

# 大学通识课《动画制作艺术》教学研究\*

周雅洁<sup>1</sup> 陈 萍<sup>2</sup> 刘 英<sup>3</sup>

(武汉大学计算机学院 湖北武汉 430072)

**摘要:** 通识教育是我国高校实现综合素质教育、培养全面型人才的重要手段,实现通识教育理念的关键是通识课程教学内容与教学方法的建设,以及考核评价体系的完善。本文对通识课《动画制作艺术》的教学内容、教学方法、考核评价方式以及思想教育进行了探究。

**关键词:** 通识教育 动画制作艺术 教学方法 教学研究

**中图分类号:** G642 **文献标识码:** A

**DOI:** 10.12218/j.issn.2095-4743.2022.01.088

## 一、开课意义

通识教育起源于亚里士多德的自由教育思想,之后美国教育界提出将教育分为专业教育和通识教育,专业教育主要发展学生的职业能力,而通识教育则更注重培养学生的人文素养,致力于促进学生在技能和知识领域的显著发展。通识教育是跨专业学科的教育,是不以教育结果为目的、以人为本的全面教育,通识教育有利于改善学生的知识结构、能力结构,并促进学生的创新思维发展。

同时,随着数字技术的不断发展创新,动画突破了传统的艺术范畴,实现了应用范围的拓展,被广泛地应用于娱乐、科技、传媒、教育、医疗、建筑等一切可以利用动画技术的领域。动画以其自身独特的魅力被世界各国人民所接受,成为当今社会十分普遍的文化现象,它具有消费群体广、国际化程度高、市场需求大、产品生命周期长、附加值高等特点。动画语言正在重构不同行业之间的信息传播形式,打破种种壁垒,模糊了行业边界<sup>[1]</sup>。

2017年,武汉大学通识教育中心成立,为贯彻落实“博雅弘毅,文明以止,成人成才,四通六识”的教育理念,中心制定了《武汉大学关于进一步加强通识教育的实施意见》和《武汉大学关于深化本科教育改革的若干意见》等文件,重新构建了武汉大学通识课课程体系,将课程分为“中华文化与世界文明”“科学精神与生命关怀”“社会科学与现代社会”“艺术体验与审美鉴赏”四个模块。面向全校本科生开设的《动画制作艺术》属于“艺术体验与审美鉴赏”模块的通识课程。动画作为视听艺术,综合了文学、美术、电影、音乐、舞蹈、雕塑等艺术形式,体现出更强的多元化艺术特征。根据设计艺术学科的特点和培养目标,本课程以美育为基础,以提高学生的信息素养、拓展其思维方式、提升其综

合素质及创新思维能力为目标,展开教学实践。

## 二、教学内容

为了更有针对性地确定教学内容,组织教学活动,获得最佳的教学效果,教师首先需要对课程的学习对象有一个全面的了解。作为一门通识课程,该课程的学习对象是全校所有本科生,他们来自不同年级、不同专业,他们的认知水平、知识结构等差异十分明显。因此,在制定课程教学内容时,教师要充分考虑到不同学科背景、不同层次学生的差异性,将教学重点放在激发学生的学习兴趣上,充分调动学生的学习积极性,打破学生原有的思维模式,拓展其形象思维,提升其创新能力<sup>[2]</sup>。

对动画制作而言,技术并不能保证动画作品最终的质量,它只是为设计者提供一种更便捷的手段来制作动画。而动画制作人员本身具备的艺术灵感才是动画作品最终质量的有力保证。因此可以说,《动画制作艺术》是一门兼具艺术性、技术性和操作性的课程。本课程选择相对成熟的、稳定的和主流的知识作为课程内容,选取当下常用且实用的软件工具进行实践,注重博与专的平衡、知识传授和能力培养的平衡。课程内容主要包括:

### 1. 动画鉴赏

通过对经典的、有代表性的优秀动画作品进行赏析和解读,全面地介绍动画的诞生及发展简史、动画艺术元素构成、动画的本质特征等基础理论;世界各国动画艺术的发展脉络及艺术特点;世界动画大师的生平、代表作及其艺术风格。

更重要的是使学生掌握动画鉴赏的方法,学会撰写动画评论,能够用比较专业的眼光,简单明了地分析动画作品的艺术思想和文化内涵,从不同角度对动画作品的内容进行解读,体会动画艺术的独特魅力。

