

高职电脑动画专业人才培养方案研究

石伟

(重庆城市职业学院,重庆 402160)

摘要:高等职业技术教育是高等教育和职业技术教育的重要组成部分,制订完善的人才培养方案,是培养高职院校学生专业技能的关键。文章以动画制作人才培养为例,从培养目标、目标定位及规格要求、工作任务与职业能力分析、课程体系、教学安排5个方面,探讨电脑动画专业人才培养方案的框架,以培养适应中国当前经济条件下高职类电脑动画专业的技术应用型复合人才。

关键词:电脑动画;培养方案;职业能力;课程体系

中图分类号:G718.5 **文献标志码:**A **文章编号:**1005-2909(2011)03-0039-05

随着信息技术的飞速发展,计算机专业领域需求的应用型人才越来越有针对性,特别是国内动画业从业者技能型人才的缺口十分严重。为适应国内经济发展需求,各高职院校和社会培训机构纷纷开设了电脑动画专业,但由于该专业师资队伍薄弱,人才培养方向定位不准确,课程体系紊乱,导致学生学无所成^[1]。

对此,文中从培养目标、目标定位及规格要求、工作任务与职业能力分析、课程体系、教学安排5个方面,制订出该专业人才培养方案的框架,真正让学习电脑动画专业的学生适应社会的需要,弥补国内动画业的缺口。

一、培养目标

电脑动画专业旨在培养德、智、体、美全面发展,具有良好职业道德和务实、创新精神,具备美术设计理论知识和电脑动画制作应用技能,能够熟练运用电脑动画设计软件进行二维动画设计、三维形象设计以及影视制作的专业人才。为动画制作公司、制作工作室培养一线动画制作人员,为国内外企事业单位培养电脑动画专业设计人才,以及为动画制作产业培养能将现代艺术与媒体艺术相结合进行设计的高级技术应用型、实用型电脑动画设计人才^[2]。

二、培养目标定位及规格要求

(一)目标岗位群

以学生的发展为本,以职业能力为导向,对高职电脑动画专业人才培养目标定位是对培养的人才规格进行界定和规范的过程^[3]。目标岗位群的界定可以更好地明确在工作岗位上的任务、目标及要求(如图1所示)。

