

# 故事結構與運鏡設計於電腦動畫之關聯研究

嚴貞\* 吳佩芬\* 方國定\*\*

\*國立雲林科技大學設計學研究所  
\*\*國立雲林科技大學資訊管理研究所

## 摘 要

動畫故事結構與傳達之訊息存在重要關聯。好的故事結構加上好的運鏡將更能詮釋動畫之內容傳達，因此研究故事結構與運鏡於電腦動畫之關聯更顯其重要意義。本研究目的探討電腦動畫短片的故事結構與運鏡關聯設計，並提供實務與動畫腳本設計教學之參考。本研究針對奧斯卡歷年動畫進行分類後分析，研究方法採用內容分析法與專家訪談法，分析動畫短片故事結構與運鏡設計的關聯原則。研究結果如下：1. 運鏡中以中景鏡頭為動畫表現主要形式，次為特寫鏡頭，遠鏡頭則運用較少，運用遠景時可強化觀眾對故事的空間概念。2. 動畫轉場以卡接為主，強調鏡頭語言的銜接，以避免多餘的特殊效果干擾故事性。3. 故事設計時存在三幕式戲劇結構比例，並視劇情需求調整。4. 次強度的故事結構因衝突強度的增加而成為高強度。5. 故事結構與聲音波形圖強度呈正相關。

**關鍵詞：**故事結構、運鏡、電腦動畫

## I. 前 言

### 1.1 研究動機

娛樂傳播媒體正全面地影響著人類生活，人們花了大量的時間在電視、電影、網路、遊戲等視聽媒體中，視聽媒體除滿足娛樂需求外，內容的好壞更是掌握成功與否的關鍵，故事內容成為影響傳達成敗最重要的因素。從1995年全球第一部3D電腦動畫電影「玩具總動員」(Toy Story) 誕生以來，電腦動畫電影的影響力與日俱增，在電影產業中佔有重要的地位。就電腦動畫電影而言，融合了傳統動畫、電影與電腦藝術等視覺語言，動畫電影最大的傳遞方式便是說故事，故事如何吸引人是動畫設計的重要課題，動畫傳達除了故事內容外，形式的表現從運鏡開始即是一連串視覺語言的訊息傳達，因此本研究期望透過對動畫故事的解析，影像結構的解讀，以分析出動畫短片之故事結構設計與運鏡原則。研究樣本以奧斯卡得獎之最佳動畫短片進行分類與分析，期望結果將可做為動畫故事設計的理論基礎研究方向，並提供動畫實務與腳本設計之教學參考，以協助設計者於設計過程中的運用。

### 1.2 研究目的

國內外學術目前尚未有相關研究論述，因此本研究極具研究價值，期望於動畫領域提供更多的研究方向。研究主要目的如下：

1. 探討電腦動畫短片的故事結構與運鏡關聯設計。
2. 提供實務運用與動畫腳本設計教學之參考。

## II. 理論探討

### 2.1 故事結構策略

要瞭解電腦動畫的故事，須先觀察與故事相關聯的三個元素：首先是由語言與影像所構成，其次是故事述說的背景脈絡 (Context)，最後是三個組成要素的觀察：說故事者 (Story Teller)、觀眾 (Audience) 與故事 (Story) 本身 (Lipman, 1999)。此三者構成說故事的三角關係 (Storytelling Triangle) (圖1)，故事與觀眾間並非直接的關係，是透過說故事者為溝通橋樑。故事主體 (Context) 承載著信息 (Message) 透過傳遞者 (The Addresser) 編碼 (Code) 到受話者 (Audience) 而完成故事內容的傳達。因此說故事者如何使觀眾產生最大的共鳴，是動畫設計上的重要關鍵。

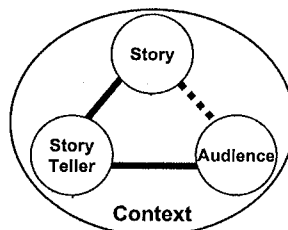


圖1 說故事的三角關係 (Lipman, 1999)

# THE RELATIONSHIP STUDY BETWEEN STORY STRUCTURE AND CAMERA MOVEMENT DESIGN ON COMPUTER ANIMATION

Jen Yen\* Pei-Fen Wu\* and Kwoting Fang\*\*

\*Graduate School of Design

\*\*Graduate School of Information Management  
National Yunlin University of Science and Technology  
Yunlin, Taiwan 64002, R. O. C.

## ABSTRACT

There exist important relationships between the story structure and emotion conveyance. A good story structure with good camera movement will prompt the interpretation of story. Therefore, this study is rather meaningful for animation design. It has been classified and analyzed from The Best Animated Shorts of Oscar for pass years in this research. Both methods of Content Analysis and Expert Interview are used to treat of relationship between story structure and camera movement. It would be as the reference of practice and animation storyboard teaching, resulted as following: 1. Middle shot is the major; close-up shot is the second; then far shot is seldom used on animation play. The use of far shot would enhance the space conception of story for audience. 2. Transition should be used on cut to enhance the continuation of camera language that would avoid the interference of story structure. 3. Three-Act Structure is used normally; the section ration would be adjusted if necessary. 4. It would be the strongest intensity story caused by inciting the secondary intensity structure increasingly and constantly. 5. There is a direct proportion on the relationship between story structure of rhythm and the sound effect.

*Keywords* : story structure, camera movement, computer animation