

逐张画法在公益动画短片中的教学实践与 市级赛事转化

杨颖铿

普宁职业技术学校, 广东 普宁 515343

DOI: 10.61369/VDE.2025260012

摘 要 : 公益类动画短片教学项目作为载体, 市级公益微视频广告创意大赛实践平台作为依托, 教学实践围绕剧本创意、分镜设计、TVP 逐帧动画技术三个核心模块展开, 学生团队制作公益动画短片《拒毒》时, 出现“作画比例失调”“动作表现失真”这类问题, 创新办法是把逐张画法和原动画法融合起来用: “姿势到姿势”的画法统一角色动态, 结合表演视频捕捉强化动作真实性, TVP Animation 软件做出黑白极简风格的流畅转场和情绪张力表达, 项目成果成了2020年xx市“公益微视频广告创意大赛”获奖作品, 验证“技术攻关-主题创作-赛事输出”三位一体教学模式提升中职动画专业实践能力和思政教育成效的双重价值。

关 键 词 : 逐张画法; 公益动画短视频; 教学实践; 市级赛事转化; 原动画融合技术

Teaching Practice of Frame-by-Frame Drawing Method in Public Welfare Animation Short Films and Its Transformation into Municipal Competitions

Yang Yingkeng

Guangdong Puning Vocational School, Puning, Guangdong 515343

Abstract : The teaching project of public welfare animation short films serves as the carrier, and the municipal public welfare micro-video advertising creativity competition practice platform as the support. The teaching practice is centered around three core modules: script creativity, storyboard design, and TVP frame-by-frame animation technology. When the student team was making the public welfare animation short film "Refuse Drugs", problems such as "disproportionate drawing" and "distorted action representation" emerged. The innovative solution was to integrate the frame-by-frame drawing method and the original animation method: the "pose-to-pose" drawing method was used to unify the character dynamics, and the performance video capture was combined to enhance the authenticity of the actions. The TVP Animation software was used to create smooth transitions and emotional tension expressions in a black-and-white minimalist style. The project outcome became a winning work in the 2020 xx City "Public Welfare Micro-video Advertising Creativity Competition", verifying the dual value of the "technical breakthrough - theme creation - competition output" three-in-one teaching model in enhancing the practical ability of secondary vocational animation majors and the effectiveness of ideological and political education.

Keywords : frame-by-frame drawing method; public welfare animation short video; teaching practice; municipal competition transformation; original animation integration technology

引言

公益主题动画创作有思政教育与专业技能培养两方面用处, 但在中职动漫教学中面临双重困境: 其一, 传统课堂撑不起公益动画综合的创作要求, 学生缺乏真实项目淬炼; 其二, 市级赛事虽有公益主题征集, 但学生作品常因技术缺陷与创意薄弱难以突围。本团队在指导学生制作公益动画短片《拒毒》时, 暴露出作画比例失调、动作表现失真等痛点, 急需探索 TVP 逐张画法的革新, 实现教学路径向赛事成果转化。

一、析问题: 动漫专业课程实训问题分析

(一) 教育形式固化, 学生参与度低

当前动画专业课程实训大多在封闭课堂, 学生被动学技能,

《拒毒》创作初期分组练习时, 剧本和分镜设计环节参与度差得多, 有的5人小组里2个学生贡献不到10%, 传统教学场域没有真实项目推动, 学生很难真正明白公益主题的社会意义, 创作动机只停在完成作业上。

（二）教学手段单一，技术融合不足

动画制作教学一直靠零散的软件操作演示，《拒毒》项目一开始就出现了常见问题：团队里的人虽然会用 TVP 的基本操作，但都自己一张一张画独立创作，每人负责 10 秒片段，结果角色比例乱了、动作不流畅，像角色手臂忽大忽小、线条时粗时细、针管样子不一样这些情况都有，老师没把表演捕捉、关键帧设定这些专业技术系统教给学生，学生只能靠自己想的画动态，动作看着不真实，说明教学方法和行业里的技术差得远。

（三）评价机制滞后，社会影响力弱

现在评价主要看课堂作品打分，没考虑社会实际效果怎么样，《拒毒》创作里，学生只收到老师在过程中的反馈，没试过让观众看了有什么反应，像《毒 xx 之害》这种作品，有恐怖镜头，公众看了不喜欢，这说明评价时没考虑大家接不接受。

二、理要素：动画短片与公益短片概念界定

（一）动画短片概念

动画短片是用动态图像来讲故事的艺术形式，连续帧序列创造视觉幻象，融合艺术性、技术性、传播性，核心是打造有想象力的场景和让人觉得亲近的角色，高效传递信息、引发情感共鸣，数字化时代，动画短片广泛用在公益广告里，天马行空的创意优势，突破传统媒介局限，提供新颖视听体验，成为文化传播重要载体。

