

Research on the Application of Animation in the Teaching of Creative Design

Juan Li Yongchun Liu

School of Information Engineering, Fuyang Normal University, Fuyang, Anhui, 236000, China

Abstract

In recent years, with the improvement of people's living standards and the strengthening of aesthetic awareness, more and more people have put forward higher requirements for the quality of life, and design has become more and more prominent in all aspects of life. More and more people put forward higher requirements for quality of life, design has a more and more prominent position in all aspects of life. And how to show our design to better interactive experience has become a problem that is better than ignored. With the development of 3D technology and the application of new materials and technologies, the design exhibition has developed from the original hand-painted graphic display to three-dimensional, dynamic and interactive experience. This topic combines with my own research on the application of dynamic teaching practice to explain the application of unit technology and the innovation of interactive experiential display in the dynamic presentation of creative design.

Keywords

creative design; teaching reform; market demand; creative industry; employment

动画在创意设计中态化展示的教学应用研究

李娟 柳永春

阜阳师范学院信息工程学院, 中国·安徽 阜阳 236000

摘要

近年来,随着人们生活水平的提高,审美意识的加强,越来越多的人对生活品质提出了更高的要求,设计在生活的方方面面有着越来越突出的地位。而如何去展示我们的设计更好的以互动体验成为了一个不容忽视的问题。随着三维技术的发展和展示新材料新技术的应用,设计展示已经从最初的手绘平面展示向着立体化、动态化、互动体验式发展。本课题结合自身所从事的动态化教学实践应用研究,深刻地去阐释动画在创意设计动态化呈现中运用单位技术的应用与互动体验式展示的创新。

关键词

创意设计;教学改革;市场需求;创意产业;就业

1 创意设计的含义

1.1 研究的意义

创意的表现形式多种多样,从媒体形式上来看有文字形式、平面形式、立体形式以及动态形式等多重媒体形式。其中,创意的动态、互动、体验式设计逐渐成为创意的常态化表现形式之一^[1]。

随着新媒体技术的发展,动画在创意设计互动体验中的应用越来越广泛。通过本课题的研究,从理论上系统的阐述动画在各个创意设计领域互动体验的具体应用形式。更进一步地说明动画在各个创意设计领域中的应用不仅仅是技术上的支持,更应从思维上将动画的理念运用到各个设计领域的创意中去。通过本课题的研究,拓展动画在各个创意设计领

域的应用范围,提高动画专业的实用性。开展多个设计领域的交叉融合与学习,使动画专业的学科综合性得以充分的挖掘,区分相同专业课程在不同专业教学中的差异性^[2]。

2 动画态化展示

支持互动体验设计的技术手段有3D等主流动画制作软件。

2.1 Autodesk 3ds Max

Autodesk 3ds Max 2015 (以前叫做3Dmax)是目前最为流行的三维建模、动画和渲染软件之一。3Ds Max软件为游戏、电影和运动图形的设计人员提供一套全面的三维建模、动画、渲染以及合成解决方案。在应用范围方面,广泛应用于广告、

影视、工业设计、建筑设计、三维动画、多媒体制作、游戏、辅助教学以及工程可视化等领域。

2.2 Flash

Adobe Flash CS6 官方简体中文版是用于创建动画和多媒体内容的强大的创作平台。Adobe Flash CS6 设计身临其境、而且在台式计算机和平板电脑、智能手机和电视等多种设备中都能呈现一致效果的互动体验。Flash 动画设计的三大基本功能是整个Flash动画设计知识体系中最重要、也是最基础的,包括绘图和编辑图形、补间动画和遮罩^[3]。

2.3 AE

Adobe After Effects 简称“AE”是 Adobe 公司推出的一款图形视频处理软件,适用于从事设计和视频特技的机构,包括电视台、动画制作公司、个人后期制作工作室以及多媒体工作室。属于层类型后期软件。

Flash、3dmax、AE 从二维、三维、特效等技术层面支持了创意设计动态化表现。

3 创意设计领域中国和国际研究现状

在创意设计领域,互动体验呈现是一个重要的呈现形式。已有针对某一设计领域的动态化呈现的研究。例如,《新媒体时代漫画动态化创作研究》吕澄、《动态化标志设计研究》汪成、《互动设计在博物馆展示中的应用》汤善雯、《数字动态海报的设计与展示研究》孟娟、《数字艺术与技术拓展——论泛动画在刑事侦查中的应用与实践探索》吴劲松、《插画在儿童电子书籍中的动态化表现研究》周灵等。从之后的研究可以看出互动体验在创意设计呈现中已经得到了广泛的应用。但是大部分的研究者只是将动作为一种呈现手段、强调动态化的形式的创新。极少有系统的将三维动画的思维模式与创意的表现进行结合。笔者认为,创意设计互动体验表现的外在形式与内在思想性同样重要,只有做到二者的结合,才能更好地达到创意设计表现的最佳效果,让创意设计的表达更加具象。

4 互动体验以三维动画为基础的领域

4.1 产品设计

一个创造性的综合信息处理过程,通过多种元素如线条、符号、数字、色彩等方式的组合把产品的形状以平面或立体的形式展现出来。它将人的某种目的或需要转换为一个具体

的物理或工具的过程,把一种计划、规划设想、问题解决的方法,通过三维软件的载体,以互动的形式表达出来。在呈现产品设计创意的过程中,除了产品的外观以外,更加要表现产品的功能性以及使用环境和制造工艺等^[4]。

4.2 环艺设计

环艺设计是指建筑物在建造之前,设计者按照建设任务,把施工过程和使用过程中所存在的或可能发生的问题,事先作好通盘的设想,拟定好解决这些问题的办法、方案,用图纸和文件表达出来。作为备料、施工组织工作和各工种在制作、建造工作中互相配合协作的共同依据。便于整个工程得以在预定的投资限额范围内,按照周密考虑的预定方案,统一步调,顺利进行,并使建成的建筑物充分满足使用者和社会所期望的各种要求。

