

动画原画课程开发研究

——以《游戏角色设计》课程为例

林玥

南昌工学院 传媒与设计学院 330108

[摘要]原画课程是动画设计与制作专业中一门理论与实践并重的主干课程,是一门非常重要的核心课程。开发动画原画课程,不但能够对动画艺术与技术质量的提升具有非常的作用,对学生具备一个职业原画师的基本素养具有决定性的作用,本文以《游戏角色设计》课程为例,对动画原画课程的开发进行了研究,以期能够提升其教学质量,满足社会对动画原画创作人才的需求。

[关键词]动画原画; 课程开发; 游戏角色设定

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2021.12.277

近年来,我国动漫产业发展较快,为了创造有利于动画市场发展的环境,我国先后批准了多个动画产业发展基地,如北京、上海、广州等,希望带动全国网络游戏动画产业的发展。而原画设计课程是整个专业课程体系中的基础部分,是动画基础教学模块中动画基础课程,也是学习动画原理的理论和训练手绘能力的核心部分。其专业性强、内容广泛,是一门实践性较强的技能课。但目前,在动画原画设计课程教学中,学生处于被动地位,教师处在引领地位上,这种课程教学模式僵化刻板,单一枯燥,教学质量和效果不高。因此,对动画原画课程开发就显得十分必要。

一、当前《游戏角色设计》课程教学面临的困境

传统的《游戏角色设计》课程教学是学生充分运用自身扎实的美术功底进行造型和色彩设计,是学生自主手绘设计角色。但目前,根据现有学生的基本功情况,传统的教学方法和手段明显已经不能满足学生学习的需求。

1. 传统教学模式单一、枯燥,难以激发学生主动性

《游戏角色设计》课程旨在使学生完成对角色动作的构思、分析及绘制,全面了解和掌握原游戏角色设计概念、游戏角色创造过程以及角色动作设计要领,注重培养学生自主思考、分析和解决问题的能力,从而为动画原画综合创造课程的教学打下基础,激发学生潜在的能动性和创造性,主要包括游戏角色设计概念、角色形体设计、色彩设计方法和技巧、实践创作等,是动画原画课程专业的核心课程。其固有的教学方式是以教师讲解辅以互动讨论为主,学生不是主动体验者而只是观影者,因此,虽然学生参与课堂讨论环节,但对于不同角色处在不同游戏背景下会有哪些不一样的造型、服饰等设计等方面,学生缺乏认识,理解深度不够,只停留在对视觉感知和理性感知的粗浅层面上,难以激发学生学习的主动性、能动性和创造性。

2. 教学实践缺少积极性和创新动力,教学效果不佳

一方面,从教师角度上来看,传统教学模式中,一些教师缺乏积极性和创新动力,没有充分发挥自身的创造性,依然固守着教学大纲及课程内容,长期停滞在固定的模式化

教学中,创新能力欠缺,创造性得不到解放;另一方面,从学生角度来看,在学习过程中,部分学生缺乏主动性与体验感,在教师统一模式的教学过程中,学生学习个性化和差异性得不到体现,缺乏自主学习空间,学生积极参与的能动性不强,课堂讨论环节中,学生只是被动的回答教师的提问,没有体验感和成就感。另外,在教学过程中,作为教学主体的学生,没有真正处于主体地位,课程内容和教学方式缺乏创新,作业完成的质量差,教学目标难以实现。

二、《游戏角色设计》课程的开发

《游戏角色设计》课程是动画和数字媒体艺术专业中的专业基础课程之一,《游戏角色设计》课程对于整个动画或者游戏作品的质量具有非常重要的作用。由此,开发《游戏角色设计》课程显得非常重要。

1. 重构《游戏角色设计》课程内容,不断创新教学方法

原有的《游戏角色设计》课程内容缺乏表演教学元素,学生对角色动作设计等难以掌握准确、生动,为了使具备一定的游戏角色设计基础,获得一定的游戏角色设计知识,需要重构《游戏角色设计》课程内容,不断创新教学方法。一方面,重构《游戏角色设计》课程内容,需要教师根据当前的教学方针、教学新理念、时代特色,在注重游戏角色设计原基础性知识的基础上,针对原教学内容存在的单一、刻板问题进行大胆改革和创新,从而对《游戏角色设计》课程内容做出适时调整。并且在课堂教学过程中,教师还要重新打散、解构教学知识点,通过打破常规教学知识的排列顺序,在教师的引导下,促使学生自主完成课程内容的重新解构。并且为了弥补游戏角色设计课程在教学体系中的缺失,还应将体验性较强的游戏角色表演元素纳入游戏角色设计课程中,促使感性表演和理性知识完美结合,建构起新的课程内容;另一方面,为了提升教学质量,教师还要在教学方法上敢于创新,与时俱进,不仅仅在教学课程内容上重新建构、吐故纳新。《游戏角色设计》课程固有的教学方法是以教师为主体进行讲授,并适时插入学生互动讨论环节,在整个课堂教学中,课堂练习的实践环节是最后进行的。这

