

福建省高校动漫教育研究

魏博毅¹ 马 可²

(1,2.武夷学院 传媒与动漫学院,福建 武夷山 354300)

摘 要:随着国家对动漫产业扶持计划的实施,福建省动漫市场对动漫人才的需求数量剧增。在这样的大环境下,省内大部分高校纷纷开设动漫专业。但由于种种因素的影响,我省高校在动漫专业人才的培养上出现了一些问题。本文试图从福建省高校动漫人才培养方向、教学模式、课程设置等方面对省内高校动漫人才的培养进行探讨,分析当前福建省几所高校动漫教育当前的教学现状。并针对问题提出动漫教学改革的思路,人才培养方式的整合,探索适合国情、适合市场的动漫教学方式。为动漫专业人才教育的改革提供一定参考,以推动福建省动漫教学的实际性。

关键词:高校动漫;动漫教学;动画

中图分类号:J218.7-4 **文献标识码:**A **文章编号:**1674-2109(2014)06-0058-05

一、中国动漫的大环境与福建省实际情况

自 2000 以来,在国家相关主管部门制定并实施了一系列促进动漫产业发展的政策的大力推动下,中国动漫产业蓬勃发,带动了中国动漫教育的迅速成长。中国最早的动漫教学点是苏州美院于 20 世纪 50 年代创办的动漫班。随着动漫产业的不断扩展,社会需求急剧增加,动漫教育也迅速成长起来。

2010 年福建省开设动漫专业的本专科院校有 19 所,开办动漫专业的福建高校分别为:本科:厦门大学嘉庚学院、福建师范大学、福州大学、厦门理工学院、集美大学、华侨大学、泉州师范学院、福建工程学院、武夷学院等;高职高专类:福建信息职业技术学院等。福建省内福州、厦门两个软件园区内相继成立了动漫园。在激烈的市场竞争环境和企业逐步成长壮大中,省内各大高校注意到了动漫人才的培养的需求,于是纷纷设立动漫相关专业。

收稿日期:2014-04-28

作者简介:1.魏博毅(1986-),女,汉族,助教,主要研究方向:艺术设计;2.马可(1978-),男,汉族,助教,主要研究方向:数字艺术。

二、福建省高校动漫教育现状

(一)福建省高校动漫教育培养目标比较

学校	各校动漫专业培养目标
福建工程学院	本专业培养德、智、体、美全面发展,具有较坚实的视觉传达设计专业理论和专业知识,掌握广告设计制作或动画设计制作的基本技能和方法,具备创意、美学、技术表现等综合能力,适合于创新时代需求,集传统平面媒体和现代数字媒体,在专业设计领域、企业、传播机构、大企业市场部门、电视台、研究单位从事广告或者动画视觉传播方面的设计、研究和管理工作的专门人才。
华侨大学	动画主要学习电影、电视动画创作和漫画创作所需的基础知识、技能及基本理论,接受影视动画设计与制作、动画技法的基本训练,掌握动漫设计、动画编导、动漫创作及动画理论研究的基本能力。通过本专业的学习,使学生具备艺术设计与创作、教学与研究等方面的知识和技能,能在艺术设计、教育、科研、生产和管理等单位从事艺术设计工作的专门人才。
集美大学	培养德才兼备,适应社会主义市场经济需要,掌握艺术设计、动画的基本理论与专业知识,能从事艺术设计、动画设计等方面的专门人才。 培养规格: 通过系统的专业学习与训练,掌握现代艺术设计、动画设计的理论与技能,具备现代艺术设计、动画设计的基本素质。 毕业生服务方向及合适的工作岗位:毕业生可在各种艺术设计或动画设计单位、广告公司、企划公司及企事业单位从事艺术设计、动画设计、企业策划及广告创意、宣传等工作。

