

基于Cinema 4D课程的数字媒体人才培养教学探索

郝忆南

(河北师范大学 河北石家庄 050000)

摘要: 在高校数字媒体专业人才培养教学中, 三维软件课程是相对难度较大、知识点较为密集、不易操作的一门课。对于课堂教学而言, 需要教师拓展思路, 并找到益于教学的方法, 帮助学生找到学习热情, 在吸收课程内容的同时配合理论知识结合实践操作来构建教学活动。本文以三维软件教学中的《Cinema 4D 三维造型基础》这门课程为例, 从针对数字媒体课堂的专业兴趣培养, 以及教学方式的改革与创新等方面进行探索研究。

关键词: 数字媒体人才培养 三维软件课程 Cinema 4D 教学改革 思政教育

中图分类号: G712 **文献标识码:** A

DOI: 10.12218/j.issn.2095-4743.2022.22.079

引言

数字媒体专业是艺术与科学、设计与技术紧密结合的一门学科, 在人才培养计划中很重要的一环就是培养可就业于广泛领域的专业人才。如何使学生通过课程学习掌握的专业知识, 流畅地适配于各领域的工作岗位, 这是在学科建设、人才培养、课程设计等工作中需要深刻思考、研究探索的部分。同时, 这也是作为教育工作者需要贯彻于课堂设计中, 持续探究的问题。

在数字媒体专业人才培养的课程设计中, 《Cinema 4D 三维造型基础》作为专业必修课是学科建设中的重点课程。三维软件类的课程属于较难的专业课, 对于学生的理解吸收能力、实际操作能力、拓展应用能力、创新创作能力的要求相对较高。此类课程不仅需要学生掌握大量的软件操作, 还要熟练掌握模型及场景的搭建、灯光布置、材质制作、后期渲染等等的烦琐制作流程。此外, 三维制作技术更新迭代快, 需要学习与讲授的过程中不断探索研究, 提升技术和更新知识模块的设计。这些都加大了学生的学习难度, 提高了教师对于课程讲授的门槛。

在实践教学过程中, 我们发现一个很突出的问题就是学生在毕业设计中的应用实践不够充分, 同时就业面和实际操作能力也会受到影响。根本原因在于学生的学习热情不够充分以及畏难情绪的增长, 由此导致实践产出的薄弱。本文将兴趣培养为切入点, 研究数字媒体专业人才培养在具体课程中的教学改革。

一、数字媒体课程学习兴趣的培养

1. 打开学习兴趣之门

(1) 专业兴趣的培养

三维数字技术的应用范畴非常广泛, 其强大的功能可以

实现众多复杂、精彩、美轮美奂的视觉效果。三维数字技术的制作与运用在国内外都不乏优秀的作品, 有着非常丰富且成熟的创作环境, 其创作优势也是显而易见的。我们的课堂即是要把这些“显而易见”变为“通俗易懂”, 利用科学的方法灵活地传递给学生。为学生打造开放的创作环境, 提升心态上对本专业的积极性、包容性。提高专业自豪感和期待感, 使学生产生克服畏难情绪的勇气, 同时建立良好的前景展望。这就需要一方面树立端正的学习态度, 另一方面还要调动学生的学习主动性和自我锻炼的意识。尽早地开展职业规划成了必要的课程内容, 了解就业方向和需求, 拓展眼界、开拓思路。激起学生就业的忧患意识, 同时也唤醒其自主学习的动力。

(2) 情景式教学的开展

在《三维造型基础》这门课程中, 尝试将情景式教学带入课堂, 为学生创建一个“虚拟求职”情景。如果学生对一门学科的了解不够深入, 或是遇到学习难度的提升, 往往会出现逃避心理, 即选择二维规避三维、能静态则不动态、能被动吸收则不主动摄取的消极学习模式。让学生面临应聘会遇到的问题, 包括技能种类、岗位需求、项目角色分工等等, 通过审视自己的简历技能表格、作品集汇总, 会很直观的让学生发觉自身的求职短板在哪里。面临竞争岗位时, 择优录取、优胜略汰的情形比比皆是, 当意识到自身技能的缺失, 真真切切的感受到“兵器”不如他人时, 才会产生学习动力。打开学习兴趣之门的同时, 变被动为主动地领略新知识的魅力。

2. 专业课中的思政教育

数字媒体专业人才培养的一个很重要的环节就是关于高校艺术类专业学生的思政教育。思政教育走入课堂成为塑造

正确的人生观、价值观，端正学生的专业观以及学习态度的必要条件。把握好专业课中的思政教育，能够引导学生产生积极的学习情绪，正确认识本专业的同时，有效提高思想政治水平，提升艺术修养，从而实现良好健康的专业学习环境。

（1）封校期间的自我修养

本课程开展之际，正处于特殊的学习环境之中，由于疫情的影响，各大高校进行了封闭管理。无论是学生的学习情绪，还是生活状态都处于一个较为特殊的状态。为了塑造一个良好积极的学习环境，本课程提出了“封校期间的自我修养”概念，即将封校这段时光当作一个审视自己的契机，充分利用周围的学习空间和资源，达成一个集训式的自我提升状态。

