

高职《二维动画设计与制作》课程项目教学法教学设计

Teaching Design of the Project-Based Teaching of "Design and Manufacture of 2D Animation" in Higher Vocational Education

明丽宏¹ 杜明煜²

Lihong Ming¹ Mingyu Du²

1. 哈尔滨职业技术学院
中国·黑龙江 哈尔滨 150040

2. 哈尔滨师范大学
中国·黑龙江 哈尔滨 150000

1. Harbin Vocational & Technical College,
Harbin, Heilongjiang, 150040, China

2. Harbin Normal University, Harbin,
Heilongjiang, 150000, China

【摘要】论文阐述运用项目教学法在高职《二维动画设计与制作》课程中进行教学设计,既要高职二维动画课程的动画理论知识与动漫企业的动画项目创作紧密地结合起来,又要充分体现项目教学法“学科横向交叉”的特点,使得学生对各学科知识能够融会贯通。论文主要介绍了高职《二维动画设计与制作》课程教学设计概述及教学设计的具体实施过程,其中对教学设计的实施过程分六个方面进行阐述,即课程的分析、学生的分析、授课内容分析、教学目标的确定、教学策略的制定及教学成果的评价。

【Abstract】The paper expounds the application of project-based teaching in the teaching design of "Design and Manufacture of 2D Animation" of higher vocational education. It is not only necessary to combine the animation theory knowledge of 2D animation course of higher vocational education with animation project creation of animation enterprise, but also to fully reflect the characteristics of "horizontal crossing of subjects" of project-based teaching, so as to make the students can integrate the knowledge of various disciplines. This paper mainly introduces the outline of teaching design and the concrete implementation process of teaching design in the course of "Design and Manufacture of 2D Animation" of higher vocational education, in which the implementation process of teaching design is described in six aspects, that is, the analysis of curriculum, analysis of students, analysis of teaching contents, determination of teaching objectives, formulation of teaching strategies and evaluation of teaching results.

【关键词】项目教学法;教学设计;运用

【Keywords】project-based teaching; teaching design; application

【DOI】<http://dx.doi.org/10.26549/cjygl.v2i1.684>

1 高职《二维动画设计与制作》课程教学设计概述

高职《二维动画设计与制作》课程的教学设计,主要是为了实现与动漫企业的零距离接轨,以动漫制作技术专业学生毕业就能到动漫企业就业为最终目的,对该门课程到底应该教什么、怎么教,与动漫企业技术总监、相关行业专家及动漫制作技术专业的指导委员会专家进行讨论,完成该门课程的课程标准制定,并最终按照课程标准进行教学设计。

高职《二维动画设计与制作》课程的教学设计就是为该门课程的动画创作教学制定蓝图的过程,使动漫专业教师能够对动画创作的整个教学活动整体把控,

根据企业动画创作需求及教授对象的具体特点制定合理有效的教学目标,并施加行之有效的教学方法、教学策略,配合相应的教学手段,在二维动漫实训室按照企业流程完成动画作品创作,并最终给出动画作品评价的完整教学活动。

2 高职《二维动画设计与制作》课程教学设计的实施过程

2.1 对高职《二维动画设计与制作》课程进行分析

2.1.1 目前《二维动画设计与制作》教学中存在的问题

动漫制作技术专业的《二维动画设计与制作》课程虽然已进行教学改革,但仍然以二维动画教程上提供的典型创作案例为主要授课内容,以工具箱中各种工具和命令的使用为核心进行讲解,学生在此基础上对教师的授课内容进行模仿,完成相应案例的创作。但这与动漫企业的真实动漫作品创作相脱离,不能满足动漫企业的用人标准。对学生的实践能力、创新能力和可持续发展能力的培养还不够。多学科之间横向知识点的交叉问题在动画创作过程中考虑不全,造成所学知识不能融会贯通,综合应用。

2.1.2 项目教学法在《二维动画设计与制作》中实施的必要性
通过对相关行业专家、动漫企业及该专业毕业生进行调

查走访,确定对《二维动画设计与制作》课程实施项目教学法。用企业真实项目承载教学内容,以行动为导向组织动画创作,采用先进的教学方法、教学手段,培养出满足动漫企业人才需求标准的合格毕业生。