(二)目标岗位工作任务

1. 分镜制作

任务1:整体安排全剧的镜头该如何进行,控制时间。

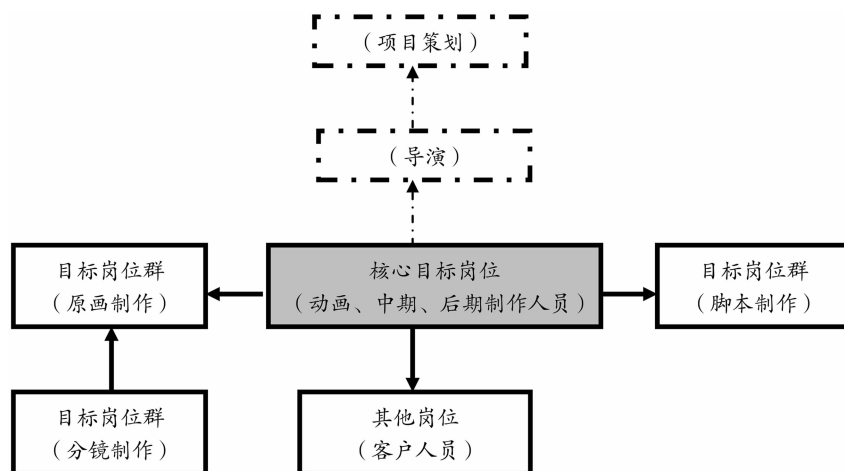


图1 目标岗位群

任务2:按剧本设计表演。

任务3:给其他制作部门以明确的指示。

分镜制作阶段的岗位职责是:设计全剧的镜头,进行时间控制,把剧本内容用镜头表现出来,为其他岗位的工作提供依据。

2. 设计稿

任务1:设计出每个镜头的最初框架。

任务2:设计表演动作与表情的主要方向。

任务3:设计场景初稿。

设计稿阶段岗位职责是:根据分镜设计角色动作、表情和场景初稿,为后续工作提供依据。

3. 原画制作

任务1:设计动作和表情。

任务2:填率表(控制动作节奏)。

原画制作阶段的岗位职责是:根据设计稿对角色动作、表情进一步完善,控制整个动作的节奏。

4. 动画

任务1:补中间帧。

任务2:描线,分色线,线拍,动检。

其岗位职责是:根据前期工作,补画出中间帧,规整角色线条,画分色线,以及动作节奏的检查,为后续填色等工作提供依据。

5. 中期

任务1:人物及场景填色。

任务2:色检。

其岗位职责是:场景制作,填色,以及整个流程色彩设计的检查。

6. 后期

任务1:镜头合成。

任务2:音乐音效制作。

任务3:特效与剪辑。

后期需要对前面工作进行总汇,合成镜头,参与音效、特效、剪辑等工作,是整个流程的收尾部分。

三、工作任务与职业能力分析

工作任务与职业能力分析是专业教学标准开发中的一项关键性工作,也是专业教学标准开发的主要成果和特色所在^[4]。下面通过工作流程、典型工作任务及对应的职业能力三方面来说明(见表1)。

表1 工作任务分配表

工作流程 (项目、岗位)	典型工作任务	对应的职业能力
分镜制作	整体安排全剧的镜头如何进行,控制时间	熟悉镜头语言
	按剧本设计表演	造型手绘设计能力 较强的构图能力 对运动运动规律以及比例透视的综合运用能力
设计稿制作	设计出每个镜头的最初框架	较强的手绘造型设计
	设计表演动作与表情的主要方向	综合的手绘能力 对运动规律的表演运用能力
	设计场景初稿	场景设计综合的手绘能力 熟悉透视原理以及较强的比例、构图能力

工作流程 (项目、岗位)	典型工作任务	对应的职业能力
原画制作	设计动作和表情	综合的手绘以及表演能力 对运动规律的表演运用能力
	帧率表(控制动作节奏)	熟悉镜头语言 对运动规律的表演运用能力
动画	补中间帧	较强的手绘造型设计 对运动规律的表演运用能力
	描线,分色线,线拍,动检	综合的手绘以及表演能力 电脑软件应用技术能力
中期人员	人物及场景填色	综合的手绘以及表演能力 电脑软件应用技术
	色检	对运动规律的表演运用能力 电脑软件应用技术
后期人员	镜头合成	熟悉镜头语言 对运动规律的表演运用能力 电脑软件应用技术能力
	音乐音效制作	对音乐和画面的良好审美综合运用能力 电脑软件应用技术
	特效与剪辑	对运动规律的表演运用能力 电脑软件应用技术能力

四、课程体系

课程体系是课程间相互的分工与配合,课程体系是否合理直接关系到培养人才的质量。电脑动画专业课程体系主要反映在基础课与专业课,理论课与实践课之间的比例关系上^[5](见表2)。

表2 电脑动画专业(岗位群)专业课程教学一体化设计一览表

课程名称	素质/能力 模块	理论教学单元 必要内容	学时 分配	素质/技能 实践教学项目	学时 分配	考核鉴定 标准与方式	学时 分配	总学时
美术基础	美术应用基础 和鉴赏能力(核心能力)	艺术鉴赏、素描理论	20	素描实践	130	完整完成素描作品一幅。以符合美学标准为考核标准	4	150
构成艺术	美术应用基础 和鉴赏能力(核心能力)	艺术鉴赏、构成理论	26	构成实践	30	完整完成构成作品一幅。以符合美学标准为考核标准	4	60
动画速写	美术应用基础 和鉴赏能力(核心能力)	艺术鉴赏、构成理论	20	动画速写实践	40	完整完成动画速写作品一幅。以符合美学标准为考核标准	2	60
Photoshop	计算机辅助设计能力(核心能力)	图形图象处理基础知识,图形图象采集输入输出基础	30	Photoshop实践	38	操作过程考试(加试理论试卷),以使用软件、设备的熟练程度为考核标准	2	70
运动规律	设计与制作能力(核心能力)	分析和表现客观事物的运动规律	20	运动规律实践	10	完成运动规律作品,以符合运动规律标准为考核标准	2	30

