

“十三五”高等学校数字媒体类专业系列教材

“部校共建”新闻学院系列教材

13th Five Year Plan:

Textbook Series in Digital Media Courses of the
Publicity Department & Higher Education Institution

低成本动画短片 创作指南

侯双双 著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

“写给每一位想要开始动画的人。”

低成本动画短片创作指南

“十三五”高等学校数字媒体类专业系列教材

“部校共建”新闻学院系列教材

13th Five Year Plan:

Textbook Series in Digital Media Courses of the
Publicity Department & Higher Education Institution

本书受天津外国语大学“十三五”综投专业建设项目支持

侯双双 著

内 容 简 介

本书是“一本给动画新手阅读的创作指南”。书中用到的所有案例都是依托学校的实验创作环境创作出来的，在工作时间、设备环境、工作方式、制片成本等诸多方面，都非常贴合高校学生的使用需求。

本书详解了动画创作的全流程，针对初学者不易入手开始创作动画的情况，根据不同的案例详解不同的创作方法，对不同材料的动画门类分别做了整理和解析。全书围绕实际教学案例中完成的实验，以动画项目为案例，通过解析4个低成本动画项目的创作过程，对动画短片的创作给出了一些合理的解决方案。

本书适合作为高等学校数媒相关专业的入门级教材，也可供，热爱艺术实践但创作经验不足的读者阅读，还可作为对动画创作有兴趣人群的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

低成本动画短片创作指南/侯双双著. —北京:
中国铁道出版社, 2019.1

“十三五”高等学校数字媒体类专业系列教材
ISBN 978-7-113-25139-0

I. ①低… II. ①侯… III. ①动画片-制作-高等学校-教材 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第300377号

书 名: 低成本动画短片创作指南
作 者: 侯双双 著

策 划: 魏 娜
责任编辑: 贾 星 冯彩茹
封面设计: 侯双双
封面制作: 刘 颖
责任校对: 张玉华
责任印制: 郭向伟

读者热线: (010) 63550836

出版发行: 中国铁道出版社(100054, 北京市西城区右安门西街8号)

网 址: <http://www.tdpress.com/51eds/>

印 刷: 北京虎彩文化传播有限公司

版 次: 2019年1月第1版 2019年1月第1次印刷

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16 印张: 7.5 字数: 153 千

书 号: ISBN 978-7-113-25139-0

定 价: 35.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书, 如有印制质量问题, 请与本社教材图书营销部联系调换。电话: (010) 63550836

打击盗版举报电话: (010) 51873659

前言

本书是一本有关动画创作方法的书籍，既包含理论内容，也包含实践内容。关于理论部分，有一些是由笔者从日常的教学研究和案例研究中整理出来的。动画创作所涉及的知识十分庞杂，不同门类的动画创作，又有各自不同的艺术特点和创作方法。本书写作的目的是让初次入门动画专业的学生了解低成本动画的创作方式。笔者尽可能地把自己了解到的动画创作方法介绍给读者，作为一本入门级创作教材，希望能让学生在一筹莫展的情况下迈出体验创作的第一步，也希望能够有更多的人喜欢动画这个媒介。书中涉及一些学生创作的案例和插图，所有学生作品均有署名，若发现署名有误，请及时与笔者联系。

本书由侯双双撰写。在写作的过程中，相当一部分资料整理工作和二维动画制作部分由徐瑞负责完成，笔者在此基础上又作了部分修改和勘校；本校动画创作实验室的实验员王海霞老师为本书提供了大量资料图片和实验场地的记录，并参与完成一些数据收集的工作，在此感谢两位为本书做出的努力。

由于时间仓促，加之编者水平有限，书中难免存在疏漏和不足之处，恳请各位读者批评指正。

侯双双

2018年10月

本书阅读指南

Hi, 很高兴认识你。

也许你是动画专业的学生;也许你是数字媒体及相关专业的学生;有可能你是一个动画爱好者;也许你画过一点儿画;也许你很会画画;有可能你正在尝试申请动画专业,想要进入这个专业系统学习。不管是出于什么样的机缘让你开始对动画产生探究的兴趣,笔者都希望这本书能或多或少地对你有一些帮助。