教师帮助学生调整心态，是一项非常必要的工作，这也是实现课程顺利开展、学生的学习达到很好地吸收效果的先决条件。长期处于一个较为封闭的环境中学习，难免会出现疲惫感，或是较为消极的学习态度。适当的引导可以将这些负面情绪调节、消化，慢慢转为沉静感。将节奏放慢，抵制浮躁的情绪，沉淀自己的心境。通过不断的审视和自我凝视，会逐渐看到自己学习技能上的疏漏，能力值的不足，做到哪里薄弱补哪里。摆正心态做事后，吸收知识的速度也会相对提高。在教学过程中，帮助学生放大积极情绪，鼓励产生的学习热情，适当的奖励带动学习气氛，并在教师的不断鼓舞和关心下，让学生获得认同感和被支持理解的安全感、充实感^[1]。

（2）榜样的树立

建立正面的“榜样观”是教学培养中重要的一环。数字媒体是被层出不穷的新技术、新力量不断推着行业，也是非常具有艺术前沿展现力的一个综合专业领域。在教学过程中，一方面需要学生有不断涌现的学习热情，另一方面还需要本专业的荣誉感和榜样观。有了正面且积极的崇拜对象，才会有不断追逐、奋斗的学习力量。

关于心中榜样的设立，不只局限于自身专业的优秀人才，还要有积极人生观、价值观的社会型榜样，甚至是具有优秀历练和奋斗态度的全能型榜样。在本课程中，榜样的树立除了列举优秀毕业生、行业内领先且成熟的作品、专业内前辈创作以及参赛成果以外，还有具备极高坚强意志、不畏艰辛、追逐梦想的运动员世界冠军。这里我们以为国争光、实现自我价值和社会价值的乒乓球运动员马龙为例。

2016年在吉隆坡世乒赛男团决赛中，冠军之位在中国队和日本队之间展开激烈争夺。日本东京电视台为了在转播决赛时更好地展示双方球员的能力对比，于是制作了能够清晰显示出各项技能实力的六维雷达图，包括速度、技巧、力

量、发球、经验和防守能力。在中国队马龙与日本队吉村真晴地对战局时，出现了马龙的一个“正六边形”的能力值雷达图，在给出的这六项技能值中，均评估出了他满分的数值。从此马龙也获得了“六边形战士”的称号。世界冠军的成功原于其不畏艰辛的努力过程，同时也是其极度自律，追求极限、不断奋斗超越自我的胜利果实。这是作为提升个人能力的极致追求很好的榜样。

对于数字媒体专业的学生而言，学好本专业就意味着不仅要掌握二维制作技能，同时也要有熟练使用三维制作软件的技术。当面临就业时，各方面的专业知识技能要具备突出优势，尤其是在使用各类软件的能力方面都必须过硬。这就要求学生们在心中有一个自己的能力值表格，有目的的增强自身技能，争做“六边形战士”。本专业的学习就如同修炼技能，练级打怪、磨炼兵器，根据自己的需求、创意、职业规划来进行技能提取和运用。这样的自我探索和拓展的能力培养，既可以帮助学生找到努力的目标，也可以提高忧患意识，塑造危机感。这样的教学过程会更好地激发学生的学习动力和能量爆发。

二、Cinema 4D软件课程教学的改革创新

数字媒体专业的三维课程以软件C4D教学为主，针对专业方向开展三维造型基础设计的讲解和训练，帮助学生系统的构建三维数字知识体系，掌握三维软件制作的基本理论和创作方法，并提升专业艺术修养和审美意识。在了解行业发展、实际运用及赏析优秀作品后，将会逐步学习具体的软件操作，适应就业市场需求，培养实际操作及综合能力。

1. 教学内容的优化调整

软件类的课程较其他绘画类课程来说，授课难度较大，在内容传递上会更容易偏枯燥乏味。软件的实际操作步骤非常繁杂，功能菜单列表庞杂、细节众多。讲解案例的知识点密集，需要大量的步骤操作配合完成。这些都加大了授课方式和教学内容安排上的难度。如何将课堂的教学内容设计得“干货满满”，同时还要具备趣味性、实用性，是这门课需要探索研究的重点问题。

由于课程需要使用C4D软件进行模型的搭建和流程讲解，通常会细致的演示三维软件操作。在最初的教学过程中，为了避免填鸭式教学，并不会列举具体的详细步骤，而是要求学生跟着演示步骤自行记录笔记，再做练习。这样虽然可以帮助学生把重点知识记录下来，也可以反复学习巩固，但真正完成笔记仔细记录的学生占少数。在课堂上会出现重复讲解，反复提问相同问题的情况，在一定程度上会降

