

“岗课赛证融通”的影视动画专业人才培养模式探究

冯明玲

(黑龙江林业职业技术学院, 黑龙江 牡丹江 157012)

【摘要】影视动画专业是近年新兴的新闻传播类专业,对区域经济发展具有重要的推动作用,许多旅游城市都在进行文旅宣传、衍生产品设计等宣传建设,但人才的稀缺制约了影视动画行业的转型发展。本文针对影视动画人才培养的突出问题,着重论述优化影视动画专业的教学管理,技术服务和专业人才队伍,要以培养高层次创新技能人才为核心。支撑以职业能力本位的影视动画创新技能人才培养体系的构建,借助校企合作,实现高质量人才培养。

【关键词】岗课赛证融通;人才培养模式;影视动画专业人才培养

一、持续发展的中国影视动画产业

影视动画产业以影视作品、影视后期制作、短视频创作和动画、二维或三维动画等艺术形式呈现创意,发展影视动画产业能带动相关电子刊物、影视音乐、短视频以及与影视动画形象有关的文创产品、直播电商、服装、玩具、文旅宣传等衍生品的开发与经营,具有极强的关联性,也是国家文化软实力的重要体现。

因此,影视动画专业作为文化产业的重要一环受到国家的重视并持续获得政策支持,主要有:扶持国产动画创作和播出的《关于促进我国动画创作发展的具体措施》和《关于发展我国影视动画产业的若干意见》;引导创作内容的《弘扬社会主义核心价值观动漫扶持计划入选项目的通知》;给予税收优惠的《关于延续动漫产业增值税政策的通知》;促进动漫产业提升发展的《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》《关于扶持我国动漫产业发展的若干意见》《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》。同时国家在2016年把数字创意产业确定为五大战略性新兴产业之一,提出深化产教融合,促进教育链、人才链与产业链、创新链有机衔接;政策内容涵盖了影视动画产业的创作生产、审查管理、税收资金、播放平台、精品工程、基础设施等方面。

二、产业发展影响并引领人才需求

影视动画产业的发展对人才需求产生了重要的影响和引领作用。随着技术的不断进步、市场的不断扩大和媒介的不断丰富变化,影视动画产业已经成为

一个蓬勃发展的行业,对各类专业人才的需求也日益增加。

首先,影视动画产业的发展对创意类人才的需求非常大。影视动画作品的成功与否很大程度上取决于其创意的独特性和吸引力。因此,制作公司需要拥有一支具备创造力和想象力的创意团队,他们能够提供新颖、独特的故事情节和角色设计还有炫酷的影视后期制作以及短视频的创意制作等,从而吸引更多的观众关注。

其次,影视动画产业的发展对技术类人才的需求也非常大。随着技术的不断进步,越来越多的高级技术被应用到影视动画制作中,如三维建模、特效制作、动画渲染、虚拟现实等。因此,制作公司需要拥有一支熟练掌握这些技术的技术团队,他们能够运用先进的技术手段制作出高质量的影视动画作品。

此外,影视动画产业的发展还对配音演员和动画师等相关人才的需求产生了影响。配音演员能够为动画角色赋予声音和情感,动画师则能够将角色的形象和动作栩栩如生地表现出来。这些人才的专业技能和表演能力对于制作出优秀的影视动画作品至关重要。

因此,加强影视动画产业人才发展统筹规划,完善从研发、转化、生产到管理的人才供给体系就显得尤为重要。高等职业教育作为中国教育体系的一种重要的教育类型,承载着落实立德树人重要任务,优化国家人才结构,培养高素质复合型技术技能人才的重大职责。在当前世界竞争格局变革,中国现代化