动画是非常有趣的一个专业。或许在艺术领域没有哪个专业的复杂程度可以和这个专业相比。艺术史是一部人类的思维演化史,动画则是艺术史上一颗极为璀璨的明星。动画艺术的创作集中了大量的人力物力,并非仅从一个人的思维中产生出来。动画是集体创作的结晶,参与动画创作的每个人都付出了巨大努力,也都在自己的专业领域有所建树。动画实际上并不应该被称作一个专业,而是可以细分为几十种专业,每种都从属于动画,每种专业的工作内容都只能完成动画项目中的某一个部分。单就动画前期而言,就可以细分出剧本作家、动画导演、分镜头画师、动画制片人、角色设计师、电影美术等多种职业。而其中每个职业都值得一个人深入研究下去并将其作为一生努力的事业。恐怕没有哪一本书可以将动画专业应该研究的所有内容都巨细无遗地介绍清楚。这是一个极其庞杂的系统,其中的每个分支都深不可测。既然一本书不可能教会大家学通动画,那么这本书存在的意义是什么呢?

本书之所以定名为《低成本动画短片创作指南》,这其中包含笔者对动画专业的心理情结。因为笔者原本并非动画专业科班出身,而是在艺术专业学习和工作近十年以后才将目光转向动画这个专业的。对动画的爱之原点源于著者在艺术上强烈的好奇心,源自对单一艺术形式所能承载内容的探索。究竟是否有一种艺术形式是可以近于无所不至,在最少的限制下表达最多的内容呢?是否有一种艺术媒介能真正联通观看者与作品,或者说让观看者完全介入作品的创作过程?是否有一种艺术媒介可以把人类心底最鲜活的想象、最光怪陆离的画面完美表达?有哪一种艺术媒介是有史以来最自由的?很多年以前,这些问题始终在笔者的脑中盘旋而没有出口。直到笔者开始了解动画这个媒介,它打开了一扇通往无限世界的门。在最初开始深入了解动画的时候,笔者发现自由感是动画这种艺术媒介最具魅力的特征之一。然而动画创作是有门槛的,动画创作完全不像画一幅画或者是画几幅画,或是举着相机去拍一个短片那么容易,自由的代价是高昂的。许多人带着满满的热情想要开始做一部动画,却又会被它的技术难度吓退,甚至是完全落入不知该如何下手的境地——动画中包含的专业知识实在是太多了,对创作者的能力要求也非同寻常,要想

学好动画就得积累大量不同门类的知识。可是动画创作的学习是否有捷径可走呢？有的。在笔者看来唯一的捷径就是自己去实践完成一部短片。事实上，在对动画进行深入的研究之后我才逐渐意识到，那些最自由的创作者，能够看到动画最丰富和最活跃形态的人往往是初学动画的人。因此本书是一本鼓励初学者“开始”的书。而当一个初学者完成了一部动画短片的时候，这个完成了第一部动画作品的人和最初开始在脑中构建一部作品的某个画面的人，在认知上已经不再是同一个人了。在一个题材方向上画1张画和画1000张画，这两件事情有着质的差异，这个创作者不啻于经历了一次生命的进化。

有这么夸张吗？——经验告诉我们，的确是有的。

2011年，笔者开始在学校开设一门课程：初级动画创作。这门课程是针对大学二年级的学生开设的。课程的目的是让初次接触动画创作的学生能够在一个学期的时间内完成一部动画短片。一个学期共四个月，能够用在一门课上总的创作时间并不长，大概最多也就一个月。在上课的过程中，笔者坚持让每个创作组每周向全班发布自己的作品进度，由全班同学和笔者一起对发布的内容提出问题，并尝试给出解决的建议。许多创作组都是在不断改进自己的作品中提升水准，一周又一周，随着问题逐渐被解决，他们的作品也渐渐成型。几个月的时间内他们完成了自己想要完成的短片创作，把头脑中那些原本不完整也不清晰的想法变成了屏幕里流动的画面，终于形成一部艺术作品。也许最终的成品比一开始想象的还要有趣，更加充满灵感之光。这些创作者经历了这个不断反复、持续遭遇麻烦、不断解决技术困难和思想困境的过程之后，他们的想法发生了很大转变。笔者发现很多学生在完成作品的过程中变得更加勤奋。有些创作者开始主动寻找实习的机会。有的人开始新的学习计划，而此前他可能完全不觉得自己缺乏某些能力。最常见到的情况是刚刚完成一部动画短片的创作小组，很快就又拿出了下一个难度更大的创作方案。学生们变得有信心了，比之前更加大胆，也更渴望创作了。