\*项目名称:武汉大学“教育教学改革”建设引导专项的子项目:“武大通识3.0”《动画制作艺术》。

最后,引导学生关注剧情背后的动画制作过程,如镜头运用、景别选择、蒙太奇处理等技巧,加深其对动画制作过程的了解,为后期的动画制作实践教学打好基础。

## 2. 动画制作

详细介绍动画制作的主要流程,包括前期的影片策划、剧本创作、角色设计、场景设计、分镜头剧本,中期的原动画制作、中间画制作以及后期合成等环节。

在理论和上机操作环节中,讲解动画制作的技术流程,基于Animate的二维动画制作的的教学内容,主要包括Animate动画的基本概念、动画对象的绘制以及动画制作等;基于3ds Max的三维动画制作教学内容,主要包括3ds Max基本操作、3ds Max建模、材质与贴图、灯光与摄影机以及3ds Max动画制作等。

## 三、教学方法

通识课的学生来源不同,艺术修养和计算机水平不尽相同,要提高每个学生的知识储备和实践能力,需要对传统的、适用于专业课的教学方式进行改革和创新,因材施教。教学过程要注重理论、实践和创新的平衡,从动画的基本原理、技术特点,到基于技术的动画赏析,并在技术的基础上完成项目实践,课程不仅要传授知识,更要注重培养学生的思维方式、综合能力和创新意识。

### 1. 动画鉴赏环节

首先,教师在课堂上讲解动画的基础理论、鉴赏方法等知识。动画的内容包罗万象,类型多样,题材丰富,数量庞大,选择哪些动画作品进行鉴赏将直接影响教学效果。在课程之初,选择更注重感官刺激、更关注视觉享受、高度商业化、娱乐性强的动画电影作为鉴赏素材,充分调动学生的学习兴趣,这有助于其更好地理解理论知识。随着动画理论学习的逐渐深入,再慢慢引入风格迥异的非主流动画作品,此类作品在材质、主题、画面呈现等方面都有超前的创造性,美学意义厚重、艺术性极强,对此类作品进行鉴赏,可以拓展学生对传统动画的认识、开阔学生的眼界、激发学生进行动画创作的热情。

接下来,在具备动画理论知识和赏析方法的基础上,学生选取自己感兴趣的动画作品进行鉴赏并独立撰写评论,从动画作品的人物角色、画面构图、色彩、剧情、音乐到创作特点、文化内涵、人文情怀甚至是更为专业的镜头运用、景别变化、后期剪辑等方面对作品进行全面赏析,阐述自己对动画作品的认知,在获得艺术体验,陶冶艺术情操的同时,对作品所蕴含的文化倾向及价值观进行思考。

最后,通过分组讨论和交流,使学生领略各种不同风格的动画作品的艺术价值和精神内涵,调动学生学习的积极性,提高学生的审美素养和艺术情趣。

此外,在教学实践中,教师要注重拓展学生的文化视野,引导学生加强对中国传统艺术形式的了解,学会从戏曲、绘画、雕塑、音乐、舞蹈等传统艺术中汲取营养,启发创意,提高创作能力。

### 2. 动画制作环节

首先,教师在课堂上对动画制作的技术过程、关键知识点等进行系统的讲解,使学生掌握关于动画制作技术的普遍性知识,以及使用常用软件进行动画制作的基本操作方法和流程。

接下来,通过动画实例和上机实践教学,提高学生对动画制作软件的操作能力。鼓励学生利用课外时间自主学习相关软件更深更精的操作方法,深入理解并掌握技术点,由浅入深地掌握理论知识和软件的使用方法。

最后,在项目教学模式下,将艺术与技术相结合,强调动画作品的艺术审美和设计师的工匠精神,将教学和实践相融合,以动画项目的设计及实现为核心,依据项目制作过程展开教学,加深学生对理论知识的理解。

项目围绕动画制作流程的前期策划、中期制作以及后期合成展开,不同专业的学生自由分组,就动画制作的技术性和艺术性等问题进行充分的探讨和研究,在创作流程的各个阶段详细分工,协同合作,充分发挥每一个学生的主动性、创造性,培养学生的团队合作精神,使学生学会用艺术形象思维和创新思维来观察世界、思考人生,养成从多维角度思考问题和看待事物的习惯。

在创作过程中,学生难免会遇到很多课堂知识以外的各种问题,大家通过自学和思考去解决和总结问题,从而加深对整个动画创作流程的认识,以及理论知识及操作技能的应用。

在项目开展过程中,课堂的主导是学生而非教师,教师的主要任务是对学生进行实践引领,引导学生勤于思考,在遇到问题时能快速找到解决办法。在学生开始创作前,指出项目在各个环节可能出现的问题以及指导意见,使学生在创作的各个环节少走弯路。

