

基于 FH 教学法的动画专业项目教学改革研究

崔卉萱

(浙江科技学院 艺术设计学院,杭州 310023)

摘 要:“应用为本”的德国应用科学大学的人才培养经验 FH 教学法,为中国应用型本科院校的教学改革提供了重要借鉴,其理念及运作对于动画专业项目教学的改革与创新同样具有指导意义。今以青岛出版社《夏天的故事》插图美术设计作为教学案例,探讨在实际项目教学中运用 FH 教学法的方法和流程,以及 FH 教学法如何达到学以致用效果。

关键词: FH 教学法;项目教学;《夏天的故事》

中图分类号: G642.0;J218.7

文献标志码: A

文章编号: 1671-8798(2014)04-0314-07

Research on reform of animation project teaching based on FH practice teaching mode

CUI Huixuan

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

Abstract: As training experience of German university of applied sciences, the FH teaching method with feature of “teaching method application for this”, provides an important reference for the application of FH teaching method in the teaching reform of universities in China. Also, the concept and operation have guiding significance for the reform and innovation of animation specialized project teaching. Taking illustration art design of *Summer Story* by Qingdao Press as a teaching case, we discussed the method and process of the application of FH teaching method in the teaching of practical projects, and how to get the effect of learning to meet practical needs by FH teaching method.

Key words: FH practice teaching mode; project training; *Summer Story*

FH 教学法作为德国应用科学大学的人才培养经验,其核心是通过实践教学,培养学生解决实际问题的能力。项目教学法一般按照 5 个教学阶段进行,即明确项目任务、制订计划、实施计划、检查评估及

收稿日期: 2014-01-03

基金项目: 浙江科技学院重点建设课程(教务处[2010]25号)

作者简介: 崔卉萱(1982—),女,河北省正定人,讲师,硕士,主要从事动画设计、动画教学与研究。

归档或应用^[1]。在项目教学中,学习过程成为一个人人参与的创造实践活动,注重的不是最终的结果,而是完成项目的过程。学生在项目实践过程中理解和把握课程要求的知识和技能,体验创作的艰辛与乐趣,以培养分析问题和解决问题的能力。

浙江科技学院艺术设计学院从1998年开始学习德国应用科学大学的FH教学模式,尝试开展项目教学探索,最早作为服装设计专业的特色教学,始于中德合作DAAD服装设计课程项目。近年来,动画专业也开展了两类项目教学活动。一是采用国际合作方式,实现优势互补。在项目实施过程中,双方教师共同带领学生开展校企合作,进行项目教学,融合两国不同的教学方法,突破传统的教育模式。二是产学结合,实现双赢。项目教学充分利用企业平台,实现产与学的应用型教学^[2]。这两类项目教学活动从一定程度上推动了教学的发展,开拓了学生的视野,增强了学生知识应用能力,促进了教师的教学和学术水平的提高,在教学改革上逐渐形成特色。

1 FH教学法的项目实践

1.1 项目简介

以借鉴德国FH应用科学大学的人才培养经验为途径,通过项目教学,组织学生为青岛出版社的月刊《夏天的故事》进行插图设计。项目预期是使每位学生以不同形式(排版、上色和绘制插图等)参与到期刊的插图设计中。同时,在项目教学过程中,提高学生的专业技能、沟通能力,培养他们团队合作的精神。

1.2 项目完成的重要保证

采用开放实验课程的形式,师生实行双向选择,既保证了学生的主动性,又能根据项目的性质选出适合的学生。参与本项目的学生都来自动画专业,具备插图设计的能力,前期已完成《剧本设计》《场景设计》《插画设计》等课程的学习,对于理解剧本和图形表达有一定的基础。此外,具有丰富教学和项目管理经验的多位教师参与了该项目,以各自的特长指导学生创作,这也是保证项目高质量完成的重要条件。在创作过程中,先后邀请了经验丰富的插画家们对学生进行指导,其中包括曾获得安徒生绘画奖的浙江少年儿童出版社陶文杰插图师、浙江大学郑凯军老师及第四届金龙奖最佳插画得主呀呀等。

2 项目实施进展过程

2.1 明确项目任务——项目启动及基本要求

在确定项目实训方案时,首先由动画专业教师对青岛出版社进行考察调研,以了解期刊对人才的需求及项目的具体要求;其次,对插画设计过程中所要求的能力进行描述,如理解剧本的能力、图形图像表达的能力;最后,由教师以书籍插图设计流程为主线进行项目规划,包括对时间、内容及技术路线等方面的规划,并最终确定实训方案。