七年来，每次课上都有同学无法在预定时间内完成项目的全部创作，主要问题集中在以下几个方面：第一，对动画创作的理解不够，并不真正清楚自己要做什么；第二，不清楚动画短片能达到的表达程度，对项目缺乏控制力；第三，在选择某种动画门类之前，对于该门类需要完成的工作量预估不够；第四，团队成员之间无法达成默契紧密的合作关系，导致项目无法以最初设想的方式推进下去；第五，对动画项目的实际难度存在预估偏差，在创作过程中，逐渐发现创作者的能力远达不到在头脑中形成的画面，减法做得太多，以至于深受挫折停滞不前。以上列出的五点是个个创作组集中凸显出来的一些问题，在实际的创作中，遇到的各种麻烦远比上述内容要多。那么一部动画短片究竟该怎样去创作？在短短几分钟的播放时长之内，它能表达什么？用什么表现方式来完成？最终完成的作品和自己设想的作品是否一致？为什么从一开始的想法到落在纸上的画面，再到计算机屏幕上呈现的视频差异如此巨大？这些都是初学者面临的问题。

本书致力于去解答这些初学者会遇到的问题。把关注点聚焦在这些刚刚开始接触动画创作的人，解答那些关于动画的最本质和最基本的问题。本书对短片的创作给出一些较为合理的解决方案。

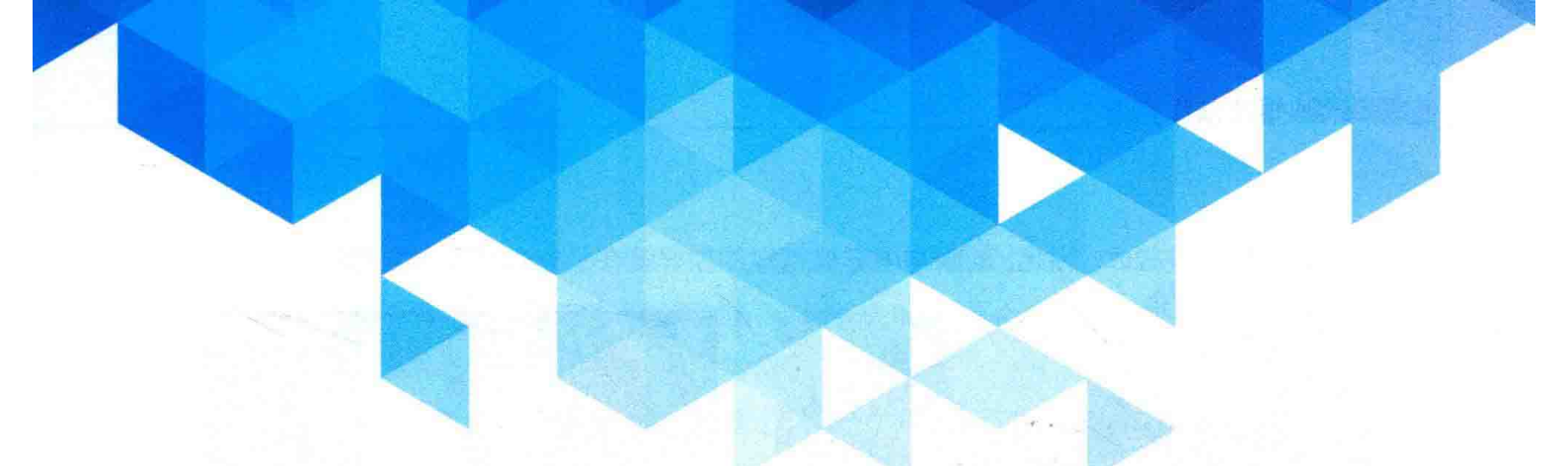
在书中你会看到那些首次创作动画的人如何去设想剧本、设计角色和设计场景的，他们都用了什么工具，用了什么软件以及遭遇了什么困难；看到这些小团队如何在条件不充分、投入成本极低的情况下完成一部动画短片的创作。

本书的第1章探讨了动画的实质，用最简单的语言描述动画的原理。第2章告诉你如何开始创作，如何选择最适合自己的动画门类，以及在创作之前需要积累哪些基本的知识。在本书的第3和第4章，会看到许多实际的案例和初级创作者的经验之谈。这些案例的存在是要满足这样的目的：让一个初学动画者不再畏缩于动画的困难，大胆迈出创作的第一步。

