

# 当代高校动漫教学多元化探讨研究

兰岳云

**摘要:** 过去几年内, 全国近千所高校开设动漫专业, 一夜间动漫专业百花齐放、包罗万象, 其中蕴含着时尚与文化, 然而批量生源招入并没有造成就业率的飘高, 大量动漫专业的学生毕业后即面临失业或转行的压力, 市场需求无法得到满足。高校教育与动漫产业发展一脉相承, 目前我国动漫教学还显滞后, 为解决我国动漫产业转型中遇到的问题, 需要进一步解析高校的教学方向设置, 明确人才培养类型的定位, 洞悉教育与市场之间的关系, 实行动漫教学改革才能探索出具有中国特色的高校动漫教育模式。

**关键词:** 动漫产业; 高校教育; 多元化

A Study on the Diversification of Animation Teaching in Contemporary Universities

Lan Yueyun

**Abstract:** In the past few years, nearly a thousand universities across the country have opened animation majors. The animation majors have bloomed overnight, encompassing a wide range of fashion and culture. However, the influx of large numbers of students has not led to a high employment rate. On the one hand, a large number of animation students are facing unemployment or pressure to switch careers after graduation; but on the other hand, the market demand for animation talents cannot be satisfied. University education and the development of the animation industry are in a continuous line. Currently, China's animation teaching is still lagging behind. To solve the problems encountered in the transformation of China's animation industry, it is necessary to further analyze the teaching direction setting of universities, clarify the positioning of talent cultivation types, understand the relationship between education and the market, and carry out animation teaching reform in order to explore a university animation education model with Chinese characteristics.

**Keywords:** animation industry; Higher education; diversification

大概在我国的高等教育中, 动漫教育是最独特而尴尬的一个, 一方面是爆发性的增长和建设。在上个世纪后半叶漫长的几十年中, 全国都只有北京电影学院一家高等院校设有动画专业。然后进入 21 世纪, 因为国家加大的动漫创意产业的关注, 从重点院校到各种地方性大专院校, 无论条件是否充足, 都纷纷开设涉及动漫的专业。自从进入新世纪, 国家加大对动漫产业的关注和扶持。据统计, 至 2010 年, 全国有超过 500 所院校开设了动漫专业(包括动漫系、动漫专业和二级学院), 更有超过 1000 所的高校开办了涉及动漫专业的院系。<sup>1</sup> 但是每年有 50 万该专业的毕业生, 就业缺口依然很高, 动漫企业抱怨招不到人, 奇怪的是连续几年教育部公布的就业率最低的十大专业中, 动漫都榜上有名。究其原因, 不是没有岗位, 也不是没有专业对口的学生, 而是培养的学生并不能满足动漫企业对人才的要求, 反过来, 人才不适应市场, 也制约了我国动漫的发展。

<sup>1</sup> 《中外动漫教育的现状与启示》, 杨瑛, 赤峰学院学报, 2011 年 11 月, 第 250 页

## 一、中国高校动漫教育的现状

### 1、课程设置“名不符实”

动漫专业在高校的专业设置中属于一个较新的专业，而师资的储备又需要一定的时间积累，完成专业对口的专家级人才和高学历教师的储备，达到合理配置。目前许多高校盲目响应号召顺应当下环境纷纷开设动漫专业，使动漫在一时间变成一项热门专业，但高校并未根据自身特色或实地考察过是否适合开设此专业，只是盲目跟风轰轰烈烈地开展动漫教育，引入师资时过于注重职称，却忽视了动漫作为一项新兴创意文化的本身专业性，高职称的教师不对口，专业课程无法开展，大多数学校动漫专业师资缺乏，甚至部分学校自己的教师只有一两名，专业就开办了，大量的课程靠各色外聘教师来完成，授课教师的构成也形形色色，有纯美术专业背景的、有电影背景、计算机等工科背景的，“从第四届中国国际动漫节动漫教育论坛调查表中看到，动漫专业教师的来源主要有三条途径：其一是在动漫公司工作过的社会实践者，以杭州某高校为例，学校动漫系成立初期的师资半数来自东星等知名外包动漫公司。其二是经过转向（学美术或设计专业）短期培训的教师，主要从完美动力、水晶石等培训机构结业，该部分师资转向进入职业技术学院教学的居多。其三是从北京电影学院、中国传媒大学、中国美术学院等大专院校毕业的动画本科和研究生。这些教师大都‘现学现卖’，没有经过动画领域理论研究和教学磨砺，对动画的认识尚处浮面，因此真正从事过完整的动漫项目开发的教师很少。各高校所设置的动漫相关的课程没体现各自的特色，在培养学生的过程中有‘批量生产’的现象，培养出来的学生在专业实践能力差。”<sup>2</sup>

