

# 三维动画课程的教学思路及评价体系研究

张庆

(东南大学成贤学院, 江苏南京 210088)

**摘要:** 三维动画课程教学主要是通过建模、材质、色彩、构图等方式, 让学生熟练掌握各种技术。随着艺术产业的快速发展, 三维动画受到了人们的广泛关注, 行业对于三维动画人才的需求量逐渐变大。在此背景下, 高校应抓住此次机遇, 通过细化课程结构、创新教学方法、优化评价体系等方式, 引导学生深入掌握各项知识和技能, 培养他们的创新能力和应用能力, 以确保他们能够适应行业的各项需求。

**关键词:** 教学思路; 评价体系; 三维动画; 语言传播

高校三维动画作为一门综合性较强的课程, 其教学内容涵盖了多个学科的知识, 并被广泛应用于各个行业, 如建筑设计、影视动画、广告设计等方面。近年来, 在文化产业不断壮大的背景下, 三维动画技术突飞猛进, 人才需求量也越来越大。然而, 高校三维动画作为一门新兴课程, 还存在着教学体系不完善、专业课程建设不足、教学评价体系不全面等问题。因此, 高校应当不断优化教学思路、创新教学方法、建立科学、合理的评价体系, 制定符合学生特点和需求的教学目标, 帮助他们理解和掌握知识和技能, 以实现教学效果的最大化。

## 一、三维动画课程教学理念

高校三维动画课程主要通过传授动画产业的相关知识和技能, 将学生培养成适应未来行业需求的优质人才。具体来说, 三维动画课程教学需要从学生的认知需求和职业技能培养两方面, 开展三维动画的整体教学活动。一方面, 高校需要根据动画和数字媒体产业对于三维动画的职业需求, 以“工学结合、项目导向”为教学模式, 由浅入深地培养学生三维建模、立体空间表现、动画制作等方面的技能, 并引导他们深入掌握模型构建、材质选择、灯光搭配以及特效生成等方面的知识。另一方面, 在学生掌握了一定的知识和技能后, 高校应当根据行业的执行标准和发展需求, 将学生培养成一个专业的职业人才。例如, 高校可以在教学过程中开展多样化的教学活动, 帮助学生在其中掌握专业的知识和技能, 并通过教学活动, 培养他们的团结协作能力和敬业精神, 最终使得他们能够适应岗位的需求, 成为动画行业的顶尖人才。

## 二、三维动画课程教学的现状

### (一) 软件技术更迭频繁

随着文化艺术产业的高速发展, 三维动画市场规模不断壮大, 越来越多的人投入到三维动画的学习和应用中来。在此背景下, 三维动画技术已经不能满足行业的基本需求, 越来越高端的技术接踵而至, 这给高校三维动画的教学带来了极大的挑战。一方面, 三维动画软件技术是实现三维动画制作的必备工具, 主要用来进行三维场景的建模、角色的建模、动画的制作等工作。计算机技术的发展, 使得三维动画软件技术更迭频繁。然而, 由于部分高校的教育成本有限, 使得三维动画教学资源不足, 尤其是在软件技术的更新和设备的管理上, 无法跟上时代发展的步伐, 难以满足学生的需求, 使得他们的技术和能力得不到提升, 无法适应行业的岗位需求。

### (二) 缺乏过程性评价

过程性评价是教学评价中重要的一部分, 过程性评价是对教师的教学效果和学生的课堂表现进行评估的一种方式。通过实施过程性评价, 教师可以有意识地培养学生的主体意识, 促使他

们能够进行自我反思和自我总结, 使其对自身发展有着更加全面和深入地认识。然而, 部分教师却没有意识到过程性评价的重要性。在高校三维动画教学体系中, 部分教师还依旧沿用传统的评价方式, 以学生的考试成绩作为唯一的评价标准, 这样的评价方式不仅会降低学生的学习积极性和自信心, 还会对他们的全面发展产生不利的影响。

### (三) 传统教学思维固化

高校三维动画课程实践性和应用性较强, 教师在课堂教学中不仅需求强化理论知识, 更要注重实践教学地开展。然而, 在实际的教学体系中, 部分教师教学思维固化, 对待教学始终保持一种传统、保守的态度, 不肯进行创新, 这与三维动画课程的教学目标和教学要求产生了割裂。高校三维动画课程教材更新速度慢, 教师过于依赖教材, 会使得教学内容与行业需求产生距离感, 导致学生无法接触到最新的行业动态和最前沿的技术。同时, 部分教师只注重讲解理论知识, 忽视了实践教学, 使得学生缺乏一定的实际操作能力和应用能力, 这既不符合高校的人才培养要求, 也不利于教学效果的提升。

