

高校三维教育课程设计与教学改革研究

武郑艳

(河南工业贸易职业学院 河南郑州 450052)

【摘要】 在教学改革创新领域中,随着三维动画产业的应时而生,高校三维教育课程的教学效果却差强人意。三维动画产业是一门很重要的学科,其中涉及生产生活中的各个领域,可以更直观性凸显动漫制作、特技效果、广告制作效果、创作及场景设计等多个内容,由此可见,三维动画产业在整个漫画产业领域中占有着非常重要的地位。为了加强对高校三维课程的教学效果,本文通过对三维动画课程设计与教学改革进行了研究,提出对应的改进策略。

【关键词】 计算机三维动画; 高效教育; 教学改革; 教学实践

DOI: 88888888888888888888888888888888

计算机动画发展技术的施行逐渐取代了传统的手绘动画。相比之下,计算机三维动画技术可以更加高效、便捷、易操作的体现出三维动画的视觉效果,为适应时代发展需要,我国教育机构及各大高校陆续从培养动画等相关专业人才上着手,加强对计算机三维动画设计课程的完美落实,构建计算机三维动画设计的创新型课堂,让学生通过更加立体、形象的三维动画将学到的知识进行设计,教师也应明确三维动画设计课程的必修重要性,在教学过程中增加符合学生心理的动画设计创新活动,加强学生实践动手能力。

1、高校三维动画设计课程的重要性

1.1 三维动画设计的教学目的

对于三维动画设计课程而言,教学目的作为课程教学内容及改革的重要前提,教师和学生都应明确计算机三维动画设计教学目的。该课程主要的教学目的为以下两方面,学生方面,可以了解三维动画设计的基本流程,掌握三维动画设计软件的基本使用方法,加强自身在活动制作中的实际操作能力。教师方面,要完善计算机三维动画课程教学,与传统的手绘形式达成共存,趋避传统形式动画制作复杂困难的制作过程,授课时充分发挥计算机三维动画技术的多元性,并且通过动画制作,为学生展现出更具逼真视觉效果的艺术动画。这也是培养学生三维动画设计的重要意义,教师要将学生作为教育的主体,在教学中引导学生思维能力不断发散,提高自身实践能力,创造出更优秀的三维动画。

1.2 准确定位三维动画课程,与社会接轨

当前,受传统三维动画设计课程教学影响,我国三维动画技术始终处于停滞不前、严重滞后的状态,为动漫文化市场与高校三维设计课程号之间的完美衔接,高校方面要注重培养三维动画设计教学,尽快创新三维动画设计课堂,高校必须提升对三维动画设计课程教学质量,紧跟我国三维动画电影快速发展的行进步伐。自上世纪60年代其我国的水墨动画便在国际上声名远扬,国家相关监管部门对动漫产业项目寄予厚望,在动漫产业不断发展的情况下,高校应该积极响应国家的号召,全力打造学生三维动画设计能力,充分调动对三维动画人才的培养,瞄准学生心理,把三维动画纳入时代教育大潮当中。在近几年的时代发展来看,三维动画的影视行业势必发生巨大的变化,对于三维动画技术停滞现象,未来的路将会困难重重,要提高三维动画设计教育质量,加强对此部分教育内容的高度关注和整改。

2、高校三维设计课程教学现状

2.1 教学课时不充分,无法突出教学重点

在教学与科研工作中,很多高校对三维动画课程这一科目产生了忽视,因此,三维动画课程的发展也受着不同因素

的制约。

其一,在现今社会当中,三维动画课程无论是艺术类专业学生或者是非艺术类专业学生都应该引起相关重视。例如,以某高校2009级计算机专业学生为例,现在三维动画这门课程全部学时为60学时,其中理论36学时,上机实验为24学时。对三维动画课程来讲,要想局部掌握三维动画及庞杂的知识点、思维动手能力等是远远不够的。那么,对于所有的高校学生来讲,我们要扬长避短,抓住三维动画重点内容有效利用现有课时,以便加强教学效果。

其二,教师自顾自说的授课模式无法突出教学重点,作为三维动画主讲教师,缺乏对学习阶段层次学生的分层教学,无法了解学生内心对三维动画课程的想法,针对课上所掌握知识的多少,也没有做到具体了解。将上课重点盲目转到实验室中去,让学生进行实践操作,虽然增加学生同步练习的机会,但仍然无法与现实社会三维动画艺术接轨。

2.2 学生思维能力有限,缺乏自我创新能力

教学过程循规蹈矩按部就班,导致学生思维能力有限,对色彩、造型及构图等方面的认知能力逐渐减弱。再加上高校授课教师只注重理论知识的传送,对于软件操作、挖掘学生视觉美感、开发设计创意能力、兴趣培养等多个方面都存在漏洞,由此可见,多方面因素及教学手段不足都导致三维动画教学中瓶颈现象的产生。

2.3 以自身为课程主体,无法提高学生积极性

在教学过程中,教师以自身为课程主体,忽略对学生实践动手能力的培养,使得学生对于所学理论知识和实际操作这两个方面无法达到有效融合,各高校三维动画课程教学质量持续低下。教师方面,要明确以学生为受众群体,在教学中突出三维动画的重要性及教学目的,不要出现教材内容已经讲完,但是学生不知道自己掌握多少的情况。在知识传授有限、授课计划不完善的情况下,无法提高学生的积极性、活跃度、求知欲等,久而久之,学生会计算机三维动画设计课程产生抵触心理,抱着完成任务式的被动心态学习。各大高校针对三维动画设计这一学科的教学目标都不够完善,大多以教材为主,或者是PPT讲解的形式为学生展现,学生进行制作,但又不能从中真正领会到三维动画的真谛,也就达不到教师教学的真正目的。

