

高职动漫艺术造型基础模块化 项目驱动的模式研究

姜 旭

(四川文化产业职业学院,四川 成都 610213)

摘 要:根据《国务院关于加快发展现代职业教育的决定》要求,高职教育要培养技术技能型人才。动漫从业人员需要具备坚实的造型能力,才能胜任繁复的各项工作,高职动漫专业造型基础课程与传统美术教学方式有明显区别,必然要求课程教学作出相应的改革回应,针对传统美术型学科教学模式,本文结合动漫专业特点,从模块建构、教改内容、教学创新与实践、教改评价及完善等方面,对高职动漫专业造型基础课程进行了模块化项目驱动教学模式的创新与探索。

关键词:动漫专业;造型基础课程;模块化项目驱动

中图分类号: J218.7-42

文献标识码: A

文章编号: 1671-931X (2016) 02-0045-04

根据《国务院关于加快发展现代职业教育的决定》要求,高职教育要培养技术技能型人才,《决定》要求(二)基本原则:“推动专业设置与产业需求对接”。可鉴,高职高专动漫专业培养的学生是懂艺术、会设计、能制作的一专多能型动画技术人才,学生需要具备夯实的造型基础能力。本文主要研究的动漫专业造型基础课对象为设计素描和动漫速写,两门课程的教学目标是提高学生的对动漫形象的掌控能力、表现力和创造力,为动漫创作奠定基础。高职动漫专业的人才培养应立足扎实的基本功训练,强调技术和艺术均衡的双肩关系,积极开拓学生的独立思考与创造能力,为毕业三至五年职业发展规划提供可持续性的创新综合素养^[1]。为适应动漫企业对从事基础动漫工作的技能型动漫人才的需求,高职

动漫专业造型基础课程必须根据动漫人才的职业或岗位群的基本需求设置,以培养适应后续专业课程和市场需要的中高级动画设计师,这要求动漫专业的造型基础课程教学必须打破传统的美术型教学模式,根据动画设计师的职业要求探索改革创新。为此,本文立足于高职艺术教育对动漫人才造型基础能力的培养要求,对高职动漫专业造型基础课程进行了以模块化项目驱动为核心的教学模式创新与探索。

一、动漫艺术造型基础模块化项目驱动模式构建

(一)内涵

“模块化项目驱动”教学是把专业的课程教学过程,按照人才培养计划、教学目标和专业教学规律进

收稿日期:2015-11-12

基金项目:四川省哲学社会科学重点研究基地现代设计与文化研究中心资助项目“高职校企合作教育型创意基地模式的探索与实践——以四川文化产业职业学院为例”(项目编号:MD15E019)的阶段性研究成果;四川省哲学社会科学重点研究基地、四川省教育厅人文社科重点研究基地(四川动漫研究中心)项目“以非遗羌族文化为主的动漫旅游文化衫设计”(项目编号:DM201529)的阶段性研究成果;四川省干部函授学院、四川文化产业职业学院高等教育人才培养质量和教学改革项目“高职动漫专业基础课程模块化项目驱动教学的探索与实践”(项目编号:13JG09)的研究成果。

作者简介:姜旭(1984-),男,四川成都市人,硕士,四川文化产业职业学院讲师,研究方向:艺术设计、服装教育。

行模块的规划与设计,在相应模块下设计教学内容或实践项目,将复杂枯燥、难以理解的理论知识转化为形象具体、可视化实操的技能知识,并且能够达到理论真正联系实际的目的^[2]。这种教学模式是结合学生的特点和高职教育的培养目标综合产生的一种教学组织方式,强调以实际的实训项目引领课程教学内容的展开,以有限的教学时间,丰富教学实践过程,增强学生的学习主动性和自信心。在教学中把传统的、单调的课堂教授变为“实验、实训”项目式教学模式,进行课程项目设计,引入学生造型艺术类竞赛项目,由教师引导学生,不断地把新知识点贯穿到案例和项目实践中,“讲、学、练”结合,驱动教学过程,激发学生学习潜能。通过完成相应模块的项目任务,使学生达到知识的理解,技能的掌握,能力的培养,从而完成整个教学任务^[3]。

