

高校三维动画教学模式探究

王建利 陕西国际商贸学院

摘要：三维动画是目前市场上主流的动画类型。随着市场化的需求，三维动画人才的培养和课程的开设是值得承担动画教学高校深思的一个问题。笔者从一线的教学现状着手，探讨三维动画教学存在的问题和发展意见，为三维动画教学提供一些参考。

关键词：三维动画；教学模式；应用型

三维动画是依托计算机技术发展而被应用于教育、军事、科技、医疗、娱乐等方面，发展速度相当惊人。我国在 2000 年之后各高校动画专业如雨后春笋般开设，各种培训机构也争相成立。然而最近几年在市场的反应却让人大跌眼镜，动画公司人才紧缺，动画专业毕业生却找不到工作。学生就业率及发展几乎垫底。如此大的反差折射出了人才培养的弊端。文章就高校三维动画教学模式做一些探讨和尝试。

一、三维动画教学现状

师资，目前高校教授三维动画的老师大部分都是来自计算机学科背景或者是艺术设计（主要从事环艺、广告设计等）领域。具备 3Dmax、Maya 等三维制作软件很好的操作能力，但对于动画知识、视听语言、动画运动规律等却一知半解或者根本就不懂。

教材，三维动画教材大都来源于一些企业人员对自己做过案例的总结或者是一些高校教师以自己的知识编写的教材。要么是干涩的几个例子，要么就是光讲软件的命令。没有考虑到动画制作的前期与后续课程的衔接，也没有统一规划、循序渐进的教学编写。

课程设置，目前三维课程开设基本上都是以软件教学为主。主流软件有 3Dmax、Maya、Zbrush、Nuke 以及一些后期合成软件 After Effects、Premiere 等。由于各种软件繁多复杂，三维软件模块化应用较强，加之课程安排前后不合理，学生在学校只能学到软件的基本操作。模块的深入应用和独立制作根本谈不上，更不用说创作了。另外部分院校由于动画专业老师的教育背景不一样，容易出现课程设置根据教师去开设，教师会什么就开设什么样的课程。专业应该开设的课程却没有开设，或者课时开设不足，学生根本没学到该学的知识。

校外实训，随着教育教学的改革，三维动画专业走的基本上都是校企合作的实习实训。但是校企合作只是表面的合作。从根本上无法解决学生的实习。实际上都是学校和企业签订合同，在学生大三或大四的时候送到企业，企业负责给学生上课。但是学生要交一定的学费，而且根本无法参与到企业项目的制作。这样学校名义上把学生送进企业实习了，而企业会通过培训获取高额的利润。这样好像是双方达到了“双赢”。所谓的校企合作没能真正解决学生的实习实训。

行业环境，看似与教学没有直接关系的动画行业，其实在一定程度上也影响三维动画教学发展。动画是一个产业链，三维动画的本土市场不成熟，就会直接影响到教学。是一个恶性循环的过程。

二、三维动画教学探究

从目前市场上对三维动画人才的需求分析，一方面要有扎实的理论基础和美术功底，另外还要具备娴熟的软件制作能力以及对动画项目的整体把握能力。就是说动画行业实际上是一个综合性能力需求非常强的行业。这样再结合高校动画教育来探讨三维动画的教育。

首先，确立培养目标与专业定位。三维动画应用领域非常广

泛，但在具体的方向上又有区别，我们可以在人才的培养上，采取基础性教学与方向性教学相结合的方式。基础教育可以普及性的教学，但在方向课上一定要因材施教，突出个性化教育，进行分组项目教学或者教师工作室制教学。突出三维动画操作性强的教学特点，让学生能在走上工作岗位之前，就掌握三维动画制作的本领。

其二，课程设置与改革。动画教育课程设置一定要根据行业和产业的需求，即在人才培养方案的指导下去设置。根据动画创作者需要具备的素养，配置合理明确的课程关系、课时比例、教学内容、教学模式等内容，使相互关联的课程能够发挥出课程群的优势。另外在三维软件课程的设置上要按模块开设，比如集中一段时间分别开设三维模型、材质贴图、动画与绑定、三维特效等。这样就和企业相接轨，学生可以根据兴趣爱好主攻一个模块，进入企业也就能直接上手，也就达到了我们教学的要求和目的。

第三，建立切实可行的校企合作。加强校企合作，促进校外实训基地建设。一方面校内实训基地要接近企业真实环境的要求，另一方面企业提供的实习实训平台能够发挥实训的功能。实现课程学习与工作岗位的统一。另外学校和企业还可以开辟更深层次的合作，例如学校可以为企业提供地方，企业能把一部分公司搬进学校。双方都能真正的受益，而且有利于双方正常的发展，这样就能达到进一步的合作。

第四，优化产业环境，完善产学研结构。这一点不光是学校单方面应该加强的地方，更是产业和行业需要共同努力的方向。产学研是一个整体，学校、企业和行业之间应该走的更近，这样才能最大限度的发挥各方的优势。目前学校虽然也在搞校企合作，但是还不够深入，没能形成成熟的合作模式。当然这属于三维动画教学的外部条件，需要企业、市场、社会和政府共同去营造。

总之，全国现代职业教育转型改革的浪潮，实际上为三维动画教学营造了一个良好的大环境。也随着文化强国的政策出现，文化建设越来越被重视。三维动画作为当前文化市场主流的动画产业正在崛起。由于国内开设动画专业的院校背景不同，教学水平也良莠不齐，发展较好的动画院校较少，所以高质量的三维动画教学需要广大动画教育工作者和动画人共同去努力。建立起独具特色的教学体系，为动画市场的需求，提供优质的动画人才。

参考文献：

[1]杨炉兵.三维动画教学改革与研究[J].浙江工商职业技术学院学报, 2011.

[2]郭宇.三维动画流程[M].西南师范大学出版社, 2012.

[3]史春霞.高校三维动画教学模式探讨[J].艺术教育杂志社, 2012.

作者简介：

王建利，男，1983年8月出生，籍贯：陕西榆林，单位：陕西国际商贸学院，研究方向：影视动画。