

<<影视动画表演>>

图书基本信息

书名：<<影视动画表演>>

13位ISBN编号：9787504653123

10位ISBN编号：7504653128

出版时间：2009-8

出版时间：中国科学技术出版社

作者：伍振国，齐小北 著

页数：284

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<影视动画表演>>

内容概要

什么是表演？

什么是动画角色的表演？

如何塑造动画角色并合理设计其表演？

请阅读这本由北京电影学院的资深教授编写的权威教材——《影视动画表演》，本教材图文并茂，讲解生动，综合系统地介绍了各种表演原理，以及影视动画表演中的夸张变形、人体元素、戏剧元素等知识，为训练影视动画表演所需的基本功提供了全面的理论指导和实践素材。本教材旨在指导和帮助学习者掌握动画表演的基本要素，同时列举了大量中外优秀动漫影视作品中值得借鉴的经典桥段，力求通过这些精彩影片的分析解读，从各个不同的角度为读者勾画出动画电影创作的思路。

全书图文并茂，通俗易懂，可以作为大中院校动漫专业学生的教材，也是动漫爱好者很好的参考书和休闲读物。

<<影视动画表演>>

书籍目录

绪论

- 一、动画表演的起源
- 二、动画表演的现状
- 三、动画表演的教学

第一章 动画表演的人体元素

第一节 肢体动作与肢体语言

- 一、手指与手腕动作(符号型)
- 二、臂肘与腰身动作(示意型)
- 三、头颈与肩背动作(模拟型)
- 四、腿脚与臀部动作(情绪型)

第二节 面部动作与形色语言

- 一、眉眼与额头动作
- 二、耳鼻与头皮动作
- 三、唇舌与牙齿动作
- 四、面部与喉部动作

第三节 言语动作与有声语言

- 一、构成语调的六个要素
- 二、言语中的音变规律
- 三、如何掌握重音与停顿
- 四、语音化妆和语言造型
- 五、语音发声原理及其练习
- 六、语调节奏的对比关系
- 七、决定语调的心理因素
- 八、动画对白的衔接技巧
- 九、动画配音的语言技巧

第二章 动画表演的夸张变形

第一节 夸张变形是动作的合理伸缩

- 一、动作的指示性
- 二、动作的引导性
- 三、动作的抒情性
- 四、动作的描绘性
- 五、动作的隐喻性
- 六、动作的讽刺性
- 七、动作的试探性
- 八、动作的代表性

第二节 夸张变形以生活原型为依托

- 一、动作的职业特征
- 二、动作的时代特征
- 三、动作的地域特征
- 四、动作的生理特征
- 五、动作的性格特征

第三节 夸张变形以心理感受为依据

- 一、动作的形象感——动作描述的模拟性
- 二、动作的情绪感——动作过程的起伏性
- 三、动作的协调感——动作之间的关联性

<<影视动画表演>>

四、动作的节奏感——动作快慢的对比性

五、动作的流动感——动作方向的一致性

第三章 动画表演的喜剧元素

第一节 动画表演借鉴喜剧

一、喜剧的特点

二、喜剧的类型

三、谈谈丑化表演

第二节 借鉴戏剧程式化

一、程式化的动作——以模仿动作和舞蹈动作替代真实的行为

二、程式化的乐曲——以不同的曲牌表现不同的情绪

三、程式化的语言——以某地方言代替各地方言

四、程式化的形象设计——以夸张意象的脸谱表现各种类型人物

五、程式化的服装设计——以夸张的色彩和款式表现各种人物的服装

六、程式化的布景道具

第三节 动画角色性格的塑造

一、角色性格的概念与类别

二、角色性格的塑造手段

三、戏剧与动画人物

第四章 动画表演基本训练

第一节 模仿力是动画表演的基础

一、模仿飞禽走兽虫鱼

二、模仿不同类型的人物

三、模仿聋哑人、交通警察、裁判员手语的提示

第二节 感受力是动画表演的源头

一、视觉感受练习提示

二、味觉感受练习提示

三、嗅觉感受练习提示

四、触觉感受练习提示

五、听觉感受练习提示

六、心理感受练习提示

第三节 体验力是动画表演的支柱

一、体验恐怖练习

二、体验情绪转折练习

三、体验激情练习

第四节 想象力是动画表演的中枢

一、物体变形的想象

二、简单动作编小品

三、用道具编小品

四、用地点编故事

第五节 表现力是动画表演的通路

一、规定情境命题练习提示

二、单人命题小品练习提示

三、人物关系命题小品练习

四、多人命题小品练习提示

附录一 动画制作的基础手法——原画要领口诀

附录二 动画表演动作设计技巧

附录三 聋哑人手语图例

<<影视动画表演>>

附录四 独幕话剧——《圣井》
参考书目

<<影视动画表演>>

章节摘录

插图：第一章 动画表演的人体元素第二节 面部动作与形色语言人脸是活的画面，传递着内心情感；争辩时急赤白脸，尴尬时满面羞惭；爱慕时含情脉脉，轻蔑时撇嘴斜眼；兴奋时眉飞色舞，紧张时神色慌乱；疑惑时目光呆滞，恍惚时视线飘散；痛恨时咬牙切齿，沉思时额动耳扇；生气时绷嘴沉脸，烦闷时愁眉不展；调情时秋波流转，示意时努嘴挤眼。

关于面部动作的表情性，即使是体验派大师斯坦尼斯拉夫斯基也是十分重视的。

他在《奥赛罗导演计划》中多次谈到面部表情与言语表情的动作配合。

其中对埃古的一段独白提示到：“在这个停顿中，演员必须使观众的全部注意力集中到他的面部表情，必须避免肢体动作分散他们的注意力。

在埃古说完‘我可以把他看做是一头驴子那样牵着鼻子跑’之后是‘抑制的笑’。

然后他的表情完成‘阴郁的沉思’。

我可以不靠台词塑造出整个这场戏来，只有呼喊、动作、痛苦的表情、愤怒的爆发以及全然绝望的姿态。

”虽然说人体的各个部位都能表达情感，可最重要的部位还是面部。

伴随着人类文明程度的提高和文化的发展，人的面部表情会越来越丰富多彩：惊奇与恐惧、羞愧与自卑、鄙视与骄傲、羡慕与妒忌、兴奋与愉快、愤怒与憋气、悲哀与痛苦……这些相似却又不完全相同的情感，都会在面部的细微变化中准确地传达出来。

动画创作者要学会像演员那样对周围生活进行细微观察和研究，储存信息，然后对着镜子琢磨，以便选择最准确、最生动的表情样式。

我们不得不承认，受创作手段的限制，即使动作设计再精细的动画片也无法达到像真人一样丰富细腻的表情动作，所以动画片中的表情动作是有一定程式的，是对人类真实表情动作的高度提炼，同时经过夸张处理，使每种表情都有所区分，区分越细化表情就越丰富。

在当今的动画创作中，尽可能设计出逼真细腻的表情动作渐渐成为世界动画领域内的一大潮流，动画创作者已经从过去尽可能展示动画的高度假定性，逐步问追求动画作品的心理真实性迈进，无论是多么天马行空的动画题材，在表情和动。

作设计上都已逐渐趋于写实。

请参考《五岁庵》（2003）——写实风格的当代动画片。

<<影视动画表演>>

编辑推荐

《ANIMATION影视动画表演》主要包括了动画表演的人体元素、动画表演的夸张变形、动画表演的喜剧元素、动画表演基本训练这四章内容。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>