以京剧文化为元素的动画创作

褚　鹏
（甘肃省兰州市职业技术学院　甘肃·兰州　730070）

中图分类号:I232　　文献标识码:A　　文章编号:1672-7894(2011)31-0137-05

摘　要　最近十几年，动画产业以从未有过的热度在中国进行着，动画与传统文化的结合已经成为中国动画产业的重要课题。由此，京剧作为一种文化元素被广泛地运用到动画片中，并且很快成为一种新颖的动画片题材，但同时，在当前中国动画行业发展不景气的情况下它也面临着很多尴尬的问题，例如，过多的说教意味；动画片创作者对中国文化的理解存在误区，导致了受众面非常小。所以，要改变这种局面，京剧动画片魅力的实现必须要依赖现代高科技技术手段；京剧动画片的制作要以讲故事的目的，而不是简单地把京剧唱段翻拍为动画片；创作者必须转化对传统文化的认识；培养高素质动画人才。

关键词　京剧　动画创作

On the Animation Creation with Peking Opera as Its Origin // Chu Peng

Abstract　In the past ten years, the animation industry has been booming in China with the combination of animation and traditional culture as an important issue of China's animation industry,so Peking Opera, as a cultural element which is widely used to cartoon,has became a new animated themes quickly, but it also faces a lot of awkward questions in the environment of China's animation industry in the current downturn. Therefore, in order to change this situation,to really show the charm of Peking Opera animation we must rely on modern high-tech; the production of opera animation must should tell stories as the purpose,rather than simply as a cartoon remake of the opera aria;the creator transform his understanding of traditional culture; cultivate high-quality animation talent.

Key words　Peking Opera;animation creation

Author's address　Lanzhou Vocational and Technical College, 730070,Lanzhou,Gansu,China

随着中国经济的进一步转型，动画产业也越来越成为国民经济中不可忽视的一部分，动画产业的发展以从未有过的热度在如今的中国正如火如荼地进行着。扩大动画人才培养、建立动画基地、巨资打造某某动画品牌等字眼在网络报刊等媒体随处可见。但面对国外成熟的动画产业，中国的动画产业还正处于初级阶段，而且在发展的过程中面临着巨大挑战和许多问题，怎样客观地认识问题、解决问题，探索出一条适合于本国动画产业的发展之路，这不仅对动画产业的发展至关重要，也对中国经济的发展及民族文化的发展有重要的现实意义。

中国动画产业受到国外的冲击，中国的传统文化在动画产业中被边缘化，这已经引起中央领导的高度关注。国务院总理温家宝在湖北考察一家动画公司时说："我有时看我孙子喜欢看动画片，但是动不动就是奥特曼，他应该多看中国的动画片。你们做的工作很有意义，要让中国的文化走向世界，要在世界展示中国的软实力，让中国的孩子多看自己的历史和自己国家的动画片。"有关部门也积极引导中华民族五千年文明的文化底蕴与现代动画产业相结合，让中国传统的神话传说、儿童文学、文学名著、侠义小说、公案小说、益智故事等民族文化资源成为素材，充分反映中华民族心理特征、思维方式和价值取向，弘扬伟大的民族精神和时代精神，从小增强少年儿童对中国传统文化的认同感和民族自豪感。同时，使中国动画产品不断拓展国际市场，通过动画产品展示中国文化，树立中国文化在世界的影响力。