《夏天的故事》是由青岛出版社主办的月刊,主要阅读群体是小学二年级左右的学生。该项目任务是为2009年12月份的期刊进行插图设计,该期文字内容为11 000字的中篇童话故事,主要讲述了发生在编辑部的故事,以5个办公室同事作为故事的主要角色,通过一面魔镜在动物与人之间自由转换,期间发生的一连串奇幻、幽默的故事。故事由著名儿童文学作家夏辇生先生撰写,根据期刊的页数,计算下来平均每页140字,在插图的设计环节中,要求与文字进行有机的结合,注重图文关系,能够表现出童话故事涉及的场景氛围,以对小读者起到有效的提示。

2.2 制订计划——根据“企业方”的要求计划项目实施细节

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^[3]。在该项目实施过程中,青岛出版社作为“企业方”,制订了项目的时间及项目标准,教师作为具体操作过程的监督者,协助项目的进行,期间的每一阶段成果均由“企业方”认定后方可继续,最后的检查评估也是由“企业方”完成的。详细安排见表1。

表 1 项目计划表
Table 1 Project schedule

日期	教学内容	技术路线	参与人员
11 月 3 日	任务描述:由夏羣生老师解读童话剧本 学生分组:分别绘制造型设计的方案		夏羣生、徐振东、曾奇琦、崔卉萱 及动画专业学生
11 月 6 日	选择方案,确定风格	手绘铅笔稿	郑铁军、呀呀、夏羣生、徐振东、 曾奇琦、崔卉萱及动画专业学生
11 月 9 日	中期草图分工	手绘铅笔稿	动画专业学生
11 月 17 日	上色	软件着色(Photoshop)	动画专业学生
11 月 22 日	文本合成	软件排版(Indesign)	动画专业学生
11 月 30 日	项目的评估及总结	企业评估、教师评估	企业方、教师及学生

2.3 实施计划——主要创作阶段及成果

2.3.1 童话故事解读

掌握剧本是插图设计的重要前提。为了使学生们把握童话的意境,保证在插图创作过程中准确表达文中信息,项目组邀请了童话创作者夏羣生先生为大家介绍创作背景并且解读童话内容,以便更好地帮助学生理解故事剧本。作者梳理了故事中的 5 个主要角色,概括了每个形象的主要特征,比如活泼开朗的点子狗,是个主意多、敢作敢当的女孩子形象;而怪博士则是年龄偏大,想法怪异却很聪明的男孩子形象。不同的角色个性都会在前期角色设计细节上得到体现,所以,剧本的解读很重要,它为后面的创作奠定了基础。

2.3.2 分组开展形象设计

该项目共 15 名学生参与,采取学生自愿结组方式,每组 2~3 人,以具有类似绘画风格的方式编组,以便能够达到较为统一的画面效果;教师则对各组进行辅助指导,推进各组进度。解读童话后,各组学生通过对故事中角色的讨论,确定人物身份所具备的特征,根据角色设计的 5 W(who、when、where、which、what)原则对形象进行设定,采用一致的造型风格绘制草图。

2.3.3 确定形象

经过几天的设计,每组都有了一套完整的形象方案,根据学生自评、教师评价,选择风格最适合的一组,主要依据的标准是与故事风格的匹配度及画面的完整度。

经过讨论,选用了图 1 作为形象方案。这套方案造型活泼可爱,色调简洁大方,作为群组人物保持了统一的风格,并且将 5 个角色的个性特征体现得较为突出。而其他几组都存在较为突出的问题,如图 2(a)中的形象,在颜色的把握上,几个角色出现了较大的差别,并且由于明度过于接近,对比度太弱不适于后期双色印刷;图 2(b)中的形象,尽管颜色鲜亮、角色可爱,但是对于角色的理解有所偏颇,从而形成了人和猫结合的造型,而故事中需要的则是 2 个角色,照镜子前的女孩子及变身后的猫。

