

About 3D Animation Design Teaching Reform and Research

Yi Guo

Inner Mongolia Electronic Information Vocational Technical College, Hohhot, Inner Mongolia, 010010, China

Abstract

The gradual advancement of the new curriculum reform puts forward higher requirements for the vocational school education. In this environment, many vocational schools began to carry out a full range of reform on the key subjects, among which the 3D animation design is the key reform project. 3D animation design makes a popular major and an emerging industry, and its importance in vocational school education is also increasing year by year. The paper discusses and analyzes the teaching reform measures of 3D animation design.

Keywords

3D animation; design; teaching reform

关于三维动画设计教学改革与研究

郭毅

内蒙古电子信息职业技术学院, 中国·内蒙古 呼和浩特 010010

摘要

新课改的逐步推进,给职校教育提出了更高的要求。在此大环境下,很多职校开始就其中重点科目进行全范围的改革,其中三维动画设计即为重点改革项目。三维动画设计使得当前较为热门的一项专业,也是一项新兴产业,在职业教育中的重要性亦在逐年提升。论文就三维动画设计教学改革措施进行了论述与分析。

关键词

三维动画;设计;教学改革

1 引言

三维动画设计,要求学生具备深厚的基本功以及艺术设计方面的持续学习能力,并能够通过计算机设计软件来设计出对应的三维动画。其对学生的专业技能要求较高,为切实提升学生三维动画设计质量与效率,对当前教学进行改革,培养学生的专项能力,使其能够在毕业后升任相应的岗位已经势在必行。

2 三维动画设计教学现存问题

三维动画设计教学现阶段暴露的问题主要表现在以下两个方面。

2.1 师资力量问题

三维动画设计是当前一项新兴的专业,很多职业院校的教师在此方面造诣不深,缺乏相应的经验与技能知识,且该行业日新月异,各种制作软件与制作技术更新较快。但是很多教师并没有意识到这一点,在应用教学素材进行教学过程

中,逐渐使得教学与实际发展脱节,已经难以满足当前行业发展需求,学生在毕业后亦不具备更高的竞争力,究根结底,在于师资力量问题,职业院校应给予其充足的重视。

2.2 教学方式问题

当前阶段,机房是教师进行三维动画设计教学的主阵地,这在很长一段时间内都有着较为有效的效果,但是随着时代的发展,社会对学生的专业技能有了更高的要求,这种机房教学方式已经逐渐难以满足学生的要求,机房也已经逐渐难以实现一些高难度设计教学所需,学生的学习兴趣与学习积极性被不断压缩。此外,考核方式的单一性与唯结果论也在很大程度上打击了学生的自信心,使得其难以通过自身的思维模式,在设计实践中验证理论知识,这对学生创造性、思维能力都是沉重的打击^[1]。

3 三维动画设计教学改革措施

3.1 更新教学方式

要改革当前三维动画设计教学,首要步骤是更新教学方式,以更为先进、完善的教学技术为学生提供一个更为优质的教学服务,这需教师能够把握以下数点内容。

【作者简介】郭毅(1988-),男,中国内蒙古包头人,本科,助教,从事三维动画研究。

其一,教师应该进一步加强对学生的了解,不单单局限于学习成绩、性格特征等方面的了解,更多地去关注学生日常接触的相关事物,如动漫、3D电影等,以及其日常应用较多的设计软件或者社交软件等,以此来对学生的整体三维动画设计水平及其兴趣程度等做一个基本的推断。

其二,在实训课程与理论课程中,推进可视化教学,根据学生各个阶段的实际学习状况来制定、实施与调整三维动画课程,让学生来通过已知来探索未知,逐渐丰富自身的知识与技能架构。

其三,要求教师能够在教学过程中把握重点,理论知识固然重要,且是一切实训课程的基础,但是实训才是真实提升学生综合技能的唯一途径,因此教师应将更多的时间与精力花费在实训课堂教学中,并以各种设计软件为通道,更新当前教学方式。

其四,以“讲+练”的方式进一步更新教学方式,“讲”要求教师能够综合分析实例,以软件模块为重点来进行由简至难的细致讲解,“练”指的是学生在教师理论讲解的带领下逐步进行设计训练^[2]。