### 3. 课程评价环节

本课程增设了课程评价环节,主要目的在于通过对课程进行评价发现课程存在的问题和不足,并找出造成这些问题的原因,从而做出相应的改进,以获得更好的教学

效果。

课程单元结束时,教师与学生通过微助教、QQ、作业系统等网络通信工具进行积极的沟通和交流,了解学生课上学习的感受和体会,听取学生对课程的意见和建议,及时地对授课内容、教学方法进行调整,以利于学生在后续的课程中更好地接受学习内容,提高学习效果。课程结课后,教师通过网络信息工具进行课程教学问卷调查,获取反馈数据,如学生学习完整课程后的感受、学习效果及建议,及时对教学过程中存在的问题和不足进行归纳总结,为今后教学方案、教学内容以及教学方法的改进、调整和完善提供依据。

#### 四、考核方式

高校传统的考核方式是期末考试,绝大多数是笔试,学生成绩主要就是由期末考试成绩决定的。这种方式主要是考查学生对知识的记忆能力,而对于学生其他方面的能力诸如动手能力、创新能力等并没有起到多少考核的作用。这就导致了部分学生平时不听课,不实践,不思考,考前背重点,“临时抱佛脚”的现象,考试过后直接把课程抛诸脑后,所学知识所剩无几,学生只是应对考试、混学分而已。

通识课的学生来源和教学方法与专业课不尽相同,不能对所有学生采用同一考核评价标准。通识课的考核方式要以学生为中心,侧重考查学生应该具有的各方面能力,能对每个学生作出准确、客观、全面的评价。因此,本课程采取过程性考核方式,即在学生学习的过程中对其进行评价,该考核方式贯穿学生的所有学习环节,通过灵活多样的方式考查学生各方面的能力,考核内容主要由考勤、随堂测试、课后作业、讨论和综合项目等组成。

为考查学生对相关理论知识的学习效果,课程的每个章节都增设了测验试题,学生通过线上形式完成测验并在规定的时间内提交;每节课后布置有作业,学生通过本单位自主开发的作业系统按时提交作业文件。如此一来,课程的每个环节学生都不能放松,不能投机取巧,相较于统一笔试的考核方法,学习效果显著提升,更杜绝了学生“考前突击”的现象。

根据教学内容和教学进度,教师适时地组织分组讨论、项目展示等教学环节,以小组为单位对学生进行考核,锻炼学生总结归纳学习资料的能力、独立思考能力、语言表达能力、明辨性思维能力、交流和应变的能力等。这部分的考核结果将以讨论成绩的形式给出。

实践项目是对综合能力进行考查的主要形式,综合项目由基础型、挑战型和创新型等不同等级的多个项目组成,学

生可以根据自己的实际情况,在给定的项目中自由选择其中一项,也可以自主命题(教师要给出是否可行的意见并把握好项目难度),项目可由单人或团队完成。这主要考查学生综合运用所学知识的能力、创新能力和团队协作能力。

预先制定考查评判标准并向全体学生公开可以保证学生最后的评价结果公平公正,也是过程性考核的关键。考查评判标准主要包括教师给出的评价成绩、学生互评成绩、学生自评成绩等。

#### 五、思想教育

随着泛娱乐平台的兴起,动画在泛娱乐市场的发展更加迅速,与此同时,在各大平台中植入的动画出现了鱼龙混杂的现象,导致部分青少年盲目崇拜他国文化和价值观,对中国文化的认知浅薄,认同感较低,甚至因为不良文化的影响而迷失方向。将思想教育引入到课程《动画制作艺术》的教学中,可以潜移默化地让学生在动画鉴赏和动画创作的过程中端正人生观、价值观、世界观,有利于从源头清除恶俗文化。

中国动画艺术家借鉴历史悠久的绘画、戏曲、民乐、剪纸、皮影、年画等民族、民间艺术资源,创作出了令世界动画业为之惊叹的动画精品。引导学生认同家国情怀,增强学生对传统文化的自豪感,培养学生勇于担当的责任感,是实现立德树人根本任务的保证。将其落实到教学中主要体现在以下几个方面:一是在课堂教学环节,教师要注重灵活融入最新的社会形势以及与百姓生活密切相关的重大事件。二是鼓励学生将社会热点、民生焦点等问题融入作业中。三是在动画创作过程中,教师要围绕中华优秀传统文化、革命文化、道德修养等推进动画项目。

通识课《动画制作艺术》至今已开设3个学期。课程组的老师们在教学过程中不断充实教学内容,探索教学方法,完善考核方式,收到了较好的教学效果,选课人数逐年增加。

#### 参考文献

- [1]甘秋玲,白新文,刘坚,等.创新素养:21世纪核心素养5C模型之三[J].华东师范大学学报(教育科学版),2020(2):64.
- [2]宋思渊,任烽.新媒体视域下高校动画教学改革研究[J].美术教育研究,2021(15):132-133.

#### 作者简介

周雅洁(1977—),女,吉林延吉人,讲师,博士,主要研究方向:计算机应用技术。