

原画教学改革中项目实训方案的探索应用

曾奇琦

(浙江科技学院 艺术设计学院, 杭州 310023)

摘要: 目前原画课程中仍然存在“听中学”问题,造成学生实践动手能力弱,达不到企业要求。因此,教师在原画课程中应积极探索教学与产业接轨的方法。德国应用科学大学(FH)实践教学模式以校企合作为主,是培养高级应用型人才的有效模式。在原画课程中加以借鉴,探索适合本校学情的实训项目教学方案,可以大大提高学生实践能力,培养学生成为企业真正需要的人才。

关键词: 德国 FH 实践教学模式;原画课程;实训项目;校企合作

中图分类号: G642.3;J218.7

文献标志码: A

文章编号: 1671-8798(2013)05-0395-05

Explorative application of German FH practice teaching mode in original painting teaching reform

ZENG Qiqi

(School of Design, Zhejiang University of Science and Technology, Hangzhou 310023, China)

Abstract: The phenomenon of “study by listening” exists in the present original painting course, which leads to poor practical ability of students and can not meet the demands of enterprises. Thus in the original painting course teachers should actively explore the methods of connecting teaching with industry standards. German FH practice teaching mode gives priority to university-enterprise cooperation, which is an effective pattern to train advanced application-oriented talents. Application of the mode in original painting courses can greatly improve the students' practical ability to meet the demands of enterprises.

Key words: German FH practice teaching mode; original painting courses; training project; school-enterprise cooperation

原画是动画创作中对实践能力要求最高的环节,但很多动画专业毕业生却无法达到该课程要求的实践水平,与企业需求相差甚远。因此,探索一种课堂教学与动画设计实践相结合的教学模式,加强学生实

收稿日期: 2013-09-01

基金项目: 浙江省教育科学规划研究课题(2012SCG76);浙江科技学院重点课程项目(教务处[2010]30号);浙江科技学院教学研究项目(2011JB-a25)

作者简介: 曾奇琦(1979—),女,浙江省嵊州人,讲师,硕士,主要从事动画漫画设计、动画教学研究。

践能力、团队合作能力、综合管理能力等的培养,是现阶段原画教学的主要任务。

1 原画教学现状与分析

麦可思 2012 年度中国大学生就业报告中指出,动画专业是 2011 年度失业率最高的 10 个专业之一,2012 年度就业红牌警告专业^[1]。一方面动画专业学生就业难,另一方面却是企业招工困难。究其原因,主要是因为高校动画专业现有的动画人才培养模式与企业用工要求越来越不相适应。

1.1 课程设置不系统,教学方法传统死板,与市场需求脱节

原画课程是一门实践性很强的课程,美日等动画发达国家的院校,极其重视原画教学与产业互动,在高校建立系统而完备的实训基地,将设计与企业、市场紧密地结合起来。反观国内动画教育,许多院校尤其是本科院校的原画设计课程设置仍然遵照着传统模式,以理论教学为主,实验学时不足,实验教学欠缺。动画教学与产业及市场的联系不够紧密,许多学生的作品仅仅停留在纸上,无法真正投入到市场。高校培养的动画人才需要在企业重新培训,大大打击市场对高校教育的信任和学生顺利就业的信心。

1.2 学生缺乏实战能力,严重影响就业

在这样的课程设置和教学方法下,学生眼高手低,实际能力不过关。当前大部分动画专业毕业生就业时表现出手能力弱,缺乏团队协作能力,与企业、用人单位的要求有较大差距,通常在参加工作后仍需较长时间的培训实习方能符合岗位要求。实训教学的不到位,是导致学生综合职业能力不强的根本原因。

1.3 课程考核与评价办法导向作用不明显

在考核上,往往按照基础课程的标准进行,只片面关注软件操作是否正确和最终效果是否达标,缺乏对学生在制作过程中实践能力的全面考核,这会挫伤学生的积极性和合作愿望,导致学生只注重操作,缺乏对制作流程和团队精神的客观认识,也就失去了课程考核的导向效果。

2 德国应用科学大学实践教学模式的特点与优势

德国应用科学大学(FH)实践教学模式是培养高级应用型人才的有效模式,其特点是校企合作,企业不仅要主导 FH 的整个实践教学过程,而且要对实践教学成果加以评价考核。在实践过程中采用“项目教学法”等具体手段,以培养学生思考能力、适应能力、综合管理能力和学习能力,具有值得借鉴的成功经验^[2]。

2.1 有助于课程内容和教学方法的优化

完整而系统的实训项目,有利于加强课程内容设计各个区块知识点间的连贯性与课程之间的系统性。使学生在创作实践中掌握理论知识和方法,以此逐步提升教学水平,完善专业教学质量。