想一想上个世纪我们国宝级的动画片，《铁扇公主》、《骄傲的将军》、《草原英雄小姐妹》、《天书奇谭》、《金猴降妖》、《小蝌蚪找妈妈》、《牧笛》、《山水情》、《大闹天宫》、《哪吒闹海》等，每一部都堪称为经典之作，每一部动画的角色造型、构图、色彩、配乐都展现着中国传统艺术浓郁的东方魅力，而中国动画前几年中却一直在低谷徘徊，原创动画的观众群少得可怜，其根本原因在于，我们的原创动画一直致力于模仿日本、欧美动画，而忽略了自身的文化背景，结果可以用一个成语来形容——"邯郸学步"，更让中国动画人感到苦闷的是，在中国电影市场抢足了风头的《功夫熊猫》中，功夫和熊猫这两样彻头彻尾都是标准中国特色的东西，相加起来却成了舶来的标准美国货，而我们又不得不感叹这部票房口碑俱佳的国外动画片对中国文化深刻地剖析与准确地拿捏，其中我们看到的是对中国精品武侠的借鉴，而充斥其中的包括对老庄思想的理解以及运用。

由此可见国产动画只有真正与传统文化相结合，所描述的感情能真正触动更多现代观众挑剔的神经，才能在激烈的市场竞争中占有一席之地。动画是一种文化的延续，也是一种现代文化的表现，没有好的文化底蕴也就没有好的作品出现，也就没有发展的动力。

1 动画新宠儿——京剧

既然中国动画要打文化牌，作为国粹的京剧自然成为国内动画业瞩目的对象，京剧是中华民族文化的集大成者，我们民族文化中最核心的理念在京剧中都有集中的和明显的表现，京剧不但能为动画创作提供经过历史洗练的故事结构，而且使得动画作品更具文化内涵，于是极具中国特色的京剧动画脱颖而出，成为中国动画片创作的新道路。近几

万方数据

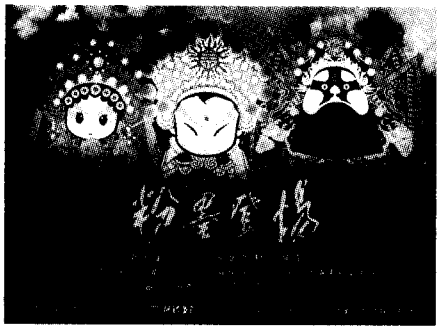

图1

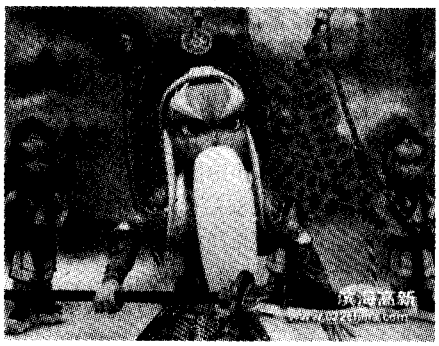
图2

图3

年国内一部分有先见之明的动画企业先后创作出一批以京剧为题材的动画作品，最具代表性的是沈阳治图文化传媒有限公司的《招财童子系列——粉墨登场》与天津英方数码的《国粹京剧三维动画精选》。

招财童子，作为中国原创动画超级品牌，开拓性地开发了系列动画化Q版京剧作品，在全国引起巨大轰动，好评如潮，被誉为中国第一吉祥符。招财童子国粹京剧系列以动画形式诠释传统的京剧艺术，雅俗共赏，自然而然地契合了教育部提出在义务教育阶段增加京剧教学内容，京剧入课堂的主题。

天津滨海高新区英方数码精心打造的国内外第一部国粹京剧三维动画精选系列动画片——《国粹京剧三维动画精选》，这是一部投资1500万，每集11分钟60集三维卡通动画片。该片以国粹京剧为基础，选取具有传统特色为代表的经典京剧选段，严格按照京剧的唱念做打为依托，结合三维卡通动画技术和现代影视镜头表现能力，将中国传统京剧以崭新的形象进行展现，吸引青少年对国粹京剧的认知和增强对京剧故事情节的了解，同时力争将三维卡通京剧配套英文漫画书及视频推向海外的青少年市场，树立具有中国传统特色的卡通人物品牌形象。目前入选的唱段有：《定军山》、《三岔口》、《霸王别姬》、《摘缨会》、《野猪林》、《闹天宫》、《萧何月下追韩信》、《徐策跑城》、《拾玉镯》、《挑滑车》等。