学校	各校动漫专业培养目标
厦门大学	<p>影视动画方向:本专业方向注重综合性动画、漫画教育与研究的培养。从影视动画艺术的专业方向,到动画的制作与开发,以及动画、漫画相关的各领域人才培养。通过数字技术与传统动画、漫画相结合的方式,培养具有扎实的动画设计、制作、开发的能力和实际动手能力的,综合素质较高的动画、漫画、游戏开发与研究的专业人才。毕业生能在电影、广播电视系统、电子商务网站以及电脑游戏、网络游戏、手机互动娱乐应用领域等技术领域从事动画设计与制作、网络游戏设计与制作,也可从事相关应用软件的研发工作;也可以进一步攻读本专业及相关专业的硕士学位。</p> <p>游戏动画方向:本专业方向集艺术设计、计算机技术、影视动画技术及电脑游戏设计制作、手机游戏开发设计技术为一体,重点培养具有良好的艺术素质,德智体美全面发展,系统掌握计算机基础理论和软件技术,掌握计算机动画技术,电脑游戏和网络游戏、手机游戏设计与制作技术的高级专业人才,以满足当前影视、游戏动画市场对该专业的人才需求。毕业生能在电影、广播电视系统、电子商务网站以及电脑游戏、网络游戏、手机互动娱乐应用领域等技术领域从事动画设计与制作、网络游戏设计与制作,也可从事相关应用软件的研发工作;也可以进一步攻读本专业及相关专业的硕士学位。</p>
武夷学院	<p>本专业致力于培养具备动画创作的基础知识和基本技能的应用型专业动画人才。强化技能与创新能力的交叉融合塑造,培养学生具备坚实的动画设计理念和较强的数字动画制作能力,能熟练掌握运用各种设计制作软件和设备制作动画作品的应用能力,能在动画制作领域应用或传播机构、相关企事业单位从事动画创意、设计、制作,动画原画、编导延伸产品设计、多媒体数字艺术、动画产业经营管理等工作。</p>

福建省高校动漫专业人才培养目标总体呈现以下特点:

1、所开设动漫专业均致力于动漫专业人才与专门人才培养为目标。

2、培养内容包括动画基础知识与理论,动画技能与手段的掌握,传统动画继承与数字技术相结合。

3、就业方向面向电影、动漫设计公司、电子商务、网络游戏公司、移动平台交互应用等广泛领域。

各校对于培养目标制定的出发点来自于面向社会招生宣传工作的需要,同时也是毕业生就业方向多

元化的现实体现之一。无论站在学校招生角度,还是站在考生报考志愿的角度去理解培养目标,其实质都体现了社会对于专门人才需要的诉求。当然由于各校师资结构与硬件设施上存在现实上的差异,其培养目标也会出现一定的不同。以厦门大学为例,无论从师资还是硬件来讲,在福建省范围内拥有毋庸置疑的优势,因此其培养方向分为影视动画与游戏动画两个方向,学科设置具有延展性,学科内容互有交叉但侧重点不同。影视动画方向侧重于综合性动画、漫画教育的研究与培养;游戏动画方向侧重于艺术设计、计算机技术、游戏设计与开发技术等。

在本文中提到的其它几所高校动画专业培养目标也是各有特色,根据各自特点,在培养目标中从侧面体现出各自的办学特点。其中武夷学院百万年薪在全球招聘二级学院院长的举措上更进一步,在新任院长林超先生的筹划下,促成了传媒与动漫学院的成立,并在此基础上进行的一系列教学改革和广播电视编导学科的加入,使得动画专业从剧本、编导、拍摄、配音等方面有了质的提升,动画专业教学从真正意义上具备了影视艺术的影音特征。

(二)福建省高校动漫教育学科基础课程模块比较

厦门大学嘉庚学院动画专业修读指南				
类别	课程名称	学分	课程学时	学期
基础学科模块	学科专业入门指导(动画)	1	17	1
	动画造型 1	2	60	1
	动画造型 2	2	60	1
	动画运动原理	2	60	1
	动画表现基础	3	72	2
	故事脚本与分镜头制作	2	48	2
	二维动画制作	3	84	2
	动画软件基础 1	2	51	2
	动画软件基础 2	2	51	3
	小计	19	503	

