

墨韵新生：传统水墨动画在新媒体艺术语境下的教学解构 与实践重构

杜智雪¹ 张蕊¹

(1.成都艺术职业大学，四川 成都 611430)

摘要：在全球文化多元碰撞的背景下，传统水墨动画作为中国动画史上的璀璨明珠，面临着新媒体艺术的机遇与挑战。本文深入剖析了传统水墨动画教学在新媒体艺术语境下的现状与问题，指出当前职业院校在教学中普遍存在的与新媒体技术脱节、课程体系不完善、师资队伍缺乏新媒体技能等问题。基于建构主义学习理论、多元智能理论和新媒体艺术教育理论，构建了传统水墨动画教学重构的理论框架，提出了从教学目标、课程体系、教学方法到实践教学体系的全面重构路径。通过校企合作项目、主题创作实践、线上线下混合教学等创新实践，培养兼具传统艺术素养与新媒体技术能力的复合型人才，推动传统水墨动画在新媒体时代的传承与创新，为传统艺术教育的改革与发展提供有益的借鉴与参考。

关键词：传统水墨动画；新媒体艺术；教学解构；职业院校

基金项目：2024 成都艺术职业大学校级课题 (24CY2007)

DOI: doi.org/10.70693/rwsk.v2i1.194

在全球文化多元碰撞的当下，传统水墨动画作为中国动画史上的璀璨明珠，承载着深厚的中华文化底蕴。自1961年中国首部水墨动画《小蝌蚪找妈妈》问世以来，水墨动画凭借其独特的笔墨韵味与虚实相生的意境，开创了动画艺术的新境界。然而，随着新媒体艺术的爆发式增长，尤其是VR、AR、AI等新兴技术的出现，传统水墨动画教学面临着新的机遇与挑战。职业院校作为培养应用型人才的重要阵地，肩负着传承与创新传统艺术的使命，但目前普遍存在与新媒体技术脱节的问题。本研究旨在剖析新媒体艺术语境下传统水墨动画教学的现状，探索教学模式的改革与创新，培养既精通传统技艺又能熟练运用新媒体技术的复合型人才，推动传统水墨动画在新时代的传承与发展。

一、传统水墨动画教学的现状解构

(一) 传统教学模式的特点

传统水墨动画教学目标聚焦于传承传统艺术技法与文化内涵。通过教学，使学生掌握水墨画的基本技法，如笔法、墨法、构图等，理解中国传统文化中蕴含的审美观念、哲学思想在水墨动画中的体现，培养学生对传统艺术的热爱与敬畏之心，致力于将传统水墨动画的技艺与文化代代相传。在教学过程中，教师注重引导学生感悟水墨画中“以形写神”“气韵生动”的艺术追求，以及道家“天人合一”、儒家“中庸之道”等思想在动画创作中的体现。

教学内容主要围绕水墨动画基础理论、绘画技法展开。基础理论涵盖水墨动画的发展历程、艺术特点、文化渊源等知识，帮助学生构建对水墨动画的宏观认知。绘画技法方面，着重教授学生水墨画的各种笔法，如中锋、侧锋、逆锋等，以及墨色的运用，包括焦墨、浓墨、淡墨等不同层次的表现，同时指导学生进行水墨人物、山水、花鸟等元素的绘制练习，以提升学生的绘画技能。例如，在《山水情》的赏析教学中，教师会详细讲解影片中如何运用水墨技法表现山水的意境与神韵。

作者简介：杜智雪（1994—），女，硕士学位，新媒体艺术；

张蕊（1989—），女，硕士学位，戏剧美学、动画。

通讯作者：杜智雪

教学方法多采用课堂讲授、临摹练习、作品赏析相结合的方式。课堂讲授由教师系统讲解水墨动画的理论知识与技法要点，使学生形成初步认知。临摹练习环节，学生通过临摹经典水墨动画作品或水墨画范本，加深对技法的理解与掌握，培养绘画手感。作品赏析则选取具有代表性的水墨动画作品，引导学生从艺术风格、表现手法、文化内涵等多个角度进行分析，提升学生的审美鉴赏能力。但这种教学方法较为单一，学生的主动性和创造性难以充分发挥。

（二）新媒体艺术语境带来的挑战

新媒体时代的数字技术、虚拟制作等给传统水墨动画教学手段带来巨大冲击。传统水墨动画制作依赖手工绘制，工序繁琐、效率较低。一部10分钟的水墨动画，手绘制作可能需要数月时间。而当下数字绘画软件，如Photoshop、Clip Studio Paint等，具有便捷的绘图工具与丰富的材质效果，能大幅提高绘画效率；动画制作软件如Toon Boom Harmony、Adobe Animate等，在动画角色设计、动作制作、后期合成等方面功能强大，与传统制作方式截然不同。此外，虚拟现实（VR）、增强现实（AR）技术为动画创作带来沉浸式体验与交互性创新，传统教学手段难以满足学生对这些新兴技术的学习需求。例如，VR动画可以让观众360度全方位体验动画场景，这是传统水墨动画难以实现的。

