

# 新媒体时代下的高校动画教学改革

李 慧

南京传媒学院 江苏南京 211100

**摘 要:** 在信息技术快速发展的今天,新媒体的应用越发展广泛。因此在全球化科技发展大背景之下,国内高校也开始思索如何运用新媒体完成动画教学改革,充分发挥新媒体技术优势,转变动画教学模式,取得高效教学效果。在完成动画教学任务的同时,针对学生的艺术素养进行提升,深入贯彻落实立德树人、积极向上的德育目标。

**关键词:** 新媒体时代下; 高校动画教学; 改革

## The Reform of College Animation Teaching in the New Media Era

Hui Li

Nanjing University of Media and Communication, Nanjing, Jiangsu Province, 211100

**Abstract:** With the rapid development of information technology today, the application of new media is becoming more widely developed. Therefore, under the background of the development of global science and technology, domestic universities also began to think about how to use new media to complete the animation teaching reform, give full play to the advantages of new media technology, change the animation teaching mode, and achieve efficient teaching results. While completing the task of animation teaching, we should improve the students' artistic accomplishment, and thoroughly implement the moral education goal of cultivating people by virtue and promoting positive moral education.

**Keywords:** in the new media era; university animation teaching; reform

目前动画行业的发展趋势逐渐向信息化方向靠拢,虚拟空间网络动画或者3D动画的相继问世,在一定程度上对应着动画信息技术的演变过程,也为动画本身的创作提供了更加广阔的空间。鉴于动画行业在制作过程中会涉及数字化三维制作艺术家片面制作以及后期电脑语言等各项技术的共同参与,这些都和新媒体时代密切相关,也就意味着相应的高校动画教学改革也需要紧跟时代发展步伐,结合新媒体的发展特征以及方向,在满足社会需求的目标引导之下,开展教学改革工作。

### 1 新媒体与高校动画教学关系

伴随着互联网技术的快速发展,新媒体这种以个人为中心的全新媒体模式逐渐被大众所接受,已经成为当代人们日常生活中不可或缺的重要信息获取和传递工具。除了影响人们日常关于信息的传递和接收形式之外,新媒体对于动画专业的改革促进效果显著,除了保留原有媒体特征之外,实现了图形,文字,图像声音等多种载体的融合,使得动画在信息传递方面更加彰显出图文并

茂,声形辉映的特征,所赋予的视听体验更加刺激。这种信息传递方式和动画专业的本质极其匹配,因此借助新媒体推动动画教学改革具有可行性。受到信息和艺术多元化的影响,促进了新媒体和动画的交叉融合。就动画艺术本身的发展历程而言,无论是在实现原理或者是实现手段,相应的艺术表现形式等多方面,都经历了长期的探索阶段,例如黑白片到彩色片的转化,或者是赛璐璐到CG软件的应用,在信息化技术的参与之下,使得动画的魅力呈现出更多的可能性,相应的艺术表现形式也伴随着计算机技术的持续深入呈现出多元化的发展趋势,使得现代动画所呈现出的视觉效果更加立体丰富,从该角度而言,多媒体背景之下的动画教学改革获得了足够的技术支持。以电脑动画技术应用为例,能够为动画制作者的构思提供支持并且技术的优势,也很好地替代了传统人工上色、拍摄等体力劳动过程,大幅度节约了动画制作的时间以及人力成本,并且在专业软件的参与之下,能够直接在计算机上完成动画前期设计稿的绘

制,包括原画和中期动画都可以使用相应的技术完成,动画的艺术表达形式更为广阔。

## 2 新媒体时代下高校动画教学改革的必要性

新媒体时代背景之下,关于高校动画教学涉及动画技术培养领域,需要遵循“技艺结合”原则。但是受限于所采用的教学方法过于落后,导致课程设置方面与当代动画产业需求之间存在较大差距,影响了学生实际能力的增长,学生所储备的知识或者是能力与当前的动画产业需求有较大差一。往往只涉及基础课程以及流程作业知识的了解,很少有机会参与到创作实习过程中,从而导致了闭门造车的教学现状,这必然会对该专业学生在动画领域的发展空间形成限制。因此新媒体的融入之后,为学生的视野开阔提供了良好的契机。但与此同时也需要认识到所引发的师生技术不对等带来了新挑战,对教师的课堂话语权威产生了明显的冲击,例如部分学生借助网络技术自学,对教师的教学准确性产生怀疑,教师也面临着教学尴尬处境。因此有必要针对教学手段进行改革,才能够有效对学生逆反现象,同时也有能够持续推动高校动画教学整体水平的增长,这也是新媒体时代到来给高校动画教学工作带来的必然挑战。