从上表中可以看出第一学期为基础课程,主要解决传统的造型训练、人体结构理解、动画运动原理等。第二学期为专业共通基础知识,涉及到专业中时间线的共通知识,如分镜、软件基础、风格与形式、剪辑、镜头等,为第二学期专业方向的确定提供指导性知识积累。

武夷学院动画专业专业基础课程分布状况					
课程名称	学时数		学分	第一学年 学时分配	
	授课	实践		上学期	下学期
动漫概论	32		2	32	
透视	32		2		32
中外美术史	32		2		32
动画素描 I	8	56	2.5	64	
动画色彩 I	8	56	2.5	64	
动画速写 I	8	56	2.5	64	
动作原理 I	8	56	2.5	64	
photoshop	8	24	1.5	32	
动画素描 II	8	56	2.5		64
三大构成	8	24	1.5		32
动画速写 II	8	56	2.5		64
动作原理 II	8	56	2.5		64
Flash	8	24	1.5		32
小计	176	464	28	320	320

上表是武夷学院动画专业专业基础课程模块的

基本信息。值得一提的是武夷学院动画专业采用 ABB 角模式教学,即:素描教学组、色彩教学组、速写教学组、动作原理教学组,每个教学组有一个组长(A)和两个组员(BB)。这样的教学模式强化了学科专业化优势,学生有了相对多的选择余地可以和不同教师去交流;对于老师来讲这是提升自身专业素质的一个平台。

传统造型基础训练是动画专业非常重要的一个环节,对于其他美术学科也同样重要。动画专业是一门集造型、绘画、漫画、电影、数字媒体、摄影、音乐、文学等众多艺术门类于一身的艺术表现形式。因此动画专业基础课程设置要兼顾“动”与“画”这两个最基本的专业特点。在这个基础上,课程的设置对于学生第二学年专业方向的选择要有引导性,如:电影动画、游戏动画、二维动画、三维动画、原画设计等方向。课程门类的设置同时要考虑教学硬件与师资状况。

综合分析这两所高校动画专业基础课程模块课程设计都体现出侧重于传统造型和动画基础教学并重的特点,课时量设计比较一致,但厦门大学专业基础课程模块专业倾向性更强。

(三)福建省高校动漫教育专业课程模块比较

集美大学				厦门大学(影视动画)			武夷学院		
	科目	学分	学时	科目	学分	学时	科目	学分	学时
专业课程模块	动画场景设计	2.5	64	影像后期编辑	2	60	剧本创作	4	80
	漫画创作技法	2.5	64	漫画创作	3	84	电影史	1.5	32
	动画运动规律	3.5	80	动画风格与形式	2	60	动画史	1.5	32
	动漫服装设计	1.5	32	三维动画基础(3DMAYA)	3	96	场景设计	2.5	64
	动画分镜头设计	4	96	动画专题创作 1(短片制作)	4	108	动画动态造型	2.5	64
	摄影	2.5	64	影像创作(电影语言)	3	84	表演	2.5	64
	影视动画视听语言	2.5	40	三维动画创作	5	120	软件 Tooboon	1.5	32
	二维动画创作	5.5	128	广告动画创意	3	96	动作原理	7	128
	Maya I	4	96	动画专题创作 1(实验动画)	4	108	定格动画	2.5	64
	Maya II	6	144	动画专题创作 2(主题创作)	5	120	视听语言	4	72
	综合动画创作	4.5	112				软件 maya	2.5	64
							分镜头脚本设计	1.5	32
							摄影艺术	2.5	64
							动画速写	8	128
							数字后期编辑与合成	3	64
							短片制作	7	128
							配音与音效	3.5	64
小 计 Subtotal		39	920		34	936		60	1208

