

产教融合背景下中职动漫设计专业课程建设研究 ——以 Maya 课程教学为例

郑红燕

江苏省宿迁技师学院, 江苏 宿迁 223800

DOI: 10.61369/TACS.2025100010

摘 要 : 随着动漫产业的蓬勃发展, 对动漫设计专业人才的需求日益增长。产教融合作为职业教育改革的重要方向, 为中职动漫设计专业课程建设带来了新的机遇与挑战。本文以 Maya 课程教学为例, 深入探讨产教融合背景下中职动漫设计专业课程建设存在的问题。在此基础上, 提出针对性的 Maya 课程建设策略。旨在提高中职动漫设计专业人才培养质量, 使其更好地适应动漫产业的发展需求, 为动漫产业输送高素质的专业人才。

关 键 词 : 产教融合; 中职; 动漫设计专业; Maya 课程; 课程建设

Research on Curriculum Construction of Secondary Vocational Animation Design Major Under the Background of Industry-Education Integration — Taking Maya Course Teaching as An Example

Zheng Hongyan

Suqian Technician Institute, Suqian, Jiangsu 223800

Abstract : With the vigorous development of the animation industry, the demand for animation design professionals is growing increasingly. As an important direction of vocational education reform, industry-education integration has brought new opportunities and challenges to the curriculum construction of secondary vocational animation design major. Taking Maya course teaching as an example, this paper deeply explores the existing problems in the curriculum construction of secondary vocational animation design major under the background of industry-education integration. On this basis, it puts forward targeted Maya curriculum construction strategies. The purpose is to improve the quality of talent training in secondary vocational animation design major, enable students to better adapt to the development needs of the animation industry, and transport high-quality professionals for the animation industry.

Keywords : industry-education integration; secondary vocational education; animation design major; Maya course; curriculum construction

引言

近年来, 我国动漫产业呈现出快速发展的态势, 对动漫设计专业人才的需求也呈现出多样化和专业化的特点。产教融合是职业教育与产业发展深度融合的必然趋势, 它强调将产业需求与教育教学紧密结合, 通过学校与企业的深度合作, 实现人才培养、技术创新和社会服务的协同发展。在产教融合背景下, 中职动漫设计专业课程建设需要紧密结合动漫产业的实际需求, 不断优化课程体系和教学内容, 提高人才培养的针对性和适应性。Maya 课程是中职动漫设计专业的重要核心课程之一, 其教学质量直接关系到学生动漫设计技能的掌握和未来职业发展。因此, 以 Maya 课程教学为例, 研究产教融合背景下中职动漫设计专业课程建设具有重要的现实意义。

一、产教融合背景下中职动漫设计专业课程建设存在的问题

(一) 课程体系与产业需求脱节

当前, 许多中职动漫设计专业的课程体系未能及时跟上动漫产业快速发展的步伐, 与产业实际需求存在较大脱节。目前, 中

职动漫设计专业的课程设置往往相对滞后, 仍然以传统的理论知识和基础技能教学为主, 缺乏对产业前沿技术和市场需求的关注。在课程内容方面, Maya 课程的教学内容可能没有及时涵盖动漫产业中最新应用的技术和工具, 如虚拟现实 (VR)、增强现实 (AR) 等新兴技术在动漫制作中的应用。课程体系也缺乏对动漫产业链各环节的全面考虑, 没有根据动漫产业的不同岗位需求设

置针对性的课程模块,导致学生所学知识和技能与实际工作岗位要求不匹配,难以满足企业的用人需求。

(二) 教学方法传统

中职动漫设计专业的教学方法大多较为传统,以教师为中心的讲授式教学仍然占据主导地位。在 Maya 课程教学中,教师往往在课堂上单向地向学生传授软件的操作知识和技巧,学生被动地接受知识,缺乏主动参与和思考的机会。这种传统的教学方法忽视了学生的主体地位和学习兴趣,不利于培养学生的创新思维 and 实践能力。动漫设计是一个需要大量实践和创新的领域,学生需要通过不断地实践和探索来提高自己的设计水平和创新能力。而传统的教学方法无法为学生提供足够的实践机会和创新空间,导致学生在实际操作中缺乏灵活性和创造性,难以独立完成复杂的动漫设计项目。

(三) 师资力量不足

产教融合背景下,中职动漫设计专业对教师的实践能力和产业经验提出了更高的要求。然而,目前许多中职学校的动漫设计专业教师队伍存在师资力量不足的问题。部分教师是从高校毕业后直接进入中职学校任教,虽然他们具有扎实的理论知识,但缺乏丰富的动漫产业实践经验和实际项目操作能力。在 Maya 课程教学中,教师可能对软件的理论知识有深入地了解,但在实际项目中如何运用 Maya 软件解决复杂问题、如何根据产业需求进行动画设计和制作等方面的经验相对不足。此外,一些教师对产教融合的理念和模式认识不够深刻,缺乏与企业合作开展教学和科研的经验,难以将产业最新的技术和理念融入教学中。