这种情况下，在培养计划设定时课程安排就会按照老师自己的能力来设定，并非完全按照动漫专业的培养需要来组织。甚至将别所高校课程设置直接照搬运用到本校的动漫设置中，课程设置漏洞百出，存在很多不合理，比如不少学校一大二开设了大量且长课时的《素描》、《速写》、《色彩》、《构成基础》等基础美术类的课程，虽然动漫需要扎实的美术基础，但是因为学生作为美术生经历了高考的艺术类加试，基本都有一定的美术素养，低年级课程应该有基础美术课类课程，但是不宜让这些课程大量地占去宝贵的学时，使得学生真正开始接触动漫都要在大二下，这些重复性的知识传授，容易让学生失去专业兴趣，对于自己的专业产生迷茫感，导致不少能够转专业的学校，动漫成为专业忠诚度较低的学科。

其次，专业开课类型十分平均，没有将选修、选择方向真正引入到培养计划中来，导致每门课程都如蜻蜓点水般点到为止，致使学生什么都会一点，但是又什么都不能真正上手，同时也缺乏创新力和对专业的专研心。

所以，师资结构不合理，这同样是动漫人才缺乏的主要因素，动漫人才的缺乏从师资的缺乏就已经开始显现。动漫教育人才缺少已成为阻碍动漫教育发展的主要原因。

### 2、教学思路“闭门造车”

目前我国大学管理培养模式导致学校教育还是以理论为主，研究型是主要教育方向，动漫又是一个强调操作和实践的专业，虽然也需要动漫的理论研究者和工作者，但是就业需求更多的还是实战型人才。当前许多学校的动漫教育闭门造车，培养的动漫人才很难适应企业发展的需要。一些院校的教学仅仅停留在课堂和校园里的讲授与训练，动漫教育也必然成为纸上谈兵。尤其一些中西部地区，学校的地理环境、社会经济状况具有局限性，当地的动漫企业少之又少，即使想开展实践性的活动，也难以施展，教学活动与社会实践脱离的状况，动漫教育自然失去了源动力。

另外，国内一些重要的学生动漫大赛的评奖思路的导向也使得教学方向出现与实际市场脱轨的现实。事实上，高校中的教师在培养学生创作的时候，向大赛奖项看齐已经是一个有

<sup>2</sup> 《从动漫教育发展谈动漫创意人才培养的创新教育》，潘瑞芳，《新闻界》，2008年第4版，第5页

意无意的思路，而比较知名的几个动漫大赛，主导的风格也更偏向学院派，艺术性成为其最看重的特质，商业、技术虽然也有考量，但还是居于艺术性之后的。这种评奖思路的引导着教师指导学生创作时以艺术动漫为荣，市场价值是最被忽略的。

### 3、培养定位“模棱两可”

学生在报考高校专业之前往往对专业非常模糊，很多单单凭借自己对各类专业有限的了解来进行选择，很多报考动漫专业的学生完全出于自身对动画片或者漫画的喜爱，但喜爱并不等同于能够胜任。制作一部完整精良的动画电影除了要有扎实的美术功底、深厚的文学修养，熟练的制作技术也很重要。