2.2 有助于符合市场需求的应用型高级人才的培养

项目取之市场,用于市场,该环节能使学校教学与企业、市场紧密结合,在真实的企业项目学习情境中,使培养的学生符合企业对人才的要求,并在一定程度上有助于实现学生自主创业。

3 借鉴德国应用科学大学实践教学模式,改革原画课程教学

针对目前高校原画教学现状及存在问题的分析,可以尝试将德国 FH 实践模式引入原画教学,并以原画课程作为本次探索研究的实例:以培养学生的实践能力为目标,通过校企合作,将项目引入教学,校企共同设计实训方案,调整教学计划和课程大纲,以“项目教学法”引导学生完成整个项目过程。使学生能在项目过程中真正了解理论知识,增强学生的动手能力及自主学习能力,真正体现“以教师为主导、以学生为主体、以能力为目标”的教学思想(图 1)。

3.1 以实训项目为主线,培养学生实践能力

3.1.1 项目的引进

笔者多年承担原画课程的教学任务,于 2010 年开始主持校重点课程原画课程的建设,已经进行了两年多的教学改革探索,并与杭州卡拓动画公司进行深度合作,将公司商业项目二维动画《斗龙战士》《魔法

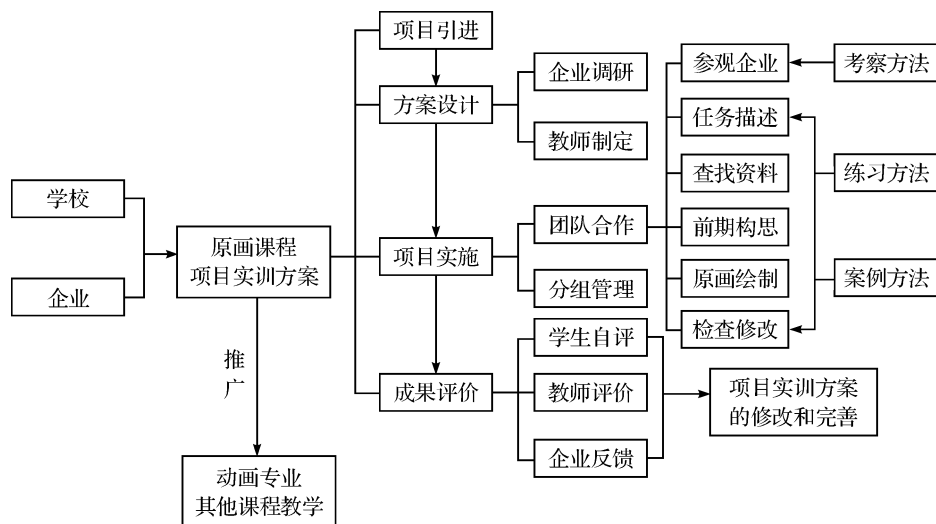


图1 德国FH实践教学模式在动画专业教学上的应用图示

Fig. 1 Application of German FH practice teaching mode in teaching of animation

王国》(已在各电视频道播出)引入课堂教学,实现真正的项目化教学。

3.1.2 实训方案的设计

在设计实训方案时,首先由动画专业教师对动漫企业进行考察调研,以了解动漫行业对人才的需求;其次,对原画设计过程中所要求的能力进行描述,确定学生走上工作岗位后应具备的综合能力,明确教学目标;最后由专业教师以原画设计流程为主线进行项目规划,包括对教学目标、职业能力要求、设备要求及教学建议等几方面,并最终确定实训方案。

3.1.3 实训项目的实施

3.1.3.1 参观企业 采用考察方法,通过参观企业,了解实际工作的程序和方法,以指导实训演练。

3.1.3.2 任务描述 按原画制作流程保质保量按规定时间完成项目;具备独立思考、解决问题的能力;进行小组分工,与组员合作融洽,沟通顺畅,能具备组织管理能力和团队合作意识。

3.1.3.3 分组、各组制订项目计划 共48人,每3人一组,由1名组长和2名组员组成。组长人选需要有较强的组织管理能力、良好的沟通能力,而组员则尽量做到能力互补,以便相互提高,项目实施过程中学生之间需要互相学习,扬长避短。而教师则灵活机动,参与各组讨论进行监督引导,帮助学生分析任务,安排各组项目计划。

3.1.3.4 项目实施 在项目实施过程中,教师只起协助监督作用,观察并记录各组工作进度和成员工作情况,及时填写任务进度表。

3.1.3.5 项目评估 首先是各组自评:各组组长展示完成作品并报告分组情况和工作完成情况,对本次工作的优劣之处进行自我检查。其次是各组互评:各组自评后,对其他组作品进行讨论,提出建议意见,以便各组学生相互学习、取长补短。然后是教师评价:教师评价从两方面着手,一是专业能力的评估,对工作过程中展示出来的专业技术进行技术评估;二是社会能力的评估,主要评价学生的工作态度、组织能力、团队合作精神等方面。再后是企业反馈:企业根据各组的工作表现和作品效果做出评价,并反馈给教师。最后,教师根据汇总评估结果,对学生的综合职业能力按标准分出等级。

