

(上接第2版)

就在3月11日,2025年第35届萨格勒布国际动画电影节入围作品揭晓,刘健教授指导的2021级研究生段琪作品《嘘》,从来自全球92个国家和地区的2024部作品中脱颖而出,入围电影节官方学生影片竞赛单元。近年来,国美动画与游戏学院师生创作的动画作品多次入选国际国内电影节并获得奖项,在全球四大动画电影节(法国昂西国际动画节、加拿大渥太华动画节、日本广岛动画节和萨格勒布国际动画电影节)均有亮相。记者了解到,刘健携动画系师生共同完成的电影《艺术学院》(入围第73届柏林电影节主竞赛单元)将于4月在国内公映。

除了在国际舞台屡获佳绩,许多学生毕业后在大型企业、大型电影项目中担任重要职务,还有一部分人选择创业,如崇卓动画、虾条动画、缤纷映画、wuhu动画人空间等都是现在非常活跃的动画公司。

相比偏重艺术性的中国美院,另外一些在杭高校则更侧重产业发展和学科交叉。其中,出于行业技术变革、教育模式升级和市场需求演变的综合驱动,浙江工业大学、浙江工商大学、杭州电子科技大学等学校将动画专业调整为数字媒体艺术专业。

浙江工业大学的数字媒体艺术专业属于设计与建筑学院,发挥工科院校的优势,着重培养学生在信息科技与艺术方面的整合能力、以用户为导向的创新思维能力、以及为商业需求提供解决方案的策划、创意、制作能力。“我们更多的是落地,对接浙江的产业需求,学生毕业以后能够马上进入到企业,成为企业里核心的创作性人才。”浙工大数字媒体艺术创新研究院院长、数字媒体艺术学科负责人徐育忠教授表示,“现在报考的人数很多,还有很多学生想要转到这个专业。”

杭州电子科技大学在电子计算机自动化方面具备学科优势,因此数字媒体艺术专业也根据师资和技术力量,强调“科艺融合”,涉及到诸如界面动画UI的交互动画、游戏的动效特效、科普展示、数据可视化动画,以及虚拟现实、漫游元宇宙等比较新的概念,也会鼓励学生辅修计算机相关课程。

“我们学院最近5年毕业生平均就业率高达95%,大约有86.22%从事动漫、游戏设计、数字娱乐这方面的工作。”杭州电子科技大学人文艺术与数字媒体学院教师高诚说,“像我们这种科艺融合的专业在杭州发展特别合适。”

AI时代: 校企连接体现行业最新需求

动画的人才培养和产业需求“两张皮”的现象,普遍存在于专业类高校。

为弥补学生能力与企业需求的鸿沟,杭州高校、企业多措并举,将工作实践与专业课程结合。如浙江花果山传媒有限公司成立了职业培训学校,累计输送逾4000名专业人才;中南卡通针对三维绑定等稀缺岗位,设立内部初级人才培养机制,通过“全职+实习生”梯队储备技术力量;博采传媒则联动高校,企业缺



杭州天雷动漫有限公司创始人、浙江传媒学院动画与数字艺术学院雷涛教授主创作品《小鸡彩虹第八季》,在2024年昂纳西动画节“中国联合展台”代表中国优秀动画作品亮相,并于12月提名第29届亚洲电视大奖最佳3D动画奖和最佳学龄前动画奖



杭州崇卓科技有限公司
《望古神话之天选者》



杭州虾条文化创意有限公司
《张敞画眉》



中国美术学院动画系2020届本科毕业生唐瑞鸿的毕业创作《夏夏》2021年入围法国昂西国际动画电影节学生创作竞赛单元

路在何方: 需要一步一脚印趟出来

在国产动画“高光时刻”与“劝退声”并存的当下,依然有无数年轻人试图在理想与现实间开拓出一条道路。

在采访中,许多老师都提到,年轻的学生最好在某一细分领域不断精进,形成个人核心竞争力,避免“泛而不精”。浙江中南卡通股份有限公司董事长吴佳也曾对于年轻的动画从业者提出建议:一是要保持对动画的热爱和初心;二是注重积累和学习;三是勇于创新和尝试,敢于运用新技术、新观念,展现独特的创意和个性;四是团队合作至关重要,学会与他人沟通协作;五是要有耐心和毅力。

中国美术学院动画与游戏学院倪滨教授认为,“艺术创作不能只求效率,而是需要在过程中不断思考、精益求精,最终创作出好的内容。学校现在最重要的职责、最大的贡献还是教育,让自己的学生能够在这个行业里站稳脚跟,去做更多的事情。”

国产动画仍在砥砺前行,杭州这座“动漫之都”的教育者们深知,真正的奇迹不在于单部作品的票房神话,而在于构建起艺术理想与技术现实交融的人才培养体系。在数字时代的浪潮中,动画教育这艘航船既要坚守人文艺术的压舱石,也需扬起科技创新的风帆,方能载着年轻创作者们驶向更具想象力的未来。

什么、高校就在教学中增设有针对性的精准培养;万影科技、非白三维等科技企业、中国动漫博物馆等专业机构也与浙江工商大学等展开深度合作,让学生能够较早地对产业有更深的认识。这种从展会到企业、从培训到课堂的多维协作,正在重构行业人才生态链。

学校方面,浙江传媒学院动画专业近年来构建了以“工作坊制度”为核心的校企协同育人模式,引入知名企业的专家担任“行业导师”。由浙传知名校友周建敏创立的浙江花果山传媒有限公司、专注于原创IP开发的杭州友诺动漫有限公司等都在校开设了工作坊。

“课程基于企业的真实需求,让学生直接参与到他们的项目创作中。一些优秀学生后来进入这些企业成为正式员工。”浙江传媒学院教授、天雷动漫创始人雷涛介绍,学生在校期间能够提前适应产业中的工作模式,同时高校可以根据行业的需求和现状来进行人才培养方案及课程设置的优化。

在数智时代的大潮中,人工智能、大数据、虚拟现实等新技术如雨后春笋般涌现,它们不仅深刻地改变了我们的生活方式,也为动画与数字媒体艺术教育带来了前所未有的机遇与挑战。

长江大学数媒专业负责人刘书楠表示,学校要培养既懂技术又懂艺术、具备

实战能力的新时代动画与数字媒体艺术人才。

我们看到,许多学校如今都要求开设AI相关课程,中央美术学院的DARC数字艺术研究中心,宗旨为“以科技的方式呈现艺术,以艺术的语言诠释科技”;青岛黄海学院影视学院将AI技术融入到动画制作流程的专业课中。

在此过程中,杭州的院校也迅速做出反应,如浙江传媒学院开设了AIGC应用课程,学院有老师已出版了数本教学书籍;杭州电子科技大学也紧跟时代,近年来从元宇宙到AI,都设置了相关教学和项目。

“浙江工商大学数字媒体艺术专业在2023年开始实施的最新培养方案中,60%以上的课程深度融合AI技术学习。”数字媒体艺术系主任郝昕教授介绍道。

浙江工业大学建立了数字媒体艺术创新研究院,团队由设计与建筑学院和国家新闻出版署出版融合发展(浙报集团)重点实验室的专家学者合作,校企联动进行跨学科研究工作,产出了《文化中国行·AI江南》系列科普短视频等一系列融媒体产品。

据了解,很多动漫公司也开始探索AI如何对动漫行业的整体创作效率提升,一些外地的动漫公司还专程跑到杭州来考察。