很多高校在其课程设置比例分配中动漫技术与艺术很难有一个合适的平衡，这令学生在二者学习中无法把握自己的方向。偏重动漫技术在毕业后能迅速适应市场需求，轻松找到一份辛苦但高回报的工作，但是作为持久发展而言，总难以摆脱“匠人”的帽子，职业发展容易被限定。而偏重动漫艺术虽能在各式比赛中崭露头角，但毕业后却很难在当下市场中找到适合自己的岗位，热爱动画的以独立动画导演的方式艰难生存，一般的毕业生就直接转行，这无疑也是人才的流失。

另外，在整个培养过程中，大多数院校的整体思路和目标还是以培养“动画导演”为核心的，虽然动画流程中的课程都有涉及，但是并不深入展开，而事实上动漫行业中缺少的人才也是多种多样的，创意无限的剧作家，基础过硬的原画师，手脚麻利的动画师，技术达人的建模、贴图、特效师，对市场了如指掌的发行推广人才，甚至潜心研究动漫的学术工作者，但是目前学生学习中“技术”和“艺术”仿佛成为非此即彼的抉择，很难兼顾，另外也缺乏成为某项专才的培养环境，想要在某个技能上深入学习，只能待走入社会再去学习。

## 二、海外高校动漫教育的优点

### 1、重视基础培养，强化学习方法的训练

加拿大魁北克大学 Mondus 学院动画专业下设三个方向，分别是电影创作方向、网络技术方向和三维创作方向，但是他们大学第一学期课程表显示，无论哪个方向，第一学期的课程设置是一样的，在刚刚进入大学时，都是以学习方法养成为培养重点，受学生以“鱼”不如授学生以“渔”，将来学生无论从事具体哪个工作，学习方法的形成是受益终身的。对比我们的培养方案，基本没有这样学习方法类的课程，只有大四要面临毕业设计和毕业论文的创作时，偶有学校有一些研究方法类的课程。

图像创作(3 学分)
艺术史: 文化与社会(3 学分)
创造力和创造过程(3 学分)
电影 视频编剧与导演(3 学分)
新媒体方法和研究(3 学分)

表：加拿大魁北克大学 Mondus 学院动画专业第一学期课表

### 2、技术与艺术有效融合

到底是侧重技术还是侧重艺术，事实上是全世界艺术教育的困惑，任何国家的艺术教育肯定不会完全脱离人文关怀和社会问题，欧美的影视动画类课程老师布置的作业常常涉及到人权、环境和国际纷争等现实问题，要求学生从社会不同层面显现的现象去思考，欧美的艺术教育学者认为，引导学生做一些更为实际、有意义的作品，能够表现创作者自己观察和思考的东西更易引起人们的关注和反思，这才是作品真正的灵魂，令创作者和观赏者产生积极

的变化，充分发挥动画艺术的社会效应，这是动画学习和创作的任务和目的之一。创作内容从文化层面入手，同样也是作品艺术性体现的一个方式。

另一方面，对学生创新思维的培养也是帮助作品艺术性体现的一个方面，美国、韩国、日本这些动漫强国的培养中，一般在大三都会有《实验影像》等课程，帮助学生在艺术形式上有所开拓。

需要注意的是，这些国家的实验影像类课程都是在高年级开设（许多国家本科教育是三年制，大三已经是最高年级了），而技术类的课程反面的低年级。的确，艺术和技术并不矛盾，它们常常互为因果，相辅相成。技术可以帮助艺术实现目标，而艺术的追求也会促使技术的不断进步，只是需要调和这两者的关系。本科的教育，是学生告别中学教育开始进入专业性学习的开始，所以还是要奠定基本的技术基础，再开始艺术追求。加拿大谢尔丹学院的动画专业隶属计算机系，像这样的学科设置，也确保了专业人员技术过硬。技术的传授保证了学生有实现艺术想法的可能，而教育的最终目标是要培养有脑子的创作者。

