

浅析泥塑课程在高职动漫专业中的价值

林军 宋艳菊

(湖南科技大学设计学院,湖南湘潭 411100)

摘要:本文从对高职动漫专业学生现状分析入手,分解出泥塑课程教学模式的过程,指出手工艺泥塑课程在当今的高职动漫专业中的重要价值。它可以提高学生学习兴趣,为后面的专业课程打基础,也是学生第一次接触从平面转立体的课程,发展学生的立体造型观念,同时培养学生的想象力,创新能力,深化学生的团队意识和协作精神,充分调动学生学习的积极性,为社会培养大量专业技能强,综合素质高的技能人才。

关键词:泥塑课程;高职动漫;价值

中图分类号:G652

文献标识码:A

文章编号:1005-5312(2016)29-0210-02

一、高职动漫专业的学生现状分析

高等职业院校的定位是在以能力和技术培养为目标,加强素质教育,培养社和需要的高素质技能型人才,并在各个不同的专业均有不同人才培养方案。在各大高职院校中动漫专业已经像雨后春笋,纷纷建立。通过多年的动漫专业教学,现对动漫专业学生的现状做一些分析,分析如下。

(一)学生基本功、艺术审美能力偏低

近年的扩招,再加上多数的高职院校均可单招,使学生生源质量不断降低。动漫专业录取学生可分为三种类型^①:少数美术高考生,同学们在高考前意识到专业生会更好的被本科院校录取,便去美术培训机构短时间学习,运用这种方式希望能进入本科院校学习。但有部分学生是被本科院校落选来到了高职院校,此类学生的特点,文化基础及专业基础均较弱^②;一般的高考文化生:高中阶段学习成绩平平,没有受过美术专业的学习,高中三年均是学习文科或理科,对美术了解知识甚少,选择动漫专业往往是因为平时上网喜欢看的动漫画和动画短片,经常关注的是日本漫画,COSPLAY等一些现代信息化发展带来的新型产物,才选择了动漫专业,有的甚至对于二维动画和三维动画专业都不清楚。这类学生为多数。^③单招录取生:高职单招被称为高职院校的自主招生。高中生通过单独招生被高职院校录取后,就不用再参加高考了。高职单招可以考大专或者本科院校,不过一般是大专居多。所以现今有大部分高考生怕大专高考录取分达不到,就会提前的进行单招报名。这类学生报读动漫专业的共同的特点,多喜欢玩游戏,上网,自制力较差。

(二)学生缺乏思维想象力

当代中国的小学,初中,高中均是应试教育的方式,使得学生对于思维的想象力没有非常多的涉及,这样在动漫后期的专业学习上会产生很大的阻碍作用。比如在动画角色造型的设计上就会过于呆板,在动画场景的设计上就会没有生命力,在动画短片的剧情设计上就会没有感染力,在人物角色或是动物角色设计上结构就会出现很多的问题。更有些同学在动画造型设计课程或是公司面试测试时,面对考题是,老师出文字让学生自己设计角色或场景时,无从下笔,有些同学设计出来都没有想象力和生命力。一旦这样之后,学生的学习兴趣 and 积极性受到严重的打击,在高职的学习气氛和学习环境下,有些没有坚持力的学生就去寻找网络游戏上让自己更容易成功的喜悦和自信,丢弃学

习所带给他的挫败感。

二、高职动漫专业中泥塑制作课程的教学模式分析

泥塑制作是属于手工艺分类。手工艺是指以手工劳动进行制作的具有独特艺术风格和审美趣味的工艺美术,它既可以是纯手工的,也可以借助一定的工具来制作。传统雕塑专业泥塑课以真人头像、人体泥塑的写生训练为主。重点在于使学生掌握人体的基本结构、动态变化规律。同时学习写实的雕塑技巧和工作方法以及了解材料的自然属性,体会材料在塑造中蕴含的审美价值,发展出独立与人体语言之外的雕塑语言。在高职院校中陶艺课程被设为艺术类,建筑类等专业的选修课程,而在动漫这个特殊专业载体中,陶艺课程的教学多以泥塑为主,泥塑不用经过高温烧制,而陶艺特别是陶瓷是需要经过了高温烧制的,在制作流程上大大的缩短了时间。在高职教育中泥塑课程是动漫专业重要的基础课程,与素描,速写,色彩,动漫造型课程来说,泥塑课是以雕塑泥为载体,通过实体三维造型的训练培养学生敏锐的观察力、概括的表现力,提高学生在后期自己设计动漫游戏角色,游戏场景打下坚实的基础。

泥塑课程多设置在素描,色彩等最基础课后面,集中在一个学期上,不会拖很长的学习时间,毕竟高职学生的在校学习时间有限,一共三年,在大三第二个学期会离开学校进入公司实习,针对高职动漫专业的特殊性,还有学生的现状,本课程课时设计为64课时,分为二个模块学习,通过二个模块的学习提高学生的造型能力,和空间塑造能力,让学生在玩中学,在学中玩。

