

○ 顾 问 / 鲁晓波 蒋啸楠
○ 丛书主编 / 张夫也 孙建君

21世纪高等院校
艺术设计专业“十二五”规划教材

(第二版)

Creation of
Animated Short Film

动画短片创作

◎ 主 编 张 哲 张 萍 萍

南京大學出版社

○ 顾 问 / 鲁晓波 蒋啸镝
○ 丛书主编 / 张夫也 孙建君

21世纪高等院校
艺术设计专业“十二五”规划教材

(第二版)

Creation of
Animated Short Film

动画短片创作

主 编 张 哲 张萍萍
副主编 高 颖 雷 雨 舒文婷
张璿琪 李 阳

清华大学出版社

内 容 提 要

本书共分六章,分别是动画短片概述、动画短片制作分述、动画短片创意方式、实验性动画短片创作、应用性动画短片创作、优秀动画短片欣赏,基本囊括了动画短片创作课程的主要内容。通过对本书的学习,学生能在掌握扎实的专业基础知识的同时获得对动画短片创作的准确认识和把握,初步具备专业的眼光、专业的设计思维方式和实际操作能力。

本书可作为高等院校相关专业教材,也可作为高职高专院校相关专业教材及动画爱好者的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

动画短片创作 / 张哲, 张萍萍主编. — 2版. — 南京: 南京大学出版社, 2015.1
21世纪高等院校艺术设计专业“十二五”规划教材
ISBN 978-7-305-14621-3

I. ①动… II. ①张… ②张… 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(2014)第310292号

出版发行 南京大学出版社
社 址 南京市汉口路22号 邮 编 210093
出版人 金鑫荣

丛 书 名 21世纪高等院校艺术设计专业“十二五”规划教材
书 名 动画短片创作(第二版)
主 编 张 哲 张萍萍
责任编辑 徐 晶 编辑热线 010-82893902
审读编辑 经 晶

照 排 广通图文设计中心
印 刷 北京紫瑞利印刷有限公司
开 本 889×1194 1/16 印张 7 字数 212千
版 次 2015年1月第2版 2015年1月第1次印刷
ISBN 978-7-305-14621-3
定 价 45.00元

网址: <http://www.njupco.com>
官方微博: <http://weibo.com/njupco>
官方微信号: njupress
销售咨询热线: (025) 83594756

-
- * 版权所有, 侵权必究
 - * 凡购买南大版图书, 如有印装质量问题, 请与所购图书销售部门联系调换

21 世纪高等院校艺术设计专业“十二五”规划教材

顾 问

- 鲁晓波 清华大学美术学院院长，教授，博导
蒋啸镝 湖南师范大学教授

丛书主编

- 张夫也 清华大学美术学院教授，博导
孙建君 中国艺术研究院工艺美术研究所所长，研究员，博导

专家指导委员会名单（按姓氏拼音排序）

- 白天佑 甘肃政法学院艺术学院院长，教授
陈劲松 云南艺术学院设计学院院长，教授
陈卢鹏 韩山师范学院副教授，国家室内高级设计师
戴 端 中南大学建筑与艺术学院教授
杜旭光 河南师范大学美术学院副院长，教授
高俊峰 河北科技大学艺术学院院长，教授
谷 林 齐鲁工业大学艺术学院教授
关 涛 沈阳理工大学艺术设计学院副院长，教授
郭线庐 西安美术学院院长，教授
何人可 湖南大学设计艺术学院院长，教授，博导
贺万里 扬州大学美术与设计学院院长，教授
胡玉康 陕西师范大学美术学院教授，博导
荆 雷 山东艺术学院设计学院院长，教授
李 兵 绵阳师范学院美术与艺术设计学院副院长，教授
李 杰 中国传媒大学教授，导演
李 林 淮海工学院艺术学院院长，副教授
林 木 四川师范大学美术学院教授
刘同亮 徐州工程学院艺术学院副院长
马 刚 兰州商学院艺术学院院长，教授
潘 力 大连工业大学服装学院院长，教授
彭 红 武汉科技大学艺术与科技学院教授
舒 平 河北工业大学建筑与艺术设计学院副院长，教授
陶 新 辽宁何氏医学院艺术学院副教授
万 萱 西南交通大学艺术与传播学院教授
王承昊 南京晓庄学院美术学院院长，副教授
王健荣 湖南师范大学美术学院教授
吴余青 湖南师范大学美术学院教授
谢 芳 湖南师范大学美术学院教授
徐伯初 西南交通大学艺术与传播学院教授，博导
许 亮 四川美术学院设计艺术学院副院长，教授
许世虎 重庆大学艺术学院院长，教授
杨贤艺 长江师范学院美术学院副院长，教授
姚 远 燕山大学艺术与科技学院副院长，副教授
姚月霞 苏州大学应用技术学院副教授
虞 斌 九江学院艺术学院副院长，副教授
袁恩培 重庆大学艺术学院教授
詹秦川 陕西科技大学设计与艺术学院执行院长，教授
张建伟 河南师范大学美术学院院长，教授
赵 勤 江西科技师范大学美术学院教授，硕导
钟 磊 浙江树人大学艺术学院副教授

