

浅论中职学校动漫专业的发展

◆王晶

(武汉市第一职业教育中心 湖北武汉 430000)

摘要:随着我国社会经济的发展,文化艺术也受教育部门的重视,动漫产业所需人才大大提高,对技术人才的要求越来越高,因此,职业学校联合企业合作,加强学生实践动手能力,提高学生就业的本领,实现集团化办学模式。本文是在这种形势要求下,结合自身的教学实践,多角度的提出了中职动漫专业集团化办学的方法和建设。

关键词:中职学生;校企合作;动漫;提高

动漫产业是创意产业的一种我国对创意产业给予越来越多的重视和大力扶持。随着网络和数字技术的发展,动漫产业现已成为以动画卡通、网络游戏、手机游戏、多媒体产品为代表的新兴产业,并被视为21世纪创意经济中最有希望的朝阳产业。我国动漫产业的发展对专业人才的需求,又给我国动漫专业教育的发展提供了有利的环境和机遇。

在当前大力发展职业教育的大环境下,企业对技术人才的要求也越来越高,为了更好的提高动漫专业学生就业时的技能本领,我们在教学中必须加强学生实践动手能力的培养和提高,培养出真正适合社会和企业的一线急需的技能型人才。

一、中职集团化办学的趋势和动漫专业的人才需求

现如今,我国市场经济发展增大,职业学校的办学规模日益扩大,为提高市场竞争力,社会各级各类办学主体积极参与教育改革。职业教育集团作为一种校企合作、优势互补的办学道路初露端倪。

在全国大力发展动漫产业的过程中,我省产业效益明显增强,就当前来说在全省就拥有150家的动漫企业。就2011年的总产值26.8亿多元来说,比起往年增长67.5%,而产品出口额也高达1400多万元人民币!

据介绍,当前发展中我省充分将动漫专项资金的引导作用发挥的淋漓尽致,并形成了一种省市区三级联动的动漫扶持政策体系啊,对于动漫发展每年都会提供1亿元的专项资金的扶持,保证和促进了动漫产业的快速发展。而园区和基地为了加强建设,纷纷增加动漫企业,产值实现了突破。

动漫专业的快速发展,目前已初具规模,既有面向应用型人才的高职高专、中专和各类培训班的教育,又有面向研究开发型的本科生和研究生的教育,并已逐步显现出体系化的雏形。预计在未来的几年里,还将有更多的院校开办动漫专业,并且专业方向将越来越细化。在此环境下,作为一所拥有计算机专业的中职学校,如何针对社会的需求、学生的具体情况培养符合动漫产业需要的动漫人才,已成为迫切需要我们研究的课题。

中职学校动漫专业方向的选择与定位应确立在学生与市场需求的基础上,既要考虑中职学生的基本素质,又要分析中职动漫专业学生的岗位能力需求,应立足并满足本地区就业岗位的需求,逐步向动漫产业发达地区输送优秀毕业生,进一步带动本地区动漫产业的发展。

中职集团化办能给予动漫专业发展美好前景,将宝贵的资源成为一种大众的、普及的、平价的公共资源。这种资源被配置到不同区域、不同学校和不同学生,逐步实现了公共教育资源效益的最大化。

二、中职动漫专业的现存问题

第一,教学资源的不足。

教学资源从两方面来看,专业教材和师资力量。首先,动画是只能意会很难言传的艺术,比如对于动画的线要求可以描述为:匀、挺、准。但具体怎样做则要经过不断的练习,所以即使在发达国家,人们学习动画多是用“徒弟很师傅”这样的模式。人们学习动画不是靠书,更多是靠实际练习得来的,很少有及其专业并规范的动漫教材,对于教师教学和学生学习都是一大难题。其次是师资力量的缺乏。中职动漫专业一般都是依托于美术专业或计算机专业,很多教师都是行这两种学科甚至其他学科转入,很少是具有动漫企业实战经验的动漫专业教师。这种情况会让教科的教师对动漫的认知处于表面,缺乏在专业领域的实践经验。对于动漫专业的教师培训也是甚为少之,对于一个与时俱进的,与信息技术同步的专业,对教师的要求更高。所以要加强对师资队伍的建设与提高。