（二）公益短视频实践项目

公益动画短片实践项目是市级赛事“公益微视频广告创意大赛”推动的教学方式，指导学生真实创作传递公益理念，项目主要关注公益性、非营利性，用小组形式组队，像《拒毒》案例就是每 5 个学生组成一个小动画团队，包括剧本构思、分镜设计、TVP 动画技术实践整个过程，目标是用后果呈现式手法展示吸食危害、角色精神变化等，避免说教，实现专业能力培养与思政教育两方面结合，最终变成赛事成果。

三、设新径：公益动画短片实践项目赛事驱动创作之法

这个实践以《拒毒》项目为核心，学生创作分三大阶段：前期准备：参观学校宣传基地采集素材，查找真实案例剖析深化认知，了解成瘾机制知识，主题厘清：学生分组进行项目式主题研讨，明确多元化角度，比如家庭破裂、法律后果、人生终结这些角度开展，动画实操：依托“剧本草图设计”“分镜协作制作”“TVP 技术攻坚”三个子活动，逐张画法和原动画姿势到姿势技法融合，解决作画比例问题，最终输出 60 秒赛事动画作品。

（一）参观学校警示基地：场景体验·素材采集

组织学生实地参观学校警示基地，用沉浸式场景、危害展示、真实案例影像，强化主题认知，学生采集关键素材：吸食者精神状态前后对比、法律惩戒实例，如手铐、监狱画面，并记录转场设计灵感，突破封闭课堂限制，把抽象毒害转化为具象视觉

资源，为后续剧本创作提供一手资料，提高学生参与积极性和社会责任感。

1. 析基地素材——厘清主题

前期素材基础上，学生分组梳理公益主题的不同方面，个人层面：吸食致幻导致健康问题，家庭层面：亲情破裂，社会层面：法律处罚，戴手铐，进监狱，头脑风暴，确定动画每个画面要表现的方面，避免直接说教，用适当后果展示、梦境惊醒的设定，注意别做太血腥的镜头，防止观众生理不适，引导学生讨论恐怖渲染的不好影响，强调创作要平衡警示作用和观众接受度，避免“超出忍受程度”，加深对后果呈现手法科学使用的认识，确保主题清楚且符合公益传播需要。

2. 析成瘾机制——知识内化

专家讲座和真实案例，系统解析吸食成瘾的生理和心理机制，学生把学到的知识用在动画设计里：用象征的方式展示动态变化，像《拒毒》的画面里用“水漫头顶”来比喻成瘾发作时的痛苦，大家分组讨论吸食前后的精神变化，从兴奋到痛苦再到悔恨，最后惊醒，让理性的道理变得有感情，让作品的教育意义更深，也更容易让人接受。

剧本想法和草图发散，学生分组自由画概念草图，工具 unlimited，记创意灵感，比如转场设计，得有让人没想到的转场，画面要简洁，线条风格要一致，学生设计角色注射后变成一滴水掉下来，从底下漫出黑色潮水把画面填满，这种线到面的动态转换、白变黑的画面让画面表现力变强，转场设计让人眼前一亮，让观众紧张起来，流畅不突兀。

（二）同创禁毒载体：技术融合·产品开发

1. 探表现形式——多元创作

以市级赛事投稿作品为产品导向，把公益动画短片创作变成实战项目，学生团队用 TVP Animation 软件平台，把制作技术和广告设计艺术结合，用“后果呈现式”手法做动画产品，避开血腥画面，突出传播重点，作品有专业性也有公益性，完成从课堂练习到赛事产品的价值提升。

学生喜欢在摸索里搭建知识和技能，这也是能让知识学进去记牢还能把技能练出来的重要教学办法，初期有“画画比例不对”的问题，先教技术标准，统一用哪些参数，笔刷编号和画布大小都定好，肢体动态录屏：让学生拍自己做动作的视频，比如打针的动作，解决光靠想画不准的问题，老师来回看的时候重点抓两点：看看分镜有没有把上瘾的过程讲清楚，是不是按“兴奋到幻觉再到深渊”的顺序来的，提前想到转场哪里难接，比如线和面怎么换，别到后面做起来太费劲，学生自己摸索加上老师指点，这样来回反复，让主题能深深刻在每一帧的设计里。

2. 创核心作品——技术攻坚

逐张与原动画技法融合技术落地步骤：

骨架搭建：按重要程度分等级来画，一级：故事版里的关键画面，比如手握毒针的特写，二级：原画，准备动作或者接触的地方，比如针管扎进皮肤的瞬间，三级：小原画的过渡画面，比如手臂发抖，四级：细节部分的修饰，比如头发飘起来、汗珠往下滴的动画。