(四) 实践教学环节薄弱

实践教学是动漫设计专业人才培养的关键环节,对培养学生的动画设计技能的掌握、强化学生的实操能力和创新能力起着至关重要的作用。但中职院校动漫设计专业的实践教学现状不容乐观,一是由于校内实践实训基地和资源的受限,缺乏最新一代的动画生产工具和软件,不能满足学生实践教学要求;二是校外实践训练基地建设不够完善,院校与企事业单位的结合还不紧密,不能为学生提供更多企事业单位实际项目的实训机会。三是企业参与程度还不够,不能为院校提供实践教学中的充足指导和帮助,导致学生不能在真实的公司环境中进行实训学习,不能实现将自身的理论知识应用到实际生活当中。^[1-5]

二、产教融合背景下中职动漫设计专业 Maya 课程建设策略

(一) 优化课程体系,精准对接产业需求

教育主体部分的人才培养方案。中职动漫设计专业必须根据 Maya 教学内容对中职动漫设计人才的知识结构与能力结构的培养方案实施全面改革。第一,必须仔细分析动漫行业发展和职位的供求状况。学校派遣专门的教育工作者走访动漫企业,通过实地考察、交流了解的方式获得动漫企业制作生产链各个环节对员工专业技术能力的要求信息,根据实际情况对课程设置重新编制,将 Maya 教学课程嵌入动漫生产链,涵盖了动画制作、游戏制作、

电影后期特效制作等多个门类。例如,Maya 基础建模课是针对动画制作,教会学生如何精准创建各类物件模型,有助于学生之后学习动画制作奠定坚实基础;Maya 角色绑定课针对角色的操控与运动,教会学生如何准确控制角色运动,进而形成流畅动画;Maya 渲染与合成课将动画元素进行渲染加工然后合成制作成完整的一段动画。每一个课程组成单元均按照动画制作与整个动画产业链环节的制作过程以岗位需要为准绳进行设置,使学生获得的知识与技能能够完全适应工作职场需要。同样,对于课程内容的及时更新与整合也是十分必要的。动画产业发展是飞速的,教育机构必须把动画产业前沿的技术与观念迅速导入 MAYA 课程教学之中。例如,可引进虚拟现实(VR)、增强现实(AR)等新技术的应用情况进入动画创作,让学生了解这些先进技术对动画创作手法及表现形式的作用,以及学习其运用的技术的方法。另,可从动画行业搜寻优秀作品作为教材让学生进行分析其创意表现及技术难点,拓宽学生的知识面,激发他们的好奇心理及创新思维。^[6-10]

(二) 创新教学方法,激发学生学习活力

传统教学模式侧重的是理论性知识讲解,这有可能会使学生缺乏热情,不能最大限度地发挥学习自主性。在 MAYA 课程教学中,可以运用新的教学方法去提升学生的求知欲与动手实践能力。“项目驱动式”就是其中比较典型的一种教学方法。教师可以借助真实的动漫作品,将学生分成小组,每个小组承担不同的任务,例如建模、动画、后期等,要在任务中主动思考,寻找对应的解决办法,要利用团队的力量完成最终的工作任务。这不仅能让他们在实践中掌握 MAYA 软件与技术的应用,在探索实践的过程中完成学生团队合作和创新能力的形成与提升。例如在做简单的动画电影的制作时,学生们需要一同讨论动画剧本、人物形象、然后分工任务,各自开始工作,最后整合所有的作品。过程中遇到的问题可能与其他人不一样,但是,通过沟通和相互协助就能找到对应的解决方法,这也会在完成的过程中深化对知识点掌握的应用。另外,可以运用案例教学法。教师选择精品动画电影作为课程范例,深入分析其制作原理和运用的手法,让学生融会贯通,举一反三,例如分析一部电影动画中场景制作、人物动作、特效等多方面,让学生看到专家是如何运用 Maya 制作工具去实现他们的创意。这样使学生感受行业制作中的精品,提高学生的鉴赏能力、创新想象能力。除此之外,还要积极运用多媒体教学手段,如在线学习平台、实验室虚拟等,丰富教学资源。在线学习平台可为广大学生提供大量的课件视频、课件讲义等资源,允许学生随时随地自主学习;实验虚拟允许学生在仿真的环境中进行操作,降低学生实施成本,提高实施效果。

