

# 数字媒体艺术设计教学体系探析

## Analysis of Digital Media Art Design Teaching System

张亮

Liang Zhang

潍坊市技师学院 中国·山东 潍坊 261053

Weifang Technician College, Weifang, Shandong, 261053, China

**摘要:** 动画艺术距今已有百年历史, 随着社会的发展来看, 新媒体与技术 在动画艺术当中的融汇越深, 为了更好地推动媒体艺术发展, 以市场为先导, 推进数字媒体艺术的教学体系改革, 是推动动画艺术发展的一个重要手段, 因此论文简要探讨了数字媒体艺术设计的教学体系改革。

**Abstract:** Animation art has a history of one hundred years. With the development of society, the deeper the integration of new media and technology in animation art is to promote the development of media art. Therefore, this paper briefly discusses the reform of digital media art design.

**关键词:** 数字媒体; 艺术设计; 教学体系; 改革建议

**Keywords:** digital media; art design; teaching system; reform suggestions

**DOI:** 10.12346/sde.v3i7.3874

### 1 引言

动画艺术距今已有百年历史, 它始终沿着媒体与技术两项主线来进行发展, 但是影响到它的根本发展趋势的, 还是市场需求的客户表现在动画艺术发展的历史长河当中, 它经历了多次改革, 自 20 世纪 90 年代以来, 网上动画迅猛发展, 但是它的制造水平也相对较低, 为了能够更好地改变这种快餐式的媒体体验, 对当前的数字媒体艺术设计教学体系进行综合的探讨是非常必要的, 只有这样才能更好地影响接下来的时代, 在动画技术的发展上也能够更好地实现改革<sup>[1]</sup>。

### 2 当前中国数字媒体艺术设计的现状分析

①就目前来看中国的动画市场呈现出较大的人才分布不均的趋势, 呈现出创作型人才, 后期人才稀缺的形式, 由于其他国家加工导致中国的动画市场人才的中间绘制环节呈现出人才臃肿的现象, 而近几年来, 中国的动画市场也没有得到很好的完善, 这就使得中国动画市场在发展的过程当中面临着制作成本高, 回收低投入回收周期长等诸多问题,

这就造成动画市场的发展不均衡, 进而影响到作品的整体质量。而且在动画教学方面, 中国的师资力量也存在着严重的匮乏现象, 许多的教学老师都是由生产公司迈入教育岗位, 大多数的教师队伍构成仍然是从事绘画工作的人员, 这就使得教学的过程当中存在着一种误区, 过于关注传统的动画方式, 忽视了市场的新需求, 也对产品的市场价值产生了一定的影响。长此以往, 发展下去就会使得中国的动画市场虽然有着较多的人才, 但是却无法形成较好的产品, 在当前中国的动画市场当中, 市场开发时, 人才种类相对较少, 人才缺乏。开发人才对于动画的了解相对较为局限, 实际上, 卡通产品的种类是相对丰富的, 而这种情形也会造成中国动画市场的发展限制<sup>[2]</sup>。

②第二个问题就是开展低成本卡通教学生产和研发等途径, 是中国卡通动画行业发展的一个重要方式, 但是就目前来看, 中国的动画市场在发展的过程当中并没有充分注意到这些问题, 而且也没有很好地汲取日韩等国家的动画产业经验, 这就造成中国的无纸化卡通产品发展相对缓慢, 比如说

【作者简介】张亮 (1987-), 男, 中国山东潍坊人, 本科, 讲师, 从事计算机与艺术设计结合应用研究。

网络动画、定格动画等，这些问题都是亟待解决的，在发展的过程当中，必须要以市场为导向，培养出市场所需要的人才来更好地保证市场的良好发展。当然，在动画专业发展的过程当中，也必须要综合的考虑动漫专业的发展，这也是市场需求的一个重要导向，在教育方面可以开发一个独立的专业来进行综合的教育，这样可以更好地提高就业面，而且还存在着较大发展潜力。在时代发展的过程当中，可以进行产业开发，更好地实现产学研一体化。

③当然，从另一方面来看，虽然说中国动画产品的发展前景相对广阔，但是在发展的过程当中仍然受到较多的限制，传统的小规模手工制作模式影响到当今的动画，漫画行业的发展，使得数字媒体产品在生产发展的过程当中产生供不应求的现象，而且就目前中国的动画市场发展状况来看，又缺少艺术素质，相对较高，数字技术相对较高的专业型人才，这就使得中国的数字媒体方面在动画行业的深入，仍然存在着较大的问题<sup>[3]</sup>。在将数字技术融入到动画艺术发展当中，不能够看到中国的发展优势，这就使得动画产业市场以及教育市场都面临着较大的发展危机，必须要对其进行巨大变革，这样才能够更好地减少发展过程当中产生的代价，寻求市场所需要的动画产业发展新趋势<sup>[4]</sup>。

