



文/羊城晚报记者 陈亮 崔文灿 秦小杰 郭子扬
图/受访者供图

《哪吒2》引爆动画热潮 广东高校动画专业 如何“趁热打铁”

《哪吒2》引爆动画热潮，为中国高校动画专业发展带来新契机。随着市场需求转变和技术革新，动画专业在招生、就业、教学等方面正发生深刻变革，高校如何培养适应时代需求的动画人才？动画专业将走向何方？让我们在广东高校找找答案。

A 动画专业招生将更趋火爆

《哪吒2》的成功，反映出中国动画电影开始具备世界级的工业化程度。广州华商学院创意与设计学院副院长、动漫游戏产业学院执行院长陈晓坚认为，未来在影视、游戏、广告、教育等多个领域对动画、特效、影视制作等人才的需求将持续增长。

“目前《哪吒2》一再打破票房纪录，重燃年轻人对中国动画行业的信心，这将使得动画专业的招生更趋火爆。”华南农业大学艺术学院动画系主任涂先智表示。

广东是动画产业大省，开设动画相关专业的高校不少，据羊城晚报记者不完全统计约有20所。办学层次不一，主要分布在广州、深圳等地。其中建设有国家级一流动画专业的高校有华南农业大学和广州美术学院。办学规模较大的有华农、广美、暨南大学、广东财经大学等。根据软科2024中国大学专业排名，全国共180所院校动画专业上榜，其中华农为A级，广美、广州华立学院为B+，暨大、广财、广东技术师范大学为B级；广东工业大学数字媒体艺术专业为A级。

B 动画师年薪可达50万元

随着数字媒体技术的发展和文化创意产业的繁荣，动画行业对专业人才的需求持续增加。国产游戏和国产动画电影的成功也吸引了更多资本和资源进入。智联招聘发布的第二期《2025年春招市场行情况况报告》提到，《哪吒2》在2025年春节档强势出圈，这极大提振了影视行业的信心，对行业发展和相关就业起到促进作用。

薪资可以说是检验专业成色的重要参考维度。动画行业的新薪资水平因所在地区、企业规模、岗位性质、个人能力而异。据记者采访了解，动画师的月薪区间在3000元-40000元之间，年薪在40000元-500000元。在一线城市或动画产业发达的地区，薪资相对较高，成为不少学生的优先选择。

暨南大学艺术学院/珠江电影学院新媒体艺术系主任胡杨介绍，近几年

自2006年国家开始扶持本土动漫产业发展，动画专业曾有过辉煌期，很多高校就是在这个阶段，根据自身优势，开办了各具培养特色的动画专业。例如，广美比较重视培养学生的美术设计能力，在动画美工、视效等方面比较突出；暨大比较注重培养学生的动画原创的综合能力；华农的动画专业是其优势专业，注重动画叙事能力和复合创新能力培养。

不过，动画专业在2012年被教育部列为红牌专业（指失业量较大、就业率较低、月收入低和就业满意度综合较低的专业），后续也有几年被列入红牌专业。广工艺术与设计学院副院长汤晓颖分析称，主要原因是动画市场相对饱和，本土原创动画的产业链还不完善，动画工作者的收入水平不高。因此，近几年陆续有高校删减了招生名额，甚至取消专业；还有部分高校将动画方向融合在技术特性更为突出的数字媒体专业，如广工、广州大学，都将原有的动画专业合并到数字媒体技术专业，强化与数字技术的结合，并拓宽动画专业的就业面。

年该校动画专业毕业生就业情况良好，月薪在8000元以上，专业能力强者月薪可达30000元，除动画公司外，不少毕业生在腾讯、网易游戏等知名企业就业。

广州美术学院视觉艺术设计学院教师、动画大电影《落凡尘》导演钟鼎介绍，该校动画专业学生就业集中在游戏、玩具设计和动画行业，游戏行业薪资8000元-20000元，玩具设计8000元-10000多元。

“去年我校动漫制作技术专业创下100%就业率的佳绩，毕业生足迹不再局限于动画工坊。游戏、广告、影视设计……这些新行业都折射出产业变革的深度。”深圳职业技术学院大学动漫专业负责人谢处中说，AI确实替代了部分基础岗位，但也打开了更广阔的数字创意疆域。