低课堂信息传递的效率。但当尝试变换方式,在课件中展示具体操作步骤、数值参数、功能位置以及重点知识时,虽然学生完成度较高,练习速度提升了,大多数学生都能够照着步骤图很快的完成案例,但这样却在一定程度上阻碍了举一反三能力的发展。在教学安排上缺少消化留白的空间,学生很难把操作变为真正能掌握且实现创作的能力。学生只是一味地被动获取信息,照抄、照搬的现象增多,这样的教学设计不能在深层次上体现知识的传递和能力的培养。

将教授软件操作步骤的教学手段转变为思维方式的教育成为必然。调整教学方式后,在课堂中会先演示详细操作步骤,指出重点需要记忆的部分,帮助学生记录笔记的同时,提出练习思路,即把案例中模型搭建的思路进行重点提示和启发。先学会具体案例的思维方式,再动脑筋思考具体操作方法,结合动手能力完成实例训练。这样强调原理的启发式教学就如同在一片迷雾森林中点亮提示方向的火光,重点训练学生的设计思维,通过探索找到正确的制作思路,拓展实际操作能力。将“囫囵吞枣”转变为“咀嚼摄取”。教学过程节奏控制亦很重要,一味地填塞无法满足学生对课程内容的吸收消化,除了重点知识的着重讲解外,适当的“留白”也是教学内容优化的调整趋势。通过实例讲解的铺垫,为学生布置拓展任务,结合示例练习开展再创作,有利于学生生活跃思维、加强记忆、调动储备知识的能力^[2]。

2. 注重实践能力的培养

数字媒体专业的实践能力是人才培养的重点关注部分。过硬的动手能力可以带来更多的就业机会,此外也是创新创作的必要条件。在教学活动中,应注重启发式教学,点播学生思维的拓展力,提出更深层次的思考,这样的课堂才是有效的、先进的^[3]。

课堂中除了对知识板块的扎实教学,还应加大力度调动学生自主学习的积极性。当前数字信息快速发展,社交媒体网络、视频网站平台及App的学习资源层出不穷,优秀的教学内容比比皆是。在如此便捷的信息获取环境下,充分利用课余时间能够拓展学习到更多前沿技术和干货技巧。鼓励学生动脑动手,建立每个人的知识储备库和班级共享资源。

在个人能力的培养方面,教师应尽可能地将实践项目带入课堂,训练实战能力,帮助学生具备进入就业岗位的技能匹配。在教学中拓展训练的部分,应多鼓励学生设计原创角色或标志,为打造原创IP形象做前期筹备,提供更多选择的创作思路及就业可能性。比如搭建自己的网站,提供前沿的平台选择,积累优秀创作作品,打造作为数字媒体专业人才

的个人形象,由此获得更宽广的发展空间。注重“以赛促学”的实战训练,关注专业相关赛事,鼓励学生多参加、多试水。除了最终需要提交的设计作业外,也要提升日常训练作品的质量,尽可能地接近参赛水准。逐渐摒弃无用功,实现个人积累的经验成果实体化。

3. 评分机制的转变

在教学改革的探索方面,将结课设置的评分机制上进行了一些改进。将平时成绩设置为“积分制”。每一次的练习、案例训练等,都是一个阶段的分值成绩。结课成绩很大程度上受平时作业完成情况的影响。总成绩的优劣,需要每一次的认真努力来累积获得。这样的成绩用于评价学生的学习情况是非常客观的。通过实践,学生也非常认可这样的评定标准,会认真对待每次的作业提交。以公平带动努力,用看得到的学习成果来审视自己的付出是否值得。实行积分制管理成绩,会激起学生的竞争意识、个人荣辱感和实现自我价值的愿望。以个人成绩累积的形式来促进每一次实践作品的完善,把练习和作业当作可以代表自己学习水准的作品。旨在实现学生获取自主学习动力的培养目标。

结语

数字媒体专业充满着艺术与技术不断碰撞激起的智慧浪花,这更加需要摄取了充足养分的高校毕业生不断涌现。专业发展需要高度重视人才培养、教学优化,不断探索提升教育理念,持续改进教学方法。以三维软件课程为切入点,从专业课启蒙阶段,就扭转学生畏难情绪。将数字媒体专业的独特魅力展现给课堂,帮助本专业学生产生积极的“沉锚效应”,从而提升学习兴趣,塑造健康的专业观,培养自律型、奋斗型的复合型人才。

参考文献

- [1]孙立丰.课程思政视阈下“战疫艺课堂”融合教学施策[J].中国包装,2021,41(07);
- [2]宋书魁.数字媒体视域下高校美术教育的实施策略[J].美术时代(中),2021(10);
- [3]乔莉莉.浅谈环境艺术设计基础课程应用教改研究[J].美术教育研究,2019(16).

作者简介

郝忆南(1988.11—),女,汉族,河北石家庄人,硕士,河北师范大学,讲师,研究方向:交互艺术设计研究、信息技术前沿与设计研究、动画设计与创作、游戏设计与策划。