

数字化时代下的动画教学发展研究

芦艺

三亚学院, 海南三亚, 572022;

摘要: 数字化时代来临, 动画教学领域正发生深刻变革, 本文深入剖析这一时代给动画教学带来的机遇与挑战, 从教学内容、教学方法、师资队伍建设和多方面探讨动画教学发展路径, 以便为提升动画教学质量、培养符合时代需求的动画专业人才提供理论支持与实践指导, 研究发现, 数字化技术给动画教学提供大量资源与创新手段, 但教学在内容更新、方法革新、师资能力提升等方面也要积极做出改变。

关键词: 数字化时代; 动画教学; 发展研究

DOI: 10. 64216/3080-1516. 25. 03. 007

引言

当今数字化时代, 各个领域都被信息技术以前所未有的速度渗透, 动画产业作为文化创意产业的重要组成部分也被数字化技术深深影响, 从传统手绘动画发展到如今高度数字化制作流程, 动画产业发展一日千里, 而动画教学是培养动画专业人才的关键, 怎样适应数字化时代发展需求成了教育工作者急需解决的事儿, 因此深入研究数字化时代动画教学发展对提高动画教学质量、培养有创新和实践能力的动画专业人才意义重大。

1 数字化时代对动画教学的影响

1.1 教学资源的丰富化

数字化时代, 动画教学资源变得前所未有的丰富, 互联网上动画作品、教学视频、素材库等资源海量, 教师获取各类经典与前沿的动画案例用于课堂教学很轻松, 能拓宽学生视野, 教师通过在线教学平台, 就能下载到国内外知名动画工作室的创作花絮、制作流程解析等资料, 让学生直观了解行业一线工作情况, 并且一些专业动画素材网站的模型、音效、贴图等资源丰富, 方便学生创作时使用, 从而使创作成本得以降低, 创作效率得以提高。

1.2 教学手段的多样化

多样化的教学手段由数字化技术催生出来, 多媒体教学设备广泛应用于课堂, 教师得以用图片、视频、音频等多种形式展示教学内容, 从而增强教学的直观性和趣味性, 就像讲解动画角色设计时, 教师可播放优秀角色设计的视频案例, 从外形、性格、色彩搭配等多方面分析, 使学生更易理解, 并且虚拟现实(VR)、增强现

实(AR)技术也慢慢在动画教学里得到应用, 营造出沉浸式学习环境供学生学习, 借助VR设备, 学生能身临其境感受动画场景, 增强空间和场景的感知能力, AR技术能把虚拟动画元素和现实场景相结合, 让学生在互动中学习动画知识。

1.3 对人才培养要求的变化

在数字化时代, 动画产业的人才需求呈现多元化、复合型特征, 动画专业人才一方面要有扎实艺术功底与创新思维才能创作出有创意且具艺术感染力的作品, 另一方面要掌握先进数字化技术并熟悉动画制作各环节如三维建模、动画渲染、特效制作等, 并且随着动画和游戏、影视、广告等行业融合发展, 还必须具备跨领域知识与技能以适应不同行业需求, 动画教学在人才培养目标与课程设置上要相应调整, 重视学生综合素养和实践能力的培养。

2 当前动画教学面临的挑战

2.1 教学内容滞后于行业发展

数字化技术给动画教学带来丰富资源, 但部分院校动画教学内容跟不上行业发展, 一些传统课程过于侧重理论知识传授而不够重视实践教学, 导致学生毕业后难以快速适应实际工作需求, 以二维动画课程为例, 传统手绘技法仍是主要教学内容, 对于ToonBoomAnimate、AdobeAnimate这类行业广泛应用的数字化二维动画制作软件教学不够深入, 学生操作不熟练, 无法高效制作数字化二维动画, 并且人工智能、虚拟现实等新兴技术已在动画产业应用, 动画教学内容却未及时跟上新技术发展, 学生对相关知识技能了解有限。

2.2 教学方法缺乏创新性

动画教学里,部分教师仍采用传统讲授式教学法,他们重视知识灌输却忽略学生主体地位与创新能力的培养,这种教学法很难激起学生学习兴趣和主动性,使学生处于被动接受状态,不利于提升思维和实践能力。动画剧本创作课,教师如果只单纯讲授剧本创作理论知识与套路,不引导学生实际创作练习和讨论,学生不易真正掌握创作技巧与方法,自身创意和想象力也难以发挥,并且传统教学法在教学评价上常过于看重考试成绩,忽视对学生学习过程和实践能力的评价,无法全面客观反映学生学习效果。