C 游戏、互联网企业为就业首选

据了解，动画专业的就业方向涵盖了多个领域，包括动画设计制作、游戏设计开发、影视制作、广告创意、动漫美术产品设计开发、数字媒体设计、动漫教育等。具体岗位包括动画编导、概念设计师、平面设计师、分镜师、动画师、原画师、3D建模师、特效师、技术美术（TA）、动画导演、后期剪辑与合成、动漫衍生设计、宣传发行或动画教育等，也有毕业生成为全职UP主，创作与动画相关的视频内容。

“在动画领域，专业岗位呈现多样化且细分的特点，几乎每个环节都能对应一个独立岗位。”陈晓坚介绍，总体可划分为前期设计、中期制作、后期制作三大板块。前期设计聚焦于绘画与设计层面，涵盖游戏中的角色原画、场景原画，还有概念设计、道具设计等，主要借助绘图软件来完成。不过，随着行业不断发展，整体趋势逐渐向三维建模靠拢，如今许多岗位都要求美术人员熟练掌握Blender、Maya等建模软件，以此辅助绘画工作，虽然这能提升商业生产效率，但也增加了学习成本。

中期制作则更像是将前期设定逐步落地实现的“齿轮”。在三维动画中，具体包括建模、地编、骨骼绑定等环节。而后后期岗位则主要是基于不同软件衍生出了各类细分岗位，例如剪辑师、AE特效师、UE灯光师、unity特效师、技术美术等。这些后期岗位需要人员针对相应软件进行学习，并且了解市场需求，属于熟能生巧的类型，学习成本和训练成本相对较低，但关键在于要学会应用和灵活变通。

“动画专业学生就业岗位不一定是单纯的动画行业，还会去到相关领域，如影视、游戏、广告、传媒、互联网等。”汤晓颖透露，往往单纯的动画行业给应届毕业生的薪资水平都不太高，游戏、互联网等企业薪资水平相对较高。

实际上，有部分高校的动画专业已与“游戏”深度“绑定”。华农动画于

2024年在已有影视动画和数字影像专业方向基础上新设数字文娱方向，重点培养游戏和文娱产业的内容创作者；广州软件学院数字传媒学院瞄准影视动画和游戏开发，将动画专业与数字媒体技术专业设置到同一个学院中，把两个专业的学生作为学习共同体来制定人才培养方案。该院副院长王传霞告诉记者，大一设置了游戏设计概论两个专业共同上课，大二有游戏策划课程共同完成作业，大三就通过综合实践类课程直接组队开发游戏项目。再结合工作室“游戏工厂”选拔优秀的项目团队入驻，带领学生模拟真实游戏项目进行训练，尽早了解游戏开发全流程。



广州工程技术职业学院开展虚拟仿真项目实训

编者的话

《哪吒之魔童闹海》(以下简称《哪吒2》)的火爆，让动画行业再度成为焦点，**今明两天**，我们推出特别策划，聚焦中外高校的动画专业，一起了解动画教育的现状和走向，敬请垂注。



D 学生需有多学科融合创新能力

记者发现，尽管当前对动画专业人才需求在增加，优秀的高端人才供不应求，但就业市场整体呈现供大于求的态势。究其原因，钟鼎认为，开设动画专业的学校数量众多，涵盖从中职到本科再到研究生各个学历层次。但由于学校教学质量良莠不齐，致使毕业生的专业能力和素质参差不齐。

“《哪吒2》的成功说明观众会为顶级动画产品买单”，汤晓颖也谈到，“未来的动画专业发展，应更强调在美术、技术、创编等多个方面的高端动画人才的培养，把专业发展重点从规模转向质量。”

那么，符合市场需要的动画人才需要怎样的知识能力？要学哪些课程内容？动画是一门跨学科的艺术，融合了文学、绘画、电影、数字媒体、摄影、音乐、计算机图形图像等多种艺术形式，紧密相关的专业有动画、数字媒体艺术、数字媒体技术等。

涂先智认为，需重视学生多学科融合创新能力培养，华农的核心专业课程就涵盖《动画造型基础》《视听语言》《动画叙事研究》《分镜头脚本设计》《人工智能技术与动画应用》《人文影像与社会观察》《游戏开发管理与实践》《艺术与审美》《音效与录音》等，从社会学、美学、影视学、设计学、叙事学、管理学、计算机科学等多个学科角度为学生构建宽厚的知识体系。

