相机的朝向是同镜头上摇相反的俯瞰角度来拍摄对象。

通过明确导演意图，自然就能决定摄影技巧和必要的器材。



<44>从雅纪“不过，还是觉得很怀念。”的台词开始继续两人的对话。<40>、<41>、<42>中，为了捕捉两人对看的表情，用对切来进行表现，但在<44>中用全景来表现两人的双人镜头，客观地表现两人再度相遇时的对话。尽管没在分镜用纸画出来，由于对话很长，可以通过插入柜台上的杯子、店内全景，还有两人的背影等镜头来充实对话。

● <45>时生：“要是雅纪你没和我打招呼的话……但我总觉得这张脸在哪里见过。”雅纪：“我一直在找你啊。”雅纪意味深长的台词和笑容……从双人镜头再次切回，使雅纪的注视别有深意。

<46>时生心动的表情。雅纪：“开玩笑的啦。”

<47>用双人镜头拍摄两人一同笑起来画面。慢慢地摇镜头，表现雅纪的手诱惑似的触碰时生的手。<48>转场，时生耳语着引诱雅纪：“我们来继续那天的事吧。”

TITLE

Scene No. 2

黄昏的 UFO

酒吧 (夜晚)

Line

Effect

Audio/SE

#45



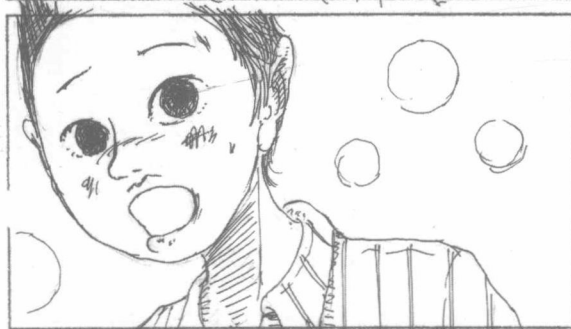
时生: “要是稚纪你没和我打招呼的话……但我总觉得这张脸在哪里见过。”
稚纪: “我一直在找你啊。”
稚纪意味深长地注视着时生, 呵呵地笑了

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#46



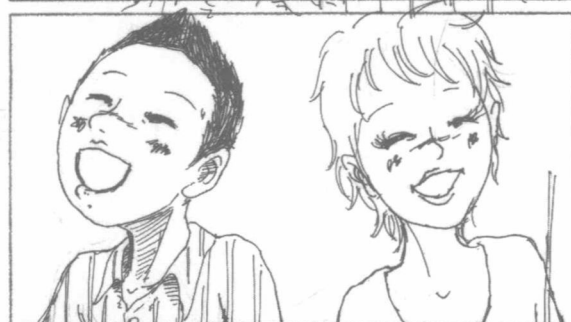
时生: “嗯!?”
稚纪: “开玩笑的啦。”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

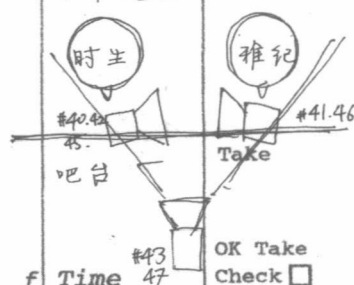
#47



两人: “哈哈哈哈”

机位笔记

慢慢下摇镜头

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



桌子上, 稚纪用手触碰时生的手

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#48



转场

时生: “我们来继续那天的事吧。”
时生在稚纪的耳旁低语道

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

3 宾馆·房间

#49
#50
#52

雅纪先洗了澡，穿着宾馆提供的长T恤，正在用吹风机吹头发。

时生一边记住ESP纸牌的顺序，
一边把它们背面朝上，排列在玻璃桌上。

时生

“雅纪，我们是不是命中注定会变成这样？”

雅纪边看着镜子，边用吹风机吹头发。

#52 雅纪

“什么？”

雅纪关掉吹风机的开关，从更衣室里走出来。

#53 时生

“果然，我们现在做的事是命中注定的吧？”

我是这样想的，命运是被安排好的，只是这样。”

* 黑幕：舞台术语。关闭所有灯光，变成一片漆黑。在场景和场景之间插入黑幕，用于场面转换。

● “我们来继续那天的事吧。”时生在酒吧里诱惑雅纪的时候插入黑幕，在黑幕后插入镜头。雅纪用吹风机吹头发时，要加上吹风机的声音。我试着用插入镜头来叙述12年后再度相遇的男女关系的突然展开。

<49> 雅纪用吹风机吹头发。拍摄时，面前的墙和门曝光不足，使更衣室显得更加明亮。从雅纪脚下慢慢上摇镜头，表现出雅纪性感的身材。<50> 卧室里，时生一边记住顺序，一边排列纸牌。时生：“雅纪，我们是不是命中注定会变成这样？”在分镜栏的旁边画上宾馆房间的示

意图，标明摄像机的机位和雅纪的活动路线。

<51> 雅纪边看着镜子，边用吹风机吹头发。画面相较<49>而言放大了，但由于要插入<50>时生的镜头，所以还是用和<49>一样的画面大小进行衔接。

<52> 雅纪：“什么？”摄像机从正面拍摄雅纪从更衣室里走出来的镜头。<53> 把摄像机放在坐在床上的时生面前，“果然，我们现在做的事是命中注定的吧？我是这样想的，命运是被安排好的，只是这样”。雅纪从画面的右侧入镜，穿过画面，从左侧出镜。

TITLE

Scene No. 3

黄昏的 UFO / 宾馆房间 -

Line

Effect

Audio/SE

#49



在黑幕后插入
(雅纪先洗了澡,
穿着宾馆提供的长T
恤)正在用吹风机
吹头发

让面前的墙和
门曝光不足
突出后面更
木室的
灯光

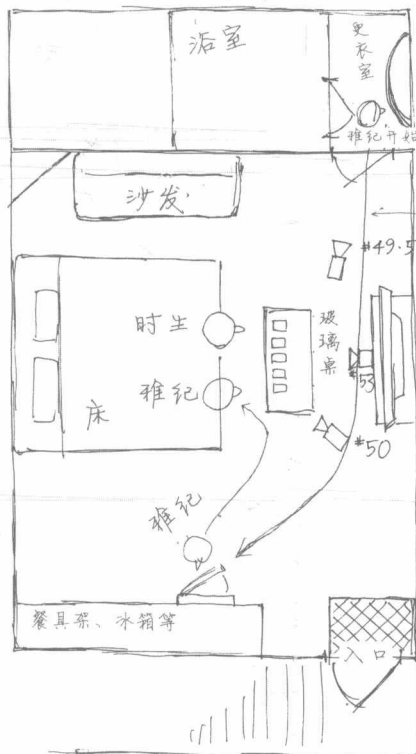
SE
吹风机的声音
嗡嗡
Take...

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

时生: “雅纪, 我们是不是
命中注定会变成这样?”

宾馆房间内的示意图



Take

OK Take
Check ☐

雅纪的活
动路线

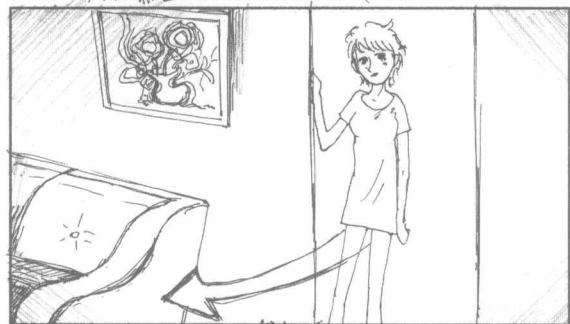
Take

OK Take
Check ☐

#50



#52



雅纪: “什么?”

TC h m s f Time

时生: “果然, 我们
现在做的事是命中注
定的吧? 我是这样想
的, 命运是被安排好
的, 只是这样。”

入
镜

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

Take

OK Take
Check ☐

#53



出
镜

#54 雅纪

“你说得很悲哀啊。”

#55

雅纪从冰箱里拿出一瓶水，倒入两个玻璃杯中。

#56

#57

时生把放在玻璃桌上的一张纸牌翻过来给雅纪看。

纸牌上是“三角”的符号。

雅纪

“时生君你摆了很多纸牌嘛……”

雅纪把两个玻璃杯放到桌上，在床上坐下。

时生

“好啦，你听我说，比方说这里有5张纸牌。雅纪你一张一张地把它们翻开。你不知道下一张的符号是什么。”

时生翻开下一张纸牌。

纸牌上是“波浪”的符号。

#58 时生

“但是，没翻开的纸牌符号已经决定好了，所以下一个是‘圆’，再下一个是‘加号’……”

时生在翻过纸牌前猜中了纸牌上的符号。

时生一张一张地翻过纸牌。

纸牌上的符号是“圆”、“加号”。

时生

“这就是‘命运’……出题者知道未来即将发生的事，而本人却全然不知。

#59

顺便说，我认为所谓的‘出题者’就是像神一样的存在……”

就在时生的手伸向最后一张纸牌时，雅纪开口了。

● <54> 雅纪：“你说得很悲哀啊。”从冰箱里拿出一瓶水，倒入2个玻璃杯中。<55> 雅纪倒水的手。从最初的插入镜头到这里为止，镜头切割时要掌握好节奏。

这之后，用长镜头捕捉时生一连串的动作。插入用其他镜次拍摄的近景。尽量不用插入镜头进行衔接的话会更好。<56> 时生翻过一张玻璃桌上的纸牌给雅纪看。是“三角”的纸牌。<57> 插入镜头，雅纪把两个玻璃杯放在桌上，雅纪手部的特写。“时生君你摆了很多纸牌嘛……”

<56> 雅纪入镜，在床上坐下。时生：“好啦，你听我

说，比方说这里有5张纸牌。雅纪你一张一张地把它们翻开。你不知道下一张上的符号是什么。”时生翻开下一张纸牌。纸牌上是“波浪”的符号。“但是，没翻开的纸牌……”这里用其他镜次，配合台词，最好用移镜追拍的方式来拍摄时生翻开纸牌的手。

<58> 连续猜中纸牌内容的时生“这就是‘命运’……出题者知道未来即将发生的事，而本人不知道”。“加号”纸牌和时生猜中的表情的特写。<59> “顺便说，我认为所谓的‘出题者’就是像神一样的存在……”（下接一〇四页）

TITLE

Scene No. 3

黄昏的 UFO

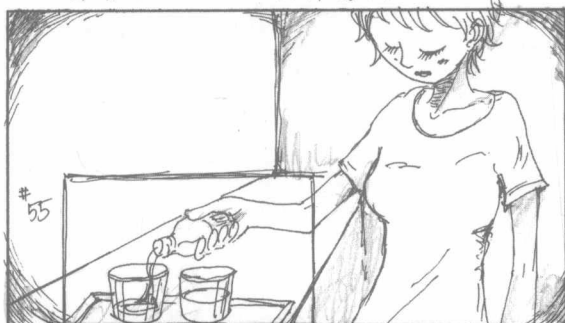
宾馆房间

Line

Effect

Audio/SE

#54



稚纪：“你说得很悲哀啊。”

稚纪从冰箱里拿出水，#52：倒入两个玻璃杯中

Take

OK Take Check ☐

TC h m s f Time

入镜

#56



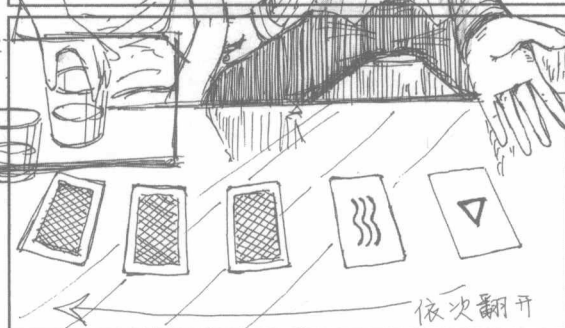
时生把放在玻璃桌上的一张纸牌翻过来给稚纪看。纸牌上是“三角”的符号。稚纪：“时生君你摆了很多纸牌嘛……”

Take

OK Take Check ☐

TC h m s f Time

#57 插入



时生：“好啦，你听我说，比方说这里有5张纸牌。稚纪你一张一张地把它翻开。你不知道下一张的符号是什么。”

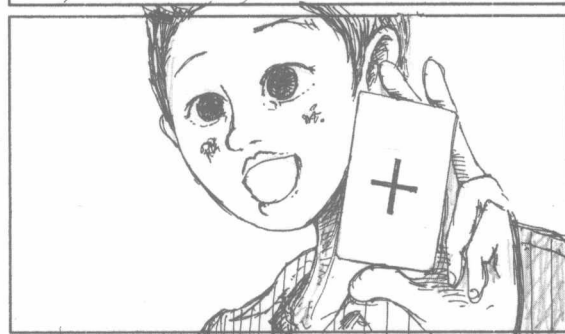
时生翻开下一张纸牌。纸牌上是“波浪”的符号。时生：“但是，没翻开的纸牌

Take

OK Take Check ☐

TC h m s f Time

#58



符号已经决定好了，所以下一个是‘圆’，再下一个是‘加号’……”时生依次翻开纸牌。时生在翻开纸牌前猜中了上面的符号。时生：“这就是‘命运’……出题者知道未来即将发生的事，而本人却全然不知。”

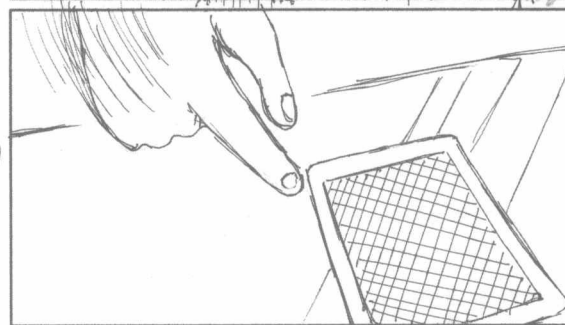
用长镜头
追拍一连串的动作

Take

OK Take Check ☐

TC h m s f Time

#59



时生：“顺便说，我认为所谓的‘出题者’就是像神一样的存在……”时生的手伸向最后一张纸牌

Take

OK Take Check ☐

TC h m s f Time

#60 雅纪

“下一张纸牌应该是‘星星’的符号。”

#62

时生翻开最后一张纸牌。

纸牌上的符号是“星星”。

#63

时生满脸惊讶地看着雅纪。

#64 雅纪

“时生君大致都猜对了，最后一张可惜了啊。”

长镜头

● 使用长镜头拍摄简易纸牌戏法的一连串动作。在这次的脚本中，主人公时生玩起了猜纸牌符号的游戏。虽说要猜符号，但故事中的时生却是事先记住了纸牌的排序，再按顺序翻开，装作恰好猜中的样子，进而发表自己的宿命论。然而，在时生翻开最后一张纸牌前，雅纪却猜中了纸牌上的符号，这下反而轮到时生惊讶不已。

使用长镜头追拍时生一张一张猜纸牌的一连串动作，用摄影技巧来表现纸牌戏法。这和电视节目中不剪片来向观众展示魔术一样。只不过在拍摄现场，作为插入镜头的近景等也事先用其他镜次来拍摄。这样在剪辑时就不会苦恼了。

作为参考，适合作为插入镜头的有“时生的手部特写”、“听时生说话的雅纪的表情”或“桌上的玻璃杯和纸牌”等。虽说室内远景的画面也能作为插入镜头，但对这次的长镜头而言，还是不要使用客观视角的全景画面比较好。这是为避免在表演时拉开观众和两个演员间的距离感。



时生的手着急地伸向最后一张纸牌。画面是手部的近景，用来吊起观众的胃口。理想情况是用长镜头来表现到此为止的情节。

● 接下来，用对切的方式来拍摄两人的表情。交替对切雅纪仿佛洞悉一切的神秘表情和时生惊讶的表情。〈60〉雅纪：“下一张纸牌应该是‘星星’的符号。”〈61〉听到雅纪出其不意地说出答案，时生吃惊的表情。由于时生事先记住了纸牌的顺序，因此一边对雅纪没翻开纸牌便猜中了“星星”的符号感到不可思议，一边把纸牌翻过来。

〈62〉时生手的特写。〈63〉时生满脸惊讶地看着雅纪。镜头切到〈64〉雅纪：“时生君大致都猜对了，最后一张可惜了啊。”留下这么一句意味深长的话。

TITLE

Scene No. 3

黄昏的 UFO / 宾馆房间

Line

Effect

Audio/SE

#60



稚纪：“下一张纸牌应该是‘星星’的符号。”

Take

OK Take
Check ☐

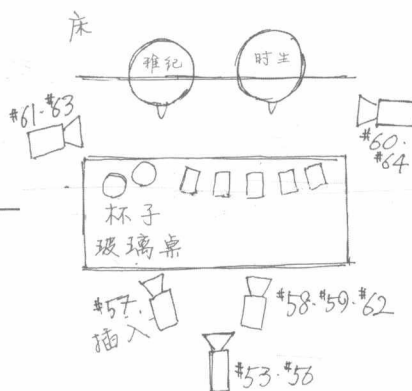
TC h m s f Time

#61



① 时生看着稚纪
② 视线落在纸牌上

摄像机的机位

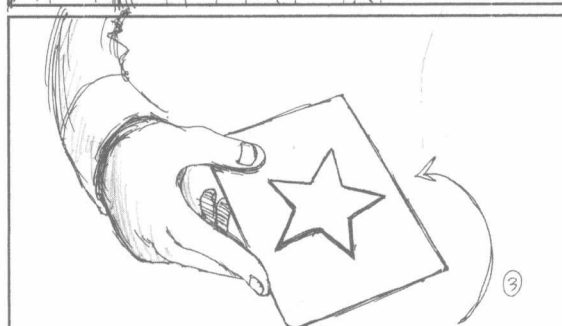


Take

OK Take
Check ☐

TC

#62



时生翻开最后一张纸牌，纸牌上是“星星”的符号 ③ 翻开纸牌

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#63



时生满脸惊讶地看着稚纪

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#64



稚纪：“时生君大致都猜对了，最后一张可惜了呵。”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

雅纪把纸牌收集起来，闭上眼睛重新排列。

雅纪

“这里排列着的纸牌已经决定好了。

‘出题者’当然知道纸牌上的符号，从左开始依次是‘加号’、‘波浪’、‘三角’、‘星星’、‘圆’。”

时生战战兢兢地翻开纸牌。

从左开始依次是“加号”、“波浪”、“三角”。

#68 雅纪

“但是，这种情况下，‘出题者’能故意处理掉下一张纸牌吧。”
雅纪拿起第三张纸牌，将它撕碎。

● 为方便起见，在分镜上标明镜头号之后再切割镜头。用长镜头来追拍雅纪不可思议地猜中纸牌符号的场景也很有效果。在故事中，与时生事先记住纸牌的顺序后再将纸牌合上相比，雅纪则是将经过几次洗牌后的纸牌随意排列，从左开始依次猜中了纸牌上的符号。如果能用长镜头来表现从雅纪洗牌开始到时生翻牌为止的这一连串动作的话，就能展现出一个相当不可思议的场景。

电影不管怎么说都是创作出来的东西，要以拍长镜头为前提的话，很难在脚本阶段事先决定好到雅纪随意洗牌后排列的纸牌顺序。这样可怎

么办呢？我的解决对策是这样的：由于宾馆的桌子是玻璃桌，为了拍摄纸牌上的符号，我把摄像机放在玻璃桌的下方，在摄像机拍不到而雅纪看得见的位置来放置监视器监视画面。

下摇镜头，拍摄洗过牌的纸牌。雅纪的视线移出镜头外，迅速确认显示器上的内容后，就能全部猜中卡片上的符号。

通过事先拟定拍摄计划，决定在影像特技里使用玻璃桌，这样就能选择适合拍摄的大道具、小道具等。从这个意义上来说，分镜是十分重要的。

之后要对分镜进行解说。〈65〉雅纪把纸牌收集起来进行洗牌，闭上眼睛重新排列。镜头下移拍摄雅纪的手部。雅纪：“这里排列着的纸牌已经决定好了。‘出题者’当然知道纸牌上的符号……”雅纪确认显示器上的纸牌符号，全部猜中了纸牌。

〈66〉时生战战兢兢地翻开纸牌的表情。〈67〉在这个镜头里要拍出画面的纵深感，从前推送焦点拍摄翻开的卡片，会令观众印象深刻。〈68〉雅纪：“但是，这种情况下，‘出题者’能故意处理掉下一张纸牌吧。”雅纪拿起第三张纸牌，将它撕碎。切割镜头时，要从正面捕捉雅纪撕碎卡片的手和脸上的表情。

* 监视器：为了让导演或工作人员看清相机上的影像，使用显示器进行输出。

* 送焦点：转动聚焦环，从合焦的拍摄对象转移到其他的拍摄对象，并进行合焦。

TITLE

Scene No. 3

黄昏的 UFO / 宾馆房间

Line

Effect

Audio/SE

#65



稚纪把纸牌收集起来，闭上眼睛重新排列

用长镜头连续拍一连串的动作

稚纪 时生



显示器

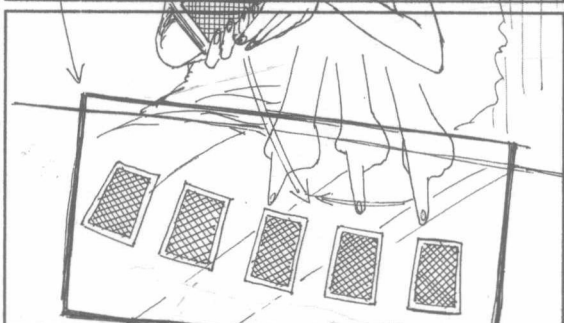
主机

※猜中纸牌的计策笔记

TC

Take

OK Take
Check ☐



稚纪：“这里排列着的纸牌已经决定好了。‘出题者’当然知道纸牌上的符号……”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

从压开始依次是：“+”“S”“△”“☆”“○”

配合时生翻开纸牌的动作

#66

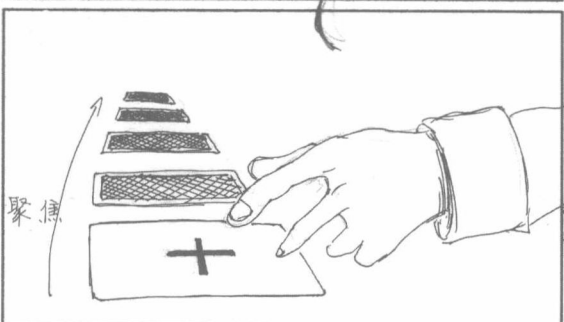


TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#67



时生战战兢兢地翻开纸牌。

配合时生翻开纸牌的动作

从左开始依次是：“+”“S”“△”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#68



稚纪：“但是，这种情况下，‘出题者’能故意处理掉下一张纸牌吧。”

稚纪拿起第三张纸牌，将它撕碎。

重复撕了三次纸牌被撕成8片

SE:
撕纸牌的声音：“叱叱叱”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#69

时生把撕碎的纸牌归拢后拼到一起。

#70

这期间，雅纪在时生的杯子里放了一片药片。

雅纪

“决定好的‘命运’是不会轻易改变的……

就连‘出题者’自己也改变不了……

我现在撕破的这张纸，注定要被我撕破，所以我才撕破了它。

#71

打个比方……就是这样……”

纸牌上的符号是“星星”。

#72

时生注视着拼起来的纸牌。

时生咽了一下口水。

#73

雅纪翻开最后一张牌，是“圆”。

* 拉镜头：摄像机的位置不动，使用变焦镜头将拍摄对象向后拉远，使画面的视角变大。同“拉镜头”。

* 变焦马达：装在摄像机专用的变焦镜头上，可改变速度的马达。通过马达能使变焦保持一定的速度。

● <69> 时生把撕碎的纸牌归拢后拼到一起。雅纪：“决定好的‘命运’是不会轻易改变的……” <70> 在时生拼纸牌的时候，雅纪在时生的杯子里放了一片药片。

这一动作用拉镜头的手法，从时生的手开始拍摄，但在使用变焦镜头时务必要留心。电影里的变焦镜头有时会显得比较生涩。这可能是由于不具备变焦的功能的人眼通过变焦镜头观看事物所引起的。使用变焦镜头时，如果不根据其与前后镜头之间的平衡来决定

变焦速度的话，画面就会显得劣质，这点请大家注意。

* <71> 使用变焦马达慢慢地推进镜头，拍摄拼好的纸牌。推镜时，从比纸牌尺寸更大的画面开始，慢慢地推进镜头，从固定的变焦速度的地方开始，一直拍到靠近纸牌的地方，最好在剪辑阶段决定使用变焦镜头的地方。

<72> 时生注视着拼好的纸牌，咽了下口水。时生表情的特写。<73> 雅纪翻开最后的纸牌，是“圆”。

TITLE

Scene No. 3

黄昏的 UFO

宾馆房间

Line

Effect

Audio/SE

#69



时生把撕碎的纸牌归拢后拼到一起

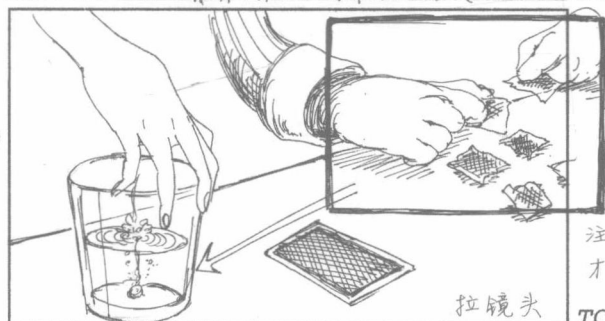
推记：“决定好的‘命运’是不会轻易改变的……就连‘出题者’自己也改变不了……”

Take

OK Take Check ☐

TC h m s f Time

#70



在时生拼碎纸牌的时候，推记在时生的杯子里放了一片药片
推记：“我现在撕破的这张纸，

注定要被我撕破，所以才撕破了它

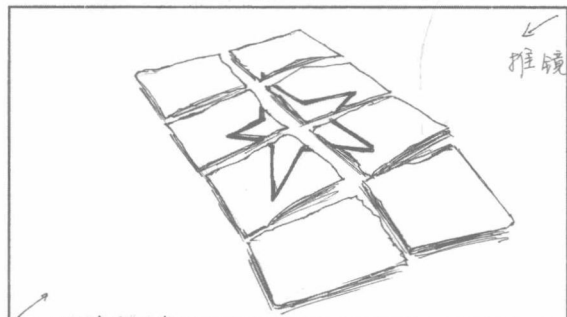
拉摄
固定速度

Take

OK Take Check ☐

TC h m s f Time

#71



打个比方……就是这样……”

拼好的纸牌
纸牌上的符号是“星星”

慢慢地推
近镜头

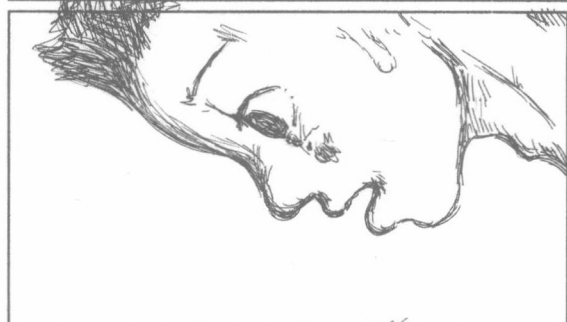
推、拉镜头
注意使用方法
使用场所

Take

OK Take Check ☐

TC h m s f Time

#72



时生注视着拼好的纸牌
时生咽了一下口水

SE.

