

导演思维融入高职动漫创作教学实践

邓盈盈

广东文理职业学院, 中国·广东 湛江 524000

摘要: 当前高职动漫创作教学普遍存在重技术、轻思维的教学痛点, 课程割裂、实训模式单一等问题, 导致学生综合创作能力薄弱, 难以适配动漫行业产业化岗位需求。本文以导演思维为切入点, 界定导演思维的统筹、叙事、镜头、管控四大核心维度, 结合高职人才培养定位分析思维融入教学的适配性。针对现阶段教学现存问题, 从教学理念、课程体系、教学模式、评价机制四个维度提出优化实践路径, 旨在完善高职动漫教学体系, 补齐学生思维短板, 培养兼具技术能力与统筹创作能力的复合型产业实操人才。

关键词: 导演思维; 高职教育; 动漫创作; 教学实践

The Integration of Directorial Thinking into the Teaching Practice of Animation Creation in Higher Vocational Education

Deng Yingying

Guangdong University of Arts and Science, China Guangdong Zhanjiang 524000

Abstract: Current animation creation education in higher vocational institutions commonly suffers from a teaching approach that prioritizes technical skills over critical thinking, coupled with fragmented curricula and monotonous practical training models. These issues result in students' weak comprehensive creative abilities, making them ill-equipped to meet the demands of industrial animation positions. This paper takes directorial thinking as its starting point, defining its four core dimensions—coordination, narrative, shot composition, and project management—and analyzes the suitability of integrating this mindset into teaching based on the training objectives of higher vocational education. Addressing existing pedagogical challenges, the study proposes optimization strategies across four dimensions—teaching philosophy, curriculum design, instructional models, and evaluation systems—with the aim of enhancing the animation education framework, addressing students' cognitive limitations, and cultivating versatile industry professionals proficient in both technical skills and holistic creative capabilities.

Keywords: Directorial thinking; Higher vocational education; Animation creation; Teaching practice

0 引言

动漫产业飞速发展对一线实操动漫人才的综合创作素养提出更高的要求, 除了会制作技术之外, 还需有全局把控、叙事创作的导演思维。目前, 大部分高职院校的动漫专业都存在着固化的技术本位教学观念, 忽视了思维能力的培养, 导致学生创作的碎片化严重, 作品质量良莠不齐, 人才的输出同行业岗位的需求存在脱节的情况。为提高高职动漫人才培养质量, 本文将导演思维引入到动漫创作教学中, 结合高职学生的学习特点, 分析当前动漫创作教学中存在的问题, 并提出符合产业化发展要求的高职动漫教学实践路径, 为高职动漫教学改革提供一定的参考。

1 导演思维核心内涵及融入教学的适配性

1.1 导演思维的核心内涵

动漫创作中的导演思维区别于单纯的艺术创作思维, 是将作品最终呈现的效果作为核心, 具有统筹性、逻辑性和审美性的一种系统化的思维模式。其核心内涵有四个方

面: 一是全局统筹思维, 创作者要从作品的整体出发, 统筹剧本、美术、镜头、音效等各种创作要素, 协调好创作风格和表达主旨; 二是叙事架构思维, 重视逻辑梳理, 完善故事脉络、人物关系、情节节奏, 保证作品的叙事完整性; 三是镜头语言思维, 依托分镜设计、构图光影、镜头切换等专业方式来加强作品的视觉表现力; 四是流程管控思维, 按照动漫产业化制作流程来合理安排创作资源, 控制制作进度和成品质量。四大维度互相影响, 构成一个完整的导演思维系统, 在动漫短片、商业动画、衍生动漫作品等各种创作场合中都存在着这样的系统。

1.2 高职教学融入导演思维的适配性

从人才培养层面来看, 高职动漫专业着力于产业一线实操型人才的培育, 企业岗位需求从业者需具备团队合作、流程把控、效果改善等各方面能力, 导演思维的控制和统筹属性正好对应岗位的职业能力。从教学优化层面来看, 目前高职动漫教学大多采取模块化拆分教学的方式,

将绘画、建模、剪辑这些课程单独设立,教学壁垒十分明显,学生很难形成全流程创作的认识,导演思维可将各个教学模块结合,打破课程之间的隔阂,创建一体化的教学逻辑。从学生发展层面来看,高职学生动手能力强,但是逻辑思维和统筹规划能力欠缺,系统性地将导演思维融入其中,可弥补学生思维的不足,摆脱单一技术工人培养的局限,提高学生的职业发展上限^[1]。

2 当前高职动漫创作教学现存问题

2.1 教学理念固化,重技术轻思维

目前,大多数高职院校的动漫专业都坚持技术本位的教学理念,教学重点放在PS、Maya、Blender等专业软件的操作教学上,过分重视绘图精度、模型质感等表面的技术指标,忽略了创意构思、叙事逻辑、镜头调度等思维的培养。教学过程中,将技术训练作为主要任务,弱化了作品整体性的创作要求,造成学生形成为碎片化的创作习惯,只关注单个制作环节,缺少全局的创作视角,难以把控作品整体的艺术风格和表达核心。

