

AIGC 动态漫画浪潮下高职院校新闻传播和 影视制作专业教学实践研究

郭华

湖南大众传媒职业技术学院, 湖南 长沙 410000

DOI: 10.61369/VDE.2026010041

摘 要 : 在生成式人工智能 (AIGC) 技术引发的“算力革命”与“审美重塑”双重浪潮下, 动态漫画作为连接静态图像与动态影像的中间形态, 正成为新闻传播与影视制作领域生产力变革的桥头堡。本文立足于新质生产力视域, 深入剖析了 AIGC 技术如何将传统的“技艺主导”生产模式重构为“创意与逻辑主导”的人机协同模式。针对高职院校现行教学体系中存在的技能滞后、伦理缺位及工匠精神异化等深层矛盾, 本文重点探讨了构建“全流程 AIGC 教学场域”的实践路径。通过对“逆向工程教学法”“提示词语意学”“人机博弈修正机制”等具体教学策略的实证分析, 提出了一套不仅限于工具应用, 而是指向“智能导演”复合型人才培养的教学改革范式, 旨在为高职影视传媒教育在智能时代的突围提供学理支撑与行动指南。

关 键 词 : AIGC; 动态漫画; 高职教育; 新闻传播; 影视制作; 教学改革; 新质生产力

Research on the Teaching Practice of Journalism and Television Production in Colleges and Universities under the Wave of AIGC Dynamic Comics

Guo Hua

Hunan Mass Media Vocational and Technical College, Changsha, Hunan 410000

Abstract : Under the dual waves of "computing power revolution" and "aesthetic reshaping" triggered by generative AI (AIG) technology, dynamic comics, as an intermediate form connecting static images and dynamic images, are becoming a bridgehead for the transformation of productivity in the fields of news dissemination and film television production. Based on the perspective of new-quality productivity, this paper analyzes in depth how AIGC technology reconstructs the traditional "skill-dominant" production into a "creativity- and logic-dominant" human-machine collaboration model. In view of the deep-seated contradictions existing in the current teaching system of higherational colleges, such as skill lag, ethics absence and craftsman spirit alienation, this paper focuses on discussing the practice path of building a "full-process AIGC teaching". Through the empirical analysis of specific teaching strategies such as "reverse engineering teaching method", "prompt word semantics", and "human-machine game modification mechanism", paper proposes a set of teaching reform paradigms that point to the cultivation of "smart directors" with comprehensive quality rather than limited to the application of tools, aiming to provide theoretical and action guide for the breakthrough of higher vocational film and television media education in the intelligent era.

Keywords : AIGC; dynamic comics; higher vocational education; news dissemination; film and television production; teaching reform; new-quality productivity

引言

随着以大模型为基座的生成式人工智能 (AIGC) 技术的爆发式迭代, 人类内容生产领域正经历着一场继“数字化”之后的“智能化”本体论转向。这场技术革命并非简单的工具升级, 而是对影像生产逻辑、传播效率乃至审美标准的颠覆性重构。在这一宏大背景下, 动态漫画——这种介于静态连环画与传统高帧率动画之间的独特视听形态, 因其生产成本的集约性、信息承载的高密度性以及传播渠道的适配性, 迅速成为了 AIGC 技术落地的最佳试验田。对于肩负着高素质技术技能人才培养使命的高职院校而言, 尤其是新闻传播与影视制作专业, 如何在这场技术浪潮中识变、应变、求变, 如何将 AIGC 技术从一种“外在的辅助工具”转化为“内在的教学基因”, 已成为关乎专业生存与发展的核心命题。本文试图跳出单纯的技术应用层面, 从生产关系重构与教学实践深化的双重维度, 探讨 AIGC 视域下高职动态漫画教学的体系化变革^[1]。

作者简介: 郭华 (1977.7—), 男, 汉族, 湖南邵阳人, 博士, 湖南大众传媒职业技术学院, 新闻与传播学院, 副教授, 研究方向: 新闻传播, 影视制作。

一、AIGC 视域下动态漫画的本体论转移与技能跃迁

要谈教学改革，必须先厘清产业变革的底层逻辑。传统动态漫画的生产遵循着严密的线性工业流程：剧本创作、分镜绘制、原画设定、线稿勾勒、上色渲染、图层拆分、后期合成、配音配乐。这一链条是典型的“劳动密集型”结构，对创作者的手绘造型能力有着极高的门槛要求，且生产周期漫长，往往难以适应移动互联网时代新闻传播对“时效性”的苛刻需求。