(一)模块一:角色塑造训练

1.开阔视野

在泥塑课程的第一阶段多以角色塑造为主,操作前需要给学生大量的图片进行观看,让他们从图片中开阔视野,寻找灵感,并让学生认识从平面到立体,从支架的完整的形象的过程。

2.切合人物性格特点

在泥塑课程角色塑造的过程中,让学生从角色五官,动作,服饰等多方面来分析角色的性格特点,比如“国”字脸型通常暗示正直的性格,强壮的体格,“申”字脸型可能具有狡猾,尖刻的性格特征。

3.把握角色动态和身体比例

角色定位后,学生对动漫人物的比例、重心、动态、体量都会有全新的感受,在课堂教学中要反复强调学生注意头、颈、胸、臀

几大体块的空间关系。

(二)模块二:场景塑造训练

1.确定场景的文化风格和形式特征

首先要体现故事发生的时代特征、地域特征、民族文化特点及角色生存状态的环境氛围。明确类型风格,使场景造型风格和人物性格特点和谐统一。设计的一般规律是先有整体的造型意识,再进行局部的设想,最后整体归纳。

2.场景氛围的塑造

游戏场景泥塑创作对学生各方面能力可谓是一种全新的挑战,首先他们要收集大量的相关资料图片,从中找到创作的灵感。再绘制出创意草图,发散思维,大胆想象。通过整合最后设计一套场景泥塑设计图。在塑造过程中,老师要在适当的时候鼓励学生去借鉴,参考资料可以是多方位的,如平面形象,新媒体的视频影像,音乐等等。将有用的细节放到场景里来,从细节去营造氛围。

三、泥塑课程在高职动漫课程体系中的作用与价值

(一)培养学生学习兴趣,为后面的专业课程打基础

上面对高职动漫学生的现状进行了分析,学生进入大学,摆脱了死记硬背的条条框框,加上本身的基础也不太好,对于理论课来说,是非常枯燥无趣的,如果继续像是高中一样的教学模式,只会让学生更加的反感读书,并且慢慢的对于自己选择的这个专业失去学习的信心,又回到高中的状态,不认真上课,应付了事。泥塑课程的开展,犹如一股春风,给这些学生带来新鲜感,来提高学生的学习的兴趣和创新的能力,学生在这个阶段还处于求知欲,好奇欲较强的青少年阶段,对于新的教学内容,充满着好奇,学生好玩的心理加上老师的正确引导,让他们在玩中学的过程中了解一些角色设计如何才能让观众一眼就记住,了解场景该如何去烘托气氛等等,通过泥塑的学习,也可以为后面的专业课程,如三维建模,骨骼绑定课打下基础。学习之余还提高同学们多动手,多动脑的良好习惯及思维技巧。

(二)从平面转变立体,发展学生的立体造型观念

学生在素描,色彩课程结束之后进入泥塑课也是一个让学生从平面塑造角色场景进入到立体塑造角色场景的转变。学生在之前的学习中是没有接触过立体三维空间的课程,如果突然进入到是电脑三维课程,学生需要一个适应的阶段。开展了泥塑课程的学习后会让学生在进入到电脑三维课程有个过渡的课程。在泥塑课程里,学生可以自己动手让自己设计的角色,场景,制作出来一个立体的。他们在泥塑制作的时候,从角色的骨架制作,油泥充实骨架,再到后期五官、发饰的雕刻,服饰的装扮等等,整个流程都让学生自己从手部触感去了解一个立体角色的各个方位,不让学生再抱有侥幸心理,觉得不会画的部位就用衣服或者是头发挡住。立体的模型,将像一个活生生存在的模型,需要学生自己去雕刻和琢磨,并且发现自己制作模型有什么问题。也是通过这门课程学生对于平面和立体将会有有一个深刻的认识,了解到区别,并会加强学生的立体造型观念。

(三)培养学生的想象力,创新能力

想象力是人类创新的源泉,是人类头脑中创造一个念头或思想画面的能力。创新能力是运用知识和理论,在科学、艺术、技术和各种实践活动领域中不断提供具有经济价值、社会价值、生态价值的新思想,新能力,新方法和新发明的能力。在当今社会的竞争,不如说是人的创造力的竞争。青少年时期是人的个性品格形成的重要阶段,也是创新意识形成与创新能力培养的最佳

时期,中国青少年学生应试能力强,但动手能力特别是创新能力较差。泥塑课程是一个动手的课程,在很大的程度上提高了学生的动手能力,创新能力和想象能力。而想象力和创新能力是动漫专业学生必备的一个能力,这在学生的动画生涯有着重大的影响。

(四)培养学生的团队意识和协作精神

团队协作能力,是指建立在团队的基础上,发挥团队精神,互补互助以达到团队最大工作效率的能力。对于动漫学生来说,以后工作均以团队生活为主。在泥塑课程中,有些场景是需要集体创造的,完成的。他们在制作过程中,后期的学生作业的自我讲评中,都有利于学生思维发展和情感交流。工具,材料的共享,共同的目标方向及在制作过程中的鼓励与协作也同样增强学生之间的信任与合作,这样既可以提高学生的团队意识,又可以从其他的同学身上了解到自己的缺点,也把自己的长处优点分享给大家,形成一种互相学习交流,共同进步的学习氛围。

参考文献:

- [1]常锐伦.美术学科教育[M].北京:首都师范大学出版社.2000.
[2]李铁.张海力.动画角色设计[M].北京:清华大学出版社.2006.