

# 高职动漫美术基础课程的教学改革探究

冯 莲

四川华新现代职业学院, 四川 成都  
Email: [lianfeng1236@sohu.com](mailto:lianfeng1236@sohu.com)

收稿日期: 2021年5月28日; 录用日期: 2021年6月28日; 发布日期: 2021年7月5日

## 摘 要

随着我国经济的迅速发展, 动漫行业受到越来越多人的关注, 在社会中已逐渐演变成一门特色的热门行业。高职院校也察觉到这势不可挡的发展前景, 开始纷纷设置动漫专业。此专业需要影视动漫设计能力强、文化艺术修养高、原创及制作能力都突出的人才。本文以动漫人才市场的需求状况为切入点, 探讨了高职动漫美术基础课程教学存在的问题以及美术基础课对动漫专业的重要性, 并总结出了具体的教学改革策略, 以期对相关教育者提供参考。

## 关键词

高职, 动漫美术基础课程, 现状, 教学改革

# On the Teaching Reform of Animation Art Basic Course in Higher Vocational Colleges

Lian Feng

Sichuan Huaxin Modern Vocational College, Chengdu Sichuan  
Email: [lianfeng1236@sohu.com](mailto:lianfeng1236@sohu.com)

Received: May 28<sup>th</sup>, 2021; accepted: Jun. 28<sup>th</sup>, 2021; published: Jul. 5<sup>th</sup>, 2021

## Abstract

With the rapid development of China's economy, more and more people pay attention to the animation industry, which has gradually evolved into a characteristic hot industry in the society. Vocational colleges are also aware of this irresistible development prospects, began to set up anima-

tion professional. This major needs talents with strong ability of film and television animation design, high culture and art accomplishment, outstanding original and production ability. Based on the demand of Animation talent market, this paper discusses the problems existing in the teaching of animation art basic course in Higher Vocational Colleges and the importance of art basic course to animation major, and summarizes the specific teaching reform strategies, in order to provide reference for relevant educators.

## Keywords

Vocational School, Basic Course of Animation Art, Present Situation, Reform in Education

Copyright © 2021 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

动漫不仅是作为一门艺术去学习，也可作为一项产业去发展。动漫作品以其夸张的造型设计，以及豁达向上的人生态度而获得各个年龄段人群的青睐。动漫已成为一个经济成长和产业结构演变过程中，带动国民经济上升到一个新台阶的新兴行业，并逐渐发展演化而形成独特的文化，因此，动漫产业相关的研究不断增加，且政府部门也加大了支持力度[1]。而美术基础课程不仅是动漫教学、动漫创作的基础及动漫链条保持平衡的重要因素，也是培养动漫人才的重要课程，更是中国动画产业得以发展的重要保障。

## 2. 动漫人才市场的需求状况

### 2.1. 需要高质量的动漫人才

新世纪下，IT产业以迅猛之势占领经济市场的半壁江山，其中以动漫业最为显著，作为一个崭新的经济增长点，其扮演的角色越来越重要。中国动漫是世界动漫的一部分，面对外来文化的冲击，振兴民族动漫产业的意识逐渐强烈起来，近几年，在国家政策的大力扶持与推动下，随之展现出一片大好的发展前景，进一步加快了动漫的市场化及产业化。另一方面，与世界发达国家相比，中国动漫刚刚迈出起点，但我国的优势在于拥有约3.67亿青少年消费群体，业内专业人士对我国的动漫产业的发展前景的认可不谋而合。相关数据表明：目前动漫产业在国民生产总值中的比例约为十万分之一，若经过5~10年的时间，将会提升到百分之一，这个数据说明，到那时我国的动漫产业会拥有1000亿元产值的巨大发展空间，相应的发展前景广阔，有很大的吸引力。目前来看，中国动漫产业发展停滞不前的主要因素之一就是人才的问题，据调查所示：韩国动漫从业者约为3万人，是我国的3倍，据推测，我国影视动漫人才总需约14万以上，游戏动漫人才总需也不低于10万，事实上，这些数据虽然只是理论上的推测，但潜在的人才需求量是很难用具体的数字来估测的。那么，动漫人才到底是紧缺还是过剩，有句话是这样说的：“只有做垮的店子，没有做垮的行业。”简言之就是紧缺的是货真价实的动漫人，过剩的是技术平平的动漫人，这对于开设动漫专业的高职院校来说是一种巨大的挑战，培养动漫人才不是目的，培养高质量的动漫人才才是最终目标。