(二)基本架构

学生应当具备良好的美术功底和独立思维能力,才能够满足后续专业课程的学习任务和动漫创作的实践要求。要实现造型基础课的这种教学目标,达到良好的教学效果,促进教学质量的提高,就要将教学内容模块化,分阶段进行。由此可鉴,结合动漫专业特点和根据后续专业技能课程需求,改变传统的教学模式,将课程内容整合,即造型语言模块、专业特色表达模块和创新设计模块^[4]。在第一模块的教学过程中,以造型基本功训练为主,设计素描着重于绘画视觉的形式美感、形体结构研究和绘画语言表现;动漫速写强调基本的骨骼与肌肉、脸型及五官、半身像临摹与写生等基本训练。第二阶段结合动漫特色,达到专业基础课程与专业需求特点相结合的教学组织形式,在造型能力培养过程中强化突出专业特点,实现“学做结合”的职教理念。在第三模块的教学过程中,以设计思维训练为主干,贯通课程前面的所学技能知识,进一步开展以设计思维为主的项目训练;组织学生到全国各类造型艺术创作竞赛参加实践,通过各种途径了解学生在校的学习情况,解决学生学习的实际困难,为学生成长成才创造有利条件。

(三)主要内容

在动漫基础造型的培养模式方面,采用梳理、整

表1 传统高等动漫教育与职业动漫教育造型基础课程区别

传统大学动漫教育造型基础课	职业动漫教育造型基础课
以动漫学科为导向	以职业动漫活动为导向
以造型知识为目标	以设计能力为目标
以教师为主体	以学生为主体
以应试为基础	以素质为基础
以逻辑为载体	以项目为载体
开设理论和实践分离的课程	开设知识、理论和实践一体化的课程

合与创新教学方式方法的改革手段,用“模块化项目驱动”教学引领课程。

1.动漫专业造型基础课程教学手段的改革

现代职业动漫教育与传统高等动漫教育存在许多根本区别,如表1所示,硬搬死套的传统高等教育模式,已经很难适应现代职业动漫教育发展的需要,因此职业教育的教学手段必须重新设计^[5]。

要改变传统的高等教育模式,就必须根据专业特点对动漫人才的需求,强调具备较高的职业素质和较强的实践动手能力,满足动漫专业人才职业化的要求,给学生后续学习奠定基础。因此,笔者首先对教学手段进行了改革,一是传统讲授结合案例示范,通过互动调动学生兴趣;二是在各项目实践过程中注意因材施教,有的放矢地解决普遍问题、典型问题以及个性问题;三是在一个教学模块结束后对学生的表现和项目的完成情况进行总结,促使学生进行自我评价,找到问题,解决问题,为下一模块的项目实施做准备。

2.动漫专业造型基础课程教学方法的改革

动漫专业造型基础课程既有造型基础课普遍的基本要求,同时又需要兼具动漫专业的自身特色,因此要处理好传统美术和专业特色的协调关系,站在设计的视角,以创意思维训练为目的,打破传统素描的训练类别和教学方式,规避先基础后综合、先简单后复杂、先技能后运用的单一化教学方法,为动漫设计思维、态度和方法相适应的问题提出其他可能性;笔者在教学过程中采用的“模块化项目驱动”教学法,以造型能力训练各模块项目为依托,融合相关造型基础课程内容,学生按照项目或任务要求完成训练,教师按照项目完成的质量和 student 个人进步程度等综合因素,评估学生学习效果,评定最终学习成绩。

3.动漫专业造型基础课程考核方法的改革

在考核方式方面,要以设计专业造型基础课程以实践为主的职业技能要求,进行创新和突破。考核内容紧密结合专业需求,以专业基础和设计基础为能力导向。课程考核体系突显艺术类专业多元化、专业性、艺术性、生动性的考核方式特点,传统的考核不再适合检验学生对造型艺术的理解和掌握情况,可考虑过程式考核与结果性考核相结合的多元化考核方式。

二、动漫艺术造型课程模式的创新及应用

(一)课程模式之创新

在教学中突出培养学生造型基础能力和设计基础能力为中心,针对动漫专业的特点,开展理论课教学以经典美术作品和设计作品为主的案例教学,结合教师示范、学生练习的教学手段,实现“案例式”演示启发,“讲、看、做”任务驱动,“教、学、练”教法变