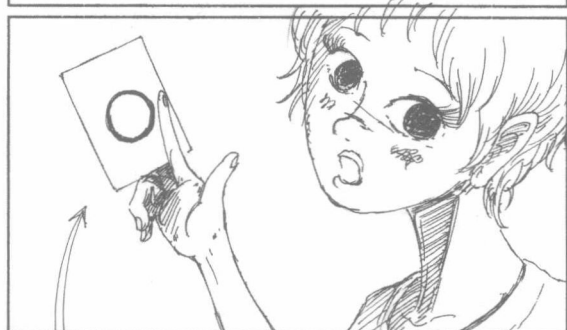
咽口水的声音：
“咕嘟”

Take

OK Take Check ☐

TC h m s f Time

#73



推记翻开最后一张牌是：“○”

Take

OK Take Check ☐

TC h m s f Time

时生

时生情不自禁地抱住了雅纪。

“雅纪，你好厉害啊！这是怎么做到的？好高明的魔术！”

时生把雅纪抱到怀里，强吻了她。

#75 雅纪

“等一下，我叫你等一下啦。”

时生把雅纪推倒在床上。

时生

“雅纪，既然你能预知下一个‘命运’，那你知道我接下来想做什么吗？”

#76

雅纪

雅纪无法正视时生，把眼睛移开。

“拥有预知未来的能力毫无意义。还是不知道比较幸福。”

#77 时生

“我想知道啊，未来我会变成什么样？我们两人会变成什么样……”

导演情爱戏

● 导演情爱戏很困难。要把喜怒哀乐的情感很好地表现出来，需要借助演员的演技，而怎样发挥出演员的演技，这就看导演的本事了。特别是女演员的哭戏，由于会发生因流泪而晕妆之类的情况，所以也有想用一镜到底一次拍摄的手法；并且，爱情戏需要发挥出两个演员的演技。

要是演员经验丰富的话，他们自己就能发挥演技，但是在拍摄现场，在多个工作人

员的包围下进行表演，演员还是会感到不好意思而有所顾虑。因此，要尽量减少在场人员。拍摄时，只需演员、导演、摄影师、录音师等少数人在场。有时拍摄人员也会非常不好意思，所以诀窍就是让拍摄者穿上黑衣，彻底隐身，淡定地进行拍摄。

我自己过于投入拍摄、导演，所以拍摄情爱戏时没有感到不好意思。总之，营造易于演员发挥演技的现场氛围也是十分重要的。

● <74> 虽然分开画在两个框里，但表现的是一个镜头。时生感到吃惊，把雅纪抱到怀里，吻了雅纪。

<75> 时生把雅纪推倒在床的全景。接下来的<76>、<77>继续切回横卧的状态，展现一次全景画面。

雅纪：“等一下，我叫你等一下啦。”时生：“雅纪，既然你能预知下一个‘命运’，那你知道我接下来想做什么吗？”<76> 镜头越过时生的肩头向正下方俯瞰。雅纪横卧在床上，没法正视时生，把眼睛移开说：“拥有预知未来的能力毫无意义。还是不知道比较幸福。”

<77> 镜头从正下方拍摄上方的时生。时生：“我想知道啊，未来我会变成什么样？我们两人会变成什么样……”为在画面里表现出雅纪感到不好意思，无法正视时生的心情，把天花板的聚光灯放在时生肩膀的背景处，灯光晃眼，使时生的表情曝光不足。

TITLE

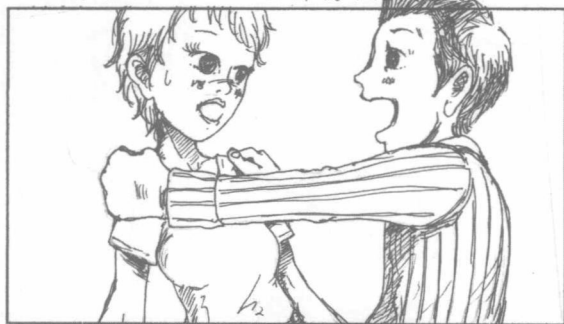
Scene No. 3

黄昏的 UFO / 宾馆房间

Line

Effect

Audio/SE



时生情不自禁地抱住了雅纪
时生：“雅纪，你好厉害啊！这是怎么做到的？好高明的魔术！”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

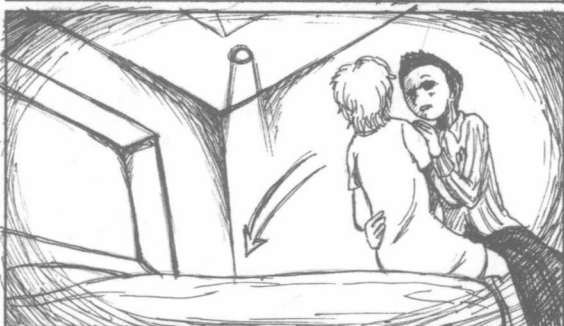


时生把雅纪抱到怀里，强吻了她

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



雅纪：“等一下，我叫你等一下啦。”
时生把雅纪推倒在床上
时生：“雅纪，既然你能预知下一个‘命运’，那你知道我接下来想做什么吗？”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



雅纪：“拥有预知未来的能力毫无意义。还是不知道比较幸福。”
雅纪无法正视时生，把眼睛移开说

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



时生：“我想知道啊，未来我会变成什么样？我们两人会变成什么样……”

时生身后
灯光晃眼

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#78

雅纪的眼睛湿润了。

#79 时生

“怎么啦？你哭了吗？”

#80

雅纪用床单遮住脸（眼泪）。

雅纪

“没什么……没什么……”

#81

时生起身。

时生

“雅纪你以前都没哭过呢，
性格很要强啊。小学时男孩子和女孩子吵架，
结果你还把男孩子弄哭了……
但是，我只见过一次雅纪你哭的样子。”

#82

#83

镜头切割的应用

● 一般应该是以脚本为基础来绘制分镜，要是本人不擅长绘画的话，我想给大家介绍一种方便地使用斜线“/”来切割镜头的简单方法。

在没有分镜的制作现场，有时直接用斜线在剧本上划分段落，切割镜头。在这次的脚本中，时生的台词较长，就用斜线标出切割镜头的时机。比如：

时生：“雅纪你以前都没哭过呢，性格很要强啊。/小学时男孩子和女孩子吵架，结果你还把男孩子弄哭了……/但是，我只见过一次雅纪你哭的样子。/那是什么时候呢……是在哪里看到的呢？/是在一个全白的房间里……”

像这样在台词中加入斜线，事先在脚本上划分切割镜头的时机。

有台词的场景，不仅要捕捉演员单纯说台词时的表情，还必须要拍摄对方听台词时点头的表情。这是用表情来表现听话方的心理描写，同时作为必要的插入镜头，不会在剪辑时造成困扰。像这样参考斜线的划分来分配插入镜头就行了。

● 眼泪的真相是什么？时生把雅纪推倒在床上，注意到雅纪的眼睛被泪水润湿，开始慢慢回想起小学时代的事情。〈78〉床上的雅纪，侧脸。摄像机向正下方俯瞰，从时生的视线来捕捉雅纪的表情。〈79〉镜头切回。这次镜头从雅纪视线出发，从正下方拍摄压在雅纪上方的时生。使用^{*}广角镜头尽可能放大画面，拍摄比〈77〉更开阔的画面。这样就能表现出雅纪和时生心情之间的距离。

* 广角镜头：拍摄视野宽广的风景的镜头。焦距短。虽然没有严密地规定广角的标准，但一般把35mm以下的镜头称为广角镜头。

时生：“怎么啦？你哭了吗？”〈80〉雅纪：“没什么……没什么……”雅纪用床单掩饰眼泪。〈81〉时生起身，“雅纪你以前都没哭过呢，性格很要强啊。”为了表现出两人在床上的位置关系和距离，让两人一前一后地排在镜头前，使用全焦点进行拍摄。

〈82〉时生继续说台词：“小学时男孩子和女孩子吵架，结果你还把男孩子弄哭了……”回忆的话语配上雅纪哭泣的表情。〈83〉时生：“但是，我只见过一次雅纪你哭的样子。”这之后，“放入药片的水”即将在故事中起到重要作用，因此要拍摄面前的玻璃杯以暗示它的存在感。



TITLE

Scene No. 3

黄昏的 UFO

/ 宾馆房间 -

Line

Effect

Audio/SE



床上，雅纪的侧脸
雅纪的眼睛湿润了

Take

OK Take
Check ☐

时生：“怎么啦？
你哭了吗？”

使用广角
镜头
比 #77 更开
阔的画面

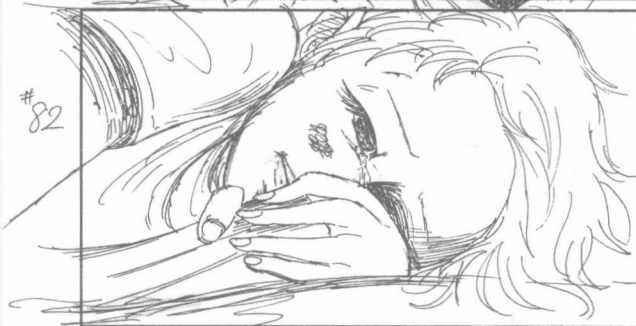
Take

OK Take
Check ☐

时生起身的动作
床上的距离感
时生：“雅纪你以
前都没哭过呢，性
格很要强啊。”

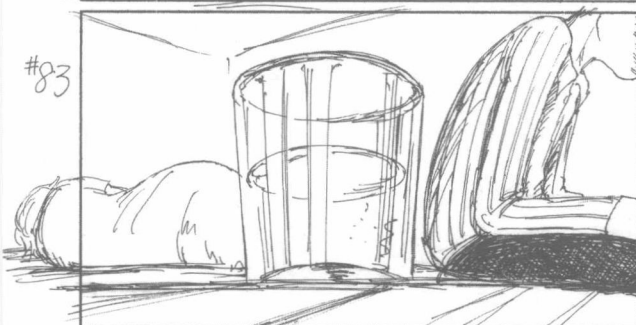
时生在镜头
面前
雅纪在后面
表现出两人
间的距离

Take

OK Take
Check ☐

小学时男孩子们和女孩
子吵架，结果你还把
男孩子弄哭了……

Take

OK Take
Check ☐

时生：“但是，我只
见过一次雅纪你哭的
样子。”

画面制作
强调玻璃杯
的存在感

Take

OK Take
Check ☐

#84

是什么时候呢……那是在什么地方啊？

#85

好像是在一个全白的房间里……”

#86

雅纪把水杯递给时生。

雅纪

“喝了这杯水。”

#87

时生

“啊？干吗让我喝水……我不是特别口渴啊……”

雅纪

“人生的选择，会根据你喝还是不喝而改变。

#88

时生君你会怎么做呢？

是喝我递过来的这杯水？还是不喝？”

#89

时生

“说得这么夸张……喝的话会怎么样呢？”

动作的衔接

● 衔接动作（行动）时的诀窍在于镜头截取动作与动作之间的时机是否自然。像“余量”（P074）介绍过的一样，拍摄时，动作的前后作为“余量”，演员在镜头跟前开始表演，表演结束后也不要立刻停止拍摄。剪辑时，要看准时机决定“in”点和“out”点，切出“余量”。

接着预览动作，确认动作的衔接是否自然。这时候，如果动作看上去跳动，就说明剪过了头，要延长动作的镜头。节奏不紧凑的话，“余量”部分会变成“间隔”，这时要把动作剪短。

衔接迅速的动作时要节奏紧凑，最好稍微有些跳帧。由于动作的衔接是个人凭感觉来决定的，所以最好请别人来看下衔接的效果。



● <84> 雅纪从床上坐起来，擦掉眼泪，时生：“是什么时候呢……那是在什么地方啊？”<85> 时生：“好像是在一个全白的房间里……”在时生的长台词中，插入雅纪表情的变化和显示玻璃杯的存在感的镜头。雅纪抓住玻璃杯的手。<86> 雅纪把玻璃杯递给时生。雅纪：“喝了这杯水。”<87> 把玻璃杯递到镜头前，接着拍摄背景处时生的表情。这个镜头让观众明显地注意到玻璃杯的存在感。时生：“啊？干吗让我喝水……我不是特别口渴啊……”

雅纪：“人生的选择，会根据你喝还是不喝而改变。”<88> “时生君你会怎么做呢？是喝我递过来的这杯水？还是不喝？”用同<87>相同的画面大小，从相反的位置将镜头切回到雅纪。<89> 时生困惑的表情的特写。时生：“说得这么夸张……喝的话会怎么样呢？”

TITLE

Scene No. 3

黄昏的 UFO

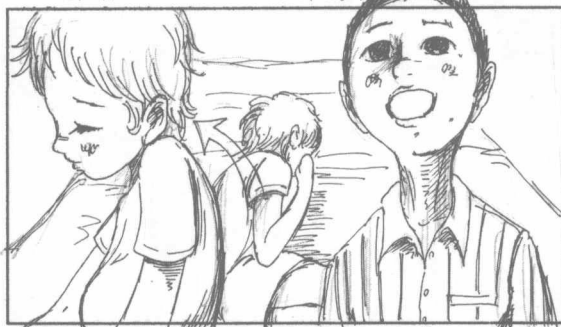
/ 宾馆房间

Line

Effect

Audio/SE

#84



稚纪从床上起身，擦去眼泪的动作

时生：“是什么时候呢……那是在什么地方啊？”

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#85



好像是在一个全白的房间里……”

玻璃杯，手

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#86



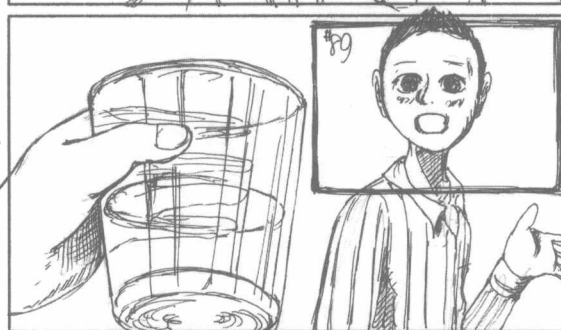
稚纪把水递给时生
稚纪：“喝了这杯水。”

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#87



时生：“啊？干吗让我喝水……我不是特别口渴啊……”

稚纪：“人生的选择，会根据你喝还是不喝而改变。”

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#88



时生君你会怎么做呢？是喝我递过来的这杯水？还是不喝？”

#89 时生：“说得这么夸张……喝的话会怎么样呢？”

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

(17)

#90 雅纪

“时生君会‘喝’这杯水吧。”

时生

“（轻笑）……被你说我会选‘喝’的话，

#91

我想选‘不喝’了。”

雅纪目不转睛地注视着时生。

#92 时生

“干，干吗……”

#93 雅纪

“你选择不喝？”

#94

时生接过雅纪递来的玻璃杯。

时生一口气喝光了杯里的水。

使用声音衔接镜头

● 即使镜头与镜头之间的衔接在剪辑上显得不自然，只要利用 SE（音效）等效果音或现场的声音，就能自然地进行衔接，但这仅针对镜头与镜头间的画面衔接不协调的情况。通过音频来贯穿两个镜头，使两个镜头间显得有联系。BGM 也有这种效果，通过加入音乐赋予画面节奏感。

要是在剪辑时，对镜头的衔接感到苦恼，请大家不要放弃，尝试用音效来衔接。要是找不到合适的音效，就试着录制同现场杂音相似的声音，把它加到镜头中去，这个方法也很奏效。把声音作为黏着剂的话，就能够衔接镜头了。



* 单机：用一台摄像机进行拍摄。多台摄像机同时拍摄的情况成为多机。

● <90> 用能明确两人相邻的位置关系的镜头来表现两人各自的心思。雅纪：“时生君会‘喝’这杯水吧。”时生：“（轻笑）……被你说我会选‘喝’的话，<91> 我想选‘不喝’了。”配合时生的台词，拍摄雅纪眼睛的特写，眼神仿佛要把时生按倒在地。画面的表现要有冲击力，能让观众不由自主地感到畏惧。

<92> 镜头切回，为了反映出时生感到畏惧的气氛，使用远景来表现，并把雅纪也加到画面中。时生：“干，干吗……”<93> 雅纪：“你选择不喝？”拍摄雅纪再次询问

时生时的表情的特写，用灯光强调雅纪脸上的阴影，进一步表现出时生感到的压力。此外，稍微延长台词后的停顿，能有效地加深印象。<94> 时生像下定决心似的接过雅纪递来的水杯，一口气喝光了杯里的水。

使用多台相机追拍表演的时候，就能根据谈话的内容，同时捕捉听话方的表情。但是，用单机拍摄的情况下，有必要在一连串的台词拍摄完毕后插入对方点头或表情的镜头。这比预想的要更花时间，因此要事先了解拍摄的要点。

TITLE

Scene No. 3

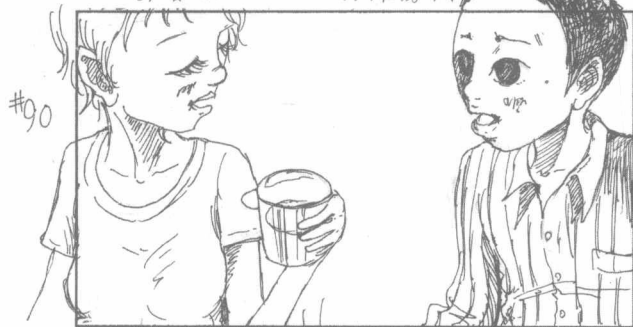
黄昏的 UFO

宾馆房间

Line

Effect

Audio/SE



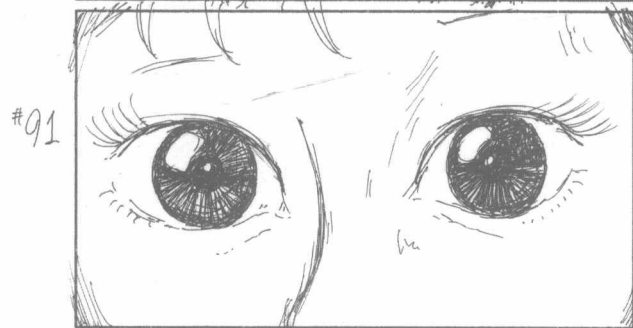
稚纪：“时生君会‘喝’这杯水吧。”

时生：“（轻笑）……被你说我会选‘喝’的话，

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



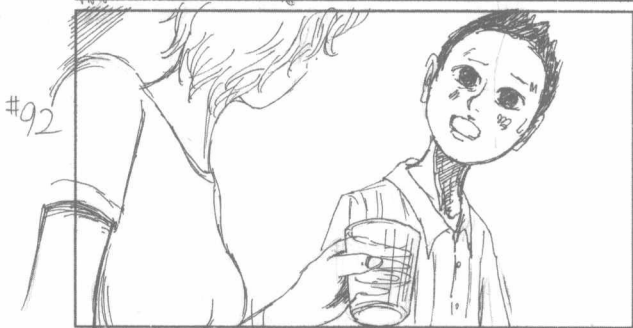
我想选‘不喝’了。”

稚纪目不转睛地注视着时生

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



时生：“干……干吗……”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



稚纪：“你选择不喝？”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



时生接过稚纪递来的杯子，一口气喝光了杯里的水

SE:

“咕嘟咕嘟
咕嘟”
喝水的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

4 回忆·全白的空间

#95

少女雅纪被白光笼罩。

#96

一行泪顺着脸颊滑下。

#97

少女雅纪的瞳孔里映出瞬息万变的闪烁的光线。

时生起身，注视着眼前的光景。

#98

血从时生的鼻子里滴下。

时生没有注意到鼻血。

#99

全白的房间，鲜红的鼻血。

● 全白房间里回忆的场景，是存在于时生脑海中过去的记忆。这是一个没有影子，没有尽头的纯白空间，时间也仿佛消失了一样。这里我设想借助有白色背景的工作室来表现这个异空间。这个空间用曲线立起白色的墙壁和地板，消去墙面和地板的界限。光线能自由旋转，常用于商品的拍摄。少女雅纪伫立在白色的空间里。

<95> 使用全景镜头，用灯光消除影子，表现出少女雅纪飘浮在空中的感觉。<96> 少女雅纪脸部的特写。作为画面构图的基础，在视线的朝向处有对象存在时，要空出视线朝向的空间。然而，在这个场景里，我反而把画面塞得

满满的，决定使用会产生不协调感的不平衡的镜头。少女雅纪的瞳孔中映出闪烁的光线，像刻在眼睛上一样。接着不知何故，眼泪顺着雅纪的脸颊滑下。

<97> 少年时生直起身注视着这番光景。同样用灯光消去时生的影子。尽量从时生的正下方打光，从而营造出隐约飘浮起来的感觉。<98> 使用正面的近景来拍摄时生起身的动作。少年时生凝视着少女雅纪的眼泪，没有注意到从鼻子里滴下来的鼻血。

摄像机从正面的角度进行拍摄，能微妙地改变画面给人的印象。从镜头里看到的画面完全是摄像机的视角，有时会给人不自然的印象。这也和剪辑时前后镜头的衔接有

关，但有时从客观画面切换到主观画面会显得很失调，所以一定要加以注意。

虽然这里我没有绘制能明确两人距离的全景图，但是在故事中，两人间的距离并不近。因此，少年时生的视线要越过他面前的摄像机，向远处看去。表演时，请演员注视镜头的深处，或目光稍微偏离镜头，盯着远处看。这样一来，摄像机视角产生的不协调感就消失了。

如果希望再增加距离感的话，就要使用望远镜头拉开距离，拍摄<96>少女雅纪的镜头。这样一来，画面就反映出少年时生和少女雅纪之间的距离感。<99>是鲜红的鼻血滴落在全白空间里的特写镜头。

TITLE

Scene No. 4

黄昏的 UFO / 回忆 全白的空间

Line

Effect

Audio/SE

#95



少女稚纪被白光笼罩着

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#96



一行眼泪顺着脸颊滑下
少女稚纪的瞳孔中映出瞬息万变的闪烁的光线

画面被稚纪的转脸填满打破画面的平衡

稚纪看向某物

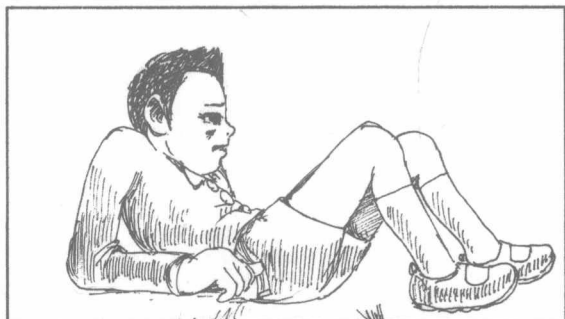
Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#97



少年时生起身，注视着那情景

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#98



鼻血从时生的鼻子里滴下来
时生没有注意到鼻血
(起身的动作)

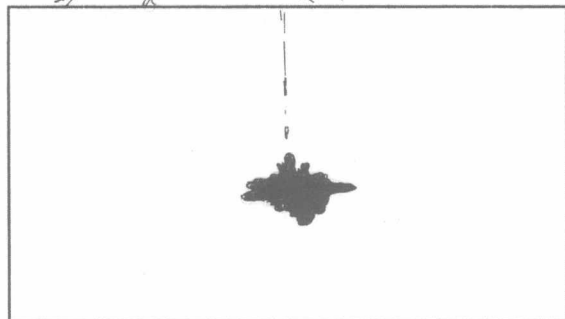
Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#99



全白的房间
鲜红的鼻血
滴在白色的地板上

SE

滴血的声音
滴答滴答

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

5 宾馆·房间（切回）

#100

时生扔掉杯子。

杯子没有碎裂，在地板上滚动着。

#101

时生捂着胸口，显出痛苦的样子。

时生

“啊啊啊啊……”

#102

时生痛苦地在床上打滚。

雅纪拼命地想要制止时生。

#103 雅纪

“拜托了，忍耐一下！只会难受一会儿！”

