

DOI: 10.12361/2705-0866-05-

新工科视域下数字媒体专业动漫插画学科交叉的 改革与实践研究

张 茹

黑龙江财经学院, 中国·黑龙江 哈尔滨 150000

【摘要】随着新工科的提出和推进,数字媒体专业作为一门新兴的跨学科专业,面临着课程体系、教学模式、人才培养等方面的改革和创新。从动漫插画学科课程的角度出发,探讨了新工科视域下数字媒体专业动漫插画学科交叉的实践对策,包括课程融合与更新;跨学科项目合作;强化校企合作教学。旨在为课程的改革和发展提供参考和借鉴。

【关键词】新工科视域;数字媒体专业;动漫插画;学科交叉实践研究

Research on the Reform and Practice of Animation Illustration of Digital Media Major under the Perspective of New Engineering

Ru Zhang

Heilongjiang University of Finance and Economics, Harbin, 150000, China

[Abstract] With the proposal and promotion of new engineering, digital media major, as an emerging interdisciplinary major, is facing the reform and innovation in curriculum system, teaching mode, talent training and other aspects. From the perspective of animation illustration course, this paper discusses the practical countermeasures of digital media animation illustration in new engineering perspective, including curriculum integration and update; interdisciplinary project cooperation; and strengthening school-enterprise cooperation teaching. It aims to provide reference for the reform and development of the curriculum.

[Keywords] New engineering vision; digital media major; animation illustration; interdisciplinary practice research

中国民办教育协会规划课题(学校发展类)课题名称:新工科视域下数字媒体专业动漫插画学科交叉的改革与实践研究,课题批准号:CANFZG23426

引言:

动漫插画是一种利用数字技术创作的动画或静态图画,是数字媒体专业的重要组成部分。动漫插画不仅具有艺术价值,也具有商业价值和社会价值,是当今数字文化产业的重要支柱之一。如何在新工科的视域下,实现动漫插画学科交叉和融合,培养具有跨学科知识结构、技能结构和能力结构的数字媒体专业人才,是值得研究的课题。

1 数字媒体专业动漫插画学科交叉的必要性

新工科是指以工程教育为核心,以信息技术、大数据等为支撑,以创新创业为导向,以解决社会问题和人类需求为目标,融合多学科知识和技能的新型工程教育。新工

科的提出,反映了当今社会对高素质创新型人才的需求。数字媒体专业是一门涵盖计算机科学、艺术设计、传播学等多个学科领域的综合性专业。数字媒体专业的核心是利用数字技术创造、传播和应用各种媒体内容。随着信息技术、大数据等领域的快速发展,动漫插画制作和应用也面临着新的技术变革和挑战。例如,虚拟现实、全息投影等技术为动漫插画提供了更多元化、沉浸式、互动式的表现形式;大数据、云计算、区块链等技术为动漫插画提供了更高效、安全、便捷的存储、传输和管理方式。因此,动漫插画课程需要与这些新兴技术领域进行交叉,以更新和拓展学生的知识结构,提高学生的技术水平和创新能力。

2 数字媒体专业动漫插画学科交叉的实践对策

2.1 课程融合与更新

课程融合与更新,是针对当前数字技术与传统动漫插画技巧的融合趋势而提出的。随着技术的进步,数字媒体不仅仅局限于基础的编程和媒体设计,而是与各个领域,特别是动漫插画领域,发生越来越多的交叉。为了适应这一趋势,我们必须进行课程融合与更新,确保学生能够在学术与实践中共受益。

首先,动漫插画的传统技巧,如素描、色彩理论、构图设计等,是任何插画师都必须掌握的基础。而现代的数字媒体技术,如数字绘图、3D建模、动画制作等,为这些传统技巧提供了更多的表现手段和创新空间。通过将这两者融合,我们可以设计出更丰富、更有深度的课程,使学生在在学习过程中既能掌握基础知识,又能跟上技术发展的步伐^[1]。

在教学过程中,可以将数字技术引入到传统的动漫插画课程中。例如,在教授素描的同时,可以使用数字板进行绘图,让学生在初步了解传统技巧的基础上,直接接触到数字绘图的过程。在色彩理论课程中,除了传统的颜料混合外,还可以教授如何使用数字软件进行颜色调配和调整。在构图设计课程中,可以利用3D建模软件,教授学生如何在三维空间中进行构图。

此外,还可以为学生提供更多与实际工作环境相接近的学习体验。例如,可以模拟真实的动漫制作环境,让学生参与到一个完整的动画制作项目中,从故事构思、角色设计、背景制作、到最终的动画制作,每一个环节都有学生参与。这样,学生不仅可以在实际操作中加深对知识的理解,还可以提前适应未来的工作环境。

为了保证课程的质量和教学效果,还需要不断进行课程更新。这不仅仅是技术更新的问题,更是教育理念的更新。在新工科的背景下,教师应该重视学生的创新能力和跨学科的综合应用能力,而不仅仅是单一学科的知识技能^[2]。因此,在课程设计中,应该更加注重培养学生的思维方式和解决问题的能力,而不仅仅是传授知识。

2.2 跨学科项目合作

在新工科视域下,数字媒体与动漫插画之间的学科交叉显得尤为重要。其中,跨学科项目合作不仅为学生提供了一个将所学知识应用到实际工作中的平台,更能够培养他们的团队合作能力和跨学科思维。为了有效实施这一对