2.2 对动漫制作技术专业学生进行分析

第一,哈尔滨职业技术学院动漫制作技术专业高职学生大多数年龄为18岁左右,既是人生的黄金年龄,也是身心发展的转折点和关键时期。该院动漫专业的生源较复杂,除高考招生录取学生外,还有自主招生考试录取的生源,因此,生源类型较普通高等学校的生源更加复杂,文化基础知识也更加薄弱。第二,该院动漫制作技术专业学生普遍喜欢网络,通过网络可以使他们的知识面不断扩大,但网络上的知识信息不够深入、权威。大多数学生在“快餐文化”的影响下,对知识的获取只求了解不求深入,因此动漫制作技术专业学生知识面的扩大与知识深入程度并不成正比。第三,该院动漫制作专业的学生基本是“95后”,具有渴望自由、追求民主、崇尚个性、自我意识强、自我特征丰富的明显特征。第四,该院动漫制作技术专业的“95后”学生多数是“低头族”,忽略与周围人的交往及语言交流,这势必会造成人际交往能力的不断下降及团队合作精神的不断弱化。

2.3 高职《二维动画设计与制作》课程的授课内容分析

该院动漫制作技术专业《二维动画设计与制作》课程,最终将动漫企业的真实动画创作项目引入教学,在二维动漫实训室进行模仿动漫企业的流水线式的动画作品创作,严格按照动漫企业的创作流程及规章制度对学生进行管理。首先重视它的职业性,通过动画项目创作,在传授知识与技能的同时,着力培养学生的职业能力和职业素养,培养学生的团队合作精神,培养学生的语言交流与沟通能力,培养学生责任感及工作热情、进取心,使学生毕业后可以成长为一名合格的动画创作职业人。

2.4 高职《二维动画设计与制作》课程教学目标的确定

高职《二维动画设计与制作》课程总体目标是使学生能够熟练掌握二维动画的创作方法及技巧,掌握动漫企业的创作流程,提升二维动画创作理念,充分发挥发散思维和创新思维能力进行创意动画作品创作。

2.4.1 知识目标

①掌握Flash软件各种工具的使用方法 with 技巧。②熟练运用三大元件类型。③能够恰当有效地使用补间动画、遮罩动画、轨迹动画等丰富的动画类型完成动画项目创作。④将作品按照动漫企业的要求进行测试并发布。

2.4.2 能力目标

①具有提出方案、筛选与优化方案,独立完成动画项目创

作的能 力。②能够按照动漫企业的创作流程,完成动画项目创作。③具备职业人的素质,具有良好的语言表达与沟通技巧。④具有对客户不同类别动画项目创作的驾驭能力。

2.4.3 素质目标

①充满热情,具有良好的职业道德素质。②具备动漫企业用人需求中的团队合作与创新能力。③有较强的求知欲,具有克服困难的信心和决心。④具有自学上进和自身可持续发展的素养。⑤具备动漫企业用人标准,强化职业素质。

2.4.5 高职《二维动画设计与制作》课程教学策略的制定

在教学过程中把“精讲多练、以学生为主体”的教学方法贯穿在整个教学过程的始终^[1]。

①项目实训法。在动画项目创作过程中引入动漫企业真实项目,学生通过动画项目创作,学习Flash软件的动画创作知识与使用技巧,以及综合分析 with 项目实施能力等,养成团队协作意识以及注重设计质量,讲求工作效率的良好风气,为适应就业后的实际工作打下坚实的基础。②小组讨论法。“小组讨论法”是根据动漫企业真实创作需要而开展的一种教学方法,在二维动漫实训室的动画项目创作过程中,学生需要在各自的小组中,相互交流,各抒己见,发表自己的看法及观点,相互沟通、分析比较最终确定全组同学共同认可的动画创作方案,提交给老师,这也必将极大地增强学生的团队协作意识和交流沟通能力。③头脑风暴法。为了激发学生的学习热情和创造性,在动画项目的创作过程中以画龙点睛之势恰当地使用头脑风暴教学法,强烈激发学生的兴趣,引发学生的好奇心,调动学生的听觉、视觉,使其产生强烈的冲击力,使全体学生踊跃参与其中,最终能够最大限度地发挥学生的潜能,使学生提出具有创新意识的动画创作方案,完成动画项目创作。④“引导文法”教学法。学生以小组方式进行资讯、决策、编制计划,实施计划,小组完成工作任务后要要进行成果展示,分析、讨论、互评,选出最佳成果,教师要在整个实施过程进行组织引导,营造互动的教学氛围。

2.4.6 高职《二维动画设计与制作》课程教学成果的评价

高职《二维动画设计与制作》课程,改变以往以简单案例制作为考核内容的考试形式,制定全程化、多元化的考核标准,针对动漫企业的用人需要及动漫项目创作的知识点与技能点,将该课程分为阶段性考核和综合性考核二个阶段。阶段性考核贯穿整个教学过程,主要由学生及教师共同完成。综合性考核对学生提交的动画作品进行综合评定,其成绩按照“动画作品(60%)+作品答辩(40%)”的比例由学生、老师及企业专家给定学生最后成绩。

参考文献

[1]谢伟东,王统领,李国昌.项目教学法在高职机械类课程中的应用及项目开发[J].职业技术,2015(3):18.