## 三、三维动画课程的教学思路 and 评价体系

### (一) 激发学生兴趣, 培养创作能力

首先, 三维动画是一门技术型的课程, 具有较强的实践性和应用性。相对于其他课程, 其教学内容更为抽象、复杂, 学生难以理解。因此, 教师在教学过程中, 需要将复杂的教学内容转化为比较生动、形象地表达方式。例如, 在学习一些较难的知识点时, 教师可以鼓励学生去搜索、寻找一些精彩的动画短片, 引导他们分析和交流其中蕴含的知识点, 以此激发他们的学习兴趣。同时, 教师还可以为学生讲解动画片段中的每一个细节, 让学生了解到创作的价值, 培养他们的自信心, 培养他们对三维动画课程的认同感。其次, 作为一门综合性的课程, 三维动画中涉及了多门学科的知识, 学生对一些难点掌握不深, 影响了整体的学习进程。因此, 如何激发学生的兴趣, 帮助学生深入掌握知识是教师迫切需要解决的问题。在课程教学中, 教师应当打破固有的教学思维, 采取多样化的教学方式, 如案例分析、实践演练、拓展训练等方式, 激发学生的学习兴趣; 此外, 教师还可以引入一些最新的行业资讯和技术动态, 帮助学生树立自信心, 提高专业认同感, 使得他们全身心投入到动画创作中, 最终实现全面发展。

最后, 在开展三维动画教学活动时, 教师可以将最新的技术引入到课堂教学中, 并结合教学目标和教学内容, 创设一些符合学生认知特点的情境, 充分吸引学生的注意力, 促使他们能够更加积极、主动地参与到课堂学习中, 为之后的知识学习奠定坚实的基础。例如, 教师可以创设问题情境, 引导学生在解决问题的

过程中发散思维,培养他们的逻辑能力和创新能力,从而达到最佳的教学效果。

### (二) 优化教学过程,巩固基础知识

教学过程是教师开展教育活动的核心,是学生获取知识、增强技能的主要途径,教学过程不仅要传授知识,更重要的是培养学生的思维能力和创造能力。教学过程的优化,对于实现人才培养目标具有重要的现实意义。在教学过程中,教师可以通过采用不同的教学方法,让学生更好地理解和掌握知识。比如,教师可以将教学过程细化为案例分析、理论回顾、交流互动、知识巩固四个环节。其一,案例分析:教师可以选择一些跟知识点相近的案例,并带领学生对其中的细节进行分析,引导他们学习和借鉴案例中的优点,以便更好地提升自己的专业素养。在分析案例的过程中,教师需要观察学生的表现,及时给予帮助和指导,帮助他们更好地理解案例中的知识和技术。其二,理论回顾:教材的每个章节内容的互相衔接的,教师在讲授知识的同时,需要带领学生回顾之前的知识点,帮助他们构建完整的知识网络。例如,教师在讲解“灯光”方面的知识时,可以带领学生回顾主光、补光、辅光、强调光等的使用方法和原理,引导学生深入掌握灯光的使用方法,并进行反复练习。其三,交流互动:课堂是学生获取知识的重要场所,学生的参与程度直接影响着最终的学习效果。在师生交流互动过程中,学生可以通过提问、回答问题等方式,锻炼自己的逻辑思维和的分析能力。在生生互动环节,学生需要不断分析、质疑其他同伴的观点和问题,促使他们从不同角度审视问题,从而更全面地理解课程内容。在交流互动中,学生会更加投入地思考问题,对学习内容有更浓厚的兴趣。同时,通过展示自己的见解和成果,他们还能获得成就感和自信心,从而进一步激发学习动机。其四,知识巩固:教师可以根据每节课的重点,要求学生创作小作品。具体来说,在结束课程内容的讲解后,教师可以根据教材的重点,要求学生按照学习的知识和技能创作小作品;同时,教师需要鼓励和引导学生在创作作品时,要充分发挥自己的特色和个性,促使学生在所掌握的知识范畴内,创作出最佳的作品。

