

室内设计专业现代学徒制人才培养模式探索与研究

——CINEMA4D 设计软件室内教学模式转型

田元

(广州华夏职业学院, 广东 广州 510931)

摘要: CINEMA4D 作为三维设计软件(以下简称 C4D), 在室内设计方面的教学中具有较好的实用性和视觉技术表现性。本文通过在 C4D 设计软件的实训教学中应对室内设计专业现代学徒制人才培养模式的新方法新技巧的探索与研究。希望通过本文对现代学徒制人才培养观念给予新的定义, 不再是固有的师傅带徒弟或者学校定向培养技术工人, 而是在现代电脑设计应用的范围内有所突破有所创新, 尤其是在新技术如 VR、AR 等新技术在室内艺术设计领域高速应用与发展的今天, 能够实现由单纯的学习技术工程转型为以应对电脑设计效果的设计师为主的专业人才培养模式, 最终实现与社会行业接轨, 并在现代设计领域的发展中占有一席之地之最终目的。

关键词: CINEMA4D; 现代学徒制; 新技术; 培养模式

C4D 是由德国 MAXON 公司开发的一款 3D 可视化设计应用软件, 主要在室内设计中应用于室内三维效果图的设计建模、灯光、贴图, 以及渲染制作, 在表现力方面基本趋于写实风格, 该软件有较好的室内设计图艺术表现力, 在三维设计领域受到广泛的应用, 且能够实时渲染, 可以很好地应用于新技术的展示与制作, 尤其是在 VR 室内沉浸效果方面, 并且支持云渲染输出, 还与其他多款 3D 软件有较好的端口衔接, 及综合应用。因此在现代学徒制的培养模式中能够更加好的实习新旧教学培养模式技术与教研教改项目方面的转型。

一、改进教学模式的具体方法

(一) 从室内现代学徒制入手

我认为设计者应当以解决现实中出现的专业技术问题为主, 尤其是在 C4D 的软件教学科目中, 利用 3D 技术的基本教学理论于室内设计的学徒制培养中, 减少所谓一师一徒的刻板作风和定向培养技术工人的教学发展定论, 尤其是在大专教学中对有意愿提升学历或寻求较好的 3D 工作领域的学员应给予更多的选择。

(二) 从教研教改中寻求突破

在三维设计的技术学习领域, 教研教改必须与实践性的社会工作相匹配, 故此产学研一体化核心思想更应该更加深入的贯彻与执行, 尤其是在室内设计专业现代学徒制人才培养模式的转型发展过程中, 应当尽可能多的与企业展开多领域合作, 不只是实习实训项目更是针对在培养学员中应引入企业的专家人才作为兼职指导老师, 最好是外企的技术专家进行经常性的教学公开课和教学指导讲座, 已实现与中高端国际设计水平接轨, 已实现教学模式的培养定位转型。

二、优化技术教育在职业院校教学中的理念方法

室内专业领域的发展正逐渐走向艺术性与互动性的融合机制, 尤其是在 VR 室内沉浸效果介入到该学科的人才培养与发展课程模式中与实践性实习工作中, 因此应当进行对学徒制学生的教学采取与 CG 技术理念相接轨的数字艺术理念的介入式教学, 而非传统的三维技术理论应用, 尤其是在 C4D 软件教学学科的针对性实训教学过程中寻求技术突破与现代学徒制理念更新的深化性转变。

三、技术变革之路

建立在数字技术的变革浪潮中, 基于 C4D 设计软件的教育教学中技术应用更是对室内设计学徒制培养模式转型最为重要的

项目环节, 对于技术的变革在现代学徒制教学理论的提升与发展方面具有最为现实意义的作用, 而在实训课程和实习实践性的工作中这点体现的最为突出和明显, 尤其是电脑技术在软件与硬件的提升方面的需求与应用水平最为关系到教学理念的实际执行与双向实施, 所谓“双向”既是指针对教学中的技术教具, 也是指教学期间的学生学习的软硬件工具, 与此同时这两者对于 C4D 软件本身不断升级应用而言也是同样具有实际意义和重要的现实意义, 这一点在三维领域的实训教学过程中更应该注意和得到相应的技术匹配, 尤其是在教学与渲染案例的实训过程中更应当与之相符合, 从而达到更加优秀的技术支撑和图形图像技术的画面美观性与互动的交互性技术教学节点, 以及全方位立体式的为对应技术模式最为有效的变革之法。

四、结语

总的来说, 无论是在教育教学中还是在未来的突破与挑战下, 对在 C4D 设计软件的实训教学中应对室内设计专业现代学徒制人才培养模式的新方法新技巧的探索与研究目前仍然处在教育教学的初期阶段。但是, 对于技术模式的转型过程最多的就是要讨论是该培养室内设计领域一个技术工人还是去培养一名合格的设计师, 尤其这点在现代学徒制模式的改革与探究中具有最为突出的体现, 我认为这一点才是对这一领域改革之路的真正体现, 因为我觉得所谓改革就是将传统意义继承后再予以突破, 所以应当取其精华去其糟粕, 我们教育者尤其是高校教学工作者无论是在理论教学方面, 还是在技术实战教学方面都应当为提高受教育者在未来社会竞争中取得优异成绩和战果, 与此同时具有足够解决实际事物能力的机会, 因此必须以培养设计师为根本目的, 这一点也是模式转型研究的最基本点, 所以在 C4D 设计软件的教学更应该更好的注重这一点, 从而真正意义上的实现室内设计专业现代学徒制人才培养模式的变革之路, 这也是本文所希望达到的最终效果, 期望更多在室内设计领域学习的人可以成为社会主义现代发展中的青年设计师和该领域的中流砥柱。

参考文献:

[1] 高燕南. 室内设计专业学徒制教学模式的教学效果 [J]. 文学教育(下), 2019(11).

[2] 教幸存. Cinema4D 材质和渲染艺术 [M]. 北京: 清华大学出版社出版, 2007-9.