这两部动画片分别以二维、三维的形式表现了京剧的特有魅力，而且制作精良、画面生动亮丽，很受观众的喜爱，于是成功地形成了自己的产业链，相关的书籍、玩具、文具相继投入市场，可以说是目前中国动画与传统文化现结合成功的案例，但京剧动画作为一个新生儿，正处在国产动画低迷的大环境中，必然面临种种的难题与考验。

2 京剧动画面临的尴尬局面

不可否认，“动画创作与民族传统文化相结合，以民族传统文化扶持中国动画发展”是观念上的一个巨大进步，但在观念进步的同时，现实却并没有给人们太多惊喜，一些大打“民族文化牌”的动画作品并未取得预想的成绩，给观众留下深刻印象的作品不多，尽管在这些作品中有很中国味道的片名：《(长)白山神》、《乌龙(茶)小子》、《浩昊文字国历险记》、《黑脸大包公》、《唐诗故事》、《大英雄狄青》、《金丝猴神游属相王国》、《天上掉下个猪八戒》、《少年狄仁杰》、《岳飞全传》、《福娃五连环》……也有很具传统特色的角色名称：人参娃娃、灵芝婆婆、雪鹿皇子、乌拉公主、福天仙翁……

原因出在什么地方呢？笔者认为：阻碍中国动画发展的，恰恰就是无辜的传统文化要以“指腹为婚”的方式与以娱乐为目的的动画去“结合”。

2.1 国产动画片说教意味太浓

“中国现在大部分动画作品都在敷衍观众。我站出来批评，不是因为我是外国人，而是作为行内人。而且我不觉得这样批评是不礼貌的行为，做出这样的动画才叫没礼貌。美国的动画作品有互动，角色和观众有情感交流，但是中国的动画没有情感交流，只有说教，角色生硬得像木头人一样，观众不可能有同感。这样的动画作品，不要说西方人不买账，连中国人自己都不会看。”

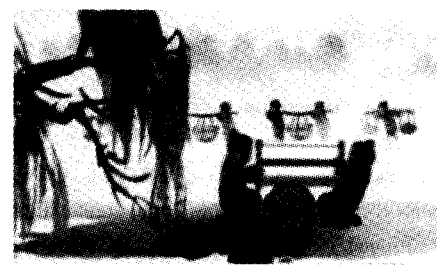
图4

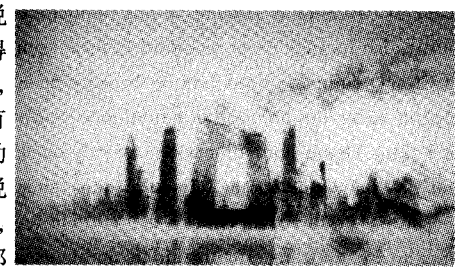
图5

——柏林电影资料馆馆长罗夫·杰森[①]

罗夫·杰森一言道中了中国动画的一个要害——过多的说教。当传统文化元素融合进了现代的动画，等于给动画的视听语言扔了一个大包袱，而且大部分中国动画人深谙“文以载道”的艺术功能，让我们的青少年接受一种文化现象、道德观念，看动画片要比上思政课来得快，所以动画必然要做的一件事就是“解释与号召”，他们希望观众或者是外国的观众能看懂并且喜欢，从而接受咱们的传统文化。然而结果是尴尬的，正如罗夫·杰森所说的，西方人不买账，中国人自己也不会看。

问题出在我们没有搞清楚动画创作的首要任务是讲故事，而且看动画的目的是为了得到快乐。而传统文化中“文以载道”的习惯、寓教于乐的说辞过多地压在了动画身上，这使中国的原创动画总显得僵硬死板，在中国动画近几年

