

高职雕塑专业与动漫原型设计专业交叉学科建设的探索与实施

李欣，王旖旎

无锡工艺职业技术学院

江苏省教育厅哲学社会科学基金项目，项目名称：大数据时代高职院校雕塑专业信息化教学模式实施路径研究，项目编号：2018SJA0894

【摘要】学科建设的发展是高职院校发展的重要策略，雕塑专业与动漫原型设计专业间的交叉融合是时代发展的必然趋势和主流方向。两个学科的融合能够建立新的生长点，这为提高高职院校核心竞争力方面具有重大意义。如何创建合理的新兴的数字雕塑学科教学模式是本文主要研究内容。

【关键词】雕塑；动漫原型设计；数字雕塑

21 世纪伴随着科技的发展，现代科学技术呈现高度分化和高度融合的趋势。在这一前提下，新的技术群与新的产业群得到了前所未有的兴起和发展。国务院发布的《国家中长期科学和技术发展规划纲要（2006-2020）》强调：“加强基础学科和前沿技术研究，特别是交叉学科的研究。”^[1]教育部《关于加强国家重点学科建设的意见》中也强调了：“促进学科交叉、融合和新兴学科的生长。”^[2]学科间的交叉融合是国家政策的要求也是这一时代发展的必然趋势。高职雕塑专业与动漫原型设计专业间的交叉融合。能够，为两个学科寻找到新的生长点，它可以通过数字技术进行数字塑造。实现数字化雕塑，这使得雕塑学科更具包容性与广阔性，为复合型人才的培养提供更多的可能。

一、数字雕塑发展趋势

雕塑是一门古老的纯艺术类学科，但在学科高度融合发展的今天，雕塑学科更具开放性，它的内涵和外延不断扩大，雕塑已不仅仅是应用在传统的架上、园林、公共空间、等领域上，而是更为宽广的人类精神生活的方方面面。

数字雕塑在美国，日本等国家已有近 20 年的发展历史。并在影视动画、游戏等领域广泛得到应用，给人的视觉效果，也并非传统意义上静止的雕塑，它不是运用新的技术，来取代传统雕塑，而是在两种学科的融合下形成的新的种类，在新的历史时代发展下赋予了它新的使命，他有着强大的功能与科技结合的无限前景。

二、社会对雕塑复合型人才需求的状况

从近几年高职雕塑专业毕业生就业情况来看，对口就业率偏低，其主要原因：1、社会对纯艺术雕塑人才需求较少，2、与本科五年制雕塑专业毕业生相比，三年制的高职雕塑毕业生相对基础薄弱，缺乏岗位竞争的优势，3、对于与雕塑有关的跨学科跨专业的岗位。毕业生职业能力达不到企业的用人的要求。目前社会对单一型雕塑人才需求有限，大部分毕业生面临就业困难，不得不转行从事与雕塑无关的其它职业。从另一方面，伴随着数字技术与互联网的发展，使得雕塑学科呈现多元化。在功用与融入的领域方面更加宽广，很多行业企业对雕塑复合型人才需求量越来越多。这导致数字雕塑这一新兴学科，具有很强的生命力和广阔的发展空间。

三、高职雕塑专业人才培养定位

在新的历史时期雕塑教学的创新与发展人才培养模式上都发生了极大的变化，本科艺术类雕塑人才培养，主要以雕塑创作型和雕塑研究型人才为主，学制五年。其中，绘画基础训练一年，泥塑基础训练两年，材料的运用创作及实验型雕塑两年。整个教学体系大致分为三大块，一造型能力造型语言的培养，二实验与多种材料应用，三创作能力的培养。高职雕塑与本科艺术类院校相比，在学制与人才培养方向上，有很大区别高职，学制三年且注重职业技能培养，主要为企业社会提供实践能力强的应用型技术人才，所以高职雕塑专业在人才培养上，重心应放在雕塑基本功、材料应用以及符合时代发展需求的，应用具有广泛性的数字雕塑方面。