2.3 师资队伍数字化能力不足

动画教师在数字化时代面临着更高的能力要求,不但要有扎实的专业知识与教学能力,而且要掌握先进的数字化技术并融入教学,然而当下有些动画教师数字化能力欠佳,不能好好利用数字化教学资源与手段教学,对新的动画制作软件和技术知之甚少,很难把最新的行业知识与技能传授给学生,在三维动画教学中,有些教师对最新的三维建模技术和动画渲染引擎不够熟练,没法指导学生创作高质量的三维动画,并且部分教师缺乏深度融合数字化技术与教学的能力,多媒体教学设备虽用了,但只是把教材内容搬到屏幕上,没发挥出数字化教学手段的优势。

3 数字化时代下动画教学的发展策略

3.1 更新教学内容

3.1.1 融入前沿技术知识

动画教学要动态适应行业技术变革并把人工智能动画应用、虚拟现实动画制作等新兴领域纳入课程体系,增设“AI 动画生成技术”“VR 场景搭建与交互设计”这类课程以使学生掌握生成式 AI、动作捕捉等前沿技术,教学实践时教师要引入行业典型案例,如皮克斯工作室用 AI 优化角色动画流程、Meta 用虚拟现实技术开发沉浸式动画作品,拆解技术应用逻辑让学生明白其在提升制作效率、创新表现形式方面的价值并且鼓励学生参与开源项目实践,用 StableDiffusion、Runway 等 AI 工具创作动画分镜以培养技术应用与创新能力。

3.1.2 强化实践教学环节

动画人才核心竞争力的培养关键在于实践教学,实践课程占比需大幅提升并构建起“基础实训-项目实战-

企业实习”的三级实践体系,课程设计里要设置动画短片创作、商业广告动画模拟等综合性项目让学生全程参与从剧本策划、角色建模到后期合成的整个流程,组织学生分组完成 1-2 分钟动画短片并在分镜脚本设计、3D 建模、材质渲染等环节实践以掌握团队协作和项目管理能力,校企合作也需深化且依靠实习基地开展“项目进课堂”活动让学生能参与企业的真实项目,品牌宣传动画制作,从而直接跟行业标准与需求对接以缩短从校园到职场的适应周期。

3.2 创新教学方法

3.2.1 采用项目式教学法

真实项目驱动着项目式教学中的知识内化,教师能依照课程目标设计阶梯式项目,动画场景设计课程会布置“未来城市生态”主题项目,让学生分组完成概念设计、模型搭建、灯光渲染的全流程,学生要综合运用 Photoshop、Blender 等软件并结合场景透视、色彩搭配等理论知识,在解决建模精度、材质真实感等实际问题时提升技术应用与创新思维能力,这种模式模拟行业工作场景,能有效培养学生的团队协作与问题解决能力。

3.2.2 运用混合式教学模式

线上线下的优势被混合式教学融合,构建了“课前自学-课中研讨-课后拓展”的学习闭环。教师利用超星学习通、学堂在线等平台发布教学视频、案例库等资源以引导学生在课前自主学习理论知识,课堂上聚焦重难点解析,播放像《蜘蛛侠:平行宇宙》这类影片的动态分镜案例,组织学生分析动画运动规律、开展项目实践指导,课后借助平台实现作业智能批改和个性化反馈,如用 AI 工具自动检测动画角色动作流畅度并生成改进建议,从而提升教学互动效率与学生自主学习能力。

3.3 加强师资队伍建设

3.3.1 开展教师数字化培训

常态化的教师培训机制需被学校建立起来,培训内容包含技术能力和教学方法这两个方面,学校得定期组织教师参加像 Maya 高级建模、UnrealEngine 实时渲染之类的技术培训且邀请 Autodesk 认证专家针对软件新功能进行专项辅导,要开展项目式教学、混合式教学这些专题研修并用工作坊形式模拟教学场景以提高教师的数字化教学能力,教师参与 SIGGRAPH 等国际动画学术会议得被鼓励以跟踪行业技术前沿让教学内容和行