Preface 序

动画短片因制作成本相对较低、制作周期短、风险小、容易出创意而受到很多制作团队的青睐。动画是一种大家喜闻乐见的表现形式，广泛应用于电影、电视、广告、手机、网络、流媒体等多种传播媒介中。

动画短片与其他影视剧相比，其创作的虚拟性及技术的多学科交叉性构建成了一个结构复杂的系统工程；又因其假定性特征而形成了独特的媒体表现样式。它涉及绘画、文学、戏剧、舞蹈、音乐、电影语言、摄影等众多艺术门类，形成了具备多元文化特征形态的综合艺术。

江西师范大学美术学院张哲老师担任第一主编的《动画短片创作》是一本全面阐述动画短片创作概念与工作范畴的专业书籍。本书从动画短片创作的表现形式与策划定位等方面入手，引导读者逐步理解并掌握动画短片创作的基本理论，通过了解动画短片创作的应用与制作，达到能系统控制动画短片创作的各个环节、熟悉动画短片创作规律的目的。

本书从基础理论入手，采用归纳分析的手法，就动画短片创作的实现形式、传播媒体类型、应用类别、处理原则等内容分章节做了层次清晰的阐述。本书从专业的角度详尽地阐述了动画短片创作的关联项目的各项工作内容，提纲挈领、主次有序，对各学科的交叉应用把控自如，对本学科内在的逻辑关系表达得简略明晰。作为动画专业中最重要的知识板块之一，动画短片的教学与创作，有极强的学科针对性。我认为，本书既可以作为动画教学用书，也可作为相关从业人员的参考用书。在此，期待本书在相关专业教学中体现出应有的价值。



江西师范大学美术学院教授、硕士生导师
中国艺术教育促进会计算机艺术教育委员会副秘书长
江西省数字艺术设计专业委员会主任

前言 Foreword

“动画短片创作”是动画学习的必修课程，也是系统研究动画表现规律和培养动画制作能力的专业课程。可培养学生正确的动画意识、健康的审美意识和突出的艺术创造力。

本书针对动画、艺术设计专业学生，立足基础教学层面，从理论分析起步，逐步过渡到设计与创作，并在不同课题的章节中融入相关的知识，以达到理论的实用性和应用的广泛性相结合，以及知识适度扩展的目的。本书的重点放在短片创作创意和创作基本法则的认知方面，强调表现形式与表现语言的了解和应用等。在编写本书时，编者除了十分注意知识先行后续的逻辑关系外，还特别选配了较多与本书内容结合紧密且有较强代表性的优秀图片范例，意欲达到形象示范、补充说明、学习比照之目的。

本书的编写人员均系高等院校动画专业及数字媒体专业的一线教师，他们对动画教学有着全面而深刻的认识，并积累了丰富的教学经验；同时又在积极从事动画创作和设计实践，具有丰富的实践经验。在整个编写过程中，编者表现出了认真、负责的工作态度，实事求是、精益求精的学术精神，这些都为编写本书提供了有力的理论、经验、技术和责任支撑。

在此，要特别感谢江西师范大学毛小龙教授为本书作序，并为本书的编写提供大量的宝贵意见；同时还要感谢本书所引作品的作者们。

限于编者的知识水平，书中的不妥之处恳请读者批评指正。

编者

目录

Contents

动画短片创作

CREATION OF ANIMATION SHORT FILM

第一章 动画短片概述 / 001

- 第一节 动画概述 / 001
- 第二节 动画短片的类型 / 011
- 第三节 动画短片的表现形式 / 016

第二章 动画短片制作分述 / 021

- 第一节 动画短片的制作特点 / 022
- 第二节 动画短片的制作团队及团队精神 / 023
- 第三节 动画短片导演的案头准备 / 023
- 第四节 动画短片的前期设定 / 024
- 第五节 动画短片的中期制作 / 028
- 第六节 动画短片的后期合成 / 034
- 第七节 动画短片的音乐 / 035