钟鼎介绍，动画行业人才主要分为创作型与专业技术型两类。创作型人才如编剧、导演，处于项目核心，需具备文学、历史、音乐等跨专业知识，对影视

整体把控及思想性要求高，但数量稀缺；专业技术型人才专注角色设计、建模等具体工作，要做到“一专多能”，以适应工作需求并获得晋升空间。

在广东文艺职业学院影视与动漫学院动漫设计教研室主任林朝平看来，动画专业的课程设置要丰富且具有层次性——从底层的美术基础训练，包括素描、色彩等，以及视听语言学习、剧本写作等基础课程，到中层的三维建模、角色动画、后期剪辑等技术类课程，再到顶层的校企合作开发实战课程。该校动画专业课程体系不仅注重提升学生的艺术感知能力和技术实操水平，还融入项目复盘、跨学科协作等训练环节，致力于引导学生从单纯的“技能执行者”转变为具备创新思维的“创意驱动者”。

“纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行”，学习动画少不了创作实践。胡杨便强调，暨大动画专业重视创作，每年每个学生要完成一部片的制作。课程还包含了动画导演素养、游戏、插画绘画等。

“《哪吒2》的成功蕴含着巨大的经济价值，还需培养学生的产业思维和运营能力。”广东财经大学动画系主任朱海澎提到，该校动画专业开设了《影视产业概论》《湾区影视产业专题》《文化产业经营与管理》《文创产品开发》等课程。

广州工程技术职业学院信息工程学院院长王世安也认为，动画专业学生需具备更强的市场意识，在教学中可适当增加市场调研、动画营销、IP运营等相关内容，培养学生对市场需求的洞察力。

E AI等前沿技术是教育培训热点

《哪吒2》的火爆，为我们洞察当下动画行业的技术趋势提供了窗口，也为专业人才培养提供了“技术指南”。涂先智提到，“动画产业在AI等新兴技术驱动下，面临生产流程的迭代升级，人机协作和AI协同的动画制作技术成为教育培训的热点。”

汤晓颖指出，随着人工智能(AI)、虚拟现实(VR)、增强现实(AR)等技术的发展，动画专业将更加注重技术与艺术的结合。未来，动画制作可能会更多地依赖技术工具，但创意和艺术表达仍然是核心。

“《哪吒2》的制作主要为国内动画公司完成，这显示出目前中国动画制作水平已达到世界前列，特别是在新技术、新流程等方面有一定的后发优势。”朱海澎介绍，近年来，广财动画专业也做了积极探索，将游戏引擎、AIGC等前沿技术融入到课程教学中，并取得良好效果。

近些年，伴随着职业教育改革，适

应性不断增强，职校课堂也悄然发生变化。“传统与前沿技术双轨并行，正是动画教育的现状。”深圳职业技术学院大学动漫专业负责人谢处中说，该校课程已覆盖 Maya 传统流程、虚幻引擎实时渲染、AI生成式工具等技术，在与多家头部企业合作中，获得“技术风向标”。

面对《哪吒2》引发的热议，教育者看到了更深层的变革。谢处中感慨，10年前动画行业还在“走量”，现在具有东方美学基因的精品正在崛起：“数字动画专业向本科转型后，面向产业的同时，也看重技术和艺术的多维度能力训练，学生既要精技能，也要有艺术创新的综合能力。”

王世安提出，“从人才培养目标上看，动画行业需要更多具备创新思维、扎实技术和文化内蕴的复合型人才；课程内容则要重视前沿动画技术课程的更新，帮助学生深入了解传统文化元素并融入动画创作中。”

F 产学研一体化培养优质人才

动画行业对人才的要求越来越高，在人才培养模式上，更要强化与企业共创共融的发展，只有行业实践的磨炼才能培养出真正优质的动画人才，这一点已成为广大高校的共识。据了解，高校动画专业在产学研合作方面主要提供校企课程合作、校企共建教学基地、联合影视项目开发、校外专家和导师制、联合举办竞赛、联合办班定向培养和创新创业实践平台建设等模式。

记者梳理发现，不少高校动画专业的高知名度、高就业率正得益于其在产学研合作方面的突出成果，通过校企深度合作和技术共享，高校可有效提升动画教育的市场适配性。

以广美动画专业与咏声动漫合作的《落凡尘》项目为例，双方优化了合作模式——由企业提出研究方向框架，院校专业开展兼具学术价值与商业开发潜力的创作研究。“这样的产学研一体化动漫人才培养平台，不仅拓宽了人才培养模式，还为湾区动漫产业输送了优质人才。”钟鼎说。