### 3、产学研结合

在国外的高校中，有许多企业直接设立的专业，动漫亦是如此。例如加拿大魁北克大学，他们在游戏方向和 VFX 电影特技专业实行完全产业化的教学，与 MODUS 公司合作，在魁北克省教育部的监督下，建立学分和资格证书专业互认体系以及继续教育体系，共同报请省教育部门批准，共同收取和分配学费。通过这样的联合培养，大学可以获得政府的教育拨款，而产业公司则获得了充足的人才储备。在教学过程中，公司负责提供先进的教学设备，安排优秀的专业教师。学校负责提供生源，在不增加更多投入的情况下，实现教学的职业化，设备的产业化和人才的专业化。学生毕业后将获得魁北克大学和 MODUS 颁发的结业证书并同时获得 30 个本科学位学分，也为今后的进一步深造打下了坚实的基础。<sup>3</sup>

这种模式即不同于我们一些高校所谓的校企联合，仅仅是设立一个实习基地，也不同于一些职业技术学院的“定向委培”，他们是学校和企业的全面合作。这是从专业设立就开始了，企业根据自己的需求一起参与制定培养计划，企业的工程师们和学校教师一起设计教学大纲，有符合教学规律的保障又有一线的最新信息，保证了动漫人才的培养规格与动漫产业的需求标准相一致。

### 4、教育方式灵活

美国是开展动漫教育比较早的国家之一，到现有超过 500 家从事动漫高等教育的学校和机构，但是他们的专业设置和我国单一的“动画专业”存在区别，涉及动漫的专业一般是诸如“计算机与动画”、“影视后期”、“艺术与动画”这样的专业，他们在专业设置的时候会与其它专业结合。这种设置也帮助高校建立自己的优势专业，有的学校发展了动画特效，有的学校艺术动画特别强大，学生在报考时也可以根据自己的兴趣选择。当然这要牵涉到整个国家学科门类划分的大工程，不同学校具有不同的专攻方向。另外，美国高等教育中的动画专业，学习期限也较为灵活，例如学生通过两年的学习，可得到一个专科学位，再进行两年的学习，可得到一个本科学位。而在相应的学习期限内，有不同的作品要求，不同的学校对作品的要求也不尽相同。<sup>4</sup>

### 5、专业方向融合度高

传统的动画形式基本以手绘二维和定格为主，但是动画是一个随着技术革新变化非常快

<sup>3</sup> 《加拿大高校动画教育模式的若干特点》，刘若一，《艺术百家》，2012 年第 8 期总第 129 期，第 409 页

<sup>4</sup> 《中外动画教育的现状与启示——以中美韩高校动画教育为例》，杨瑛，《赤峰学院学报》，2011 年 11 月，第 250 页

的专业，在新媒体时代，单纯的动画走向动漫及数字媒体，这就需要我们的教育迅速转向，注重与新媒体技术与艺术结合。韩国动漫教育就特别注重与相邻专业的融合，其动漫专业的课程与数字游戏、网络广告、特效影像等领域广泛结合。其动漫教学的多学科融合性的典型的代表为韩国弘益大学。作为韩国首屈一指的艺术大学，其学科及二级学院设置中并无专门的动漫专业。而动漫教育课程则主要设置在美术学部的视觉设计（Visual Design）专业以及游戏学部的游戏软件（Game software）专业和游戏美术设计（Game Graphic Design）专业中。这些专业从二年级上就开始陆续加入有动画以及影像相关课程，如影像设计、声效设计、3D设计、影视剪辑等。游戏美术设计专业的课程设置中包含了动画的所有的基础课程，并根据游戏美术的要求设置了数字角色动画、游戏交互设计、游戏动画学、动作研究、游戏绘画论等课程。<sup>5</sup>这种宽泛的学科设置，使学生具备较强的综合素质，毕业后择业的空间就大了很多，即使从事动画，也因为视野的拓宽，能更好地创作适合新媒体传播的作品。