#104

雅纪环顾四周。

制作粘血的秘诀

● 回忆场景的内容是少年时代的时生经历的在“全白的房间”里看到的“少女雅纪的眼泪”。这个全白的异空间会在之后交代，我想用有白色背景的工作室来表现 UFO 的内部。在全无纵深感的白色的空间里，雅纪的瞳孔里有光线在闪烁。少年时生注视着这番景象，鼻血从鼻子里滴落。鲜红的血滴落在纯白的空间里，这一画面令人印象深刻。

这里要事先记录鼻血的制作方法。虽然造血的方法有很多，但根据用途不同，各有差异。比如颜料适合制作大量的黏血，但不能含在嘴里。比较省事的方法是把番茄汁或番茄沙司含在嘴里，但我本人有过含着“血”一直忍到吐血场景的经历，感觉很恶心，所以不推荐大家使用。那之后的一段时间里我都没碰过番茄沙司。

还有使用食用红色素来制作血的方法。使用红、蓝、绿、黄等色素调出想要的颜色，并用蜂蜜和咖啡来调出自己喜欢的口味和黏度。我认为鼻血还是带点黏度比较好。由于蜂蜜很容易凝固，所以必须在即将拍摄时准备好。也有作为舞台小道具贩卖的黏血。颜色的浓度也有很多种类，表演吐血的情况下，可以在空胶囊（没有药粉的胶囊）里装上“血”，然后看准时机吐血。

● <99> 鼻血“滴落”的动作后接<100> 杯子“掉落”到地板上的镜头。玻璃杯没有碎裂，在地板上滚动，杯里剩下的水洒了出来。使用同一个动作来衔接镜头也是一种剪辑技巧。之后的镜头切割要重视迅速地切换动作。

<101> 时生捂住胸口，显出痛苦的样子。这个镜头从时生的下方仰拍，营造出身临其境的感觉。<102> 雅纪拼命地想要制止在床上痛苦地打滚的时生。在快速切换镜头的过程中，使用近景和全景交替衔接镜头，期间插入雅纪、时生表情的特写镜头。

<103> 雅纪的特写镜头。“拜托了，忍耐一下！只会难受一会儿！”<104> 仰拍环顾四周的雅纪。

TITLE

Scene No. 5

黄昏的 UFO

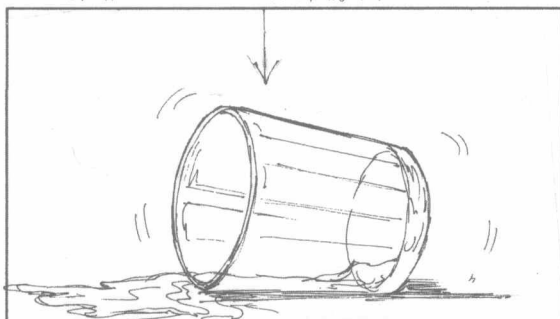
宾馆房间

Line

Effect

Audio/SE

#100



时生扔掉杯子
杯子没有碎裂，在
地板上滚动着

用同一个
动作衔接
“鼻血滴
落”和玻
璃杯的
“掉落”
的镜头

玻璃杯掉在
地上的声音

SE

咕咕
Take 骨碌碌
骨碌碌

OK Take

Check ☐

TC h m s f

Time

#101



时生捂着胸口，
显出痛苦的样子

迅速地切
割动作

时生：“啊啊啊
啊……”

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f

Time

#102



时生痛苦地在床上
打滚
雅纪拼命地想要制
止时生

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f

Time

#103



雅纪：“拜托了，
忍耐一下！只会难
受一会儿！”

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f

Time

#104



雅纪环顾四周——

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f

Time

一一一

5 宾馆·房间

#105

雅纪拿起托盘上的汤匙。

#106 时生

“呜啊啊啊啊。”

雅纪

“可别痉挛得咬住舌头啊！”

雅纪为了防止时生咬到舌头，把汤匙塞入时生嘴里。

#107

时生不顾身上的雅纪，猛地站了起来。

汤匙从时生的嘴里落下来。

#108 雅纪

“刚才让你喝下去的是能‘驱虫’的药。”

时生就这样背着雅纪发起狂来，力量惊人。

#109

弯曲的汤匙掉在地上。

影像的制作方法 / NG 集——跳切

● 虽说使用长镜头拍摄画面大小相同的素材会显得冗长，但在中途切换镜头的话，就会变成被称为“NG 衔接”的跳切。这样的镜头衔接会产生时间飞逝（跳跃）般的不协调感，所以被称为“跳切”。然而，有时也会反过来把它用作一种表演效果，有意地使时间的感觉发生跳跃，用来表示时间飞速流逝，或是配合曲子进行时尚的表演。

但是，跳切基本会被 NG，所以若无特定需要，要避免使用。使用长镜头拍摄时，要有剪辑意识，事先改变画面大小的话就能避免跳切。



● <105> 雅纪突然拿起托盘上的汤匙，拍摄雅纪手部的近景。<106> 为了防止时生咬到舌头，雅纪把汤匙塞入时生嘴里。<107> 时生不顾身上的雅纪，猛地站了起来。汤匙从时生的嘴里掉了下来。<108> 雅纪：“刚才让你喝下去的是能‘驱虫’的药。”<109> 弯曲的汤匙掉在地上的近景。通过拍摄被咬得弯曲变形的汤匙，从侧面表现出时生不同寻常的怪力。

这是雅纪让时生喝下去的“驱虫药”的副作用，通过拍摄作为“结果”的“弯曲的汤匙”的近景，表现出时生不同寻常的狂暴力量。当然，拍摄时让时生咬住普通的汤匙开始发狂，然后变换镜头，把扭曲的汤匙丢在地上。这样一来，汤匙就像是被时生咬弯了一样。

TITLE

Scene No. 5

黄昏的 UFO / 宾馆房间

Line

Effect

Audio/SE

#105



稚纪拿起托盘上的
汤匙

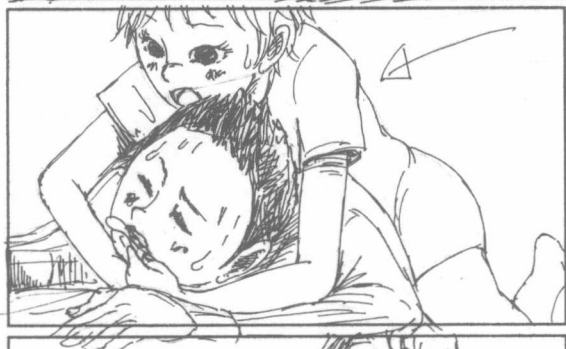
SE
从托盘上
拿汤匙的
声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#106



稚纪为了防止时生咬
到舌头，把汤匙塞入
时生嘴里

时生：“呜啊啊啊啊。”
稚纪：“可别痉挛得
咬住舌头啊！”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#107



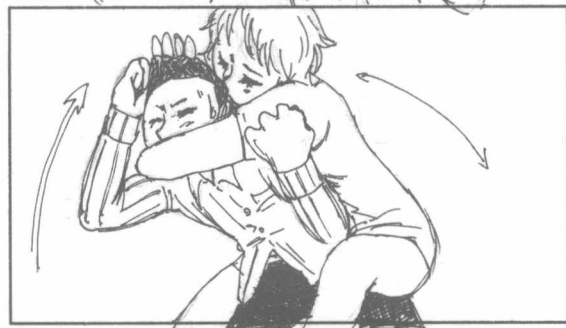
时生不顾身上的稚
纪，猛地站了起来
汤匙从时生的嘴里
落下来

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#108



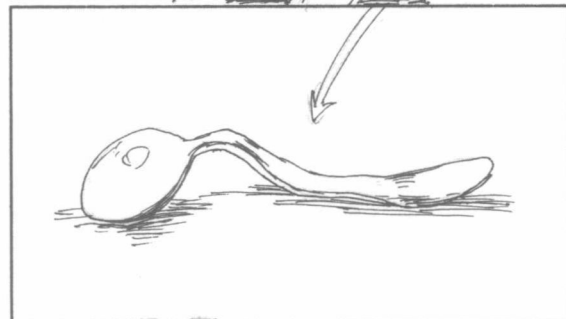
稚纪：“刚才让你
喝下去的是能‘驱
虫’的药。”
时生就这样背着稚
纪发起狂来，力量
惊人

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#109



掉在地上的弯曲的
汤匙

弯曲的汤
匙的近景

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#110

时生的额头上渗出豆大的汗珠。

时生

“呜呜呜……”

时生垂下头，痛苦不堪。

#111 雅纪

“吐出来……全部吐出来……”

雅纪摩挲着时生的背部。

#112 时生

“呜呜，咳，身体自己动起来了……”

时生用右手压制不受控制动起来的左手。

一边摩挲着时生的背部一边叹道：

雅纪

“失败了吗！？”

#113

突然，时生猛地用手抓住身后的雅纪的头发，

强行把她往前拉。

时生

“啊啊！！”

#114

时生的右手抓住雅纪的头发，左手强行撬开雅纪的嘴巴。

左手使劲往雅纪嘴里塞。

雅纪拼命挣脱时生的手。

● <110> 时生的额头上渗出豆大的汗珠。请演员表演出时生血管暴起，屏住呼吸，用力捂住胸口的样子。使用特写镜头捕捉时生的侧脸。时生：“呜呜呜……”地垂下头，显得痛苦不堪。

<111> 雅纪：“吐出来……全部吐出来……”，雅纪让时生喝下“驱虫药”，似乎想让他把“某种东西”吐出来。雅纪摩挲着时生的背部。<112> 时生的样子变得奇怪。时生：“呜呜，咳，身体自己动起来了……”时生用右手

压制不受控制动起来的左手。<110>~<112> 为了快速地切换到下一个镜头，衔接时要着重表现时生痛苦焦虑的表情。

雅纪一边摩挲着时生的背部一边叹道：“失败了吗！？”<113> 接下来的瞬间，时生突然猛地用手抓住身后的雅纪的头发，强行把她往前拉。雅纪：“啊啊！！”，要迅速地把动作衔接起来，<114> 时生的右手抓着雅纪的头发，左手强行撬开雅纪的嘴。拍摄左手使劲塞入雅纪嘴里的特写。雅纪拼命抵抗，强行挣脱时生的手。

TITLE

Scene No. 5

黄昏的 UFO

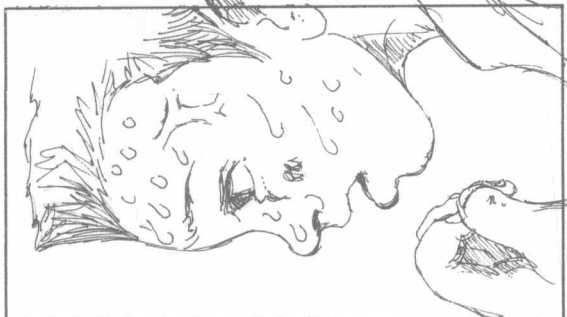
宾馆房间

Line

Effect

Audio/SE

#110



时生的额头上渗出
豆大的汗珠

时生：“呜呜呜……”

时生垂下头，痛苦
不堪

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#111



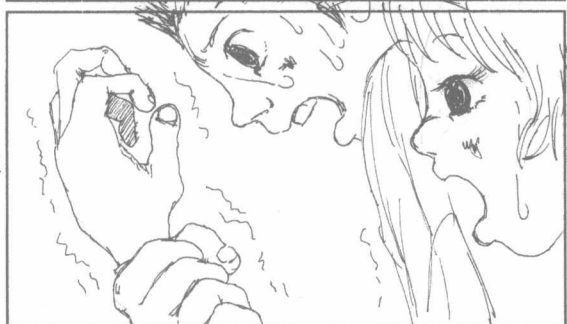
雅纪：“吐出来……
全部吐出来……”
雅纪摩挲着时生的
背部

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#112



时生：“呜呜，咳，身
体自己动起来了……”

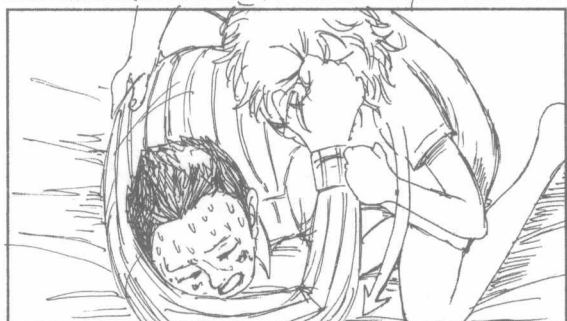
时生用右手压制不受
控制动起来的左手
雅纪一边摩挲着时生
的背部一边叹道：“失
败了吗！？”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#113



突然，时生猛地用手
抓住身后的雅纪的头
发，强行把她往前拉

雅纪：“啊啊！！”

SE:

两人拉扯
的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#114



时生的右手抓住雅纪
的头发，左手强行撬
开雅纪的嘴巴
左手使劲往雅纪
嘴里塞
雅纪拼命抵抗，强行
挣脱时生的手

床吱吱嘎嘎
响的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

(22)

#115

时生的手里残留着雅纪掉落的头发，背景处是蹲坐着的雅纪。

#116

雅纪的头发纷纷落下。

#117

时生逼近雅纪。

#118

时生的手抓向雅纪。

#119

时生用双手抓住雅纪衣服的前襟……

影像的制作方法 /NG 集——放大

● 在剪辑上，严禁重复使用相同的摄影技巧再次衔接镜头。比如说，第一个镜头明明是推镜，下一个镜头仍然使用推镜拍摄……（图1），这样会使画面显得乏味。再比如，镜头右移之后，下一个镜头仍然向右平移……（图2）。上述情况是由于剪辑时把这些拍摄方法相同的镜头前后衔接起来造成的。因此，除非导演有意为之，应当极力避免这种错误。为了解决上述情况，可以在镜头和镜头之间插入其他的固定镜头来进行过渡。

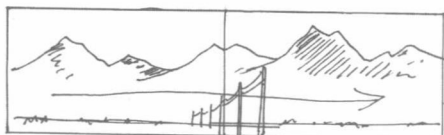
（图1）



ZOOM-IN



（图2）



Pan



Pan



FIX

● <115> 时生的手里残留着雅纪掉落的头发。从时生手部的近景画面对焦背景处的雅纪。和“弯曲的汤匙”一样，通过拍摄作为“结果”的“掉落的头发”的近景，可以表现出时生具有冲击性的“怪力”。<116> 镜头切换到时生对自己的力量感到吃惊的表情，雅纪的头发纷纷从时生的手上掉落。像这样，通过使用“头发”的小道具，能够进一步表现出时生力量的冲击感。

<117> 时生的身体不受控制，再次袭向雅纪。通过插入时生的主观镜头，表现出其逼近雅纪的感觉。<118> 从侧面客观地拍摄时生抓住雅纪脖子的镜头，使两人的位置关系变得明确。镜头切换，继续用紧凑镜头拍摄。加入侧面位置的镜头的话，可以帮助观者在脑海中明确两人的位置关系。

<119> 时生用双手抓住雅纪的衣襟……雅纪在表演时把脚站起。

TITLE

Scene No. 5

黄昏的 UFO / 宾馆房间

Line

Effect

Audio/SE



时生的手里残留着雅
纪掉落的头发，背景
处是蹲坐着的雅纪

近景

和汤匙一样，作
为结果的画面
表现出怪力
从时生手部对
背景处的雅纪

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



雅纪的头发纷纷落下

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



时生袭向雅纪的主观
镜头

时生逼近雅纪

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



时生抓向雅纪

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



时生用双手抓住雅
纪衣服的前襟……

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#120

时生就这样把雅纪向上举起。

#121

被勒住脖子吊起来的雅纪，双脚悬在空中，不断晃动着。

#122

雅纪露出痛苦的表情。

#123

时生紧紧地勒住雅纪的衣襟，把她举起来。

镜头切割的影像特技

● 请诸位考虑下不必大费周章地使用装置，仅通过镜头切割来表现动作场景的方法。此处的场景是时生喝下了“驱虫药”，爆发出不同寻常的怪力，从而无法控制自己的意志，袭击了雅纪。这一组令人震惊的画面效果，全都是通过镜头切割的影像手法表现出来的。

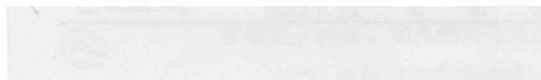
这里使用的手法和之前“少年时生飘向空中”的方法一样。通过交替拍摄上半身的镜头和脚悬在空中的镜头来表现雅纪被时生勒紧前襟，吊住脖子悬在空中的场景，使雅纪看上去像是被时生的怪力举起来一样。

让雅纪站在脚凳上拍摄上半身的镜头，不要把脚拍入画面；并且，构图时还要注意营造出逼近天花板的感觉。而拍摄悬在空中的脚时，则在两个大汉的肩上架起一根单杠，让雅纪悬在上面，双脚浮在空中。

我们再举个“上吊”场景的例子来说明如何应用切割上、下半身镜头的表现方法。上吊是电影和电视剧里经常出现的场景，且几乎都是通过切割上下半身的镜头来表现的。比如，某个男人企图上吊自杀，靠近吊在房梁上的绳子，然后把绳子绕成一个圈。拍摄男人站在椅子上，把脖子伸进绳圈里的全景画面。这样就可以通过全景看清绳子、人物、椅子。在上吊的瞬间，拍摄男子用脚踢翻椅子，双脚痉挛着悬在空中的镜头。接着只拍摄脚底悬在空中的镜头。然后再插入上半身的痉挛等看不见脚下的镜头。最后以痉挛停止，双脚摇晃着，静静地悬在空中的镜头来收尾。

● <120> 将雅纪站在脚凳上的动作和悬挂在单杠上，双脚离开地面的动作衔接起来。这样就能够表现出雅纪被时生举起的情景。剪辑时要看准衔接动作的时机。

<121> 从下方仰拍雅纪被时生勒紧前襟，吊住脖子悬在空中的场景，注意不要拍雅纪的脚。让雅纪站在脚凳上进行表演。<122> 插入雅纪双脚悬在空中，一边晃动一边痉挛似的颤抖的镜头。<123> 拍摄雅纪被举起的近景时，镜头慢慢从时生的手腕处上摇，拍摄雅纪痛苦的表情。



TITLE

Scene No. 5

黄昏的 UFO / 宾馆房间

Line

Effect

Audio/SE

#120



时生就这样把雅纪
向上举起

SE:
衣服摩擦
的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#121



雅纪被勒住脖子吊
起来的状态

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#122



雅纪, 双脚悬在空中,
不断晃动着

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#123

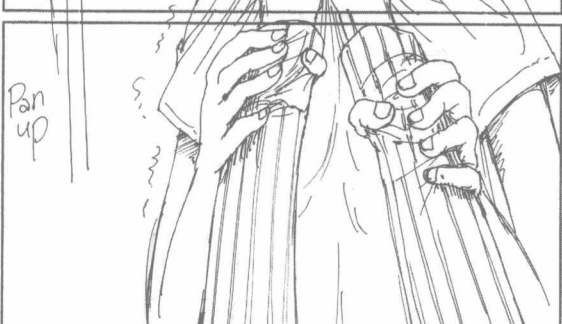


雅纪露出痛苦的表情
时生紧紧地勒住雅纪
的衣襟, 把她举起来

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



Pan
up

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

一二九

5 宾馆·房间

24

#124

#125

#126

#127

#129

#128

雅纪拼命挣扎。

时生失去平衡，两人就这样向床上倒去。

倒下去的瞬间，时生松开手，滚下了床。

雅纪剧烈地干呕着。

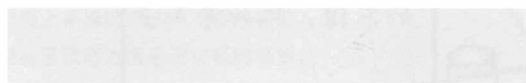
时生的手从床下伸上来，想要爬上床。

影像的制作方法 /NG 集——摄影技巧之切入

● 举个例子，镜头转换的瞬间，下一个影像已经开始移动了。这在拍摄时比较容易造成剪辑点余量太少情况。

“停顿”是指拍摄手法开始前后，画面静止的状态。比如镜头平移时，拍摄 2~3 秒对象静止的画面后再开始平移。停止平移时，同样要先拍摄 2~3 秒的静止的画面之后再停止摄像。如果“停顿”的画面素材过少或没有（这在剪辑上是大忌），就会导致拍摄的镜头无法使用，使剪辑人员感到头疼。

不光是切入镜头，还有在重叠画面期间平移镜头等，像这样在拍摄手法的中途改变画面的情况可是大忌。常见的失败案例就是在画面即将淡出时插入其他镜头。有这种经验的人想必很多吧。这是在画面淡出之前就显示下一个画面而引起的现象。



● <124> 是雅纪被时生勒紧前襟，吊住脖子悬在空中的上半身镜头。雅纪拼命地挣扎。<125> 在床边用仰角拍摄两人，由于雅纪这时正站在脚凳上表演，拍摄时要巧妙地用床垫遮住雅纪的脚。时生失去平衡，两人就这样向床上倒去。

<126> 切换镜头，俯拍两人倒在床上的画面。前后两个镜头的衔接要能顺畅地表现出“倒下”的动作。倒下去的瞬间，时生松开手，“呼”地滚下了床。这里要加入时生的头撞到地面的音效。

<127> 雅纪在床上剧烈地咳着。<128> 镜头越过雅纪的脑袋，拍摄时生的手从床下伸上来，在床上摸索的动作，表现出令人毛骨悚然的感觉。时生想要爬回到床上。<129> 再次拍摄雅纪干呕的表情特写。

TITLE

Scene No. 5

黄昏的 UFO / 宾馆房间

Line

Effect

Audio/SE

#124



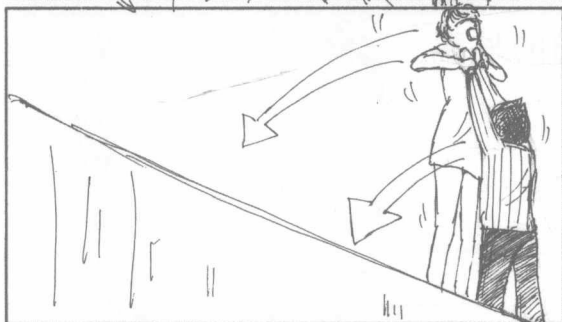
雅纪拼命挣扎

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#125



时生失去平衡，两人就这样倒向床

仰拍，巧妙地用床垫遮住雅纪的脚

SE:
怕塔
两人倒在床上的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#126



倒下去的瞬间，时生松开手，滚下了床

衔接动作

从床上滚下去的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#127



雅纪剧烈地干呕着

雅纪干呕的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#128



时生的手从床下伸上来，想要爬回床上

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

(25)

#130
#131

雅纪干呕着夺门而出。

时生蓦地站起来。

时生的额头由于撞到地上，又红又肿。

时生追在雅纪身后。

#132

6 宾馆外（早晨）

#133

从清晨的薄雾中现出宾馆的外观。

雅纪逃出宾馆。

#134

雅纪光着脚跑进杂树丛中。

● 拍摄奔跑场景时，收集各种不同的素材是十分重要的。虽说最好用这些收集到的素材进行剪辑，但工作量很大且相当费时。此外，要是过于依赖拍摄素材的话，会使剪辑思路受到限制。这是因为剪辑工作没有正确答案，且需要耐性和奋斗的精神。由于镜头的组合方式多种多样，可能会使人感到不知所措。

然而，最终决定剪辑好坏的是衔接镜头的时机和衔接是否顺畅等要素。所以，我希望大家在根据脚本绘制分镜时，要事先决定好必要的画面，以及怎样衔接镜头等具体的细节。

* 跟踪场景：追踪的场景。
如汽车追踪的场景等。

<130> 拍摄能够看到时生在床下的样子的远景。这是一个说明两人位置关系和情况的镜头。从两人倒下的动作镜头开始就快速地切换画面，因此有必要加入一个说明性的镜头。

雅纪出镜。<131> 雅纪干呕着夺门而出。<132> 时生蓦地站起来。时生的额头由于撞在地上，又红又肿。时生追着雅纪出镜。开始跟踪场景^{*}。

<133> 从清晨的薄雾中隐约现出宾馆的外观。仰拍宾馆的静止画面，雅纪入镜，边回头看边跑着出镜。在奔跑的镜头中，配合相机的固定画面，加入运动的人物的话，就能控制好画面的节奏。<134> 雅纪赤着脚跑进杂树丛中。

TITLE

Scene No.

