

艺术设计专业新媒体软件教学探讨

周可舟

(湖南商学院 设计艺术学院,湖南 长沙 410205)

摘要:艺术设计专业是多学科交叉的应用型艺术综合学科,多媒体技术应用于专业设计软件课程的教学是发展趋势。以高校艺术设计专业 After Effects 软件课程教学为例,围绕教学目标、教学重点和教学理念进行探讨,结合教学经验总结出适合艺术设计专业软件课程的教学思路。

关键词:艺术设计;新媒体软件;After Effects;教学思路

中图分类号:G642

文献标志码:A

文章编号:1674-5884(2014)07-0038-02

艺术设计专业是多学科交叉的应用型艺术综合学科,是按照文化艺术与科学技术相结合的规律为人类创造物质和精神产品的一门科学。随着科学技术的发展,多媒体技术与教学相结合的电化教育已成为发展趋势,新型软件和媒体技术的使用在专业教学过程中显得尤为重要。电化教育是促进新学科教学改革不可缺少的模式,同时也是传统学科提高教学质量的有效方法。教学中合理地使用电化教学手段辅助教学,不但能提高学生的参与度,还能培养学生的独立创作能力。电化教学重在教学思路,特别是在艺术设计学科的专业课教学。

根据艺术设计本身含有不断创新、不断否定的特点,在教学中必须根据学生的个性和专业能力,尽力做到将专业教学与社会实际需求紧密联系起来,通过学习过程让学生在技能、素质和创新能力上都能得到系统的提高。本文以 After Effects(以下简称 AE)应用软件课程为例^[1],针对教学目标、教学难点和教学理念进行探讨,结合教学经验总结教学思路。

1 明确教学目标

教学目标是教育者的基本出发点,目标是否实现是判断学生质量和评价教学发展水平的依据。因此,有必要明确艺术设计专业软件课程的教学目标。教学目标对于课程优化和教学改革具有积极的导向价值,并直接影响着教学实效。计算机辅助设计的广泛应用使设计工作者从重复、繁重的技术性劳动中解脱出来,可以把注意力投入到设计和创作中^[2]。所以,培养设计思维是艺术设计专业软件课程的教学目标。

软件教学不是单纯的技术培训,而应配合实践项目拓展学生的思维,并通过实践强化软件的应用。同时,教师对艺术设计专业性软件使用的渗透和方法的归纳,会

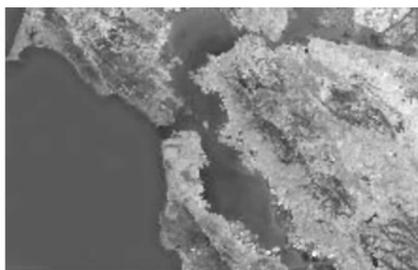
直接影响学生今后的设计思维与理念。在艺术设计专业教学中,运用电子化手段已经必不可少,一些专业设计软件可把远离现实、远离身边日常生活虚拟化的事物和现象生动并且直观地展现在我们眼前。如 AE 影视特效软件,其教学目标是让学生认识影视后期制作要领,培养良好的影视后期设计思维与理念。

2 突出教学重点

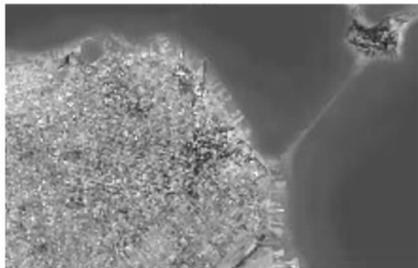
AE 是美国 Adobe 公司推出的一款专业特效合成软件,用于高端视频系统专业特效合成。它借鉴了许多优秀软件的成功之处,将视频特效合成上升到了新的高度,能制作出天衣无缝的合成效果。AE 具备广泛的兼容性,外挂插件齐全,如 Photoshop 与 Illustrator 中层引入、对多层的合成图像进行控制等。因此,AE 特效制作是艺术设计专业学生的专业核心课程,但对使用者的艺术素养也具有较高的要求。学生往往只会停留在对软件基本制作流程上的掌握,难以领悟软件内涵和对自身能力进行提高。要使学生学会的不仅是软件一些命令的使用,而是运用正确的思路来制作出所需求的作品,所以过程与综合设计相结合是教学重点。

