

# 动画表演——赋予角色生命力

DONGHUABIAOYAN——FUYUJUESESHENGLINGLI

编 著：刘 妍



吉林人民出版社

# 动画表演——赋予角色生命力

DONGHUABIAOYAN——FUYUJUESESHENGLINGLI

主 编：刘 妍

吉林人民出版社

**副 主 编：**赵庆华

**编委成员：**姚与政 刘立程 孟子琦 迟晶晶  
荆 舟 高 铖 崔 新 朱丽琴

# 前 言

在影视剧中,演员们的演技真的是台上一分钟,台下十年功。而动画中的角色表演和真人表演大相径庭,甚至动画表演不仅仅含盖了表演体系的知识,并且还包括了导演和编剧的专业技能。真人表演,是一种视觉艺术,是感观的一种传达艺术。动画表演,是从无到有的塑造一个虚拟的角色并让观众接纳、认识并且印象深刻的过程。动画表演是一部动画作品的中枢纽带,它最吸引人的部分是具备真人表演永远也无法达到的夸张与魔幻效果,这才是动画表演的真实魅力所在。

动画作品中,设计师是在通过对生活点滴素材的采集,对人物情感释放细致的拿捏和对艺术精益求精的态度等方面都下了极大的功夫,这样才使得精彩鲜活的动画角色形象深入人心。动画表演设计,不仅要遵循科学合理的运动问题,还需要解决角色表演的镜头感问题。本书将引领学生了解动画表演的起源及其重要意义;系统的讲解动画表演中的面部表情和肢体语言的创作方法;探析动画表演效果在塑造角色心理、性格表现中的作用;指导学生进行镜头、光影、色彩和背景的运用来烘托角色心理描写等等,整体提升学生动画表演的创作艺术水平。

本书由姚与政、刘立程、孟子琦、迟晶晶、荆舟、高铖、崔新、朱丽琴等同学担任了插图制作和人物模特。在此对大家表示深深感谢。

编者:刘妍

2016年12月

# 目 录

## 前言

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 第一章 动画表演的渊源与含义 .....    | 1  |
| 第一讲 动画表演的渊源 .....       | 1  |
| 一、动画的起源 .....           | 2  |
| 二、中外早期动画简介 .....        | 2  |
| 三、影视动画表演的兴起 .....       | 4  |
| 第二讲 动画表演的含义 .....       | 6  |
| 一、动画表演的概念 .....         | 6  |
| 二、动画表演的分类 .....         | 7  |
| 三、动画表演与真人表演的异同 .....    | 7  |
| 四、动画表演的意识培养 .....       | 8  |
| 第二章 动画表演的特点及其重要意义 ..... | 10 |
| 第一讲 动画表演的特点 .....       | 10 |
| 一、动画表演的拟人性 .....        | 10 |
| 二、动画表演的虚拟性 .....        | 10 |
| 三、动画表演的夸张性 .....        | 10 |
| 四、动画表演的细致性 .....        | 10 |
| 五、动画表演的逻辑性 .....        | 11 |
| 六、动画表演的童心性 .....        | 11 |
| 七、动画表演的文化性 .....        | 11 |
| 八、动画表演的商业性 .....        | 11 |
| 九、动画表演的创作性 .....        | 11 |
| 第二讲 动画表演的重要意义 .....     | 12 |
| 一、娱乐受众 .....            | 12 |
| 二、商业传媒 .....            | 12 |
| 三、产品开发 .....            | 12 |
| 四、宣传教育 .....            | 12 |

