

Project-based Teaching Exploration of the Course of Animated Short Film Production under the Background of Product Thinking-oriented Reform

Anqiang Zhao

Sanya University, Sanya, Hainan, 572000, China

Abstract

With the deepening of product thinking-oriented reform in the field of education, the traditional teaching mode is paying more attention to practical and innovative project-oriented teaching. Taking the course of animated short film production as an example, this paper discusses the application and effect of project teaching method in cultivating students' animation production ability. This paper expounds the background of the product thinking-oriented reform and its importance in the education reform, and introduces the project-based teaching design of the course of making animated short films in detail, including the course objectives, content arrangement, teaching methods and evaluation system. During the implementation, students are encouraged to participate in the process from creative conception to animation production, completing the animated short film project through teamwork. In the student questionnaire survey and work analysis, this study evaluated the effects of students' animation production skills, innovative thinking and teamwork ability. Project-based teaching method effectively improves students' practice and innovation ability, which has important enlightenment and application value in the field of animation education.

Keywords

product thinking; education reform; project-based teaching; animated short film

产品思维导向改革背景下的《动画短片制作》课程项目式教学探索

赵安强

三亚学院, 中国·海南 三亚 572000

摘要

随着产品思维导向改革在教育领域的深入, 传统的教学模式正向更加注重实践和创新的项目式教学转变。论文以《动画短片制作》课程为例, 探讨了项目式教学法在培养学生动画制作能力方面的应用与效果。论文阐述了产品思维导向改革的背景及其在教育改革中的重要性, 详细介绍了《动画短片制作》课程的项目式教学设计, 包括课程目标、内容安排、教学方法和评估体系。在实施过程中, 学生被鼓励参与从创意构思到动画制作的流程, 通过团队合作完成动画短片项目。对学生的问卷调查和作品分析, 本研究评估了学生动画制作技能、创新思维和团队协作能力方面的效果。项目式教学法有效提升学生的实践和创新能力, 对动画教育领域具有重要的启示和应用价值。

关键词

产品思维; 教育改革; 项目式教学; 动画短片

1 引言

在当今快速发展的数字媒体时代, 动画产业对创新人才的需求日益增长。教育领域正经历着一场以产品思维为导向的改革浪潮, 旨在培养学生的实践能力和创新能力。《动画短片制作》课程作为动画教育的核心, 传统的教学模式已难以满足行业发展的需求。项目式教学法 (Project-Based

Learning, PBL) 作为一种学生中心、问题导向的教学策略, 被引入到动画教育中, 以期通过真实的项目实践, 提升学生的专业技能和创新思维。本文将探讨项目式教学在《动画短片制作》课程中的应用, 分析其对学生动画制作能力培养的影响, 以期为动画教育改革提供实证支持和策略指导。

2 产品思维导向改革的背景与意义

2.1 产品思维的定义与核心要素

产品思维, 这一概念最初在商业和工业设计领域得到广泛应用, 其核心在于创造能够满足用户需求、提供卓越用

【作者简介】赵安强 (1984-), 男, 中国山西运城人, 在读硕士, 副教授, 从事动漫、影视、文化研究。

户体验的产品。在教育领域，产品思维的引入意味着教育者需从学生的角度出发，将课程视为一种旨在满足学习者需求的“产品”。这种思维方式要求教育者进行深入的用户研究，了解学习者的兴趣、动机、能力和背景，以便设计出更具吸引力和实用性的教学内容^[1]。

原型设计是产品思维中的另一个关键要素，它要求教育者创建初步的教学模型，并通过实践来测试这些模型的有效性。通过这种方式，教育者可以直观地了解教学策略和材料在实际应用中的表现，并根据反馈进行调整。迭代开发是产品思维中的另一个重要组成部分，它强调持续改进和不断完善。在教育环境中，这意味着课程和教学方法需要不断地根据学生反馈、学习成果和新兴教育技术进行更新和优化。

多学科整合体现了产品思维的综合性，它要求教育者跨越不同学科的界限，整合多样化的知识和技能，以培养学生的综合素质和创新能力。这种整合不仅能够丰富教学内容，还能够激发学生的好奇心和探索欲，促进跨学科的学习和思考^[2]。

2.2 教育改革中产品思维的引入

在教育改革的背景下，产品思维的引入是为了应对快速变化的社会经济环境，以及对创新能力和实践技能日益增长的需求。这种改革强调以学生为中心，将学习体验置于教学设计的中心位置。教育者需要运用市场调研和用户反馈来理解学生的需求和期望，从而设计出更具吸引力和有效性的课程。