### 2.2. 动漫人才就业前景及能力需求

全国各地的重点城市都纷纷设置动漫产业基地，尤其以北京、上海、广州、深圳、杭州、大连等最

为繁盛,据相关专家透露,中国的动漫人才时代已经来临。相较于庞大的市场需求,此领域的人才不足,远远达不到实际需求,据不完全统计,我国动画片的缺口巨大,需要引进大量的动漫资源,需要数万名此方面的人才及约9万左右的辅助性人才。现阶段随着动漫行业的飞速发展,在哔哩哔哩、腾讯动漫等企业的联手开发下,许多优质的动漫不断问世,如“斗罗大陆”“罗小黑战记”等等,还有动漫大电影,如“熊出没”系列,“哪吒之魔童降世”等,叫好又叫座,动漫在这数年间收获了大批90、00后粉丝。随着90、00后的成长,其消费能力的增长在不断促进产业的发展。如今,动漫产业发展现状十分良好,很多公司加大了对动漫人才的招聘,也有大量年轻人想投身于动漫行业。目前动漫行业缺口最大的是动漫美术人才,这就需要各大高校在美术基础课程上下足功夫,以培养出适合动漫行业需求的人才。

### 3. 高职动漫美术基础课程教学存在的问题

从表面上来看,高职动漫美术基础课程教学是一门简单的基础课程,但是却难以达到良好的教学效果,究其原因有五点,以下进行了详细地阐述。

#### 3.1. 教学理念落后,缺乏创新精神

在课堂学习中,大部分学生会感到该课程缺乏激情且枯燥乏味,主要原因在于课堂教学没有吸引力,教师教学理念陈旧,使用的是“填鸭式”的单一化的教学模式,高职美术基础课程主要分为素描和色彩两大部分,目前延续传统教学的临摹和写生的方法并且绘画对象大多是和本专业不相关的静物,没有为学生营造多元、自由、开放的学习氛围。在教学实践中,教师缺乏对课程设计和规划方面的经验,且缺乏课程功能等方面的思考,缺乏激发学生兴趣的创意性的教学活动,也很少开展适合学生发展的课外教学,此方面的创新性不足,对应的艺术观念淡漠[2]。

#### 3.2. 学科划分不清、专业定位不明确

在高职动漫美术基础课程教学中,部分教师依旧采用之前的美术基础教学方式,思想观念被传统的教学体系禁锢着,致使产生学科划分不清、专业定位不准等情况。计算机多媒体应用方向或数字媒体设计与制作专业是高职院校动漫专业的原型,渐渐发展成现在的动漫专业。因此,各种与动漫有关的专业容易和多媒体制作产生混淆,以至于在专业定位不明确的情况下,部分教师随意更改教学计划,任意调换教学大纲,从现阶段的高职院校动漫专业来看,这一现象已经普遍存在[3]。

#### 3.3. 缺乏专业化的师资队伍

目前,大部分动漫专业的教师并非出自数字媒体或多媒体技术领域的顶尖专家或教授,甚至是刚刚从各大美术学院或计算机专业毕业就被高职院校所聘请,由此看来,高职院校缺乏的是真正参与完整的动漫项目开发的实战教师;另一方面,由于他们对该领域的了解知之甚少,缺乏对动漫艺术的深入理解,这种情况下他们无法科学、合理地构建符合动漫专业发展要求的美术课程。