第三章 动画短片创意方式 / 037

- 第一节 形式的表达与创新 / 038
- 第二节 故事情节的表达 / 038
- 第三节 独特的情感表达 / 041
- 第四节 故事寓意的建立 / 043

第四章 实验性动画短片创作 / 045

- 第一节 实验性动画短片的兴起与发展现状 / 045
- 第二节 实验性动画短片的创新 / 048
- 第三节 实验性动画短片的主题类型与实现形式 / 050
- 第四节 实验性动画短片的艺术价值 / 053

第五章 应用性动画短片创作 / 057

- 第一节 应用性动画短片的定位 / 057
- 第二节 动画广告短片创作 / 058

第六章 优秀动画短片欣赏 / 075

参考文献 / 106



第一章

动画短片概述

本章知识点

动画的概念及特性，动画的分类，动画的叙事风格，动画短片的类型，动画短片的表现形式。

学习目标

正确理解动画短片的概念，了解动画短片的类型，掌握动画的特性及叙事风格，熟悉动画短片常见的表现形式。

第一节 动画概述

自古以来，人们对动态的事物都有着极大的兴趣，并一直孜孜不倦地试图保留或再现这些瞬间即逝的动作。两万五千年前石器时代洞穴上留下的野牛奔跑图（图1-1）和西班牙阿尔塔米拉洞穴中奔跑的野猪图（图1-2）就是人类试图捕捉动作的最早证据。之后，人们一直在寻找一种可以使图像活动的方法。1832年，比利时科学家约瑟夫·普拉托把画好的图片按照顺序放在一部机器的圆盘上（图1-3），圆盘在机器的带动下转动，当圆盘低速旋转时，圆盘上的图片也随着旋转，这时从观察窗看过去，图片似乎动了起来，形成动的画面，这就是原始动画的雏形（图1-4）。这个机器的发明引发了一个新的艺术类型——动画。



图1-1 野牛奔跑图



图1-2 西班牙阿尔塔米拉洞穴中奔跑的野猪图



图1-3 放置图片的圆盘



图1-4 观看活动图片效果的机器

一、动画的概念

动画可以说是一种老少皆宜的艺术形式。像我国的走马灯（图1-5）和皮影戏（图1-6），就是动画的一种古老形式。当然，真正意义上的动画是在摄影机出现以后才发展起来的。现代科学技术的发展，不断为动画注入新的活力，米老鼠、唐老鸭等经典动画形象已深深地印在人们的脑海中。

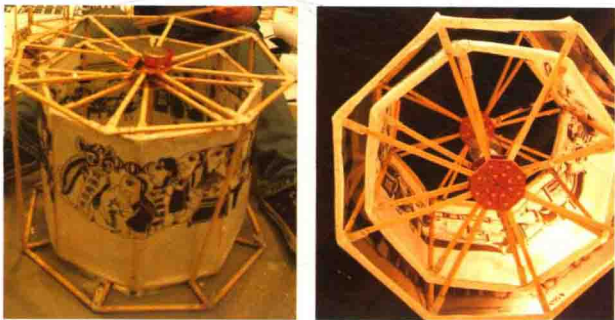


图1-5 海派走马灯

动画在词典中的解释是“以一定的速度连续播放的成组画面”，从这个意义上讲，它是一种手段，使得本来没有生命的形象活动起来，通过连续播放一系列画面，在视觉上形成连续变化的画面。它的基本原理与电影、电视是一样的。

从制作手段看，动画既是技术也是艺术，同时更是一种方法，是一种运用与综合了多种艺术技能的新型艺术形式。

世界上不同的国家、不同的机构对“动画”的定义不同，但大抵可以分为两类：一类强调动画是一个过程，另一类强调动画是一种影像。强调“动画是一个过程”的定义，实际上是强调动画的目的在于让本不能动的东西动起来，对应的是动画的技术观；而强调“动画是一种影像”的定义，实际上是强调动画让本不能动的东西动起来的结果，对应的是动画的艺术观。

