

数字技术和中职动漫专业教学的应用研究

杨剑

福建工业学校, 福建 福州 350007

DOI: 10.61369/VDE.2025250029

摘要 : 随着职业教育改革的不断推进, 教育数字化也成了中职学校各个专业教学改革的重要方向。在此背景下, 中职动漫专业教学也亟待进行创新与改革, 进一步加大数字技术的应用力度, 打造数字化的动漫专业教学新样态, 用现代技术来赋能职业教育新发展, 全面提升人才培养质量。本文就数字技术在中职动漫专业教学中的应用价值和路径进行了探讨, 旨在为广大教师提供一些参考借鉴, 共同为中职动漫专业教学的现代化改革和发展贡献力量。

关键词 : 中职学校; 动漫专业; 数字技术; 应用路径

Research on the Application of Digital Technology in the Teaching of Animation Major in Secondary Vocational Schools

Yang Jian

Fujian Industrial School, Fuzhou, Fujian 350007

Abstract : With the continuous advancement of vocational education reform, educational digitalization has become an important direction for the teaching reform of various majors in secondary vocational schools. Against this background, the teaching of animation major in secondary vocational schools urgently needs innovation and reform, to further strengthen the application of digital technology, create a new digital form of animation professional teaching, empower the new development of vocational education with modern technology, and comprehensively improve the quality of talent training. This paper discusses the application value and application paths of digital technology in the teaching of animation major in secondary vocational schools, aiming to provide some references for teachers and jointly contribute to the modernization reform and development of the teaching of animation major in secondary vocational schools.

Keywords : secondary vocational schools; animation major; digital technology; application paths

当前, 我们已然步入了数字化时代, 数字技术在为人们生活各个领域提供便利的同时, 也为职业教育改革带来了新的活力与机遇。以往的中职动漫专业教学面临着资源不丰富、方法不多元等问题, 这也影响了学生的学习兴趣, 阻碍了教学质量的提升。而数字技术的发展也为这些问题的解决提供了新路径, 广大教师应当深刻把握其中的价值意义, 在此基础上, 积极推动数字技术在动漫专业教学中的灵活运用, 从而不断提升本专业教学质量, 促进学生专业能力与素养发展, 为社会培养更多高素质、技能型动漫专业人才。

一、数字技术在中职动漫专业教学中的应用价值

(一) 激发兴趣, 促进参与

兴趣是学生参与学习活动最直接、最有效的动力。尤其是对于中职生而言, 他们对于学习活动有着一定的兴趣化趋向, 这也要求中职动漫专业教学一定要融入一些“趣味化”的元素, 以此来激发学生兴趣, 促进学生的参与, 从而保证教学质量^[1]。但是, 可以看到在以往的教学, 中职动漫专业教学内容和资源主要以教材为主, 缺少多样性的变化, 直接影响了学生的学习积极性与自主性^[2]。同时, 以往的动漫专业教学模式较为单一, 学生缺少主动思考探究和实践的空间, 这不但影响了他们的学习兴趣, 而且也直接阻碍了其专业能力的培养。而数字技术的应用一方面能够为动漫专业带来多样的教学资源, 进一步丰富教学内容, 激发学

生的学习兴趣; 另一方面能够优化动漫专业教学模式和方法, 为学生带来个性化的学习体验, 这也能够促进他们深度参与到专业学习中来, 进而在寓学于乐之中收获更多知识、快乐和成长。

(二) 促进实践, 提升能力

实践教学作为职业教育的重要环节, 直接关系着人才培养质量。可以看到, 在以往的中职动漫专业教学中, 实践教学环节中存在单一化、传统化等问题, 学生缺少足够的实践机会, 同时理论与实践教学之间的联系也不够紧密, 这也导致实际的教学效果不尽人意^[3]。而在数字技术应用的背景下, 中职动漫专业可以依托数字化手段来对实践教学环节进行创新, 为学生提供更为便捷、多样与个性的实践机会, 从而全面提升教学质量和效果。例如, 在教学中教师可以依托数字软件来促进学生的虚拟实践, 或者基于数字微课、数字平台等促进学生的理论学习和实践练习的深度

融合，以此来为他们专业综合能力的提升奠定坚实基础^[4]。

（三）贴合需求，培育英才

对于中职教育而言，如何立足市场人才需求来推进人才培养工作，始终是一个人才培养的核心课题。在以往的中职动漫专业教学中，教学内容、人才培养和企业的岗位工作流程、人才需求等之间的联系不够紧密，这也导致人才培养质量不佳，进而出现学生“就业难”和企业“招工难”的问题。而在数字技术应用的背景下，动漫专业可以基于数字技术来对教学内容、资源、模式等进行有效改革，同时通过数字平台来强化和企业之间的联系，引入企业实际项目或者打造个性化的实践体系，促进人才“培养链”和“需求链”的深度衔接，进而为社会输送更多高素质、技能型动漫设计人才。