课程名称	素质/能力模块	理论教学单元必要内容	学时分配	素质/技能实践教学项目	学时分配	考核鉴定标准与方式	学时分配	总学时
角色设计	设计与制作能力(核心能力)	美术应用基础和鉴赏能力、造型设计	20	卡通角色设计实践	60	完成卡通角色设计作品,以符合美学标准为考核标准	4	80
视听语言	设计与制作能力(核心能力)	剪辑学、图形图象处理基础理论知识、图形图象采集输入输出基础	20	视听语言实践	20	操作过程考试(加试理论试卷),以使用软件、设备的熟练程度为考核标准	2	40
场景设计	设计与制作能力(核心能力)	场景设计技法以及时间掌握处理	20	场景设计实践	36	完成场景设计作品,以符合场景设计标准为考核标准	4	56
Flash	计算机辅助设计能力(核心能力)	图形图象处理基础理论知识,图形图象采集输入输出基础	20	Flash 实践	38	操作过程考试(加试理论试卷),以使用软件、设备的熟练程度为考核标准	2	60
分镜设计	设计与制作能力(核心能力)	分镜设计技法以及时间掌握处理	20	分镜设计实践	20	完成分镜设计作品,以符合分镜设计标准为考核标准	2	40
原画设计	设计与制作能力(核心能力)	对原画技法以及时间掌握处理进行深入了解	16	原画设计实践	32	理论试卷,以符合相应科目设计制作标准为考核标准	4	48
Illustrator	计算机辅助设计能力(核心能力)	图形图象处理基础理论知识,图形图象采集输入输出基础	20	Illustrator 实践	20	操作过程考试(加试理论试卷),以使用软件、设备的熟练程度为考核标准	2	40
漫画技巧	设计与制作能力(核心能力)	漫画设计理论	10	漫画设计实践	20	完整完成作品,推行提案形式的考核方式	4	30
3DMAX	计算机辅助设计能力(核心能力)	图形图象处理基础理论知识,图形图象采集输入输出基础	26	动画建模基础 3DMAX 实践	50	操作过程考试(加试理论试卷),以使用软件、设备的熟练程度为考核标准	4	76
After Effect	计算机辅助设计能力(核心能力)	图形图象处理基础理论知识,图形图象采集输入输出基础	20	After Effect 实践	40	操作过程考试(加试理论试卷),以使用软件、设备的熟练程度为考核标准	4	60

五、教学安排

教学安排是课程设置的整体规划及课程在管理学习方式的要求及其所占比例,下面列出了理论与实践教学的一个整体比例安排(如表3所示)。

学生在校期间,需参加课程实践、独立实践课程、专业认知实训、企业顶岗实训。

表3 理论与实践教学比例表

项目	学时数	比例
理论教学	640	30%
实践教学	课内实践 608	70%
	校内 校内实训 170	
	校外 实训实习 616	
	2 120	100%

实践总学时不低于1300学时,其中校外顶岗实践不得低于600学时,校内实践(包括独立实践和课程实践环节)不得低于600学时。

六、结语

以上对电脑动画专业人才培养方案做的初步框架,充分考虑到就业导向是课程体系设置的基本原则和指导方针,推行工学结合的一体化教学模式。通过上述5个方面的阐述,并持之以恒地坚持教学,相信能适应目前动画领域的行业需求,培养出高质量的电脑动画专业技术型人才。

参考文献:

- [1]胡俊红. 透析中国动画教育发展的瓶颈[J]. 当代教育论坛(学科教育研究),2007(1):122-123.
- [2]冯四东,付洪萍,吴荣光. 高职动画专业教学建设与改革初探[J]. 职业圈,2007(12):79-80.
- [3]王瞻宁. 动画专业人才素质特点与教学模式探讨[J]. 文教资料,2006(10):34.
- [4]闫亚军,施俊. 高职动画专业现状及建设思路与对策[J]. 职业教育研究. 2007(4):52-53.
- [5]陆炜妮. 高职教育动画人才培养问题的探讨[J]. 广西轻工业,2008,24(11):170-171.
- [6]马树超. 高职教育的现状特征与发展趋势[N]. 中国教育报,2006-09-14(3).
- [7]曾艳春. 关于高校计算机动画专业培养方案的一点反思[J]. 信息系统工程,2010(5):125.
- [8]张妍妍,王晓平. 基于工学结合的动画制作课程教学改革探索[J]. 黑龙江科技信息,2010(15):164.
- [9]万江. 职业教育动画专业课程现状和开发的思考[D]. 成都:四川师范大学,2007.
- [10]庞瑾. 高职院校动画专业人才培养分析与对策[D]. 南京:南京艺术学院,2008.

Talent training plan of computer animation specialty of higher vocational education

SHI Wei

(Urban Vocational University of Chongqing, Chongqing 402160, P. R. China)

Abstract: Higher vocational technology education is the important component of higher education. Setting a talent training plan of computer animation specialty is the key of cultivating animation production talents. Goals, objectives and specifications, work tasks and vocational ability, curriculum system, and teaching arrangement were analyzed in this work to design the framework of talent training plan, which is to cultivate vocational computer animation professionals adapting to current economic conditions in P. R. China.

Keywords: computer animation; training plan; vocational ability; curriculum system

(编辑 周沫)