黄昏的 UFO

5. 宾馆房间-6. 杂树丛

Line

Effect

Audio/SE

#130

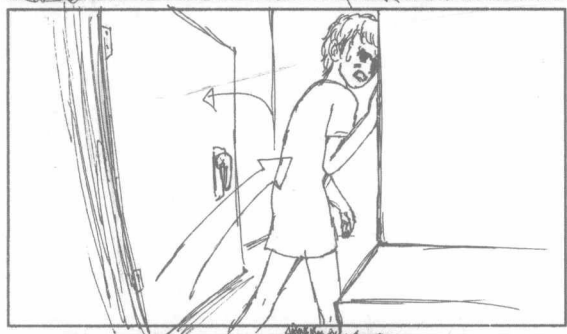


TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#131



雅纪于呕着夺门而出

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#132



时生蓦地站起来
时生的额头由于撞在
地上，又红又肿

时生追在雅纪身后

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#133



6. 宾馆外
从清晨的薄雾中映
出宾馆的外观

雅纪逃出宾馆

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#134



雅纪光着脚跑
进来树丛中

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

一三三

5 宾馆·房间

6

宾馆外(早晨)

(26)

时生追赶着雅纪。

7 杂树丛（早晨）

#136
#137
#138

雅纪光脚踩在树枝和小石子上，艰难地跑着。

#139

时生渐渐追上雅纪。

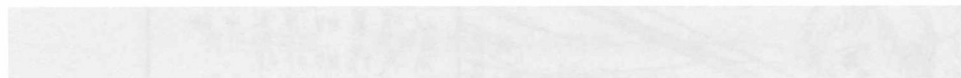
移动镜头

● 移动摄影的方法多种多样。特别是在追逐镜头中，通过各种角度、方法，拍摄大量变化的镜头，进行组合，能进一步拓宽影像表现的幅度。多部摄像机同时转动，拍摄奔跑镜头时，用一镜到底的方法就可以得到同一个动作各个角度的镜头。

不过，拍摄前要事先考虑好适合各台摄像机的任务，因为拍摄方法不同，得到的画面印象也各不相同。比如说，“移镜”是从固定的地点追随拍摄对象，因此画面的客观性较强。此外，由于平时还使用了三脚架，这样更方便使用望远镜头追拍移动的对象。

在时生追赶雅纪的镜头里，用望远镜头跟拍雅纪在杂树丛中奔跑的情景，树木隔在奔跑的雅纪和摄像机之间，在画框里迅速地横穿而过，这样就得到了具有速度感的影像。通过这种方法，营造出雅纪迅速跑进杂树丛的感觉。这是雅纪的脚沾上石子，奔跑速度变慢的前一个镜头。

使用移动摄影车拍摄的“移动镜头”是指摄像机随着拍摄对象一起移动，它不具备平移手法的客观性，但能更强地表现出与拍摄对象的关系。这里，并行拍摄被时生追赶的雅纪的光脚，这样最能表现出雅纪因脚部疼痛，速度渐渐变慢的样子。



● <130> 使用和 <133> 相同的镜头来拍摄追赶雅纪的时生的入镜和出镜。在分镜的栏外做好记录，接下来，用望远镜头跟拍逃进杂树丛里的雅纪，这样就能表现出雅纪拼命逃进树林的速度感。这里不从任何人的主观视角来拍摄，是一个客观镜头。

<136> 由于脚下到处是树枝和小石子，雅纪十分艰难地跑着，速度渐渐慢了下来。<137> 对比雅纪，拍摄时生的脚。由于穿着袜子，时生跑起来不像雅纪那么困难。使用移动摄影车分别拍摄 <136>、<137> 的并行镜头。横向移动拍摄时生以一定的速度奔跑的镜头，同越跑越慢的雅纪形成对比。

<138> 仰拍捕捉雅纪脸上疼痛的表情，身后的时生渐渐逼近。<139> 手持摄像机，从奔跑的雅纪背后拍摄时生追赶雅纪的主观镜头，以此来表现时生不断追上雅纪的感觉。用这样的主观镜头能使观众看得提心吊胆。此外，虽说是主观镜头，但通过手持摄影的手法，即使时生的手没有映入画面，也能从时生的视线来表现其追上雅纪的感觉。

TITLE

Scene No.

黄昏的 UFO

16. 杂树丛

Line

Effect

Audio/SE

#135



追赶雅纪的时生

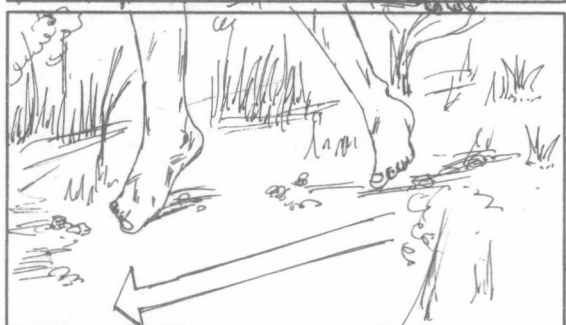
Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#136



7. 杂树丛
雅纪光脚踩在树枝和小石子上，艰难地跑着

移动拍摄
并行

SE: 脚步
的声音
沙沙沙
啪哧啪哧

Take

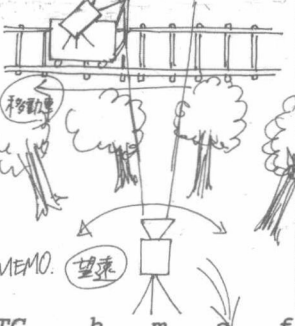
从草丛中穿
过的声音

OK Take

Check ☐

Time

#137



速度的对比

沙沙沙
啪哧
啪哧

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#138



啪哧
啪哧
啪哧
Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#139



雅纪不断被时生追上

沙沙沙.....

Take

(27)

TC h m s f Time

#140

#141

#142

雅纪

#143

最终，时生猛地抓住雅纪的肩头，
把她按倒在地。
时生骑在雅纪身上，用力摁住雅纪。
“时生君……住，住手……”
雅纪继续拼命抵抗。
突然，时生再次露出痛苦的表情。

影像的制作方法 /NG 集——缓摇镜头

● 也许很多人认为“小心翼翼地匀速慢移镜头……”是不错的平移方式，但实际上，这种平移方式被称为“缓摇镜头”，有时甚至忌讳这种拍摄方法。当然，慢慢地小心地平移镜头本身是件好事。所谓的“瞌睡平移”是指在镜头平移的过程中开始“让人犯困”，特别在“匀速慢移镜头”时尤为明显。那么，理想的平移方式又是怎样的呢？平移开始时要慢而仔细，中间速度要稍稍加快，结束平移时要慢慢地小心翼翼地停止。但是，根据不同的导演需求，在需要展示拍摄对象的细节时，要慢慢地匀速平移。



* 构图：通过取景器或液晶显示器来决定拍摄范围、画角和构图。

● 镜头切换，〈140〉用正面镜头来表现雅纪被时生追上，猛地被抓住肩头按倒在地。两人猛地冲出镜头外。〈141〉再次切换镜头，从背部拍摄两人倒下的样子。画面不要放得过大，要点就是用能恰好明白两人状态的全景尺寸来进行构图。

这是为了捕捉〈140〉中雅纪被时生抓住，两人倒下的瞬间，然后在〈141〉中接着倒下的动作，展现两人倒下后的状态。要是镜头拉得太远的话，就表现不出动作的迫力，而推得太近又难以表现两人倒下之后的状态。

〈142〉镜头从侧面向下摇，拍摄时生骑在雅纪身上的画面。从用力摁住雅纪的时生阴气逼人的表情开始，镜头慢慢下摇，拍摄被时生压住无法动弹，却仍拼命抵抗的雅纪的表情。

“时生君……住，住手……”雅纪声音微弱地请求时生。

〈143〉突然，时生再次露出痛苦的表情。从接近雅纪的视角仰拍时生的表情。从正下方手持摄像机进行拍摄，用摇摇晃晃不稳定的摄像手法来表现的话，能得到很好的影像效果。

TITLE

Scene No. 7

黄昏的 UFO

杂树丛

Line

Effect

Audio/SE

#140	最终，时生猛地抓住雅纪的肩头	衔接动作	Take OK Take Check ☐
#141	雅纪被时生按倒在地	↓	SE: 两人倒下的声音 Take OK Take Check ☐
#142	时生骑在雅纪身上，用力摁住她		Take OK Take Check ☐
#143	雅纪：“时生君……住手……” 雅纪继续拼命抵抗		Take OK Take Check ☐
#144	突然，时生再次露出痛苦的表情		Take OK Take Check ☐

#144

时生

时生放开雅纪，蹲伏在地上。

“呜呜呜呜……”

雅纪

“全部吐出来！这次一定要……”

#145

突然，时生嘴里吐出了一个纸袋。

时生

“呕呕呕……”

从时生嘴里出来的，是召唤 UFO 时用的开了眼洞的纸袋。

#146

雅纪

“‘驱虫药’起效了！？”

#147

纸袋拉得很长，

一点一点地滑动着从时生的口腔里伸出来。

#148

时生当场昏厥。

* **定格画面：**拍摄手法开始前及拍摄终止后的“余量”，即画面的动作停顿的部分。如果没有停顿画面的话，素材的剪辑就会变得困难。

● 情况突变，<144> 是时生放开雅纪，痛苦地蹲伏在地上的镜头。拍摄时，相机越过雅纪的肩头进行俯拍，这样就赋予了画面客观性，即从旁观者的视角平静地观察时生的动向。

时生：“呜呜呜呜……” 雅纪：“全部吐出来！这次一定要……” <145> 突然，从时生的嘴里出现了一个纸袋。时生：“呕呕呕……” 把纸袋套在工作人员弯曲的手臂上，让纸袋从时生嘴巴的位置耷拉下来，镜头下摇拍摄这个画面。下摇结束，几乎看不到纸袋型的外星人，<146> 接着迅速切换到表情惊讶的雅纪的画面。

雅纪：“‘驱虫药’起效了！？” 构图时在画面左侧留出大片空间，表现出雅纪正往时生的方向看去。<147> 工作人员把手套入纸袋里，从镜框外扭动着进入画面，来模拟有生命的纸袋外星人。使用和 <145> 下摇镜头的定格画面相同的画面大小来拍摄纸袋外星人。在 <145> 镜头下摇拍摄的外星人的停顿画面中，插入 <146> 雅纪惊讶的表情的画面，这有助于增强画面的表现力。

<148> 时生当场昏厥。拉长的纸袋从时生的嘴里耷拉下来。这个短镜头仅拍摄时生倒下的画面，嘴里的纸袋不动。

TITLE

Scene No. 7

黄昏的 UFO

杂树丛

Line

Effect

Audio/SE

#144



时生放开稚纪，薄伏
在地上
时生：“呜呜呜呜……”
稚纪：“全部吐出来！
这次一定要……”

越过稚纪肩
头俯拍

Take

OK Take
Check ☐

#145



突然，从时生的嘴
里出现了一个纸袋
(是召唤 UFO 时用
的开了眼洞的纸袋)

时生：“呕呕呕……”
纸袋拉得很长，一点一
点地滑动着从时生的口腔里
伸出来



镜头下移
时，还拍摄
纸袋垂下来
的画面

SE:

纸袋从时
生嘴里出
来的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#147



#147
诀窍就是
从画框外
用布袋戏
的方法来
表演外星
人的头部

Time

Take

OK Take
Check ☐

#146



稚纪：“‘驱虫药’
起效了！？”

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#148



时生当场昏厥

TC h m s f Time

SE:

倒下的
声音

Take

OK Take
Check ☐

29

#149

纸袋外星人像蛇一样抬起镰刀状的脖子，从时生的嘴里爬出来。

#150

就在纸袋外星人抬起头时，雅纪用双手拍碎了纸袋。

SE

“啪！”

随着一声爆裂，纸袋被拍碎了。

#151

雅纪捡起破碎纸袋的头部，

#152

将它从毫无生气的长长的躯体上撕了下来。

#153

动弹不得的时生。

雅纪旁白

“这就是他的命运……”

时生窒息而死。

SF 外星人

● 即使是 SF 电影大片，进行详细的影像分析后，也能在令人眼花缭乱的镜头变化中，使用连续变化的镜头切割来表现“不可能的状况”。无须使用 CG 或大型装置，有许多仅靠镜头切割就能做到的表现方法。

杂树丛的场景，实际上是寄居在时生体内的外星人在“驱虫药”的作用下登场的场景。它的样子酷似 12 年前还是小学生的时生等人召唤 UFO 时，头上戴着开了眼洞的纸袋。使用纸袋表演布袋戏的要领就是把手套入纸袋中，让纸袋活动起来，显出生气。

纸袋细长的躯体像蛇一样，从时生的嘴里滑出来。拍摄弯曲的躯体时，同样让工作人员在摄影框外熟练地用手操作纸袋，使之扭动起来，让躯干和头部接在一起。接下来我就用分镜的解说来介绍镜头切割的表现方法。

要尽量缩短外星人的活动场景，拍摄时间不要过长。即便在大片中，许多急速转换的镜头也是使用真实的特技和拍摄模型或布袋戏镜头交织起来的，为了不露馅，通常这种镜头会一闪而过。



● <149> 是纸袋外星人像蛇一样抬起镰刀状的脖子，从时生的嘴里爬出来的诡异镜头。这个镜头要仔细地计算画面的里外关系，使用摄像机的对焦功能来表现。从倒在地上的时生嘴里扭动着出现的躯干部分爬向画面外，然后从画面外操作弯弯曲曲的躯干。另一个工作人员把手套在纸袋里，使抬起镰刀状脖子的纸袋的头部从下方入镜，同时，镜头从后方的时生对焦到面前的纸袋，在没有合焦的地方扭动躯干。

<150> 就在纸袋抬起头时，雅纪双手将其拍破。SE 是“啪！”的破裂声。纸袋的头部就这样轻易地破裂了。<151> 雅纪捡起破裂纸袋的头部。<152> 雅纪撕下毫无生气的纸袋的头部。<153> 雅纪旁白：“这就是他的命运……”时生窒息而死。

TITLE

Scene No. 7

黄昏的 UFO / 杂树丛

Line

Effect

Audio/SE

#149



纸袋像蛇一样抬起
镰刀状的脖子，从
时生的嘴里爬出来

小景深
纸袋抬头
入镜的同
时，对焦

SE:
慢慢爬行
的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#150



就在纸袋外显人抬
起头时，雅纪用双
手拍碎了纸袋
随着一声爆裂，纸
袋被拍碎了

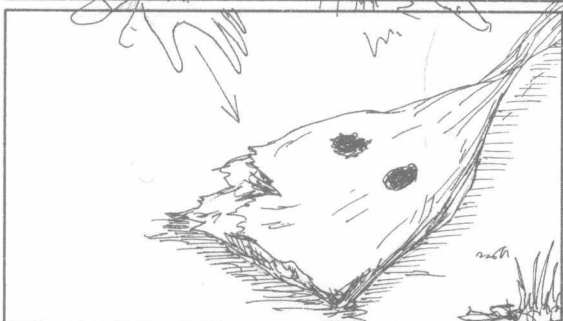
SE:
啪

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#151



雅纪捡起破碎纸袋
的头部

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#152



将它从毫无生气的
长长的躯体上撕了
下来

SE:
撕纸袋
的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#153



动弹不得的时生

雅纪旁白：“这就是
他的命运……”

时生窒息而死

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#154

雅纪

雅纪脸上显出悲伤的表情，但没有流泪。

#155

“时生君，等着我，我一定会救你的……”

雅纪抓起纸袋的头部，举向天空。

雅纪

“来吧！”

雅纪双手将纸袋举向天空，威严地站立着。

#156

雅纪戴上纸袋。

#157

雅纪

“UFO，UFO，外星人，
UFO，UFO，外星人……”

#158

橙色的光在雅纪的头顶闪耀着。

必备的行业术语

● 借位：利用拍摄角度对实际拍摄的效果加以修饰的一种方法 / 排除到画面之外：从画面退场 / 拆景 / 收摊：撤退、取消 / 过夜：24 点（深夜 0 时） / 静音：仅录制现场 / 内部替身：内部的临时演员的略称 / 八百屋（借角度）：拍摄物品时，像“蔬菜店”陈列的物品一样，用与摄像机镜头平行的角度来拍摄物品 / 定位记号：“查看地点”的略称，用胶带标出演员站立的位置、停止的位置等 / 计划延迟 / 提前工作 / 整张泡沫反光板：同榻榻米尺寸相同的 3 尺 × 6 尺的泡沫塑料板（用作反光板） / 双面胶 / 三脚架 / 伙食交通费：付饭费和交通费 / 发电机 / AB 素材交换：把 A 和 B 换过来 / 场景排练：通过的彩排 / 白平衡：取得白平衡 / 电瓶灯：蓄电池灯 / 大晴天：万里无云的晴天 / 白色天幕：白色的半圆形透视背景 / 穿帮镜头：不应该被看见的事物进入画面 / 现场拍摄外景：外景拍摄、屋外拍摄 / 切入特写：在多个拍摄对象，仅拍摄一个人的特写。

● 时生就这样死去了。为了扭转命运，雅纪开始召唤 UFO。〈154〉雅纪：“时生君，等着我，我一定会救你的……”拍摄雅纪注视地上的时生尸体的特写镜头。想到自己可能也救不了时生，雅纪的脸上显出哀伤的表情，但雅纪内心坚信那百分之一的可能性，因此没有流下眼泪。

〈155〉雅纪抓起纸袋的头部，举向天空。雅纪：“来吧！”双手将纸袋举向天空，威严地站立着。使用仰拍的方式以便看清背景处的树木和天空。〈156〉雅纪戴上纸袋的特写镜头。〈157〉“UFO，UFO，外星人，UFO，UFO，外星人……”雅纪念起了咒语。〈155〉、〈157〉都使用仰拍的手法，暗示 UFO 即将从天空中飞来。影片的构图要能激发出观众的观看欲。

〈158〉橙色的光在雅纪的头顶闪耀。橙色的光源从画面外渐渐靠近雅纪的头部，表现出飞 UFO 从空中飞来，渐渐降落的感觉。



TITLE

Scene No. 7

黄昏的 UFO

杂树丛

Line

Effect

Audio/SE

#154



雅纪显出悲伤的表情
但没有流泪
雅纪：“时生君，等着我，我一定会救你的……”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#155



雅纪抓起纸袋的头部，举向天空。

雅纪：“来吧！”

雅纪双手将纸袋举向天空，威严地站立着

闪光灯效果

SE.

留声
轰轰隆隆
轰轰隆隆
轰轰隆隆
Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#156



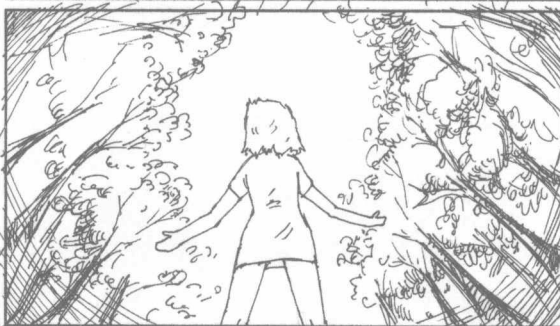
雅纪戴上纸袋

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#157



雅纪：“UFO, UFO, 外星人, UFO, UFO, 外星人……”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#158



橙色的光在雅纪的头顶闪耀

光源从画面外渐渐靠近

SE

UFO 飞来的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#159

雅纪从纸袋的眼洞里窥视 UFO，橙色的光照在雅纪的瞳孔上。

#160

雅纪从戴着的纸袋中能看到一个橙色的发光物体。

#161

雅纪双脚离地，身体浮向空中。

橙色的光照在时生的尸体上。

#162

照在时生尸体上的橙光消失了。

8 时空间（数码自动摄像）

#163 雅纪旁白

“我召唤了 UFO，开始了时间旅行。回到了那一天……

那一天是一切的开始，是同命运作别的日子……”

画面飞快地穿过杂树丛。

数码自动摄像

● “数码自动摄像”是我自己创造的词，指代一种特殊的拍摄方法。即在剪辑时细微的调整时间轴，将数码单反相机一张一张连续拍摄的静态影像排列在一起，制成动画。

为了拯救气绝的时生，雅纪穿越时空来到命运之日。用数码自动摄像来表现这段时空旅行。这个技法由静态影像构成，偶尔会在过去的影视作品里使用，常用于表现时间与空间。

这是因为用数码自动摄像可以自如地控制时间的长短，能在短时间里表现事物漫长的变化过程，比如间隔拍摄云朵飘动、太阳东升西落、鲜花盛开、昆虫羽化等等。此外，一格一格排列人工拍摄的画面，形成动画，就能得到间隔拉长的独特的影像效果。

我在影片《阿迪科特的优越感》的制作中运用了数码自动摄像的方法，把一张张的静态影像作为一个帧，就能变成一个几十秒的镜头，因此剪辑要比动画剪辑花好几倍的时间。一张静态画面有着非常强的存在感。虽说剪辑上很花时间，使用剪辑软件的话，数码画像会自动在时间轴上排列，并能任意设定一格的时间，操作非常容易。

● <159>、<160> 切换橙光照射在雅纪瞳孔上的镜头和雅纪从纸袋中看出去的主观镜头。方法同〇九三页的<28>、<29>。通过使用相同的表现方法，让观众回忆起 UFO 飞来的场景。

<161> 雅纪双脚离地，身体浮向空中。这种表现方法和之前一样，即拍摄时把演员悬在两人架起的铁棒上，拍摄轻飘飘晃动的双脚。橙光照射着雅纪脚下的时生的尸体，使人意识到 UFO 的降临。切割镜头，<162> 照在时生身上的橙光消失了，从侧面表现出“雅纪的身体浮向空中，和 UFO 一同离开了”。这样就无须直接拍摄 UFO 飞来的画面，用镜头切割和消失的光源就足以表现了。

<163> 通过变形，用相机的移动表现出迅速穿过杂树丛的感觉。加入雅纪的旁白：“我召唤了 UFO，开始了时间旅行。”



TITLE

Scene No.

黄昏的 UFO

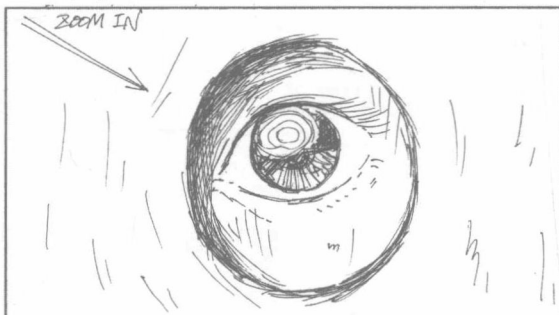
/ 7 杂树丛 - 8. 时空间

Line

Effect

Audio/SE

#159



雅纪从纸袋的眼洞里
窥视 UFO, 橙色的光
照在雅纪的瞳孔上

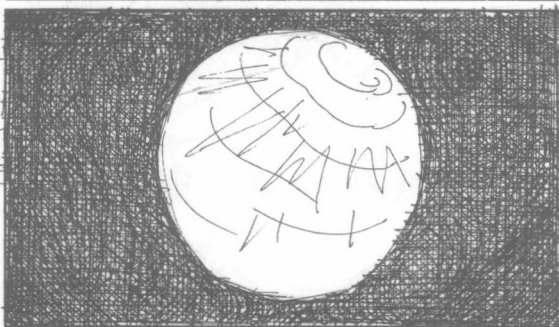
光源渐渐靠
近的同时,
慢慢地推进
镜头

SE
UFO
靠近
的声音
Take

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

#160



雅纪从戴着的纸袋中
能看到一个橙色的发
光物体

UFO 的
声音

Take

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

#161



雅纪双脚离地,
身体浮向空中
橙色的光照在
时生的
尸体上

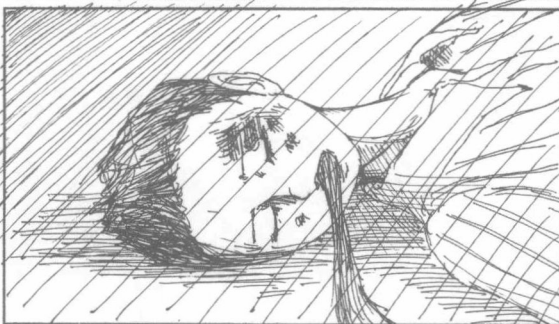
SE:
UFO 的声音

Take

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

#162



照在时生尸体上的
橙光消失了

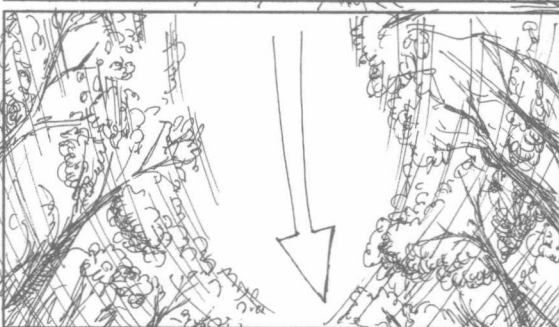
UFO 的声音

Take

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

#163



8. 时空间
雅纪旁白: “我召唤了
UFO, 开始了时间旅行。
回到了那一天。”
画面飞快地穿过杂树丛

数码摄像
高速
表现时间倒
流的感觉

UFO 的声音

Take

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

#164

时间倒流。

西沉的太阳逆转东升。

#165

营造出雅纪穿越时空的感觉。

#166

雅纪爬上通往小学屋顶的楼梯的主观镜头。

屋顶的门开着。

这是少年时生和少女雅纪召唤 UFO 那天的光景。

9 屋顶

#167

少年时生、少女雅纪脱掉头上的纸袋，向天空望去。

● <164> 使用定格摄影的手法使西沉于海的太阳逆转东升（外景地在日本海边）。我想通过压缩时间来营造出时间逆流的感觉。

<165> 雅纪进行时间旅行的镜头也是使用人物的变形，营造出穿越时空的感觉。雅纪的旁白：“回到那一天……”我想用褪色的画面来表现。<166> 雅纪跑上小学的楼梯的变形。从成人雅纪的主观视角来拍摄楼梯尽头那扇通往屋顶的门。雅纪的旁白：“那一天是一切的开始，是同命运作别的日子……”雅纪跑出门，看到少年时生和少女雅纪站在那里，抬头望向天空。

<167> 这里开始使用动画来拍摄少年时生、少女雅纪脱掉头上的纸袋，抬头望向天空。从两人脚部的位置仰拍，头顶的背景是 UFO 刺眼的光源，照出两人的剪影。<166>、<167> 的衔接，从变形到动画，使用同一位置顺畅地衔接两个画面。

分镜脚本上的时空的表现较少，为了表现时间的逆转，使用间隔拍摄俯瞰小镇，逆拍动植物的生长，尝试拍摄多种多样的事物来丰富画面内容。

* 定格摄影：隔一段时间，进行微速度摄影（帧拍摄）。能在短时间内表现花朵开放、白云飘动、季节转换等。

TITLE

Scene No.

