

Analysis of Innovative Achievements in Design Expression IV (C4D) Course

Cheng Dai

Jingdezhen Vocational University of Arts, Jingdezhen, Jiangxi, 333000, China

Abstract

C4D, as one of the mainstream 3D modeling software, has powerful functions, clear software interface, easy to use, extremely high computing speed, and powerful rendering plugins. As a fundamental course in art and design, it is highly suitable for students majoring in product design. This article analyzes and improves the teaching status of the C4D 3D software course in our college's product design major, focusing on the innovation of course content and teaching methods, the creation of teaching environment, and the reform of teaching evaluation.

Keywords

C4D 3D software course, product design major, teaching content and methods

设计表达IV (C4D) 课程创新成果分析

代琀

景德镇艺术职业大学, 中国·江西 景德镇 333000

摘要

C4D作为目前主流的3D建模软件之一, 功能强大, 软件界面清晰, 使用简易, 运算速度极高, 渲染插件强大。作为艺术设计类的基础课程, 与产品设计专业的学生适配专业程度高。本文根据我院产品设计专业的C4D三维软件课程教学现状, 从课程内容与教学方法的创新, 教学环境的创设, 教学评估的改革这几个方面做出分析与改进。

关键词

C4D三维软件课程 产品设计专业 教学内容与方法

1 现状分析

C4D 三维软件作为产品设计专业的专业课程之一, 要求本专业类的同学熟练掌握 C4D 三维软件的相关操作以及形成一定的产品设计思维以此运用到之后的课作设计和相关工作设计中。因在学习 C4D 三维软件之前, 此专业学生学习过一些二维设计软件和犀牛等三维软件课程, 形成了短暂的软件固定思维来不及转换, 虽有三维软件学习基础, 因 C4D 三维软件使用工具较繁琐, 并且需要一定的三维设计思考能力, 设计的作品需要进行物体的建模、材质的渲染以及光照的设定等步骤不断地进行修改最终才算完成作品。在此过程中对一些软件基础较薄弱, 学习没有耐心的学生而言, 会导致他们的学习积极性变差, 甚至会出现放弃, 不愿学习此门课程的心理。

就高等职业艺术院校而言, 首先需要学生们对每门课程从心理上接受和热爱, 更需要学生以一颗探索的心去

学习和思考。在此类三维软件课程中也是如此, 若还以软件模式化的教学方式教学, 不注重学生的设计思维和创造能力与软件的实操相结合, 将会形成学生设计作品单一, 思维不跳脱, 固化学生思维的现象, 对学生之后的学习人生以及工作形成影响。

2 C4D 三维软件课程教学中出现的问题

2.1 教学方式落后

参照之前的传统软件教学模式, 主要是以教师理论讲解为主, 教师案例讲解为辅, 以此辅导学生进行案例的实操与制作。在此学习过程中, 学生的自主设计能力和设计思维得不到培养和锻炼。学生在进行案例的实际操作时, 大部分以模仿老师所制作的案例进行制作, 这样的学习方式缺乏对知识的实际掌握, 也会逐渐磨灭学生的创新思维能力, 失去学生对知识自主探索的精神。再者软件的前期入门学习阶段较枯燥, 教师以普通的软件学习案例进行讲解和教学, 教学内容枯燥, 容易导致部分软件基础较差的学生一开始就失去学习兴趣, 将课程中的作业当成任务甚至认为是“不能完成的作业”进行对待, 降低学习积极性。

【作者简介】代琀 (1994-), 女, 中国湖南益阳人, 硕士, 助教, 从事艺术设计研究。

2.2 作业考核方式单一

在以往的软件课程学习中,教师通过要求学生制作大量的案例来知晓同学们对这门软件课程的掌握情况,同学们按照教师上课所教学的步骤来制作案例,成为一整个机械化的操作,在此过程当中,学生失去了自我思考,自我创新的思维能力。而软件课程以实际操作为主,和普通课程的考核方式不同,操作几个案例也无法综合性的评价学生对课程的真实掌握情况和学生的设计创新能力。因此,以往单一的考核方式已经无法满足如今社会上所真正需要的创新型、设计型、和应用型人才,在C4D的三维软件课程当中,也不应只是通过实操制作多个案例来当做这门课程的最终考核方式。