|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| 五、传承文化 .....                        | 12        |
| <b>第三章 动画表演的原则（一）——面部表情 .....</b>   | <b>14</b> |
| 第一讲 动画表演的情绪表情 .....                 | 14        |
| 一、常见面部表情表达的情绪 .....                 | 14        |
| 二、拟人化表情 .....                       | 22        |
| 第二讲 动画表演的性格表情 .....                 | 27        |
| 一、细微表情侧面烘托性格 .....                  | 27        |
| 二、极致夸张表情诠释性格 .....                  | 27        |
| 第三讲 剧情需要表情 .....                    | 28        |
| 一、将动物、植物、非生命体赋予人的特征 .....           | 28        |
| 二、将人类赋予动物、植物或非生命体的特征 .....          | 30        |
| 三、将动物赋予动物的特征 .....                  | 31        |
| 四、将非生命体赋予动物或植物的特征 .....             | 33        |
| 第四讲 形象设计与人物表情刻画 .....               | 34        |
| 一、五官设计与表情刻画 .....                   | 34        |
| 二、剧情需要的表情刻画 .....                   | 34        |
| 三、正反角色的表情刻画 .....                   | 34        |
| <b>第四章 动画表演的原则（二）——肢体语言 .....</b>   | <b>36</b> |
| 第一讲 情绪肢体语言 .....                    | 36        |
| 一、常见的情绪肢体语言汇总 .....                 | 36        |
| 二、拟人化肢体语言 .....                     | 55        |
| 三、非人类特效、夸张化的肢体表演 .....              | 55        |
| 第二讲 性格肢体语言 .....                    | 56        |
| 一、常见的性格肢体语言汇总 .....                 | 56        |
| 二、极致夸张动作诠释角色性格 .....                | 58        |
| 第三讲 角色形象设计与人物肢体语言的表达 .....          | 60        |
| 一、特殊角色肢体设计 .....                    | 60        |
| 二、体态特征与角色表演 .....                   | 61        |
| 三、其他特殊形象设计与表演结合 .....               | 61        |
| <b>第五章 动画表演的原则（三）——角色形象塑造 .....</b> | <b>62</b> |
| 第一讲 镜头运用与角色形象塑造的关系 .....            | 62        |
| 一、仰视镜头的运用 .....                     | 62        |
| 二、俯视镜头的运用 .....                     | 64        |

|                                  |           |
|----------------------------------|-----------|
| 第二讲 背景环境与灯光对角色表演的烘托作用 .....      | 64        |
| 一、背景颜色的运用 .....                  | 64        |
| 二、光线的运用 .....                    | 64        |
| <b>第六章 优秀的动画角色表演的研究与解析 .....</b> | <b>66</b> |
| 第一讲 角色形象刻画的研究与解析 .....           | 66        |
| 第二讲 角色性格刻画的研究与解析 .....           | 74        |
| 第三讲 角色肢体语言的研究与解析 .....           | 80        |
| <b>第七章 动画表演的教学安排 .....</b>       | <b>85</b> |
| 第一讲 动画表演教学要重视的几个问题 .....         | 85        |
| 一、要训练学生注重动画角色的表情创作 .....         | 85        |
| 二、要训练学生注重动画角色的动作创作 .....         | 85        |
| 三、要训练学生注重动画角色的声音创作 .....         | 85        |
| 第二讲 动画表演的教学原则和方法 .....           | 86        |
| 一、动画表演的教学原则 .....                | 86        |
| 二、动画表演的教学方法 .....                | 86        |
| 第三讲 动画表演的角色体验与训练 .....           | 86        |
| 一、动画表演的角色结合与相融训练 .....           | 86        |
| 二、动画表演的夸张性训练 .....               | 88        |
| 三、动画表演的角色性格塑造训练 .....            | 89        |
| 四、动画表演的角色情绪塑造训练 .....            | 92        |
| 五、动画表演中口型与表情的刻画训练 .....          | 97        |
| 六、动画表演的角色形象塑造训练 .....            | 100       |
| 七、动画表演中角色的职业特征塑造训练 .....         | 100       |
| 八、动画表演中运动规律的体验与训练 .....          | 100       |
| 九、动画表演的综合训练 .....                | 107       |