C 目录 Contents

第1章 动画概述.....	1
1.1 动画的实质.....	2
1.1.1 眼睛、思维、技术完美融合的梦之境界.....	2
1.1.2 节奏控制是一把关键钥匙.....	3
1.1.3 想象力的最大化.....	12
1.2 动画的流程.....	15
1.2.1 手绘二维动画流程.....	15
1.2.2 手工定格动画流程.....	16
1.2.3 CG 二维动画流程.....	16
1.3 创作动画前的准备工作.....	17
第2章 动画短片创作的开端.....	23
2.1 选择适合自己的动画门类.....	23
2.1.1 定格动画.....	23
2.1.2 手绘二维动画.....	27
2.1.3 CG 二维动画.....	30
2.2 动画创作前期概述.....	30
2.2.1 前期策划、选题与剧本创作.....	30
2.2.2 从抽象到具象的概念图设定.....	32
2.2.3 角色与场景设计.....	33
2.2.4 分镜头与动态分镜.....	36
2.3 控制前期创作的时间.....	38
第3章 定格动画短片创作详解.....	39
3.1 场景规划与前期设计.....	40
3.1.1 如何恰当规划低成本定格动画场景.....	40
3.1.2 定格动画场景创作流程.....	41
3.1.3 给新手导演的几点创作提示.....	42
3.2 构建动态场景色彩观.....	44

3.2.1 场景设计图中的色调.....	44
3.2.2 建立动态色彩意识.....	46
3.2.3 设计动态色彩对比.....	48
3.2.4 定格动画场景所需的工具和材料准备.....	50
3.3 概述场景搭建.....	54
3.3.1 场景搭建是一件持久而有趣的事情.....	54
3.3.2 结合动态色彩设计来搭建场景.....	55
3.4 几种定格动画拍摄软件简介.....	56
3.4.1 Animator DV.....	56
3.4.2 Stop motion Pro.....	56
3.4.3 Dragon Frame.....	57
3.5 案例详解.....	58
3.5.1 教学实例一: <i>Forever</i>	59
3.5.2 教学实例二: 《不速之喵》.....	76
第4章 二维动画短片创作详解.....	86
4.1 前期设定.....	86
4.2 漫长的中期.....	86
4.2.1 原画设计.....	86
4.2.2 摄影表.....	88
4.2.3 动检.....	90
4.2.4 动画设计.....	91
4.3 后期.....	91
4.3.1 剪辑.....	91
4.3.2 配音和录音.....	92
4.3.3 影片的合成及特效.....	92
4.4 案例详解.....	93
4.4.1 教学实例一: 《灰京胖子》.....	93
4.4.2 教学实例二: 《外公和我》.....	102
后记 步履不停的动画创作.....	110



第 1 章

动画概述

毋庸置疑，动画是一件舶来品，其源头与电影艺术基本同时期萌发，并基于同样的视觉原理存在。动画和电影的载体与播放条件几乎相同，因此，动画和电影可以被看作是一母同胞的艺术形式。若从词源寻找对它们最初的描述，可以先来看看 **Animation** 这个英文单词，其字 **anima** 来自于拉丁语，是“呼吸”“灵魂”之意。**Animate** 因此被用来表示“使……活起来”“赋予……以生命”的意思，还有“给……精神”“鼓舞……的勇气”的意思。**Animation** 具有更宽广的含义：把一些原先不具有生命的“不活动的”东西，经过影片的制作与放映之后，成为有生命的“会活动的”东西。电影则被称作 **Movie**、**Move Pictures**，其本身的词源也与运动有关，即所谓“运动的图像”。电影作为“运动的画”，是源自连续拍摄技术和连续放映技术的一种影像艺术表达。电影最初诞生之时，其影像多是用来记录完整的动作轨迹和运动的场面（如卢米埃尔兄弟的作品《火车进站》《婴儿的午餐》等），因而电影的画面具有更多的记录意义。**Animated film** 或 **Animation** 被翻译成“动画”，只代表了该词原意中“使画面动起来”的意思。但是除了“动起来”，动画也通过艺术创作把本来不具有生命的不活动的对象改造成为有生命的影像，这种变化更像是