2.3 教师力量薄弱

C4D三维建模软件是一款综合性较强的操作软件,而这门课程更是一门综合性的课程,不仅仅是通过电脑进行熟练的操作,而是具有技术性、前沿性、文化性的理论支撑和实操相结合的课程。培养的是学生的自我创新能力,文化知识的掌握和设计创新能力与软件操作相结合。在整个课程的学习过程当中,需要教师对学生做全方位的引导,指引学生对所学的课程进行探索和发掘。其次,在学习三维软件的过程中,需要与其他二维软件相联系,以此来全面的举例和进行学习,教师在掌握C4D这门三维软件之余应掌握与此相关联的多款二维三维软件,以便教授。教师的思想理念以及文化的输出也是尤为重要,需要教师不间断的对自己进行专业文化知识的培训和摄入新的设计理念以此传授给学生。

3 C4D 三维软件课程教学改革创新

自2019年教育部启动“六卓越一拔尖”计划2.0,并明确提出“新文科建设”这一主张以来,“新文科建设”正成为中国高等教育改革时间的新主。“新文科建设”,它是一个融学科生产体系、学科服务体系 and 学科教育体系于一体的建设。其体现在培养有价值引领的人,培养知识、思想、技术共同一体的人才。“新文科”的生命之根是其对中国价值、中国精神、中国文化坚守,是其在弘扬中国价值、展示中国魅力、彰显中国特质过程中发挥的意识形态贡献力。党的十八大以来,习近平总书记在多个场合谈到中国传统文化,强调对传统文化、传统思想价值体系的认同和尊崇。文化自信输出需要载体与变现形式,而产品与C4D软件是非常好的展示平台。因此在进行C4D教学创新上注重跨学科的知识培养,注重培养学生的探索思维与能力,注重文化输出与实践相结合进行学习。

3.1 教学内容的创新

革新教学内容是教学创新的首要目标之一。在以往进行C4D三维软件课程的教授当中,教师注重实际操作的培养,而忘记了在实操之前更要加强学生的自我设计能力。传统的软件课程,单纯讲解软件工具,然后运用在案例上,在

此过程中,学生一做作业就缺乏思想性和文化性。C4D只是软件工具,运用好了能制作出时代相应的产品,可与此同时更重要的是学生的创意。创意来源于哪里,来源于思维,教师更注重的应该是学生的思维与设计培养。在教学内容上,教师应在前期培养学生的发散思维,带领学生一起分析各类产品,分析产品的结构,构思以及制作精髓。打开学生对产品的创作思维,例如各大设计网中的优秀设计产品,分析他们的文化性,通过这种文化与创意思维的融合,使学生的创造性思维能力提升快。通过设计强化理论与实践的结合。让学生们了解产品的制作价值,与市场的融合,从而在之后的产品制作中体现出来。

拿真实的产品实物到教室交与学生进行分析。根据每节课所学的软件工具及知识,拿取相应的产品与学生一起分析产品的设计理念,设计构造,每个结构的组成部分以及它的设计巧思。让学生更加真切的理解结构从而在之后的C4D三维建模中能实践运用。

在课程的软件操作工具学习阶段,在与案例制作相结合的基础上打开学生自己的创作思维去探索每个工具的运用,课堂上分小组进行讨论,而不是肌肉性的记忆去记住工具的使用方式,实现真正掌握工具并在创作设计当中运用工具。教学内容的创新改革增加学生的文化知识内涵的培养,观察思考好的设计产品,运用真实的案例产品与实际操作相结合实现学生思想的发散与跳跃,减少学生“模仿式”的作品,调动学生的学习主动性,真正做到课堂与就业岗位相连接,缩短学生在毕业时从学校走向行业工作岗位的距离,增加了就业竞争力。

3.2 教学模式的创新

“新文科”的兴起展现了教育领域的“范式转移”,在C4D三维课程改革创新中,将“新文科”建设的内涵和价值观,转化为具体的教学行动,利用现代科技,改变传统书本课堂教学模式,针对性地采用相应的教学方法。

打破枯燥的软件课堂模式,首先在C4D前期的软件工具学习时,可以选用简单的运用C4D所制作的产品,来让学生们观看思考并分析,哪个部分是由哪个工具进行完成的,并进行讨论,之后回答问题,最后由老师进行解答,在揭晓答案之后由老师教授学生这部分工具的使用方式,之后举一反三此类工具还可以运用制作其他案例的其他部分,从而加深学生对工具的操作记忆。以此类方法学习单个的工具的使用,可以调动学生的参与度,减少学生上课玩手机的行为真正融入到课堂中来。C4D是一门综合性的课程,学习的不仅仅是建模工具的使用。在学习完每一个阶段的工具制作案例时,改变之前跟着老师完成案例的方式,由老师规定案例主题范围,以学生分小组的方式进行案例构思一起制作一系列的产品,每一个作品的产生都要经过调研、头脑风暴、绘制草图、设计结构、制作效果图等,这一些经过小组组员分工,最终完成小组的设计作品,并上台进行分享。学生可