# 第一章 动画表演的渊源与含义

【教学目标】通过对本章的学习，要求学生初步了解动画表演的概念和意义。学习动画表演在动画作品中的作用和地位，丰富学生动画表演的基础理论知识。

【教学要求】在本章教学中，需要学生了解动画表演的基本概念，了解动画表演的意义和作用，鉴赏优秀的国内外的动画作品，掌握动画表演涵盖的内容和方向。

## 第一讲 动画表演的渊源

动画表演这一奇特的艺术，追溯源头，其实它的产生是人类文明发展的必然。动画表演集创作、导演与表现于一体，是一部影视动画作品的灵魂，精彩鲜活的动画表演能够使经典动画形象深入人心。动画表演起源于人类用绘画记录和表现运动的愿望，随着人类对运动规律的逐步了解及技术的发展，这种愿望成为可能，并逐步发展成一种特殊的艺术形式。



《猫和老鼠》

## 一、动画的起源

动画(Animation)一词源自于拉丁文的字根 *anima*，意为灵魂，所以我们可以把动画表演理解为一种为动画角色赋予“灵魂”的艺术，是动画艺术表现的重要载体。其实，动画影视和真人影视一样，也是通过动画“演员”的精彩表演而形成的一部完整作品。不论是电视剧、电影还是动画片，其中演员和角色的精彩表演作用重大，动画表演不好，即使场景设计、服装设计、音响效果、灯光色彩、以及后期剪辑等各个环节做得再好，这样的作品也会黯然失色。

1922 年，法国影评家埃利·福尔在看了当时浅陋不堪的动画制作之后大为不满，它满怀感情地预言说：“终有一天，动画片要具有纵深感、造型高超、色彩有层次，要有德拉克洛瓦的心灵，鲁本斯的魄力，哥雅的激情，米开朗基罗的活力，创造出一种视觉的交响乐，较之最伟大的音乐家创作的有声的交响乐更能令人激动”。可以说，埃利·福尔的愿望是对动画表演含义的最好诠释。

## 二、中外早期动画简介

### 1、美国动画

讲到美国动画，人们都会联想到迪斯尼，甚至有人认为迪斯尼就是美国动画的象征。迪斯尼早期创造的动画形象米老鼠，至今经久不衰。迪斯尼还创造了电影史上首部长篇剧情动画片《白雪公主》(1937 年)。在美国有许多的动画公司以及业绩不俗的动画家，如美国商业卡通动画的先驱者马克斯·佛莱雪兄弟的《大力水手泼贝》、《格利佛游记》和后起之秀汉纳·巴贝拉(与米高梅公司合作)的《汤姆与杰利》(猫和老鼠)。20 世纪 80 年代以后，美国的一些独立动画艺术家延续美国联合制作公司(UPA)的实验创新精神，发展出和主流动画工业截然不同的制作方式和形式风格。这些艺术家的作品有些源于个人的自传回忆，有些是对世俗标准价值观的批判，有些是从女性的观点出发，还有些是对变形的现代艺术观点的呈现。这些不同风貌的独立动画作品丰富了美国商业动画的内涵和表现技法，并且延续了早期动画的实验精神。

### 2、法国动画

1934 年，法国先锋派动画做法的代表人物倍索尔德·巴尔都许，根据佛朗兹·麦舍莱尔的系列版画摄制了一部动画片《思想》，以阿瑟·霍尼格编写的一枝优美乐曲伴奏。亚历谢耶夫根据莫索尔斯基的乐曲《荒山之夜》的主题，使用细致的制作技术拍摄了一部卓越的活动版画式的动画片。另外他的“大头针幕”给人的印象是光和阴影好象在一些立体画上活动，这些感觉象立体画的效果是由一些大头针深浅不一地插在一块白色的厚画布上构成的。让·班勒维和雷内·倍特朗根据莫里斯·约倍特的音乐，用一些着色的活动石膏像，创造了一部惊人的立体动画片《蓝胡子》(1937 年)。他把照明效果和雕像以及木偶结合起来，使得它们在绘画所不能产生的立体环境中活动，由此开辟了雕