## 5、团队意识的培养

动画作品不同于一般艺术作品创作，几乎很难以个体为单位进行创作，团队合作是制作的主要方式。美国高校动漫教育到了高年级基本都是以工作室为主导的，学校为学生提供必要的场所、设备，配备专业的导师，也提供一定的奖励，有的是教师带来项目，有的是学生自行设计选题，共同来完成作品。这种形式让学生在在校期间就能了解创作团队的方式，避免艺术合作中过于自我，将来能快速适应商业动漫的制作形式。

## 三、我国高校动漫教育的改革

### 1.师资力量优化调配

在教师资源上，我国高校面临着一个十分尴尬的局面，现如今高校对教师明确要求博士学位，而动画专业的博士点少之又少，培养的人才根本不够那么多学校的动画专业，只有从其他相关专业寻找博士人才，本身这是个加重学科厚度的好事，但是一味因为学历的硬杠杠，拦住了一批社会经验丰富、动手能力强的公司精英进入高校获得教职，难以给学生带来最实际的技能培训和一线产业经验，而部分高学历但动手能力差、缺乏专业项目实践经验的教师不知不觉中局限和束缚了学生。

高校师资对所有专业高学历的一刀切要求滞缓了动漫教育事业的发展，虽然部分高校也会采用实践课以外聘技师或者从业者讲座等形式让学生接触到一线从业者，但这毕竟解决不了根本问题。教师资源应根据学校人才培养与课程设置的不同分别录用，不应仅把学历看作衡量其教育水平的试金石。现各高校动漫专业在职教师中，大多数并非对动漫产业有着浓厚的兴趣或志在通过自己的双手改造国产动漫目前现状，更多的是将学校科研项目看作其评职称的一块敲门砖。在高校任教期间过于看重课题看重职称，忽略了身为师者教书育人的这一本质属性，忽略了动漫自身专业性。教学方向模糊，每门课程传授方式单一，使得学生在四年学习过程中专业知识杂乱却不精，找不到自身特长，毕业后无法迎合动漫市场的整体需求，严重脱节，只得转行另谋出路。

### 2.梯度分层，按需培养

上文已经指出，课程设置的问题导致产业创新力缺乏，学生就业面临困境。产业人才需求与高校人才培养难以对号入座。学生创作方向不明确，毕业后大量人才流失，从业者寥寥无几。

那么高校应当在拟定培养计划的时候就细分人才结构，依据生源的偏好和优势培养相

---

<sup>5</sup>《中外动画教育的现状与启示——以中美韩高校动画教育为例》，杨瑛，《赤峰学院学报》，2011年11月，第251页

适应的动漫人才。

本科类,尤其重点本科院校,在人才培养中应侧重学生创新性思维的训练,在更高层面上开拓学生视野,引导他们关注本土文化、受众心理、民族特色,指导学生发散思维自由思考,对产业进行深层次的解析与研究,从上个世纪九十年代开始,我国出现了最早一批的电脑动漫加工人员,二十余年过去,依然无法真正摆脱无自主创意的加工路子,这就需要具备精英教育意识的重点院校从尴尬中清醒,在艺术和技术上均培养创造力,研发新的动漫技术,在产业文化的环境中发现自己独特的艺术性,在国际动漫环境中寻找到自己的定位与发展方向,同时也为国产动漫现状和未来发展前景提出更多前瞻性的理论支撑。世界经济形式的变化与中

而一般本科院校,尤其是三本独立学院以及高职类院校,其学生特点决定了他们对理论及宏观性课程缺乏耐心,但是学生的动手实践能力较强,文化课可能较弱,但艺术基本功并不一定不占优势,所以在人才培养中应更加注重学生动手能力的训练,细化制作阶段每一门课程,或结合高校自身优势学科培养技术型、实践型人才,填补中期与后期制作的市场空缺,打造一专多能的人才结构框架。甚至一些有能力的高校可以开设短训班,以职业培训的形式打造技术人才。毕竟,动漫与许多其他重实践的专业一样,刚毕业的大学生很难一下就成为行业的主力,而有够用的技能,能够一毕业就在行业里生存下来,为自己赢取磨练的时间。完成动漫实践与理论知识、实验短片与商业动画的经验积累。另外,目前产业发展的现状来看,我们不可能立刻从做加工中走出来,需要一定的时间磨砺才能真正做有分量有市场的创作作品,获得自己的知识产权,拥有自己的发行权与版权,做自己的文化产业。而目前的过渡时期,一些技术过硬的产业人才的积累,在加工工作中对外的学习都是必要且必须的。