#### 3.4. 培养目标与企业需求存在差异

作为一门新型的学科,动漫美术基础课程是艺术和技术的综合体,以跨学科性为主,特别是电脑动画的产生和发展,致使传统美术基础教学内容无法满足现如今的动漫教学需求。此外,市场导向性也是该专业明显的特点,动漫专业之所以快速成为热门,是因为动漫产业的迅速崛起。通过对多家动漫用人企业调研反馈,大多企业认为学生入职后实际操作技能较好,能快速上手,但学生审美能力较差,作品缺少美感。美术基础课程承担着美育这一项重要的任务,而目前国内大部分院校动漫专业只注重培养学生的表现力,也就是素描、速写、造型等,而忽略了培养学生的审美感受能力。

### 3.5. 理论教育不足，学生基础功底薄弱

首先，高职学生绘画功底普遍不高，具体表现在：实际操作过程中学生线造型能力、速写能力差，对人体的造型规律和特征的认识欠缺，基础知识不全面，这就说明教师对理论知识不重视，致使学生掌握的不扎实、缺乏好的学习习惯等[4]；其次，其次，在美术基础方面，只达到了美术学院绘画专业的美术基础的水平，与现代动漫相关的精细化，特异化需求相差甚远。

动漫专业表现出一定综合性特征，其融合了美学、哲学各方面知识，需要学生对这些都有一定程度了解。学生除了要懂艺术，也需要对数学和计算机相关知识有所了解。不过很多高职院校由于自身条件的约束，主要是进行学生美术基本功的训练，其他相关课程的训练严重不足。这也导致学生的综合素养不高，创新和实践能力差，动漫设计过程中主要是进行模仿，而不知道如何去创新。许多学生毕业后没有能力和经验，难以设计出新颖、优秀的作品，不适应工作要求[5]。

## 4. 基于高职动漫美术基础课程的教学改革策略

### 4.1. 明确美术基础课程的培养目标

高校动漫专业美术基础课程主要是培养学生的美术专业基本能力，此外还需要结合他们日后的发展情况，而提升他们的美术素养。这样在实际的教学过程中，就应该针对性的进行学习，不断的提升学生学习动漫设计创作能力，且适当的穿插一些美术素养和计算机技术能力相关的课程，这样才可以符合美术综合素养要求。在实际的教学过程中，可结合哲学、美学、书法、自然相关的知识，扩展他们的视野，提升审美观与创作能力，也为创新能力培养提供支持。重新定位人才培养的目标，根据目前的企业需求和学生的未来发展目标，而开设相关课程。从而培养学生人文修养与专业素养、实践和创新技能，这也是动漫专业的未来发展主要目标。

### 4.2. 加强速写和场景绘画训练

绘制动漫作品就要具备良好的造型能力，并扎实地掌握人体结构和比例。这就需要教师对这方面加以重视，为学生增加锻炼和积累的契机，帮助学生打造出较好的绘画基本功，从而使动漫制作水平更进一步，因此，加强速写积累是高职动漫美术基础课程教师教学改革的第一步。要掌握速写的训练的方法。首先是数量方面的积累，所有的体会及经验都来自于具体的实践。其次是善于总结规律，将感性的经验升至理性的经验。再次便是多读书，开阔眼界，在阅读的过程中能够积累大量创作素材，从而为多画提供便利条件。重视环境与社会的影响，对于高职动漫专业的学生来说，要经常调节自己感受环境的角度，让自己创作的内容永远保持充满活力的状态。

动漫场景设计动漫创作的基础，场景设计所体现的风格、水平关系着动画的制作效果。要想在动漫绘画创作过程中精准地把握画面的感知规律，如：压抑感、空间关系、距离感等，就要加强场景绘画训练的力度，因此，教师必须重视训练学生的场景绘画，进而提高学生作品效果。在训练方式上，相关教师应遵循先易后难，循序渐进式地训练方式，可先以人物少、情节简单为主的场景进行训练，然后再由室内两三人的组合逐渐扩展到户外较为复杂的场所学习，如地铁、操场、超市、菜市场等场所，为之后的艺术创作做好准备。在训练内容方面，要对画面中心、场景构图、情节发展、人物动态以及场景道具进行重点训练，以此来达到提高学生绘画水平、增强作品艺术感染力的目的。