策,具体实践策略需深入考量。

首先,要确保学生能够在跨学科项目中找到自己的位置并发挥所长。这意味着,在组建项目团队时,不仅要考虑到学生的专业背景和技能,还要确保他们在团队中能够承担起合适的角色。例如,数字媒体专业的学生可能更适合负责动画的技术实现,而动漫插画专业的学生则可以负责角色设计和故事构思。通过这样的分工,不仅能确保每位学生都能在项目中找到自己的定位,还能让他们更加了解和欣赏其他学科的价值^[3]。

随着项目的推进,必须确保团队成员之间的有效沟通和协作。这不仅需要学生具备良好的人际交往能力,更需要他们具备跨学科的知识 and 思维。为了培养这种能力,可以在项目开始之前组织一系列的团队建设活动,如工作坊、研讨会等。通过这些活动,学生不仅可以更加了解其他学科的知识,还可以培养自己的跨学科沟通和合作能力。在项目实施过程中,需要定期进行评估和反馈,确保项目按照预定的目标和路径进行。这意味着,除了学生之间的沟通和合作,还需要有一个专业的指导团队为学生提供技术和艺术上的支持。这些指导团队可以由数字媒体和动漫插画两个学科的老师组成,确保项目在技术和艺术上都能达到较高的水平。

此外,为了确保学生能够在项目中获得实质性的成果,还需要与业界进行合作。可以邀请业内的动漫公司、插画工作室等机构参与项目的指导和评估,甚至可以与他们进行深度的合作,将学生的作品推向市场。这样,学生不仅可以得到真实的工作经验,还可以提前建立自己的职业网络,为未来的职业生涯打下坚实的基础。

最后,为了确保跨学科项目合作的长期性和持续性,还需要在学校内部建立一个专门的跨学科项目管理和支持机制。这包括为学生提供项目申请、管理、评估等一系列的支持服务,确保每一个项目都能得到充分的资源和关注。同时,还需要建立一个跨学科的教学和研究平台,为学生和教师提供更多的交流和合作机会。

2.3 强化校企合作教学

校企合作教学的实质是将企业实际的工作需求和学校的教学资源进行有效结合,从而为学生提供一个既有理论学习又有实践操作的教学平台。在新工科视域下,数字媒体与动漫插画的交叉融合为这种合作提供了广泛的可能性。首先,随着数字技术的发展,越来越多的动漫和插画作品

开始采用数字化的制作方式,这就需要学生掌握相关的技术和工具。与此同时,企业在生产中对这些技术和工具的需求也越来越大,这为校企合作提供了天然的契机。

在实践中,学校可以与企业进行深度合作,共同制定课程大纲,根据企业的实际需求进行教学内容的调整。比如,企业可能需要学生掌握某种特定的数字插画工具或技术,学校可以将这些内容纳入教学大纲,为学生提供相关的培训和实践机会。另外,企业也可以为学校提供一些实际的项目,让学生参与其中,从而增强他们的实践经验和能力。除了教学内容的调整,学校还可以与企业合作,开展一些实践活动^[4]。例如,可以组织学生到企业进行实习,让他们在真实的工作环境中了解和体验数字媒体与动漫插画的融合;也可以邀请企业的专家到学校进行讲座或短期培训,为学生提供前沿的行业知识和技能。

此外,学校和企业还可以共同开展一些研发项目,探索数字媒体与动漫插画在新工科视域下的新技术和新应用。这样既可以推动行业的技术进步,也为学生提供了丰富的研究和实践机会。

校企合作不仅能促进当前学生的技能培养和实践应用,还能为未来的产业发展打下坚实的基础。随着数字媒体与动漫插画的交叉融合,新的创意和技术需求将不断涌现,而校企合作将为满足这些需求提供关键的支持。例如,面对行业发展中的挑战,学校和企业可以共同开设实验室和研发中心,致力于探索和解决实际问题。这种合作模式能够将学术研究 with 行业实践更紧密地结合起来,从而产生更具创新性和实用性的成果。例如,针对数字媒体与动漫插画在虚拟现实、增强现实等新技术领域的应用,学校和企业可以共同进行技术研发和内容创作,为用户带来全新的沉浸式体验。

同时,校企合作还可以为学生创造更多的职业发展机会。当企业直接参与到学校的教学和培训中,学生就有更多的机会了解企业文化、组织结构以及工作流程,这有助于他们更好地适应未来的工作环境。而企业也可以从中发现并培养合适的人才,为自己的发展打下良好的基础。

3 结束语

在新工科背景下,数字媒体与动漫插画学科的交叉呈现出巨大的创新与融合潜力,它们共同构建了一个复合型的学科体系,既涵盖了艺术与设计的精髓,又融入了科技与创新的要素。经过深入研究与探讨,希望能够为数字媒体与动漫插画学科交叉的研究与实践提供一定的理论支持和实践指导。期望通过这种交叉与融合,不仅可以为学生创造更为宽广的学习和发展空间,还能为社会和行业的持续进步提供源源不断的创新动力。

参考文献:

- [1] 王雪. 虚拟现实技术下数字媒体交互方式的创新探讨[J]. 数字技术与应用, 2023, 41 (08): 139-141.
- [2] 董婷. 中国传统插画语言与数字插画设计融合的研究与实践[D]. 大连外国语大学, 2022.
- [3] 张王哲. 基于情境体验的动漫插画授课模式研究[J]. 文化产业, 2022 (11): 10-12.
- [4] 周荃. 数字化插图插画设计的新模式探析[J]. 丝网印刷, 2022 (06): 50-53.

作者简介:

张茹(1989.6—),女,民族:汉,籍贯(省市):黑龙江省哈尔滨市,学历:硕士研究生,职称:副教授,研究方向:动画与插画创作。