随着动画技术在各领域的广泛应用，动画的概念越来越宽泛。就动画本身来讲，动画是一种技术，是将绘画或实体造型活动化和人格化。例如《猫和老鼠》（图1-7）中的汤姆与杰瑞，一个是受气倒霉的猫，一个是聪明幸运的小老鼠，都已经活动化和人格化了。从动画创作的角度来讲，动画是一种影像，画面元素极具表现力，可用绘画的空间构成创作影像，例如《牧笛》（图1-8）、《小蝌蚪找妈妈》（图1-9）、《种树的牧羊人》（图1-10）等；可用雕塑的立体空间创作影像，例如《僵尸新娘》（图1-11）、《圣诞夜惊魂》（图1-12）、《鬼妈妈》（图1-13）等；可用计算机模拟真实的三维空间创作影像，例如《怪物电力公司》（图1-14）、《飞屋环游记》（图1-15）等。上述的动画创作手法都是建立在逐格处理画面的基础之上的。

所以动画的概念应该是：建立在逐格拍摄或逐格处理技术的基础之上，具有多领域应用性以及技术和艺术双重性质的影像手段。



图1-6 皮影戏

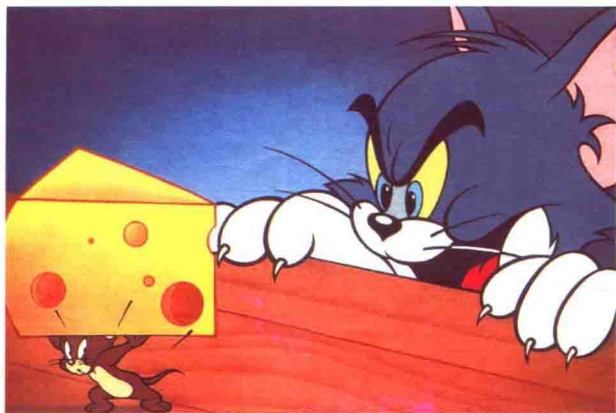


图1-7 动画片《猫和老鼠》



图1-8 动画片《牧笛》



图1-9 动画片《小蝌蚪找妈妈》



图1-10 动画片《种树的牧羊人》



图1-11 动画片《僵尸新娘》

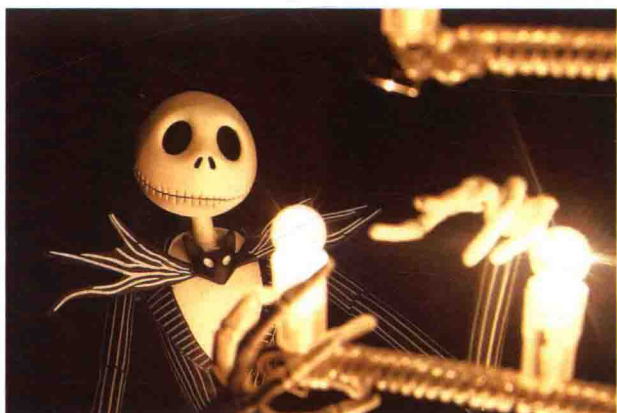


图1-12 动画片《圣诞夜惊魂》



图1-13 动画片《鬼妈妈》



图1-14 动画片《怪物电力公司》



图1-15 动画电影《飞屋环游记》



图1-18 动画电影《功夫熊猫》

二、动画的特性

动画除了具备自身固有的造型手段、逐格制作方法等基本属性外，还有很多其他的特性。

1. 艺术审美特性

动画和其他造型艺术一样，在诞生之初就有自己明确的方向，从1906年布莱克顿用简单线条创作的短片《滑稽脸上的幽默相》（图1-16），到利用二维技术创作的动画长片《狮子王》（图1-17），再到利用计算机虚拟三维技术完成的《功夫熊猫》（图1-18）、《汽车总动员》（图1-19），以及作为艺术探索的实验动画短片等，任何类型的动画都没有忽视视觉艺术的共同特性——审美。各种类型动画的应用中都最大限度地展现了动态影像形式下的动画审美特性。



图1-19 动画电影《汽车总动员》



图1-16 动画短片《滑稽脸上的幽默相》



图1-17 动画电影《狮子王》

2. 多领域应用特性

最初的动画仅用来娱乐观众，后来用于产品的广告片、政府的宣传片（图1-20）、科学教育片以及农业技术推广片等。到了20世纪三四十年代，泥偶动画作为电影特技而风靡全球，如动画特技电影《金刚》（图1-21）。