二、数字技术在中职动漫专业教学中的应用路径

（一）构建数字化教学资源库，丰富三维动画教学内容供给

教学资源的丰富性与适配性是提升教学质量的基础，针对以往中职动漫专业教学资源单一、更新滞后的问题，借助数字技术构建专业化、系统化的数字化教学资源库，是优化教学内容供给的关键路径。具体来说，应当聚焦三维动画制作等核心课程的教学需求，一方面整合优质的数字资源，如骨骼绑定、三维建模等方面的数字微课、实操课件讲解等，以此来丰富教学资源，促进学生的理解和学习^[5]。例如，在“角色三维建模”的教学中，可以基于教学内容制作数字微课，形象展示从基础几何体搭建、细节雕刻到材质赋予的完整实操方法，让学生能够深刻理解课程教学内容，促进他们的技能学习与掌握；另一方面可以依托数字平台和动漫企业进行合作，然后引入企业真实岗位工作资源和实践项目，打造基于动漫企业实践岗位项目的教学新模式，让学生能够在学习专业知识的同时还能结合具体的实践项目进行技能练习，从而有效培养他们的专业综合能力^[6]。再者，应当搭建现代化的资源共享平台，利用云存储、大数据等技术，实现资源的在线上传、检索、下载和更新，学生可根据自身学习进度和薄弱环节，自主检索相关资源进行针对性学习，教师也可通过平台实时更新教学资源，确保教学内容紧跟行业发展趋势，让学生能够学到更多有用的知识与技巧。

（二）创新数字化教学模式，优化三维动画课堂教学体验

面对数字化时代的来临，充分借助数字技术来创新教学模式是新时期中职动漫专业教学改革的重要内容^[7]。对此，首先，可以基于线上教学平台来促进学生的线上预习，如可以运用学校数字教育平台发布教学内容、数字微课、预习案例等等，引导学生提前学习和了解相关知识，为其后续更快地学习和掌握相关内容奠基。同时，借此机会让学生能够把握学习难点，提高他们在正式课堂学习中的听课效率。其次，可以在线上预习的基础上，有序推进教学并引导学生进行线下实践，如在“关键帧动画制作”的教学中通过组织学生课前预习，然后结合讲解来引导学生进行线下实践，以此来强化理论教学和实践教学的衔接度，培养学生的专业综合能力。在此基础上，还可以引入虚拟仿真教学，利用虚

拟仿真软件构建三维动画制作虚拟实训场景，让学生在虚拟环境中进行模拟操作，例如针对“复杂场景三维动画制作”等难度较高的知识点，学生可在虚拟场景中反复进行场景搭建、动画调试等操作，避免因真实软件操作失误导致的资源浪费，降低实践学习的门槛。再者，教师可以依托数字化平台来展示学生的实践成果，引导学生进行打分互动，促进学生交流心得，引导他们整体提升。在此基础上，还可以开展“智能化教学”，借助人工智能来智能生成实践任务，引导学生进行实践操作，最后依托 AI 来对学生的表现进行打分评价，并给出针对性的建议，提供个性化的学习资源等等，进一步优化他们的学习体验，促进他们个性化、高效化学习。

（三）打造数字化实践体系，强化三维动画专业技能培养

在数字化时代下，中职动漫专业实践教学体系也要进行不断地优化和创新，以此来为学生专业技能的培养和发展保驾护航^[8]。首先，要立足数字时代背景，加快建立数字化实训基地，为其配备先进的数字设备与系统，从而促进学生的动漫专业技能实践。然后，在具体的实训过程中，基于动作捕捉设备采集真实人物的动作数据，将其应用到三维角色动画制作中，让角色动作更自然、更逼真，例如在制作人物行走、跑步等动画时，通过动作捕捉设备获取真实的动作姿态数据，导入三维软件中进行调整优化，提升学生的动画制作效率和质量；利用 VR 设备构建虚拟场景，让学生沉浸式体验三维动画的场景效果，在虚拟环境中对动画作品进行审视和修改，增强学生的空间感知能力和创意设计能力。其次，积极推进项目化的实践教学，引入企业真实的实践项目，让学生以小组合作的方式完成需求分析、创意设计、三维建模、动画制作等各个项目环节，同时专业教师可以联合企业导师一同对学生的实践过程进行技术指导，形成良性的师资互动关系，发挥双方教师的各自优势，促进学生的实践能力的培养和提升。此外，可以联合企业，依托数字平台开展数字化的动漫设计大赛，期间借助数字技术搭建竞赛训练平台，整合竞赛历年真题、优秀作品等资源，依托数字平台组织学生开展动漫设计竞赛，然后与企业一同对学生的竞赛成果进行评价分析，构建数字技术支撑下以赛促学、以赛促练的新型教学模式，为学生专业能力和就业竞争力的培养提供助力。