2.2 课程体系割裂,创作流程脱节

高职动漫专业课程设置呈现碎片化特征,剧本创作、分镜设计、原画制作、后期剪辑等课程分别独立进行,课程之间缺乏系统的全流程创作教学环节。大部分院校未开设一体化创作实训课程,学生无法衔接前期策划、中期制作、后期合成的全部过程,对于各个环节的衔接逻辑、配合标准的认识也不足。课程内容脱离产业标准,没有加入工业化制作流程的规范,学生缺少项目控制意识,创作节奏乱,难以适应企业的流水线生产模式。

2.3 教学模式单一,实践导向薄弱

现阶段高职动漫教学仍以课堂讲授、案例演示为主,教师是教学过程的全部掌控者,学生处于被动的学习状态,缺少自主创作、统筹决策的空间。实训教学大多只是单一的模拟任务,缺少完整的短片创作、团队合作创作等综合性实训项目,无法模拟企业真实的工作场景。同时,教学过程中缺少对导演职能的教学,未明确创作流程中各方面的分工,作品存在着镜头杂乱、节奏失衡、音画不协调等问题。

2.4 评价机制片面,导向作用不足

现有教学评价体系以技术指标为核心评分标准,重视画面的精细程度、软件操作的熟练程度,忽略了叙事逻辑、镜头语言、创意表达等综合方面的评价。评价主体只用教师单方面的评价,缺少行业标准、团队互评、成品综合测评等多样的评价方式。片面的评价导向造成学生只注重技术表面而忽略作品内在的打磨,缺少思维优化的动力,不能产生自主完善、自我审视的创作意识^[2]。

3 导演思维融入高职动漫创作教学的实践路径

3.1 革新教学理念,确立思维技术并重模式

高职院校需立足高职应用型人才培养定位,彻底改变传统技术至上的固化的教学观念,明确技术实操是创作的基础、导演思维是创作的核心双向培养逻辑,落实技术与思维并重的教学模式。首先,在日常备课过程中,将导演思维的四个主要方面分解到各个专业课程当中,并且对渗透教学细节进行细化。二维原画课中除了教授人物动作的绘制方法外,还要将镜头推拉、运动轨迹分析画面的节奏感结合,在三维建模课上要求学生按照作品整体的美术风格来控制模型的材质和色调,防止模型的质感与影片的调性产生不一致的现象。

其次,优化课堂教学流程,摒弃以前的先制作、后构思的错误创作思路,要求学生在所有的实训作业制作之前,完成创作大纲、风格定位、镜头规划的书面方案,教师先审核创作思维框架,方案通过后再进行技术制作。同时,参照动漫外包公司、动画制作工作室一线岗位的用人标准,改变教学侧重点,减少对纯技术难度的考核,加大作品完整性、叙事流畅度、风格统一性的考核要求。结合高职学生思维逻辑性弱的实际情况,在课堂上选取优秀的商业短片、国产动画短视频作为案例进行分析,从导演统筹思路入手,将分析结果与劣质学生作品的思维缺陷进行比较,促使学生摆脱单一制作环节的思维惯性,培养整体掌握作品创作的习惯,从而形成系统的导演思维^[3]。

3.2 优化课程体系,构建全流程教学框架

依托导演思维前期策划、中期制作、后期输出的产业化创作逻辑,重新构建现有的碎片化课程结构,突破各个专业课之间教学壁垒,塑造起层次分明、衔接紧密的全流程一体化教学架构。一方面整合已有的课程,去掉重复、陈旧的基础技术课程,增加适合高职学生学习难度的思维类核心课程,开设动画导演基础、镜头语言设计、动漫项目统筹管理等必修课,补充分镜绘制、剧本改编、项目进度控制等实操教学内容,打牢学生导演理论和实操基础。

另一方面,科学地安排课程的授课时序,按照由浅入深、逐步深入的原则来划分教学阶段。大一低年级阶段以基础素养的培养为主,开设动漫概论、剧本拆解、基础构图课程,用经典动画片段临摹、剧本精简改编、基础分镜绘制为主要实训内容,使学生掌握动画创作的基本逻辑,形成审美能力和叙事思维;大二高年级阶段侧重综合实操,串联建模、原画、特效、后期剪辑等技术课程,设置5-15分钟动漫短片综合创作任务,要求学生独立完成选题策划、脚本撰写、分镜设计、制作渲染全流程操作。

同时,引入动漫行业的工业化生产标准,制作出标准化的创作流程手册,对剧本定稿、分镜审核、素材渲染、后期合成等各个步骤的衔接进行规定,并注明各个步骤的制作参数和格式要求。此外,增加跨课程联动实训环节,将美术设计、动画制作、影视后期三门主要课程进行融合,以协同合作的方式共同完成项目创作,使学生对各个岗位之间的配合有深刻的认识,对导演统筹协调的重要性有所体会,解决课程之间脱节、流程紊乱的问题,符合企业的流水线生产方式。