万方数据

的发展中，几乎把这种说教发挥到了极致，《蓝猫3000问系列》、《环保剑》、《科学常识宝葫芦》、《小小律师》、《黑客狙击手》、《宝莲灯》等等，都是把“寓教于乐”放在首位，且有不达目的誓不休的气势，但是深入人心的又有多少呢？“娱乐”的外表下是“教化”坚硬的难以消化的内核，创作者束手束脚，孩子们不爱看，成年人更不愿看一眼，我们孩时印象中的葫芦兄弟、阿凡提、黑猫警长、美猴王的时代，竟然也一去不复返了，不得不值得我们深思。目前国内最火的动画片《喜羊羊与灰太狼》总制片人王磊一言刺中要害：“很多动画创作者在创作之前，便已经先入为主的对未完成的作品进行说教的构想了，甚至很多人对说教的表现形式进行绞尽脑汁般的苦思冥想，目的却又是为了让观众看不出说教的痕迹。”②

而国外的动画片之所以好看并深得人心，不光孩子喜欢，成年人也津津乐道，是因为他们是在做纯粹的“糖”，不会偏执地考虑“糖”里面的药及药用价值，可以说“讲故事”确实是现在国内动画创作最大的软肋。回头再想一想新生的京剧动画，它从出生的那一刻起就已经背了一个大包袱——展示京剧文化，所以京剧动画必然要存在或多或少的说教成分，就连《国粹京剧三维动画精选》的项目总监杨浩宇也说：“现在京剧在大多数青少年眼中是一个很模糊的概念，我们把它做成故事形式，配合卡通的人物和搞笑的情节动作，弥补传统京剧不适合孩子的部分，同时让孩子对传统艺术有进一步的了解，从而使青少年观看幽默的动画片时，吸引孩子更深入地去了解京剧，了解中国的历史文化。”③而且京剧动画会面临一个更棘手的问题，就是京剧唱段式表演会直接导致动画的故事结构无法展开。

2.2 动画创作者对中国文化的理解存在误区

动画与传统文化相结合，首先要做的是把传统文化由概念转化为视觉形象，幸运的是历史为我们留下了很多的有关传统文化的视觉形象，这就是文化符号，比如唐装、水墨、瓷器、云纹、旗袍、太极图、书法、印章、京剧、武术、四合院等等，这些文化符号出现的时候，人们会不自觉地感受到中国文化几千年的历史沉淀，当这些符号被运用到动画中，动画也就被染上了浓浓的中国色彩，比如有《快乐驿站》出品的《高亮赶水》、《游春》，有广而告之公司为中央电视台创作的《相信品牌的力量》，由许毅在IDMT供职期间导演和主创的《夏·国粹》，都是以传统水墨为表现手法创作出令人耳目一新的动画作品。

图6

但是，目前的中国原创动画，运用传统文化符号变了味，在“跟风”的习惯下，一提到动画与传统文化结合，首先想到的不是历史、神话题材，就是水墨元素，似乎再没有什么其他的，这些符号诱使中国文化走向外在的形式套路，只会让国际社会“猎奇”、“猎艳”而不是感动，结果结合变成了机械的拷贝与粘贴关系，传统文化只是披了一件由动画技术打造的外衣。

出现这种情况，很大一部分原因是创造者本身对传统文化理解上存在误区，现在做动画的大都是年轻人，这些“80后、90后”对《三国演义》的理解还赶不上20世纪60年代画出《三国志》的日本漫画大师横山光辉，他们对传统文化的理解力本身就很薄弱，许多人是高中、大学都没有毕业，只经过几个月的技术培训就开始“上岗”工作或组建创作团体，有的人甚至连《中国美术史》都没读过，而动画公司的领导大部分只是商人而已。

动画创作可以吸收传统文化元素，但这种吸收应该是开放的、多元的，不一定大家都画古代、神话题材，传统文化是手段但不是目的。我国的原创动画好不容易摆脱了一些观念和政策的桎梏，如果所谓‘吸收传统文化’又成为一种固定模式，中国的动画又会进入一个死胡同，所以新生的京剧动画必然会面对以下的质疑：