雕像和木偶的表演舞台。保罗·格里墨早先拍过很多广告动画，1940年以后，他用一种和迪斯尼不同的手法制作了几部精细而稍带文学气息的短片，如《卖笔记本的商人》、《稻草人》、《偷避雷针的人》。他的杰作是《小兵士》（根据雅克·普莱维斯所写的剧本制作），内容是对战争激烈而悲痛的谴责。根据同一作者的剧本，格里墨花了五年功夫制作了《牧羊女和扫烟囱的人》，这是一部给人崇高感觉的作品。亚历谢耶夫以一种精益求精的艺术手法，利用变换画面的色调方法使物体活动起来，有时用几根来回摆动的线条创造想象的立体感，这种手法都是为了给各种牌号的石油、妇女胸衣和香皂做广告。到20世纪30年代时，法国艺术动画片已处于世界领先地位。

### 3、前苏联动画

1922年，前苏联在莫斯科国立电影专科学校设立了动画片实验工作室，专门研究动画艺术，不久便制作了《炮火中的中国》、《政治傀儡》等黑白短片。1925年莫斯科电影制片厂和列宁格勒电影制片厂联合建立了动画艺术工作室，推动了前苏联动画艺术的发展，集中了全国的美术人才，成为当时欧洲最大的动画电影制片厂。前苏联的动画艺术家比较重视影片的思想内容以及对儿童的教育意义。表现形式上注重艺术风格的完整统一，同时对民族文化的特点进行认真的研究。初期的动画片有《星际的旅行》（1924年梅尔库罗夫制作）、皮影动画片《阿哈梅德王子奇遇记》（1928年洛蒂·雷尼克制作拍摄）、伊伏斯登三兄弟于1934年摄制动画片《拉西马尼诺夫的前奏曲》。后来动画片在苏联发展成为一种教育儿童的电影，作品有近似民间故事风格的《小沙皇杜朗台》（1935年）、木偶片《新格利佛游记》（1934年）。

第二次世界大战以后，前苏联的动画片在艺术风格和技术质量上日趋成熟，其中一些较为出色的影片在国际上产生了广泛的影响。1954年以来前苏联动画片趋向多样化，制作了一些供成年人观看的讽刺片。动画家伊凡诺芙·瓦诺与他的弟子尤里·诺斯坦在70年代制作了《克尔杰内战役》，以公元988年基辅公国统一斯拉瓦地方的战役为题材，采用俄国教堂装饰画和壁画的美术风格，加上动作的秩序感形成的凝重情绪，像一首旋律优美的古老史诗。尤里·诺斯坦1979年制作的《故事中的故事》被评论家认为是80年代东欧最杰出的动画作品，它背景层次丰富，经过概括变形的动物小狼造型仍然呈现立体和毛茸茸的感觉，通过小狼眼睛看到的景观令人惊奇。

### 4. 中国动画早期主要事迹有：

1926年中国第一部动画片《大闹画室》。

1935年中国第一部有声动画片《骆驼献舞》。

1941年中国第一部大型动画片《铁扇公主》。

1947年新中国第一部木偶片《皇帝梦》。

1950年中国第一部童话题材的动画片《谢谢小花猫》。

1955 年新中国第一部彩色动画片《乌鸦为什么是黑的》，1956 年获得意大利第八届威尼斯国际儿童电影节“鼓励奖”。

1956 年《神笔》获得“8—12 岁文艺片一等奖”，同时于获得叙利亚动画节“短片银质一等奖章”。

1958 年中国第一部彩色剪纸片《猪八戒吃西瓜》。

1958 年《小鲤鱼跳龙门》获得第一届《大众电影》“百花奖”最佳美术片奖，1959 年获得苏联第一届莫斯科国际电影节“动画片银质奖章”。

1960 年中国第一部折纸片《聪明的鸭子》。

1960 年中国第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》，1961 年获得瑞士第十四届洛迦诺国际电影节“动画片银质奖章”。