黄昏的 UFO

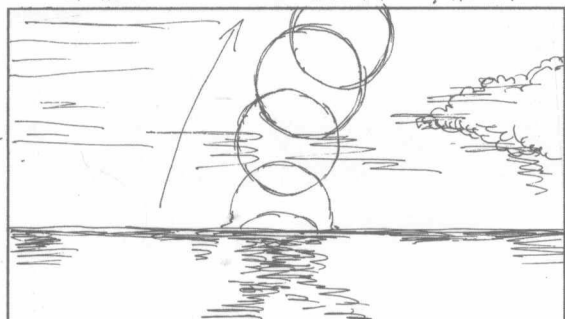
8 时空间- 9. 屋顶

Line

Effect

Audio/SE

#164



时光逆转
西沉的太阳逆转东升

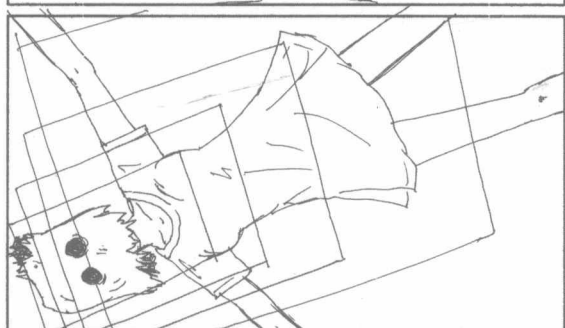
SE:
时光倒流
的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#165



稚纪旁白：“回到那
一天。”

画面渐渐褪
色的感觉

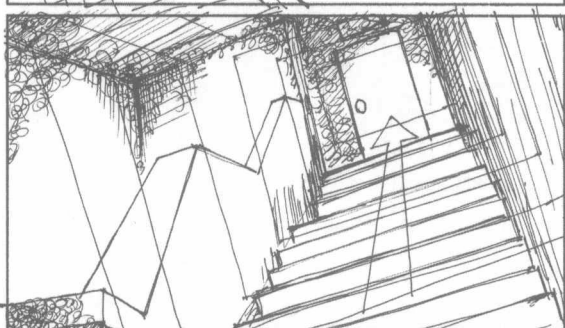
时光倒
流的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#166



学校的楼梯，通向屋
顶……

稚纪的主
观视角

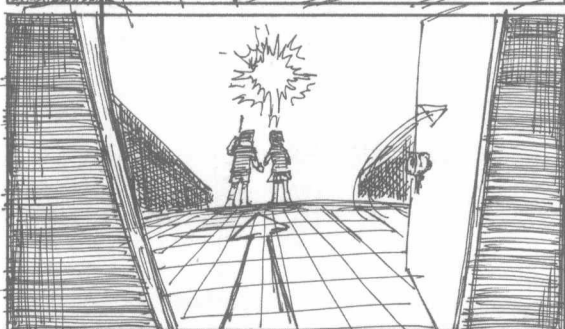
时光倒
流的声音

稚纪旁白：“那一天
是一切的开始。”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



屋顶的门开着
少年时生和少女稚纪

稚纪旁白：“是同命
运作别的日子……”

UFO 的声
音
轰隆轰隆
轰隆……
Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#167



9. 屋顶
少年时生、少女稚
纪脱掉头上的纸袋，
向天空望去

从两人的
脚下仰拍
两人的背
景是 UFO
的光源

UFO 降落的
声音
轰隆
轰隆
Take 轰隆
轰隆
轰隆

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#168

屋顶上明亮如白昼。

#169

少年们扔掉的纸袋旋转着缠绕在成人雅纪脚下。

#170

成人雅纪脱掉纸袋的头部。

#171

少年时生的双脚浮到空中。

在某种不可思议的力量的作用下，少年时生的身体倒悬着浮向空中。

#172 少女雅纪

“时生君！”

少女雅纪伸出手。

● 使用数码自动摄像来表现时间旅行，成人雅纪回到了两人被 UFO 带走的现场。在少年时生和少女雅纪的后方，成人雅纪打开屋顶的门，出场。

<168> 屋顶上明亮如白昼。拍摄少年时生和少女雅纪背影的远景镜头。少年时生和少女雅纪的背影镜头要空出画面左侧，以便成人雅纪^{*}入镜。事先空出左侧的画面还可以起到暗示成人雅纪即将入镜的作用。由于观众阅片无数，他们在潜意识里会有物体进入画面的预感。

* 背影镜头：从对象后方拍摄的背部镜头。

* 画面左侧：舞台术语，观众（摄像机）看出去的左手边。相对“画面右侧”。

在开头的场景中，已回家的 3 人的纸袋面具在屋顶上飞舞。<169> 少年们扔掉的纸袋旋转着缠绕到成人雅纪脚下。拍摄时不要一味按照故事的进展顺序，加入这类描写会比较好。<170> 成人雅纪脱掉纸袋的头部。眼睛看向上方，稍强的光线照射下来。

<171> 少年时生的双脚浮向空中。在某种不可思议的力量的作用下，少年时生的身体倒悬着浮向空中。用和之前一样的单杠法来表演少年时生浮向空中的感觉。背景中映入注视着这番光景的成人雅纪的身影。虽然脚本说明上没有写，但通过把成人雅纪加入到画面中，使其介入到两人被带走的场景里，这样能营造出紧张感。

<172> 少女雅纪：“时生君！”，少女雅纪伸出手。俯拍少女雅纪。让少年时生站在脚凳上，探出上半身，伸出双手。摄像机从时生上方向下俯视拍摄。

TITLE

Scene No. 9

黄昏的 UFO / 屋顶

Line

Effect

Audio/SE

#168



屋顶上明亮如白昼

稚纪入镜

SE:

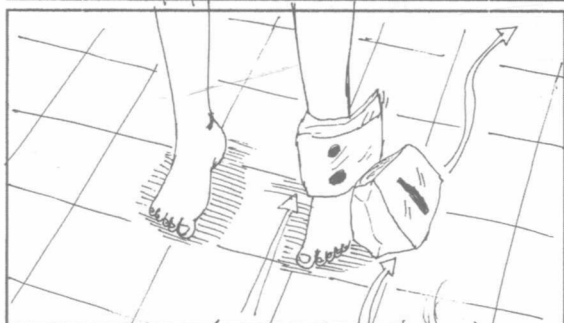
UFO 的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#169

少年们扔掉的纸袋
旋转着缠绕在成人
稚纪的脚下

UFO 的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#170



光源

稚纪脱下纸袋
的头部视线向上
较强的光
线照射下
来

UFO 的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#171

少年时生的双脚浮
到空中
在某种不可思议的
力量的作用下, 少
年时生的身体倒悬
着浮向空中

UFO 的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#172

少女稚纪: “时生君!”
少女稚纪伸出手

UFO 的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

少年时生的指尖碰到少女雅纪的指尖的瞬间。

少女雅纪牢牢地握紧了少年时生的手。

有人抱起少女雅纪的身体，迅速地把她举了起来。

少女雅纪回头看抱起自己的人。

成人雅纪抱着少女雅纪的身体

雅纪

“去吧，和时生君一起。”

成人雅纪在橙光的笼罩下这么说道。

视点

● 从不同的视点描述同一场景。成人雅纪为了拯救死去的时生召唤了 UFO，穿越时空回到了《黄昏的 UFO》的开头部分描写的时生即将被 UFO 带走的时刻。

成人雅纪打开屋顶的门后，眼前正是 UFO 飞来，要带走少年时生和少女雅纪的场景。在故事开头的场景里，少年时生浮向空中，少女雅纪伸出手想要拉住他。然而，雅纪没能拉住时生，眼睁睁地看着他被 UFO 带走。这次，从出现在现场的成人雅纪的客观视点来拍摄这个场景。

本来，不可能在场的雅纪却和观众一样成为了绑架事件的旁观者。观众在故事开头目击了一次相同的场景，在相同镜头的间隔中插入成人雅纪的镜头。请大家参考之前的分镜，试着自己考虑一下吧。场景 9 要是使用同开头部分相同的风格的话，就毫无技巧可言了，尝试从其他的角度来导演吧。

当然，拍摄时并非按着顺序来，而是同时拍摄场景 1“放学后的小学屋顶”和场景 9“屋顶”。

● <173> 少女雅纪把手伸向站在脚凳上的少年时生的手。拍摄少年时生的手时，要表现出他的身体被 UFO 吸上天空的感觉。<174> 拍摄少年时生的指尖和少女雅纪的指尖相触的那一瞬间的手部特写。<175> 有人抱起少女雅纪的身体，迅速地把她举了起来。少女雅纪牢牢地握紧了少年时生的手。<176> 尽管脚本说明上没有写，但我加入了表现时生表情的镜头。要充分读懂脚本的意图，必要的镜头即使没有脚本说明也要拍摄。

<177> 少女雅纪回头看抱起自己的人。成人雅纪抱着少女雅纪的身体：“去吧，和时生君一起。”成人雅纪在橙光的笼罩下这么说道。成人雅纪向上抱起少女雅纪。光源不断靠近拍摄对象，光线笼罩着他们。此外，表演 UFO 飞来时，有风从两人的上方吹下来。光线变强，仿佛被光包围一样，画面变白，淡出。音效随着影像一同淡出。

TITLE

Scene No. 9

黄昏的 UFO

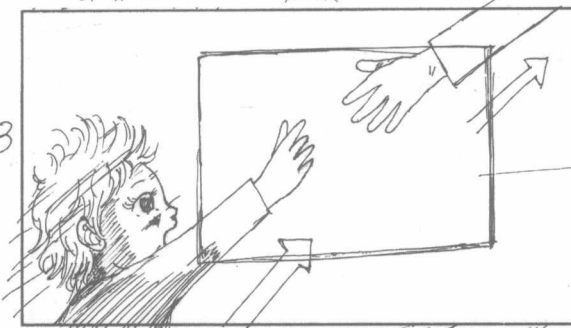
/ 屋顶

Line

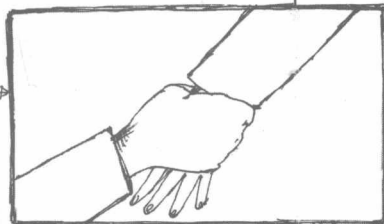
Effect

Audio/SE

#173



少年时生的指尖碰到少女稚
纪的指尖的瞬间



#174

风、光

SE:

UFO 的声音

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#175



有人抱起少女稚纪
的身体，迅速地抱
她举了起来
少女稚纪牢牢地握
紧了少年时生的手

UFO 的声音

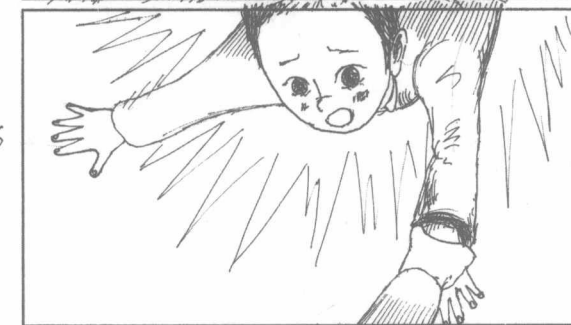
Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#176



(时生的表情)

UFO 的声音

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#177



少女稚纪回头看抱
起自己的人
成人稚纪抱着少女
稚纪的身体

UFO 的声音

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time



稚纪：“去吧，和
时生君一起”
成人稚纪在橙光的
笼罩下这么说道

仿佛被光
包围一
样，画面
变白，淡
出

UFO 的声音

声音随着影
像一同

Take

淡出

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

▽ 画面变白，淡出

(35)

10 光之中（UFO 内部）

#175 雅纪旁白

“我把未来托付给年幼的自己。”

光之中，少女雅纪在纯白的空间里漫无目的地走着。

少女雅纪

“时生君。”

#179 少女雅纪

“时生君，你在哪里？时生君……”

在少女雅纪的身后，成人雅纪像烟一般地出现在白色的空间里。

#180

成人雅纪把外星人纸袋的头部套在少女雅纪的头上。

#181 少女雅纪

“呀！！”

少女雅纪想脱下头上的纸袋，却怎么也脱不下来。

雅纪旁白

“年幼的我知道命运是无法改变的，于是逃离了现实……

#182

这也是决定好的事……

然后在 12 年后，和时生君相遇……请你一定要救他……”

成人雅纪在后方注视着年幼的自己。

● <178> 在光之中，UFO 的内部是一个全白的空间，少女雅纪漫无目的地在里面走着。虽然脚本上没有写，但表演时要表现出雅纪“这里是哪？”的心情。“时生君，你在哪里？时生君……”少女雅纪的台词发出回声。在白屋之中，少女雅纪从远处走来。

<179> 在少女雅纪的身后，成人雅纪像烟一般地出现在白色的空间里，入镜。从侧面拍摄两人的镜头。拍这个镜头时我也犹豫过，因为用正面镜头也能表现出气氛。这种情况下，

<180> 使用一个镜头完成成人雅纪从后方靠近，把外星人纸袋的头部套在少女雅纪的头上。

<181> 少女雅纪发出“呀！”的喊叫声，拼命地想要脱下头上的纸袋。然而，纸袋怎么也脱不下来。使用（远景）全景来表现成人雅纪注视着眼前景象的心情。雅纪旁白：“年幼的我知道命运是无法改变的，于是逃离了现实……这也是决定好的事……”

<182> 雅纪将愿望托付给年幼的自己，拍摄雅纪表情的特写。

TITLE

Scene No. 10.

黄昏的 UFO

/ 光之中

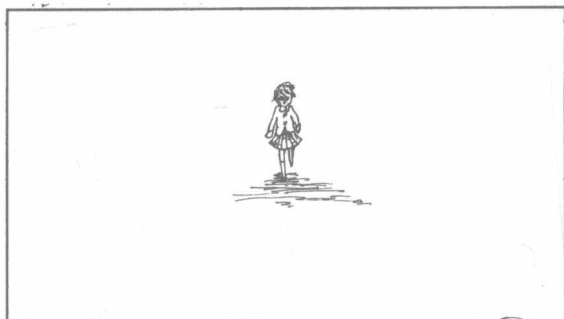
-(UFO 内部)

Line

Effect

Audio/SE

#178



稚纪旁白：“我把未来托付给年幼的自己。”

光之中，少女稚纪在纯白的空间里漫无目的地走着

(这里是哪里?)

少女稚纪：“时生君。”

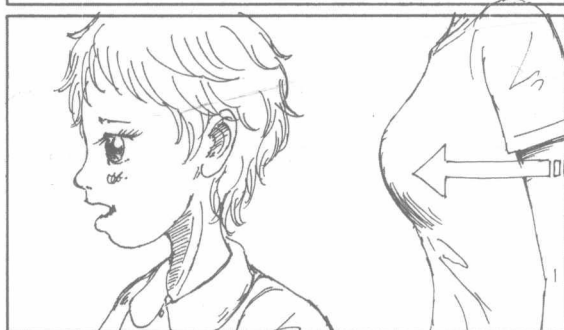
TC h m s f Time

少女稚纪的
回声

Take

OK Take
Check ☐

#179



少女稚纪：“时生君，你在哪里？时生君……”

在少女稚纪的身后，成人稚纪像烟一般地出现在白色的空间里

入境

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#180



成人稚纪把外星人纸袋的头部套在少女稚纪头上

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#181



少女稚纪发出“呀!!”的喊叫声

少女稚纪想脱下头上的纸袋，却怎么也脱不下来

稚纪旁白：“年幼的我知道命运是无法改变的”

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

#182



于是逃离了现实……这也是决定好的事……然后在12年后，和时生君相遇……请你一定要救他……”

成人稚纪在后方注视着年幼的自己

TC h m s f Time

稚纪渐渐消失
同位
画面变白，淡出

Take

WhiteOUT

OK Take
Check ☐

36

#183

#184

#185

#186

戴着外星人头部纸袋的少女雅纪被白光包围。

纸袋的头部渐渐消失，和少女雅纪的脸融为一体。

白光之中，时生倒在白色的地面上，身体仿佛飘浮在空中一样。

像纸捻一样的物体侵入到少年时生的鼻腔里。

11 回忆·石子路，时生的记忆 (夜)

#187 SE

汽车刹车的声音。汽车撞到了某个物体，发出一声钝响。

车头灯前沙尘滚滚。

车身仿佛铁块一样冰冷。

● 在 UFO 里，成人雅纪把外星人纸袋状的头部套到少女雅纪的头上，纸袋慢慢和少女雅纪的脸同化，开始传输宇宙记忆。这个场景接在场景 4《回忆 / 全白的空间》之后。少年时生为何要召唤 UFO？又为何会流鼻血？谜团渐渐被解开。

<183> 少女雅纪伫立在一片白光之中。为了和接下来的<184>头戴纸袋的少女雅纪的特写镜头叠化在一起，要在画面左侧留出大片空间。长时间叠化画面时，由于合成的两个影像并存的时间较长，因此要以在<183>留出的空白里浮现出<184>的特写画面为前提进行拍摄。

<185> 白光之中，时生倒在白色的地面上，身体仿佛飘浮在空中一样。实际上，演员并没有飘浮起来。拍摄时，让演员仰面朝天躺在白色的地面上，采用从正上方俯拍昏睡的少年时生的大胆构图。为了表现出飘浮感，不使用三脚架固定相机拍摄的画面，而采用迷你吊杆^{*}之类的起重装置来达到拍摄效果。这多少有些大费周章，但在现场空间狭小的情况下，从 100 毫米的云台碗口^{*}（用专业术语来标明釜径）上取下三脚架的头部，使用底座来代替三脚架的简易迷你吊杆。

<186> 少年时生不省人事的脸部特写。像“纸捻”一样的“外星人本体”慢慢侵入到少年时生的鼻腔里。脚本设定为：这时，纸状的外星人从鼻腔侵入到少年时

生的体内，在今后的数十年里慢慢生长。

构图时，我不打算放大拍摄“纸捻外星人”幼虫的侵入，而是干脆地停留在外星人从鼻腔进入时生体内的这个镜头。

少年时生双目紧闭，对外星人侵入体内毫不知情。<187> 在时生的梦境中^{*}出现的是汽车车头灯刺眼的光晕，车前沙尘滚滚。将<186>和<187>慢慢地叠化。汽车的车身仿佛冷冰冰的铁块，扬起的沙尘则表现出恶魔即将登场的感觉。

*** 迷你吊杆：**特殊机器的迷你吊车。由于比一般吊车更迷你，吊杆更短，可用于在室内吊起物体。

*** 云台碗口：**放置在三脚架的头部脚的上部半圆形的锁槽。为了保持平衡，设计成球形，直径有 75mm/100mm 等。

*** 光晕：**光源直接射入镜头内引起的现象，使画面内变白，显得模糊不清。想办法不让光源射入镜头内叫做“遮光板”。

TITLE

Scene No.

黄昏的 UFO

/ 光之中

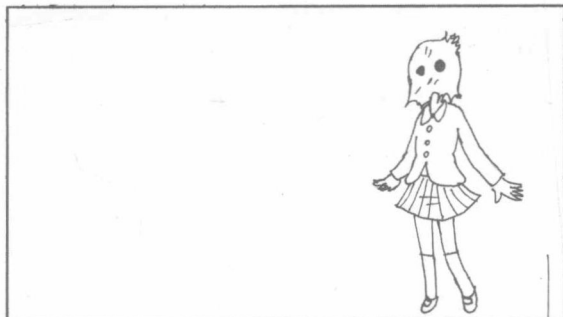
-11 回忆

Line

Effect

Audio/SE

#183



戴着外星人头部纸袋的少女稚纪被白光包围

深度叠化

Take

OK Take
Check ☐

#184

DISS
↓

纸袋的头部渐渐消失，和少女稚纪的脸融为一体

同位
纸袋慢慢消失，淡出

Take

OK Take
Check ☐

#185



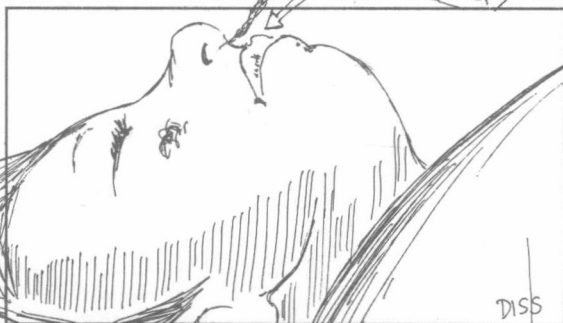
白光之中，时生倒在白色的地面上，身体仿佛飘浮在空中一样

使用三脚架支撑的迷你灯

Take

OK Take
Check ☐

#186

DISS
↓

像纸捻一样的物体侵入到少年时生的鼻腔里

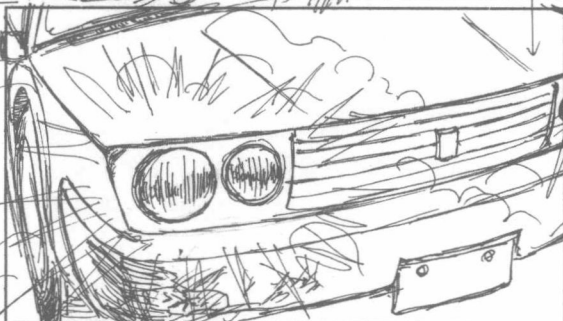
深度叠化

SE:
汽车刹车的声音

Take

OK Take
Check ☐

#187



车头灯前沙尘滚滚
车身仿佛铁块一样冰冷

↓

SE
汽车撞到了某个物体，发出一声钝响。
“咣”

Take
空转的声音
咕噜噜……

OK Take
Check ☐

(37)

#188

被车头灯照亮的波利（狗），奄奄一息。

#189 少年时生

“波利！”

#190

少年时生跑到波利跟前。

#191

汽车、被车头灯照亮的少年时生的轮廓。

#192

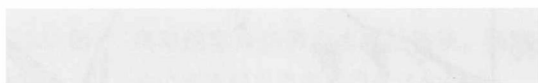
逆光，难以看清车内的景象。

插入回忆场景

● 在纯白的空间中（UFO 内部），少女雅纪戴着外星人头部的纸袋，外星人拥有的宇宙记忆（记录了从宇宙起源到未来的全部历史的数据库）开始传输给少女雅纪。另一方面，少年时生在 UFO 内部不省人事地倒在地上。这时，少年时生梦到了过去的回忆。这两个场景在故事里采用黑白的对比来表现。

像之前介绍过的一样，我考虑采用白色透视背景的工作室来表现 UFO 内部的白色房间。与此形成对比，闭着眼睛的少年时生回忆起了爱犬波利被汽车撞死的那一夜。车头灯前弥漫着滚滚沙尘，沉默冰冷的铁皮车身，都营造出一种邪恶的氛围。

UFO 内部的白色房间，本身就带有幻想的性质，如果不改变回忆场景的色调的话，可能会让人难以明白时间的顺序。从白色房间里少年时生闭着眼睛的镜头开始，插入时生回忆中的车头灯的镜头，慢慢地叠化两个画面，营造出对比度低，褪色的感觉，整个回忆镜头都使用黑白单色来表现的话，效果更好。



● <188> 被车头灯照亮的少年时生的爱犬波利。在这个回忆场景中，我想把车头灯作为主要的照明光源。基本上黑色占据了画面的大部分，主要光线来自车头灯光。

<189> 少年时生：“波利！”这个镜头要空出画面的左侧，从远处使用望远镜头来拍摄。少年时生向波利跑去，从画面左侧出镜，因此要事先留出画面左侧的空间。此外，为了增加少年时生跑向波利的时间，

我采用了远距离拍摄。在分镜脚本的空白处记下插图说明。

<190> 少年时生跑到波利跟前，进入到车头灯光中。<191> 时生想要抱起波利。从低角度拍摄时生背影的轮廓浮现在车头灯光里的镜头。<192> 车头灯的眩光和前玻璃的反光，使人看不清车内的驾驶员。

TITLE

Scene No. 11

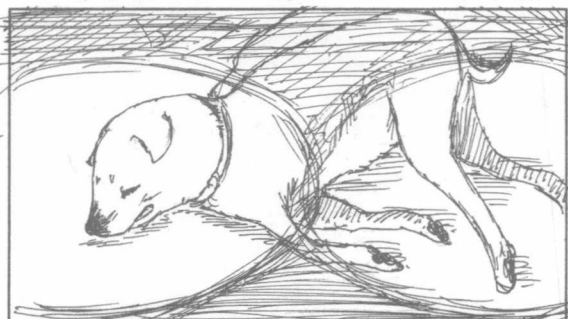
黄昏的 UFO / 回忆 - 石子路

Line

Effect

Audio/SE

#188



被车头灯照亮的波利(狗)
奄奄一息
少年时生: “波利!!”