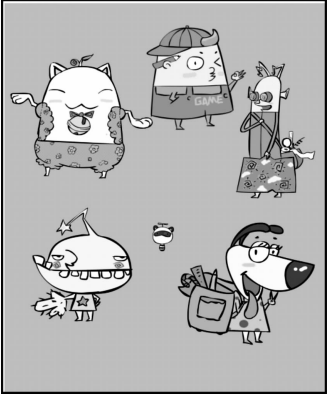


图 1 选用角色造型方案
Fig. 1 Selected role models

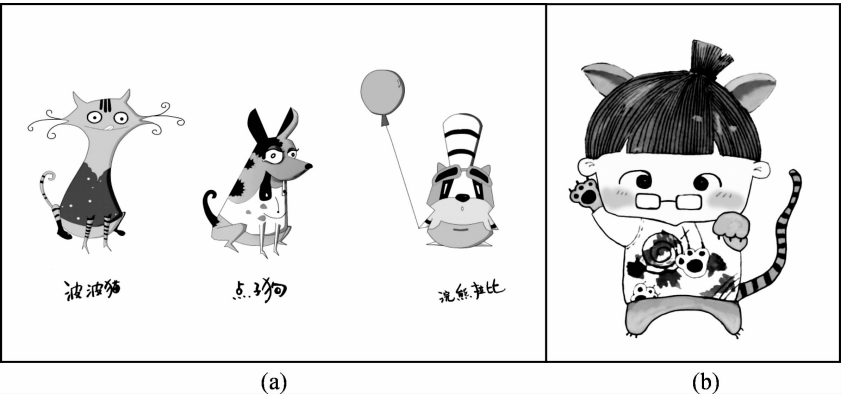


图 2 其他角色造型方案
Fig. 2 Other role models

在初稿确定下来后,对形象设计进行了深入的完善,将主要角色的服装、道具设计得更加细致和到位。同时,在这一阶段邀请了著名插画师郑铁军老师和当红插画师呀呀来分享创作经验,为学生的创作进行把关,最终完成了整套的形象设计。图1中造型分别是童话中的主要角色大眼麦多、玉米牙、点子狗等5个形象。

2.3.4 中期草图绘制

人物形象确定后,项目组将童话的11 000多字按照所规定的页数进行了平均分配,每名学生负责4~6页的页面插图。在这一环节中,主要出现了以下3个问题:一是断章取义,只抽某句话进行绘制,不能全面表达主要意图;二是构图问题,即图文关系过于脱节,文和图的表现缺乏整体性;三是页面之间缺少变化,点、线、面表达考虑少,各个页面之间缺乏统一元素进行关联。