革,把传统高等教育教学模式中的教师、课堂、教材三中心,创新发展成为适合动漫专业基础课程教学模式的“学生、项目、竞赛”新三中心。

在模块化教学中进行项目任务设置时,要确保综合性、实践性、感染性、创新性、层次性的“五统一”^[6]。综合性即新旧知识的融合;实践性则规避项目设计理论抽象化;感染性要促使项目任务能够激发学生发挥专业设计技能和探索创新;创新性要体现项目的多元化和启发性;层次性即兼顾学生的学情差异性,在教学过程中有针对性地设置项目任务,杜绝一刀切,以此达到培养学生的实践技能和创意能力。

(二)模块化项目驱动教学应用

在设计素描和动漫速写的教学过程中,引入经典作品案例、模块项目和设计赛事专项,避免繁复的理论讲授,让学生模拟教师设置的“项目主题设计”和参与相应的“造型艺术竞赛”^[7]。在此以设计素描为例:根据动漫专业设计素描课程教学计划培养目标和要求,笔者对本校动漫设计与制作专业的学生进行了模块化项目驱动教学模式的有益尝试。如造型基础课《设计素描》各阶段项目所示,第一阶段项目涵盖了素描基本语言、结构关系、光与影、画面构图、透视关系、单体石膏几何体等6个子模块,第二阶段项目承上启下基于进一步加强造型基本功训练展开了石膏几何体组合、简单形静物写生、复杂形静物写生、人像石膏、人像素描、结构设计素描、具象设计素描、技能竞赛作品创作多个环节,第三阶段项目则重在结合专业特点开展的设计意识性项目训练,有动漫装饰设计素描、动漫表现设计素描、抽象设计素描、意象设计素描、材质媒介设计素描、联想设计素描、空间设计素描和技能竞赛作品创作。学生按照阶段性要求完成设计素描各模块下项目,进行了考核,达到了良好的教学效果。通过上述阶段各项目的完成,既保证了造型基本理论知识的了解与认识,同时技能目标、训练预期效果和设计创新基本意识的培养目标也就达到了。另外在课程模块化项目驱动教学过程中,以动漫专业特点为出发点,采用多媒体辅助教学手段和微课视频辅助教学手段,亦可探索翻转课堂和慕课的先进教学方式,从教学手段方面巩固完善本课题的教法创新^[8]。

从完成情况可知,动画专业三个班的同学积极参与项目的设计、创作与制作,利用课余时间主动自学自练,将课堂与课后的学习和实践有机结合,在自主学习、造型技能、审美视角、发散思维、创意创新等多方面取得了满意的效果,师生教学互促,受益颇多。

(三)模块化项目驱动教学成果

1.学生美术基础能力和设计创新能力显著提升

绝大多数本科院校动漫专业学生具备良好的美术基础,目前大多数高职新生只经历过短期的高考

美术培训,造型能力需要大学入校重新系统地学习,这就需要高职动漫专业造型基础课程在教学实施中重视美术基础教育,结合专业特点,有的放矢地循序渐进展开模块化项目驱动教学。从项目完成的情况可知,我院同学的造型能力、审美能力、形象表达能力都得到显著提升。再以创意人才培养为重心的造型基础教学是培养学生们的的设计思维与创意能力,拓展学生的创造力,丰富学生的想象力。通过构建“造型基础项目训练+主题设计项目训练+造型艺术竞赛”的模块化专业造型基础课程教学模式,促使学生形成良好的竞争意识,特别是在技能竞赛当中,发现自己的长处和找到自身的不足,明确努力方向。

2.动漫专业造型基础课程“模块化项目驱动”教学取得的成绩

依托我院教育型创意基地平台,学生创作的设计素描作品和“造型艺术竞赛”单元创作的动漫旅游文化衫、剪纸、年画、马勺面具等非遗美术作品于2013年和2014年连续两届参加了川内最具影响力的动漫旅游产品赛事平台——四川省大学生动漫旅游产品创意设计大赛,该大赛受到四川省教育厅高度重视,在成都大学教务处、美术学院、四川动漫研究中心的认真组织下,得到了各高校积极响应,学生作品荣获了大赛3项一等奖、8项二等奖和12项三等奖,并收录于《四川省大学生动漫旅游产品创意设计大赛作品集》;非遗元素动漫旅游文化衫、设计素描、动漫速写作品多次入选《中国大学生美术作品年鉴》,并正式出版发行。上述取得的佳绩都极大地增强了高职学生的自信心,增强了他们对专业学习的认同感和成就感,对今后的专业学习充满了希望和信心。