所以,每所高校都应依据学校自身学科优势因地制宜地设置课程安排,有所侧重,细化课程。可将学生按照生源及自身特点进行分班制度,大致可分为二维、三维、后期、剧本、营销。学生可在第一年的学习中抓到自己的兴趣点,而后尽早进行分班,优化专业结构,令其术业有专攻,打造高校与学生相互适合的专业课程设置方向,培养各个领域的精英填补每年动漫人才的大量缺口。

### 3. “小动画”走向“大动画”

动漫的人才培养和发展问题引起了学界的关注。如周忠成、柳执一指出,“动画专业具体教育方案必须突破狭隘的“小动画”概念,应着眼于“大动画”概念来作为专业教育的指导思想。传统影视动画片生产对人才的需求十分有限,因此,我们的动画教育不能仅仅停留在产业链前端”<sup>6</sup>;黄鸣奋认为“动画不只是一种艺术类型、一种娱乐方式,甚至也不只是一种社会职业、一种创意产业,而是新的文化增长点。它汇聚了当代高科技、艺术创意、经济需求。”“动画业正在面临新的变革,专业技能的创新是与增强现实、混合现实等尝试联系在一起的。”<sup>7</sup>不少学者都提出了动漫的发展思路应该着眼于动漫涉及的专业外延应该扩大,专业发展内涵应该充实,如开发动漫延伸产品等等,然而动漫教育究竟如何从传统的影视范畴中脱胎换骨,适应新的市场需求,并没有明确的相关研究。

在课程的教学过程当中,我们注重功能性动画制作的同时,更要把整个学期的课程或者整学年、整四年看做一门课程,走向“大动画”。如动漫功能应用领域和创新和实践方法研究,动漫功能性创新和实践是以传递信息作为主要的研究范畴。引入交互的视角来研究动漫的作用,以功能作为明确的动漫设计指向,以动态视觉表现和视觉体验作为目标。以动漫的创新方法作为动态视觉效果和体验感受的来源等。如功能性动漫人才在创新能力和多学科整合能力培养的要求。功能性动漫以新的价值实现目标为核心,区别于传统动漫娱乐性目的,

<sup>6</sup>《浅谈“大动画”背景下动漫专业人才的培养》,周忠成、柳执一,《教育探索》,第221期,第153页

<sup>7</sup>《泛动漫人才的文化素养》,黄鸣奋,《吉首大学学报(社会科学版)》,2010.31(1),第131页

人才培养对于多学科整合的复合型培养上提出了更高的要求。研究通过培养形成较强的合作精神。功能性动漫产业的涉及环节众多，而且各个环节均需要团队制作。这就需要成员具有较强的团队合作精神。“大动画”的制作涵盖了大学学习期间的所有课程，无异于把所有的课程的精华都综合在一起形成一部动画片。在取其精华之时，还能了解自己的不足与所需。

#### 4.加强实践教学

学校	基础课程	实践课程	比列
北京电影学院	动画概论、动画运动规律、造型设计、场景设计、动作设计、动画剧作、动画大师研究	计算机动画基础、3D 动画、计算机多媒体技术、后期合成	1.8:1
中国传媒大学	动画剧作、动画导演、分镜设计、表演训练、动画电影分析、类型电影分析、动画制片管理、造型设计、背景设计、实验动画、定格动画、漫画创作	三维造型与建模、三维角色动画、动力学仿真、脚本语言编程、运动捕捉技术、三维高级渲染技术、数字影视合成、网络动画	1.6:1
南京艺术学院	视听语言、动画编导基础、动画美术设计、四格漫画、绘景表演	专题短片创作、MAYA 高级动画技术、3D 建筑动画制作、动漫偶造型设计	1:1
中国美术学院	动画设计、素描、速写、人物设计、色彩、影视剧作、影视声音	动画技法、影视动画创作、多媒体技术及应用、短片拍摄	1.8:1