实训项目基本信息汇总见表1,实施步骤见表2。

3.2 以专业理论为基础,提高专业知识水平

实训项目教学并不是完全摒弃专业知识的传授,实践动手能力的培养必须建立在扎实的专业理论知识的基础上。在实训项目实施之前,教师采用案例分析等教学手段,将原画设计的专业理论进行传授,比如预备动作缓冲动作等动作设计技巧、曲线运动理论等,使学生初步掌握原画设计的专业知识,然后通过实训项目,使学生能将这些专业理论与项目实践相结合,从实践中增强对专业知识的理解。

表 1 原画课程实训项目基本信息

Table 1 Basic information for training project in original painting course

项目	情况描述
对象	浙江科技学院动画专业 2009 级 2 个班级的学生,共 48 人。
时间	2010 年 4 月,第 5 学期,周学时 12 学时,共 5 周。
内容	杭州卡拓动画公司提供的《斗龙战士》第 23 集,素材包括角色造型图、场景图、分镜设计图。
要求	按照分镜设计原画和动画。
软件	PHOTOSHOP、FLASH、AE、Premire CS3、ANIMO、TOONZ、RETAS、STUDIOS、USANIMATION。
硬件	电脑、手绘板、耳麦、拷贝台、扫描仪、线拍仪。
分组情况	每 3 人一组,负责某组镜头,每组配备摄影表、任务分配表、过程记录表。
管理情况	实行组长管理制。制作过程中不断自检,接收教师的监督修改,配备管理情况记录表。
评价情况	完成任务后,进行修改和自我总结,配备能力评估表。

表 2 原画实训项目实施步骤

Table 2 Implementation steps for original painting in training project

步骤	工作内容
搜集素材	以课余时间为主。通过网络、图书馆等途径,搜集与目标动画片相关的动作参考资料和图片声音等素材。
原动画制作	小组开会讨论,分析目标角色的动作目的和节奏,绘制草图,完成轨目,并填写摄影表,计算每个动作所需时间,之后根据摄影表由组长分配给每个组员进行制作。
场景绘制	小组成员中有专人负责制作场景,和原动画制作同步进行,根据动画需要对场景进行分层动画和上色,以保证场景符合整部动画的风格。
检查校对	凭借前期的分镜、摄影表,对所设计的原画进行检查,包括动作的流畅度、有否漏帧少页、动画风格是否统一等,如发现某个动作不太妥当,需要其他组员配合修改。

3.3 以学生为主体,采用多样化教学方法

项目教学法要与其他教学法共同配合,如探究式教学法、案例教学法、情境创设法等,才能达到较好的教学效果。教师应大胆改革,进行教学手段、教学形式等各方面的探索,以便取得良好的教学效果,提高学生的专业实践能力。针对原画设计的课程特点,笔者将传统课堂讲授环节和实训项目结合起来,除此之外,还广泛地开展分组讨论、专题研讨、师生角色互换等多样化的教学形式,调动学生的积极性,引导学生产生进一步学习探索的欲望。例如角色扮演教学法,笔者引导学生根据剧本和分镜,对某一组动作进行角色扮演,鼓励学生放开手脚进行表演,深刻理解动作的分解过程和趣味性流畅性的体现。

3.4 以企业评价过程评价为重点,构建全方位全过程评价体系

原画课程进行改革后,不只是以期末作业和考勤的成绩为最终成绩,而是为每个学生的发展构建全方位全过程的评价体系。全方位的课程评价,包括自评、互评、教师评价、企业反馈;全过程评价,做到初评、过程评价、最终评价相结合。以平时表现,考察学生的学习态度、学习纪律;以作业形式,考察学生的专业基础和专业技能;以讨论形式,考察学生的创意思维和表达沟通能力;以实训项目,考察学生的组织管理能力、解决问题能力、团队合作意识和自主学习能力等。

3.5 以现代信息技术为依托,构建开放式教学平台

传统的黑板绘图示范,无法展示实际动态效果,笔者在原画课程中利用投影仪、手绘板等,对实训项目相关案例进行实时电脑绘图示范;同时,学生利用手绘板和电脑进行实时动画检测,更适合无纸动画的工作前景。引导学生以所提供的项目主题为设计蓝本,分析项目的角色造型,设计动态造型;分析分镜台本、设计稿,设计具备整体性和镜头感的原画,并填写相应的摄影表和轨目,绘制出中间画,并在线拍仪中进行效果检测,最后在无纸动画系统中进行扫描提线上色处理及后期合成,最终完成动作设计稿(图 2)。

