

雕塑与动画专业跨学科视角下的教学创新研究

刘芷珊

武汉东湖学院, 湖北武汉, 430200;

摘要: 随着数字技术的飞速发展, 动画行业对具备深厚艺术素养和扎实技术能力的复合型人才需求日益增加。本文从跨学科融合的视角出发, 探讨雕塑艺术与动画专业教学的有效融合模式。通过课程设计、教学方法、实践项目等多个方面的创新实践, 本文旨在培养学生的跨学科思维和综合应用能力, 提升其艺术素养和技术水平。研究表明, 这种融合模式能够显著提高学生的学习兴趣和专业技能, 为动画专业教育提供了新的思路和方法。

关键词: 雕塑艺术; 动画专业; 跨学科融合; 教学创新

DOI: 10.64216/3080-1516.26.03.014

引言

在当今数字化时代, 动画行业迅速发展, 对专业人才的需求也日益多样化。传统的动画教学往往侧重于技术操作, 忽视了艺术素养的培养。雕塑艺术作为一门古老而经典的艺术形式, 其核心要素如空间感、形态塑造和材质表现与三维动画建模高度契合, 能够为动画教学提供丰富的艺术资源。因此, 本文旨在探讨如何从雕塑艺术到动画专业的跨学科融合, 创新专业教学模式, 培养具备跨学科思维和综合能力的复合型人才。

1 跨学科融合的理论背景与教育价值

1.1 跨学科融合教育的定义与发展

跨学科融合教育, 是指将不同学科领域的知识、技能、理念与方法, 进行深度整合, 以促进学生在多个领域中的创新能力和综合素养。传统的学科教育常常将各学科分割开来, 导致知识的局限性和片面性。跨学科教育则力求打破这些边界, 推动学生从不同的学科视角出发, 理解和解决实际问题。

在动画专业教育中, 跨学科融合的实现, 不仅可以提升学生的艺术素养, 还能帮助他们在技术操作上形成更加全面的能力。雕塑艺术作为一门传统艺术形式, 包含了丰富的空间感知和形态创造力, 这些正是动画创作所需要的重要素养。随着数字技术的进步, 雕塑艺术与动画制作之间的联系日益紧密, 通过跨学科的融合, 能够培养出具有艺术视野和技术能力并重的复合型人才。

1.2 跨学科融合教育的核心价值

跨学科融合教育的核心价值在于其对学生思维方

式和创新能力培养。通过不同学科间的交流与互动, 学生能够跳出单一学科的框架, 汲取各学科的精髓, 形成更加宽广的知识体系。雕塑艺术与动画技术的结合, 既能够提升学生对三维空间的理解能力, 又能帮助他们在技术实现方面, 强化对形态、材质和动态的掌控力。

此外, 跨学科教育还能培养学生的综合素质, 使他们具备解决复杂问题的能力。以动画制作中的角色设计为例, 雕塑艺术能够帮助学生更好地理解人物的肌肉结构、姿势和表情, 而这一点在动画制作中至关重要。通过雕塑的实践, 学生不仅能够掌握建模技术, 更能在创作过程中深入思考角色的情感和性格, 提升作品的表现力。

2 雕塑与动画专业跨学科融合的教学模式

2.1 课程设计的创新与实施

课程设计是实现雕塑艺术与动画专业教学融合的核心。传统的动画专业教学, 往往注重对软件操作技能的训练, 而忽视了艺术思维的培养。而雕塑艺术的引入, 为学生提供了一个系统化的艺术训练框架, 使其能够从基础的形体训练到高级的角色建模, 逐步提高自己的艺术感知和创造能力。

在课程设计方面, 本研究提出了基于“手工雕塑—数字建模—动画表现”的教学模式, 如图1所示。这一模式旨在通过两条并行的教学路径实现教学目标, 一方面帮助学生通过雕塑训练建立对形态、空间、比例和材质的敏感度; 另一方面借助数字平台完成这些艺术构思的技术转化。具体课程模块包括基础雕塑训练、动态结构设计、角色设定、材质实验、3D建模和动画绑定等。