Take

OK Take

Check ☐

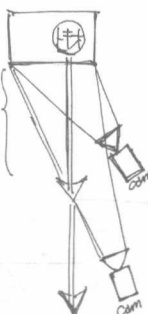
TC h m s f Time

#189



少年时生: “波利!!”
时生向波利跑去

到时生出
镜为止的
距离较长



同白色的
房间形成
对比
黑色(暗)
的背景

Take

OK Take

Check ☐

Time

#190



时生跑到波利跟前
进入车头灯的灯光中

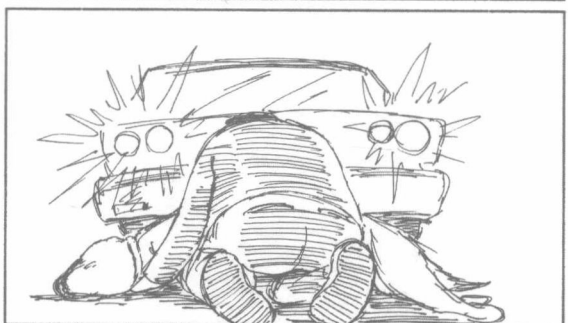
TC h m s f Time

Take

OK Take

Check ☐

#191



车、被车头灯照亮的
的少年时生的轮廓

SE:

车轮空转
的声音

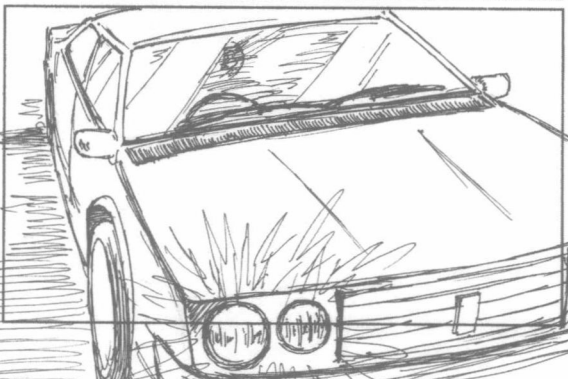
Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#192



逆光, 难以看清车
内的景象

车轮空转
的声音

Take

OK Take

Check ☐

TC h m s f Time

#193

少年时生抱起波利。

#194

汽车调头，飞驰而去。

#195 少年时生

“波利！”

#196

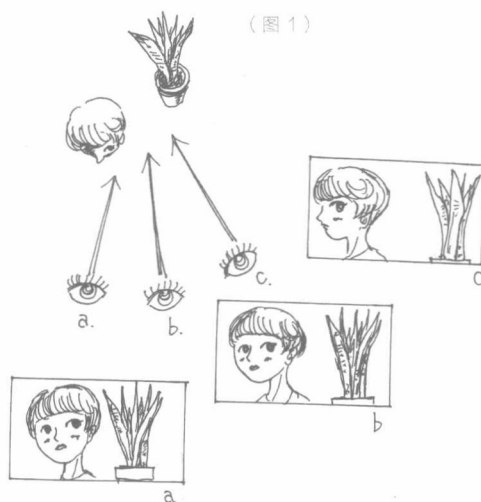
少年时生抚摸着波利的身体，痛哭流涕。

影像的制作方法 / NG 集——糟糕的画面

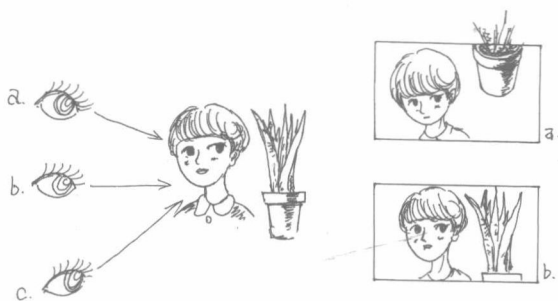
● 观看大小不合适或构图不完整的画面时，会让人产生不舒服的感觉。这不单单是画面松散的原因，还可能是画面毫无张力或是画面背景糟糕、构成画面的要素乱七八糟而造成的。为了能好好表现拍摄对象，我想拍出张弛有度的画面。

张弛有度的画面同镜头的选择有关，是采用小景深，在柔和模糊的画面里对焦希望突出表现的部分，还是锁定大景深，对焦画面整体等等，这需要根据导演意图来决定画面。

不依赖变焦镜头的变焦功能，通过相机和拍摄对象的距离等表现出的感染力也能极大地改变画面给人的印象，即使决定了画角，还要观察背景或是在眼前入镜的物体，不能光从摄像机里窥视。此外，还要不断转动摄像机，斟酌除此之外还有没有更合适的角度，用自己的眼睛多角度地观察拍摄对象。通过稍微调整拍摄角度（图1）和三脚架的高度（图2），寻找能体现画面张力的位置。请大家牢记：斟酌如何拍摄画面是一项没有尽头的挑战。



(图1)



(图2)

● <193> 少年时生抱起波利。波利被车头灯照亮。少年时生从车灯外的黑暗处对驾驶员怒目而视，脸上露出悲伤和愤怒的表情。
<194> 具有压迫感的车头灯光和车前格栅逼近镜头，突然驾驶员调转方向盘，汽车出镜。
<195> 飞驰而去的汽车尾灯的红光消失在黑暗之中。
<196> 在没有光线的黑暗中，少年时生抱起波利的尸体，痛哭流涕。

TITLE

Scene No. 11.

黄昏的 UFO

回忆

石子路

Line

Effect

Audio/SE

#193

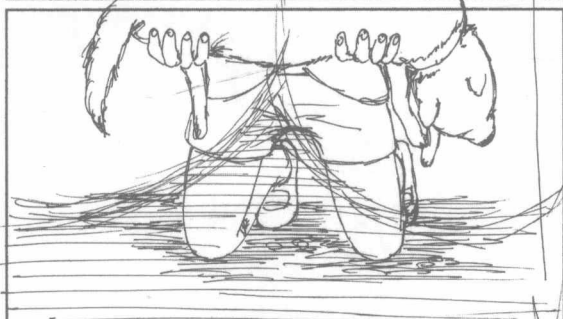


时生抱起波利

Take

镜头上摇

TC h m s f Time

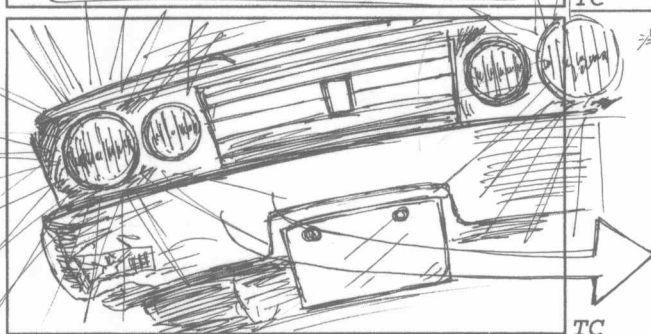
OK Take
Check ☐

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#194



汽车调转方向

近距离拍摄

赋予画面压迫感

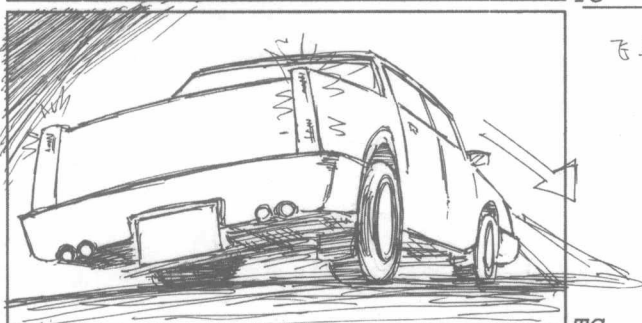
汽车掉头的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#195



飞驰而去

汽车开走的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#196

少年时生：“波利！！
少年时生抚摸着波利
的身体，痛哭流涕

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

12 酒吧

#197

两个空玻璃杯的特写。

雅纪旁白

“12年后，我装作偶然地出现在时生君面前。”

#198

时生在酒吧柜台前陷入思考。

雅纪向时生搭话。

雅纪

“怎么了？”

#199

时生回过神，

时生

“不，没什么……”

#200

雅纪露出疑惑的表情，但引诱似的握住了时生的手。

雅纪

“我们走吧。”

#201

时生

“嗯。”

影像的制作方法 / NG 集——假想线

● 拍摄时不能超过假想线。作为视频拍摄的基础知识，这句话经常被提起。所谓假想线是指拍摄时，为了避免混淆拍摄对象的方向而规定好的假想的境界线。

举例来说，拍摄两人对话的场景时，假想线就是把两人连接起来的线。从最开始摆放摄像机的地方开始拍摄，拍摄时不能越过这2点之间。本来正在对话的2人应该是面对面的，假设拍摄时越过了这条假想线，那么衔接镜头时就会变成同一个人和自己面对面的情况。

此外，拍摄前进的汽车和电车等物体时也必须多加注意。一旦无视假想线拍摄的话，前进方向就会变得乱七八糟，让人分不清车朝哪个方向前进。

然而，也有越过假想线进行拍摄的方法。一是使用手持相机拍摄或移动摄影车，一边拍一边跨越；二是插入从无限平行于假想线2点连线的角度拍摄的中立镜头。第三，插入镜头内方向感不明显的物体的特写镜头或插入完全不同的影像等等。此外，也有导演有意要越过假想线，用来表现不稳定的镜头衔接的情况。

● 回忆场景结束，回到故事开头时生和雅纪多年后在酒吧里再度相遇的场景。在回忆场景结束后的第一个镜头中，加入观众熟悉的地点等信息的话，能使观众更容易进入到故事中。虽然第一个镜头可以用广角来展现酒吧店内的情景，但<197>我还是决定拍摄两个空玻璃杯的特写来作为第一个镜头。这样就能表现出时间的流逝。

雅纪旁白：“12年后，我装作偶然地出现在时生君面前。”<198>时生在酒吧柜台前陷入沉思，回忆起了爱犬波利被撞死的事。雅纪向他搭话：“怎么了？”<199>时生回过神，“不，没什么……”<200>雅纪露出疑惑的表情，但引诱似的握住了时生的手。

雅纪：“我们走吧。”<201>镜头结束，转场。时生回答：“嗯。”前一个镜头的声音（包括台词、音效）延长到下一个镜头。而与此相反的情况被称为“（音）先行”。



TITLE

Scene No. 12

黄昏的 UFO

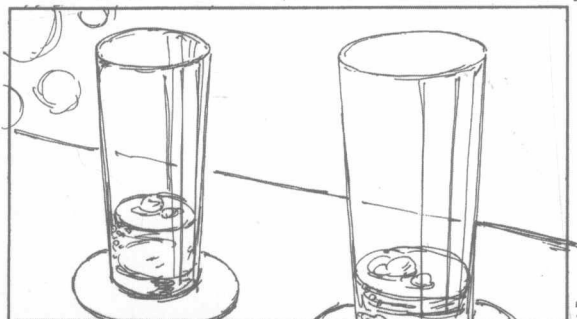
酒吧

Line

Effect

Audio/SE

#197



回想结束
两个空玻璃杯的特写
雅纪旁白：“12年后，
我装作偶然地出现在
时生君面前。”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#198



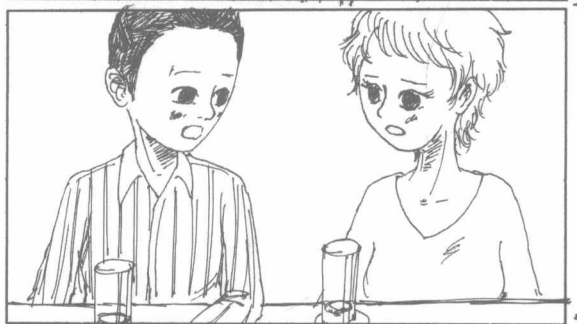
时生在酒吧柜台前
陷入沉思
雅纪向时生搭话
雅纪：“怎么了？”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#199



时生回过神
时生：“不，没什么……”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#200



雅纪露出疑惑的表
情，但引诱似的握住了
时生的手，雅纪：
“我们走吧。”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#201



时生：“嗯。”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#202

酒吧，收款台前。

#203

时生正在结账，

#204

露出回忆起什么的表情。

#205

雅纪在出口等着。

#206

时生结完账，

赶上雅纪，

伸手去开酒吧的门。

时生

“我想起来了。

#207

因为波利被汽车撞死了，我才想召唤 UFO 让它起死回生。”

● 舞台剧只能从观众的角度单向观看，然而，电影、电视剧是在摄像机的画框内来展开表演的，所以当相机绕到与观看方向相反的地方拍摄时，方向和位置关系就会发生混乱。结果，会变成看上去非常不协调，使人不快的影像。

我在专题里也说过，对于影像制作而言，假想线是相当麻烦的。从事拍摄之后，有时自己感觉已经掌握的东西，在拍摄现场也会搞不清方向。比如要注意演员在画面中移动及摄像机回切拍摄，或由于房间布局的原因无法摆放机器，以及没法按顺序进行拍摄等情况。为了应对这些情况，剪辑时要想好怎样衔接镜头，要在分镜阶段要事先想好一部分的镜头切割。这次我尝试略微越过假想线来导演。

黑幕结束，在酒吧的出口，两人走到收款台前。事先在分镜栏外画下假想线和收款台前的示意图。〈202〉、〈203〉时生正在结账。隔着收款台拍摄时生再次回想起波利之死的表情。〈204〉镜头前是时生的背部，雅纪站在不远处。这里时生的位置和雅纪的位置之间形成了假想线。

接下来的〈205〉中，越过假想线，把相机放置在图〈205〉的位置，时生从画面左侧走到画面右侧，追上雅纪来到门前。这里，两人间形成了假想线，相机移动到图〈206〉、〈207〉的位置。时生把手放到酒吧的门把上，头也不回地对雅纪说：“我想起来了。因为波利被汽车撞死了，我才想召唤 UFO 让它起死回生。”

* 画面右侧：舞台术语，指从观众（摄像机）的角度看出去的右边。

TITLE

Scene No. 12

黄昏的 UFO / 酒吧

Line

Effect

Audio/SE



酒吧，收款台前
时生正在结账

#203
露出回忆起什么的
表情

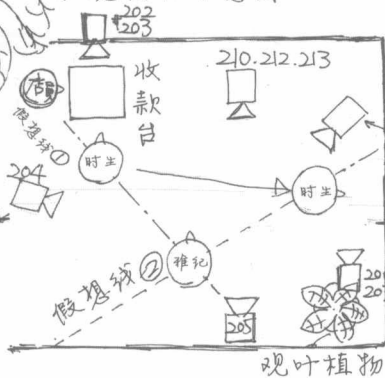
TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

雅纪在出口处等着

假想线和示意图



Take

OK Take
Check ☐

时生径直走过雅纪，
来到门前

TC h m s f Time

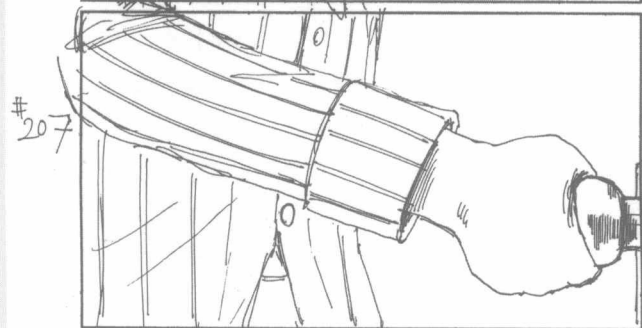
Take

OK Take
Check ☐

伸手开酒吧的门
时生头也不回地对
雅纪说：“我想起
来了。因为波利被
汽车撞死了，

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

我才想召唤 UFO 让
它起死回生。”

TC h m s f Time

Take

OK Take
Check ☐

雅纪一言不发地听着。

#210 时生

“我召唤了 UFO，请求回到过去，
想在波利被车撞到之前救下它……”

#211 时生

“我真傻，起死回生根本就是不可能的……”
时生想起当时的情景，不禁流下眼泪。

#212

雅纪轻轻地从背后抱住了时生。

雅纪

“对，对不起，时生君。我可能也犯了同样的错误……”
雅纪把脸埋在时生的背里。

#213 雅纪

“就像时生君很喜欢波利一样，
我也很喜欢时生君你啊……”

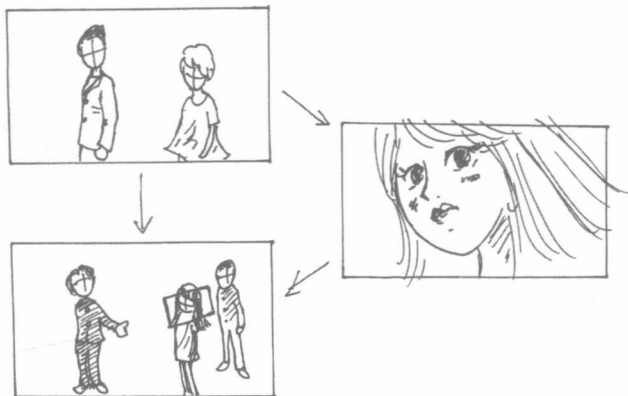
时生默默地听着雅纪的这番话。
黑幕。

影像的制作方法 /NG 集——糟糕的衔接

● 观众平时观看的电影、连续剧、电视节目等这类影像媒体在拍摄完毕后，几乎都要进行编辑加工，挑选出易于观看的信息进行整理，然后再播放。所以，人们平时观看电视、连续剧时不会发出“咦？这个镜头可真长啊”或是“这个镜头的衔接不好”等感叹。良好剪辑的首要条件就是观众在观看画面时不会产生不协调感。

那么，糟糕的剪辑衔接是怎样的呢？第一，速度没把握好，“间隔”太长。我用剪辑上常会发生的“切不了”的情况来举例子。这是剪辑者凭一己之力难以解决的问题，所以必须要征求他人的客观意见。

此外，把两个松散的画面衔接起来，并持续一段时间，也是造成糟糕衔接的主要原因。通过插入张弛有度的特写画面、在时间较长的镜头中插入镜头的方法（下图），有时能提高剪辑的精度。



● 再次越过假想线，在这之前，把相机放到接近假想线的<208>、<209>的位置。<208>、<209>雅纪一言不发地听着。这个镜头微微越过假想线，拍摄时生身后的雅纪的表情。

<210>是完全越过假想线，表现时生和雅纪之间的距离的镜头。时生：“我召唤了 UFO，请求回到过去，想在波利被车撞到之前救下

它……”<211>时生：“我真傻，起死回生根本就是不可能的……”时生想起当时的情景，不禁流下眼泪。

<212>雅纪轻轻地从背后抱住了时生：“对，对不起，时生君。我可能也犯了同样的错误……”雅纪把脸埋在时生的背里，向时生告白。<213>雅纪：“就像时生君很喜欢波利一样，我也很喜欢时生君

你啊……”时生默默地听着雅纪的这番话。镜头结束，转场进入下一个场景。

根据使用方法越过假想线，有时可以赋予场景戏剧性的变化。通过故事的转折，更能达到戏剧性的演出效果。

TITLE

Scene No. 12

黄昏的 UFO / 酒吧

Line

Effect

Audio/SE

#208



稚纪一言不发地听着

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#210



时生：“我召唤了
UFO，请求回到过去，
想在波利被车撞到
之前救下它……”

2人的距离

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#211



时生：“我真傻，
起死回生根本就是
不可能的……”

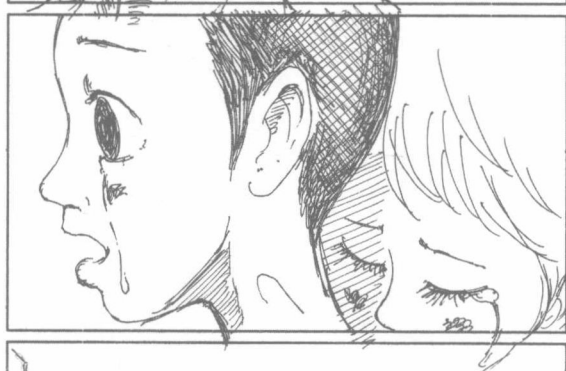
时生想起当时的情
景，不禁流下眼泪

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#212



稚纪轻轻地从背后抱
住了时生

稚纪：“对，对不起，
时生君。我可能也犯
了同样的错误……”
稚纪把脸埋在时生的
背里

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#213



稚纪：“就像时生君很
喜欢波利一样，我也很
喜欢时生君你啊……”
时生默默地听着稚纪的
这番话

转场

CUT OUT

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

13 宾馆·房间

#214

黑幕

雅纪

“录像带……”

时生

“录像带？”

#215

转场结束。

雅纪先淋了浴，用吹风机吹头发时说了这么一句话。

雅纪

“是啊，‘命运’就像录像带一样。

#216

从头至尾记录了宇宙诞生直至灭亡的全部过程，

也许把命运比喻成一部录像带更为合适。

#217

命运只是被重新播放了而已。

#218
#219

只是这样。”

● 在“一再重复的命运”的作用下，时生和雅纪回到了同之前一模一样的宾馆房间。时生的时间轴是单向的，因此对他而言，来到这个房间是“头一回”，而对穿越时空的雅纪而言，则是“已知的情况”。虽然拍摄的镜头和前次相同，但雅纪的台词发生了变化。因此，我在剪辑上改变了衔接方式，使“一再重复的命运”发生了些许变化。

作品的开头从酒吧处插入黑幕，迅速切入宾馆的场景，这次在重复的场景中，插入了酒吧结账的一幕。两人来到宾馆的时间经过和开头部分一样，利用<214>的转场，并配上台词，作为雅纪发表“命运论”的开端。

雅纪在之前的宾馆场景中说过“已经决定好的‘命运’是不会轻易改变的……（中略）打个比方……就是这样……”，但雅纪这次没有想起这个比喻，而是直截了当地把命运比作了“录

像带”。黑幕结束的同时传来吹风机的声音，雅纪开始发表“命运论”。

<215> 雅纪：“是啊，‘命运’就像录像带一样。”在最初的世界里，拍摄的是雅纪侧面松散的中景，镜头从雅纪的脚开始上摇。这次我决定在插入吹风机声音的同时，拍摄令人印象深刻的雅纪侧面的特写。<216>“宇宙诞生直至灭亡……”拍摄雅纪的背部镜头时，相机隔着雅纪的肩膀，拍摄镜中的雅纪念出台词的画面。

<217> 是时生在卧室里听雅纪说话的插入镜头。时生为了能猜中纸牌，一边记住 ESP 纸牌的顺序一边把它们排列在桌上。时生向雅纪声音传来的方向看去，<218> 是纵向表现雅纪和时生之间的距离的镜头。雅纪：“只是这样。”镜头对焦雅纪。<219> 插入特写镜头。由于在上一个世界里，已经拍摄过宾馆室内的镜头，这次就不插入类似的镜头了。

TITLE

Scene No. 13

黄昏的 UFO

/ 宾馆房间 -

Line

Effect

Audio/SE

#214



雅纪: “录像带……”
时生: “录像带?”

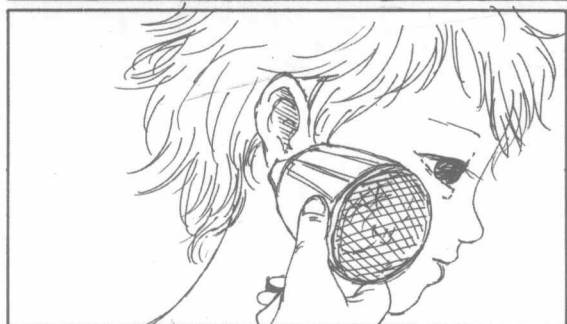
黑幕
转场

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#215



转场结束
雅纪先淋了浴, 用吹
风机吹头发时说了这
么一句话

CUT IN
雅纪吹头
发的特写

SE
CUT IN

吹风机的声音
嗡嗡嗡嗡
嗡嗡……

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#216



从头至尾记录了
宇宙诞生直至天
亡的全部过程,
也许把命运比喻
成一部录像带更
为合适

嗡嗡嗡嗡
嗡嗡
嗡嗡……

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#217



雅纪: “命运只是被
重新播放了而已。”

嗡嗡嗡嗡
嗡嗡嗡嗡……
啪塔
关闭吹风机

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#218



#219
雅纪: “只是这样。”

距离
体现出纵深
感的镜头

FOCUS IN

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#220 时生

“如果是这样的话……雅纪……那我们注定会变成这样了。”
时生在玻璃桌上排列 ESP 纸牌。

#221

雅纪

“是啊，可能就是这样。被安排好的命运很无聊吧？”

#222 时生

“没有的事，如果这是被安排好的命运的话，我十分欢迎。”
时生的声音渐渐消失。

雅纪旁白

“我要重复几次才能救他呢？”

#223

这又是我第几次穿越了时空呢？”

时生得意扬扬地猜中了纸牌。

#224 雅纪旁白

“这正像反复看了好几遍录像带一样。”

如何选择外景房间

● 有些房间不适合拍摄。在室内的拍摄现场采外景时，有时乍一看，房间的气氛虽然不错，但布局却不合适拍摄，比如有些房间没法移动摄像机或是背景只有墙壁。采外景时，要考虑到摄像机的摆放地点、演员所处的位置、活动路线，以及能否与拍摄对象拉开距离，能否确保灯光、显示器的放置地点等综合因素。

时间充裕的话，可以按照分镜来实际切换画面，可以尝试多种切换画面的方法，以达到期望的效果。此外，空间够大的话，可以移动一部分家具来完善布景，但并不

空间越大越好，重点是布局总体是否符合拍摄场景的要求。

极端而言，机位一开始就要决定好。一般来说，能放置摄像机的场所有限，只能从某个位置进行拍摄。因此，不管拍摄现场是咖啡馆也好，是宾馆房间也好，摄影导演迅速环顾四周后，就能大致决定机位。

然后让演员进行表演，来决定镜头的转换。一般不能越过假想线，所以工作人员要待在摄像机旁，以防进入画面。有其他房间的话，有时也在那里搭建拍摄地。为了方便给演员指示，相距不能太远。



● <220> 时生：“如果是这样的话……雅纪……那我们注定会变成这样了。”在玻璃桌上摆放纸牌的手。
<221> 雅纪在更衣室里回答：“是啊，可能就是这样。被安排好的命运很无聊吧？”拍摄雅纪近景的特写镜头，随后雅纪出境。
<222> 时生：“没有的事，如果这是被安排好的命运的话，我十分欢迎。”雅纪从坐在床上的时生面前走过。雅纪旁白：“我要重复几次才能救他呢？这又是我第几次穿越了时空呢？”

<223> 时生得意扬扬地猜中了纸牌。通过音效处理使时生的声音渐渐消失。这是演员记不住台词的常见表现方法之一。
<224> 使用同单机位，把雅纪旁观时生的表情的镜头和身处杂树丛中的雅纪 <225> 进行叠化。在这 2 个镜头中，雅纪的身形和表情完全重合，只有背景从室内的墙壁转变为杂树丛。

TITLE

Scene No. 13

黄昏的 UFO

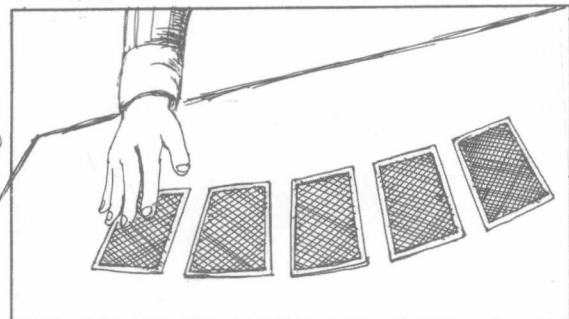
/ 宾馆房间 -

Line

Effect

Audio/SE

220



时生：“如果是这样的话……雅纪……那我们注定会变成这样了。”