暨大动画专业和大火鸟、绿怪研、小疯动画、易动都保持良好合作关系，大量毕业生在这些动画公司从事创作，如《伍六七》《黑悟空》《雄狮少年》《哪吒2》等。广东财经大学动画专业依托“粤港澳大湾区影视产业合作试验区”，突出产教融合、产创融合特点，与省内咏声动漫、环球数码等多家头部动漫企业建立了紧密的合作关系，将产业项目引进课程教学。

广州华商学院与中手游等企业共建动漫游戏产业学院，企业深度参与人才培养，开设产教融合创新班，形成“教学—实训—就业—反哺”生态链。分年级构建“基础→专精→实战”能力阶梯。以项目制(PBL)贯穿全课程，以可量化作品替代传统考试，用市场反馈验证教学成果。为学生配置学术专业导师、产业型专业导师、创业型专业导师。

广州软件学院与三七互娱、腾讯天美等头部企业联合开展了UE4视频设计和制作训练营、minigame(小游戏)

实训班、游戏特效实训班等。与网易有道开启战略合作，共建广软·网易游戏产业学院，开设了动画专业(数字文娱创新班)和数字媒体技术专业(游戏开发卓越工程师班)。

深圳大动画专业与产业亦有广泛合作关系，共建实训基地，提供先进的设备和资源，使学生接触到实际的全流程项目，从前期策划、中期制作到后期处理，全面了解制作各环节。

广州科技贸易职业学院动漫制作技术专业同广州市教育局与开发区联合打造了广州市动漫游戏产业学院，在入园办赛创品牌上取得显著成效；此外，与网易、完美世界、漫灵科技、漫游科技等动漫游戏头部企业共建产教融合示范基地，每年还举办多场企业实践训练营，涵盖AIGC设计、次世代高级建模、三维特效设计等影视后期制作等岗位的实践项目。

广州市工贸技师学院数字创意产业系副主任朱雄对学生作品如数家珍——多人参与了《大宋少年志》《雄狮少年》《王者荣耀》《哪吒2》相关工作。如此成绩缘于学院动画专业从十五年前就成立了影视动画项目班，探索实施“项目带动”的工学一体化人才培养模式。“项目就是课程，我们打破年级和专业的壁垒，通过老生带新生的方式，鼓励学生各扬其长。”

为实现动画人才的精准培养与差异化发展，广州工程技术职业学院依托省级技能大师工作室，打造分层分类的人才培养路径，从大一至大三依次按导向、定向、走向的三层递进方式培养，对应基础岗位、提高岗位、精英岗位三类输出。

广东文艺职业学院影视与动漫学院院长徐耀鸿介绍，学院与众多头部企业及产业链配套公司建立了紧密的合作关系，构建起“广覆盖、精匹配”的就业格局。此外，学院紧跟行业发展趋势，定期引入三维动画、虚拟制作等前沿技术课程，并与多家企业共建工作室，让学生在在校期间就能参与真实项目。

G 国际化与本土化结合将更紧密

《哪吒2》作为“现象级”动画电影，给高校动画专业带来诸多思考。涂先智便提到，它颠覆性创新传统神话，高校应加强对文化基因的挖掘，注重传统文化与现代精神结合，提升学生文化转译能力；其是对东方美学表达的新探索，高校课程设计应在技术学习中加强美学教育；《哪吒》系列塑造了模块化的动画电影工业生产模式，高校需加强学生跨学科复合能力培养；此外，高校动画教育应强化国际化教育。

朱海澎则表示，“哪吒热”证明了中国传统文化IP的现代转化潜力，将本土文化、神话传说与动画创作结合大有可为。汤晓颖也认为，未来动画专业将更加

注重对中国传统文化、历史故事、民间艺术的挖掘与创新，推动国产动画的国际化表达。

陈晓坚和王传霞谈及动画专业未来发展时均表示，一方面，动画作品会更注重深度挖掘传统文化，借多样故事结构与现代技术展现其魅力，动画教育也将更重视跨学科发展，培养综合素养人才，且动画产业将与多领域跨界融合。另一方面，教学中要着重培养学生对传统文化的理解与创新能力，鼓励挖掘中国文化素材并创新呈现。此外，动画专业教育在国际化与本土化结合上会更紧密，既要利用国外优质资源开阔学生视野，又要坚守本土化特色。