●目前京剧动画就是以二维或三维的技术手段重新包装京剧唱段，会不会成为一种简单的嫁接关系，有文化内涵，但不具备欣赏价值，单纯形式上的结合对现代观众有没有吸引力？

●作为动画创作主力军的现代年轻人，能不能潜下心来学习中国传统文化、研究京剧文化？学习将花费很多的时间与精力，而在追求经济效益的今天，他们能坚持多久？那么京剧动画的生命力又能持续多久？

●有限的经典京剧唱段以不同的动画形式被翻拍多次以后，观众会不会出现审美疲劳，还会有人看吗？

综上所述，目前京剧动画的创作面对两个尴尬的局面：内容上难以避开说教的弊端，形式上只局限于用卡通角色表演现成的京剧唱段，如果京剧动画的创作长时间处于这种局面，则必然是短命的，那么京剧动画的生存之路该如何走呢？

3 浅析京剧动画创作之路

3.1 要真正展现京剧的魅力要依赖现代高科技技术手段

京剧是用“唱、念、做、打”和“手、眼、身、法、步”，构成的一个完整表演艺术体系，光一个京剧表演者就要花好多年的时间去学习和揣摩，那么对于一个动画师（动画制作流水线中负责调制动画的技术人员）来说，只用肉眼判断和鼠标操作是很难再现上述京剧表演中的动作规范，而且也是一个非常耗费人力资源和时间的过程，所以要想真正在动画中展现京剧表演艺术的魅力，必须依靠高新的动画技术手段和专业京剧表演者的配合和努力。

天津英方数码科技有限公司在制作《国粹京剧三维动画精选》时，集合了数十名在京剧文学、表演、演奏和动画设计、三维动画制作、市场运营等领域的资深人士，依靠强大的文化编辑能力和动画制作技术力量，以及准确的市场商业定位和运营能力共同打造国内首部三维卡通京剧动画片。片中所有场景及人物均以三维卡通动画为表现形式，片中所有人物动作均使用高端三维动作捕捉设备完成，所有人物动作邀请专业京剧演员拍摄，确保动画片在还原本色上具有京剧原汁原味，不失京剧本身的魅力。同时片中所有京剧唱段均由专业京剧院团的演员和乐师进录音棚重新录制，使整部动画不仅在画面镜头和表现形式上耳目一新，同时也能满足京剧爱好者的听觉享受。在京剧艺术展示上，该

万方数据

片也没有丝毫“缩水”，片中除少数人物对白交代故事情节外，完整采用了京剧唱段，并配合字幕便于理解。

英方数码首开国内先例，高资金投入，综合利用了高端三维动作捕捉与录音棚技术，配合专业人士表演来打造京剧动画，可见他们对三维动画技术的表现力与京剧表演艺术有足够深入的探究，这部动画必定会揭开京剧动画的新篇章。但对于Q版角色的Flash或三维的京剧动画，则没必要如此投入，只要能做到画面好看、声画同步就可以，毕竟Q版角色动画适合于大众娱乐与网络传播。

3.2 京剧动画的前期制作要考虑动画片讲故事的目的

动画的首要任务是讲故事，注重故事的转承启和，影片结构由镜头、场景、段落、幕组合而成，所以对于动画制作，分镜头脚本是整个制作过程的生命线，对动画的制作有着绝对的控制权，动画片的制作方式与制片管理的特点使得动画片从一开始就必须把握每一个化解的配合与最终的效果，不同于实拍影片，比如电视剧拍摄出现纰漏，剪辑师可能在后期对影片的镜头长度、剪辑方式甚至是整体段落结构进行大幅度的调整以获得良好的视觉效果，实在不行还可以补拍或重拍，耗费的人力、资金、时间也较少，而在动画片制作中，一旦某一段落或某一个镜头脱离了分镜头脚本，那将意味着讲故事讲跑偏了，相关的工作团队得耗费更多的时间与精力去修改，甚至是从头再来，尤其是对于三维动画制作，资金上的损失更是巨大。