一种魔术而不是记录载体。因此，动画与电影最基本的差异就在于它本自具有创造性的艺术表达。



■ 《火车进站》



■ 《婴儿的午餐》

为什么本书要开宗明义地讲述电影与动画的差异呢？本书中的部分案例是定格动画，而定格动画有很大一部分都是拍摄真实存在的物体，但是拍摄手法与表达方式则是与电影相异的。定格动画常常是让原本不会动的物体运动起来，经过定格动画的创作，可以让生活中常见的书本、玩具、黏土、食物、线团儿等物体活动起来，跳动起来，并用它们的行为表达思想，产生活力。我们需要从一开始就明白，动画与电影在根源上存在如此不同的一面，可以在动画中加入无数种天马行空创造性的想法，使影像产生魔力，引发观看的兴趣。



■ 定格动画《疯狂的豆芽》场景设计和人物设计（作者：郝燕婷、孙亚馨、曹芳、赵文）

1.1 动画的实质

1.1.1 眼睛、思维、技术完美融合的梦之境界

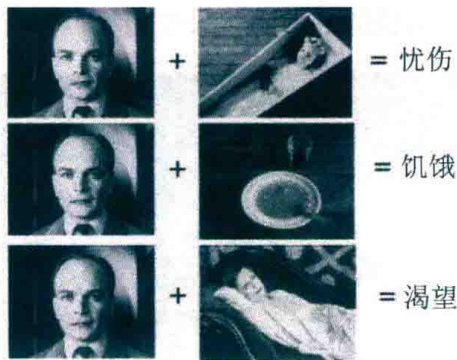
无论是欣赏动画还是欣赏电影，眼睛所要完成的不仅仅是视觉成像。眼睛之所以能够帮助人

们理解动画和电影,是因为视觉暂留原理的存在。物体在快速运动时,当人眼所看到的影像消失后,视知觉仍能继续保留其影像 $0.1 \sim 0.4 \text{ s}$ 的图像,这种现象称为视觉暂留现象。视觉暂留是人眼具有的一种生理功能。眼睛在观看物体时,成像于视网膜上,并由视神经输入大脑,这时就能感知到物体的图像。但当物体移去时,视神经的成像不会立即消失,而要延续 $0.1 \sim 0.4 \text{ s}$,人眼的这种功能称为“眼睛的视觉暂留”。电影和动画的呈现都是基于视觉暂留现象的存在。例如,当人们注视右侧图形中的4个黑点 15 s 左右,然后对着白色的墙壁或天花板眨眼就会看到耶稣基督的图像显现出来,这便是视觉暂留现象。



■ 视觉暂留图例

在影像中产生另一重要作用的认知过程就是蒙太奇。蒙太奇是思维的结果,是人类想象力的自然延伸。当人们将两组画面或是两个画面以前后因果的关系呈现在观看者面前时,观看图像的人就会自然产生一种需求,即寻找两个图像相加之后的含义。例如,苏联电影导演列夫·库里肖夫给俄国著名演员莫兹尤辛拍了一个无表情的特写镜头,并将这个镜头分别与一口棺材、一盆汤、一个女人并列剪辑在一起,这时观众便自然理解演员分别表现了悲伤、饥饿和愉悦的感情。库里肖夫由此认识到造成观众情绪反应的并不是单个镜头的内容,而是几个画面的并列:单个镜头只是电影的素材,蒙太奇的创作才是电影艺术!蒙太奇的存在是人类思维能力的体现,也是人类心理层面上一种自觉的需求。



■ 蒙太奇图例, 库里肖夫效应

动画的第三个关键词是技术。即使眼睛本自具有视觉暂留的功能;即使我们本来就具备堪称完美的联想能力,如果没有技术的参与,动画作品依然无法形成。可以说,技术的发现是现代动画能够出现的关键节点。通过将画面与画面连接在一起的技术,然后以 24 帧/秒 的速率逐帧播放,借由人眼本来就具有的视觉暂留功能去观看,再经过人脑的思维加工,动画才真正得以实现。

无数的人沉迷在影像的世界中,也有无数的人借由动画这种形式去表达心中所想。动画可以说是一种梦想之境界,它可以完成你想表达的一切图像效果,它可以连接创作者与观看者,使他们共同经过同一条思维的途径去理解影像。正是这样的完美融合造就了动画本身。

1.1.2 节奏控制是一把关键钥匙

动画的节奏控制可以造成优秀动画和普通动画之间最大的差异。动画的节奏控制包含以下几个关键元素:

1) 动作的真实程度

真实包含两个维度,第一个维度是物理世界中的运动真实性;第二个维度是心理层次上的情

感真实性。动画作品包含自己的一整套表情系统。这个表情系统，不单单是为了表达含义，在含义表达之上，创作者需要为动作注入真实的情感。因此，最具有真实感的运动节奏并不一定是和真人运动完全一致的运动节奏，而是动画师加入情感表达之后的运动方式。正如我们所知道的那样，动作捕捉技术大规模地运用在动画创作中，然而这些动画更多的是服务于电影，成为电影特效的一部分。许多我们熟悉的电影，如《头号玩家》《阿凡达》《侏罗纪世界》《霍比特人》等，它们的大量画面都是运用动画技术完成的。但是它们仍然更接近于电影而不是动画，动画是从无到有的魔法，是给予静态图像以生命的艺术形式。当那些捕捉动作太接近于真人时，反而缺乏动画应有的优势。动画的优势是什么呢？这是一个很重要的问题，会在本书的后半段用大量的篇幅去探讨。动画不需要彻头彻尾的像是真人的表演，但是在情感上却又完全是人类可以理解的真实的表达。这就要求动画师面对自己创作的动画形态时，不管这个形态是一块黏土还是一个小木块，是一根线还是一个古怪的图形，我们都要把它看成是有生命的、活着的、有情感的对象，然后根据对角色情感的理解去处理动态中的节奏。



■ 《头号玩家》《侏罗纪世界2》《阿凡达》《霍比特人3》影片中的画面

2) 运动速度的控制

对速度的控制要求人们完成大量的观察。日常生活中的观察能力能够帮助人们处理动画节奏表达。让一个动作看起来具备物理上的真实性，首先就要来源于生活的真实经验。不同的运动具有不同的速率，不同的速率给予动画中的角色以不同的质感，作为动画师需要不断揣摩这一点才能满足工作中的需要。比如闪电，在现实中，人们只能看到一个短暂的闪耀瞬间，在这个时刻，天地万物都是被照亮的。闪电速度很快，对人们来说仅仅是短暂的一瞬，因此在动画的表达中，需要每隔几帧灰暗的场景后，插入一帧完全亮起的场景，它看起来才会是真实的闪电。再比如端起酒杯的动作，生活中很少有动作是匀速的，我们的动作总是时快时慢，但是因为发生时间比较短，人们不一定能够意识到这一点。当人们端起杯子时，杯子离开桌子的瞬间是比较慢的，把它举向嘴边的过程则是很快的，接近嘴边时，速度就又要慢下来了。控制好运动的速度是动画节奏形成的关键。动画中的动作是否好看？是否具有可看性？其决定性因素就是运动。

3) 故事情节的节奏控制

影片中故事情节的发生速度是一个常被初学者忽略的问题。但是对于一部完美的动画来说，情节发生的节奏必定是完美的。好莱坞电影有一整套情节控制的体系。这个体系是隐形的，我们

看不到，但是却可以感知得到。如果你对类型电影做出分析就会发现不同的故事进行的节奏，却有惊人的相似之处。大电影是如此，小的动画短片也一样。故事发生的节奏应该和观看者的心理节奏形成呼应，在恰当的时候给观看者呈现他们最想看到的东西，就是把握情节节奏的关键点。动画和电影都是具有很强互动性的媒体，动画不是创作者的一言堂，而是创作者与观看者思维共同作用形成的火花。因此在创作的时候，你永远要假想有一双正在观看的眼睛，这双眼睛背后的心理驱动力是人们创作情节的依据。画面中角色的喜怒哀乐将会极大程度地左右观看者的情感，而观看者的情感需求是生成角色喜怒哀乐的基本原因。尤其是在动画中，动画可以是一个万物有灵的世界，动画中呈现的动物、人物、怪物、建筑、汽车、飞艇，都是具有充沛情感的。情节的节奏就源于此，要牢牢记住情感表达是动画中动作产生的根源，任何动作都具有情感，任何情节的节奏都是根据情感需要进行设置的。对于初学者而言要掌握这一点是比较困难的，但只要假以时日，并非遥不可及。

