

动漫游专业美术基础课程国际化建设研究

陈红

吉林动画学院

DOI:10.12238/er.v3i10.3307

[摘要] 本文以探索动漫游基础教学工作为核心内容,以当前动漫游戏产业的发展趋势为背景,结合动画、漫画、游戏的专业特征,探索适应数字互联网时代的发展趋势的动漫游戏专业基础教育教学模式的路径,为动漫游专业教学提供参考。

[关键词] 动漫游专业; 美术基础; 国际化

中图分类号: B-4 **文献标识码:** A

随着5G时代的来临,动漫游戏创意产业在21世纪数字互联网时代的发展趋势下,已经成为文化创意产业领域的重要组成部分。在当前ACG时代以及互联网新媒体的高速发展背景下,动画、漫画、游戏以及影视新媒体的关联越来越紧密。培养熟练掌握动画艺术创作的基础知识,基本技能,能从事手绘及电脑美术创作、影视动画创意、动画特技制作的应用技术型复合人才,已经成为动漫游行业发展的迫切需要。

1 5G时代给动漫游戏创意产业的挑战

由于数字媒体和互联网信息技术的突飞猛进的发展,信息的图像化、视觉化已经成为普遍形势。即将到来的5G时代,VR技术的发展和逐步推广,视觉创造与传播方式的数字化过程将进一步加快。动画、漫画已不再局限于平面艺术创作,而是形成了包涵影视制作、动态广告、游戏娱乐、图书出版、服装玩具、衍生礼品以及软件开发、信息通讯、多媒体等领域的动漫游戏创意产业。由于动漫在文化传播、技术创新和艺术创造等方面的制造巨大商业利益,其已经超越艺术范畴而成为文化创意产业的核心之一。例如日本在动漫游戏产业创造的

商业价值就占国民生产总值的10%。成为日本第三大产业。

进入21世纪以来,我国动漫游戏创意产业在国家政策和政府资金的大力扶持下,发展速度。2019年,中国动漫产业园区数量超过18个,中国动画片产量总量已达到世界第一。但仍然有很多的问题,如:产量惊人但质量却与国际领先标准有距离;产品形式偏低龄化,产业链缺失,市场不健全等等;然而正是这种不成熟也带给产业更多的机会和更大的发展空间。我国目前的互联网行业达到世界领先水平,尤其在民间市场需要大量的动漫游戏创意产业的支撑,这无疑为动漫行业的巨大机遇,有着无限的发展空间。

2 美术基础与动漫游戏创意产业的联系

动画、漫画诞生于19世纪,虽然相对于中国画、油画、水彩画、版画、雕塑等传统的艺术形式出现比较晚,但探究其根源却一脉相承,都属于造型艺术,这就需要深厚的艺术基础。即使在科技可以完成所有的人物、场景、动作、镜头的情况下,还是需要美术基础能力的支撑。早期动画需要用手绘制每一张,每秒钟逐格将绘制的动画拍摄放映,这

就给艺术家极大的想象空间和多种材料的实验性探索,并最大限度地保留了造型艺术的审美趣味,创作出了皮影、布艺、粘土剪纸、木偶、水墨、铅笔、蜡笔、油画、版画等各种不同风格类型的动画作品。我国上世纪创作的动画片在材料的运用和艺术风格的探索上创造独树一帜的风格,也取得骄人的成绩。像《哪吒闹海》、《大闹天宫》和《天书奇谈》等民族艺术风格鲜明的经典长片,以传统水墨为造型语言的《小蝌蚪找妈妈》、《山水情》等短片;还有《阿凡提》这样以布偶形式的动画作品。甚至动画片曾一度在我国被称为美术片,如创造中国动画经典的上海美术电影制片厂。可以说动画艺术实际是传统的美术造型语言和科学影像技术结合的艺术形式。

近30年以来,中国动画看似是被美国和日本的动画作品占领市场,转入创作低谷。实际究其根本原因还是没有以艺术性和民族性作为创作源泉,过分的追求商业利益,从而在全球化市场竞争中迷失方向,丧失了曾经拥有的优势地位,产生了与传统文化之间难以弥补的隔阂。辉煌已经成为过去,在即将步入的5G时代,数字技术几乎可以完全取代