与动画不同的是，传统京剧曲目是在舞台上表演，演员在上台亮相后，就要开始打打唱唱，因为观众首先看得就是你的表演，故事情节其次，他对剧中的情节或许已经很熟悉了，比如说《空城计》的故事，大家可能都烂熟于胸了，但还是要去买票听戏，当然是图台上角儿的表演了。而恰恰是这一点，就是动画创作与京剧唱段之间的主要矛盾了，是根据现有唱段的节奏作脚本，还是根据讲故事的方式作脚本？答案肯定是后者，如果把京剧动画做成“动画人物演京剧”，那就真成了简单的嫁接关系，从而落入单纯形式结合的窠臼，所以京剧动画的创作要遵循动画片严格的制作流程，前期制作把握“曲艺是手段，而不是目的”的理念，把“讲京剧中的故事”作为首要任务，从而避开说教的弊端。

那么为了做到这一点，京剧现有的唱段很有必要根据动画片的结构进行剪辑，甚至要重新录音，尤其是针对动画的开篇与结束部分，这是京剧动画抛给动画人士的一个专业难题。

3.3 观念的转换——动画中的京剧要比京剧动画本身更能起到文化传播的作用

假如说有一天，京剧动画做得很好，技术与艺术能完美的结合，也有固定的观众群，那么接下来它面对的质疑就是：京剧动画的文化牌能打多久？在欣赏京剧动画的同时，让观众潜移默化地受到传统文化的熏陶，这是京剧动画的成功所在，但是这样做效果如何呢？

文化交流的结果，是普通人对某种文化的自然喜爱和寻常好感，既不是国家话语，也不是概念话语。在电影《阿凡达》中，当人类大肆地破坏那些美妙的外星生物时，我想每个观众都是义愤填膺的，影片中传所达出的环保、和谐、人性等讯号要比公益公告来得更为强烈，也更容易被观众接受，再比如说德国诗人歌德对中国人情感方式的发现，是通过中国古代一部三流小说《风月好逑传》，而不是通过《论语》和其他中国经典，反过来，我们对德国文化的感受，也不是通过什么刻意宣传，而是通过歌德、贝多芬、巴赫，可见形象是大于思维的，感性是大于概念的，动画作为视觉艺术的一种要吸引观众，首先它必须是感官的、审美的、娱乐的，比如《九色鹿》所具有的敦煌壁画的古朴风格；《山水情》所充满的中国水墨画意境；剪纸片《南郭先生》里汉代的古雅格调。

试想一下，如果抛开古代历史、神话题材，现在要拍一部中国的科幻题材的动画，里面充满了宇宙飞船、激光武器、外星人，那些中国文化符号元素该用哪些呢，唐装、武术、太极图、瓷器？如果某些可以采用，又能放到哪里呢？或许为什么非要这样构思？那如果是这样想呢，让一位星际外交官拥有纪晓岚一样的睿智与圆通、让一位战士像萧峰一样的豪放与大义，让一个小角色如阿Q般自欺欺人，让一个女角色似李清照般“夜来沉醉卸妆迟”，让一位星际流浪者像济公一样逍遥和神通，笔者认为后者会更好、更自然一些，观众可以通过这些角色的性格、情感、命运来感知中国传统文化，也会更乐意接受。

在中国传统文化中“达意”要远重于“绘形”，打文化牌真正要打的是中国人血液中流淌的民族精神与智慧、中国人特有的情感世界，而不是文化牌本身。所以相对于唱段式的京剧动画，动画中的京剧更容易为观众接受，让京剧元素的运用成为某个动画片中的一个亮点，起到“锦上添花”的作用，让观众去想去回味，原来动画中的京剧还可以是这样的。这么做似乎来得委婉些，罗夫·杰森或许不再会觉得我们的动画是不礼貌的。