表：中国四大高校理论与实践课程配比

由表中可见，调研中的四所高校内，动画基础课程所占比例都要明显高于实践课程，或二者保持一致。高校将学生大部分的时间比重安排在基础导论课程，每所学校根据自身不同特色，在基础课程安排上各有侧重。这种课程安排可以让学生扎实绘画基础，了解动漫现状、背景以及角色的表现张力，为动画创作的前期设定提供了充足的时间准备。但实践课程开设较少，容易令学生与世隔绝闭门造车，毕业后并不能立刻投入到动漫市场目前所大量缺失的工作岗位中去。

“实践是检验真理的唯一标准”，动漫专业亦是如此。浙江工业大学之江学院动画专业教师经过数次研讨之后得出结论，在培养的学生通过动画理论学习、“小动画”走向“大动画”学习之后，开始实践制作动画连续剧。以班级为单位，教师为组长制作《依古的奇幻之旅》动画连续剧，更加注重学生动手创作能力，让学生充分融入到实践项目中去体验动画片的制作流程。在动画的实践项目中尽情的陶冶，我们设置的实践项目得到了学生的认可。学生不断的参与实践中积累经验进而再去完成个人创作，能达到事半功倍的效果。毕业后学生不再犹豫不断、纸上谈兵，而是能马上适应企业动漫制作流程中的各种需求，成为市场型人才，完成人才输出与岗位需求的直接对应，将脱节的两端市场与高校教育重新接起。从而留住更多动漫专业人才，推动我国动漫产业的不断前进。

高校教育与产业发展一脉相承，我国动漫产业的停滞不前症结就在于市场与教育的严重

脱节，精细分析实则是培养人才结构的模糊与课程设置不合理，导致学生在几年的学习中并不能有所侧重或是扬其所长，各类高校的学生都去进行制作训练，每门课程都只知皮毛，毕业后无法与市场需求相对接，不得不面临着失业或转行的压力，因此每年数十万毕业生中能留下来继续从事动漫专业的人才凤毛麟角。若想完成我国动漫产业的转型升级，要将教育与市场有机的结合，解决不同的人才培养方向满足市场不同的人才需求，有效地提升产业创新力和人才就业率，有目标性的细化人才培养结构，提高产业核心文化价值，将错位的现状调整过来。

**作者信息：** 兰岳云 浙江金融职业学院人文艺术学院/副教授

**联系地址：** 浙江省杭州市学源街 118 号

**联系电话：** 13758162541

**邮编：** 310000

## 参考文献

- [1]. 《中外动漫教育的现状与启示》，杨瑛，赤峰学院学报，2011 年 11 月，第 250 页
- [2]. 《从动漫教育发展谈动漫创意人才培养的创新教育》，潘瑞芳，《新闻界》，2008 年第 4 版，第 5 页
- [3]. 《加拿大高校动画教育模式的若干特点》，刘若一，《艺术百家》，2012 年第 8 期总第 129 期，第 409 页
- [4]. 《中外动画教育的现状与启示——以中美韩高校动画教育为例》，杨瑛，《赤峰学院学报》，2011 年 11 月，第 250 页
- [5]. 《中外动画教育的现状与启示——以中美韩高校动画教育为例》，杨瑛，《赤峰学院学报》，2011 年 11 月，第 251 页
- [6]. 《浅谈“大动画”背景下动漫专业人才的培养》，周忠成、柳执一，《教育探索》，第 221 期，第 153 页
- [7]. 《泛动漫人才的文化素养》，黄鸣奋，《吉首大学学报(社会科学版)》，2010.31 (1)，第 131 页