《速度与激情3——东京漂移》剧本节奏分析

段落	场次	时长	累计时长	剧情	冲突	人物	戏剧功能	镜头	目标观众情感投射
启发：陷入被动境地的主角，下行命运的开始，共11分25秒	1	2分30秒	2分30秒	男主角肖恩在学校里的一天，一个同学受到欺负，肖恩想要出手相助，但最终放弃		主角肖恩出场	主角出场，暗示他有拔刀相助的意识，但不想惹麻烦上身。对应剧情：因为惹麻烦而不断搬家	并列镜头、交叉镜头	
	2	2分15秒	4分45秒	肖恩放学，出校门走向自己的汽车，一女生主动搭讪，引起女生男友的不满，与之争斗，最终决定以赛车决胜负	升级冲突跳跃冲突	肖恩、赛车对手、同学等	引出影片的重点：赛车。交代男主角的性格特征、擅长车技	对话镜头	
	3	4分20秒	9分5秒	赛车，肖恩胜出，但被警察抓。对方失败受伤		对战双方	第一段赛车戏。引起观众兴奋	快切	
	4	2分20秒	11分25秒	被警察训斥，母亲来保释，与肖恩对谈。肖恩因为惹事而多次搬家，这一次母亲不准备再为他搬家，如果不去日本，他就必须去少管所了	跳跃冲突	肖恩、警察、母亲	肖恩的被动境地。地域转换导致肖恩的车技在日本失去优势	对话镜头为主，强化冲突	

续表

段落	场次	时长	累计时长	剧情	冲突	人物	戏剧功能	镜头	目标观众情感投射
起点	5	1分30秒	12分55秒	肖恩到达日本。无人接机，他一个人找到父亲的家。情感受挫		肖恩	异域风情，再次引起观众期待	并列镜头、交叉镜头为主	
	6	2分50秒	14分45秒	到达父亲窄小的家，父亲弄错了日期没有去接他。父亲告诉肖恩不许赛车，肖恩情感继续受挫	预备冲突	肖恩、父亲	主角背景介绍：父母离异、父亲是美国海军、家境平常、父亲对肖恩关爱很少，父子很少相处。为肖恩与父亲的矛盾埋下伏笔	对话镜头为主	单亲家庭的冷漠、生活的无奈
	7	1分20秒	16分5秒	肖恩起晚了，父亲并未叫醒他，而是给他留下学校地址及校服。他一路去学校遇到各种麻烦，终于找到教室	预备冲突	肖恩	各种异域风情，讨好日本观众，吸引本国观众，出现一些喜剧元素	并列镜头、交叉镜头为主	
	8	1分5秒	17分10秒	进入教室，被老师质询未换鞋，语言不通，尴尬的状态		肖恩、女主角	女主角出场，同是美国人，与肖恩一见而亲近。轻松的喜剧元素、让观众放松	对话镜头为主	
展开1：第一次失败，第一次与最大敌人的对决，第二个小高潮	9	1分40秒	18分50秒	食堂午饭，遇到小黑孩，被带去看小黑孩的汽车（绿色面包车）	预备冲突	肖恩、小黑孩	一个朋友出现。轻松的喜剧元素	对话镜头为主	
	10	8分35秒	7分25秒	小黑孩带他去地下车库，这是一个地下赛车场，在这里肖恩再次遇到女主角。女主角的男友DK出现，再次为女生而起争斗。肖恩挑战DK，素不相识的仅借车给肖恩参赛。小黑孩跟肖恩介绍比赛技巧，肖恩却发现自己从未听	升级冲突、跳跃冲突	肖恩、女主角、DK、小黑孩、汉、飙车党等	一个新奇的赛车场地，各种混混美女龙蛇混杂。肖恩的热情被鼓荡起来，观众开始期待小场地赛车场景。最大的敌人出现，同时，肖恩日后最大的支持者也出现了	并列镜头、交叉镜头为主，对话镜头	

