

<<动画表演>>

图书基本信息

书名：<<动画表演>>

13位ISBN编号：9787508479675

10位ISBN编号：750847967X

出版时间：2011-2

出版时间：张晓叶 中国水利水电出版社 (2011-02出版)

作者：张晓叶 编

页数：152

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>

<<动画表演>>

内容概要

《动画表演》从表演艺术理论出发，借鉴戏剧、影视表演训练技法，结合动画艺术创作自身的独特性，从表演的特性、表演与生活的关系、表演的基础训练、表演的形象创造及表演鉴赏与角色剖析等方面，提升学生参与塑造角色的能力。

《动画表演》从学生体验表演入手，模仿动物、人物，做观察生活的训练并排练小品，用夸张的动画语言将角色的动作、表情、运动展现在动画角色的表演当中。

《动画表演》为动画表演课程所需的基本功训练提供了较为全面的理论指导和实践素材，适用于本科生、专科生、高职生的动画教学，同时也适合作为广泛动漫从业者和爱好者作为提高修养及能力拓展的学习用书。

<<动画表演>>

书籍目录

丛书序前言第1章 动画师与动画表演1.1 动画师与动画艺术1.2 动画师与动画表演本章小结训练和课后研讨题目第2章 初阶——动画表演基础训练2.1 动画表演的游戏感训练2.2 动画表演的形体感训练2.3 动画表演的节奏感训练2.4 动画表演的模仿力训练2.5 动画表演的造型性训练本章小结训练和课后研讨题目第3章 进阶——动画表演综合训练3.1 寻找动画师的艺术自我3.2 分析你的剧本及角色3.3 动作与规定情境3.4 动作与感觉练习3.5 命题即兴表演练习3.6 自命题小品表演练习本章小结训练和课后研讨题目第4章 绘制——动画表演思维的转化4.1 表演与绘制之间的衔接4.2 表演思维的绘制方法4.3 表演思维的情节绘制4.4 表演与绘制动作之间的校正本章小结训练和课后研讨题目第5章 实现1——动画角色表情语的绘制训练5.1 动画角色面部表情语5.2 由单个面部器官和面部肌肉的活动变化构成的面部表情语5.3 多个面部器官和面部肌肉的活动变化构成的面部表情语5.4 动画角色面部表情语应用举例和绘制5.5 动画角色表演中的眉语5.6 嘴语和鼻语5.7 动画表演中的笑5.8 动画表演中的哭5.9 动画表演中的神情5.10 动画角色表演中面部表情语的特点本章小结训练和课后研讨题目第6章 实现2——动画角色动作和姿态的绘制训练6.1 动画角色的肢体与姿态语6.2 动画角色肢体语绘制训练6.3 动画角色姿态训练6.4 肢体与姿态语分解举例本章小结训练和课后研讨题目第7章 动画表演的有声语言训练7.1 动画表演中有声语言的特点7.2 动画表演中有声语言的四个特质要素7.3 动画表演中的语调7.4 动画声音的表演基础训练7.5 动画声音的表演技巧训练本章小结训练和课后研讨题目第8章 动画表演的夸张特性8.1 夸张变形特点分析8.2 夸张变形的动作特征8.3 恰当的夸张节奏辅助角色的塑造8.4 夸张动作的运用例举本章小结训练和课后研讨题目第9章 动画表演赏析9.1 疯影动画之《米芽米咕人》9.2 疯影动画之《大雨大雨一直下》9.3 疯影动画之《罐头里的精灵》9.4 疯影动画之《男人的独白》9.5 《国王与小鸟》9.6 《adipintheP001》和《whywelaugh》9.7 《折花》9.8 《2Dornot2D》和《TheStoryofLittleJohnBailey》9.9 《达菲鸭与兔八哥》本章小结训练和课后研讨题目

<<动画表演>>

章节摘录

版权页：插图：可见，在动画表演中强化形体语言的运用，可以鲜明地传达出一个动画角色的心理、性格与即刻的状态。

作为人类灵魂的最好传达者，身体语言甚至可以看成是来自另一世界的美妙旋律，是一种神性的律动。

欧美许多优秀的动画师都数年如一日地保持着武术、舞蹈等专业的形体训练习惯，这也是他们所创造的角色之所以能够“发自内心，生自灵魂，有感而舞，有情而动”的原因。

动画片《国王与小鸟》中小丑的动作设计是动画师阿兰·科斯塔（Alain Costa），他为了完成小丑的形象，就专门对舞蹈领域进行了较长时间的探索。

而国内的大多数动画师们对于动画角色的形体表演并没有给予足够的重视，对于其自身身体语言的开发和训练远远未达到应有的标准。

当然这里说的训练，并不是要求动画师们具备有如李小龙般的力度、流畅、舒展与高难度和谐共融的技术动作。

在实际创作中，动画师可以根据需要邀请职业的动作演员和武术指导加入动画团队。

动画大师保罗·格里莫（Paul Grimault）说过“一个动画师不一定就要很活泼，这没有对应关系。

如果我们要求他迁就漫画人物，学他们说话，学他们走路，这就过分了，也不必要。

我们只知道，他有着深邃的意识，可以通解动画人物，理解里面人物所有的感受和精神。

”保罗·格里莫经常和别人聊天，不管是在地铁还是公车，和人谈论街道旁边的讽刺漫画，或者没有人聊天，他就观察各种各样的人。

通过这样的观察来充实动画人物的真实感，所以他的动画人物都是真实人物的缩影。

所以说动画师学习形体表演的目的是：充分发挥自身的观察提取能力和想象创造力——从生活中发掘生动、鲜活的形体语言来展现自己脑海中的动画形象。

2.2.1 走势训练走势训练是动画师培养过程中很重要的基础训练课题。

众所周知，要做好走路运动需要研究走路运动规律，关于这些运动规律的资料，在众多学院的课堂或网络教程中会有很多。

但是，按照纯粹运动规律设计出来的走势表演，未免显得千篇一律。

表面上看是应该做好这个走势，但是深入挖掘，我们的目的绝不仅仅是单纯做好走势，而是用心体验生命的动感。

<<动画表演>>

编辑推荐

《动画表演:动漫游戏》是普通高等教育“十二五”规划教材·数字艺术设计系列教材。

<<动画表演>>

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>