然而，AIGC 技术的介入，将这一线性链条折叠成了“人机协同”的网状结构，引发了生产范式的根本性转移。首先是资产生成方式的“爆发性革命”。利用 Stable Diffusion、Midjourney 等图像生成工具，通过自然语言描述与控制网的约束，创作者可以跳过繁琐的线稿与上色阶段，直接生成高精度、风格化的美术资产。这意味着，内容的生产门槛从“手部肌肉记忆”转移到了“大脑的语意构建”与“审美决策”。其次是动态生成的“效率革命”。Pika Labs、Runway Gen-2 等图生视频工具的出现，实现了画面元素的自动化补帧与物理模拟，极大地压缩了后期制作的时间成本。

这种技术跃迁对高职教育提出了严峻挑战：我们过去引以为傲的“手绘基本功”教学，在 AI 几秒钟生成千张高质量原画的现实面前，其核心竞争力正在被稀释。未来的传媒人才，不再是单纯执行指令的“画匠”，而必须是能够驾驭算法、统筹视听、把控风格的“智能导演”。因此，我们的教学目标必须从培养“单一技能型”人才向培养“创意-技术-统筹”复合型人才转型，将教学重心从“如何画得像”转移到“如何想得深”以及“如何让 AI 画得准”^[2]。

二、高职影视传媒教学的现实困境与滞后性

尽管 AIGC 在产业界已成燎原之势，但反观当前高职院校的教学现场，却普遍存在着严重的“时差”与“错位”。

（一）课程体系的“结构性滞后”

目前大多数高职新闻与影视专业的核心课程仍主要围绕 Photoshop 绘图、After Effects 后期、Premiere 剪辑等传统软件展开。虽然基础软件教学不可或缺，但缺乏针对大模型训练、AI 辅助分镜设计、AI 风格化迁移等前沿课程的系统设置。教材内容的更新速度远远落后于软件版本的迭代速度，导致学生在校学习的“先进技能”，在毕业通过实习期时往往已沦为“过时技术”。

（二）师资队伍“本领恐慌”与认知偏差

绝大多数高校教师成长于传统媒体与传统 CG 时代，其知识结构与审美经验主要建立在手工绘制与传统软件操作之上。面对日新月异的 AIGC 工具，相当一部分教师存在畏难情绪，甚至产生抵触心理，视 AI 为“作弊工具”而非“生产力工具”。在教学中，若无法讲透 AI 生成图像的底层逻辑（如扩散模型的去噪原理）及法律边界（如版权归属与肖像权风险），仅仅将 AI 作为一种猎奇的插件介绍，教学必将流于形式，无法触及核心。

（三）实训环境的“算力鸿沟”

也是制约教学深化的硬伤。AIGC 的深度应用，特别是本地

化大模型的部署与微调，需要高性能显卡与庞大的显存支持。然而，目前大多数高职院校的机房配置仍停留在满足基础办公或轻量级剪辑的水平，难以支撑高强度的 AI 运算需求。这种“算力赤字”直接导致了实训教学只能停留在简单的网页版工具体验上，无法进行深度的商业级项目实战^[3]。

三、实践路径：全流程 AIGC 动态漫画教学体系的深度构建

（一）重构“人机协同”的课程逻辑与教学内容

我们主张打破原有的学科壁垒，按动态漫画的生产逻辑重组课程群，确立“底层逻辑+工具应用+综合实训”的三级进阶体系。

在基础素养层，应增设《AIGC 通识与提示词语意学》课程

这门课不应只是介绍软件界面，而应重点讲授“人机沟通”的语言艺术。教学中要引入语言学、符号学的基本概念，训练学生如何将抽象的画面构思精准转化为 AI 可理解的提示词。例如，如何通过限定词控制光影、材质、构图与艺术风格；如何利用负向提示词规避 AI 的常见错误。同时，必须同步开设《数字版权与传媒伦理》课程，通过案例教学，让学生明确 AI 创作的法律责任，树立“人是创作主体，AI 是副驾驶”的伦理观^[4]。

在核心技能层，需对传统课程进行“AI 化改造”

1.《分镜设计》课程应升级为《AI 辅助叙事与分镜》，引入 ChatGPT 或 Claude 等语言模型辅助剧本打磨与分镜脚本生成。教学重点在于训练学生如何向 AI 投喂参考资料、如何通过多轮对话优化故事节奏。

2.在《角色与场景设计》环节，引入 Midjourney 与 Stable Diffusion，重点教授 ControlNet 插件的应用——这是解决 AI“抽卡式”生成不可控问题的关键。通过边缘检测、姿态控制等模型，让学生学会如何精准控制角色的动作与表情，实现从“随机生成”到“定向创作”的跨越。

3.在《后期特效与合成》课程中，则要重点引入可灵、海螺、Ebsynth、Runway 等 AI 视频处理工具，讲授风格迁移、智能补帧与动态遮罩技术，大幅提升制作效率。