传统的手工绘制,不仅减少制作人工成本,而且会创造更加强烈的视觉艺术效果。特别是VR技术可以创造近乎真实的三维场景。那么还是需要美术基础作为创作支撑呢,答案是肯定的。数码影像技术只是对动画媒介材料的革新,就像最初使用手工为动画上色,逐步进步为电脑手绘板上色一样,材料和媒介的进步并未改变动画艺术的本体,反而是虚拟空间的设置为美术造型的极大拓展提供了主观发挥的可能性,从而创造惊人的视觉效果,使艺术审美进一步提升。

3 动漫游专业美术基础课程国际化建设方向

即将到来的5G时代给动漫游戏产业带来了前所未有的机遇,也给动漫游戏专业的教学工作提出挑战,目前国内的动漫游类专业美术基础国际化课程体系建设多处于起步阶段,国际上虽然课程体系完备,但各个国家的国情不同,也不能完全借鉴。因此建立符合我国高校自身发展的动漫游类专业美术基础课程国际化建设尤为重要。

3.1 明确战略目标,培养团队意识

动画专业教学不是培养单纯的软件操作人员,而是培养有文化底蕴,有思想和创造力,有深厚美术功底复合型人才。这也是当下我国动漫游戏产业急需的人才,然而我们目前的高校动画专业教学现状确令人堪忧,一方面部分高校的动画教育注重短期的教学效果,过多的偏重电脑科技软件的学习和应用,在艺术底蕴和创造力的培养上则投入不足,多重技而轻艺。另一方面,学生只是通过高考之前的美术造型训练就进入动画专业学习,对造型色彩以及文化内涵理解的不足,自身美术功底的薄弱使其更加依赖于电脑科技软件的应用。这样就进一步进入一个循环的怪

圈。再短期内可以缓解我国动画专业从业短缺的现象,却很难培养出高层次的动画人才。

因此从注重知识目标转向人的目标,从单纯知识型向综合素质型转变,向全面发展和个体潜能挖掘转变。从被动接受向主动探究转变,从侧重理性知识向感性、理性并重转变。在实际教学中强调学生的个性发展与团队意识相结合,教学与产业市场相结合。在教学中模拟实践制作把学生分成小组,针对学生的不同个性和专长进行分工,因材施教。如造型基础好的学生担任原画绘制,擅长背景设计的可以担任背景设计,电脑能力强的同学负责后期的制作,还有摄影,音效等的配合,各司其职,充分发挥学生自主学习潜能,促进学生学生的个性化能力发展,同时,强调团队意识和奉献精神。动画是一门综合学科,现在的动画公司里又分工细致,从制作的前期策划,角色设定,分镜,中期绘制原画,动画,到后期的扫描,上色,合成,输出,剪辑处理,单个人不可能承担全部的工作,在整个流程中只担任具体的部分,因此需要分工明确又与整体环环相扣,团队的协作性显得尤为重要,在教学活动中培养人的团队意识达到更高层次的教学目标。

3.2 完善内容与时俱进

动漫游戏专业教育归根结底属于艺术教育范畴,这就含有偏重艺术本体的传授和立德树人的双重属性,平衡二者之间的比重也是艺术教育的终身课题。艺术教育首先是对人的综合素质全面培养,是对创造力的开发和人文素养的全面普及,而不是对某一技能的单纯培训。近些年的国内艺术教育盲目的追求功利性,而忽视对艺术底蕴和人文血样的普及性教育,造成艺术个性语言开发不足,民族文