三、需要进一步完善的几个方面

尽管在动漫专业造型基础课程教学改革中取得了一定成效,但仍然需要进一步深化该课程“模块化项目驱动”教学模式。大多数动漫专业的基础课教师毕业于绘画或设计专业,实践教学难与动漫专业特点结合。应进一步组织教师深入研究动漫专业,开展教学研讨会,参加动漫专业相应培训讲座,让教师充分认识动漫专业基础课程教学与传统美术的区别,把动漫专业独特的艺术性和动态性等特点纳入了教学,突出其职业特征,充分考虑到其目标岗位和职业发展,专业基础教学活动、教学安排都应以此目标为准。

进一步探索“模块化项目驱动”教学模式下的“分层教学”。在学生的创意思维训练方面,部分教师片面强调灵感创作,忽略了学生学情的普遍性特点,其美术基础水平和艺术修养参差不齐,可鉴灵感创作也因人的天赋特性而强弱不同,这样的创意思维可遇而不可求,无法在课程教学中成为主要教学方

法。同一个案例的学习和项目训练,势必会导致部分同学无法完成,部分同学“吃不饱”的局面,所以应该根据学生的实际能力而设置难易程度不同的项目任务,这样学生不会“知难而退”,既保证了学生的学习积极性,又为日后的专业课学习提供保障。动漫专业造型基础课程教学改革并非一个短期即可实现的工程,需要在今后的教学工作中,根据专业特点、后续专业课程要求不断地研究和探索,以培养更多的高素质动漫应用型人才。

参考文献:

- [1] 姜旭. 模块化项目驱动为主导的高职动漫设计素描教学模式研究[J]. 成都大学学报(社会科学版), 2014, (06): 95-98.
- [2] 隆平, 汤光华, 刘自华, 等. 模块式教学在高职《电工技术

基础》课程中的应用[J]. 职业教育研究, 2007, (10): 101-102.

- [3] 刘晓冬. 模块化项目驱动教学模式在软件专业课程中的实践与探索[J]. 考试周刊, 2012, (49): 136-137.
- [4] 姜旭. 模块化项目驱动教学模式在高职《动漫速写》中的应用[J]. 成都师范学院学报, 2014, (07): 87-89.
- [5] 张亚杭. 围绕高技能人才培养、创新教学模式[J]. 中国高等教育, 2004, (15): 47-48.
- [6] 廖世蓉, 王扬才, 雍涛. 高职软件专业模块化项目驱动教学模式的实践[J]. 职业技术教育, 2008, (11): 30-31.
- [7] 姜旭. 动漫设计与制作专业速写教学方式的探索与实践[J]. 四川省干部函授学院学报, 2013, (04): 90-92.

[责任编辑: 向 丽]

Paradigm Research on Modelling Foundation Course in Animation Major in Higher Vocational Colleges

JIANG Xu

(Sichuan Vocational College of Cultural Industries, Chengdu 610213, China)

Abstract: According to the state council's decision and requirements of "accelerating the development of education", higher vocational education need to cultivate skilled talents. Animation professionals need to have a solid modelling ability, being competent for the heavy and complicated work. There are obvious differences between modelling foundation course and the traditional fine arts teaching. So there should be corresponding reform of the course. Combining with the characteristics of animation specialty, this article makes some innovation and exploration from the module construction, teaching contents, teaching innovation and practice, teaching evaluation and improvement, etc.

Key words: animation major; modelling foundation course; modular drive project

(上接第 44 页)

333 Teaching Method: The New Mode of Teaching Reform of International Trade Course

HU Jun-wen

(School of Business, Jiangnan University, Wuhan 430056, China)

Abstract: 333 teaching method means the teaching time is arranged into three stages, including enhancing the theoretical basis, broadening the knowledge structure, and improving the innovative ability. Each phase takes about 1/3 of the teaching time. The teaching content is divided into three levels with the theoretical basis, the knowledge structure and the innovative ability. The three levels have mutual convergence, integration and penetration with each other, and go through forward step by step. The course is evaluated with an integrated index system of theoretical basis, knowledge structure and innovation ability. This teaching method, which is formed in the international trade course, is of great reference value for the educational reform of the basic professional courses.

Key words: 333 teaching method; international trade course; teaching reform