

数字化实践教学中网络多媒体动画制作课程建设中的创新应用

刘亮

唐山师范学院, 河北唐山, 063000;

摘要: 在数字化教育变革过程中, 教育数字化转型成为提升教育质量、促进公平和培养创新人才的关键, 也预示着传统教学模式已无法满足学生多元化需求。网络多媒体动画制作课程作为核心课程之一, 在职业院校课程体系中具有重要地位, 但传统网络多媒体动画制作课程教学模式以教师讲授为主, 理论教学课时分配较多, 导致学生的实践学习需求难以得到满足。在此背景下, 本研究基于数字化教学转型打破网络多媒体动画制作课程时空限制, 基于线上资源拓展课程资源和互动场景, 并对接行业诉求, 为网络多媒体动画制作行业提供更符合行业诉求的高素质应用型人才。

关键词: 数字化实践; 网络多媒体; 创新应用

DOI: 10. 64216/3080-1516. 25. 05. 041

1 数字技术在动画制作教学领域的应用意义

1.1 增强学生操作技能

在动画设计的教学中, 很多老师都在尝试将数字技术与课程相结合。课程可以利用云端协作平台, 让学生们即使身处异地也能实时共同编辑一个网页动画项目, 同步看到彼此的修改, 这大幅提升了团队协作的效率, 在数字化教学场景下, 老师不再只是讲解按钮功能, 而是引导学生利用这些在线工具, 结合 HTML5 Canvas、WebGL 或 GSAP 等专门用于网页的动画库, 去实现复杂的交互动画效果, 学生则基于浏览器预览界面浏览动画效果, 这种异于以往的“边做边学、即时反馈”的数字化教学模式, 让学生对网络动画特有的制作技术要点理解得更深, 动手能力提升更快。

1.2 推动教学手段更新

在推动教学手段革新方面, 老师不必再局限于教室讲台, 而是可以通过微课视频详细拆解复杂的交互动画实现步骤, 以供学生反复观看释疑。另外课程资源也不再仅限于教材, 而是在教材基础上衍生线上资源搭建师生共享的在线“动画制作资源库”, 从动画制作的经典案例到制作技术的精益拆解, 满足不同基础学生的分层学习路径指引, 以此赋能学生专业技能水平提升。种种技术变革不仅提升了数字化教育资源的普及与完善, 也为专业学生带来更趋多元化的动画设计学习模式与途

径, 除常规的数字化教育技术之外, 诸如模拟实验室等信息技术工具, 也为学生提供了更趋真实的虚拟实操场景, 以 AI、VR 等前沿技术赋能学生对动画设计理念的深层次理解与技巧掌握。

1.3 支撑教学评价数据化

随着数字化教育技术迭代, 教学数字化转型已成为未来教育发展的必然选择, 在以往的教育模式中, 学生的能力评价常常以学期终末评价为主, 但这种评价方式往往淡化了学生的多元化能力表现, 导致对学生的评价失准, 而基于数字化终端的评价机制, 在覆盖学生全学段学习环节的同时, 能够基于学生实时产生的线上学习数据记录进行及时解析与评估, 教师不仅能够精准掌握学生对于理论的理解与实操技能掌握水平, 还能通过对学生学习的各个环节评价数据建立学生个体“学习画像”, 从而帮助教师精准定位每个学生的学习优势和需要改进的地方, 也使学生能够清晰认识到自身在动画制作过程中的“创意构思、技术实现、团队协作”等真实水平, 从而进行更有针对性的学习和提升。

2 数字化实践教学中网络多媒体动画制作课程建设路径

2.1 数字化实践教学的内涵与特征

从教育改革的必然性角度来看, 课堂教学的数字化转型是基于教育技术与教育需求的双重驱动, 数字化教

育资源源自数字化教育平台,是教育信息化的重要成果,其突破了时空限制,集合专业课程相关的优质教学资源共享于师生,满足“教、学”的差异化需求,另外其特点鲜明,资源“优质性、开放性、互动性、个性化”并存,课程内容既全面清晰的展现了学科理论的全面性,也为实操教学提供了专项资源展示,满足教师“案例教学、项目驱动、问题导向”等差异化教学方法的应用诉求,同时教学资源丰富,包括教学视频、课件、案例等赋能,进一步方便师生教学环节的资源应用与思维拓展。

