

# 二次元 CG 动画教育浅析

田元

(广州华夏职业学院, 广东 广州 510935)

**摘要:** 二次元 CG 动画艺术一直以来是一门独具特色的艺术表现形式, 而这一动画形式的教育特征一直以来在我国的数字艺术教育领域中都是较薄弱的环节, 因此我希望通过本文论述该动画艺术教育学科领域的理论探究, 通过我的理论阐述简要引领大家了解和深入思考该二次元艺术形式的教育创新理念与教育方法, 为我国的 CG 动画艺术教育事业进绵薄之力。

**关键词:** CG; 二次元; 动画技术

## 一、二次元 CG 动画艺术简介

二次元 CG 动画艺术就是指利用 CG 动画技术制作二维动画的一种新媒体艺术形式。所谓“二次元”动画, 传统概念上就是通常说的卡通或者手绘动画。但是, 在利用了三维 CG 技术的前提下, 便产生了现在比较独特的三维渲染二维动画表现形式, 而且这种动画艺术效果又由于当今 2D、3D 技术的发展, 这一独特的艺术表现形式又衍生出两大类动画表现方式, 即为 3D 动画硬核模拟 2D 卡通动漫效果, 以及三渲二与 2D 手绘动画混合技术效果, 让观者更加立体化的感受与体验跟二次元卡通形象视觉互动, 并且通过这一表现力也更好地增强了二维艺术作品在扁平化艺术特征上的立体空间纵深感与二维视觉想象力之间产生的动态交融, 致使画面感更加具有视觉感染力和趣味性。总体来讲, 二次元 CG 动画艺术这种数字媒体艺术表现形式是在当今二维动画中独树一帜的一种综合艺术表现形式。

## 二、二次元 CG 动画教学体系发展动态探究

对于二次元 CG 动画这一艺术与技术并重的动画学习科目, 教学体系以及教学内容的发展情况在当今高校数字艺术教育体系中仍然是较低端的, 甚至是几近空白的发展教育境况。大多数动画领域教育工作者或是专业课教师在讲解三渲二动画技术时, 也一直是在以极简化的基础入门的形式或者是以所谓的“言简意赅”的概念讲解这一课题的一点点技术要领, 并且还是在讲三维设计软件时就某一软件的卡通渲染命令进行简要陈述, 却因为课程进度与课程体系规模的建设等诸多原因, 导致不止 CG 技术运用熟练和深入程度缺失, 更导致二次元动画艺术理念在此 CG 艺术教学领域中的资源经验极度匮乏, 且思想理念的发展难度越来越突出。

对于在该动画教学领域中出现的问题, 在整个国内的 CG 教学体系的数字教学科目中仍然是随处可见, 而且是在引入国际行业高水准的教学资源许久后, 我国大专院校在这一数字艺术专业领域仍然处于滞后的教学改革与教学体系深化的瓶颈阶段, 这对于我们这些身处影视动画领域的青年教育工作者而言是一场无声而严峻的教研教改巨大挑战。我认为这一挑战也是机遇, 总有突破的机会与使我国 CG 动画教育成功跻身国际

顶级教学水平的一线。

## 三、二次元 CG 动画教学优化教学探究

就当今二次元 CG 动画教学发展情况而言, CG 动画技术实训教学必须要努力融合二次元艺术思想, 而融合的技巧可以在实践教学教学中更好地引领实操课的训练。这种教学技巧的运用, 实际上就是在技术操作教学作品中的简约命令能在多次演示教学中通过数值转变更加明显的画面效果, 且与此同时操作项目有代表性才是数字艺术教学领域最关键的努力方向。

对于以上这些教学策略方针, 我认为最好的教学理念, 就是不把三维实训课的反复训练技术与无艺术表达做动画案例作为主体, 不要出现过多的动画技术与动画艺术在表达目的上的交互与割裂才是二次元 CG 动画教学, 乃至整个 CG 动画艺术教学的关键禁忌与教学人员值得注意的地方。我也觉得基础教学应当在合理化范畴内采取阶段性训练三渲二技术的艺术化视觉表现, 但是这种训练应当是以阶段性实训教学与线上课按期更新性录播教学相结合, 可就某一软件或多软件介入实操教学, 如 Maya、3dmax 或者 CINEMA 4D 等主流 3D 动画软件就某一两个针对性较强的案例做二次元 CG 动画的两种不同技术画面制作展示效果教程, 且更好地指导这一教学科目在实训中如何运用综合艺术效果思想理念优化单一实训训练教学的方法, 并可引入一些文化与娱乐化的概念来开启趣味教学, 多媒体视频, 以及 AR、VR 技术促进学习, 还能促使传统电脑动画技术学习不再像之前那样乏味枯燥。如果这些技术再结合云教育技术平台, 教师可以更高效地在数字艺术教学领域较直观较便捷地远程指导学生练习, 以及使用 3D 电脑软件制作自己喜欢的动画形象及作品, 而这些需要大家的耐心与恒心才能努力实现现代化 CG 艺术教育的艺术化升级理念。

## 四、结语

综上所述, 对于二次元 CG 这一 3D 电脑动画艺术形式的教学, 在诸多数字艺术教学中 CG 实训课中教师指导学生完成自己热爱的作品才是关键, 而实现这一切的基础是执教人对 CG 技术教学体系的努力探究改善与对教育教学的热爱, 这种对教学的坚决与坚定的心才是实现我国数字艺术教育真正优化与飞越的核心价值观与中国特色社会主义教育的核心竞争力, 我相信通过许多热爱这一事业的人必然实现这一教育行业的伟大梦想!

## 参考文献:

- [1] (美) 理查德·威廉姆斯著. 动画师生存手册 [M]. 北京: 中国青年出版社, 2006.
- [2] (法) 塞巴斯蒂安·德尼斯著. 动画电影 [M]. 杭州: 浙江大学出版社, 2013 (6).
- [3] (美) 安琪·琼斯 // 杰米·奥利夫著. 二维手绘到 CG 动画 [M]. 北京: 中国科学技术出版社, 2011 (5).