### 4.3. 更新教学理念，创新教学模式

教师要改变传统课堂教学模式，改变“满堂灌、填鸭式”的单一化的教学模式、针对当代大学生的学习习惯，积极开展网络在线教育教学[6]。例如，让学生通过使用数位板等画图工具，配合使用 Photoshop，



Painter 等绘图软件,使学生在练习作画的过程中提高美术绘画能力,还可在教学过程中运用投影仪幻灯片播放一些动漫画小片段和动漫画原画设计图片,以及动漫画的制作过程,从而为学生营造多元、自由、开放的学习氛围;此外,为促进学生创新能力的发展,教师可看开展创意性的教学活动。例如,临场发挥素描大赛、创新速写大赛、场景绘画创作大比拼等,既改善了压抑、乏味的课堂学习氛围,又提高了学生创新的积极性;最后,教师还可将课堂教学延伸到课外教学,带领学生参加学术研讨会,使他们感受专业学者的精辟见解,了解最前沿的学术信息,让有基础有兴趣的同学通过讲座或系列活动得到更好的提高。如组织学生进行校外的写生、参观,有效的拓展其视野,使其专业技能不断提升,且明确日后努力改进方向。同时在具备条件时引领学生去动漫企业参观,让学生接触了解动漫企业的工作项目,这样的体验式教学有多方面的好处,如激发他们的学习积极性,同时也对真实的作品有直观和真切的感受,这对今后专业课学习打下良好的基础。

#### 4.4. 构建多媒体动漫美术基础实训室

在市场需求促进作用下多媒体教学的重要性日益增长。多媒体技术可以完美地替代纸质资料,将作品转化为数字化图像,在视觉画面上更为逼真,精美和丰富。多媒体投影展示仪表现出等方面的应用价值,不仅能够起到更好的示范效果,而且可以将教学内容形成视频资源高效便捷的分享给学生,方便学生的学习和参考。因而与此相关实训室的构建是十分必要的,可以使教师更加灵活地运用多种教学手法,从而使教学效率和质量得到提升。

### 5. 结束语

总而言之,加强高校动漫专业学生美术基础的培养有多方面的价值,可提升他们的综合素养和实践能力,满足长远发展要求。因此,相关院校的教师要整合动漫人才市场的需求状况,深刻探究此领域存在的问题,进行适当的优化改进,加强学生的速写训练,为其创作素材的积累提供便利条件,加强场景绘画训练,提高作品的效果,更重要的是教师自身要更新教学理念,创新教学模式,做到与时俱进,勇于实践,只有这样,才能培养出符合国家经济发展趋势的高质量人才。

### 参考文献

- [1] 闫思好. 高职院校美术基础课程的教学改革探索——以影视专业美术基础课程为例[J]. 大众文艺, 2018(6): 155+195.
- [2] 杨静. 高职动漫美术基础课程教学改革研究[J]. 美术教育研究, 2015(14): 91.
- [3] 杨鲁. 高职院校动漫专业 MAYA 基础课程教学改革探讨[J]. 知音励志, 2016(5): 33-34.
- [4] 李丰君. 新形势下高等院校动漫专业美术基础课教学思考[J]. 教育界, 2015(6): 174.
- [5] 邹姝娟. 中职“美术基础”课程思政教学改革新探索[C]//中国管理科学研究院教育科学研究所. 2020 年教师教育能力建设研究专题研讨会论文集. 中国管理科学研究院教育科学研究所, 2020: 2.
- [6] 胡澹, 罗艺颖. 高职动漫技术人才基础课程教学改革探索[J]. 艺海, 2010(5): 127-128.