针对以上问题,教师对每位学生的画面逐一进行了草图修改(见图3),并要求学生再次修改完善。经过3轮的修改—讨论—修改,确定了铅笔稿方案。

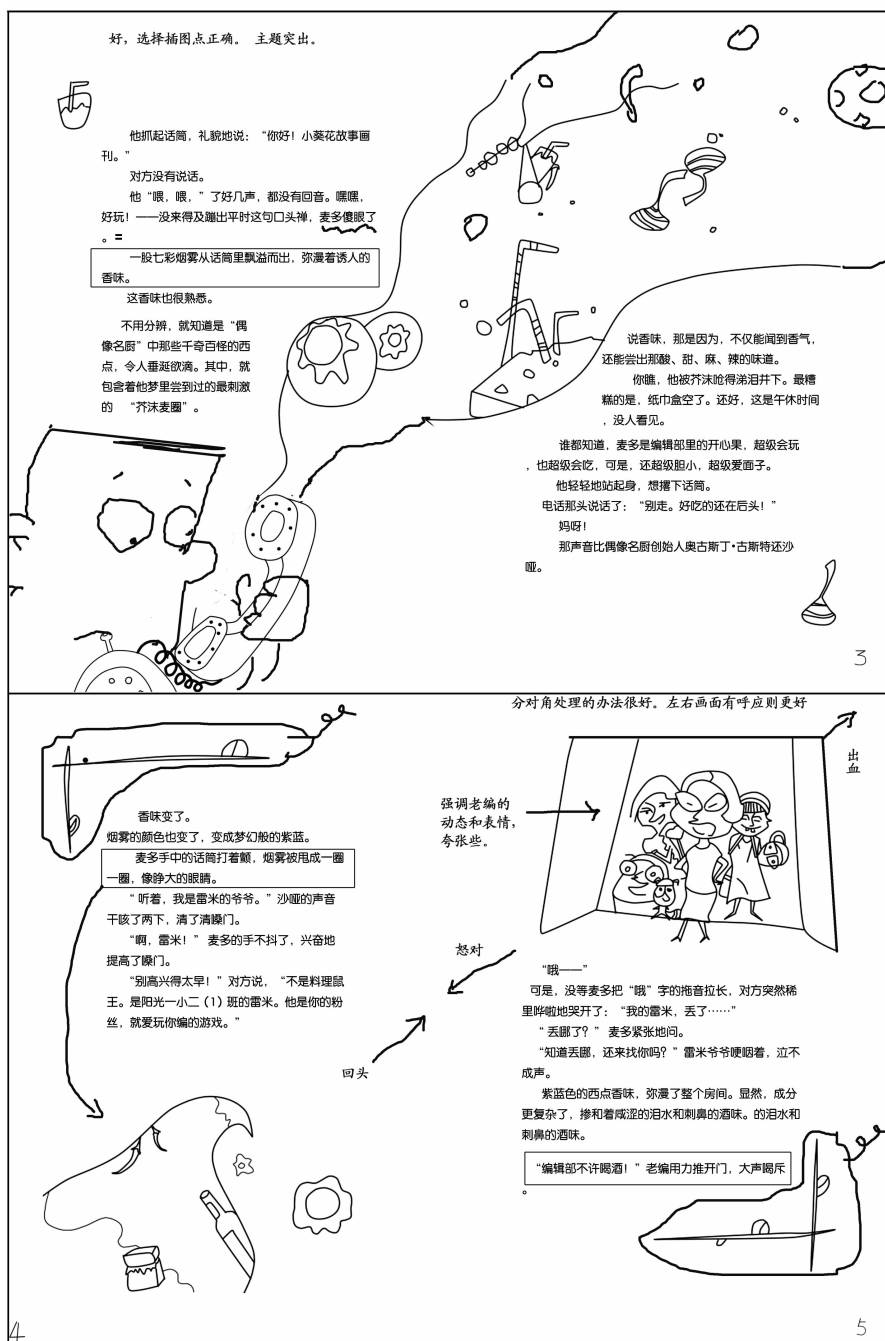


图3 草图

Fig. 3 Sketch

2.3.5 色彩处理

接下来是通过扫描仪将铅笔画稿输入到电脑中,使用 Photoshop 软件上色并进行后期效果处理。通常,印刷品是 4 色印刷,即 CMYK,4 色印刷可以从明度、色相、饱和度 3 个方面控制画面。然而,为了降低成本,又要比单色丰富、好看,双色印刷是很多期刊常用的一种方式,只选用 C、M、Y、K 中任意 2 个颜色,就能搭配出有层次、有色差的画面效果,但双色印刷限制了色相和饱和度。《夏天的故事》采用双色印刷,所以,在设计中特别强调学生需要突出明度差异。色彩稿见图 4。



图 4 色彩稿

Fig. 4 Color drawings

2.3.6 排版

每页画面绘制好后,就进行排版。排版软件很多,每款软件针对的用户和功能侧重都不同,最适合书籍、期刊、画册的多页面、图形图像编辑及排版的软件当属 Adobe 公司的 InDesign,它便于制作电子及纸质出版物,能够轻松进行图片和文字的版面设计,然后以 PDF 格式输出。具体操作过程:建立版面—排版—调整修改—输出。见图 5。