(三) 加强师资队伍建设,提升教学水平

教师队伍是提高 MAYA 教学水平的关键。对于职高动漫设计专业,加强教师队伍的建设,打造一批既有理论知识深厚又具有丰富工作实践经验的教师。第一,鼓励教师到动漫设计公司进修。学校应与动漫设计公司建立起长期合作关系,并定期派遣教师到公司实习参与真实项目的制作。教师在公司进行动漫行业最前沿技术的了解及把握,获得丰富的实践经验。例如,学校给教

师分配到一个公司的某个动漫项目中去,教师可能要承担某个项目中的小部分的模型、动画制作任务,通过亲自参与,了解动画技术的最新动向及制作过程后,掌握动漫行业的新兴技术及制作流程,然后将亲身学习掌握的经验带回课堂,传授给学生。第二,聘请具有丰富动漫设计产业实践经验的专业人员来担任兼职讲师。兼职教师能将自己参与的项目及工作中的经验倾囊传授给学生。还能将工作生活中所遇到的问题和解决方案给予学生,使学生了解到实际工作中所要求的标准及难度。同时,也要对现在的教师加强培训,让他们定期参与到动漫设计的相关课程和学术讨论会议当中,使其掌握业内的动态与发展的方向,对教育理念和方式方法及时做出相应的更新。

(四)完善实践教学体系,培养实践能力

建立完善的实训教学体系也是培育高级动画设计师的有效因素。在校企合作的环境中,可以加强中职院校的实践教学体系,完善其实践教学模式。首先就是要加大对校内实训教学设施与资源的投入。学校可以购买先进的动画制作工具及技术,如高端电脑、MAYA 软件等,让学生有良好的学习环境。同时建立专门的动画制作实验室,提供齐全的实验室设备满足学生们的实践需求。其次就是要加强校外实践教学场所。学校应当充分与动画公司建立关系,建立校外实践教学基地。由其提供学生实习岗位及

实战项目,邀请有技艺的业内人士对学生进行指导,让学生能有真实的职场工作经历与流程及标准,增强自身的实践能力与职业操守。最后要建立完善的实践教学评价体系。对学生的实践教学进行全方位立体的评价,既要评价实践作品的质量,还要考量在实践过程中所表现出来的能力,如协调性、创造力等。实时反馈结果,让学生明确自身优劣,促进学生实践技能的发展。运用以上方案后,中职动漫设计专业 maya 课程更能满足产教融合需求,培养更多合格的动漫设计人员。

三、结语

产教融合是职业教育发展的必然趋势,对于中职动漫设计专业课程建设具有重要意义。以 Maya 课程教学为例,通过对产教融合背景下中职动漫设计专业课程建设存在的问题进行分析,提出了优化课程体系、创新教学方法、加强师资队伍建设和完善实践教学体系等 Maya 课程建设策略。这些策略的实施将有助于提高中职动漫设计专业人才培养质量,使培养出的学生更好地适应动漫产业的发展需求,具备扎实的动漫设计技能和创新能力,能够在动漫产业中胜任相关工作岗位。同时,也有助于推动中职动漫设计专业与动漫产业的深度融合,实现学校、企业和学生的三方共赢。

参考文献

- [1] 曹小琴,邢慧强,许芳婷.产教融合背景下专题设计课程项目式教学研究[J].美术教育研究,2024,(22):103-105.
- [2] 张钰.产教融合下高职动漫设计专业课程建设策略[J].鞋类工艺与设计,2024,4(12):85-87.
- [3] 陈继商.产教融合下高职动漫设计专业 MG 动画与 Animate 软件的课程设计与研究[J].鞋类工艺与设计,2024,4(07):186-188.
- [4] 徐畅.Maya 课程教学改革探析[J].淮北职业技术学院学报,2024,23(01):85-88.
- [5] 阮磊.中职 Maya 三维动画设计与制作课程教学策略探究[J].安徽教育科研,2023,(12):23-25.
- [6] 吕莹."产教融合"视域下的动漫设计专业人才培养模式创新策略探究[A]2023智慧城市建设论坛论文集(一)[C].中国智慧城市经济专家委员会,中国智慧城市经济专家委员会,2023:2.
- [7] 周岫."产教融合"视域下的高职动漫设计专业人才培养模式创新性分析[J].北京印刷学院学报,2021,29(S2):215-217.
- [8] 薛飞.产教融合视阈下动漫设计专业实训教学模式的探索[J].大观,2021,(12):148-149.
- [9] 王超,郑兴.动漫设计专业产教融合工作室教学模式改革[J].大观,2021,(07):98-99.
- [10] 周妍捷.分析中职学校动漫专业课程之 Maya 软件的教学策略[J].山西青年,2020,(14):183.