图1-20 动画短片《元首的脸》



图1-21 动画特技电影《金刚》

3. 综合艺术特性

动画在技术成熟之后，形成了以绘画为基础的影像形式，但它绝不单纯地依赖绘画，它综合了文学剧本、美术造型、戏剧模式、舞蹈动作、音乐情绪、电影语言、摄影镜头等艺术手段，涉及的门类众多，形成了自己特殊的创作规律，并作为一种艺术形态渐渐显露出综合艺术的特性，使得动画成为具有多元文化特征形态的综合艺术。

4. 时代特性

动画和不同时代的流行文化、科学技术进步之间有着密切的关系。当好莱坞电影成为时尚时，迪士尼动画也紧跟时尚，创造了影院剧情动画长片《白雪公主》（图1-22）。当电视机出现后，动画再次紧跟时代的步伐，曾经在电影院中正片放映之前加映的动画短片转变成有趣的电视动画，并且衍生出各种各样的电视动画系列节目。例如《美少女战士》（图1-23）、《海贼王》（图1-24）等。



图1-22 动画长片《白雪公主》



图1-23 电视动画《美少女战士》



图1-24 电视动画《海贼王》

随着电脑技术的发展，一种新的技术形式——计算机图形学应运而生。人们根据动画原理研发了各种图形图像软件，并衍生出一门新的动画形式——三维动画，即用计算机生成虚拟的动画形式，例如《机器人9号》（图1-25）、《怪物史莱克》（图1-26）等。动画已成为现代视觉艺术的重要组成部分，越来越多的视频影像用动画的形式展现，例如电影的特效、电视栏目的片头、网络游戏等。

在艺术思潮的每个阶段皆有与之相应的动画作品。例如，通过代表早期迪士尼经典童话式的影院动画片《白雪公主》与代表现代审美的《怪物史莱克》二者之间的比较，就会发现它们之间文化性的差异，这就是各个时期所产生的不同动画的区别。这一点在广告动画、MTV动画、栏目包装动画中都很明显，这是因为动画本身具有鲜明的时代特性。



图1-25 三维动画《机器人9号》



图1-26 三维动画《怪物史莱克》

三、动画的分类

研究动画的创作就必须了解动画的类型，不同类型的动画拥有自己的形式规范、传播途径以及播放时长。不可能用同样的形式去表现所有的内容，也不可能用相同的播放时长去讲述不同的故事。不同的传播途径对于动画的形式和内容有不同的要求，所以了解动画片的分类方式对于动画创作和研究都具有重要的意义。

1. 按实现形式分

动画可以从视觉形象的构成形式方面区别，即不同造型手段所产生的形式，大体可分为二维动画、实体偶动画及三维动画。

2. 按传播媒体分

随着科学技术的发展，动画片的传播媒体越来越多。按其传播媒体不同，动画片分为影院动画片、电视动画片、网络媒体动画片。

所谓影院动画片指的是在电影院里放映的长篇剧情动画片；电视动画片指的是专门为电视播出制作的动画系列片；网络媒体动画片是指通过网络来传播观看的动画片。在播放时长上，三者有所不同。影院动画片大多在1个小时20分钟到1个小时30分钟之内；而电视动画片在时长上可以自由一些，一般情况下每集播放时长5

分钟到30分钟之间；网络媒体动画片的时间就更自由了，可根据需要来确定播放时长。在画面质量上，三者有很大的区别。影院动画片画面精致，因为在电影院的大银幕上，所有的缺点都会暴露无遗，要求制作非常精良，因此成本也会比较高；而电视动画片的制作和网络媒体动画片的制作成本相对较低，在不影响质量的前提下，其动作、背景等可比影院动画片相对简单一些，动作的张数也可相对少一些。

3. 按应用类别分

动画发展到今天已经不再简单地作为一种电影的种类而存在，它充实着人们的生活，生活中到处都有动画的踪影；动画已不仅仅限于真正意义上的动画，更多的是对动画的应用。按应用类别不同，动画可分为商业应用性动画片和艺术实验性动画片。