3.4 高素质动画人才的培养

动画产品的竞争和产业实力的竞争说到底是人才的竞争，我国动画产业的快速健康发展急需一大批思想健康、业务过硬、勇于创新、会讲故事的动画人才，与其他文化产业一样，动画产业需要保持合理的人才结构，大规模发展必然带来岗位和技术的细分化，作为知识密集型、劳动密集型、高科技密集型的文化产业，既需要擅长艺术创造的精英，商业策划运营人才，又需要数量庞大的、具有较高技能的“技艺双通”型人才。或许更应该说是“艺技双通”，艺术上的修养应放在首位，回头看看上个世纪六七十年代的许多经典动画片都出自“上海美术电影制片厂”，那时是把“美术”放在首位的，而现在多的是这个动画有限公司、那个数码集团，美术没了，商业运作多了，中国的动画片创作自然就落入低谷。

那么对于以京剧文化为元素的动画片创作，对数字艺术人才的要求会更为苛刻。对于创作型人才，至少要对中国传统文化、中国艺术美学有所知晓，喜爱并了解京剧艺术，对于技术型人才，须了解京剧表演中的“唱、念、做、打”和“手、眼、身、法、步”，动画师须亲自模仿演练，掌握动作的要领。所以高等教育与职业教育需要各有侧重，操作型人才的培养和创作型人才的培养应当有所区别。高等教育在完成基础动画课程，如视听语言、动画概论、动画剧作、动画作品分析、运动规律。素描、速写、色彩等等的情况下，应该进入细分专业的学习。学生根据自身的特点和兴趣爱好选择将来发展的方向，操作型人才培养的方向除了注重软件操作

（下转第149页）

万方数据

有进步的潜质，培养的重点应是竞技运动。设立以专业竞技为主的选修课，学校可对学生进行更深入的技战术、体能训练培育，并寻找机会与其他专业棒球队展开切磋，在友谊赛中互相学习，提高能力。

有的学生同样热爱棒球运动，虽尚未进军大型赛事，运动兴趣却丝毫未减，而且善于思考，经常通过比赛观察，总结出各方的优势，培养的重点应是教学指导。设立以教学为主的选修课，有助于培养学生的专业教育本领，成为更多棒球爱好者的老师，或是成长为专业的棒球教练。

有的学生不仅热爱棒球运动，而且拥有经济和管理天赋，思维敏锐，能够从产业运营的角度认识棒球运动，培养的重点应是产业管理。设立以棒球产业运营为主的选修课，讲授棒球产业化的前景，世界各国棒球运动发展带来的成果，可以弥补我国棒球产业的人才缺失，推动体育产业蓬勃发展。

有的学生热爱棒球运动的同时，还具有深厚的文化底蕴，在自身的成长过程中接受了长期的文化熏陶，喜欢从事与棒球运动相关的文化活动，如棒球文化宣传，国际范围内的棒球文化交流，培养的重点应是文化传播。设立以棒球文化为主的选修课，学生可以感受到专业文化的魅力，在棒球领域展现文化才能。

以同一专业为基础，设置不同培养方向的选修课，学生完全可以自主选择学习方向，教学过程更加有的放矢。经过几年的必修课和选修课学习，学生将逐步积累复合型技能，成为一专多能的体育人才。

4.2 实践教学发展

实践教学管理的发展应以提升针对性为努力的目标，体育院校可划分实践教学的层次，将学生自主实践和岗位实践系统分开，让学生有机会自主策划走向社会的实践活动，并积累社会经验，为驾驭岗位实践奠定基础。在社会实践方面，教学管理部门可要求以班级为单位，由班主任将学生分为若干小组，每个小组共同组织策划实践活动，录制实践场景，撰写实践报告，最后由师生互评。例如，近年来人们的生存环境发生了急剧变革，关注健康已成为人们的共识。很多人勤于工作和学习，或是饱受生活压力，忽视了身体健康。体育院校学生以专业特长为出发点，呼吁并指导社区居民科学健身，通过运动陶冶情操，就是一项颇具实际意义的社会实践活动。