（二）深化“以练代讲”的项目制教学法

AIGC 技术的实践性极强，传统的“PPT 讲授+案例演示”模式已难以为继。必须全面推行项目制教学，将真实的行业标准引入课堂。

“逆向工程”教学法：解构与重构的思维训练

在教学初期，教师不直接讲授操作步骤，而是展示优秀的 AIGC 动态漫画作品，要求学生进行“逆向拆解”。学生需要推导该作品可能使用的 Prompt 关键词组合，分析其画面风格参考了哪位艺术家或流派，推测其使用了何种 ControlNet 预处理器来固定构图。随后，学生需尝试复刻该作品。这种“看图推码”的训练，能极快地提升学生对 AI 模型的敏感度与理解力^[5]。

“人机博弈”修正机制：从“完美生成”到“瑕疵管理”

目前的 AI 工具并非完美，常会出现手指畸形、肢体穿插、画

风突变等“幻觉”现象。这恰恰是教学的重点。我们设计了专门的“修图与一致性控制”实训单元。教师故意提供存在缺陷的AI生成图，要求学生利用Photoshop结合AI的“局部重绘”功能进行修复。更重要的是“一致性”训练：在一个长篇动态漫画中，如何保证主角在不同分镜、不同角度下长相、服饰的一致性？这是行业最大的痛点。教学中，我们要详细教授如何通过训练专属的LoRA模型来固定角色特征，如何利用Reference only或IP-Adapter等插件锁定面部特征。这种解决问题的能力，才是学生就业的核心竞争力^[6]。

全流程实战工坊：模拟真实的新闻编辑部

在学期末，我们设立《全流程动态漫画项目工坊》。将全班分为若干个5-6人的项目组，模拟“新闻编辑部”或“IP孵化工作室”的架构。每个小组需在两周内，完成一个基于真实社会热点（如“乡村振兴”、“非遗传承”、“反诈宣传”）的动态漫画短视频。

（三）搭建“算力工坊”与产教融合的生态闭环

针对硬件瓶颈，高职院校应摒弃“单打独斗”的建设思路，转而寻求“云端突围”与“企业共建”。

1. 一方面，建设“云端AIGC实验室”：学校可与阿里云、腾讯云或算力租赁平台合作，搭建基于云桌面的实训环境。这不仅解决了本地显卡配置不足、更新换代快的问题，还能让学生提前熟悉企业级的云端协作流程。

2. 另一方面，深化产教融合，引入企业的“真实算力”与“真实项目”：我们探索实施了“企业导师双向流动制”与“工作

室驻校制”。聘请一线游戏公司或MCN机构的AI技术美术担任客座讲师，将行业最新的工作流带入课堂。例如，某高职院校与当地动漫企业合作，将企业的IP孵化前期测试项目引入课堂。企业提供算力支持与基础素材，学生利用AIGC工具快速产出多套风格方案供企业筛选。被选中的方案，学生可获得项目奖金，并直接参与后续的深化制作。这种“作业即作品，作品即产品”的模式，极大地激发了学生的学习动力，也实现了人才培养与市场需求的无缝对接^[7]。

四、结语

AIGC浪潮下的高职新闻传播与影视制作教育，正处在从“技艺传承”向“人机共创”转型的历史十字路口。动态漫画作为这一变革的先锋阵地，深刻揭示了未来传媒人才的核心素养将不再是单一的工具操作，而是“审美决策力”、“技术整合力”与“人本逻辑力”的深度叠加。

高职教育应主动拥抱技术红利，但更要保持清醒的教育定力。我们不仅要解决“怎么用AI”的技术问题，更要解决“AI为了谁”的价值问题。通过构建“底层逻辑通透、实践技能硬核、伦理意识清醒”的教学体系，我们才能培养出真正驾驭算法而非被算法裹挟的新时代传媒工匠。当我们的学生能够自信地指挥AI绘制出具有中国气派、职教特色与时代温度的动态漫画时，职业教育在新质生产力发展中的独特价值便得到了最好的确证。

参考文献

- [1] 王晓红. 生成式AI与影像生产的未来：机遇、挑战与重塑[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2023, 45(6): 12-18.
- [2] 陈敬良, 张伟. AIGC视域下数字媒体艺术专业教学改革研究[J]. 职业技术教育, 2024, 45(8): 34-37.
- [3] 李海燕. 动态漫画在融媒体新闻报道中的应用与创新路径[J]. 传媒观察, 2023(11): 55-58.
- [4] 张博. “人机协同”视域下高职影视专业人才培养模式创新[J]. 中国职业技术教育, 2024(15): 45-50.
- [5] 刘畅. Midjourney与Stable Diffusion在动漫制作流程中的应用比较研究[D]. 上海: 上海戏剧学院, 2024.
- [6] 吴静. 智能传播时代新闻传播人才培养的转型与重构[J]. 青年记者, 2023(21): 89-91.
- [7] 赵强. 高职院校AIGC实训室建设与教学模式探索[J]. 实验室研究与探索, 2025(2): 112-116.