1960 年中国第一部立体电影木偶片《大奖章》。

1961 年中国第一部彩色动画长片《大闹天宫》，1962 年获得第十三届卡罗维发利国际电影节“短片特别奖”，1982 年获得厄瓜多尔第四届基多国际儿童电影节“三等奖”。

1963 年中国第一部彩色木偶长片《孔雀公主》。

1964 年动画短片《差不多》在法国第十届国际短片电影节获得“青年奖”。

1974 年《小号手》和《东海小哨兵》获得南斯拉夫第二届萨格雷布国际动画电影节奖励。

1976 年中国第一部水墨剪纸片《长在屋里的竹笋》。

1979 年中国第一部彩色宽银幕动画片《哪吒闹海》。

1979 年《牧笛》获得丹麦第三届欧登塞童话片电影节“金质奖”。

1980 年《三个和尚》获得第一届中国电影“金鸡奖”最佳美术片奖，1981 年获丹麦第四届欧登塞童话片电影节“银质奖”，1982 年在西柏林第三十届西柏林国际电影节“银熊奖”(最佳编剧奖)，1982 年葡萄牙国际动画电影节“最佳动画奖”。

1980 年《狐狸打猎人》获得南斯拉夫第四届萨格雷布国际动画电影节“美术奖”。

1982 年《猴子捞月》获得加拿大第四届渥太华国际动画电影节“儿童片一等奖”。

1982 年《我的朋友小海豚》获得意大利第十二届季福尼国际青少年电影节“最佳荣誉奖”、“共和国总统银质奖章”。

1985 年中国第一部在国外获奖的科教动画片《遗传工程初探》。

1987 年中国第一部系列动画片《葫芦兄弟》。

### 三、影视动画表演的兴起

中国的走马灯与中国民间表演艺术皮影戏在元代随着蒙古军队流传到波斯、阿拉伯、土耳其和欧洲。18 世纪盛行于东欧，被称作中国影灯。这种影灯技术虽然不同于现代的影视，但却是现代影视的先驱。其中，源于 2000 余年前我国古代长安的皮影戏，兴于唐

而盛于宋，是利用动物皮（如驴皮、牛皮或硬纸板等）为材料，进行刻、镂、剪、连制作而成的平面偶象。偶象的关节以钉连接，通过人工的操纵和灯光，能够使刻绘出来的影像投射到半透明的幕布上活动起来。这一民间表演艺术形式，配以表演者的唱腔、台词和音响，融民间文学、戏剧、音乐、美术和技巧为一体，使以往的动画现象从静止的绘画艺术中分离出来，成为有光影的银幕视听动态艺术，从而具备了现代影视的各种基本要素，是影视发展史上的重要里程碑。

影视动画片的出现是因为影视媒体的诞生，作为动画发展的历史，影视动画的功能不可忽视。电视动画和影院动画以及实验动画拥有同样的可能性，但是它的性质更加接近大众文化传播。事实上影视动画也在默默地演变他的叙述方式和工艺技术。影视动画是最早接受并且使用电脑技术的，早在 80 年代就有人尝试将画好的纸面动画通过扫描仪存放在电脑里进行上色，省却了赛璐珞片上描绘的昂贵造价和人工劳务。影视动画在解放繁重劳动方面作出了大胆的尝试——逐格拍摄法，即影视片的动画每张可以拍 3 格、4 格甚至定格几秒钟，对动画产业的发展以及扩大再生产具有突破性的推动作用。1904 年，第一部动画影片在法国问世，是由法国人埃米尔·柯尔完成的。他将每张画面拍成底片冲洗后，直接用底片播放，这个影片没有故事情节，只是由黑色背景和白色线条的人物动作构成。两年后，也就是 1906 年，一部真正的动画电影诞生在美国，是美国人斯图尔特·勃莱克顿在法国卢米埃尔兄弟电影技术发明十年以后，采用逐格摄影方法，拍摄制作的电影胶片动画《滑稽面孔的幽默姿态》。



