

# 应用型本科高校动画专业造型 基础课数字绘画教学方式研究

魏雅亭

(武汉传媒学院 湖北 武汉 430205)

**【摘要】**随着应用型本科高校动画专业的发展,培养出适应影视、游戏和动画市场行业发展的应用型人才,需要大力推进教学改革和教学研究。本文探讨的数字绘画基础课程,是以讲授传统美术造型,采用数字绘图软件和设备进行了融合创新,课程将基础绘画与动画造型设计的初级内容相结合,形成良好过渡的综合性教学方式。

**【关键词】**动画造型基础课;教学方式;数字绘画

## 1 应用型本科高校动画专业人才培养目标

应用型本科高校与学术型高校相比,在人才培养要求上有所不同,其构建要素中最为重要的是,可以建设出适应经济与社会发展的新学科、新专业和新课程,培养出具有较强社会适应能力和竞争能力的高素质应用型人才。

以动画专业为例,以研究动画创作理论知识,接受动画设计和动画制作等方面的技能训练,以能够在影视、游戏和动画行业中进行动画创意设计为培养的首要目标,具有较强的应用性。应用型高校动画专业人才培养的目标也需要能够适应社会经济的发展 and 行业内部对人才需求标准不断的变化。

以成果为导向的培养目标可以从人文素养、专业知识、批判性思维、解决问题、现代使用工具、沟通表达、团队合作、国际视野及终身学习等九个维度来进行设计,主要目的是培养学生了解行业发展动态,具备较强的社会责任感,有良好的团队合作精神与沟通协调能力,具有较强的学习能力以及灵活运用先进的设计理念和数字化工具解决实际问题的能力,具有扎实的动画理论基础和具备良好的传统文化素养和一定的创新创业精神。

## 2 数字绘画在动画造型基础教学中的应用

### 2.1 动画造型基础课的课程性质

动画造型基础课是动画专业的主干课程,一般开设在大一第一学期,主要任务是解决在动画设计中的一系列造型设计问题,其中,人体肌肉结构和角色风格设计等是课程的重点,也是后续的二维动画设计和三维建模设计等动画专业必修课的基础。

在课程的制定上,以专业知识获取、现代工具的使用以及终身学习等几个维度来构建动画造型基础课的教学目标,设计更加适合的课程内容以及教学方式。以往的造型基础课分为动画造型和动画素描两门课程,数字绘画的介入,可以将两门课程的内容进行合理的融合。随着相关技术的发展与成熟,数字绘画几乎融入了动画制作流程的每一个环节,从基础课程中就对学生数字绘画工具的培养,符合应用型人才的需求,将数字绘画的内容,融入到动画基础类课程当中,也顺应了社会行业需求的发展趋势。

### 2.2 数字绘画教学的特点

数字绘画教学有几个显著的特点,首先,在形式上采用绘图软件进行教学,取代了传统纸面手绘。随着绘图设备的不断迭代,数字绘图软件的不革新,越来越趋向便捷和易学,新时代的学生在数码相关的产品的应用和接受程度上都有很高适应性,采用数字绘画的形式在教学上不会出现认知壁垒,相反可以帮助学生更快的融入到动画专业课程的学习氛围中去。

其次,数字绘画有更高的效率,停止重复工作。采用绘图软件的绘图过程更加灵活,可以让学生更加便捷的进行图像的修改和精细绘制,软件中的工具将传统纸绘中的操作精简化,有不少视觉显示和控制功能,在保证绘图质量的同时也节省了绘制的时间。

第三,数字绘图有特殊的设备的要求,需要采用专用的绘图硬件,例如数位板和数位屏等工具,学生可以采用较为便携

式的绘画工具进行复杂的绘画。在工具的使用上变得简练,用一套数码绘制工具既可以完成从传统绘画风格到动画造型设计以及场景设计等,具有高度规范性和风格化特点的图像内容。

### 2.3 数字绘画的课程设计

数字绘画课程主要分为两个板块:一,是结构造型,这一部分的内容又包含了理论和练习两个部分,主要围绕人体结构的体块关系、人体骨骼、人体肌肉结构、人体动态造型等专业知识的学习和基础造型能力的练习。二,是数字绘画软件,介绍数字绘画的基础技能以及板绘绘图软件与工具的应用,学习数字绘图软件的技能技法,其主要目的是让学生快速的融入到软件工具的使用和对硬件工具的熟悉当中,在这一部分的教学过程中,会采用进阶式的方式,以简单易学的软件入手,指导学生逐步过渡到专业二维平面软件的学习中,为后续软件技术类和软件应用类课程的学习打下基础。

在教学过程中,教师作为引导者在课程中起主导作用,需要进行专业知识讲解和进行详尽的数字绘画演示,引领学生熟悉软件应用的同时学会不同绘画风格的表达技法,同时,课上和课后练习相结合的方式,利用课外时间进行速写等练习,培养独立和长期学习的良好习惯。

### 3 数字绘画教学的创新与价值

数字绘画教学可以灵活的将绘图的风格化和专业性相结合,使得基础课程和专业课程的融合度更高。素描和速写被看做是所有艺术设计专业学习的基础,但是素描和动画等设计类专业课程的造型规范还有明显的区别,如何指导基础能力稍薄弱的学生越过这个跨度,成为教学的重点,数字绘画在形式上和操作上都很好的解决了这个问题,学生不会受到工具的制衡,绘图的连续性也得到了保证。

数字绘画教学可以节省教学的时间和空间。数字绘画工具越来越轻便,采用移动应用可以在任何时间、任何场合进行绘制,甚至可以保证笔刷的质感、矢量图和色彩效果,这样一来,无论身在何处,都可以进行绘画练习或创作,便于移动教学的推进,构建泛在学习模式。

数字绘画教学可以更高的适应市场行业的需求。随着绘图硬件和应用功能的不断扩大,数字绘画会作为创作过程的重要部分,伴随科技的进步,数字还会支持新形式的表现派绘画,提升模仿纸质的体验,比如说可以画出不同的光照环境,或是在绘画中运用3D技术,数字绘画教学正是紧密联系了行业的发展趋势。

### 参考文献:

- [1] 胡佳. 当前我国高校动画专业的教学模式和实践 [J]. 艺术教育, 2013(11)
- [2] 薛龙. 论动漫教育发展方向分析 [J]. 吉林广播电视大学学报. 2013(4)
- [3] 刘博. 浅谈动漫出版物装帧设计的新思路 [J]. 编辑之友. 2012(5)
- [4] 徐雯雪. 试论优化动画专业中数字绘画课程教学效果的路径 [J]. 美术教育研究. 2019(18): 104-105.