### 3 推动数字媒体艺术设计教学体系完善的建议分析

#### 3.1 课程设置方面

数字媒体艺术课程在设置的过程当中，首先要对其进行分类，首先就是美术类课程，这个课程主要是保证学生对于色彩透视等基本美学结构有充分的了解，以便后期的角色创作能够更加饱满，第二个就是影视类的课程，这一类课程主要是为了能够更好地培养学生的视听语言，影视音乐的理解，这样可以更好地保证学生后期的分镜头脚本设置等，有着更好的专业技能，而且原画动画在设置的过程当中，主要是要保证动画背景和动画的技术。第三类就是计算机课程的设置，它主要是为了能够使得学生对二维三维有更好地了解，在二维方面主要是进行飞线应用和计算机基础知识的理解，而三维动画主要是为了能够更好地满足电视台的可程式需求，而且动画专业的学生还需要对高等数学C语言等课程进行充分的了解，以便能够更好地完善自身的专业技术<sup>[5]</sup>。

#### 3.2 数字媒体实践教学

对于数字媒体设计的学生来说，他必须要具备产业化，规模化的基本素质，这样能够在团队协作当中更好地发挥自身作用，并且能够充分地二维三维动画的设计需求，而且在美术社，其造型设计等方面的能力也能够得到大幅度的提高，团队协作能力可以得到综合的培养，当然可以通过提高学生的实习要求来更好地提高学生的实际能力，当然还可以，对其进行专业的研究<sup>[6]</sup>。而学生方面也可以自行组队，

来进行媒体创新设计当然必须要充分利用计算机技术和数码技术，以便能够更好地保证动画产品的低成本性和高效率性，总之，在实践教学的过程当中，主要是为了能够培养特色更为明显的专门人才。

#### 3.3 核心软件设备

在对动画艺术进行了解的过程当中，不难发现，它主要是由于美术和时间动态来提高自身魅力，画在纸上的二维动画与三维动画之间的魅力有着较大的不同，在三维动画设计的过程当中，必须要以计算机制作为主，使用三维动画制作软件来制作角色动作，当然整个的角色动作必须要由专业的工作人员来进行逐帧调整。在这个过程当中，由于操作相对复杂，比较容易出现误差，所以说对核心软件设备进行综合的提高，减少三维角色创作过程当中外界困难是非常必要的<sup>[7]</sup>。

### 4 结语

根据以上叙述内容，我们可以知道目前中国许多高校都纷纷开办动画专业，以便能够更好地为社会培养专业的动画人才，这对于中国的动画行业发展来说，也有着非常积极的促进意义，但是许多的高校在开展动画专业的同时，却不具备专业的师资力量，而且在核心软件和技术设备等方面也存在着一定的缺失，这些就会影响到专业的实践教学质量当然也有许多的院校，仅仅是为了增加经济收入，而不顾自身设备条件，这也会影响到学生的学习质量，因此必须要对其进行改革。

### 参考文献

- [1] 黄成军.中高职一体化教学体系有效衔接——以数字媒体艺术设计专业为例[J].大众文艺,2020(16):211-212.
- [2] 张黎.现代学徒制教学质量评价体系构建——以无锡开放大学数字媒体艺术设计专业为例[J].开封文化艺术职业学院学报,2020,40(6):116-117.
- [3] 孙政.数字媒体艺术设计动画专业教学体系分析[J].智库时代,2019(36):216-217.
- [4] 贺楠,李木子,赵锐.数字媒体艺术设计动画专业教学体系的研究[J].艺术研究,2010(2):134-135.
- [5] 正友.数字媒体艺术设计教学体系探析[J].教育与职业,2006(33):187-189.
- [6] 宁海宁,赖鑫桂.高职院校数字媒体艺术设计专业群实践教学体系构建研究——以深圳职业技术学院数字媒体艺术设计专业群为例[J].发明与创新(职业教育),2021(5):94-95.
- [7] 张黎.现代学徒制教学质量评价体系构建——以无锡开放大学数字媒体艺术设计专业为例[J].开封文化艺术职业学院学报,2020,40(6):116-117.