《唐老鸭和米老鼠》

## 第二讲 动画表演的含义

这一讲我们重点讲述动画表演的含义问题。19 世纪末 20 世纪初，随着摄影技术、放映技术的发展、视觉暂留原理的形成，使具有当代艺术特色的全新艺术表现形式——动画登上了历史舞台。动画片属于影视范畴，如果说场景是舞台，那么角色造型就是演员，它们在场景中的所有动作和表情都是围绕故事情节的发展在表演。动画表演广义上讲大体包括角色设定、角色面部表情及肢体语言对剧情与主题的表达、音乐背景设计以及后期特效等整体过程。

### 一、动画表演的概念

在以前动画技术还不够成熟的时候，动画片中的角色仅仅单纯地有肢体机械的动作，和一些关键的分解的情。而在一些制作粗糙的动画作品中，角色表情有时一幅原画定格在 3-5 秒钟，甚至更多。这样的角色人物塑造不仅单薄，更是给观众一种“假”的感觉。而随着大众审美水平的提高，电子技术发达的今天，单是制作片面的角色表演已经无法满足现今观众的视觉“胃口”了。这就要求我们动画设计师，在动画角色表演上推陈出新，做到细致入微，将人类现实感官全部实现的基础上，甚至要高于人类的真实表演。事实上，动画表演发展到了今天，我们已经可以欣慰地看到不少优秀的作品，已经完全颠覆了之前旧时代的试听感受，一个划时代的新篇章已经揭开！现在成熟的动画表演技术，是指动画设计者将现实生活中的素材提炼，对剧本中的人物进行全方位剖析的基础上，结合动画片的主线风格，然后对角色的表演进行艺术加工，进而完成对剧本中的角色完整的刻画。可以说，动画作品的核心在动画表演。表演技巧的好与不好，会直接影响这部作品成功与否。一部优秀的动画作品，在欣赏新颖的角色形象设计、深刻的剧本创作的同时，还能从动画角色表演中看到角色的生命和灵魂，这样的动画表演，其本身就是一种美的视觉艺术享受。

动画的英文有：animation、cartoon、animated cartoon、cameracature。其中，比较正式的“Animation”一词源自于拉丁文字根的 anima，意思为灵魂；动词 animate 是赋予生命，引申为使某物活起来的意思。所以 animation 可以解释为经由创作者的安排，使原本不具生命的作品像获得生命一般地活动。中国早期将动画称为美术片，现在国际通称为动画片。

广义的动画表演，是指把一些原先不活动的东西，经过影片的制作、把角色的图画放映出来，变成会活动的影像，即为动画表演。动画表演是通过把人、物的表情、动作、变化等分段画成许多画幅，再用摄影机连续拍摄成一系列画面，给视觉造成连续变化的图画。

狭义的动画表演，是指动画创作者运用加工提炼现实生活中的动作，在充分理解

剧本、符合动画主体风格的基础上，对其进行角色设定及动画特性的艺术加工，进而在作品中实现的二次创作过程。可以说，动画作品的核心在动画表演，也就是角色动作。表演技巧的好与不好，会直接影响动画是否成功。一部优秀的动画作品，在欣赏优美的面部表情和肢体语言的同时，还能看到角色生命和灵魂，这样的动画表演，其本身就是一种美的创造。

动画表演的实质就是设计师用画面的形式，将角色的每一个小动作分解开来，并重新连贯起来呈现。通过这种描绘的手段，将原本虚拟的演员拥有像真实人类一样的情感、性格、表情和动作，这是一种真人与动画角色相融合的过程，是一种充满灵性的表演，是完全依靠动画设计师感觉理解和绘画技巧支持的表演。