例如,我们要制作出一个动画的效果,需要实现从大视角、大范围场景影缩到一个小物体或小画面上的过程。首先,如果我们还是按照正常的 AE 软件操作思路流程,就是把大场景的图像往小场景图像上叠加。从 A 图到 B 图的过程中(见图 1),中心点的设置位置会影响到动画缩放时的视角。只是用两到三张图片来制作出这样的连续变化效果,勉强能调整出缩放中心点的位置,但中心点的位置不是那么准确。若用多张连续图片的缩放动画,运用这个流程来设置中心点就会相当麻烦,而且由于中心点位置的偏离会造成缩放时动画画面视角的左右晃动。

如果采用与软件操作思路流程逆向的思维方式进行制作,效果会完全不一样。如图2中,把本来应该最后叠加的图片最早提取出来设置中心点,然后再依次把素材图片放大到上一级的大小把中心点首先确定。这样的反向操作,就能更好地完成设计。



A



B

图1



图2

再例如,我们需要提取图片图像中某个或某块局部的图像花纹,常规的思路就是用抠像软件直接抠取那个局部的图像。其实大部分的图像抠取可利用反遮盖的思路,首先把周围的画面局部进行分层遮盖或者吸色遮盖,反而能更好地提取出自己需要的局部图像。由此可见,在如今的电子化技术新软件教学中,不能只用常规的思路去指导学生,教师需要提高自己的教学解析思路,这样才能发挥出新软件电子化教学的优势,提高教学质量。

用新媒体辅助教学更有利于突破教学重点难点,发挥出现代化教学新技术的优势,同时在教学效率上得以提高。我们可以应用现代化新媒体技术来缩短学生认知与客观事物之间的距离^[3]。学生对一些抽象的东西难以理解,运用电化教学可使抽象的东西变得具体化,有助于激发学生兴趣,唤起潜在的思维能力、培养正确的学习心态。有些抽象思维的方法离学生的现实生活较远,要想

让学生掌握,就必须引导学生在学习思路上的突破难点。多媒体教学能够更加具体、形象地再现各种各样的事物、情景和过程,而且不受时间、空间的限制,可突破教学中的难点。

3 强化教学理念

教学理念是人们从事教学活动的指导思想和行动指南,有什么样的教学理念就会产生什么样的教学行为,教学行为受到教学理念的支配^[4]。艺术设计教育须融入先进教学理念。全面开拓艺术设计专业软件教学新理念,把培养学生艺术创造思维、艺术创作能力和艺术体验能力作为一个独立体系来建设^[5]。

首先,在教学环节中要充分考虑到艺术设计的特殊性、差异性、创新性以及个性的艺术发展,鼓励和激发学生的创新思维和创新实践,达到嫁接国际艺术设计先进的教学模式,融入优秀传统文化,利用创意产业的优越条件,建立和完善艺术设计结合相应产业和市场的现代特色艺术设计专业培养模式的目标。其次,要充分发挥现代化电子教学技术手段的优势,培养学生学习兴趣。陈旧的教学方式肯定会影响到学生的学习兴趣,如合理使用多媒体,让学生把学习当作游戏,在玩中学、学中玩,自然可激发学生的学习兴趣。“兴趣是最好的老师”,当学生有了强烈的求知欲后,就会产生强大的学习动力,学习效率得以提升。再次,要给予学生正确的思路引导,鼓励他们自己动手操作,使他们逐渐养成自己分析实例的能力,从而达到更好的教学效果。

4 结语

教学中先进设备与视听内容等多媒体固有特性的交互应用,是必不可少的。它既能提升学习兴趣,同时也能更广泛地聚合教学资源。但在关注新的先进教学技术的同时,往往却忽略了教学上的基本思路。特别是在艺术设计类专业软件飞速发展的今天,学生通常只学会了如何使用软件,而不会灵活应用到实践中。俗话说,接地气的设计作品才是好作品,故设计离不开生活。软件教学思路才是重点,教师在课堂教学中要根据教学目标明确和突出教学重点,恰当地运用电教媒体与网络于课堂教学过程中,从而取得优良的教学效果。

参考文献:

- [1] 李涛. Adobe After Effects 6.5 标准培训教材[M]. 北京:人民邮电出版,2005.
- [2] 王红卫,骆舒. After Effects CS4 影视栏目包装特效完美体现[M]. 北京:清华大学出版社,2010.
- [3] 焦建利. Weblog 及其教育应用初探[J]. 中国远程教育,2003(7):125-132.
- [4] 张桂红,张锋.“威客”在艺术设计专业教学中的应用研究[J]. 美术教育研究,2011(9):128-129.
- [5] 沈书生. 面向常态课堂的现代教育理念研究[J]. 电化教育研究,2013(10):85-89.

(责任校对 朱正余)