化在动画作品中更是陷入被动与消极。动漫游戏产业过度的追求商业利益,失去艺术主观表达的个性,很难创作出国际水准的经典作品。

尊重传统的教学内容的基础上,注重知识结构的立体交叉,更进一步的完善教学内容。动画专业不能简单照搬纯绘画的美术课程设置,它是一门综合艺术,涉及影视,戏剧,音乐,文学,历史,美学,哲学等多个学科的知识结构。因此在教学内容的设置上就要涵盖的领域广,美国盖蒂艺术教育中心提出了“以多元文化学科为本的美术教育”倡导以人为中心,通过课程教学教育挖掘学生个体的潜能得到全面发展,同时,强调扩展知识结构的领域,把动画与各学科联系起来,与我国的传统文化背景结合起来,重视传统文化同时更要紧跟时代信息的发展变化,促进教学多角度的顺利进行。

3.3 改变方法主动探究

艺术创造的途径永远不是唯一的,甚至是每一个成功案例的背后都是具有独立个性的心路历程,所谓“条条大路通罗马”。对艺术创作者的培养也绝不是尊重一成不变的既有规律,而是因地制宜,因材施教。在传统教学内容上进一步深入探讨研究,更注重造型结构的理解。对物体结构理解的能力直接关系到动画制作的视觉效果。纠正对二维动画不注重造型空间的错误认识,加深三维动画对造型空间的理解。动画专业的特点决定了美术教学采取短期速写的同时,也重视短期慢写的环节,尤其对于基础薄弱的同学非常有益处,基本功薄弱的同学在画面表现上往往缺乏耐看性,没有细节,长此以往,学生失去了画画兴趣,往往在这种情况下,教师要想办法帮助学生建立自信,学生最大的兴趣就是来源于自身的进步,如何让学生的画面有可看

性,就要多增加短期慢写训练形式,这种短期慢写是区别于传统绘画的慢写,不用花费太长时间,不用对质感的详细追求,但是又区别于线稿,尤其是注重对画面时间性的表达,在动画片中任何一个暂停的画面都具有时间性,是清晨?是正午?是下午?还是傍晚?都可以通过这种画面表现出来,也会让观众从画面的背后品出故事的气氛,所以从一开始让学生注意这一现象,对于日后塑造画面是十分有帮助的。

在教学方法上强调学生的主动探究,从以教师“教”为主体向以学生“学”为主体转变,形成综合全面的教育。在教学中长期作业与短期作业相结合,默写与写生相结合,手绘与电脑相结合的教学方法,促进教学模式的进一步完善。在画画的过程中,遵循临摹——写生——创作——为一体的教学模式。在课程内容的选取和整合方面,尊重传统文化,鼓

励创新意识,借鉴如皮影,水墨,戏剧等我国特有的表现形式,参照相关的产业技术标准,根据技能型专业人才的标准,探讨校企联合的教学方法,将企业的项目带到课堂,改进实践教学,强调教学的实践性,开放性和产业性,重视学生的校内实践学习与将来实际工作的一致性。朝着“产、学、研”一体化发展。要求教学活动不单单在教室进行,必须与生活,与社会相结合,在构建教学环境的同时,努力创造适合动画发展的社会环境,达到更为立体的教学环境,配合更广泛的教学内容,更立体知识结构,运用合理的教学方式和方法,达到教学模式的进一步提升。

动画是产生于西方的综合艺术,而西方国家的经济基础,历史背景,和人文传统都与我国有着根本的区别。我国的动画美术教育应该与我国的传统文化相结合,找到适合我国动画美术教学理念,

指导动画美术教学改革。因此,建立健全合理的动漫美术教学模式,才能为动漫专业培养优秀的人才,促进我国动画产业长足发展。

[基金项目]

吉林省教育厅教改课题(一般课题): 动漫游类专业美术基础课程国际化建设研究与实践(课题编号: SY1905)。

[参考文献]

[1]王罗成.中西文化差异及原因分析[J].青年文学家,2009,(15):84

[2]孙立军.影视动画影片分析[M].中国宇航出版社,2003:25-26

[3]初楚.中西方婚姻文化差异比较及原因分析[J].中国科技纵横,2013,(20):316.

作者简介:

陈红(1981--),女,汉族,吉林长春人,硕士,副教授,研究方向: 高校艺术教育与人才培养。