以发现其他同学的优点，也可以给同学作品的不足之处给与建议。做到在课程上发挥出自己的特长，学习到更多的知识。在之后的大作业制作设计时，就算没有老师的监督，学生也能更加主动并独自的进行制作与设计。

在学习完建模使用工具之后学习渲染知识的过程中，教师可改变之前以单纯的讲解渲染工具为主，给与学生增加摄影知识的了解，选用一些图片给学生分析当中的关照、角度、颜色以及不同色彩的搭配，从而更好的对 C4D 中渲染工具进行说明，教会学生在设计制作自己的产品时通过参数的调整来增加作品的细节表现力和真实程度，并在 C4D 完成渲染后与其他二维软件相结合使用调整作品的最终效果。以此来达到作品的完美程度。

3.3 教学考核模式的创新

C4D 三维软件课程的考核方式与其他课程不一样，不能仅仅是用一张试卷或者工具使用的考核就能判断一个学生的学习效果，而是包括课堂上的表现力和平时的小作业参与度以及最终的作品设计来进行综合性地判断。“新文科”建设强调动态性的调整未来发展的人才培养机制。在学生的课程末的最终考核时期，将考核结课作业与行业实际项目相结合进行制作，调研行业产品趋势，人群使用数据以及产品的营销热度进行头脑风暴完成一系列的设计作品，调动学生的积极性，模式以院校、企业、业界合作的尝试，通过设计项目需求达到学习实训的目的。做出实际产品并加以营销策划，达到真正与行业接轨，以点带面得到方式带动其他同学对于学习软件的积极性。

产品设计类的大型比赛日渐增多，将设计类的比赛与课程最终考核作业相结合。学生通过比赛所出的主题进行调研、构思、草图的设计、建模、效果图的制作、展板的制作等完成最终设计作品，发挥学生的自主创造设计能力，了解行业以及使用人群的动态，以赛促教、以赛促学的方式调整课程体系。提升学生技能素养，锻炼学生的设计思维以及技术实践能力。学生根据自己的兴趣爱好方向所参与的比赛

最终完成的作品设计，完成度较高，同时也能对本专业的其他课程起到辅助设计的作用，让学生的就业能力能够不断与市场需求相匹配。

同时，C4D 的课程也因与企业相挂钩进行课程的安排。举个例子，之前四周的专业课程可转为五周的课程，其中一周的课程安排可与相应企业相对接。找到相关企业的专业人士到课堂上来与学生们进行沟通交流以及进行讲座的培训。让学生了解到不止是书本和单纯的软件制作，更加接触到的是将所学的应用化，在之后的工作中进行实际的运用。让学生们了解到企业中的项目制作流程，以及将所学的知识可以运用在其中的每个环节当中。还可以安排半周的时间带学生下到企业，与企业中的项目的相关专业的工作人员进行沟通与交流，让学生们更加切实的能为自己的毕业做打算。

4 总结

C4D 三维软件课程是非常值得艺术类专业所开设的。无论是市场和行业的需求量还是自我设计技能的提升都显示 C4D 作品有非常大的潜力。C4D 作为目前的主流 3D 建模软件和一门综合性的课程。课程内容融入文化内涵的传授，在学习软件技能的基础上注重学生的自主思维能力，创新能力的培养，运用创新的教学模式结合产教融合，将课程上的设计案例与市场行业中的真实项目案例相结合，打开学生的设计思维，不仅提高学生的学习积极性，获得技术上的成就，更是让学生领悟到中国文化内涵和文化自信的重要性，培养“新文科教育”下的有价值引领的全面人才。

参考文献

- [1] 刘定操.《CINEMA 4D在视觉传达设计中的应用》[J]. 电脑知识与技术.2019(19)
- [2] 周洁兰.《“新文科”背景下视觉传达设计专业C4D三维课程教学改革创新途径》[J]. 大学.2022(02)
- [3] 吴平莉.《浅谈三维设计软件Cinema 4D》[J]. 视听.2019(04)
- [4] 张子涵.《C4D在平面设计中的运用》[J]. 青春岁月.2021(06)