3.2 同步线上教学模式

传统形式的教学多是以课堂为主,而各种软件与平台的开发则为教师的课堂教学提供了更多的可能性。为进一步深化教学改革,教师可同步线上教学模式,给学生更多的三维动画设计体验。

其一,制作微视频,以三维动画设计课程中的一些重难点为中心,录制系列专题视频,并将视频传输至班级微信群、校园网站等,使得学生能够按照自身的需求来选择对应的视频进行专项学习。这种教学模式突破了时间与空间的限制,能够让学生依托于网络平台选择自身的薄弱项进行针对性的学习。

其二,网络直播。让教师以网络直播的形式来进行授课,学生能够更加清晰教师的各项设计操作,并能将直播视频进行保存,且在直播时,学生能够在评论区或者弹幕区提出自己的意见、想法或者疑问,如此能够提升学生的参与感,开拓学生的设计思维,并在课程上解决遇到的诸多问题,较大程度地提升了课堂教学的趣味性,利于课堂效率与质量的提升^[3]。

3.3 健全实训体系

传统形式下的实训教学环境,由于以下三方面的原因,使得效果并不理想。

其一,未设置全面的实训目标;其二,教学与实践分离;其三,受限于软硬件教学设备。

综合以上问题,需教师能够根据各个阶段的理论知识教学来设置对应的实训目标,使得学生能够在学习过程中逐步实现理论与技能的融合与相互促进;另外,需教师能够更多地了解当前的设计平台与APP,为学生构建在线课程、在线测试、在线实训、行为评价为一体的网络设计平台,使得学生的综合技能能够得到全面的训练。

3.4 任务导向教学

任务导向源自于现代管理学,其任务指的是个人或者团体期望达成的成果,该种方式的应用,能够更加科学地设定未来目标,给予个人、团体必要的激励与引导,使其按照相应的流程来完成目标。需重点把握以下数项。

其一,按照实际状况制定对应的目标,按照目标来进行教学设计、教学流程制定,以半开放式的任务来引导各个阶段教学任务的完成。

其二,在设置任务时,应对学生的设计能力、团队能力、知识与技能应用能力进行体验。例如,以下任务:①将学生分为多个学习小组,并为每个小组安排3D角色美术设计任务,且要求设计作品以静帧画面为展示方式,限定JPEG、PSD等位图格式,分辨率要求在300dpi。②设计题材确定为角色,写实风格,整个作品包括整套设计,如模型、UV贴图、概念设计等。③要求整体构图适宜、姿态有趣、设计新颖,与当前市场审美契合。④要求在两周内完成课程设计,并按具体要求提交至负责人。

3.5 改革考核评价方式

其一,改革考核评价方式,要求结果与过程评价并重,过程考核重点包括:学生的学习态度、打卡情况、积极情况、团队协作完成设计在其中所占的比例等,而结果考核主要的评价内容是学生独立完成三维动画设计的能力以及呈现出的作品;其二,把握重点考核内容。①建设监测档案。对学生的整体设计过程与设计结果进行全过程监测,分析其在此过程中的所得以及暴露的主要问题,在建档的同时,在其后的教学过程中对其薄弱项进行针对性的教学。②评价真实性。在以课程标准来对学生进行评价的同时,能够同样重视学生在考核过程中的一系列表现,如此利于培养其自信心,提升其创造性。③考核结果应综合多方面意见,实现对学生的全面评价,以鼓励式评价为主,提升学生的自信心,使其在其后的学习中能够表现出更大的积极性。

4 结语

论文就三维动画设计教学改革进行了研究与论述,强调了改革对于当前三维动画设计教学的重要性,要求教师能够综合分析当前的教学现状,从学生的实际需求来推动改革过程,设计合理的教学目标,在目标引领下逐步完成各项改革任务,给予学生更好的三维动画设计体验,使其专业技能与理论知识得以有效提升,能够在毕业后获取更大的发展空间。

参考文献

- [1] 杨炉兵. 三维动画设计教学改革与研究[J]. 电视技术, 2019, 43(18):18-19.
- [2] 吴媛, 罗飞, 饶晶, 等. 三维动画制作课程项目驱动法教学改革初探[J]. 信息与电脑(理论版), 2012, 9(1):187-188.
- [3] 李美满, 邓哲林, 刘柯, 等. 开放教育“三维动画设计与制作”的教学改革[J]. 计算机时代, 2019(4):49-51.