

# 浅谈动画二维专业中动画运动规律课程作业的教学改革

韦亚男

大连科技学院, 中国·辽宁 大连 116000

**【摘要】**动画运动规律课程是动画专业的重要课程, 是进入动画片制作领域的敲门砖, 该课程既要教会学生理论知识又要带领学生进行实践绘制, 在课程作业的布置与实施过程中需要探索出符合专业以及课程特点的方案。

**【关键词】**动画运动规律; 作业形式; 特点

## 1 运动规律课程教授形式

动画运动规律课程是动画专业的必修课, 也是绘制动画动作的关键知识点, 对于二维动画方向的学生来说更是极为重要的课程。

在动画运动规律的课程中, 主要教授的内容有动画中物理性运动、人物、动物、鸟类、鱼类以及自然现象等的基本运动规律及其艺术夸张表现的能力等。通过课程的学习学生能够在动画创作中熟练运用并根据不同的绘制要求灵活设计动作, 从而能够更好的理解动画运动的绘制方法与特点, 让动画角色的动作更加具有生命力与观赏感。

动画运动规律的理论知识较为枯燥, 所以在授课中要充分调动学生的积极性, 教学内容的安排从简到难, 避免学生死记硬背。在理论知识讲解后会引导学生亲身体会动作的实际表演, 分析每个动作的特点及细节。教学采用了传统板书教学加多媒体教学的方式, 利用多媒体课件让静态的图片活动起来, 引导学生观察动作的动态特点, 再利用板书绘画的方式, 将动作的关键帧分别画在黑板上, 让学生了解动作每个关键帧, 加深对知识的理解。

运动规律课程除了理论知识的讲解, 更注重学生的实践能力, 所以在每个知识点讲解完毕后, 都会布置相应的绘制环节, 一是检验学生理论知识的应用, 二是在绘制中巩固知识的记忆。学生在实践绘制中会出现各种问题, 教师需要及时纠正, 并先提问学生如何修改, 提问的过程也是知识点回顾的阶段。教师在学生实践阶段要进行共性问题的总结, 并在总结时复习相关知识点, 这种理论加实践的方式不仅能够提高学生的动手能力, 在一定程度上也是对课程的多次复习与巩固, 这样才能为后续的课程打下坚实的基础。

## 2 传统课程作业的弊端

运动规律课程作业, 是检验学生学习成果的关键指标之一。但在作业数量过多与作业的形式枯燥性, 容易让学生产生厌烦情绪, 导致作业的质量不尽如意人。

### 2.1 作业数量过多

动画运动规律课程内容繁多, 如人物篇中就包含人物的走、跑、跳跃三大内容, 而人物的行走规律中有包含了正、侧、背、透视走以及情绪走5大内容。学生需要绘制5套作业, 每套作业不少于10张关键帧的话, 5套作业就是50张画纸, 而且后期还会加入其他章节的作业, 绘制的张数会逐渐增加。对于专业基础薄弱, 绘制速度较慢的学生来说, 这无疑是一座座的大山从天而降, 会打击学生的学习积极性, 形成恶性循环。

### 2.2 作业形式单一

传统课程作业中, 教师会依据课程教材的内容, 布置相关的绘制作业, 教材中的作业虽然符合课程知识点要求, 但动画的形象过于机械化不够, 而且已经规定出了原画的形象, 对于求知欲望较强的同学来说不但磨灭了学习的积极性, 也限制了学生的创作能力。往往会导致学生在绘制时只是为了完成作业而绘制, 但是在如何将动作绘制的更有创意上缺少创新思维。

### 2.3 绘制过程与工具繁琐

传统动画运动规律的作业采用透台加动画纸的手绘方式, 需要学生备齐相关工具, 其中动画纸的购买数量较大, 一包200张的动画纸学生需要购买2-3包, 在绘制过程中总会出错, 对于动画纸的需求量是非常大的。而且废旧的动画纸如果保存不当也会造成教室卫生的混乱, 甚至是一种纸质资源的浪费。

透台绘制时如果想要检查动画的动作是否得当, 就需要手动翻阅或者利用动检仪进行预览。手动翻阅在一定程度上可以起到检验的效果, 但对于初学的学生来说, 还是有诸多弊端。动检仪检查动画, 这是传统动画检验动作是否流畅的重要工具, 可以将动画纸一张张放在镜头下拍摄, 再利用电脑软件合成输出动画, 动检的时间过长, 如果动作张数过多会花费不少时间在动检上。而且修改好的动作还要重新动检, 重复相同的动作, 浪费时间也消耗学生的精力。同时动检仪的造假不菲, 而且购买后设备的维修维护也需要专人进行看管, 在一定程度上浪费财力和人力。

## 3 课程作业模式的改革

为了更好的让学生学以致用, 激发学生的绘制积极性, 在原有作业形式的基础上进行了合理的调整和改变, 让作业形式更加适合专业的发展与市场的需求。

### 3.1 作业整合, 数量精简

动画运动规律知识点众多, 课程作业改革后将作业进行整合和精简。理论知识讲解中依旧全面覆盖, 但在作业中保留了动画制作重点以及常用的规律进行实践绘制, 如人物运动规律作业中将侧面以及情绪走整合, 对于透视走进行重点的讲解以及绘制。将其他转面的行走动作放在综合作业中, 任学生选择绘制。

作业整合保留了动画中的常用规律, 这样既能保证学生的实践质量又能在一定程度上切合市场的需求。数量的精简是对学生的刺激, 带动学生的学习热情。

### 3.2 作业自创, 动作灵活

改革后的动画运动规律作业中, 保留了教材中部分基础知识的作业, 利用教材中的形象原画巩固知识点, 有增加了原创了部分的绘制。如将课程的知识点分为三大部分: 人物篇、动物篇、自然现象篇。在这三大部分的时间绘制中, 不限制动画形象, 动作等要求。让学生创作形象, 设计动作绘制自创动画, 在巩固基础知识的同时也提高了创作能力。

## 4 结语

好的教学需要不断探索改变, 动画课程在教学中要做到理论和时间相结合才能让此课程得到用武之地, 学生在课程中学习到知识的同时也能在实践中发挥相应的能力。这样才能让教学达到事半功倍的效果。

### 参考文献:

[1] 孙聪. 动画运动规律 [M]. 清华大学出版社, 2005.

[2] 陈建君. 基于微课的动画运动规律课程教学改革研究 [J]. 现代装饰 (理论), 2016年11期.

### 作者简介:

韦亚男, 女, (1988.05—), 讲师, 大连科技学院, 研究方向: 动画制作、插图绘本创作。