通过这种系统化的课程设计，学生不仅能够获得技术能力的提升，还能增强他们的艺术理解和创造性思维。具体实施中，教师根据学生的实际能力，进行分层次的指导，帮助学生在不同的学习阶段，获得不同层次的技能 and 知识。

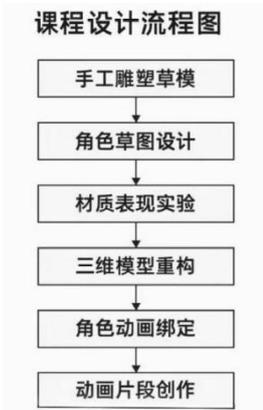


图1 课程设计流程图

2.2 课程内容的多样化与模块化

为了更好地实现跨学科融合，课程内容的多样化和模块化显得尤为重要。通过将雕塑艺术与动画技术的各个环节进行拆解和模块化设计，学生可以根据自己的兴趣和需求，在不同的模块中进行选择和深造。这样不仅增强了课程的灵活性，也能够激发学生在学习过程中的自主性和创造性。

例如，在雕塑基础模块中，学生首先进行形体塑造训练，学习雕塑的基本技巧和材料处理方法；接着，在数字建模模块中，学生使用3D建模软件将雕塑作品转化为数字模型；然后，在角色动画模块中，学生通过运动捕捉技术和动画软件，赋予角色以生命。在整个过程中，学生将艺术创作与技术实现结合起来，形成完整的创作链条，如图2所示。

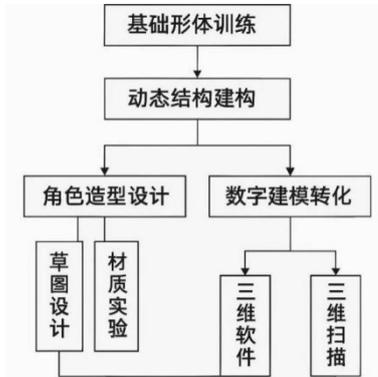


图2 完整的创作链条图

2.3 双导师制与多元化教学方法

为了更好地实现雕塑与动画的融合教学，本文提出双导师制模式，即一位教师负责雕塑艺术的教学，另一位教师负责动画技术的教学。通过双导师制，学生不仅能够获得雕塑艺术方面的深入指导，还能够在动画技术上得到专业的培训。

此外，教学方法也应当多样化。在实践中，除了常规的课堂讲授，还应结合工作坊、项目驱动学习、翻转课堂等多种教学手段。例如，工作坊形式的教学可以让学生在实际的创作环境中，直接面对挑战，解决问题；项目驱动学习则可以通过设计实际的动画作品，帮助学生将所学知识应用到具体的创作中。

3 教学案例分析

3.1 案例一：南非开普敦大学《雕塑转角色建模》课程 (Young, 2014)

该课程以“实物雕塑+角色动画设计+社区项目输出”为结构，学生需先完成泥塑人物原型，再将其转化为3D模型，最终用于创作动画短片。课程强调“触觉建模”与“情绪传达”的关系，成果用于城市历史记录项目。该案例验证了雕塑在建立角色真实感和文化连结方面的独特价值。

3.2 案例二：中国某高校《Matisse 风格雕塑启发动画》课程 (Lin, 2025)

在该项目中，动画专业本科生以现代主义雕塑风格为灵感源，进行角色概念设计，再通过数字建模软件完成造型转化。学生不仅需学习雕塑风格模仿，还需思考如何将其动画化表达。课程采用工作坊制，成果参与国际动画节展示。

3.3 案例三：中国台湾大学《雕塑-摄影-动画一体化教学设计》 (Lee & Tseng, 2008)