同时,教室内开通局域网,将课程的主要教学资源放在网上,构建开放式教学平台。学生还可以通过电子邮件或视频等形式与教师联系;在 QQ 上建立小组群、班级群,展开课程学习的讨论,启发创新思维;通过 QQ 远程协助功能帮助学生解答实际问题等,充分发挥网络优势。通过这些现代信息技术,增强学生的学习兴趣,切实提高教学质量和效果。

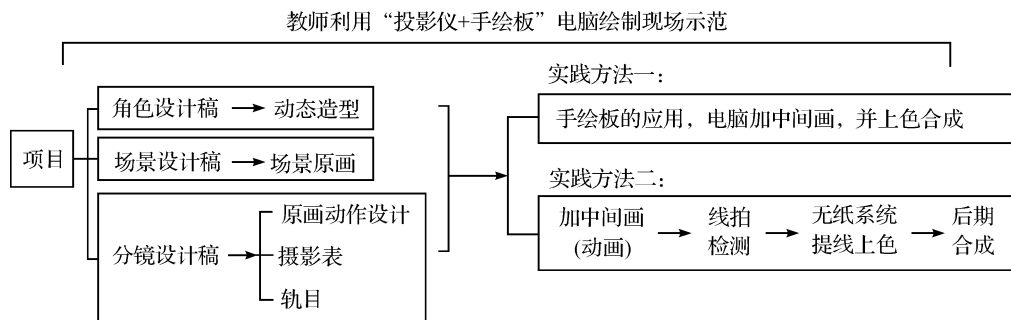


图2 原画课程教学中新技术的使用

Fig. 2 New technologies applied in teaching of original painting course

4 教学改革的成效和问题

就学生而言,从被动学习转为主动学习,在企业真实项目中激发了自主学习探索的积极性,增强了原画设计的创新精神,锻炼了独立思考能力和分析解决问题的能力。通过小组合作完成项目,提高了专业技能、将课堂所学的理论知识付诸于实践,同时锻炼了表达和沟通技巧,培养了组织管理能力、团队合作精神等宝贵素质,最终达到提高综合实践能力的目的。

就教师而言,教师在实训教学中完成了角色转换,从课堂教学的讲授者,变为实训教学中的辅助者,起到引导、监督、协助、沟通、评价等作用,自身的教育教学理念得到了提升,通过实际原画项目的参与,提高了专业水平。同时,在指导学生完成实训项目时,大量实际问题的解决,能帮助教师积累经验,从而预知学生在制作过程中将会出现的问题,增强了指导中的针对性。因此,教师通过项目教学法开展实训项目的实践,可以真正实现“传道、授业、解惑”,提高了教学水平。

当然,在项目实施过程中也暴露出不少问题。比如,项目教学中学生容易忽视现实工作中规范的约束。在实训项目演练中,企业的工作任务明确,而且具有严格的行业标准,学生必须学会在工作中遵守规范,才能完成符合要求的作品,在企业环境中与他人顺利合作。又如,原画设计流程中文件夹的归类,为了团队的有效合作,必须要分类存放文件,文件命名要遵守小组内的约定,但学生们容易忽略统一的规律和文件名命名的规则。这样的问题还有很多。

而且在教学过程中必须清醒地看到,虽然项目教学法是一种非常有效的教学方法,但其他的教学方法亦有其优势,不可因此而盲目抛弃其他教学法。作为教师需要注意吸取传统教学法的长处,根据不同的教学目标,将不同的教学方法结合起来,扬长避短,为学生建构一个全面系统有效的教学框架。

5 结 语

原画设计对学生的实践能力提出了很高的要求,教师应根据国内的实际情况,结合德国FH实践教学模式的成功经验,在教学活动中以实践教学为基础,以项目教学为方法,将理论教学融入到实践教学,将原画设计融入到动画实训项目中,引导学生在项目实践中发现自身的不足,使教师能够针对学生的实际情况有目的地开展教学,帮助学生扬长避短,挖掘自己的潜能,进行专业技能的自我提升,从而提高综合竞争力,这样才能使学生更好地适应动画企业对原画设计专业人才的需求,成为企业真正需要的人。

参考文献:

- [1] 麦可思研究院. 2012年中国大学生就业报告[M]. 北京:社会科学文献出版社, 2012.
- [2] 李好好, 卡尔-维尔海姆. 德国的应用科技大学(Fachhochschule)研究[J]. 外国教育研究, 2002, 29(12): 32-36.
- [3] 徐理勤. 现状与发展:中德应用型本科人才培养的比较研究[M]. 杭州:浙江大学出版社, 2008.
- [4] 李婷. 关于高校动画原理课程建设的思考[J]. 科教文汇, 2011(16): 64, 95.
- [5] 李国军. 动画角色肢体语言与运动规律研究[D]. 保定:河北大学, 2011.