时生在玻璃桌上排列 ESP 纸牌

TC h m s f

Time

Take

OK Take
Check ☐

221



雅纪：“是啊，可能就是这样的。被安排好的命运很无聊吧？”

TC h m s f

Time

Take

OK Take
Check ☐

222



时生：“没有的事，如果这是被安排好的命运的话，我十分欢迎。”

雅纪旁白：“我要重复几次才能救他呢？”

TC h m s f

Time

时生的声音渐渐消失

Take

OK Take
Check ☐

223



这又是我第几次穿越了时空呢？”

时生得意扬扬地猜中了纸牌

TC h m s f

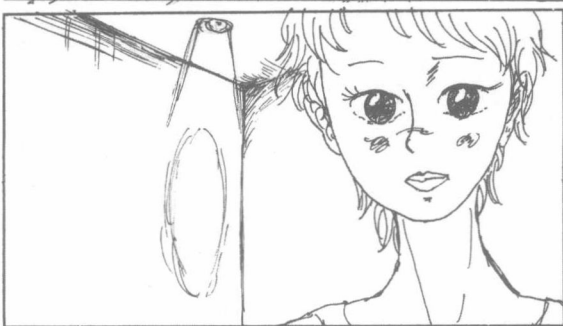
Time

记忆重现

Take

OK Take
Check ☐

224



雅纪旁白：“这正像反复看了好几遍录像带一样。”

TC h m s f

Time

雅纪位置不变
背景处宾馆的墙壁渐渐变为杂树丛叠化

Take

OK Take
Check ☐

(44)

14 杂树丛

#225

“我回到了时生君的身边……”

#226

雅纪回到时生死去的那片杂树丛。

雅纪，独自一人。

#227

“不在……”

#228

雅纪在附近寻找时生。

#229

“时生君消失了……”

留出间隙

● 脚本说明上要写清地点的情景和说明、演员的动作等指示。然而，演出时的“间隔”应该如何表现呢？当我们细读脚本时，“阅读字里行间”是十分重要的。演员读了脚本后，在演技中体现感情的变化，摄像机要做的就是将这种变化拍摄下来。有时甚至把只有一行的脚本说明拍摄成多个镜头。这是在读懂了这行的内容后，为了表现该影像所必需的情景和演技而拍摄多个镜头。用无限的想象力解读这一行文字，就能拍出各种各样的画面。

然而，有时演员自行决定的表演时机。在剪辑时配上独白、旁白等素材。在拍摄现场，助理导演在摄像机的画角外朗读旁白，有时挥手给出开始表演的手势（时机）。在剪辑阶段，调整镜头与镜头间隔的“余量”，用插入镜头充实长镜头也是调整的方法之一。



● 雅纪回到时生死去的那片杂树丛。雅纪旁白：“我回到了时生君的身边……” <226> 画面截到雅纪的膝盖上方，使用松散的中景镜头来暗示时生躺在地上，因此从侧面构图时要极大地空出雅纪的视线朝向（画面左侧）。

<227> 时生死去的地点，雅纪脚下的镜头。雅纪：“不在……” <228> 镜头微微仰起，拍摄雅纪环顾四周寻找时生的镜头。<229> 通过拍摄雅纪的背部镜头，表现空无一人的杂树丛，雅纪旁白：“时生君消失了……”

TITLE

Scene No. 14

黄昏的 UFO

杂树丛

Line

Effect

Audio/SE

#225



14. 杂树丛

雅纪旁白：“我回到了时生君的身边……”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#226



雅纪回到时生死去的那片杂树丛

雅纪，独自一人

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#227



雅纪：“不在……”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#228



雅纪在附近寻找时生

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#229

雅纪旁白：
“时生君消失了……”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

一七一

14 杂树丛

(45)

雅纪漫无目的、摇摇晃晃地走出树林。

15 海岸（黄昏时）

#231

海浪涌向岸边。

#232

杂树丛是一片面向海岸的防风林。

#233

雅纪穿过杂树丛，来到海边。

#234

海风吹拂着雅纪。

雅纪旁白

“这里是离小学最近的沙滩……”

● 雅纪回到了时生死去的地点，然而时生却不见了，只留雅纪一人呆呆地站着。〈230〉雅纪漫无目的、摇摇晃晃地走出树林。使用能看清全景的俯瞰画面来作为杂树丛场景的最后一个镜头，因此我想在高岗上采外景。〈232〉镜头一转，用全景来表现整体画面，使观众更易明白地点的位置关系：之前出现的杂树丛实际上是一片面朝海岸的防风林。

由于要衔接这2个全景镜头，即使实地寻找外景地，也很难找到穿过杂树丛马上就到海岸的理想拍摄地。我的解决对策是分别拍摄杂树丛和海岸的镜头。然后把两个镜头适当地衔接起来，使之看上去就像在同一地点拍摄的一样。

这里为了能使两个地点衔接起来，在俯瞰杂树丛的镜头〈230〉之后，迅速插入波浪涌向海滩的镜头。这样在场面

转换的同时，用1个镜头就能表现雅纪来到了海边。这种场合的情景镜头要尽量拍得通俗易懂。

〈233〉雅纪穿过杂树丛，来到海边。而实际拍摄时，雅纪的面前可能根本没有大海。拍摄时要表现出杂树丛在雅纪身后打开的感觉，并染上夕阳的色彩，用〈231〉和〈232〉就能自然地衔接杂树丛和海岸的镜头。另外，微微加入波浪声的SE（音效）也是技巧之一。

〈234〉雅纪沐浴海风的侧脸镜头。雅纪旁白：“这里是离小学最近的沙滩……”夕阳的光辉正面照在雅纪的脸上。

TITLE

Scene No. 15

黄昏的 UFO

/ 海岸

— (黄昏时)

Line

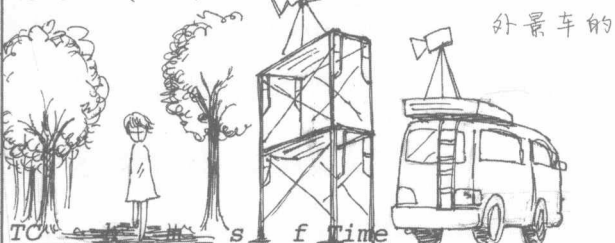
Effect

Audio/SE

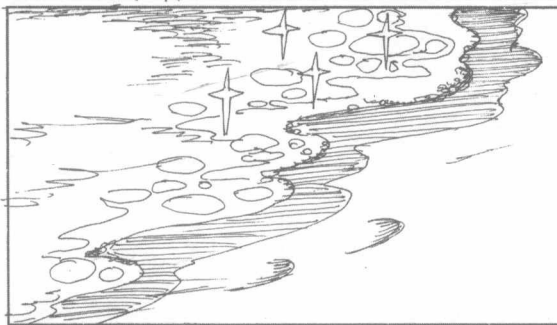
#230



雅纪漫无目的、摇摇晃晃地走出树林



#231



哗哗……
海浪涌向岸边

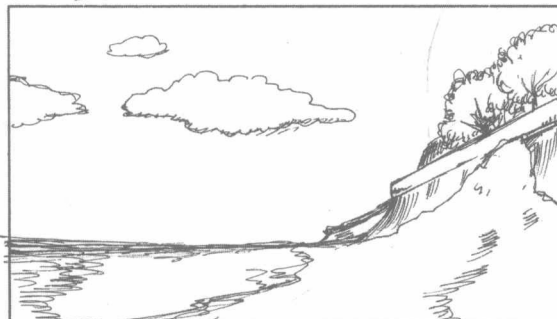
使用一个镜头来表现大海的清晨镜头

SE
海浪的声音
哗哗……

Take

OK Take
Check ☐

#232



杂树丛是一片面向
海岸的防风林

衔接场景
与场景的
镜头

哗哗……

Take

OK Take
Check ☐

#233



雅纪穿过杂树丛，
来到海边

SE
海浪的声音
哗哗……

Take

OK Take
Check ☐

#234



海风吹拂着雅纪
雅纪旁白：“这里是
离小学最近的沙滩……”

哗哗……

Take

OK Take
Check ☐

46

#235

巨大火红的夕阳渐渐西沉。

#236

雅纪坐在防波堤上。

雅纪旁白

“多少次我回到这里，看到的只有那轮火红燃烧的夕阳。”

#237

雅纪沐浴着海风，凝视着火红的夕阳。

雅纪旁白

“究竟要等到哪一天……”

#238

雅纪

“很美吧，小时候这可是我们镇引以为傲的夕阳呢……”

俯瞰摄影

● 下面给大家介绍几种俯瞰拍摄的方法。

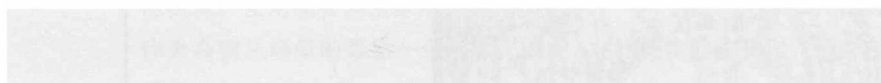
在室外俯瞰拍摄时，要在外景阶段事先找到能登上高地的地点。要实际登上大楼之类的建筑物的楼顶以及高台、山岗等能够从高处

的视角进行拍摄的地点，进行现场确认。

然而，要是找不到能拍摄俯瞰影像的高地可怎么办呢？我认为不能太过指望高度，可以因地制宜地采用从外景车的车顶进行拍摄或是搭建高台等方法。高台是电视、电影、舞台剧中使用的专有名称，指在建筑工地使用的工作脚手架。它必须由工人来组装，安装后就能把三脚架放在上面进行俯瞰拍摄。参见分镜栏外的草图。

还有更简单的方法。没必要把相机放置在三脚架上，而是站在脚凳上拍摄，或是把相机附在单脚架上，从下方举起来，这样也能拍出有趣的画面。在这种情况下，无法进行对焦、变焦等操作，因此可以使用遥控器远距离拍摄，以及拖长电缆，以便监视影像输出。

加入俯瞰镜头的场景能清楚地看到地点全貌，明白位置关系，因此可以作为说明性的镜头来使用。在室内，从高出视线的位置俯拍的话，就能表现出屋内的空间。用俯瞰镜头来表现场景的开头或结束部分，更易让观众了解场景的整体面貌。



● <235> 巨大火红的夕阳渐渐西沉。使用望远镜头拍摄“达摩太阳”（由光的折射引起的海市蜃楼的一种）般巨大美丽的夕阳。

用夕阳的插入镜头替代雅纪在防波堤上坐下这一慢动作。由于插入镜头能够表现时间的流逝，这样就能顺畅地衔接<236>雅纪已经坐在防波堤上的画面。在插入夕阳镜头期间，观众可以自行想象雅纪坐在防波堤上的动作。

雅纪旁白：“多少次我回到这里，看到的只有那轮火红燃烧的夕阳。”<237>镜头上摇，从侧面拍摄雅纪沐浴着海风，凝视着火红夕阳的镜头。雅纪旁白：“总有一天……”<238>必须要从和防波堤一样高的地点来拍摄雅纪的正面镜头，因此要搭建脚手架，或是改变场地进行拍摄。时生的脚入镜，时生：“很美吧，小时候这可是我们镇引以为傲的夕阳呢……”

TITLE

Scene No. 15

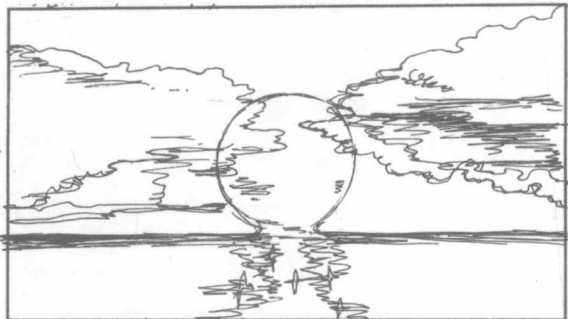
黄昏的 UFO / 海岸 (黄昏时)

Line

Effect

Audio/SE

235



巨大火红的夕阳渐渐西沉

用望远镜
头拍摄“达
摩太阳”SE:
海浪的
声音
沙用插入镜
头代替坐
下的动作

Take 沙.....

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

236



雅纪坐在防波堤上

雅纪已经
坐下

沙沙.....

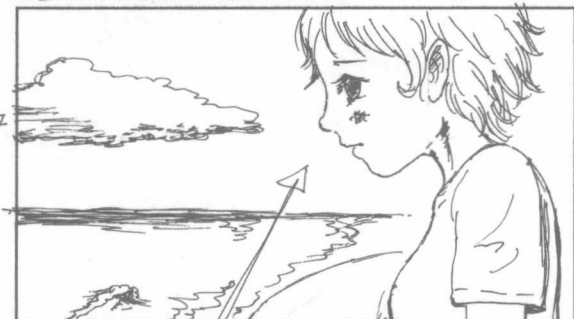
雅纪旁白：“多少
次我回到这里，看
到的只有那轮火红
燃烧的夕阳。”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

237

雅纪沐浴着海风，凝
视着火红的夕阳

沙沙.....

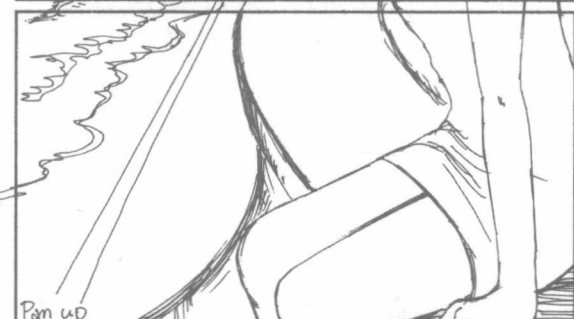
雅纪旁白：“究竟要
等到哪一天.....”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

238



Pan up

时生：“很美吧，小
时候这可是我们镇引
以为傲的夕阳呢.....”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

(47)

#239

#240

#241

#242

雅纪吃惊地回头。

时生手指夕阳，

站在雅纪身后。

雅纪喜极而泣。

影片最小化

● “影片最小化”是我创造的词，指以最少的人员和预算来制作影片拍摄的风格。我个人以外景车能容纳的人数作为定员标准，使用可供8人乘坐的小货车。然而，8人都上车的话就没法运载器材了，因此车上最多坐7人。由导演兼摄影师的我来开车，加上录音师兼摄影助手、化妆师（女性员工能关照女演员，帮了我大忙）、导演助理（协助整体制作），工作人员总计4人，演员3人。大多数情况下，拍摄现场包括演员在内共有5人左右。

由于还可以在小货车上更衣，外景车因此成了拍摄组的宝贝。有时拍摄现场离现场停较远，要备上折叠式自行车。原则上拍摄天数为一天，算上追拍为两天左右。影片长度在十分钟左右，在分镜框内写下脚本。要是场景增加，花在移动上的时间也随之增加，因此写脚本时要考虑到时间因素。我一般根据上午和下午来划分场景，这样方便安排午饭时间。

不论电影的拍摄现场是大是小，工作都一样辛苦。没有预算，工作人员也少的独立电影的拍摄十分辛苦，而有预算的电影光是召集众多的工作人员这一项就够呛了。因此，请大家试着采用“影片最小化”的风格来制作一部电影吧。



● <239> 雅纪吃惊地回头。<239> 自然地衔接 <238> 雅纪回头的动作。<240> 单独拍摄时生指向夕阳的手部特写，用这一个镜头来吊起观众的胃口。<241> 雅纪回头看到本应死去的时生手指夕阳，站在自己的身后。从雅纪的视角（时生的下半身处）上摇镜头，进一步吊起观众胃口，用近景拍摄时生的出场！

<242> 出乎意料的再度相遇使雅纪喜极而泣。夕阳的强光照射在雅纪半边脸上，使用强反差的特写镜头来表现戏剧化的效果。

* 反差：明亮的部分和阴暗的部分的亮度差。对比度高则白色的部分更白，黑色的部分更黑，失去中间的色阶。

TITLE

Scene No. 15

黄昏的 UFO / 海岸 (黄昏时)

Line

Effect

Audio/SE

#239



雅纪吃惊地回头

SE:

海浪的声音
沙沙……

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#240



时生手指夕阳

吊人胃口的
镜头

沙沙……

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#241



站在雅纪身后

↑

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



镜头上摇

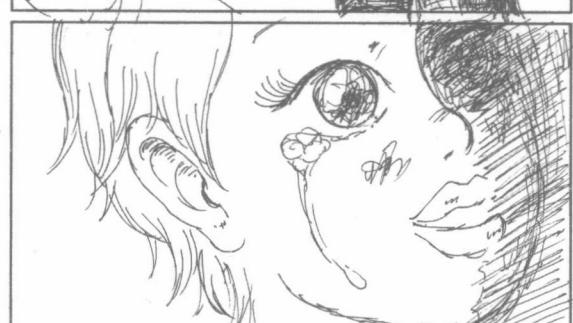
吊人胃口的
镜头
慢慢上摇

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#242



雅纪喜极而泣

夕阳的光线
照射在雅纪
的半边脸上
对比度强烈
阴影
戏剧性沙沙……
沙沙……

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

(48)

16 防波堤（黄昏时）

#243

时生和雅纪来到停在防波堤旁的摩托车前。

#244

时生跨上摩托车，

#245

踩下启动柄。

#246

踩了几次后，引擎发动。

#247

时生接过雅纪递来的头盔，戴在头上。

● 黄昏时，雅纪走到了海岸边，终于实现了与时生再次相逢的愿望。于是，两人骑上停在防波堤旁的摩托车，向着未来一路飞驰。

不论拍摄什么物体，仅仅拍出物体的全貌是不够的，重要的是如何选择合适的角度来表现其形体的特色。因为从不同角度看出去的物体有美有丑。这次登场的虽然是旧摩托车，特别是脚本的脚本说明上没有指示要拍清摩托车的各个部分。脚本说明始终只有“时生跨上摩托车，踩下启动柄”之类的角色动作，而如何帅气地表现出角色的动作，就得靠影像的表现技巧了。

<243> 时生和雅纪来到停在防波堤旁的摩托车前。拍摄能看清人物全身的全景画面，两人入镜。<244> 脚本说明是“时生跨上摩托车”，表演时时生握住摩托车的把手，画面强调左把手和离合器部分，其余部分只要能看到腰腿跨上去的动作就行了。

<245> 脚本说明：“踩下启动柄。踩了几次后，引擎发动。”从低角度仰拍时生的脚有力地踩下踏板的样子。<246> 同样从低角度仰拍引擎“砰”的一声发动的画面。拍摄摩托车的双人座和后轮，从看得见消音器的位置来拍摄排气管和引擎的启动。

<247> 采用全景，从摩托车的斜前方拍摄“时生接过雅纪递来的头盔，戴在头上”的镜头。

TITLE

Scene No. 16

黄昏的 UFO

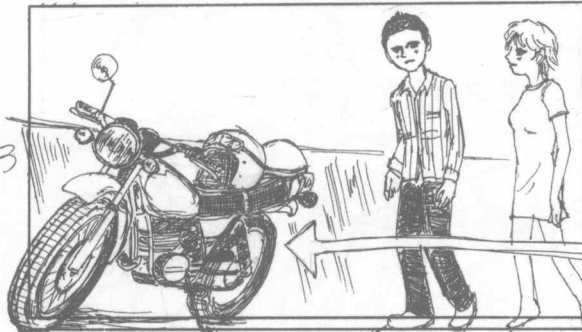
防波堤 - (黄昏时)

Line

Effect

Audio/SE

#243



时生和雅纪来到停在防波堤旁的摩托车前

入镜

SE:

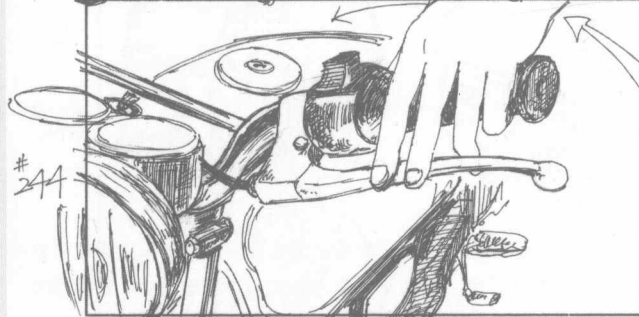
远处隐约传来海浪的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#244



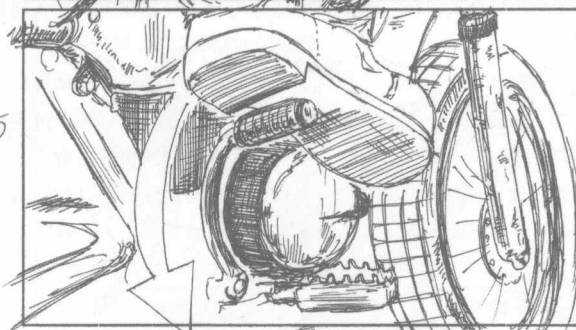
时生跨上摩托车

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#245



踩下启动柄。踩了几次后

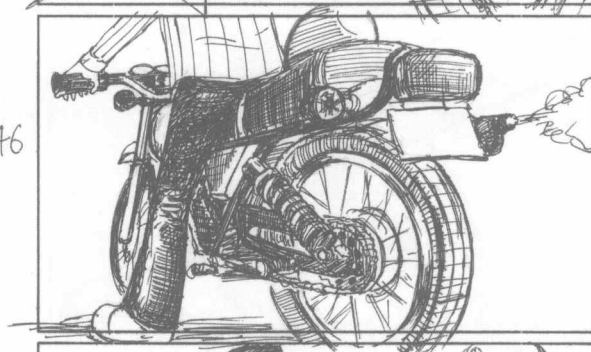
SE:
引擎发动的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#246



引擎发动

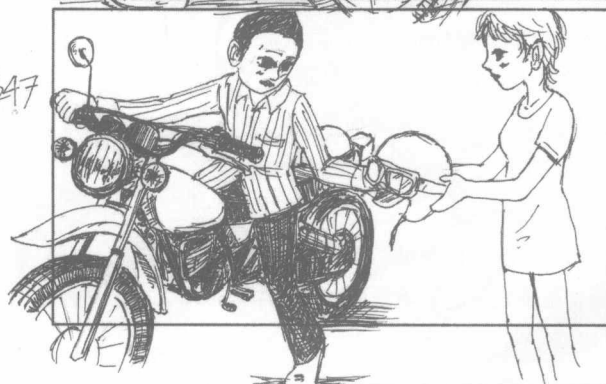
引擎发动的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#247



时生接过雅纪递来的头盔，戴在头上

引擎发动的声音

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#248 时生

“雅纪，我们活下来的这部录像带要是放完了会怎么样呢？”

#249

雅纪也带上头盔，

雅纪

“再准备一部新的录像带，重新播放……”

#250

引擎发动。

#251
#252

摩托车响亮的轰鸣声盖住了雅纪的声音。

最终的场景

● 故事结束时，最后的场景应该如何导演呢？开场时，时生等小学生在呼应标题的“黄昏时”召唤 UFO，这回我也想用相同的“黄昏时”的海岸线场景来结束影片。

燃烧着的火红夕阳把深蓝色的天空染成紫红渐变的美丽色调，太阳西沉后的这数十分钟被称为“魔幻时刻”。在影片开头的场景中，我用从太阳落山的黄昏时分到“魔幻时刻”为止的美丽景色来表现故事的楔子，而在最终的场景中，我想充分利用尚未西沉的斜阳，通过逆光的晕光来加深画面印象，结束影片。

在最终的场景里，摩托车的轰鸣声响彻海岸，两人向着对岸飞驰而去，画面结束。这时片尾曲响起，开始播放演职人员表。我个人偏好只有黑底白字，风格简洁的人员表。

也有在子母画的小窗口中展现后续的故事、加入 NG 的场景等精心制作的演职人员表。个别作品在演职人员表之后，还设有最终的场景。而我希望作品尽可能地简洁，我认为电影就是一场美梦，因此我希望观众能沉浸在美梦结束后的美妙余韵之中。

● <248> 雅纪也戴上头盔，时生：“雅纪，我们活下来的这部录像带要是放完了会怎么样呢？”在这个镜头中，为能暗喻故事主题“过去、现在和未来”中“过往至今的道路”，要在画面右侧拍出背景的防波堤道路。

<249> 雅纪跨上摩托车的后座，说：“再准备一部新的录像带，重新播放……”<250> 脚本说明为“引擎发动”。从接近时生主观视线的角度拍摄摩托车的车速表和转速表，后者的指针大幅转动的镜头。

<251> 摩托车响亮的轰鸣声盖住了雅纪的声音。从低角度拍摄摩托车从停车的地方出发的样子。<252> 从侧面拍摄奔驰摩托车的紧凑画面。背景中火红的夕阳渐渐西沉。

TITLE

Scene No. 16

黄昏的 UFO

防波堤 - (黄昏时)

Line

Effect

Audio/SE

#248



时生：“雅纪，我们活
下来的这部录像
带要是放完了会怎
么样呢？”

背景
过往至今
的道路
从今往后的道路

SE:
引擎的
声音

Take

雅纪也带上头盔

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

#249



跨上摩托车的后座

雅纪：“再准备一
部新的录像带，重
新播放……”