产品思维导向的改革还要求教育者采用灵活和创新的教學方法，如项目式学习、翻转课堂和协作学习等，这些方法能够激发学生的主动参与和深入思考^[3]。通过这种方式，学生不仅能够获得知识和技能，还能够培养解决问题、团队合作和自我管理的能力。此外，产品思维还鼓励教育者利用技术工具和平台来增强教学效果。这包括使用在线学习管理系统、虚拟现实、游戏化学习等技术，以创造更加互动和个性化的学习体验。

2.3 产品思维导向改革的意义

产品思维导向的教育改革对于培养适应未来社会的创新人才至关重要。在全球化和技术革新的推动下，社会对于具备创新思维、协作能力和终身学习能力的人才的需求日益增加。产品思维能够帮助教育者设计出能够满足这些需求的教学方案，从而为学生的未来发展打下坚实的基础^[4]。

产品思维还能够提高教育的针对性和有效性。通过持续的用户研究和反馈循环，教育者能够更准确地把握学生的学习需求，设计出更符合学习者特点的教学方案。这种以数据为驱动的教学设计能够确保教育资源得到最有效的利用，并提高教育质量。最后，产品思维导向的改革促进了教育的个性化和差异化。在这种模式下，教育者能够根据不同学习者的特点和需求，提供定制化的学习路径和资源。这不仅能够满足不同学生的学习需求，还能够帮助他们发掘自身的潜

力，实现自我发展。

3 《动画短片制作》课程的项目式教学设计

3.1 课程目标与教学内容的设计

《动画短片制作》课程的设计着眼于综合技能的培养，旨在让学生通过实践深入掌握动画制作的各个方面。首先，课程致力于确保学生能够理解并运用动画的基本原理，包括动画的十二原则，这是所有动画工作的基础^[5]。学生将学习如何通过时间、空间和节奏来创造出流畅、有说服力的动画效果。其次，课程强调创新思维的培养，鼓励学生探索和实验，以开发他们自己独特的动画风格。这不仅涉及到技术层面，还包括故事讲述和角色开发的创意过程。学生将被鼓励去研究不同的叙事技巧，创造引人入胜的角色，并设计吸引人的故事情节。最后，课程着重于提高学生的项目管理和团队协作能力。动画制作是一个团队工作，涉及多个阶段和不同专业人员的合作。学生将学习如何在团队环境中有效沟通、协调工作，并在项目制作过程中担任不同的角色，以确保最终作品的成功完成^[6]。

课程内容的设计紧密围绕动画制作的实际流程。从动画的历史和理论开始，学生将学习动画的起源、发展以及不同文化和时代背景下的动画流派。通过对经典和现代动画作品的分析，学生能够理解动画的艺术价值和其在社会中的作用。在技术层面，课程覆盖了从传统手绘动画到现代计算机动画的多种技术。学生将有机会实践2D动画制作，学习如何使用线条和形状创造出动态效果。同时，3D动画的教学将让学生熟悉三维空间中建模、动画和渲染的技术。此外，定格动画的单元将向学生介绍如何使用实体对象创作动画。角色设计和故事板制作是动画制作中至关重要的环节。学生将学习如何设计具有个性的角色，并发展出连贯的故事板来规划动画的情节和场景。这要求学生不仅要有艺术创造力，还要有对故事结构的深刻理解。

动画软件的实践操作是课程的一个重点部分。学生将学习如何使用业界标准的动画制作软件，如 Adobe After Effects、Toon Boom Harmony 等来制作动画。这些软件的使用不仅要求学生具备技术技能，还需要他们能够将创意想法转化为可视化的动画。后期制作是动画制作的最后阶段，涉及音效设计、配音、剪辑和特效添加等多个方面。学生将学习如何将这些元素融合到动画中，以增强最终作品的整体效果。通过对后期制作的学习，学生能够理解在动画制作中，每个环节都是相互联系和依赖的。

3.2 教学方法的创新与实施

项目式学习（PBL）是本课程的核心教学方法。学生将被分为小组，每个小组将负责从概念开发到最终制作的完整动画项目。在这个过程中，学生将承担起动画师、导演、编剧和制片人等角色，确保项目的每个方面都得到妥善处理。实践导向的教学方法将贯穿整个课程。学生将通过实际操作

来学习动画制作的技术，而不仅仅是理论上的学习。案例研究和工作坊将为学生提供与实际动画项目类似的经验，帮助他们理解动画制作的复杂性^[7]。技术工作坊将定期举行，邀请来自行业的专家和专业人士。这些工作坊将为学生提供宝贵的机会，让他们了解行业的最新趋势，学习先进的技术，并从专业人士那里获得反馈和建议。跨学科整合是课程的另一个重点。动画是一个多学科领域，涉及艺术、设计、文学、音乐等多个领域。学生将被鼓励探索如何将这些不同领域的知识整合到他们的动画项目中，创造出独特而丰富的作品。