(1) 商业应用性动画片

商业应用性动画片包括动画广告片、游戏动画片、网络媒体动画片等。

(2) 艺术实验性动画片

艺术实验性动画片主要是指在各个动画节上参赛的动画片和一些独立创作的动画片。

4. 按播放时长分

动画按播放时长不同可分为动画长片和动画短片。

(1) 动画长片

动画长片通常指播放时长超过一小时的动画片，一般指在电影院播放的影院动画片。世界电影大奖奥斯卡奖规定：提名动画片必须是长片，而且播放时长必须超过70分钟。动画长片的优点是商业价值高，能体现制作方和发行方的实力，具有代表性的动画长片有《白雪公主》《狮子王》《花木兰》(图1-27)和《怪物史莱克》等优秀作品。



图1-27 动画电影《花木兰》

(2) 动画短片

动画短片是指长度在30分钟以内或更短的动画片。

动画短片因为播放时长一般都在30分钟左右，所以制作成本相对较低，制作周期短、风险小，容易出创意。动画短片的这种独特的优势注定了它将广泛应用于电影、电视、广告、手机、网络、流媒体等多种传播媒介中。

四、动画的叙事风格

随着动画产业的发展以及各种文化的相互影响，动画的叙事方式由最早的幽默活动式漫画短片发展到现在的剧情动画长片，经历了多种文化的渗透，形成了多样的叙事风格。

1. 文学性风格

这类风格的动画具有小说、诗歌、散文等性质。这类影片没有一条戏剧冲突的主线，通常是围绕主人公或某个事件的生活线索展开故事，注重细节刻画，不注重编造情节和冲突。制作这类动画前要研究好所要表述的对象，从对象的本质上给予足够的重视，一步步深入对象的内在本质，把故事、意象、隐喻延续到社会历史的现象中来。这就是文学性的基本要素在动画中的应用。

《魔女宅急便》(图1-28)就是一部文学性很强的动画片，讲述的是一个13岁的实习魔女琪琪的故事。依家族惯例，琪琪应该离开她的家，到一个新的城市去展开独立的新生活，修行成为正式的魔女。她用她妈妈的扫帚，带着她最亲密的同伴黑猫吉吉出发去开展她的新生活。影片围绕主人公琪琪的新生活展开，发展出友情、烦恼、愉快、幻想、追求等生活细节枝叶，但是影片没有一条戏剧冲突的主线，通过细致入微的动画语言的刻画，反映了复杂的人物性格、人际关系，深入剖析了人的心理活动及内心状态。在片中可以体会到像文学作品般细腻的文学韵味，不仅感受到动画片特有的视觉审美意境，同时了解到丰富的人性情感和文化知识。

加拿大动画短片《老人与海》(图1-29)也是这样的一部文学性叙事风格的动画片。片中描写的是老渔夫圣地亚哥在海上制服大鱼后，又在返航途中同鲨鱼进行惊险搏斗的故事。动画片通过大量梦幻的画面，用有形的动画形象描述情感。片中用马林鱼象征人生的理想，用鲨鱼象征无法摆脱的悲剧命运，用大海象征变化无常的人类社会，而狮子则为勇武健壮、仇视邪恶、能创造奇迹的象征。通过一系列的象征，片中的老人圣地亚哥被塑造成为勇于与强大势力搏斗的硬汉形象，他那捕鱼的

不幸遭遇象征着人类总是与厄运不断抗争的事实。



图1-28 动画电影《魔女宅急便》



图1-29 动画短片《老人与海》

这类影片还有《梦幻街少女》(图1-30)、《岁月的童话》(图1-31)、《幽灵公主》(图1-32)等。



图1-30 动画电影《梦幻街少女》



图1-31 动画电影《岁月的童话》



图1-32 动画电影《幽灵公主》



图1-34 动画电影《埃及王子》

2. 戏剧性风格

戏剧性叙述方式的动画是按照传统戏剧结构讲故事，强调戏剧冲突、戏剧性的因果联系，有很强的逻辑性。以美国动画片为代表，这类影片除了故事结构是遵循美式电影的戏剧冲突外，戏剧性叙事方式也是美式的，强调动作刻画的逼真性和音乐渲染主题的情感性。例如《人猿泰山》（图1-33）的中间一个段落，泰山要和珍妮回到人类社会，与抚养自己的大猩猩告别的一幕，通过泰山的表情、动作，表现泰山不忍离开的心情，并用音乐渲染气氛，把剧情推向高潮。



