

综合类院校的动画教育需要培养复合型人才

■本报记者 厉亦平 施涵予

浙江工商大学的动画专业始于2001年,是杭州最早开设动画本科的高校之一。面对技术迭代与产业需求变化,该专业于近年转型为数字媒体艺术方向。在2023年发布的培养方案中,60%以上的课程融合了AI学习。

“动画教学需要紧跟时代前沿发展,进行动态调整。”浙江工商大学艺术设计学院数字媒体艺术系主任郝昕表示,“学生大一开始就要接触AI生成、虚拟制片等技术,同时保持对传统美学的深耕。”

该专业建成了数字短视频研究实验室、二维动画实践实验室、非线性编辑实验室、录音实验室、摄影实验室、VR实验室、AIGC数字艺术工作室等多个设施先进的实验室组成的教学实验平台,致力于打造“艺商融合+艺科融合”为愿景的特色专业。

为了让学生直面产业真实需求,该专业与国内前沿的科技企业达成合作,建立实训基地,将企业资源引入课堂。例如杭州万影科技有限公司、杭州非

白三维科技有限公司,以及中国动漫博物馆等单位。郝昕认为,这种模式有助于同学了解产业前沿动态,对未来生涯规划有更清晰的认识。

“作为综合类大学,我们具有学科交叉的优势,可以发挥我们的长处,和其他学院合作,培养复合型人才。而且我们学校以商科为主,非常注重产业,能够去匹配‘动漫之都’杭州的产业需求。”郝昕说。最新的培养方案实施了两年,已经有其他院校前来“取经”,共同研讨交流。

郝昕曾获杭州市领军人才、中国青年动漫家等多项荣誉称号,既是动画专业教育者,也是行业实践者。2025年初火爆的动画电影《哪吒之魔童闹海》,展现了中国动画工业体系的制作技术和协作能力。”郝昕分析道,“138家动画、特效、游戏公司的跨领域协作,各展所长,却能统一品质与工期,这需要强大的制片管理和标准化流程。”



国电影周「金鹤奖」最佳动画片大奖、浙江省「五个一工程」奖等。第二届中国电影凤凰奖优秀动画片大奖、2024东京国际电影节中任影片监制。影片获得第二十届中国电影金鸡奖最佳美术片提名奖、文化传媒有限公司、浙江睿宸影视制作有限公司联合出品,郝昕担任《济公之降龙降世》刘志江、乔或联合执导,浙江天台和合影视

不只是“科技狠活”也要注重“软实力”

■李保传(中国美术家协会漫画艺委会委员、杭州师范大学动漫史研究专家)

我国动画教育起步比较早,从苏州美专到北京电影学院走过了近半个世纪,但大力发展动画高等教育是从2000年前后开始的,准确来说是与国家大力发展动漫产业而同步发展的。据2003年统计分析,动画作为朝阳产业其人才缺口为15万,由此也催生了高校扩招动画专业的热潮,从2000年至2003年,设有动画专业的院校从两家发展至70多家,师资力量严重不足。有些院校甚至对数字动画的认识存在偏差,仅从技术与艺术的角度分别在计算机专业和艺术专业中设立数字动画,动画作为跨界性的综合艺术,这种分裂在一段时间内对人才培养的规格造成了不符合行业需求的后果,从而也造成了动画在盲目扩招之后连续三年“挂红牌”的社会影响。

一边是行业急需人才,即使高薪也招不到合格的人才,而另一边是每年大量的毕业生却找不到工作,这种供需矛盾直到现在仍然是无法回避的普遍现象。究其原因,有着多方面的复杂因素:

首先是师资水平与行业实践的脱轨。关于这一点实际上又回到了为应付动画专业扩招与师资团队仓促组建的矛盾上来。这些师资原本在动画技能和实践能力相对薄弱的条件下,还要面对大量的教学任务,根本没有更多的时间了解行业前沿、深度参与行业实践,最终与行业发展的距离渐行渐远。

第二,动画制作技术的日新月异与高校课程设置滞后之间的矛盾。高校的专业设置有着技术应用和学术研究的双重性,在以就业为导向的办学理念下,高校动画专业逐渐形成了“重技术轻理论”的教学模式,大量的实践课程并未依托行业实践现状,更多的是在概念设计上进行着虚拟的创作,而动画企业在实际操作中却有着严格的规范和流程,简单来说,就是高校的课程内容在一定程度上落后于企业的实际应用,大量开设的实践环节仍然难以在企业应用中落地,这也是人才培养不符合市场需求的主要原因。此外,动画