## 3 新媒体视域下高校动画教学改革的现状

### 3.1 教学模式需要创新

由于动画专业具有较强的实践性,因此在日常教学过程中,除了关注学生对于基础理论知识的掌握之外,同时也需要强化学生的动手操作能力。纵观以往的动画教学过程,可以发现教师习惯性使用多媒体设备展示以及讲解各种理论知识,包括动画的制作过程,但是很少为学生提供参与动画制作和设计的实践机会,因此无法培养学生的设计思维,包括学习的主动性。针对该问题进行解决,尤其是新媒体时代背景之下的动画教学,更应当强调借助数字媒体技术对于教学模式的创新,通过各种信息化教学手段的应用问题中提供参与动手实践的机会,突破传统教学的局限性,例如借助高校和动画企业合作的方式为学生参与动画设计和制作提供各种平台机会,让学生借助实践的方法获得动手操作能力的增长。

### 3.2 课程内容设计需要多元化和体现时代性

在新媒体时代背景之下,民众关于信息的获取途径更加多元化,同时在审美需求方面也在持续发生变化,也就意味着高校阶段的动画教学除了覆盖动画理论知识传授以及动画软件教学之外,也应当将学生的实践能力和创新能力纳入重点教学对象。不难发现许多高校的动画教学对应的实践性课程占据比例较少,无法帮助学生实现理论知识和实际问题的充分融合,更难以增长学生的专业技能,最终培养出的动画专业学生与社会发展需

求之间存在较大差距。并且大众审美的快速变化,也对动画领域设计人才的创新性提出了更高的要求,因此将创新能力纳入动画教学改革范畴,势在必行例如,设置一些具有针对性的特色教学内容,通过多媒体获得专业信息的同时,积极组织各种专业竞赛或者是网络教学,以及企业云端考察等方法来丰富动画教学内容,帮助学生接触动画行业最新的发展动态以及信息技术内容,增长专业水平的同时也激活了学生的创新思维。

## 4 新媒体视域下高校动画教学改革的创新途径

### 4.1 遵循以就业为导向的复合型人才培养目标

第一,培养具有复合能力的动画人才。开展高校动画专业教学,要求学生展现出良好的审美能力,设计能力,创意能力以及软件操作能力,同时还需要将就业发展方向作为导向,融入到教学改革目标范畴之内,才能够保证该专业的学生具备动画设计和制作能力,同时迎合动画行业发展需求成长为合格的全新复合型人才。日常教学活动应当以提高学生专业技能素养作为目标,保证对应的教学内容具有针对性。并且教学内容设计方面还应当考虑实际应用需求的体现,关注学生技能水平的增长。教学生打造为复合能力动画新人才,需要关注教学目标的层次化和多维度。

第二,培养创新型的动画人才。由于整体的社会发展趋势,正在不断提高对于人才的创新能力,因此高校专业教学改革工作也需要将创新型人才纳入人才培养目标范畴,通过开设特色专业课程的方式,帮助学生获得视野的开辟,确保学生在创新的同时收获更多的知识,当然在日常教学过程中也需要为学生提供进行自主思考以及自我观点表达的机会,借助一些创意性训练的方法,提高学生的创新意识和能力。具体而言,在面对不同阶段的学生所进行的创意性训练类型应用方面应当有所差异,重点突出对学生创业能力的培养,尤其是新媒体视野之下越来越多的大学生走上自主创业的发展道路,学校方面除了鼓励学生进行自主创业之外,也应当为学生的自主创业提供更多的支持,包括对传统教育模式的转变。

第三,培养跨学科的动画人才。新媒体时代背景之下的高校动画教学关注学生专业技能的成长,也关注学生的全面发展。这是因为动画专业所涉及的学科领域众多,包括艺术,文学,影视,数字媒体,音乐等,因此学生的全面发展才能够胜任动画专业岗位要求。在课程设置方面除了覆盖摄影表演剪辑之外,也需要增加一些有关文学艺术电影等方面的选修内容,帮助学生涉猎更多的知识,全面发展。

### 4.2 运用“艺工”结合的创新教学模式

由于高校承担着向社会输送优质人才的职责,因此

在进行动画教学改革的过程中,就应当体现市场实际需求对于人才培养目标的影响,以此为目标导向完成教学模式的创新,既能够保证学生对于专业知识和技能的充分掌握,同时又能够帮助学生储备今后进入动画行业相关岗位的必备技能,满足社会发展需求。因此有必要运用“艺工”结合的方法推动动画教学改革的创新,帮助学生收获丰富的知识和专业技能。具体的实施路径是采用多元化的教学方法,结合学生的实际学习水平,完成动画教学方案的制定,其次通过项目制教学策略,推动教学内容的丰富。关键点在于实现艺术和工程内容的结合,凸显动画制作的艺术审美特征,同时渗透工匠精神,实现教学和实践的有机融合,在动画项目设计的推动之下,帮助学生锻炼专业技能水平,同时掌握团队协作和沟通能力。最后强调对于动画教学主要方向的确切规划,结合企业人才需求以及动画领域的发展趋势确定具体的教学策略,实现高校动画教学改革工作的顺利实施。

