

非遗文化在 Animate 动画教学中的创新应用研究

柳永春¹, 李娟¹, 肖悦²

¹ 阜阳师范大学美术学院, 安徽阜阳, 中国

² 阜阳理工学院人文与艺术学院, 安徽阜阳, 中国

【摘要】系统阐述 Animate 动画软件教学结合非遗文化创新的实践路径。针对学生对非遗文化理解浅层化, 对非遗文化的显性视觉转化存在畏难情绪, 难以将传统非遗文化与现代动画艺术有效融合等问题提出行之有效的解决方法。课程构建并强调“艺、技、文”三维教学体系, 深入剖析非遗动画制作中存在的认知断层和技术断层问题, 以《老鼋的报恩》等系列作品为例, 介绍了其良好的教学效果和学习反馈。

【关键词】非遗动画创新; Animate 教学应用; 艺技文三维体系; 传统工艺数字化转译

【基金项目】安徽省高等学校科学研究项目:《基于 AIGC 淮河流域非遗文化的两创策略研究》(2024AH052969); 安徽省优秀青年教师培育项目:《AIGC 赋能皖北非遗文化创造性转化与创新性发展研究》(YQYB2024199); 阜阳师范大学信息工程学院校级教学重点项目《基于区域非遗文化保护的新媒体艺术方向 animate 动画制作课程创新模式研究与实践》(2023XGJY03); 安徽省社会科学创新发展研究项目《绘梦安徽非遗: AIGC 技术赋能安徽非遗文化国际传播绘本创作与推广》(2024KD013); 阜阳师范大学科研项目:《AIGC 文物科普动画: 跨学科数字化普及策略与创作研究》(XJ2024017201)

1. 课程介绍

Animate 动画制作是动画专业的核心必修课, 结合“艺术创新、技术筑底、文化赋能”的三维研究创作方法, 以 Animate 软件为载体, 深度融合淮河流域非遗文化资源。

在基础模块的理论讲解和实例解析中使学生掌握数字动画技术与动画原理的结合技巧。在进阶模块中完成“非遗卡通形象 IP 动态开发”, 针对颍州皮影戏、太和花鼓灯等典型地域文化展开形象 IP 设定、场景构造、交互叙事全流程, 并搭建“技艺解构—符号转译—价值重构”创意思维图谱。在教学实施中, 运用 OBE 成果导向机制开展教学工作, 通过校企联合, 科研课题小组的形式将非遗传承人的技艺展示环节纳入动态图形创作流程。引导学生在图层管理、时间轴管理等软件操作时带有一定的情境与意义, 让学生自然而然地吸收非遗文化的精华。目前, 已经孵化出《老鼋的报恩》《班昭》《花鼓仙纪》等 20 余部获奖作品, 有多部非遗动画作品被地方文旅部门所采用。

非遗文化创作的加入是动画软件教学升级的主要教改举措, 不仅有利于动画基础知识图谱的重塑, 还能够辅助探索出一种符合新时代发展需要的地方高校艺术教育新教学模式以及非遗文化活态传承的新模式, 更为

应用型动画人才的培养提供可复制的范式参考。

2. 程体系构建与教学实施路径

该课程通过“基础认知—要素解构—创意转化—实践输出”的四阶段教学体系开展系统化训练。在“基础知识”阶段对 Animate 动画软件中的逐帧动画、原件动画、骨骼绑定等技术知识进行重点讲述, 并组织学生赴阜阳剪纸葛庭友工作室考察, 观摩其创作的过程, 明晰非遗技艺与 Animate 动画的艺术关联性。在“要素解构”阶段我们依托安徽省非物质文化遗产保护中心、阜阳非物质文化遗产保护中心等相关部门的资源, 指导学生利用 Animate 动画软件将包括唐三彩中的鱼纹和卷草纹以及其他经久流传的经典纹样进行矢量图提取, 形成含规范性的元件库。教学中利用 Animate 软件, 让学生把颍州皮影戏中的皮影造型拆解成可编辑的矢量图元件, 以此帮助学生深入了解该艺术形式的构成规律。

在创意转化阶段邀请非遗传承人与专业教师联合授课。例如, 界首彩陶烧制技艺传承人现场演示花纹绘制过程, 专业教师同步指导将陶器上的纹样设计到卡通形象作品中, 最终形成具有皖北特色的“界阿陶”“刀马旦旦”“界首彩陶”等系列卡通形象 IP。根