作为一门综合性艺术,高校的人才培养目标还应结合动画产业链的布局,而不是千篇一律的为培养动画导演而设置课程。

第三,课程校企合作过程中的矛盾与磨合之间的问题。高校人才培养与企业应用之间的“无缝衔接”是校企合作的理想化目标,虽然大多数高校都非常重视校企合作,但真正成功的合作案例相对比较少,这是由各自的运行机制所决定的,职业院校可能会在这方面有一定的弹性处理,但在本科院校,这种合作更多的是局部的甚至是个体性的参与,实现完全集体性的深度参与仍然比较困难。值得借鉴的是,《哪吒2》在制作过程中,曾依托本土高校实现产教融合的新尝试,这种高校师生与企业之间的“双向奔赴”或许可以为今后的校企合作积累更为合理的经验,在产、学、研、用、创多位一体上最终实现双向赋能。

总的来说,我国的动画教育还处于发展起步阶段,在办学过程中会遇到各种各样的新问题,无论是以前盲目的扩招,还是今天面对市场的理性“砍专业”,都是教育发展的良性选择,尤其是科技的进步带动着社会节奏的加快,高校动画办学也必然被裹挟其中。面对这场史无前例的社会变革,任何高校和个人都不可能置身事外,在技术融合方面,应在课程设置中及时纳入前沿AI技术内容,加强跨学科合作,培养复合型人才。

在人才培养方面,AI的应用和普及将打破一些固有的边界和界限,因此,高校应灵活更新教学模式,通过项目驱动共同提高师生的实践能力,甚至是在项目中与学生一起成长,从而更好地适应行业需求,为地方经济发展服务。

总之,在科技迭代发展的今天,高校动画专业教育在新文科、新工科发展背景下不只是“科技狠活”,既要有“硬功夫”,也要注重软科的“软实力”,教学上软硬兼施,学科建设上要软磨硬泡,在差异化发展的道路上走出自己的办学特色,即动画教育也要“不模仿别人,不重复自己”。

数智时代:动画与数字媒体艺术教育的变革与创新

■刘书楠(长江大学数媒专业负责人)



邹强 三头六臂显神通 新闻漫画

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。面对这场历史性的变革,我们必须以实操为导向、以创新为动力,积极拥抱新技术,为新时代培养具备实战能力的动画与数字媒体艺术人才。

技术赋能,为动画与数字媒体艺术教育注入了新的活力。人工智能技术的快速发展,使得角色设计、场景生成、动画制作等环节变得更加高效和精准。通过智能算法,可以快速生成多样化的角色造型和场景布局,大大提高了创作效率。同时,虚拟现实、增强现实、混合现实等技术的突破,打破了物理空间的限制,为艺术表现开辟了全新的沉浸式体验空间。学生可以在虚拟环境中进行创作和实践,感受身临其境的艺术魅力。此外,大数据分析的运用,也让创作者能够更精准地洞察用户需求,优化内容创作,提升作品的吸引力和影响力。

在教育模式的革新方面,构建实操型教学模式成为数智时代动画与数字媒体艺术教育的必然选择。传统的理论教学已难以满足行业对实战型人才的需求。高校应转向以项目为导向、以实践为基础的教学模式,通过在线教育平台、虚拟仿真实验室等新技

术手段,打破时空限制,为学生提供更多实践机会。项目制教学可以让学生在真实项目中锻炼技能,培养团队协作能力和解决问题的能力。校企合作则可以让学生更早地接触行业前沿,了解市场需求,为未来的职业发展打下坚实基础。

教育部在《关于深化产教融合的若干意见》中提出,要推动产教融合协同育人,促进教育链、人才链与产业链、创新链有机衔接。这为高校与企业合作提供了政策保障和支持。在就业指导方面,高校也应注重实操性。随着数字内容产业的蓬勃发展,对动画、游戏、影视等领域人才的需求持续增长。高校要加强与企业的联系,了解就业市场动态,为学生提供更多实习和就业机会。同时加强就业指导课程建设,帮助学生树立正确的就业观念,提高他们的就业竞争力。可以邀请行业专家进校开展职业规划讲座、模拟面试等活动,帮助学生更好地适应职场环境。

艺术与科技的融合是动画与数字媒体艺术教育的核心。在数智时代,这一融合变得更加紧密。高校应打破学科壁垒,构建跨学科课程体系,让学生同时掌握技术和艺术两方面的知识。在教学过程中,要注重培养学生的人文素养和艺术审美能力,避免技术堆砌,让技术与艺术有机结合。

数智时代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。高校应以实操为导向,以创新为动力,积极拥抱新技术;构建实操型教学模式,加强师资队伍建设;注重艺术与科技的融合,以及与企业紧密合作;提供实操性的就业指导,帮助学生顺利步入职场。只有这样,才能培养出既懂技术又懂艺术、具备实战能力的新时代动画与数字媒体艺术人才,为数字内容产业的发展贡献力量。