#### 4.3 改进教学方法,激发学生学习兴趣

在以往的高校动画教学过程中,教师习惯性依赖于教材进行理论知识的讲解,虽然采用了讲练结合的策略,但是过多地运用填鸭式教学方法导致学生对于学习的主动性不足,因此新媒体时代背景之下的动画教学改革就应当凸显学生的主体地位,关注学生兴趣的激活,既能够促进学生对于专业知识的深刻理解,同时又能够维持学生的学习主动性,这必然涉及实践类教学方法的应用,目的在于帮助该专业学生准确了解社会对于动画人才的需求,包括动画产业本身的发展前景,熟悉动画制作过程以及相关技能。并且考虑到动画专业具有较强的实践性,因此在校教学期间,应当尽可能多地为学生提供参观,了解企业动画制作过程,在条件允许的情况下为学生提供实际操作的机会,让学生拥有将理论知识和具体实践进行结合的平台,保证动画教学效果。

#### 4.4 加强校企合作,贴近市场需求

动画在信息传递领域优势明显能够形成强烈的视觉冲击,激活受众的情感共鸣,这也是该专业所体现的专业性和实践性较强的原因所在,因此有关动画教学工作的实施必须体现教学内容和市场需求的紧密结合,这是保证课堂教学和市场需求之间匹配的关键。借助二者的良性融合,以市场需求作为导向,以教学成果作为突破口,既能够帮助企业获得动画领域的专业人才,同时又能够在校企合作平台的支持下为学生提供提高自身实践能力的机会。可以在日常教学中增加一些设计竞赛类活动,并鼓励学生积极参与,既可以让学独立完成,又可以让学以团队合作的形式参与,达到以赛促学的效果,才能够让学生真正意义上成为满足社会需求的综合

性动画专业人才。从各个角度而言,校企合作无疑是新媒体时代背景之下驱动高校动画教学改革的又一途径。

#### 4.5 构建优秀师资队伍,营造良好学习环境

第一,要强化对教师团队专业技能的培训。显而易见,想要推动新媒体背景之下的高校动画教学改革工作教师在其中发挥着不可替代的作用,作为该专业的教师,应当自发地针对自身的专业技能进行提升,积极参与到各项专业技能的培训工作中。而相关培训工作的展开,应当由高校集中性负责能够更好地体现教师的团队优势,可以通过举办经验交流会,或者是举办教学比赛成果评选等多种形式来维持教师对于培训参与的积极性,其次是针对培训的实效性进行提高,通过增加扶持或者是奖励措施的方式,激发教师自主学习意识,主动提高自己的专业技能,保持与动画产业发展步调的一致,当然针对培训方式进行多元化的转变也十分关键,通过短期和长期培训相结合的方式打造优质教师团队。

第二,要积极地吸纳优秀的人才,整合师资队伍建设。高校方面应当承担起构建优秀师资队伍,工作组织者的角色,具体工作内容如下,首先是动画专业的教师提供更多接触新技术新信息的机会,帮助教师获得理论知识和专业能力的增长,其次是加大和企业之间的合作力度,为教师进入企业岗位工作参与,实践提供机会,在验证理论知识的同时,获得实践能力的增长才能够更好地承担起培养学生实践能力的职责。也能够保证进行动画教学时所传授的知识和内容与时代发展步调一致,保证大学生所接触的学习内容的时效性。

#### 5 结语

综上所述,本文重点分析新媒体时代背景之下关于高校动画教学改革创新的相关路径,未来维护自身的专业性和实践性,高校动画教学改革应当充分抓住新媒体时代特征,善于使用先进技术手段,优化教学模式,打造丰富多样的课堂内容,同时关注理论实践的充分融合,顺应新媒体的发展趋势,将行业发展以及市场需求纳入高校动画人才培养目标。除此之外也还需要关注校企合作力度的增强以及师资队伍的建设,共同推动动画教学改革创新。

#### 参考文献:

- [1]黄佳.“互联网+”时代高校动画专业实践教学改革创新路径[J].艺海,2018(8):112-114.
- [2]吴艳.互联网+趋势下高校动画教学方法改革[J].戏剧之家,2018(20):166-167.
- [3]刘若一.加拿大高等院校动画教育研究[D].南京:南京艺术学院,2013:8.
- [4]陈菲仪.“互联网+”理念下动画创作课程的教学模式研究[J].美术教育研究,2017(15):150.