此案例整合雕塑塑型、数字摄影扫描、3D建模与角色动画四大模块，强调从实体到数字的多步转化训练，提升学生综合能力。学生需制作一个雕塑角色模型，使用3D扫描仪重建模型数据，并以此进行动画制作。

4 教学创新实践

4.1 课程设计

雕塑基础课程：开设“雕塑基础与动画建模”课程，系统学习雕塑艺术的基本理论和实践技法。课程内容包括泥塑基础、石膏翻模和材质表现。通过泥塑训练，学

生学习物体的基本形态塑造；通过石膏翻模，学生理解模具制作和成型过程；通过材质表现，学生学习不同材质的质感和表现手法。

从雕塑到建模的思维转换：引导学生将雕塑艺术中的空间感和形态塑造能力转化为建模技能。通过实际案例，展示雕塑技法在三维建模中的具体应用。

4.2 教学方法

项目式学习：布置从雕塑创作到三维建模的完整项目，学生分组合作完成。项目主题包括“传统雕塑的数字化再现”和“雕塑艺术在动画短片中的应用”。通过项目驱动，培养学生的团队合作能力和综合应用能力。

案例教学：分析经典雕塑作品与动画模型，探讨其艺术表现和技术应用。通过案例讨论，激发学生的创意思维。

4.3 实践项目

雕塑工作坊与建模实验室结合：建立雕塑工作坊，为学生提供实际操作的空间和材料。学生在雕塑工作坊中完成泥塑作品，然后在建模实验室中将其转化为三维模型，进行动画制作。

实地考察与观摩：组织学生参观雕塑展览和动画制作公司，了解行业最新动态和技术应用。通过实地考察，拓宽学生的视野。

4.4 教学效果评估

(1) 定量评估

通过前测和后测，评估学生在动画建模技能、空间感和艺术素养方面的进步。测试结果显示，学生在建模技能方面的平均成绩较前测提高了20%。问卷调查表明，90%的学生认为跨学科教学显著提高了他们的学习兴趣。

(2) 定性评估

通过访谈和课堂观察，深入了解学生的学习体验和教师的教学反思。学生普遍认为雕塑艺术的学习帮助他们更好地理解三维空间和形态。教师认为跨学科教学能够有效提升学生的综合能力。

5 结语与展望

雕塑艺术与动画技术的结合，需要教师具备两方面的专业知识和技能，而这种跨领域的复合型人才较为稀缺。因此，在师资力量上，学校需要进一步加强教师的跨学科培训和引进高水平的教学人才。

此外，是教学环境的适应问题。雕塑艺术的教学通常需要较为复杂的实验设备和充足的空间，而动画技术的教学则要求先进的计算机设备和软件支持。这要求学校在硬件设施和教学资源上进行大力投入，确保学生能够在良好的环境中进行创作。

通过雕塑与动画的跨学科融合教学，不仅提升了学生的艺术素养和技术能力，也为动画专业教育提供了新的思路和方法。未来，随着数字技术的不断发展，雕塑与动画的融合将会变得更加紧密。在教学内容上，可以进一步引入虚拟现实（VR）、增强现实（AR）等前沿技术，为学生提供更加丰富的创作空间；在教学方法上，可以结合更多的实践项目和行业合作，提升学生的实际操作能力。

参考文献

- [1]Brown J S, Collins A, Duguid P. Situated Cognition and the Culture of Learning[J]. Educational Researcher, 1989, 18(01): 32-42.
- [2]Lave J, Wenger E. Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation[M]. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.
- [3]L. S. Vygotsky. Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes[M]. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.
- [4]吴庸. 动画角色设计课程中民族元素的创新转化策略研究[J]. 新美域, 2025, (06): 72-74.
- [5]雷甜甜. ZBrush 数字雕刻技术在动画制作中的应用[J]. 家庭影院技术, 2025, (08): 56-58.

作者简介：刘芷珊（1997.04—），女，汉族，湖北天门人，硕士研究生，助教，武汉东湖学院，研究方向：动画。