

基于翻转课堂的高职计算机动画制作教学模式改革研究

王 爽

(漯河食品职业学院, 河南漯河 462300)

摘要: 随着互联网技术和三维影视动画技术的发展, 基于Flash等二维软件的《计算机动画制作》课程在高职教育中面临着全新的挑战。为顺应大环境的变化, 结合各高职院校对课程网络教学平台建设与应用的大力推进的现状, 在课程教学中可运用翻转课堂的教学方式, 以期显著提高该课程的教学效果。

关键词: 动画制作; 改革研究

高职计算机基础教学存在学生信息技术应用水平差异大、课程容量大、师资队伍不稳定等问题。翻转课堂实现了传统课堂中知识传授与知识内化两个阶段的颠倒, 基于翻转课堂的高职计算机基础课程模式改革具备可行性。按照课前、课中、课后三阶段, 详细设计基于翻转课堂的高职计算机基础教学模式。

一、翻转课堂的可行性

动画是影视艺术中相对独立的艺术形式, 一般情况下是借助视听语言展示叙事表意, 通过诸多语言创作及手法共同构成, 形成独特的风格。近些年来, 计算机动画长片发展取得了显著的成效。动画短片经历了漫长的发展历程, 从影视视听语言中汲取养分, 并且在此基础上进行创新。本文简要阐述了当代计算机动画短片创作语言的特点, 具体描述了创作语言的实际应用, 以期获得理想的实用效果。

(一) 短暂的时间传递丰富的信息内容

所谓动画短片, 具体而言是指长度在20分钟之内, 或是更短的时间, 且具有比较完整的剧情, 或是能够阐述一定观点的动画片, 我们将其称为动画短片。要在特别短的时间内表达相对完整的故事, 抑或是阐述相应的道理, 再到证明相应观点, 其中蕴含着非常丰富的信息量。这就要求创作者具有相应的技能, 他们必须能熟练驾驭动画语言。特别是在情节及表达方面必须高度概括, 且还需不断凝练, 所以在语言表达上要更为丰富。从这个意义来说, 短片相较于长片难度更大。动画短片相较于长片来说更具挑战性。

(二) 限制因素少, 创作充满自由

影视艺术市场呈现出良好的发展趋势, 在这样的时代背景下, 动画兼具两方面的属性, 一是产品与商品属性, 二是艺术品属性。不论是商业动画, 还是艺术动画, 基本上都属于动画范畴。但是针对其功用性而言, 动画长片和短片之间各有所侧重。针对动画长片来说, 主要是指时长20分钟以上的商业动画片。基于市场优先考虑, 通常情况下必须做好市场调查, 之后才进行投资生产, 所以在题材的筛选上更应该谨慎。短片相较于长片具有自身的优势, 其中比较明显的是没有任何的限制, 因而在创作的自由度还有手法上的灵活性方面能够无限放大。

(三) 注重个性语言表达

长片动画基本上都是以流水线作业为主, 经过长久的发展与创作已经形成固化的思维, 无法为观众带来耳目一新的感觉, 导致现阶段很多的动画剧本相对雷同, 造型及风格单一。正是由于上述差异性, 才会衍生出艺术作品的个性化特征。然而, 对于短片来说, 其本质就是充满实验性的, 同时兼具探索性。对于好的短片作品来说, 在创作过程中则需要融入创作者自身独特的思维。对于一部好

的动画短片而言, 创作语言本身艺术价值较高, 能够最大限度地呈现创作者的意图, 所以在某种程度上来说强调个性表达。

二、实施个性化探索

(一) 内容及叙事手法个性化

电影及计算技术呈现出良好的发展态势, 这使得非专业人士能够借助技术手段, 运用相对简单的动画手法, 特别是计算机软件的应用, 进行简单的动画创作。从另一个角度分析, 很多人会陷入这样的误区, 是否只要能使用计算机软件, 就能创作动画短片, 不需要进行深入的学习。其实不然, 以讲故事为例, 有人讲故事绘声绘色, 但是有的人却讲得非常枯燥, 这里面就涉及技术性的问题。具体来说可以从以下几方面着手: 第一, 按照规定时长, 3分钟之内的短片, 在结构上相对比较简化, 具体而言涵盖制造悬念、情节突转, 再到结局; 比较常见的是10分钟之内的短片, 其能够表达比较完整的故事, 情节上予以简化处理; 20分钟以上的, 结构上相对复杂, 接近影院片, 可以有主线、副线, 甚至是更多的线索, 进行交叉叙事。第二, 按照创意主题, 或是主题思想, 将其作为主体思想。掌握“小中见大”的原则。5分钟之内的短片, 影片故事相对比较简单, 整个影片需要围绕单纯但却激烈的矛盾。第三, 根据表现手法, 如剪纸动画、电脑动画, 其在叙事手法方面也存在不同的规律。

(二) 个性化的形式

动画短片在发展过程中形成了自身独特的风格、形式及语言特点, 而针对短片来说, 要按照形式特点筛选内在结构。形式感个性化最直接的体现是材料的筛选上。具体表现在以下几个层面: 第一, 材料的筛选起到极为关键的作用, 这直接影响到动画短片的风格及形式。第二, 材质的多样性, 彰显艺术的风格多样性, 同时显现出艺术的个性多元化。第三, 通过材质创新, 形成新的艺术语言, 开辟新的领域。因此, 可以说动画短片的发展过程本质上属于材质创新历史。现阶段, 动画类型依据所采取的材料可以分为手绘动画、电脑动画、偶类动画等。针对实验性的动画短片来说, 在创作过程中相关人员将材料的作用发挥到了极致。比如, 拼贴图画、折纸图画、实验动画等。

三、结语

随着计算机技术的普及与广泛应用, 信息化时代到来, 其促使了教学的不断地改革与发展。在发展的过程中, 教育教学的方式也不断推陈出新, “翻转课堂”就是其中的一种教学方式。在我国计算机应用课程当中应用“翻转课堂”的教学模式取得了相当大的进展, 将课堂还给学生。动画短片创作人员不断进行新的探索, 在材料的筛选及运用方面不断创新。在此过程中, 不同造型语言得以综合使用, 具有独特性的形式感更能吸引观众的注意力。与此同时, 探索未使用过的表现手法在某种程度上打破了人类固有的思维模式。

参考文献:

- [1] 刘秋静. 高职院校基于翻转课堂的计算机应用基础课程教学改革与探索[J]. 好家长, 2018(7).
- [2] 郑荣. 基于翻转课堂理念下高校计算机应用基础课程教学设计的探究[J]. 数码世界, 2019(8).