3.3 评估方式的多元化与公正性

评估方式的设计旨在全面考察学生在课程中的表现。项目评估不仅关注最终的动画作品，还包括学生在项目过程中的创意发展、技术应用和团队合作。过程评估是评估体系的重要组成部分。学生在项目过程中的参与度、团队贡献和问题解决能力都将被认真考虑。这确保了学生在整个学期中的努力和进步都得到认可。同行评审是另一个关键的评估工具。通过让学生参与到其他团队作品的评价中，他们能够学习如何客观地分析和批评动画作品，同时也能够从他人的作品中获得灵感和学习。自我反思是评估过程的最后一个环节。学生将被要求对自己的工作进行评价，思考自己在项目中的表现，以及他们如何能够在未来的项目中改进。这种自我评估的过程有助于学生发展自我意识和自我提升的能力。

4 产品思维导向改革项目式教学的实施与效果评估

4.1 项目启动与规划

项目启动伊始，教师向学生阐释项目的重要性和实际应用，确保学生认识到学习的目的不仅仅是制作一部动画短片，而是通过这个过程获得宝贵的实战经验。学生们被鼓励从自己熟悉的领域或感兴趣的社会现象中汲取灵感，确定动画的主题和故事线索。例如，学生可能会选择探讨环境保护、文化交流或个人成长等主题。在市场调研环节，学生通过问卷调查、社交媒体分析和行业报告研究来收集数据，了解目标观众的偏好。教师引导学生如何分析这些数据，并将洞察应用于项目规划中。接着，学生分组讨论，明确每个成员的专长和兴趣，制定出详尽的项目计划。这个计划详细到每个阶段的里程碑、每个成员的具体职责，以及所需的技术、软件和材料资源。

4.2 制作过程与指导

进入制作阶段，学生团队开始着手创作。故事板的制定是首要任务，它帮助团队可视化动画的流程和节奏。在角

色设计环节，学生需要考虑角色的外观、性格和背景故事，确保角色的多维度发展。场景布局要求学生展示空间感和视觉叙事能力，而动画制作则是将静态设计转化为动态画面的关键步骤。

在技术层面，学生学习使用专业软件，如 Adobe After Effects 进行动态效果制作，或者 Maya 进行 3D 建模。在此过程中，教师提供一对一的指导，帮助学生克服技术障碍，优化动画效果。团队合作至关重要，定期的项目会议帮助学生同步进度，协调工作，解决冲突。

4.3 成果展示与评估

成果展示是学生展示团队努力成果的时刻。学生团队准备一个展示会，包括动画放映、创作过程的展示板和口头报告。在放映环节，学生展示最终的动画短片，向观众讲述创作背后的灵感来源、制作过程中的挑战和学习到的经验。评估环节综合考虑多个方面。教师根据学生在项目中的参与度、创意思维、技术应用和团队合作进行评分。同行评审则提供了一个平台，让学生从专业角度评价彼此的作品，这不仅增加了评估的多元性，也锻炼了学生的批判性思维。

5 结语

通过本课程的项目式教学实践，《动画短片制作》不仅作为一门技艺传授的课程，更成为了培养学生创新思维、技术能力和团队协作精神的综合平台。学生们在动画创作的过程中，从理论学习到实践操作，再到成果展示，每一步都凝聚了他们的智慧和汗水。通过这一过程，学生们不仅掌握了动画制作的技术，更学会了如何将创意转化为现实，如何应对团队工作中的挑战，以及如何进行自我管理和自我提升。我们有理由相信，随着项目式教学方法的深入应用，学生们将更加自信地迎接未来的学术挑战和职业生涯，成为能够适应快速变化社会的创新型人才。

参考文献

- [1] 康康.微动画联合创作:动画短片实训课教学改革初探[J].美术教育研究,2016(9).
- [2] 陶磊.浅析三维动画短片中材质的艺术表现[J].大众文艺,2017(04).
- [3] 黄欣.新媒体背景下的数字动画技术应用与发展[J].数字技术与应用,2014(8).
- [4] 代钰洪.计算机动画发展历程及特征分析[J].信息记录材料,2016(8).
- [5] 杨希.动画短片制作教学的问题及完善对策研究[J].艺术品鉴,2015(5):243.
- [6] 钟瑞贞.浅谈高校摄影教学创新[J].佳木斯教育学院学报,2014(2).
- [7] 周源.Flash软件在制作音乐动画短片中应用研究[J].数字技术与应用,2014(2).