据安徽省大学生原创动漫大赛要求,设置《非遗动态 IP 设计》专项作业,学生需根据阜阳剪纸阴阳刻技法等非遗技艺,创作完成动态卡通形象 IP“福气”等角色。在“实践创作”阶段,学生团队需完成 3 分钟以上的动画短片创作。如《老鼋的报恩》《花鼓仙纪》将颍州皮影的艺术特点融入角色、动作以及场景设计,剪纸风格动画《阜阳市博物馆》吸取了阜阳剪纸的艺术风格再现阜阳博物馆的发展现状。

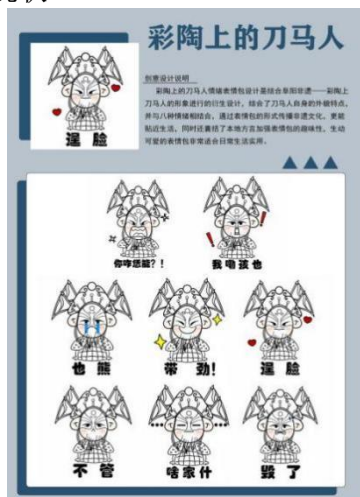


图 1.刀马旦旦

课程成果验证了“技艺传承-创意转化-产业对接”的教学闭环。近三年学生作品累计获国家级学科竞赛奖项十余项、省级学科竞赛奖项二十余项,其中剪纸动画《阜阳市博物馆》被阜阳市博物馆公众号用作博物馆宣传片。《老鼋的报恩》等作品被安徽省非物质文化遗产调研课题成果汇编所收录。该教学模式通过课程研发的教材《FLASH 动画设计与制作》,已形成可复制推广的教学范式,应用于十余所高校的动画专业,切实推动了非遗活态传承与动画产业创新发展的深度融合。

3.课程设计实践

3.1 非遗文化认知体系的三个维度

当前教育体系中存在非遗文化缺失的问题,在艺术专业教学中,仅停留在艺术形态的符号化提取以及简单的视觉转化,忽视了非遗技艺传承专业教学、非遗文化背后所蕴藏的技术逻辑和非遗文化历史承载的深刻意蕴。课程构建了“艺术形态—技艺体系—历史人文谱系”的三维教学框架。该框架依托“Z 世代”群体所处的文化语境中富含的“国潮”元素、结合于短视频等流行传播形式,借助 Animate 动画软件重现苗族刺绣的时空

脉络,提炼非遗艺术产品与时代生产力匹配共生的哲理内涵。继而创建“纹样基因库”“风格坐标系”,以课程教学方式阐释出非遗艺术作为中华美学精神和文明之美的象征,凝聚中华民族 5000 年的文化精髓,同时揭示非遗文化所体现的文化交流互鉴及不同文明融合演进的文化历史轨迹。

课程教学实践则是将对非遗文化的认知与数字动画技术融为一体。邀请颍州皮影非遗传承人张艳老师展示颍州皮影选皮、雕镂、敷彩、缀结的二十四道工序,并进行皮影人偶形体建构教学。接着运用 Animate 动画软件技术,根据“骨骼”制作出相应的数据库。最后根据不同角色的肢体运动需求进行参数调节,解读出“三度转身”“七分侧视”等传统表演程式背后人体各部位及肌肉组织的生物力学原理。在历史人文维度,则采用“数字田野”计划,以淮南豆腐这一非遗项目为例,组织学生走访调研,搜集了八公山豆腐与淮南王刘安有关的传说故事、豆腐制作民谣和匠人口述史。使用“既梦”AI 软件构建豆腐文化的数字孪生场景,在虚拟时空重构豆腐技艺沿着“大运河—茶马古道”的传播历史画面。通过以上实践,最终形成“非遗技艺信息档案”和“数字叙事作品”双重成果,一方面完成皮影关节绑定动画等技术资源成果,另一方面,生产区域非遗文化的交互式文化图谱,为今后开展非遗文化类动画作品的创作打下多维的认知基础。

3.2 文化解构的多维要素体系

在完成前期学习非遗文化“艺、技、文”的基础认知后,本阶段主要利用结构化解析并重新搭建动画转化逻辑框架,将非遗文化从三个维度展开研究分析,即非遗文化的显性维度、半隐性维度和隐性维度。这种分层解析符合人的认知规律及动画的创作需求,可以大幅提升学生动画创作方案中的非遗文化精准表现程度,和非遗文化叙事深度,课程利用 Animate 时间轴来搭建“文化要素分解树”,实现从混沌式认知到有条理表述的认知转变,使学生的思路更加开阔。