在岗位实践方面，班主任可根据学生多年来必修课和选修课学习的情况，与学生探讨未来的职业远景规划，帮助学生分析毕业岗位实践的重点方向。与此同时，体育院校应积极与不同类型的实践单位建立合作，主动为学生创造适合的岗位实习机会。学生在感兴趣的工作岗位经受磨炼更利于自身潜能的挖掘，实习报告和毕业设计才能真正贴近实际。

4.3 质量评价发展

作为教学管理部门，客观、公正地评价至关重要。随着课程设置和实践教学的发展，教学质量评价体系也应重新塑造，从而体现学生在几年学习生涯中收获的成果、个人的能力特长、实践的积累等。在新的评价体系中，纵向应代表教学质量评价的参考因子，横向则代表不同评价因子拥有的权重以及参与评价的主体。体育院校教学质量评价要尊重专业特性，同时从全方位、多角度考察教学对学生个性化发展培养的效果。所以学生所属专业的基础课程及训练成绩需占据绝对比重，确保专业学习基础的牢固。然后依据学生参与选修课、实践教学的个性化方向，在评价主体方面，由教师、学生、实践教学单位应分占不同的评价权重，共同做出评定。最后综合得出教学质量的评价成绩，由教学管理部门听取师生、实习单位的意见建议，不断改进教学管理工作。

5 总结

当前我国的教育改革正在向纵深发展，教学管理工作也应与时俱进，开拓创新。体育院校的教学管理工作有其自身的特点，学校应通过基本教学课程、实践教学、质量评价方面的发展，创造体育院校教学管理的新亮点。

参考文献

[1] 朱军,白跃世.体育院校体育类专业实践教学现状与优化对策研究[J].西安体育学院学报,2010(6).

[2] 王兴,司虎克,吴瑛.体育院校创新人才培养与课程体系和教学内容管理研究[J].北京体育大学学报,2009(7).

[3] 彭李明.体育院校教学排课系统的设计与开发[J].武汉体育学院学报,2009(10).

编辑 赵 颜

（上接第 140 页）

的前提下还必须对手绘、模仿进行训练，同时也可再细分出软件型和手绘型。创作型人才的培养方向除了注重动画的创作外还必须注重动画策划能力的培养，另外对学生的毕业创作进行相应的规定与严格把关。

4 小结

昔日的中国动画取得了令世界震惊的骄人成就，那是老一辈艺术家们完全靠自我探索的杰作。而今在中国五千年传统文化的历史积淀的基础上，我们有了更好的条件去发展中国文化产业和发展中国动画艺术事业，没有理由不再开拓一个崭新的动画新时代。在国外动画大军压境、产业割据态势和竞争激烈的今天，中国的动画人必须在观念与意识上都要彻底有效地更新。经典的动画品牌，是中国动画可持续发展的立业之本。但一个成功的动画品牌历来都是与“精品和经典”相系，一蹴而就、粗制滥造成不了品牌，必须有艺术家的眼光、技艺和创作的精神，才能拿出令人叹服的作品，尤其是以京剧文化为元素的动画片创作，同时还须向国外学习、借鉴、吸收先进的动画管理理念和成熟的市场运作竞争模式。中国的动画需要长期历史的沉淀，我们衷心期待享誉世界的中国动画品牌能早日出现。

注释

① http://news.sina.com.cn/o/2009-11-30/045016689085s.shtml.2009-11-30.

② 中国新闻网.http://www.chinanews.com.cn/cul/news/2009/04-18/-1652687.shtml.

③ 央视网.http://city.cctv.com/html/dongmanzhongguo/52d6a47353fc9-6aa785547da1c41bd3e.html.

编辑 孙 静

万方数据