动画作品中的角色，表面上看是角色在表演，实际是幕后的动画设计师在表演。因为角色是由设计师创作出来的，现实生活中并不存在。真人表演，导演可以引导演员走位和做各种动作。动画表演的演员既是创作者又是导演，集三者为一身，所以他们除了要懂得动画创作的技巧之外，还要具备导演和演员的素质和能力。

## **二、动画表演的分类**

动画表演呈现的载体有很多，但不论何种形式，它们具有的共同点是：其影像是以逐帧逐帧的连贯起来的画面完成的。动画表演发展到目前为止，近年来在国内外掀起制作狂潮，涌现出一大批优秀的、震撼的动画电影，如《玩具总动员》、《冰河世纪》、《马达加斯加》、《功夫熊猫》还有最近热播的《疯狂动物城》等，我们国产动画产业也如日中天，一改往日的呆板形象，一部《大圣归来》动画剧作深得观众喜爱，迎来满堂喝彩。所以，影像的“表演动作”是一种视觉上的幻觉，而不是原本就存在的。所以动画表演大体上就分为两种：一是模仿真实人物表演，二是通过设计师想象出来的夸张虚拟的表演。

## **三、动画表演与真人表演的异同**

动画表演与真人表演比较而言，在大部分表演中，动画角色是在模仿真人表演，和真人表演大相径庭，但也存在着众很多不同之处，主要表现在以下几个方面：

### **1、创作素质不同**

动画设计师和专业演员相对比，他们的创作思维是不同的。学动画的人大多性格内向，很少在大庭广众面前展示自己或者表演节目。而专业的演员的人性格要求大方、不惧场，在观众面前敢于表现自己。如果让演员在大家面前唱一首歌是非常容易的事，而如果让动画创作人员表演一段幽默夸张的小品，那一定是非常困难的。可见，演员的画画不如动画师，动画师的演技不如演员。这就出现一个问题，动画师如何克服自己表演不好却要设计好角色表演，解决这个问题也是动画表演艺术课程的一个难点。

### **2、训练目的不同**

演员的训练目的是自己会表演，不仅动作准确到位，还要优美动人。动画师的训练目的主要包括：一是会见赏表演，知道好的表演好在哪，不好的表演问题之所在；二是想要的表演能够用自己的语言表述清楚，这样能够让合作伙伴知道自己的设计理念和风格技巧；三是动画师要懂得运用镜头语言，演员在表演的时候，只负责诠释好这个角色本身就可以了，其余镜头的运用、灯光、背景等问题不在他们考虑的范围内，但动画师则需要整合这些所有的因素，全方位考虑，再一同呈现在画面上。

### 3、表演层次不同

相对真人表演，动画表演可以分为四个层次。首先是人的日常正常动作，动画师是需要观察并多加练习的；其次是要符合剧本要求和角色特性，这就需要进行原画的训练；再次是非人类卡通造型表演，要训练设计出人类做不到的动作；最后是回归人类表演，要训练动画师做一个好的导演。

## 四、动画表演的意识培养

动画师只有在平时树立和培养动画表演意识，才能在创作时得心应手。只有平时掌握了动画运动的普遍规律，创作时才能用运动来表现艺术创意所需要的情节，从而提高动画表演的整体水平。培养动画表演的意识，着重应注意以下几个方面：

### 1、观察与积累

纵观动画表演的发展历程，大量的优秀动画片赢得了广大观众的喜爱与痴迷。观众对具有鲜明个性的角色几乎都会印象深刻，有时还会将每个角色按照自己的或者身边人的性格、心理和逻辑去理解角色，在众多的角色间进行反复比较多次欣赏并感同身受。动画片中常出现一些可爱的、鲜活的动画角色，他们的喜怒哀乐表演方式在现实生活中都能够找到完整的参照与对应的对象，这正是动画师平时观察与积累的结果。电影表演艺术家们为了演好银幕形象，常常去体验生活也是这个道理。