对于学生在技艺认知方面存在的障碍,课程还可以采用“时空折叠”的办法,将历史人文资源转化为动画的创意灵感。如,对“寺门积薪”等 89 个成语的文字背景进行分解,变成场景、动作、道具符号集,表层意义显现出来后就是场景的分镜头分解。在节庆民俗方面,借助 Unreal Engine 构建数字孪

生场景，完成寒食节打秋千、中秋节赏月等17种民俗的行为逻辑建构。在文学艺术领域的IP改编领域，建立IP改编评估矩阵，实现历史典籍的角色原型的精准抽提。通过以上系统化操作，动画短片《洛神赋》小组学生只用10天的时间就完成了从文本到分镜的转化工作。

3.3 设计创新的三维转化架构

非遗文化在Animate动画设计的转化过程中，更多的是表现为对于艺术装饰性的应用，多数动漫作品单纯把非遗元素当成画面点缀，未能实现画面效果的实质性提升。针对这一问题，在基础认知阶段要引导学生们跳出专业局限，在教学中更加强调启发学生的设计思维、开阔眼界，促使学生跳出传统纹样装饰图案的局限，探寻非遗技艺的不同表现形式、挖掘非遗技艺背后所承载的历史人文内涵。

因此，“艺、技、文”三维一体教学框架将从以下三个方面实施：从艺术层面上来讲，运用符号学的语义、语构、语境、语用四个维度教授非遗元素的设计含义、构成特征、使用场景、文化渊源；在技艺层面上，以由浅入深的编码—解释—表达的教学方式引导学生们将非遗技艺的材质特点、工艺特点等这些隐性知识以图像化的方式表达出来；从人文层面来讲，培养学生叙述能力即情节组织、精神内核构筑、剧本编撰的能力等重点。

但教学实际运用中，学生会面临以下几个现实问题：首先，是对非遗文化的认识还不够全面、充分，往往导致其在动画作品中体现的是非遗技艺的形态而不是内涵；其次，是对于将隐性的文化变成显性意识存在顾虑，因此多数的学生会选择稳妥的艺术装饰风格的道路；最后，是那些在课程当中敢于“跨界”，尝试非遗文化与Animate动画相碰撞的少数学生，往往又无法很好地协调二者之间的关系。基于上述问题，课程团队设计了一套具体操作指南及“艺、技、文”优秀作品案例库。其中，“艺”主要剖析非遗艺术元素的挖掘提炼及在动画视觉设计当中的具象化呈现；“技”剖析非遗工艺技术和材料在角色造型和功能设计方面的创新探索应用；“文”主要是剖析非遗文化内涵如何转译为具有感染力的故事和剧本，为学生提供更具针对性、清晰明确的参考范式。

3.4 设计落地的阶梯式实践模型

课程通过系统化的创作思路来启发学生对于非遗动画产生全新的理解。首先完成区域非遗文化调研，通过近几年国家级赛事获奖作品的量化分析，得出近3年各种非遗技艺题材作品的获奖率、市场热度的数据结论，最终确定非遗选题。其次，建立科学的评价标准，从原创人物设定、情节设计、背景构建等维度进行筛选，并结合观众接受度、文化传播力、科技融合度等元素，实现非遗文化与动画创作的全面融合。最后，进入方案呈现阶段之后使用“三步递进法”的方式：1.明确核心非遗元素的选取，如确定某项非遗技艺作为创作基础；2.开展多项技术实验，如尝试将皮影戏的二维剪影融入三维场景；3.从故事构建技术出发的全套实现路径规划，必须形成有头尾的完整技术思路。



图2.《老鼋的报恩》剧照

以动画片《老鼋的报恩》为例，该作品由老师带领学生们完成了创意思维和文本写作全过程，是Animate动画教学研究的实例样本。在完成创意思维后，同学们前期调研发现，非遗题材动画占各类型比赛32%的比例，而使用皮影戏制作的动画作品不足5%，其创新性和独特性不言而喻。在此创作背景下，团队进行皮影戏风格动画创作，将颍州皮影的制作特点一一拆解，在外观上保留传统的镂空技艺，在动态表现上采用分屏拍摄加后期动画的组合。在叙事上别开生面地对《黄沟集传说》的历史线条做大胆创新与设计，赋予其“真善美”的现代化寓意，融入了小乞丐“善有善报”的伦理寓意。技术上突破了传统皮影的平面限制，通过分层渲染的技术营造出空间感，并保留了剪影的艺术特性。在作品互评中这部作品表现出了“从传统工艺走向数字化，从地域故事走向普世性，从伦理表达走向影像化”三大突破。并在2024年全国未来设计师大赛中获一等奖，有力印证了该结构化的有效性。证明，培养学生掌握非遗文化创意思维与动画制作各节