注:以上各校科目均不包含专业选修课。

以上是三所高校专业课程模块科目、课时、学分一览表。

动漫专业课程模块的设置主要体现出以下几个特点:1、专业课程模块学分和学时与专业学科基础课程模块相比增加了不少,动画专业相关课程全面展开。2、专业课程设置中综合动画创作、动画专题创作、短片制作等课程的开展,具备完整动画流程特征,体现学生在四年学习中对动画流程全面掌握情况。3、专业课程课目数量有差异,集美大学和厦门大学动画专业开设专业课程数目分别为11门和10门,武夷学院开设有20门。结合武夷学院动画专业专业基础课程模块可知,动画速写与动作原理两门课程一直贯穿于一至四学年。这也是武夷学院在专业课程学分与学时超出其他两所学校的部分。

厦门大学专业课程数目虽然较少,但学院开设了丰富的专业选修课程:

1、专业选修课课程组A(从以下课程中至少选修9门课)。每门课程均为2学分,34学时。

(1)、数码音频制作;(2)、新民族图形设计;(3)、纤维艺术设计;(4)、插画设计;(B);(5)、书法;(6)、民间美术与应用设计;(7)、印刷工艺;(8)、展示设计;(9)、网页设计与制作;(10)、绘本与插画;(11)、电影欣赏与分析;(12)、室内陈设设计;(13)、空间风格解析;(14)、摄影;(15)、家具设计;(16)、数码影像创作;(17)、非线性编辑;(18)、动画表演;(19)、动画剧本创作;(20)、动画衍生产品制作;(21)、影视片头动画。

2、专业选修课课程组B(从以下课程中至少选修5门课)。每门课程均为2学分,34学时。

(1)、中外美术欣赏;(2)、世界设计史;(3)、音乐赏析;(4)、世界建筑设计史;(5)、C语言程序设计(B);(6)、广告策划与文案;(7)、音乐基础;(8)、人体工程学;(9)、动漫概论;(10)、设计预结算;(11)、动画现代文化论;(12)、现代艺术媒体表现论;(13)、西方现代艺术思潮;(14)、设计管理;(15)、艺术概论;(16)、视知觉原理;(17)、公共艺术赏析;

总体来看,厦门大学与武夷学院动画专业专业课程设置比较充实,兼顾到动画专业作为一门视听艺术所包含的丰富内容与要求,同时体现了动画在制作流程中各个环节的具体要求与标准。综合动画创作、动

画专题创作、短片制作等课程则为四年专业课程学习提供了一次实践性的整合。

(四)福建省高校动漫教育集中实践教学模块比较

集中实习与实践环节各校之间没有明显的不同,主要集中在:写生、产品加工实践、艺术考察、志愿服务活动、毕业实习、毕业论文与作品创作等内容。学分控制在14学分至36学分之间。学时由于动画作品采取的表现手法与复杂程度不同,差别较大,但符合艺术创作规律。

三、福建省高校动漫专业人才教育的改革

在我国动漫产业介于成熟与不成熟之间的特殊时期,高校动漫人才的培养既要加强手上的能力,又要培养多角度复合型的能力。应着眼于院校自身的优势进行明确的方向划分,进行差异化培养。根据人才培养方案调整美术、软件、理论、音乐、表演课程在体系中的比重。福建省内涉及动漫产业领域的操作较多,但在动漫教育领域逐渐暴露出一些问题。

(一)福建省高校在动漫课程量的设置上虽然很多,但都只是简要的介绍,大部分是蜻蜓点水式,什么内容都点一点,却什么也没说透彻。简单的模仿国内较早开设动漫专业的几所重点高校的教学体系,专业培养目标过于宽泛,培养目标没有明确的定位,根本不考虑自身的条件,在课程内容设置方面严重同质化,缺乏自身特色,导致培养没有发挥实质性的作用。课程设置以理论型比较多,而实践能力和企业需要的动手能力和开发能力比较弱,导致大部分毕业生达不到企业要求。所以当学生进入企业进行实训时,实训内容与在校教育关联甚少,企业只是把学生当成廉价劳动力,并没有将学校的教学和商业操作相结合。以至于拿着动画毕业文凭的孩子。在庞大的劳动力市场中没有足够竞争力。当下动漫产业的发展迅速,作为动画师来说:永远学习新的东西,不断进步。因此,动漫课程的建设更需要注重整个产业的发展趋势,在保持大的课程设置基础上,不断调整课程结构,更新教学内容。