图1-33 动画电影《人猿泰山》

由于动画片的形象、场景的虚拟性，使得动画在营造戏剧视觉奇观上有着得天独厚的优势。例如，《埃及王子》（图1-34）中摩西用上帝赋予的手杖分开红海的场景增强了影片的戏剧观赏性。

3. 纪实性风格

纪实性风格的动画片在内容方面有具体时代背景，或者以真实事件为创作契机，形式上更写实逼真，时间和空间的演变更符合自然的物理规律。这类动画片大

多是个人为纪念某件事而创作的。我国早期的动画片《草原英雄小妹妹》（图1-35）就是这样的纪实性动画片。影片讲述了1964年2月9日这一天，12岁的龙梅和9岁的玉荣在暴风雪中寻找公社的羊的故事。这部动画片描写的故事具有深刻的时代烙印，揭示了当时的社会现象和社会风气。这类影片还有日本的《萤火虫之墓》（图1-36）。这是一部根据真人真事改编的动画片，揭示的是战争带给人类的悲剧。那些无辜的人们总是承受着战争带来的痛苦，而在战争面前，没有爱才是最大的灾难，唯有爱才可以让沉重的故事变得美好。故事中的那对兄妹在悲惨遭遇中的彼此相爱，让我们看见了人类灵魂之光的纯美。是爱的力量使死者复活，像萤火虫一样升入苍穹，化为天上的繁星。萤火虫象征的正是人类死而复燃的灵魂之光。



图1-35 动画电影《草原英雄小妹妹》



图1-36 动画电影《萤火虫之墓》

4. 抽象性风格

抽象性风格的动画没有故事情节，甚至连一个具体的形象也没有，是采用一种类似于构成的动画形式，通过抽象图形、规则或不规则的几何图形或线条等来阐释一种状态；也可运用各种新型材料，如沙子、盐、铁丝、绳子、折纸、几何形体、电脑程序等来制作。这类影片通常用来尝试表现音乐、生命等难以表现的题材，一般带有一定的实验性。如动画片《人造世界》（图1-37）和奥斯卡最佳动画短片《点与线》（图1-38）等。

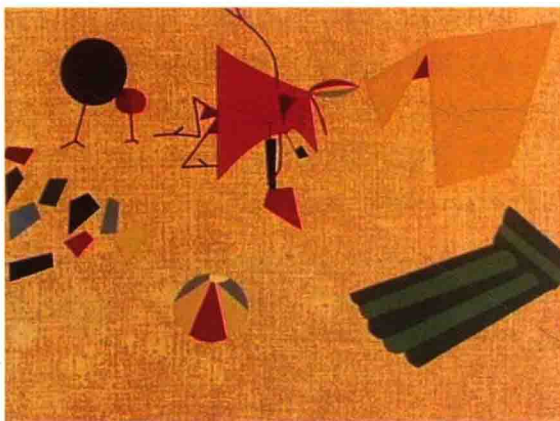


图1-37 动画片《人造世界》

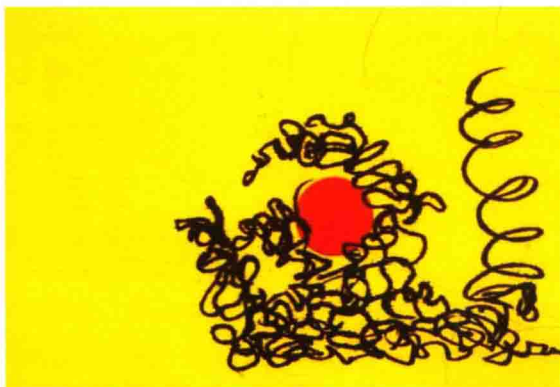


图1-38 动画短片《点与线》

5. 娱乐性风格

娱乐性风格的动画短片在动画短片中占有相当的数量和重要的地位。例如美国的《兔八哥》（图1-39）、《南方公园》（图1-40），日本的《樱桃小丸子》（图1-41），韩国的《倒霉熊》系列（图1-42）等，目的都是娱乐观众，观众笑声的大小往往决定着动画片成功的程度。娱乐性风格是动画诞生之初的最原始的叙事风格，时至今日，这种形式被商业动画广泛采用。



图1-39 动画片《兔八哥》



图1-40 动画片《南方公园》



图1-41 动画片《樱桃小丸子》