动态测试：做完一部分就测一次，用 TVP 洋葱皮功能比对前后帧连贯性，色彩分层：给不同部位分专色，如蓝色线条画手臂、红色画针管，避免部件错位，解决人物忽大忽小问题。

技术突破：“关键帧约束形变”和“逐帧细化动态”融合，兼顾结构准确和动作流畅，表演视频逐帧对照，提升身体动作真实感。

（三）同传拒毒理念：三维评价·产学研一体

1. 评教育效能——三维评价

专业教师评价：教师课堂观察、看作品、单独给学生说，学生的动画技术运用、分镜设计、软件操作、叙事逻辑、禁毒知识准确性都详细说。

学生小组互评：结构化互评量表让学生从“技术实现”“主题契合度”“创意感染力”这些方面互相给意见，这样能加强协作意识，加深理解，是过程性成长的关键环节。

展赛转化反馈：优秀作品送校外公益主题展览或专业赛事，评审意见、观众反响、获奖情况形成权威结果性社会评价。

2. 赛动画成果——产学研一体

课堂的评价展示结束后，师生再次对学生制作的动画进行展示。一方面，可以得到更多人的建议，促使学生的作品更加完美；另一方面，学生经过多轮的建议和修改将重难点内化。参赛和展览是最激励学生的平台之一，学生的作品被他人认可，让学生处于成功的体验中。

四、成效反思

（一）构建“体验—创作—传播”教育闭环

借助公益动画项目实践，形成“体验剧本创意→创作 TVP 逐帧动画→传播赛事转化”闭环教学模式，学生体验真实案例，

创作融合原动画法与表演捕捉的技术作品，获得2020年度xx市“公益微视频广告创意大赛”三等奖，实现“课堂—产品—社会”三位一体教育模式，增强技能内化与公益输出效能。

（二）创新“数据化+社会化”评价机制

不按老规矩打分，搞数据化和大家评价的新办法，作品接受度变高，这次参赛交作品，证明评价机制推动作业完成率和技能进步。

（三）深化青少年禁毒文化认同

动画项目沉浸式创作，把理性说教变成感性故事，加深青少年“拒毒”文化认同，作品在校内展播和市里传播，提高社会责任感和身份归属感。

五、特色与创新

（一）“动画+公益”双驱动模式

不按传统说教方式做宣传，找出动画技术和公益宣传结合的新路子，技术帮着讲故事：用 TVP 逐张画的方法，把人吸食后产生幻觉的场景准确画出来，黑白简单的风格让视觉上更有冲击力，创作伦理上有新做法：定个“警示性阈值”的标准，用“做梦突然醒了”的比喻结构来代替吓人的镜头，让技术表现和公益伦理能平衡好。

（二）“作品即武器”传播理念

动漫与游戏制作专业的公益动画短片实践项目不按传统技能课的教学方式来，让动画作品有双重作用，教育方面：学生创作的《拒毒》短片成公益教育载体，在校内展播和市级赛事里传播，把学到的技术变成干预社会的工具。

公益效能升级：作品给搞公益比赛的组织在网上展示，“后果呈现式”创意让青少年有共情，动画作品成为防毒品的“视觉武器”。

参考文献

- [1] 杨成雄. 图像时代大学生友善价值观的传播与引导研究. 华中师范大学, 2019
- [2] 雷海波. 青少年毒品预防教育的创新发展 [J]. 中国青年社会科学, 2018年05期
- [3] 梁鑫. 传播学视角下的禁毒信息传播 [J]. 青年记者, 2018年05期
- [4] 席志武, 薛元元. "短视频+禁毒宣传"的融合传播研究 [J]. 广西警察学院学报, 2021年02期
- [5] 孙语蔓, 王冉. 动画短片创作教学技巧探讨 [J]. 数码世界, 2018年05期
- [6] 赵嘉麟, 冯硕. 动画短片在国际传播中的独特作用及策略 [J]. 中国记者, 2025年05期
- [7] 近十年国内外动画短片发展 [J]. 当代动画, 2025年03期
- [8] 张骏. 动画短片制作中的技术创新 [A]. 科学与艺术·数字时代的科学与文化传播——2012科学与艺术研讨会论文集 [C]. 2012年
- [9] 朱朦朦. 网络暴力公益动画短片中的情绪表达研究 [D]. 南京信息工程大学, 2022年
- [10] 本报记者 徐平. 普法纪实系列动画短片《“重返”案发现场·人民的检察官》以案说法兼具温度态度深度 [N]. 中国新闻出版广电报, 2022年