2.2 网络多媒体动画制作课程的数字化实践教学目标定位

在网络多媒体动画制作课程的数字化教学转型中,并非单纯的将数字化技术“搬”进课堂,而是基于数字化终端功能的教学适配设计重塑这门课程,以此精准体现教学目标定位。网络多媒体动画制作课程的教学目的并非简单的使学生掌握动画制作的技术与理论原理,而是引导学生真正内化理解动画制作背后的运动规律和创作逻辑,从而基于网络多媒体场景下熟练策划到后期制作的各个环节。比如可以嵌入类似 Animate 的动画制作软件,学生在课程学习的过程中“边做边学”,在项目中体验独立创作动画的全过程,并针对角色动画的流畅衔接、场景合成的光影处理等疑难点进行技术演练,这类脱离于课本知识之外的“干货”进一步强化了学生未来在真实动画制作场景中的疑难环节应对与问题解决能力。

课程也特别看重团队协作能力的培养,教师要有意识引导学生在云端协作平台上分组完成动画项目,学习如何明确分工、高效沟通,甚至在线调解创作中的分歧。这种真实场景下的协作,不只是为了完成作业,更是为将来进入行业做准备。同时,课程也引导学生重视职业规范,比如尊重原创、保护版权,在作品中融入积极的文化价值观,让动画不只是画面动起来,还能传递思考、表达态度。

总的来说,这门课在数字化教学的支持下,目标不只是教会学生做动画,更是培养他们成为有技术、有审美、懂协作、有责任感的动画创作者。

2.3 网络多媒体动画制作课程数字化学习生态的构建与资源整合

网络多媒体动画制作课程数字化学习生态不只是

资源的堆砌,更关键的是让学习真正“动”起来,比如学生学角色绑定,可以直接在资源库里调出迪士尼某部作品的骨骼文件,拆开看它的运动曲线;学场景合成时,能参考《大圣归来》的灯光分层源文件,自己动手调参数试效果。资源库还链接着虚拟实验环境,学生能在一个安全的沙盒里测试动画在不同设备上的渲染表现,或者模拟低带宽下的加载效果,不用怕搞崩系统。这种“即取即用”的方式,让学习不再是单向听课,而是边试边学、错了重来。

而网络多媒体动画制作课程数字化教学资源整理的持续赋能关键在于资源的持续更新和真实反馈,我们鼓励学生上传自己做的动画工程文件,标注哪些插件好用、哪个教程讲得透;老师则把行业里最新的 WebGPU 技术动态、AIGC 辅助工作流及时更新进来,同时也可对接企业导师上传真实动画制作项目案例,让学生看到一线生产的全流程,这种“师生企共建”的模式,让资源库始终贴着行业走,而不是摆着过时的“教学样品”。

2.4 网络多媒体动画制作课程的数字化内容优化与整合

网络多媒体动画制作课程的数字化内容优化与整合的关键在于两方面,一方面是定期更新课程专业知识相关的数字化教学内容;另一方面是定期将动画制作行业相关的动态推送于学生。为此可建立一个动态更新的数字化内容平台,此平台可基于便利性原则,基于当前常规的“微信、ima”等支持资源共享的终端平台,由教师定期根据课程教学进度,网罗线上有关动画制作相关的新闻动态、技术创新、前沿趋势等资源推送于线上终端,并鼓励学生间建立资源共享关系。另外,学生也可将自己制作的动画作品上传于平台,不断完善和丰富线上终端内容,形成一个良性循环的学习生态。除此之外,平台也面向专业终端行业岗位建立“行业动态”模块,定期面向学生推送最新的动画制作技术、行业前沿发展动态、市场发展趋势等,以此确保学生能够紧跟行业动态。另外,鼓励学生在学习之余参与网络多媒体动画制作竞赛、动画创意大赛等竞赛活动,通过专业竞赛对外展示自己的作品,以此提升动画制作经验与创新能力,针对校内,教师则可以定期组织线下研讨交流等活动,邀请动画制作业内优秀从业者来校交流行业发展心得,为学生提供更广阔的学习视野和实践机会。