随着新媒体的发展，信息传播迅速，受众接触到的艺术形式日益多样，审美需求也发生了显著变化。当下观众，尤其是年轻一代，对动画的审美不再局限于传统的艺术风格，更追求新颖、独特、富有视觉冲击力的作品。他们对动画的叙事方式、角色设计、画面效果等方面有了更高要求，注重作品的趣味性、互动性与个性化表达。传统水墨动画相对内敛、含蓄的艺术风格与表现形式，在吸引新观众群体方面面临一定挑战，这也对教学内容的更新提出了迫切需求。如网络上流行的“国潮”动画，将传统元素与现代审美结合，更受年轻人喜爱。

新媒体的传播方式与传统媒体差异巨大。传统水墨动画主要通过电视、电影等渠道传播，传播范围与受众群体相对有限。而新媒体时代，互联网平台成为艺术作品传播的重要阵地，如视频网站（腾讯视频、哔哩哔哩等）、社交媒体（微博、抖音等），传播具有即时性、广泛性、互动性等特点。学生创作的水墨动画作品若想获得更多关注与认可，需适应新媒体传播规律，掌握作品在新媒体平台的发布、推广技巧。传统教学在这方面缺乏相应内容，导致学生作品难以在新媒体环境中有效传播。例如，抖音上一些优秀的动画短视频，通过巧妙的剪辑和话题标签，能在短时间内获得百万级播放量。

（三）职业院校教学现存问题

部分职业院校在传统水墨动画教学中，教学理念未能及时跟上新媒体艺术发展步伐。过于注重传统技法与理论的传授，忽视了新媒体技术在水墨动画创作中的应用价值，未充分认识到培养学生创新思维与跨学科能力的重要性。在课程设置与教学安排上，未能将新媒体技术相关课程与传统水墨动画课程有机融合，导致教学内容与行业发展脱节。

课程体系存在诸多不足，一方面，课程设置缺乏系统性，传统水墨动画课程与新媒体技术课程各自为政，缺乏相互衔接与融合。例如，学生在学习了传统水墨绘画技法后，未能及时学习如何将其运用到数字动画制作中。另一方面，实践课程薄弱，实践教学环节缺乏真实项目的支撑，学生实际操作机会有限，难以积累丰富的项目经验，无法满足企业对实践能力强的人才需求。某职业院校动画专业学生表示，在校期间参与的实践项目多为虚拟课题，与企业真实项目差距较大。

职业院校传统水墨动画专业的师资队伍，大多在传统水墨艺术领域具有深厚造诣，但普遍缺乏新媒体艺术相关技能。许多教师对数字绘画软件、动画制作软件等掌握不够熟练，无法为学生提供专业的指导。在新兴技术，如VR、AR、AI等应用于水墨动画创作方面，教师的知识储备与教学能力更为欠缺，这在一定程度上限制了教学质量的提升与教学改革的推进。

当前教学评价方式较为单一，主要以学生的考试成绩、作业完成情况作为评价依据，侧重于对学生知识与技能掌握程度的考核。评价过程中，忽视了学生在学习过程中的创新思维、实践能力、团队协作等综合素质的培养与评价。这种单一的评价方式无法全面、客观地反映学生的学习成果与能力水平，不利于激发学生的学习积极性与创新精神。例如，一些具有创新想法但绘画基础稍弱的学生，在传统评价体系中难以获得认可。

二、教学重构的理论基础与框架构建

（一）重构的理论依据

建构主义学习理论强调学生的主动参与与知识建构。在传统水墨动画教学中，学生不再是被动接受知识的容器，而是在教师引导下，通过自身的探索、实践与思考，主动构建对水墨动画知识与技能的理解。例如，在新媒

体技术辅助下，学生利用数字绘画软件进行水墨风格创作时，需自主探索软件功能与传统水墨技法的结合方式，从而加深对水墨动画创作的理解与掌握。教师可以通过创设问题情境，引导学生在解决问题的过程中学习和成长。