(二)大学的动漫教育应培养动漫专业学生的文学素质、艺术修养、原画技法、团队意识、动画制作能

力,以及各种动画制作软件的操作,动画的设计与制作的能力。大学的时间有限,能教授给学生的很有限,想要培养出一个动漫行业全才式的人物是不可能的。当今大学教育中,仅仅依靠课程让学生对 MAYA 做到全面精通都是不可能的。且不论动漫专业,大学所培养的应该是学生的主观能动性,使其走出校园进入社会之后能延续自我的发展,不断的提高自身的积累。但就对比分析来看,课程设置只要跟动漫相关的都往里塞,课程开设数量多,培养出来的人才样样都学过,可样样都达不到行业标准。

(三)其实不难看出,省内各大院校所制定的培养方案,以及专业方向都局限在动漫创作上,原画、二维、三维等都仅仅只是动漫的一部分。动漫是一个复合产业,这个产业包括了市场、创作、生产这几个方面。根据市场的需求动漫产业的人才的培养应满足以上三方面的需求。

1.市场:首先,这类学生应根据市场创作出时代感的动漫题材,培养学生的整体操控能力(也就是所谓的动画导演、动画编剧),而不是依靠新闻或中文专业的人才。当今动漫的外延性市场不断扩展,涉及到影视、游戏、网页、交互影像、动态影像、数字出版物等领域。其次,还需要根据市场进行一定的营销。也就是市场这块包括前期和后期的规划。例如:迪斯尼的衍生产品;宫崎骏的吉卜力美术馆。

2.创作:这方面需要培养学生扎实的美术造型能

力,不论是原画、二维、三维,都需要加强学生塑造形象的运动能力,掌握动画的原理。

3.制作:这就是各大院校的主要培养方向。这方面的工作主要是大量的重复性的动作,例如原画扫描、上色;中间画生成等,需要的是对计算机软件的熟练操作,是熟练的动漫制作人员。

结语

动漫产业的发展需要大量的动漫人才,而人才的培养依靠教育。我们应重视并逐步解决福建省高校动漫教学中出现的问题,科学地培养动漫人才,适应市场对动漫人才的需求。抓课程体系的特色定位,将福建省高校动漫人才培养细化,为我国高校动漫教育的成熟奠定良好的基础。

参考文献:

- [1] 杨平.国家动漫产业战略影响下的高校动漫设计教学[J].美术大观,2007(12).
- [2] 肖永亮.中国动画教育启示录[M].北京:电子工业出版社,2011.
- [3] 王玉敏.高校动漫教育产学研探析[J].艺术与设计(理论),2011(8).
- [4] 中国动画网[Z].[EB/OL]<http://www.chinanim.com>,2010-04-10.
- [5] 十七大以来中国动漫产业发展成果展览.[EB/OL]<http://dongmanzhan.cntv.cn/shouye/index.shtml>,2009-08-20.

Comparative Studies on the Comic and Animation Teaching in Colleges and Universities between Fujian and Taiwan

WEI Boyi¹ MA Ke²

(1,2.Wuyi University,Wuyishan,Fujian 354300)

Abstract:With the implementation of the country's animation industry supporting program, there is an increasing demand for animation talents of animation market in Fujian Province. In such circumstances, the majority of colleges and universities in the province has opened up the animation major in succession. However, influenced by a variety of factors, there exists some problems in the cultivation of animation professionals in the colleges and universities in our province. With regard to the direction of animation talents training, teaching mode and curriculum designs, this article attempts to discuss the cultivation of animation talents in colleges and universities in our province, and analyze the current teaching status of several universities in Fujian Province. What's more, the present article puts forward some ideas of animation teaching reform as well as the integration of the cultivation mode of talents, and explores animation teaching methods suitable for national conditions and market. This essay tends to provide certain reference for the education reform of animation professionals so as to promote the actuality of animation teaching in Fujian Province.

Key words: comic and animation teaching, anime, comic and animation in colleges and universities