2.5 数字化教学实践下的教学方法与教学模式的

创新

在动画课程中,课前教师通过线上平台推送精选的动画原理微课和软件操作指南,学生自主安排时间学习基础内容,平台自动记录学习进度并反馈难点;课堂上教师不再重复知识点,而是针对学生预习中的共性问题,组织分组实战——像设计原创动画角色、调试运动规律等,同时利用屏幕共享、实时标注工具同步指导操作;课后学生在线提交动画作业,教师通过云端批注工具逐帧反馈,学生根据评价迭代作品,形成“学习—实践—优化”的闭环。

这种模式把线上自学和线下实践深度结合,既释放了课堂时间用于创意碰撞和技能精进,又通过数据跟踪让教学调整更精准。比如学生组队完成一个动画短片的项目时,从分镜设计到合成输出全程在线协作,教师通过版本管理工具观察团队进度,适时插入技术指导或创意启发;再如分析经典动画案例时,学生先在虚拟讨论区发表观点,教师汇总典型问题后,课堂上重点解析角色动态设计的思维方法,引导学生举一反三。

3 数字化教学实践下的网络多媒体动画制作课程评价创新

在数字化教学环境下,网络多媒体动画制作课程的评价机制需要跳出传统框架,真正呼应技术变革和行业动态,受制于传统的分数考核很难精准捕捉学生在动画创作中的综合能力,而创新评价的核心,就在于把学习过程、行业对接和技术支撑这三条线拧成一股绳,让评价既能反映真实水平,又能推动持续成长。

首先是在教学项目实践过程中,数字化教学不能再局限于被动答题练习,而是通过完成动画短片、动态海报等实际项目,全程经历从剧本构思到后期合成的完整流程。这种基于真实任务驱动的评价方式,让能力变得可观察、可衡量——比如角色动作的流畅度是否遵循运动规律,场景转换是否贴合叙事节奏,都能直观体现专业素养。

其次是学生在专业学习的过程中,要全程对接线上终端,学生的每一次修改、每一版分镜草稿、每一轮团队反馈都被自动留存,教师不再只盯着最终成片,而是通过时间轴回溯,看到学生在关键帧调整、元件优化上的思考痕迹,这种动态追踪,既尊重了创意迭代的渐进

性,也让努力和进步有了具象的证据。

再次引入行业专家在线评审毕业设计,用行业标准衡量作品的商业适配性;学生之间通过匿名互评系统,围绕动画节奏、色彩搭配等维度互相“找亮点、提建议”。课堂不再是封闭的评价孤岛,而是连接行业 and 同伴的开放网络,评价标准也因此更接地气、更有张力。

最后数据驱动反馈实现“精准滴灌”。承接 AI 工具分析学生作品中的共性难点——比如绑定骨骼时的动作僵硬、特效的参数混乱——自动推送定制化教程;教师则根据平台生成的班级能力热力图,动态调整实训重点。这种“问题定位—资源匹配—能力强化”的闭环,让评价不再止于打分,真正转化为学习助推器。

4 总结

对于数字化教学技术引发的网络多媒体动画制作课程教学变革而言,应当紧跟数字化教育变革趋势,在秉持传统专业理论价值引领与教学思维架构的基础上,也要正视数字化技术带来的现代教育与传统教学的辩证统一,清晰数字化技术与网络多媒体动画制作课程的双向耦合,以此搭建起符合多媒体动画制作专业人才发展诉求与市场人才纳入需求的教学形式,生成数字化教育技术下的规范课程体系,带动专业课程高质量发展并提高学生的审美水平与专业素养。

参考文献

- [1] 李剑, 冉晓霞. 多媒体课件制作中的视觉传达技术应用[J]. 电子技术, 2025, 54(04): 252-253.
- [2] 祝子由. 多媒体技术与视觉传达设计专业教学的创新性融合研究[J]. 玩具世界, 2025(01): 218-220.
- [3] 苏发连. 关于网络多媒体教学课件制作的探讨[J]. 科技创新导报, 2009, (06): 151+153.
- [4] 高梦. 数字时代下影视动画艺术设计创新研究[J]. 红河学院学报, 2024, 22(05): 131-135.
- [5] 郑志. 轮高校动画专业的实验动画课程建设[J]. 传媒论坛, 2020, 3(21): 170

作者简介: 刘亮, 1982.06, 女, 汉族, 河北唐山, 唐山师范学院, 硕士, 副教授, 传统文化的数字传播。
基金项目: 唐山师范学院教学建设专项(课程建设项目), 课程编号: 2025KCYB070;