业动态同步更新。

3.3.2 引进行业人才

优化师资结构的重要途径是引入行业资深动画设计师、导演来做兼职教师或者客座教授,这些从业者能开设像《商业动画项目全流程解析》这种实践课程、分享参与《哪吒之魔童降世》这类项目的创作经验并指导学生做企业级项目模拟,就像企业导师可以带着学生参与虚拟偶像 IP 孵化项目,从角色设定到动捕数据处理都能把控,让学生掌握行业规范和实战技巧,而且引入行业人才还能推动校企合作,给学生争取更多实习和就业资源,从而让人才培养和产业需求无缝对接。

4 案例分析

4.1 某高校动画专业的教学改革实践

某高校动画专业为应对数字化时代发展需求开展了一系列教学改革实践,在教学内容上更新课程体系,增设虚拟现实动画制作、动画数据分析等前沿技术课程,并且在传统课程中融入数字化技术应用内容,二维动画课程加大数字化二维动画制作软件教学比重,让学生熟练掌握软件操作技能,进而能用软件创作高质量二维动画;在实践教学环节加强和企业合作建立多个实习基地,组织学生参与企业实际项目,实习期间学生不仅提高了专业技能,还了解了行业工作标准和流程,增强了就业竞争力。

项目式教学法和混合式教学模式被用于教学方法中,在动画角色设计课程里,教师依据实际动画项目设计多个角色设计项目让学生分组完成,项目实施时学生靠团队协作完成从角色概念设计到最终模型制作全流程,并且借助在线教学平台开展混合式教学,教师在平台发布教学资源,学生课前自主学基础知识,课上做项目实践与讨论,课后经平台交作业和交流,这些教学改革实践让高校动画专业学生创新与实践能力显著提升,毕业生广受企业好评。

4.2 某培训机构的动画教学创新案例

市场需求下某动画培训机构创新动画教学模式,在师资队伍建设上,一方面加强内部教师培训,定期让教师参与行业培训与技术交流以提升教师专业水平

和数字化教学能力,另一方面积极引进业内优秀人才来充实师资队伍,采用项目驱动式教学,和多家企业合作承接实际动画项目让学生借此在项目完成中学习成长,学生在教师指导下参与企业广告动画制作项目,从创意构思、脚本编写再到动画制作全程依企业标准要求进行,还利用线上线下结合的教学方式为学生提供灵活学习途径,学生能在线学习基础知识并在实体课堂进行项目实践提升技能,这些教学创新使该培训机构培养出众多优秀动画专业人才且在行业内口碑良好。

5 结论

数字化时代,动画教学有了很多机遇,丰富的教学资源、多样的教学手段以及对复合型人才的需求让动画教学发展有了广阔空间,不过当下动画教学也存在教学内容滞后、教学方法缺乏创新、师资队伍数字化能力不够等挑战,要适应数字化时代发展需求,动画教学需要在更新教学内容、创新教学方法、加强师资队伍建设等方面改革发展,通过融入前沿技术知识、强化实践教学环节,采用项目式教学法、混合式教学模式,开展教师数字化培训、引进行业人才等措施,不断提高动画教学质量,培养更多有创新和实践能力的动画专业人才,为动画产业发展注入新活力,动画教学在未来发展中需要持续关注行业动态和技术发展趋势并不断调整优化教学体系,这样才能更好适应数字化时代的变化。

参考文献

- [1] 石榴苑. 数字化技术在动画教学中的运用研究——评《动画设计与数字媒体技术研究》[J]. 教育发展研究, 2025, 45(2): F0002.
- [2] 齐晓芳. 基于数字化技术的高校动画音乐教学实践研究[J]. 音乐时空, 2015(20): 1. DOI: CNKI: SUN: YYSK. 0. 2015-20-099.
- [3] 吴昊悦. 数字化时代对定格动画教学的启示[J]. 2021(2017-11): 399-399.

作者简介: 姓名: 芦艺, 出生年月: 1990.09, 性别: 女, 民族: 汉族, 籍贯: 黑龙江哈尔滨, 学位: 硕士毕业生, 工作单位: 三亚学院, 职称: 讲师, 研究方向: 动画专业建设。