（四）强化数字化师资建设，提升三维动画教学实施能力

教育大计，教师为本。在数字化时代的今天，教师自身数字化教学能力、数字素养的高低直接影响着中职动漫专业数字化教学质量和效果。对此，中职学校也要立足数字化时代背景，不断强化数字化师资建设，提升教师的三维动画教学实施能力，使他们能够更好地借助数字技术促进专业教学改革，培育优质的动漫设计人才。首先，应当定期组织动漫专业教师开展数字化教学方面的专题培训，以此来不断提升教师的数字技术应用、数字教学资源制作、数字化教学模式设计等能力^[9]。例如，学校可以联合数字化教育专家，开展关于 3ds Max、Maya 等软件的高级功能应用培训，提升教师的软件操作水平；邀请教育技术专家开展微课制作、混合式教学设计等培训，提升教师的数字化教学设计能力。其次，可以立足校企合作关系，组织教师到动漫企业进行顶

岗实践, 深入了解企业在三维动画制作等过程中的数字技术应用情况, 学习企业的项目管理流程和技术标准, 将企业的先进技术和教学理念融入课堂教学中^[10]。在此基础上, 搭建基于数字化的教师教研团体, 组织学校教师成立专项教研小组, 定期进行研讨分析, 围绕中职动漫专业数字化教学改革过程中的实际问题进行协商研究, 一同探索有效的改革对策和方案, 从而在推动数字技术有效应用的同时, 为教师综合能力的提升奠基。再者, 应当打破传统的师资结构, 积极引入企业方面的专业人士担当动漫专业兼职教师, 为学生提供更为职业化、专业化的教育引导服务, 如在实践环节便可以引入企业人才担当导师一职, 为学生带来职业

化的教育指导, 促进学生综合素质与职业素养的培养。

总之, 在数字化时代下, 数字技术的有效应用也成了中职动漫专业教学改革的重要方向。对此, 广大学校和教师应当在深刻把握其价值意义的同时, 不断运用新的思路和方法, 重点围绕构建数字化教学资源库、创新数字化教学模式、打造数字化实践体系、强化数字化师资建设等途径, 打造数字化的教学新样态, 以此来更好地借助数字技术来赋能动漫专业教学新发展, 全面提升本专业的教学和人才培养质量, 为学生更好地就业与发展奠基, 同时为市场输送更多高素质、技能型动漫专业人才, 在真正意义上实现多方共赢目标。

参考文献

- [1] 施笑笑. VR 技术在高职动漫专业教学中的应用 [J]. 新课程教学 (电子版), 2024, (19): 134-136.
- [2] 刘斯. 基于“产教融合”视角的中职动漫专业人才培养创新性研究 [J]. 现代职业教育, 2021, (48): 32-33.
- [3] 石嘉忻, 陈成. 基于教学转型与学情保障探究动漫专业现代学徒制人才培养模式 [J]. 华东纸业, 2021, 51(06): 113-116.
- [4] 刘博, 任剑超. 浅谈 VR 技术在动漫专业实践教学中的应用研究 [J]. 艺术与设计 (理论), 2021, 2(05): 142-143.
- [5] 贺永胜. 浅析动漫专业教学中的“三个课堂” [J]. 甘肃教育, 2020, (15): 77.
- [6] 杨加. 信息化教学在动漫专业课程中的应用 [J]. 智库时代, 2019, (24): 225-226.
- [7] 钟令青. 高职动漫专业共享型数字化资源库的建设研究 [J]. 明日风尚, 2019, (03): 160+168.
- [8] 蔡艳雯. 信息化教学在中职动漫专业课程中的应用 [J]. 考试周刊, 2018, (96): 9.
- [9] 宗传玉. 高职动漫专业共享型数字化资源库的建设研究——基于职教新干线平台 [J]. 美术教育研究, 2016, (24): 99+101.
- [10] 李默尘. 高职动漫设计专业数字化教学的研究与实践 [J]. 美术大观, 2016, (07): 175.