四、交叉学科课程定位与设置

高职雕塑专业并非是对艺术类本科院校雕塑课程的压缩。人才培养的方向不同，在课程设置上，高职院校应与企业接轨与岗位对接。目前国内雕塑人才就业领域，不仅仅局限于雕塑公司或手工艺品相关企业。在与数字艺术相结合的新兴产业，如影视特效、动画和游戏原型建模、3D 虚拟影像等。都急需雕塑基本功扎实又会数字雕塑软件的复合型专业人才，因为雕塑专业的学生空间意识强，而且对人物形体结构十分了解，除此以外，很多雕塑公司也需要这一类人才，这无疑拓宽了学生的就业空间。所以课程设置上应缩减以培养创作型和理论研究型人才为目标的课程，如美学、中西方雕塑史、公共环境雕塑设计、主题设计等。企业对数字雕塑人才需求方面首先看重的是雕塑基本功，其次是相应的软件和硬件应用能力，所以专业基础课程应增加课时量，重点在于培养学生空间意识与造型能力，此外，增设参数化建模课程，如：ZBrush、Mudbox、3D—Coat。和数字雕塑成型设备应用课程，如：三维扫描、3D 打印技术，只有这样课程设置才可形成一套完整的数字造型链。

五、高职雕塑专业与动漫原型设计专业交叉学科实施路径

5.1 组建教师团队实现资源互通、设施共享的实训条件

组建的教师团队主要以校内的雕塑专业与动漫原型设计专业教师为主，两个学科间有着邻近的共同领域，对彼此的知识体系有着一定的认识和了解。这更便于两个学科教师之间的有机的整体化合作。此外，要引入行业企业专家，我们培养的人才是要符合社会对人才的需求，行业企业的专家有着市场需求的敏锐性以及衡量行业企业用人标准的准确性。组建这样一支团队能及时反映新知识、新技术、新动向，能够为培养复合型人才提供保障。

两个学科在各自的教学领域都有着成熟的教学条件和教学体系，这为学科间资源互通、设施共享提供了有利条件。

5.2 加强基础能力培养

造型能力的培养是高职雕塑专业衡量学生基本功的唯一标准。具象塑造能力的培养和管意识的培养是高职低年级基本功训练的重点。在我国艺术类院校在具象写实基础课程系统中有着成熟的教学经验“具象写实基础是我们培养造型能力基础课程的初始，它来源于前辈们对西方古典主义的雕塑、苏联美术教育和民主德国雕塑学习和借鉴，它科学地培养了学生们认知自然，表现自然的能力，帮助学生提高造型能力。”^[3]

具象的造型能力是学习数字雕塑软件的前提，所以在基础课设置上应该延长学习课时，利用三个学期解决素描、浮雕（头像、半身像、）、圆雕（头像、胸像、全身像）、传统人物雕塑等课程。主要以临摹、写生为主，主观意识的培养要融入平时的基础课程中。即便如此，在基础造型能力方面与本科五年制的雕塑学生相比基础还是薄弱。所以要开辟第二课堂和线上教学来弥补学习周期短，理论知识欠缺导致的基础薄弱的问题。在深化高职雕塑教学改革过程中，其重点是基本功的培养，基础弱，能力就弱。虽然数字雕塑是一门全新的造型艺术，但无论是雕塑创作或是应用都离不开造型基础，数字雕塑若离开雕塑扎实的基本功就成了“无源之水，无本之木”。

5.3 三维数字软件与 3D 打印技术融入教学

数字雕塑主要依托于多种数字雕塑软件，例如 3DMax、Mudbox、ZBrush、Maya、3D—coat 等。在三维模型制作方面都是非常不错的工具软件。其中 ZBrush 软件是最为接近模拟实体雕塑塑造的过程，它可以通过笔刷的移动、轻重变化等对形体进行塑造，此外，它支持高数面的雕塑模型，能够实现自然、细腻、逼真的雕塑模型。将其融入《数字建模》、《数字表现》课程无外乎是最佳选择。《数字建模》与《数字表现》课程能够使学生更加适应现代相关产业的发展。

《3D 打印技术》课程在《数字建模》课程之后，一般以小组合作的形式进行，在结合项目式教学过程中，学生的协作意识、创新意识、信息素养、数控应用等方面都会相应得到提高。

六、结语

高职院校雕塑专业与动漫原型设计专业的交叉教学，是顺应时代的发展要求。我们要在实践的基础上总结经验并进一步深化改革，真正实现两个学科间从结合走向融合，从而形成完整的、成熟的知识体系和知识架构。为学生的个性化发展、适应现代社会的需求奠定基础。

参考文献：

- [1] 中华人民共和国国务院. 国家中长期科学和技术发展规划纲要（2006-2020）[Z]. 2006-2-9.
- [2] 教育部. 关于加强国家重点学科建设的意见[Z]. 2006-10-27.
- [3] 霍波洋. 双重基础 具象写实基础[M]. 吉林美术出版社, 2018.