3、高校三维设计课程改革的改进措施

3.1 改变教学方法,突出教学重点

在教学过程中,为了突出教学重点,高校三维动画课程教学设计可以转变一下对应授课方向,教师们可以将教学重点放在室内设计上。其一,室内设计相对于动态的三维动画来讲可以更简单直观体现所描绘的内容,对学生来讲也更容易掌握。其二,可以直接对制作室内设计等相关硬软装家具设计等课件进行整合,把相关三维动画设计的内容进行分阶段、分课时地进行讲解。

课前,明确授课章节重点,课中,根据每位学生学习情况不同进行跟踪教导,课后,加强跟进学生课后练习情况,对欠缺的三维动画技巧等方面逐一突破。如果通过这样有效的教学方法,可以直接划分出学生的学习兴趣和重点,做到对每位学生的针对性引导教学,提升学生三维动画创作能力,促使学生可以独立制作出优秀的动画作品。上面写到,三维动画设计课程及案例由于时代动漫产业发展久滞不前,已经产生与现实脱节,为解决此问题,可以采纳网络新媒体等多方面的案例优点,结合现有教学进度为学生制定更加精心的三维动画设计课程,有关教育部门要加强对三维动画课程类书目的编写和实验指导书。

3.2 注重课堂创新,加强培养学生创新能力

在倡导解放生产力的大环境下,三维动画课程教学更加要顺应时代发展,全面开发出三维动画优势,解放传统人工劳动力,创造更具有视觉效果、更加形象地三维动画,因此,对三维动画设计的课程讲解时十分重要的。

教师要注重课堂创新,选择符合学生内心的动画设计内容,避免出现选材单一情况,要学会选择适应动画设计特点的书籍,提高学生对三维动画课程的积极性、主动性,增强学生的创新艺术理念,结合三维动画设计特点,让学生可以在动画设计课堂中不断发展创新,摒弃古板授课思维,让学生可以制作出更具有视觉盛宴的三维动画。教师和学生之间应当形成亦师亦友的合作关系,把学生作为教育的主体,以开放创新人才为重要目标,为三维动画设计课程人才培养添砖加瓦。目前,相关院校应以改革教育体系为前提,以学生为主体,以培养创新人才为首要宗旨,将动画教育教学机制和相关体系都进行创新,给予学生自主学习空间,培养学生独立思考问题的能力,这对于三维动画专业以及室内设计相关专业的学生都极其重要。要不断加强学生的动手能力和实践经验,让学生对所学知识学以致用。

3.3 优化师资队伍,优化教育教学评价体系

在教学当中,教师作为完成课程任务的主导者,更加要明

确自身价值及影响力。在本次对三维动画设计的课题研究中,通过随机对部分高校师资力量也进行了调查,调查研究结果表明,绝大多数的师资力量都是从课堂直击讲台的,也就是说,多数教师出自于师范院校,从毕业找工作通过招聘软件的渠道走上了高校讲堂,缺乏实操经验,缺乏动手操作实践能力。然而,对于三维动画设计专业此类极强实践性的课程而言,师资力量的优化改革已经成为必然,在加强自身实践操作能力的情况下,需要为学生增加更多的是实践机会,充足学生的联系实践,不断提高学生的三维动画学习实践技能。

对于各专业的学生而言,教师要时刻明确自身职责,为党育人,为国育才,培养担当民族复兴大任的时代新人。作为高校三维动画的专业教师,更应该明确自身理想信念、创新意识、发散思维能力,和学生达到情感共鸣,引导学生创造出更好的三维动画。对于学校而言,要建立起教师内部的评价体系,对教师进行实际考核,通过教学质量标准全面衡量学生对教师的评价及认可度,通过学生的评价再对相关科目授课教师进行整改。教育评价体系的优化,可以通过学生给出的反映直观了解教师的教学水平,教学质量。教师教学水平的提高完善,对高校三维动画专业来说,也会有更好的发展。

结束语:三维动画课程设计与教学是顺应新时代教育领域改革的重要举措,对于教学的改革不是对课程设计重要性的改变,而是要改掉传统教学方式存在的陋习,是对教育手段层级的飞跃提高。其改革决心要彻底,改革力度要强大,针对三维动画专业的教学实施中,教师要充分注重实践操作和教材大纲之间的共同联系,以提高学生实践动手能力,加强学习主动性为目标,注重课程创新,丰富积累自身的实践经验,对高校三维动画专业教学体系加以完善,推动高校三维动画的发展,为国家和社会培养出更具有发展潜力的三维优秀动漫人才。

课题信息:1+X证书制度融入动漫专业的教学模式研究 JG-2021018

参考文献

- [1]于勇涛,张树海,吴阳清.改变教学方法激发学生创意——三维动画教学探索J.云南大学学报:自然科学版.2011,3(51):347-350.
- [2]周远宏.三维动画教学研究[J].南京工程学院学报:社会科学版,2003,3(4):47-50.
- [3]吴冠英.动画造型设计[M].北京:清华大学出版社,2003.
- [4]塞尔西·卡拉著,赵德明译.动画设计基础教学[M].南宁:广西美术出版社,2006.3.
- [5]理查德·威廉姆斯编著.原动画基础教程——动画人生存手册[M].北京:中国青年出版社,2006.