多元智能理论认为，每个人都具备多种智能，如语言智能、逻辑数学智能、空间智能、身体运动智能、音乐智能、人际智能、内省智能等。在教学中，应根据学生的不同智能特点，采用多样化的教学方法与手段，满足学生的个性化学习需求。在传统水墨动画教学重构中，可针对学生在绘画（空间智能）、动画制作（身体运动智能与逻辑数学智能结合）、团队协作（人际智能）等方面的不同优势，设计差异化的教学内容与项目，促进学生全面发展。例如，对于空间智能较强的学生，可以引导其进行动画场景设计；对于人际智能突出的学生，可安排其负责团队协作项目的沟通协调工作。

新媒体艺术教育相关理论为传统水墨动画教学重构提供了重要指导。该理论强调艺术与科技的融合，注重培养学生的创新能力、实践能力与跨学科素养。在教学中，应引入新媒体技术，拓展艺术创作的边界与表现形式。例如，利用虚拟现实技术打造沉浸式水墨动画创作环境，借助人工智能算法辅助水墨动画角色设计与情节生成，使学生在学习传统水墨动画的同时，掌握前沿的新媒体艺术创作理念与技术。通过将新媒体艺术教育理论应用于教学实践，实现传统水墨动画教学的创新发展。

（二）教学重构框架

教学目标从单纯传承传统艺术转向培养兼具传统艺术素养与新媒体技术能力的复合型人才。不仅要求学生精通传统水墨动画的技法与文化内涵，还需熟练掌握数字绘画、动画制作软件等新媒体技术工具，具备运用新媒体技术进行水墨动画创新创作的能力。同时，注重培养学生的创新思维、审美能力、团队协作能力以及适应新媒体时代的艺术传播与推广能力。例如，学生应能够运用 AI 技术生成水墨动画素材，并通过短视频平台进行作品推广。

在基础课程方面，保留并强化水墨动画历史文化、传统绘画技法等课程，同时增设新媒体艺术概论、数字技术基础等课程，为学生后续学习奠定基础。技术课程中，开设数字绘画、动画制作软件、虚拟现实技术应用、人工智能在动画中的应用等课程，使学生掌握新媒体时代水墨动画创作所需的技术手段。实践课程通过校企合作项目、主题创作实践、作品展示与推广等环节，增强学生的实践能力与项目经验，提升学生在实际工作中的竞争力。课程体系采用“基础-技术-实践”三位一体的模式，确保知识的连贯性与实用性。

采用项目式、混合式等新型教学方法。项目式教学以实际水墨动画项目为载体，让学生在完成项目的过程中，综合运用所学知识与技能，培养解决实际问题的能力。例如，布置“基于新媒体平台的水墨动画短片创作”项目，学生需从选题策划、脚本编写、角色设计、动画制作到后期推广，全程自主完成。混合式教学则将线上教学与线下教学相结合，利用在线课程平台，为学生提供丰富的学习资源，学生可自主学习理论。

三、职业院校教学实践的重构路径

（一）课程体系创新

在基础课程中深入挖掘中国水墨动画自 20 世纪 50 年代诞生以来的发展脉络，以《小蝌蚪找妈妈》《山水情》等经典作品为切入点，剖析其背后“以形写神”“气韵生动”的美学追求。结合当下“国潮”文化复兴的热点，如河南卫视《唐宫夜宴》《洛神水赋》等节目对传统文化的创新表达，探讨水墨动画在当代文化传播中的价值。引入故宫博物院与腾讯合作推出的“数字故宫”项目，展示如何通过新媒体技术让传统文化“活起来”，引导学生思考水墨动画与现代文化传播的结合点。

在教学中，除了常规的笔法、墨法训练，增加对传统绘画工具特性的研究。例如，通过对比不同产地宣纸（如安徽泾县宣纸、四川夹江宣纸）在吸水性、柔韧性上的差异，让学生理解材质对水墨效果的影响。引入现代水墨艺术家的创新实践，如徐冰的《天书》《地书》，引导学生突破传统技法的局限，培养创新意识。同时，结合数字化工具，利用高分辨率扫描仪将学生的传统水墨画作品转化为数字图像，进行后期处理与再创作，实现传统与现代的初步融合。

紧跟时代步伐，介绍当下热门的新媒体艺术形式，如 NFT 数字艺术、元宇宙艺术等。分析 Beeple 的 NFT 作品《每一天：前 5000 天》以 6934 万美元成交的案例，探讨新媒体艺术在创作、传播、交易模式上的变革。引入中央美术学院新媒体艺术学院的课程体系，展示其如何培养学生在交互设计、虚拟现实、人工智能艺术等领域的能力，为职业院校课程设置提供参考。

在专业必修课程中以 Ps 软件为例，详细讲解其针对数字绘画设计的功能，如自定义画笔、涂抹液化工具、动画辅助功能等。开展“水墨风格数字插画创作”项目，要求学生将传统水墨元素与现代设计风格相结合，创作