### 2、速度与节奏

动画片中镜头的节奏感，可以使观众感受到不同的气氛，可以让影片显得逼真现实，也可以加强整部作品的内在深度，最终提升动画片的整体品质。动画表演中的节奏感有匀速运动、加速运动和减速运动。在动画角色的动作越快时，所需要的帧数就越少，动作缓慢的画面需要的时间越多，所需要的帧数也就越多。在设计动画的同时，动画师也要对角色动作进行具体情况具体分析，再制定相对应的帧数。例如，一个球体在向上抛的时候，动作是由快到慢的节奏，而下落的时候，是由慢到快的节奏，这就是地心引力的作用。动画与其他影视作品都一样，都需要镜头的节奏感作为基础，打造出一部充满韵律的“视觉交响乐”。

### 3、夸张与变形

动画表演区别于真人表演，其最独特的魅力，就在于动画表演中的变形和夸张，

现实里不可能完成的动作与表演。变形和夸张的手法在动画表演中是非常特有的，这种特有的表演手法所突出的视觉效果、营造出的幽默抑或科幻的画面，都是真人表演所无法媲美的。这种特殊手段赋予了动画角色某种强大的力量和精神。毋庸置疑的说，动画设计师合理地将夸张与变形运用到动画作品中，可以把人们带入幻想和现实的交替中，勾画出生动有趣和奇特幽默的视觉形象。



《小黄人》

## 第二章 动画表演的特点及其重要意义

【教学目标】通过对本章的学习，要求学生了解动画表演的特点及其重要意义。

【教学要求】在本章教学中，需要学生了解动画表演的重要意义，熟悉动画表演的特点特别是要掌握动画表演的拟人性和夸张性。

### 第一讲 动画表演的特点

#### 一、动画表演的拟人性

动画表演源于真人表演，“角色”即一部动画片的表演者，人和动植物或无生命的物体都可以是表演者。在动画片中，经常见到这些表演者被赋予了人的个性特征，以此变得有生命力、栩栩如生。拟人化风格增强了动画影片的欣赏效果，加深了影片与观众的情感交流。因此，拟人性是动画角色表演的重要特点。

#### 二、动画表演的虚拟性

动画师凭借丰富的想像力和高超的艺术表现力、别出心裁的虚拟构思，往往令人耳目一新和充满着神奇的艺术魅力。利用动画原理和数字化合成的影视特技与虚拟现实技术，在电影电视中被越来越广泛地运用，它无所不能的视觉表现功能，极大地丰富了影视画面的艺术效果，使得电影、电视这一视听艺术越来越精彩和具有观赏性。由于数字技术和现代动画介入电影，能够创造出人们闻所未闻的视听奇观和“虚拟现实”甚至从根本上改变着人们的时间观和空间观，让人们可以在现实和虚拟的两个境界里随心所欲的转换。

#### 三、动画表演的夸张性

动画表演最吸引人的是夸张变形的表演，因为它是一门幻想艺术，更容易直观表现和抒发人们的感情，可以把现实不可能看到的转为现实，扩展了人类的想像力和创造力。在动画角色设计中，夸张是角色的特质，是艺术表现的精髓。夸张能够丰富动画角色的性格特征，创造出一系列出人意料的艺术感染力，达到使观众印象深刻的效果。

#### 四、动画表演的细致性

成败在于细节，动画表演从开始的第一个镜头到表演完毕，能否牢牢地抓住观者的眼睛，引起思考和感受，其动画表演的细致性至关重要的。细致包括致力于从内涵到形式对动画的本体元素进行探索，把自己的艺术修养和经验，以高度概括的手法准确的表现出主题与内容，并以流畅的镜头来传递细腻的情感，以独特的构图、色彩构成和用细节的处理完成对心灵的刻画。动画表演的细致性在动画的形式、技巧、制作