第二,课程体系设置不合理。

专业课的课程设置应该依托于对学生培养目标的定位,适合社会企业岗位为标准。针对动漫专业特点,在课程设置上应有所选择性。动漫是一门复杂的学科,根据现在企业模式,可以粗略分为二维传统动画和三维立体动画,所以此时应根据企业需求,有针对性的开课学习,而不是将手机动画、影视动画、平面设计、电视编导等专业人才混合培养。以中职生的素质能力等条件是不可能三年内完成如此多知识的。现在的动漫课程开设太杂又太过独立,二个动漫项目的实施会需要很多学科知识,比如Flash网络广告,分镜头脚本设计就需要一定文字表达能力和较强的美术基础,角色场景需要绘制矢量图形,用PS来进行图片文字的处理,用设计中的原理来搭配广告中的元素。但这些课程普遍都处于独立状态,学生的综合应用能力差。所以,校企合作,集团化办学,找准专业发展定位是十分必要的。

第三,缺乏实战平台。

在现实中,学校能提供的实训场所不多,大部分中职学校的动漫装也仅仅有普通的计算机事和画室,无法满足教学实训的需求。比如以制作三维动画为目标,给模型上色贴图渲染就需要高端的电脑设备,普通电脑是无法完成的;二维动画中需要拷贝扫描上色合成,这些工作需要连续性,普通学生的设备也是达不到以上需求的。校外的动漫企业实训实习基地更是少,学生没有机会实战,从而无法胜任相应的岗位。

三、集团化办学后的动漫专业发展

有国家政策的支持和推动,加快了职业教育集团化办学发展,鼓励其在集团化办学体制机制、校企合作育人模式创新、中高职衔接系统培养、共享型教学资源建。对于动漫专业来说可以解决之前所说的三大问题。

建立职业教育集团化办学的协调机制,加强学校与行业管理机构的联系,打破条块分割的管理限制,整合社会、企业与学校的教育资源,优化配置,激活资本运作方式。

第一,教学资源得以增强。

动漫专业教师可以得到优秀的资源共享,同时可以安排到企业中顶岗工作,不仅提高理论水平也加强实践技能。企业和学习可以达到互帮互助,学校可根据企业的需求,增加硬件环境的建设,完成教学与实践的统一。

第二,合理定位培养目标。

动漫专业需要学生具有较强的动手能力和团队合作意识,中职学生应根据自身学生特点,以培养应用型人才为目标,遵循理论够用,注重实践的原则。在课程设置上,参考企业的需要,以学生能上岗工作为最终目的。一个动漫作品的好坏,肉馅要看美术基础扎不扎实,因此加强美术基础教育要放在首位。然后科学的安排整合文化课,理论课,技能课,协调好美术基本功、创造力和计算机软件应用能力的培养。在培养过程中,还要因材施教,发现不同学生的潜能,向不同的岗位加以引导,让每个学生都能找到自己合适的就业岗位。

第三,引用工作室教学。

打破传统教学,淡化教室的概念,利用不同的工作室,让学生加快融入企业,让学生的内心感受不在是在学校上课,而是在企业工作。这样可让学生增强积极的求知欲望,有被动的听课到主动的探索。工作室也可让课堂教学和实践教学融为一体,是学生团队意识增强,为今后自主创业打下基础。

最后,动漫产业正逐渐渗透到现实世界的各个角落,动画艺术与动画技术极大地丰富了人们的文化生活,也为教育事业提供了巨大的市场。中职院校的动画专业应立足于自身的发展条件,做好市场调研,建立合理的知识与技术教学结构,集团化办学模式会为今后开展动漫专业、培养动画人才打下坚实的基础。

参考文献:

- [1]冯文等:《动画概论》,中国电影出版社
- [2]郑向虹:《动漫美术基础》,高等教育出版社
- [3]彭玲等:《动画创意产业》,东方出版社。

作者简介:王晶(1988.8-)女,汉族,籍贯湖北武汉,学历:大学本科,职称:中学二级,研究方向:动漫专业。