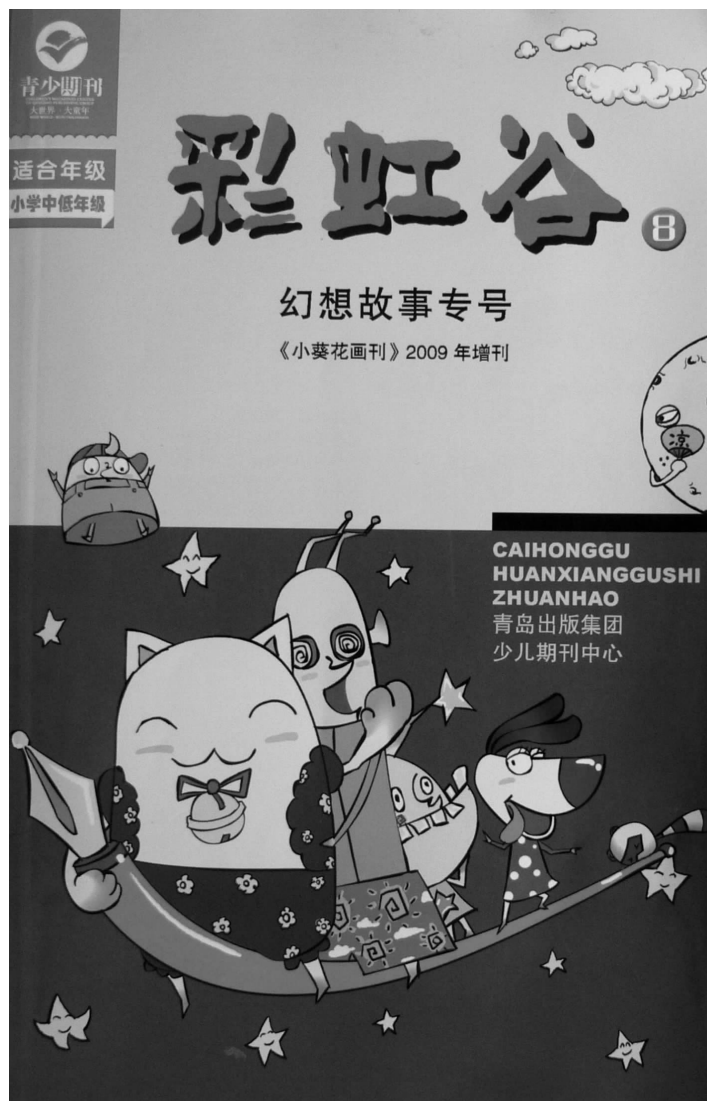


图5 出版物

Fig. 5 Published book

2.4 检查评估

针对该项目教学,在课程结束时进行了项目的检查评估,首先是每组学生的自评,通过PPT中草图、色彩稿、排版等内容进行展示及总结;接下来由教师评价,几位教师分别从各自专业特长的方面着手,对学生的专业能力和社会能力进行了评估,一方面是学生完成项目的情况,另一方面是在项目实施过程中每位学生展示的态度、团队精神等方面情况,同时也将企业方面做出的评价反馈给学生。

3 项目教学的优势

通过对项目前期工作的详细规划,采用项目结合课程教学的方式,在短时间里学生放弃了漫无目的、随心所欲的创作方式,对绘画风格与期刊的市场定位有了准确的把握;同时,作品在完整性方面也有了较大突破,由一般性的学生作业提升到了市场运用的高度。此外,在项目教学中,教师们也体会到了项目教学的整体优势。

3.1 打破传统课堂,优化教学模式

项目教学采用开放实验课程来进行,而非传统的教学计划内任务。开放实验不仅课堂形式灵活,学生可以根据自己的兴趣参与进来,而且教师也能主动调整项目进度。在项目教学中,学生是主角,教师起引导的作用,帮助学生确定分析和解决问题的方法^[4],提高了学生分析和解决问题的能力。

3.2 兼顾不同类型的学生

在艺术和设计的创作中,没有唯一的评判标准,每位学生都有优于他人的专业特长。在该项目教学中,有些学生文学理解能力较强,能够很快捕捉文中关键信息;有些学生构图能力很好,对于把握大的版面问题能够起到重要作用;还有的学生色彩感觉好,在后期色彩处理上能够较多地发挥其特长。学生个体之间的学习能力差异是客观存在的,项目教学法首先承认差异,并且寻找学生们各自的特长,从不同的角度切入以完成学习过程,在发挥其各自特长的前提下来完成项目学习,从而大大激发了学生的学习积极性,最终实现各有所获。

3.3 双重评价体系

在传统的教学课堂中,较为普遍的流程是:教师授课—布置作业—学生完成作业—教师打分,成果评价仅由教师一人完成,学生分数的高低也主要取决于教师的审美观。然而,艺术设计这一门类,答案没有统一的标准。而项目教学则打破了这样的惯例,由更有第一线经验的企业方决定,他们对于市场的需求有长期实战的经验,因此,项目教学中学生面临了更全面的综合考验。FH 教学法对于培养学生发现并解决问题、策划创意及团队合作等一系列能力起到了较大的推动作用^[5]。

4 结 语

近几年,动画作为最难就业的专业之一,其原因之一就是不能做到学以致用。项目教学能够将这一困境打破,并逐渐凸显其优势所在。浙江科技学院作为培养应用型高级人才的高校,在高校改革转型的重要时机,更应在教学理念上不断进行新的突破和尝试。FH 教学法为动画专业的项目教学改革与创新提供了新的思路和解决办法,在今后的教学中可以进一步对此进行探讨,进而制订出具体的教学计划及考核标准,以提高教学效果,培养出适应社会需求的专业人才。

参考文献:

- [1] 李弋文. 浅谈“项目教学法”在《IT 故障诊断》教学中的应用[J]. 辽宁高职学报, 2007(2): 51-52.
- [2] 徐迅. 项目教学: 浙江科技学院艺术设计学院服装学院[Z]. 杭州: 浙江科技学院, 2007: 1-2.
- [3] 李好好, 卡尔·维尔海姆. 德国的应用科技大学研究[J]. 外国教育研究, 2002(12): 32-36.
- [4] 吴春胜. 基于 CDIO 理念的服装专业项目教学改革探究[J]. 浙江科技学院学报, 2012, 24(4): 330-333.
- [5] 邓强. 技法升华创意: 动画教学中表现技法训练的重要性刍议[J]. 当代艺术, 2012(9): 34-36.