### (三) 对标岗位需求,增强职业素养

三维动画课程具有较强的实践性和应用性,教师在设计教学思路的过程中,应当提高实践教学比重,加大培养学生的实践能力。在教育改革的背景下,高校致力于培养高质量的应用型人才,对此,在人才培养要求的指导下,教师需要“以岗位需求为中心”,联合行业专家共同制定三维动画人才培养方案,增强学生的职业素养。首先,高校可以根据行业的岗位需求,将真实的企业项目引入到课程教学中,并引导学生利用学过的知识点进行实践操作,促使他们将课堂知识转化为实践经验,从而提高就业竞争力;同时,学生还可以在真实的项目中,了解到客户的要求和行业的最新动态,这样不仅可以拓宽知识视野,还能学习到最新的技术,从而实现职业能力的提升。其次,高校可以实行“工学结合”的教学模式,促使课程内容与动画、数字媒体企业的相关岗位需求保持高度一致,以便更好地将学生培养成符合行业要求的高质量人才。例如,高校可以参照动画行业的能力考核标准,邀请行业专家参与到学生的日常表现评价和职业能力考核中来,以此增强学生的专业技能和职业素养。最后,加强企业合作。在如今的环境下,文化产业发展迅速,社会对于三维动画人才的需求逐渐变大。高校应当充分利用当前的就业环境,加强与企业之间的合作,为学生创造更多的实践机会。高校可以聘请企业人才担任三维动画实

践课程的指导老师,帮助学生强化实践技能和相关经验,提高他们的职业能力和市场竞争力。同时,高校还可以联合企业共同设计三维动画课程的教学方案,这样不仅可以帮助教师了解到最新的行业动态,还可以将学生培养成符合社会需求的高质量人才。

### (四) 注重教学评价,实现全面发展

教学评价是高校三维动画课程教学中必不可少的一环。教学评价包含形成性评价、总结性评价和过程性评价三方面。其中过程性评价可以更全面地考核学生的具体表现和技能的掌握情况。在课堂中实施过程性评价,不仅有利于教师更加全面、准确地了解学生对三维动画技能的学习情况,还能促进学生的自我反思与自我提升,最终实现全面发展。例如,教师在讲解“三维动画的制作流程”知识点时,教师可以设置问答环节,通过问题了解学生的预习情况,并根据学生的回答进行科学、合理的评价;其次,教师可以根据教学目标和教学内容,设计教学任务,鼓励和引导学生通过交流和探讨找到问题的答案,促使他们在完成任务的过程中,能够深化和掌握本节课知识和专业技术,比如,教师可以设计一项“三维动画建模比赛”,要求学生根据自己的兴趣自主选择合适的主题和内容,在限定的时间内将作品传送给教师。教师可以结合作品的主题以及比赛表现进行展示和点评,并给予一定的奖励,以此提升学生的自信心和认同感,使得他们更加主动参与到三维动画学习之中,实现设计能力与专业素养的有效提升。最后,在讲课的过程中,教师需要时刻注意学生的学习态度、学习积极性、提问次数、任务完成度等各方面的表现,并分别从这几个方面对学生进行全过程评价。在学生表现良好时,教师要及时给予表扬和认同;在学生遇到难题时,教师应当给予鼓励和引导;在学生没有完成任务时,教师要指出学生的不足,并给出解决方法,以确保学生能够在三维动画的学习中保持高度集中,促使他们的三维制作水平不断提升。此外,通过对学生的评价,教师可以了解到教学方案和教学设计的不足,促使教师能够及时调整和完善教学方法和教学内容,以便更顺利地达到预期的目的。过程性评价主要从教师的教学过程、学生的学习过程以及师生互动过程进行评价,这种全方位、多角度的评价方式,不仅有助于教师真实地了解学生的学习状况和学习效果,准确地反映学生的学业水平和发展需求,还有助于教学质量的提高和学生学习效果的优化。

### 参考文献:

- [1] 郭曦,张国平.浅析高职院校三维动画课程教学与改革——以三维动画创作课程为例[J].安徽冶金科技职业学院学报,2024,34(01):40-42.
- [2] 赵松.三维动画课程教学改革探索——以中北学院动画专业为例[J].艺术家,2021(10):98-99.
- [3] 李深森.新媒体环境下三维动画课程教学现状及改革策略[J].黑龙江科学,2021,12(09):130-131.
- [4] 陈钢.新闻专业三维动画课程教学模式改革实践探索——以合肥学院新闻专业3DsMax设计课程为例[J].传媒论坛,2021,4(06):165-166.
- [5] 吴乔菲.探讨中职3DMAX三维动画课程的教学思路[J].基础教育论坛,2018(20):33-34.

项目信息:东南大学成贤学院教学改革与研究项目课程过程化考核改革专项《三维动画建模(二)》(项目编号:yjgc2221)