出适合用于文创产品（如手机壳、明信片）的作品。组织学生参加站酷网、AIGC 等设计平台的主题设计大赛，通过实战检验学习成果，提升学生的市场竞争力。

第二是抓牢动画制作软件的学习例如在 Adobe Animate 教学中，结合微信表情包、H5 页面动画等新媒体传播形式，让学生掌握动画在移动端的应用技巧。开展校企合作项目，由企业提供实际的动画广告、产品演示动画制作需求，学生分组完成从前期策划到后期制作的全流程工作。利用 HTC Vive、Pico 等 VR 设备，搭建沉浸式水墨动画创作环境。以敦煌研究院与腾讯合作推出的“数字供养人”VR 项目为例，引导学生思考如何通过虚拟现实技术重现传统文化场景。开展“水墨山水 VR 体验”创作项目，学生使用 Unity 3D 引擎结合 VR 设备，创作具有交互性的水墨山水虚拟现实作品，让观众可以通过手柄操作在虚拟山水间“漫步”。介绍 Midjourney、Stable Diffusion、即梦等 AI 绘画生成工具在动画角色设计、场景概念图绘制中的应用。开展“AI 辅助水墨动画创作”项目，学生先用 AI 生成动画的初始画面，再通过后期加工赋予其水墨风格与独特创意。引入迪士尼利用 AI 技术辅助动画角色表情设计的案例，探讨人工智能在提升动画制作效率与创意水平方面的潜力，同时引导学生思考如何在创作中保持人类的主体地位与艺术个性。

最后是实践课程的应用。与头部动画企业（如追光动画、完美世界）建立深度合作关系，共同开发“非遗主题水墨动画短片”项目。例如，以地方非遗项目（如青神竹编、崇州皮影）为题材，学生在企业导师指导下，完成从前期调研、故事脚本创作，到中期动画制作，再到后期宣传推广的全流程工作。作品完成后，通过企业的发行渠道在各大视频平台上线，并参加中国国际动漫节、东布洲动画展等专业展会。借鉴深圳职业技术学院与腾讯游戏学院合作的“游戏美术人才培养计划”模式，建立校企双导师联合指导、学生作品企业认购的长效合作机制。结合社会热点与节日主题，组织“春节水墨动画创意大赛”“环保主题水墨动画创作”等活动。鼓励学生运用新媒体技术，创作具有互动性的水墨动画作品，如通过微信小程序实现观众与动画角色的互动。邀请行业专家、媒体人担任评委，优秀作品在学校官网、官方公众号、短视频平台进行展播，提升学生的创作积极性与作品影响力。在校内建设“数字艺术展厅”，利用全息投影、互动大屏等技术展示学生的水墨动画作品。与 B 站、爱奇艺等视频平台合作，开设“职业院校水墨动画作品专区”，定期推送学生优秀作品。举办“水墨动画创作分享会”，邀请企业代表、行业大咖与学生面对面交流，搭建作品推广与人才对接的平台。同时，指导学生建立个人自媒体账号，通过抖音、小红书等平台分享创作过程，积累粉丝与行业资源。

（二）教学方法改革

利用超星学习通、腾讯课堂等在线平台线上线下混合教学，建设“传统水墨动画与新媒体艺术”精品在线课程。课程内容包括理论讲解视频、软件操作教程、经典作品赏析、拓展阅读资料等。学生通过线上平台自主学习理论知识，完成在线测试与作业。线下课堂则以实践操作、小组讨论、作品点评为主，教师针对学生在线学习中遇到的问题进行集中讲解与指导。开展“线上线下联动创作”活动，学生在线上进行创意构思与素材收集，在线下课堂完成作品制作，最后通过线上平台进行作品展示与交流。

创设多样化的教学情境，如模拟动画工作室、新媒体艺术展现场、网络直播带货等场景。在“模拟动画工作室”情境中，学生分别扮演动画导演、原画师、动画师、后期剪辑师等角色，按照企业的工作流程完成水墨动画项目。

（三）实践教学体系构建

建设“水墨动画数字创作中心”校内实训基地，配备专业的动画制作设备，如高配置工作站、数位绘图板、动作捕捉系统、虚拟现实设备等。设立不同功能的工作室，包括传统水墨画室、数字绘画工作室、动画制作工作室、后期合成工作室、虚拟现实创作室等。与软件厂商（如 Adobe、Autodesk）合作，建立授权培训中心，学生在实训基地完成学习后可考取相关的职业技能证书。