点的综合应用的能力,才能创编出兼具有非遗风貌、时代意义和文化价值的动画作品。优秀的非遗动画不是简单复制非遗的技艺,而是应该将内容制作与现代审美的创造性融汇一体,使学生明晰优秀非遗动画作品的认知与评价标准。

4. 教学成果综述

本课程别出心裁地设置评价方式,更注重考量学生对非遗文化知识的掌握程度和结合 Animate 软件的实践能力。与传统史论课程重于考察理论的方法不同,针对跨专业学习中的陌生化问题,教师进行了“双向引导”的个性化教学:一方面是基于动画技术的角度,教授学生如何利用 Animation 技术去表现非遗文化元素,在教学中加入关于动画软件的时间轴控制、补间动画以及骨骼绑定等内容的教学;另一方面是从文化阐释的角度出发,引导学生去解决非遗文化传播相关的技术困难,让学生的作品可以更加完美地展示出非遗文化,实现双线培养。通过该培养方式,既有利于学生建立“以技术服务文化”的创作观,又能将抽象的文化概念转化为可视化的动画语言。并以实践创作代替理论学习,以学生阶段性地完成作业代替平时的笔试的教学理念,也能更客观地反映其动画创作能力。

在教学成效方面,Animate 动画工具融会贯通了多门知识,学生除了熟悉图层管理和元件动画等专项技术之外,还可以借助多媒体表达方式深入挖掘传统文化。其次,新的教学平台改变了教师群体中各具特色的创作和研究思路,例如戏曲专业的学生能够更加细腻地把握有规律的程式化动作细节,工艺美术专业的学生能够发现那些富有特点的传统纹样。同时,多视角的价值观点可以不断地为教师教学实践注入新思维,促使教师继续寻找 Animate 技术教学与文化解释之间的平衡点。此外,让更多的学生创造更多的优秀作品,当中既有以剪纸动画和遮罩动画相结合完成的视觉实验,也有基于骨骼动画对木偶戏表演进行再现的佳作,结合非遗类型、难易程度、创新方向等多个方面的教育教学积累将持续不断地为其他专业结合非遗

文化的相关课程提供范例。

5. 结语

结合阜阳师范大学信息工程学院动画专业教学实践情况,该教学改革对 Animate 动画制作与非遗文化创新性方法研究具有重要的现实意义与学术价值。从教学实践来看,通过探索课程创新的基础上构建“艺、技、文”三维教学体系与阶梯式实践教学模式,成功地解决了学生在动画创作过程中缺少题材、创意与艺术风格的困难症结。这种教学方式不仅让学生深入地了解非遗文化,掌握如何平衡时代审美割裂的问题以及对非遗文化的表现。从教学成效来看,通过统计数据展示,该方法对学生的文化识别能力和技术实践水平有着显著的提升。《老鼋的报恩》《花鼓仙纪》等一系列优秀的作品都证明了非遗元素结合现代动画创新创作的可行性。

本研究的意义包括:第一,提出“技术为文化服务”的动画教育理念,有效打破了传统教学中工具和内容脱节的现象。第二,动态案例库和过程性评价机制的建立,为今后跨学科课程的创建起到了一定的资源积累作用。第三,通过皮影戏分层渲染、剪纸遮罩动画等一些针对非遗数字化表现的技术实验,拓展了非遗文化数字化的表现维度。根据现有研究成果与实践经验,未来动画教学课程需要结合时代发展,这些研究将进一步探索和完善 Animate 动画制作与非遗文化创新性传承的路径体系,为地方高校艺术教育与非遗传承事业的协同发展提供理论支撑与实践范式。

参考文献

- [1]王芳.山东戏曲类非物质文化遗产在高校音乐教学中的传承研究[J].艺术评鉴,2023,(09):137-140.
- [2]薛峰,李啸寒.谈 AIGC 动画在非遗文化传播中的应用创新[J].电影评介,2024,(03):14-23.
- [3]赵芝眉,廖祥忠.论“动画+”作为社会表达的重要方式[J].当代电影,2019,(04):126-129.