续表

段落	场次	时长	累计时长	剧情	冲突	人物	戏剧功能	镜头	目标观众情感投射
展开1: 第一次失败, 第一次与最大敌人的对决, 第二个小高潮	10	8分35秒	27分25秒	说过汽车漂移。而接受他挑战的人, 正是适合在小场地飙车的DK之王	升级冲突、跳跃冲突	肖恩、女主角、DK、小男孩、汉、飙车党等	一个新奇的赛车场地, 各种混混美女龙蛇混杂。肖恩的热情被鼓荡起来, 观众开始期待小场地赛车场景。最大的敌人出现, 同时, 肖恩日后最大的支持者也出现了	并列镜头、交叉镜头为主, 对话镜头	
	11	4分	31分25秒	赛车, 不会漂移的肖恩失败, 撞毁了汉的汽车。DK满意地带女友离开	升级冲突	肖恩、女主角、DK、小男孩、汉、飙车党等	重要的受挫	快切	
深渊: 孤独感、挫败感、跌入谷底	12	1分20秒	32分45秒	因晚归而被父亲训斥及威胁	预备冲突、跳跃冲突	肖恩、父亲	再次情感受挫, 各种不顺利。郁闷至极。DK的胜出使肖恩很没面子	对话镜头为主	女朋友追不到, 家长又训斥, 找不到自己的价值
	13	15秒	33分	人群中的肖恩, 看起来无助、无奈、苦闷、失败		肖恩、陌生的人群	强化挫败感	俯视镜头	
	14	35秒	33分35秒	学校的肖恩, 无人理睬失败的他。放学, 汉出现, 带他走	预备冲突	肖恩、汉、同学们	最大的支持者汉被强化出来, 为主角日后的上升蓄势	陈述镜头、对话镜头为主	
	15	2分5秒	35分40秒	为考验肖恩的胆识, 汉要求肖恩帮忙和相扑壮汉要钱。肖恩被壮汉打, 也拿到了钱。汉很满意	节外生枝	肖恩、汉、日式澡堂壮汉	各种异域风情, 讨好日本观众, 吸引本国观众, 出现一些喜剧元素	陈述镜头、对话镜头为主	
	16	30秒	36分10秒	汉让肖恩帮忙送货, 肖恩要求学习漂移技巧		肖恩、汉	车内戏, 二人的交情深入	陈述镜头、对话镜头为主	

续表

段落	场次	时长	累计时长	剧情	冲突	人物	戏剧功能	镜头	目标观众情感投射
深渊：孤独感、挫败感、跌入谷底。	17	2分5秒	38分15秒	汉带着肖恩去见DK，双方约定赛车筹码，汉要求让肖恩pk黄毛男，各赌上一辆赛车。之后汉与DK谈生意，肖恩出。	预备冲突	肖恩、汉、DK、DK小弟黄毛男	双方对立阵营的核心人物亮相	四人对话	
	18	1分30秒	39分45秒	肖恩打电话回家，却意外碰到女主角。二人对谈，肖恩展开追求，女主角挡开	预备冲突	肖恩、女主角、汉	肖恩想进一步，但受挫	陈述镜头、对话镜头为主	
	19	2分10秒	41分55秒	回去的路上，汉说出DK的叔叔是黑帮，借助DK的作用，他可以少交一点保护费。两人路遇一辆开的较快的跑车，肖恩摩拳擦掌，一口气超过去。警方测到超速，但未追赶		肖恩、汉	车内戏，二人的交情深入。提出重要人物：DK的叔叔。为了不沉闷，加入小追车场面	陈述镜头、对话镜头为主、一小段追车快切	遇到认可自己价值的人，是改善状态的第一步，纾解了烦恼情绪
转折：第一轮逆袭成功，积累下一轮冲突	20	3分10秒	45分5秒	两人来到汉的地下舞场、地下改装车厂。汉送给肖恩一辆赛车		肖恩、汉、大量美女、小黑孩等	肖恩正式进入汉的阵营，成为汉的车手，这表示肖恩逆袭的开始	并列镜头、交叉镜头为主，节奏快	找到自己的位置
	21	55秒	46分	肖恩开始练车，大家都说他的漂移技术很差，但汉不以为然		肖恩、汉、己方阵营人众	练车、撞车，视觉戏	快切、反应镜头	
	22	1分15秒	47分15秒	肖恩意外地发现父亲在修一辆旧车。父亲表示想和儿子共同修理，但又对肖恩严厉地摆出父亲的架子		肖恩、父亲	强化父子矛盾	陈述镜头、对话镜头为主	
	23	2分3秒	49分18秒	肖恩来到学校，看到小黑孩在被黄毛打，原因是小黑孩卖给了黄毛坏的iPod。肖恩挺身而出，将自己的iPod给了黄毛，息事宁人。架没打成，却赢得女主角的赞同	节外生枝	肖恩、女主角、大量同学、小黑孩等	肖恩成长，对立阵营的冲突激化，肖恩的运势上升	陈述镜头、对话镜头为主、动作场面	