3.3 创新教学模式,推行项目化实训教学

结合高职学生动手能力强、理论理解慢、具象化学习效果好的特点,摒弃传统的灌输式教学模式,采用岗位化、项目化的实操教学模式,以完整的动漫短片创作项目为教学载体,模拟企业真实的片场工作流程,将导演职能融入到每一个实训环节中。课堂教学基本采取小组协作形式,每组 5~8 人,按照动画企业岗位设置学生导演、原画师、建模师、美术设计师、后期剪辑师等岗位并确定各自的职责。学生导演为影片的总导演,对影片的创作主题、剧本脚本、分镜头表等进行审核、设计和执行,制定出创作进度表,并对组员制作任务进行把控、每天进行小组复盘并纠正画面的瑕疵、逻辑的漏洞^[4]。

此外,深化校企合作教学模式,联合本地动漫制作企业,引进商业接单类小型实训项目,将企业定制的科普动画、宣传短片、二次元 IP 短片等真实任务作为课堂实训内容,依托企业交付标准、工期要求展开制作。此外,搭建校内动漫创作实训工作室,复制企业办公环境和制作设备,制定考勤制度、项目验收规范,营造职业化创作氛围。实训结束之后,小组要撰写项目总结报告,整理出创作过程中出现的统筹问题、协作不足之处,并且归纳出项目管控的经验,从各个方面提高学生的实战创作能力,符合行业岗位的工作要求。

3.4 完善评价体系,建立多元综合评价标准

为适配导演思维培养目标,打破单一技术评分的片面评价模式,建立多维度、全过程、多主体的综合评价体系,兼顾技术能力、思维能力、管控能力和创新能力,符合行业产业化评价标准^[5]。首先,对量化评价指标进行细化,分为四个主要的评分模块,总分值按照一定的比例来分配。技术制作模块占总分的 40%,保留模型精度、画面渲染、特效制作等基本技术评分项,导演思维模块占总分的 30%,主要考察叙事逻辑是否通顺、镜头语言运用是否合理、整体风格是否统一;流程管控模块占总分的 15%,结合创作进度完成度、流程规范度、团队协作配合度进行评分;创

意创作模块占总分的 15%,对作品的主题立意、创意设计、情感表达效果进行评价。所有的评分标准都制作成为量化评分表,不能存在主观随意的情况出现。

其次,优化多元评价主体,改变教师独评模式,用教师专业评价、小组交叉互评、企业导师点评相结合的方式。小组互评主要评价团队分工、导演统筹的执行情况,企业行业导师从商业落地、市场适配的角度对作品进行点评并提出产业化改进意见。同时,建立全过程的过程性评价机制,将评价贯穿于项目策划、中期制作、后期修改、成品输出的全过程,对学生的方案修改、问题整改、进度调整等过程进行详细的记录。此外,课后创建作品展示平台,每星期组织一次班级作品展,让每个学生向大家展示自己所作的创作想法及导演的统筹安排,在作品展出时完成对自身的评价与自我完善。依托完善的评价体系来引导学生,使学生重视思维的打磨和流程的优化,平衡技术制作与创意统筹的能力,从而实现综合素养的全面提高。

4 结语

将导演思维融入到高职动漫创作教学中,是符合动漫产业发展的需求,也是完善高职人才培养模式的一种做法。本次教学实践以改变传统的教学观念、重新构建课程体系、开展项目化实训、改进多元评价等为方式,有效解决了以往技术化的教学问题,使学生形成全局创作的思维方式。既加强了学生对镜头的控制、流程的把控、叙事的创作能力,又符合企业工业化的制作标准。后续的院校可进一步推进校企合作,不断改进思维教学体系,使技术培养同思维培育紧密结合,为动漫行业输送更多的高质量应用型人才。

参考文献:

- [1] 任虎. 高职动画专业教学中实践创作课程的优化方式研究[J]. 宁波职业技术学院学报, 2022, 26(05):70-74.
- [2] 李京泽. 多模式混合教学改革研究与实践——以“二维动画制作技术”课程为例[J]. 吉林工程技术师范学院学报, 2022, 38(09):93-96.
- [3] 朱贵杰, 韩悦. 基于项目驱动的动画创作课程教学改革探析[J]. 动漫研究, 2023(01):146-150.
- [4] 刘红根. 动画专业教学中实践创作课程的优化方式分析[J]. 佳木斯职业学院学报, 2024, 40(02):156-158.
- [5] 周红亚, 石继怡. 痛点·路径·未来: 动画创作课程的教学改革实践[J]. 工业设计研究, 2022(00):444-449.

作者简介: 邓盈盈(1997.05.18), 女, 汉族, 广东湛江人, 硕士研究生, 研究方向: 跨媒介影像创作与美学, 动漫影像传播与舆论建构。