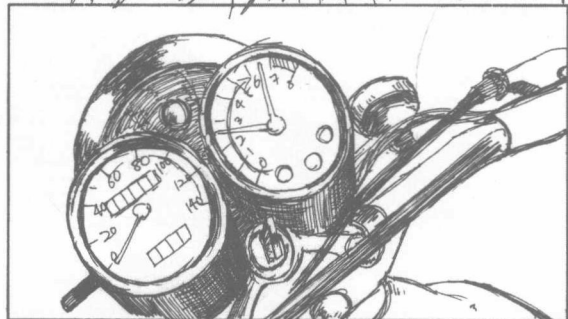
引擎的
声音

Take

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

#250



引擎发动

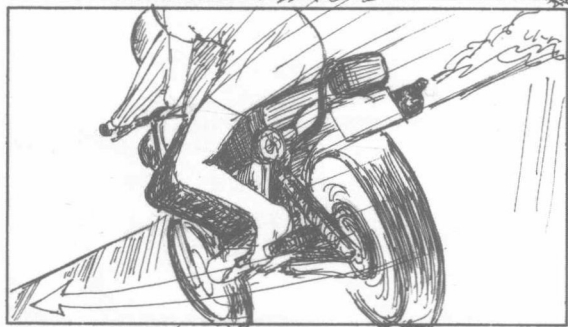
摩托车的
声音

Take

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

#251



摩托车响亮的轰
鸣声盖住了雅纪
的声音

从停车的
地方出发

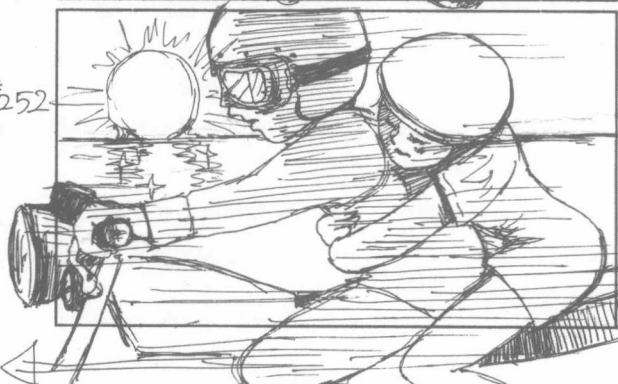
摩托车的
声音

Take

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

#252



并行

摩托车的
声音

Take

TC h m s f Time

OK Take
Check ☐

(50)

17 海岸线的道路（黄昏时）

#253

载着两人的摩托车飞驰在黄昏的海岸线上。

火红的夕阳燃烧着。

海浪声、摩托车的声音消失了。

#254

时生双目笔直地注视着前方。

雅纪旁白

“录像带……我反复看了无数次，

所以被磨坏了吧？

#255

还是内容被替换了呢？

可能是跳到别的录像带上去了吧……

虽然没弄明白，但我们开始向着崭新的未来前进……”

#256

载着两人的摩托车消失在海岸线的彼岸。

* 变形（光学变形）：歪曲像差。形变。本来是拍摄时会歪曲直线的镜头缺点，但反向活用后，可以作为影像的表现方式。

* 演职人员表：从画面下方向上方滚动出现的演员和工作人员的名单。

● <253> 载着两人的摩托车飞驰在黄昏的海岸线上的全景画面。海浪声、摩托车的声音消失了，画面静音。

<254> 时生双目笔直地注视着前方。雅纪旁白：“录像带……我反复看了无数次……（中略）但我们开始向着崭新的未来前进……”摄像机同摩托车并行，从侧面拍摄时生的特写镜头。<255> 并行拍摄抱住时生后背的雅纪的特写镜头。

<256> 载着两人的摩托车消失在海岸线的彼岸。最终场景我想将沿着海岸线的直道、海滩和渐渐西沉的夕阳的画面通过鱼眼镜头进行变形，用这一生动开阔的画面作为终景。接着，开始播放演职人员表，故事结束。

TITLE

Scene No. 17

黄昏的 UFO

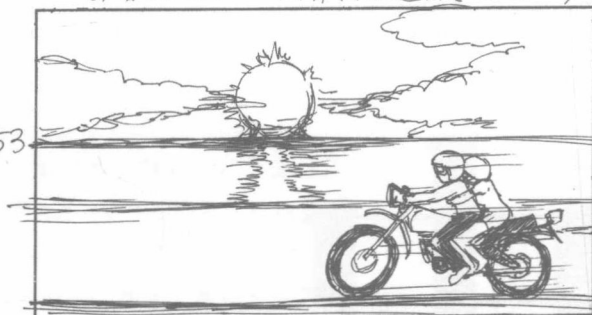
海岸线的道路(黄昏时)

Line

Effect

Audio/SE

#253



载着两人的摩托车
飞驰在黄昏的海岸线
上火红的夕阳燃烧着

飞驰的感觉

摩托车
和海浪
的声音

海浪声、摩托车的
声音消失了

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#254



时生双目笔直地注
视着前方

静音

推纪旁白：“录像
带……我反复看了无
数次，所以被磨坏
了吧？”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#255



还是内容被替换了
呢？
可能是跳到别的录像
带上去了吧……

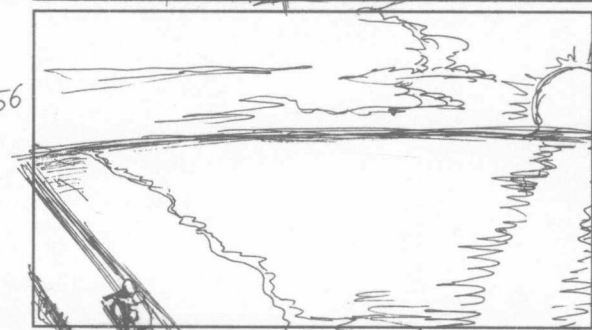
Take

虽然没弄明白，但我
们开始向着崭新的未
来前进……”

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#256



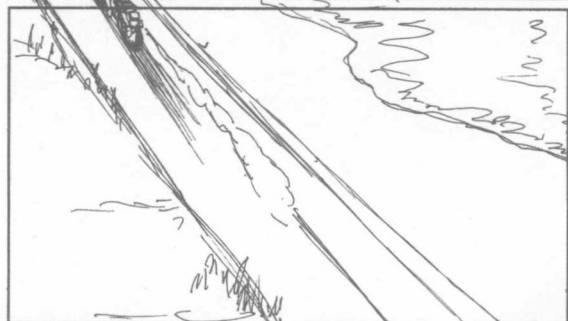
载着两人的摩托车消
失在海岸线的彼岸

FishEye

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



TC h m s f Time

CUT OUT
END CREDIT

Take

片尾曲

OK Take
Check ☐

(51)

理解

分镜中

的导演

意图

第四章

【故事简介】

这是一个阅读空白文库本的少女的故事。文库本的内容是“母亲与永远的孩子”的故事”。少女尚无法想象自己为人母时会是什么样子。并且，少女在阅读白纸时，进一步感受到孩子羽翼渐丰，即将离开父母庇护的那一瞬间的心情。

● 最后一章没有分镜解说。希望诸位读者能单单通过分镜来想象我想拍摄的影像。实际上我拍摄并剪辑了《小说少女》，上传到了Youtube，希望大家将其作为正确答案之一，同分镜进行比较。这样便能感受到隐藏在分镜中的无限可能。

《小说少女》出场人物

莉奥（女17岁）主人公

小说 少女

TITLE

『小说少女』

Scene No. 1

/TITLE -

Line

Effect

Audio/SE

#1



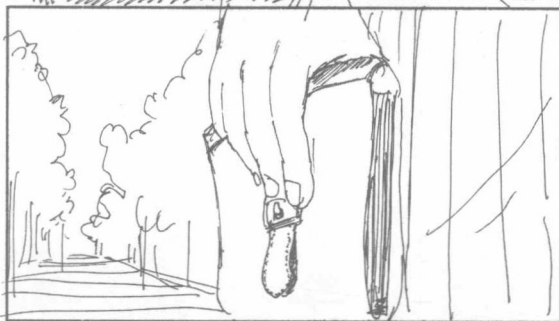
TC h m s f Time

50mm

Take

OK Take
Check ☐

#2



TC h m s f Time

50mm

移动摄影
车后跟

Take

OK Take
Check ☐

#3



TC h m s f Time

50mm

移动摄影
车跟拍

Take

OK Take
Check ☐

#4



TC h m s f Time

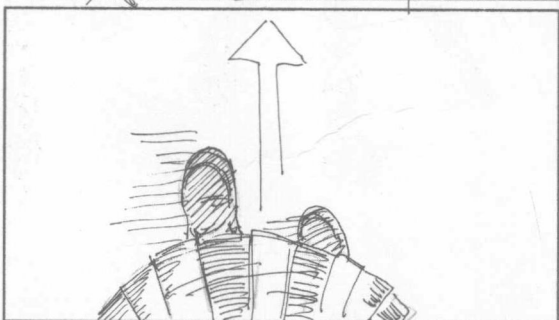
50mm

侧跟

Take

OK Take
Check ☐额外的镜头
树木
侧跟

#5



TC h m s f Time

脚

蝴蝶结渐渐靠近



20mm.

莉奥拿着
摄像机拍摄

Take

OK Take
Check ☐

1

TITLE

Scene No. 1.2

『小说少女』

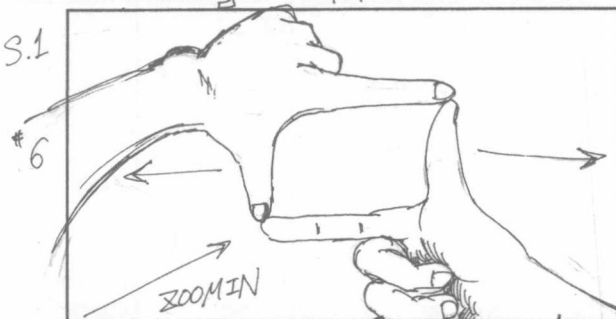
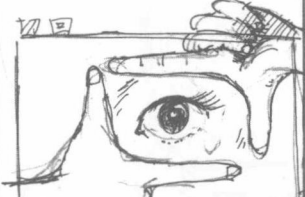
/ TITLE 一公园长凳

Line

Effect

Audio/SE

S.1

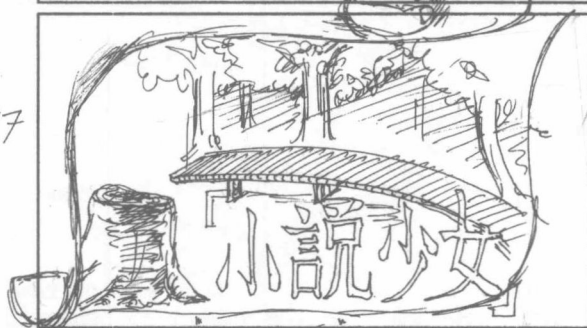
左右摇动镜头
跟随24-70
单色摇镜头对焦
伸出手

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#7



TITLE

“小说少女”

片名文字

小说少女

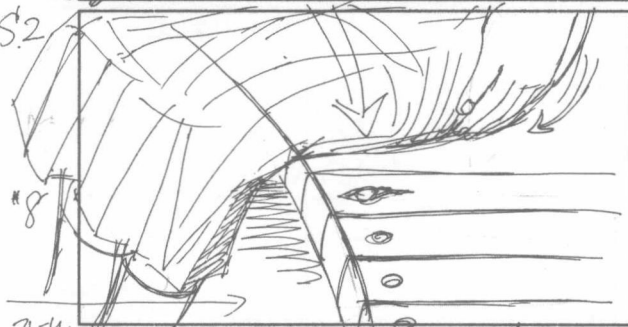
单色到此为止

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

S.2

莉奥，入镜
坐在长凳上
用手抚顺臀部的裙子50mm
彩色

长凳

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#9



双脚并拢

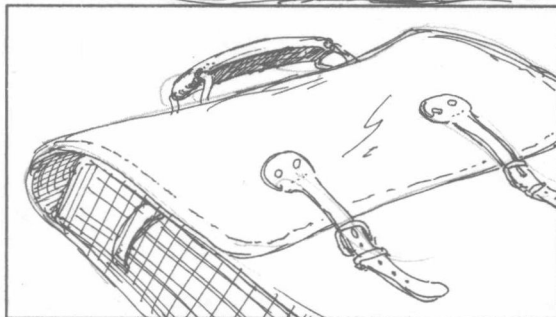
50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#10



书包的特写

50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

决定书包的放置地点

2

TITLE

『小说少女』

Scene No. 2

/公园长凳-

Line

Effect

Audio/SE

#11



"RIO OTOWA"

书内, 夹着书签

50mm

*看不到书的内容

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#12



莉奥“那个12岁的少年不禁吃惊地‘啊’出了声, 周围买东西的顾客投来异样的眼光, 少年感到难为情”

50mm

长焦 70mm

倾斜

上

下

上

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time



然而, 他会吃惊也不是没有理由, 因为本应去旅行的母亲此刻就出现在眼前

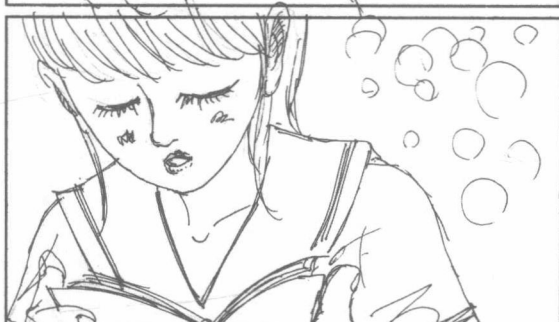
*看不到书的内容

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#13

只是一瞬间
母亲的幻影仿佛被
风吹走一样消失了

风吹起

50mm或

20mm

背景是模糊的绿色

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#14



母亲的幻影即将消失时, 他看到母亲微笑着流下眼泪, 用嘴唇形说: “再·见”

“再·见”

20mm或

24-70变焦

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

③

TITLE

Scene No. 2

『小说少女』

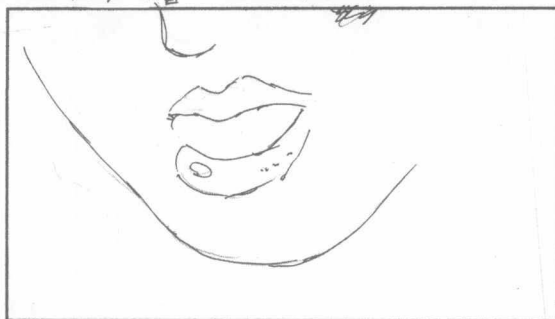
/公园长凳

Line

Effect

Audio/SE

#15



莉奥，默读
莉奥：“再·见。”

50mm
拍摄前后的
台词

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#16



莉奥：“母亲做了
这样的告别。
然而，少年没有感
到悲伤。
他想起了同班同学
曾经告诉过他的‘预
感’。”

50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#17



俯瞰

莉奥：“同班同学这
样说过，祖母去世时，
他正在学校里。由于
祖母打来电话，学校
用广播通知他到教员
室去。”

24-70

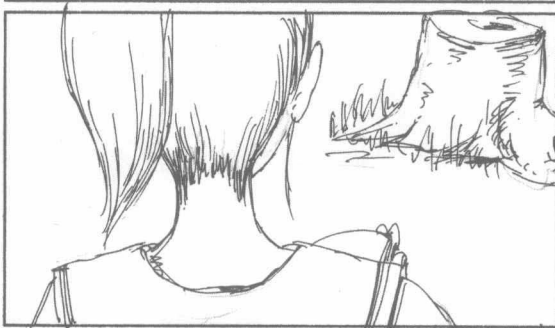
俯瞰
向下用手晃动
相机

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#18



然而，并没有那样
的校内广播

50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#19



翻书的动作
莉奥：“那时，并
没有人打电话。过
了30分钟后，母亲
打电话到学校，他
拿起了听筒。”

50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

TITLE

Scene No. 2

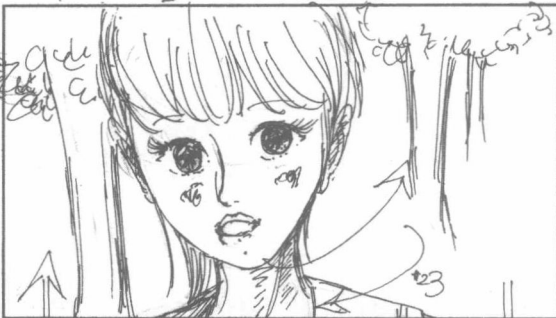
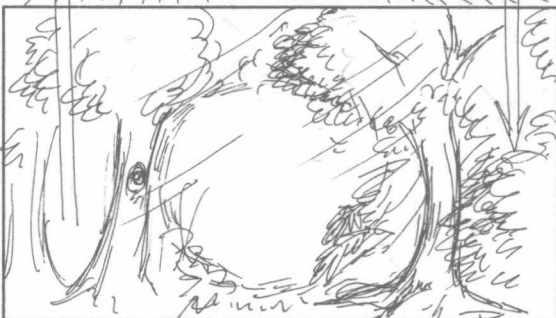
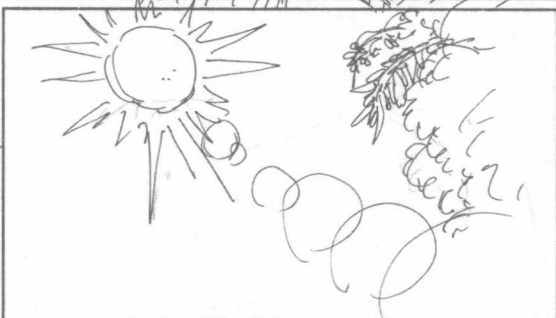
『小说少女』

公园长凳 -

Line

Effect

Audio/SE

#20		莉奥：“我听说祖母在30分钟前去世了。”	50mm		
#23		莉奥突然回头看去 头转回来 莉奥：“少年有了觉悟……”	台词没说完 正面动作	Take	
		TC h m s f Time		OK Take Check ☐	
#21			20mm		
		TC h m s f Time		Take	
				OK Take Check ☐	
#22		回头看身后什么都没有，谁也不在	70-200		
		镜头切回		Take	
		TC h m s f Time		OK Take Check ☐	
#24		莉奥：“要是刚刚看到的母亲的幻影真的是‘预感’的话……” 奇怪的是少年并没有流下眼泪。	树叶垂下来 50或20	Take	
		TC h m s f Time		OK Take Check ☐	
#25		太阳发出耀眼的光芒	50mm		
		TC h m s f Time		Take	
				OK Take Check ☐	

(5)

TITLE

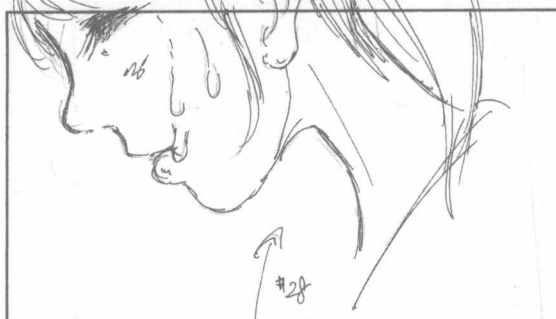
《听说少女》

Scene No. 2. 11
公园长凳

Line

Effect

Audio/SE

#26
#28

莉奥：“汗水自额头
滴落，
从嘴唇流到口腔里，
一股海水的味儿在嘴
里蔓延开来。”
发丝被汗水黏住
近拍汗水

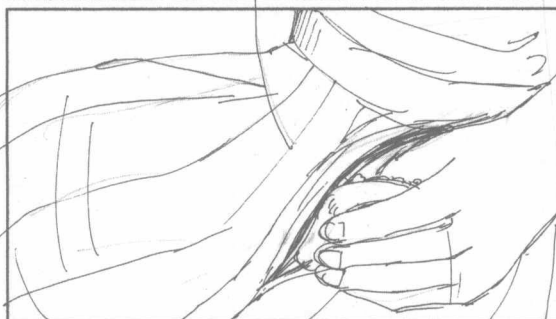
50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#27



近拍口袋
擦汗
莉奥从口袋里拿出
浅粉色的手帕，
擦去鬓角的汗水

50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#29



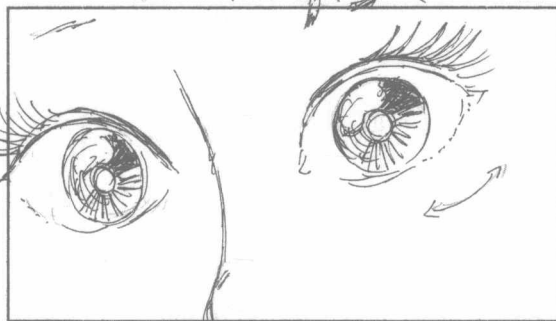
太阳正下方的莉奥
莉奥：“少年为什么
没有哭呢？”
仰拍 莉奥，感到
疑惑
莉奥：“海的味道
就是母亲的味道。”

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#30



阅读时眼睛的视线
莉奥：“这是他低年
级时溺水的事。在一
个以他的身高脚正
好能碰到海底的浅
滩，他当时呛了好多
好多的海水。”

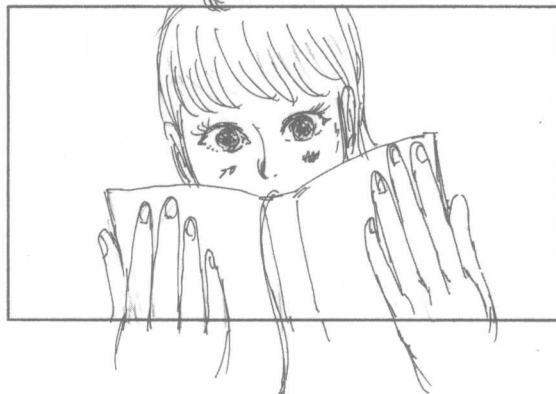
50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#31



拼命往上游的时候，
他看见波浪间，镇
定的母亲正慢慢地
向他游来。
妈妈，快来救我！”

20mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

TITLE

小说少女

Scene No. 2

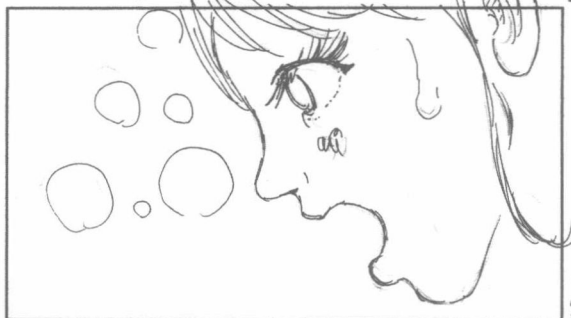
公园长凳一

Line

Effect

Audio/SE

#32



莉奥，情不自禁地
大声说道
莉奥：“快救救他！”

50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#33



莉奥，用力地抓紧书的
边缘
莉奥：“母亲轻轻地抱
起他小小的身体，用手
哗哗地劈开波浪。
他想到，现在自己的身
体已无法被母亲轻轻地
抱起了
因为我已经12岁了。”

50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#34



莉奥：“我明年就是
中学生了。”
莉奥，微微一笑
莉奥：“是啊。”（#35）
#35 莉奥微微点头

20mm/50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#36



莉奥旁白：“我成
人时，”

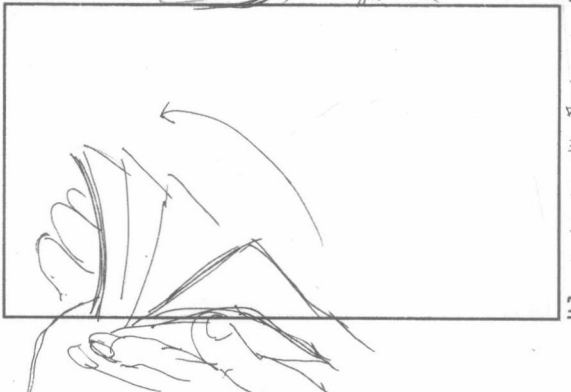
50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#37



一阵风吹过，
文库本的书页哗啦哗
啦地翻动起来。
莉奥旁白：“当我成
为妈妈时……”
文库本的内页全是
白纸

50mm

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

(7)

TITLE
『小说少女』

Scene No. 2
/公园长凳-

#38



莉奥旁白：“当我的
孩子长成少年
时……”
莉奥的头发随
风飘动

Effect

空气感
200mm

Audio/SE

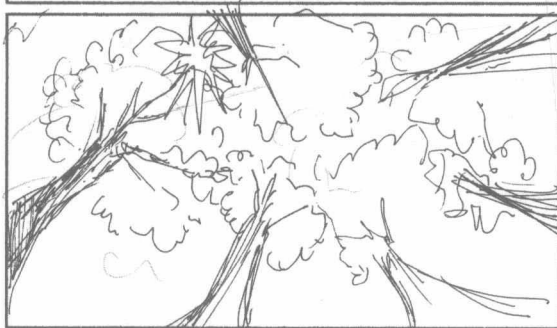
Take

OK Take
Check ☐

Line

TC h m s f Time

#39



阳光
树叶被风吹动的
沙沙声

广角

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#40



莉奥旁白：“我能好
好地向他告别吗？”

莉奥合上书。

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#41



从长凳上站起来

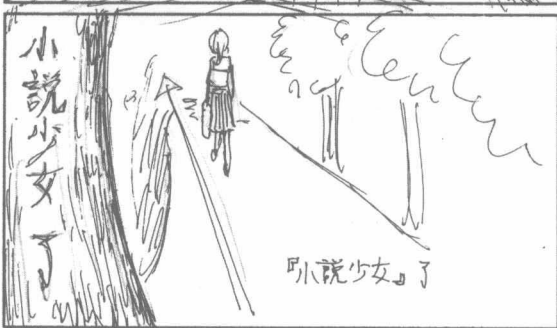
仰拍
广角

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

#42



向林荫道走去

工作人员名单

Take

OK Take
Check ☐

TC h m s f Time

第一章
分镜的基础知识
PEEK A BOO

第二章
数码单反相机的电影制作实践
宁静之海的兔子

第三章
从科幻作品中窥见导演的奥妙
黄昏的 UFO

第四章
理解分镜中的导演意图
小说少女

电影分镜 训练

解读脚本
绘制分镜
从实践中学编导

上海人民美術出版社



ISBN 978-7-5322-9436-7



9 787532 129436 >

定价: 68.00元

欢迎购买本书的读者加入我们的QQ群参与讨论。
我们的QQ群: 283139134