4.3 视觉传达设计

视觉传达设计是通过视觉媒介表现并传达给观众的设计,体现着设计的时代特征和丰富的内涵,其领域随着科技的进步、新能源的出现和产品材料的开发应用而不断扩大,并与其他领域相互交叉,逐渐形成一个与其他视觉媒介关联并相互协作的设计新领域。其内容包括:印刷设计、书籍设计、展示设计、影像设计、视觉环境设计、(即公共生活空间的标志及公共环境的色彩设计)等。

在这三种创意设计领域中,创意设计的主要表现形式多为文字——产品说明、设计说明,图像——三视图、效果图、创意图片,动态效果图——PPT、电子相册,视频——宣传片、动画等^[5]。

5 研究方式、方法

本研究立足于动画在创意设计互动体验的应用研究,探寻动画艺术在其他产业中潜在方向的开拓,并在分析已成熟的创意产业、新兴的多媒体产业以及时下最热门的手机移动数字终端等创意产业对动画专业教育的课程教学改革、市场需求、潜在就业需求等动画专业未来更多的发展、就业方向,旨在解释动画产业发展的新方向,进而揭示动画专业发展的新趋势。当前,创意产业市场对动画产业的需求。对当前创意产业中动画艺术的需求和应用。目前传统动画市场接近“饱和和状态”,究其原因,其问题并不在于动画市场饱和,而在于人才质量以及研究方向的选择上^[6]。

(1) 通过收集分析动画在各个领域的运用情况,并进一步的分析动画本身在其他领域所占比重以及存在的具体原因,使人们了解动画在其他创意产业中所发挥的作用以及在未知领域中动画艺术的发展潜力。定推动动画专业在教学、实践过程中充分体现自身价值^[7]。

就业问题是大学教育面临的重要问题之一。通过对三维动画在创意产业中的互动体验进行研究可以使完全被毕业生忽略掉的动画相关领域得以重视,扩大学生的就业面^[8]。

(2) 明确互动体验在创意产业中的重要性,完善动画专业教学中没能得到重视的相关专业学习,与时俱进的完善动画专业教育改革。除了传统的就业方向还有那些潜在就业方向,进而发掘动画专业的更大的发展空间。这对丰富教学内容、促进各设计专业的知识融合有一定的促进作用,具有重要的理论意义与学术价值,对动画专业的理论建设具有一定的意义。

(3) 本课题以动画艺术为例,通过分析动画艺术在艺术设计、产品设计、环艺设计、视觉传达等方面的体现以及探索其他领域动画艺术的体现,充分论证动画专业的广度、深度,进而延展其他的创意行业跨领域的研究^[9]。

(4) 分析动画在各个创意产业领域的运用情况、新兴领域的发展前景以及未来有可能出现的动画运用形式的预判。从高校的角度分析动画专业教育改革的发展方向,然后分析动画产业的发展前景与趋势,了解新兴领域对动画相关领域的需求以及重新调整专业方向。分析当前创意产业市场上新兴的产业中,动画专业可应用领域。随着社会的发展,新技术新科技的发展,动态化呈现已成为设计领域的一大趋势,而动态化呈现更需要动画专业制作人员,最后得出结论高校动画专业人才的新的就业方向在何处^[10]。

6 结语

经过十几年的发展,动漫产业已经由注重量变转化为注重质变。2013年的中国动画电视产量为358部、204700分钟。而公布的《2013中国动画产业年度发展辑要》显示,2012年

我国制作完成的国产电视动画共计395部222938分钟,2011年则为26万分钟。中国动画的年产量逐年下降,代表着中国动画正在从数量型向质量型转变,从规模型向集约型转变。这也代表着动画产业的人才需求也在发生着改变,通过研究动画专业在其他创意产业领域互动体验的开拓,对于促进产业的发展也起到了一定的指导作用。高校动画专业的就业问题已然成为学生和学校共同关注的问题。而在2014年10月教育部发布的就业红牌专业中,动画赫然位列其中。通过研究高校动画专业的就业方向的开拓,有利于解决产业热就业冷的矛盾。有助于了解高校动画专业学生就业情况,了解毕业生在社会中的认可程度,从而明确动画专业的专业优势,为以后专业发展和调整做向导,通过对就业困境的分析,暴露教学、实践中存在的缺陷,并及时做出调整。针对动画专业就业难,分析当前社会形势以及预测未来社会走向。

参考文献

- [1] 王冬.动画技术在广告创作中的应用[J].美术教育研究,2014(09):64-65.
- [2] 李亦凡.动画在广告中的应用研究[D].西安:西北大学,2014.
- [3] 张杰.数字动画技术在建筑设计中的应用研究[J].现代装饰(理论),2014(12):133-135.
- [4] 宿子顺.功能性动画设计研究[D].无锡:江南大学,2014.
- [5] 周飞,孙超.论三维动画在产品设计中的运用和价值[J].艺术科技,2013(05):179.
- [6] 舒水.基于MAYA、AE技术在产品三维动画展示中的应用[J].大众文艺,2014(02):133.
- [7] 王绯.数字化动态视觉影像艺术研究[J].艺术与设计:理论版,2015(01):85-87.
- [8] 高凤燕,郭玉真.功能性动画的概念界定与应用分析[J].数字技术与应用,2013(12):203-204+207.
- [9] 周越,董是非.数字媒体影响下的视觉传达设计研究[J].美术大观,2014(08):151.
- [10] 郑祎,虞轶婷.基于体感技术的互动媒体设计[J].品牌,2015(01):27-28.