样难以教学方法,难以体现和激发学生的主动性、独立性、创造性。目前,在《游戏角色设计》课程教学过程中,教学环境发生了改变,很多教师增加了体验式的表演,学生由被动学习者转变为主动学习者,借助情景化表演、体验式表演等教学方法,学生成了课程中的表演主体。而作为教学的引导着,教师在点评表演情况滞后,又与教学理论知识无缝对接起来。这种感性加理性的体验式教学方法更具说服力、更具直观性,不但促使学生获得了一定情感体验,还活跃了课堂气氛,达到了理论认知的目的,增强了个体间的有效互动。

2. 明确课程目标,增强教学内容的设计

为了夯实学生后续课程的学习效果和衍生产品设计基础,《游戏角色设计》课程的开发需要根据学生的接受能力和学习方法,明确课程目标,找准《游戏角色设计》课程开发的定位和针对性,并通过不断增强教学内容,确立校本课程的定位和教学内容选取。一方面,明确课程设计理念,应根据学情和课程教学的实际需求情况,以生为本,依托《游戏角色设计》中的道具、场景和角色,借助现代信息技术的运用,实施分层教学、因材施教、理实一体化教学方法,重视理论与实践相结合,培养学生从概念到原画角色的过渡。并且应结合先进技术、民族文化、地域特点、文学结合以及当下的职业、市场和岗位需求等,通过充分发挥学生的想象力,引导学生多看、多设计、多想、多整理,不断增强学生创新设计和素材整理能力的提升,最大限度激发学生的潜能。设定课程的整体目标时,应按照分类目标知识、能力、素质等来设定,并要求学生了解、理解和掌握游戏角色设计的基本知识、角色设计的基本规律、专业化设计思维、理念和创作特点等,不断增强学生空间思维能力的培养,促使他们掌握不同类型风格的造型特点和色彩表达,提升他们细致观察和收集资料、探索学习的能力,明确自身的职业方向。另一方面,为了提升学生的审美能力,应选取游戏角色设计中的典型角色、场景、道具等案例,基于工作过程导向下,通过优化教学要求和教学效果,借助现代信息化技术,分层分类教学,将讲授、欣赏、启发、引导、归纳等相结合,充分体现出“教-学-做,产-学-研”一体化教学特色,促使学生感受到游戏角色设计的魅力和社会价值。在校本课程内容选取上,应引导学生选取典型的人物设计、剧情需要的动植物设计、剧情理念经典场景设计等。并在考虑基本知识、基本技能的实用性和职业需求基础上,通过现代信息技术的运用,在角色的造型解构、色彩与服饰设计等方面设计上实施项目化教学方法,不断提升教学质量和容量。

3. 构建评价体系,不断增强实践环节教学效果

校本课程教学属于可视化教学,不仅要考虑学生学习的积极性,由于学生接受信息比较直观,因此还要考虑学习

的实效性。目前,《游戏角色设计》课程传统教学模式已经不能满足学生学习的需求,教学方法单一、枯燥,不符合当前学情和学生的特点。因此,为了让每个学生及时实践,应科学构建评价体系,不断增强实践环节教学效果。一方面,在教学过程中,教师应在讲授课程内容的基础上,针对每一个知识点项目采取适当的教学方法,适当地进行示范,不断增强学生的实践能力,如案例、视频、网站、图片、辅导、情景等教学方法。同时,教师应跟踪辅导,发现个性问题逐一辅导、共性问题集中辅导,作业中存在的问题一一指导,促使学生学习循序渐进,由简单到复杂,达到知识内化和拓展,做到精讲细练,引导学生与时俱进学习。如在课程开始之前,要求学生提前了解课程学习的相关内容,并做好课程知识预习;课堂中要求学生多问、多看、多练、多想,跟随教师的引导带着问题进行学习;课后为了达到教学的预期目标,教师与学生应积极交流沟通,有效促进课程实施目标的实现。

评价体系的构建,应基于工作过程导向下,包括课程实施前、中、后的整体评价,由学校、学生和同行作为评价主体。课程总成绩=平时成绩(30%)+过程成绩(40%)+大作业成绩(30%),学生考核评价包括工作过程导向的学生学习态度和热情等。平时成绩包含课前预习表现、课程实施中的考勤情况、回答问题、态度和学习激情等;其中大作业成绩是根据教师的命题,按照要求,在一定实践中完成作业质量情况;过程成绩是每个小项目的作业完成情况和作业质量情况。不同学生美术基础、造型能力和审美能力都有差异,不要横向比较,应该纵向比较、考核,看学生进步,以褒扬为主,批评为辅,给予合理的评价考核,从而不断提升教学质量,激发学生的学习积极性。

参考文献

- [1]王康健;张莹;季进军.基于《西游记》元素的校本游戏原画课程建设策略[J].西部素质教育.2020(06)
- [2]姚远;武琼瑶.数字原画设计教赛结合创新策略思考[J].丝网印刷.2021(11)
- [3]季力.企业深入参与动漫专业原画设计课程建设与实践研究[J].科技资讯.2020(05)
- [4]马小丽.数字媒体设计中原画创作的应用[J].大陆桥视野.2020(12)
- [5]章琳.动画游戏角色设计课程中使用数字绘画的教法探究[J].计算机产品与流通.2020(09)

作者简介:

林玥(1993.6-)女,汉族,籍贯:江西省南昌市人,研究生学历/硕士学位 职称:讲师,研究方向:动画艺术与传统文化研究。