与动画企业、文化创意园区、新媒体平台等建立校外实践基地。邀请企业技术骨干到学校举办讲座、开展工作坊，将企业的实际项目引入课堂教学。与地方文旅部门合作，参与地方文化旅游宣传动画的制作，如为景区制作水墨风格的 VR 导览动画。建立“产学研用”合作联盟，共同开展课题研究、技术研发与人才培养，实现学校、企业、社会的多方共赢。组织学生参加国内外重要的动画赛事，如中国国际动漫节“金猴奖”、法国昂西国际动画节等。鼓励学生参与行业展会与交流活动，如中国动画学年会、56 个月亮电影节动画展映单元。

（四）师资队伍建设

制定教师新媒体艺术培训计划，每年选派教师参加国内外专业的培训课程与学术会议。鼓励教师开展教学研究与课程开发，对在新媒体艺术教学改革中取得突出成果的教师给予奖励。建立教师教学创新团队，定期组织教学研讨活动，共同探索传统水墨动画与新媒体艺术融合的教学方法与课程体系。从动画企业、新媒体公司聘请具

有丰富实践经验的专业人才担任兼职教师。兼职教师参与课程教学、项目指导、实训基地建设等工作，将行业最新技术与实践经验引入课堂，邀请企业技术专家担任学生毕业设计导师，指导学生完成与企业实际需求相结合的毕业设计作品。定期组织校企教师联合备课、教学观摩与交流活动，共同开发课程资源、编写教材。建立校企师资培训资源共享机制，利用企业的培训平台与设备，为学校教师提供技术培训；学校为企业员工提供艺术理论、传统文化等方面的培训，实现校企师资的共同成长与发展。

四、结语

传统水墨动画在新媒体艺术语境下的教学解构与实践重构，不仅是对传统艺术的传承，更是对创新发展的积极探索。通过深入剖析传统教学的现状与问题，结合建构主义学习理论、多元智能理论和新媒体艺术教育理论，本研究构建了系统的教学重构框架，从教学目标、课程体系到教学方法和实践教学体系，全方位推动教学改革。校企合作项目的实施、线上线下混合式教学的开展以及师资队伍的优化，为培养复合型人才提供了坚实保障。未来，我们应持续探索传统艺术与新媒体技术的深度融合，让传统水墨动画在新时代焕发出新的生机与活力，为文化传承与创新贡献力量。

参考文献：

- [1] 唐红平.多维视野下无纸化水墨动画的诗意图[J].电影评介,2020(10):71-75
- [2] 刘麟霄,付衡.虚实结合:水墨动画的数字化发展研究——以《深海》为例[J].传播与版权,2025(6):38-40
- [3] 苗蕾,孔曼璐.多感官体验下三维虚拟交互式水墨动画的设计与制作[J].黄山学院学报,2024,26(1):112-117
- [4] 胡馨月,倪子雯,徐菊红.动画教学中水墨意象的构建研究[J].美术教育研究,2022(13):122-124
- [5] 杜庆磊.从可行性到应用:水墨元素在动画场景设计与教学中的应用探索[J].美术教育研究,2024(19):156-158
- [6] 钟伟,李丹苓.“互联网+”背景下GIF动画与传统水墨结合教学实践[J].美化生活,2025(2):0046-0048

The Rebirth of Ink Rhythm: Reconstructing the Pedagogy of Traditional Ink Wash Animation Through New Media Art

Du Zhixue¹, Zhang Rui¹

¹ Chengdu Vocational University of Arts, Sichuan, Chengdu 611430, China

Abstract: In the context of global multicultural convergence, traditional ink wash animation, a shining jewel in the history of Chinese animation, faces both opportunities and challenges presented by new media art. This paper provides an in-depth analysis of the current situation and problems in traditional ink wash animation teaching within the new media art context. It points out common issues in vocational colleges, such as the disconnection from new media technologies, an underdeveloped curriculum system, and a lack of new media skills among faculty. Based on Constructivist Learning Theory, Multiple Intelligences Theory, and New Media Art Education Theory, the paper constructs a theoretical framework for the reconstruction of traditional ink wash animation teaching. It proposes comprehensive reconstruction paths encompassing teaching objectives, curriculum systems, teaching methods, and practical teaching systems. Through innovative practices such as industry-academia collaboration projects, thematic creation practices, and online-offline blended teaching, this approach aims to cultivate versatile talents equipped with both traditional artistic literacy and new media technical capabilities. The goal is to promote the inheritance and innovation of traditional ink wash animation in the new media era, providing valuable insights and references for the reform and development of traditional art education.

Keywords: “Traditional Ink Wash Animation; New Media Art; Teaching Deconstruction; Vocational Colleges”