序号	岗位名称	典型工作任务	工作过程	职业能力要求
1	二维动画师	美术设计、分镜脚本、色指定，动画制作	1. 剧本；2. 美术设计；3. 分镜故事版设计；4. 色指定；5. 汇整镜头；5. 后期制作	1. 参与动画制作，发挥主力作用2. 把控动画作品品质与时效；3. 有优秀的分镜能力，有优秀的2D动画制作能力；4. 剧情动画制作经验，熟悉动画制作流程，可以把控各环节制作；5. 热爱影视动漫/画行业，能以创作者的角度去看待各种影视动漫作品，能辨析其制作上的优缺点；6. 关注业界动态，了解动漫制作发展动向；7. 有创意和沟通能力，能在团队沟通讨论中提供创见
2	三维动画师	建模、材质、灯光、动画、特效	1. 原案设定；2. 脚本设定；3. 人物设定；4. 背景设定；5. 彩色设定；6. 动作设计；7. 场景建模 8. 材质灯光 9. 动画绑定；10. 特效合成	1. 精通 C4D 或者 maya 模型、动画、粒子模块以及 redshift 渲染器的运用、熟练使用 AE、PR 等后期制作软件；2. 熟悉三维动画与视频合成工作流程，能独立完成三维动画的设计与相关后期制作
3	影视后期制作	视频编辑，素材处理，图像处理，音频处理，特效制作	1. 初剪；2. 正式剪辑；3. 选曲；4. 特效；5. 配音；6. 合成；7. 交片。	1. 熟练运用 premiere、AE、Maya 等剪辑合成及动画类软件，可独立完成一般的视频剪辑、动画、后期包装等；2. 良好的色彩、空间以及镜头把握能力，有摄像实操经验者优先考虑；3. 注重学习及创新，执行能力与团队配合能力强，有出色的团队合作精神。
4	影视栏目包装制作	三维建模与材质，动效制作，图像处理，音频处理	1. 风格确定；2. 模型制作；3. 动画制作；4. 选曲；5. 特效；6. 配音；7. 合成；8. 交片。	1. 熟练运用合成软件 AE，以及平面设计软件 PS、AI 等；2. 熟练运用三维软件 Cinema 4D 等；3. 有扎实的美术基础和审美，独立且高质量的完成设计方案；4. 能够独立完成高品质的三维包装特效，有丰富的栏目包装经验，对画面质感、镜头运动、动画节奏、色彩等方面有出色把控，有较强的独立成片能力；5. 有钻研精神，注重细节；6. 良好的沟通能力和团队合作精神。
5	游戏美术	角色，场景，特效的创意设计和特效；制作特定模型；项目风格的整体把控；2D、3D 角色，场景，动画	1. 指定美术风格；2. 确定项目风格；3. 视觉风格统一；4. 项目资源产出；5. 美术制作环节规划	1. 善于沟通协作；对 Unity 引擎下表达美术效果有一定的心得；2. 美术功底扎实，对结构，线条，色彩把控力强。理解并能制定风格化元素；注重细节；3. 对全球流行文化及审美趋势敏锐，将全球流行审美持续带入至项目；4. 熟练使用 PS，Unity 等美术岗位所需软件，有较强的学习能力，对新的技术高度关注；5. 具备优秀的平面设计能力及绘制能力，对字体、构成、色彩、图形、质感、造型及动态效果有很好的把控力；6. 熟悉 AIGC 工具（图像/视频/音频皆可）者加分
6	影视与数字出版	IP 衍生品及节日文创产品开发计划和实施方案；制定文创产品开发计划；文创产品的市场营销和宣传推广	1、进行市场调研和分析，深入挖掘消费需求和痛点，提出合理的 IP 衍生品及节日文创产品开发计划和实施方案；2、对文创产品的全流程生命周期进行跟进，制定文创产品开发计划；3. 参加市场调研、需求分析、产品策划、创意设计、定制生产、营销推广等各个阶段的工作计划；4. 把控产品研发项目的关键进度节点；5. 积极协调项目组的设计、采购、销售和运营推广等人员之间的分工合作及协同创新；6. 推动研发产品的顺利落地实现。	1. 会使用主流的图像处理软件（包括 ID、AI、PS 等）进行图片编辑操作；2. 有教辅类出版物排版设计相关工作的实战经验，能熟练使用方正书版、方正飞翔、Indesign 软件者优先；3. 有扎实的美术功底、良好的审美能力和独特的视觉表现力；4. 了解数字出版相关的技术和知识，如：XML、数据库、HTML、内容资源管理系统等优先；5. 工作态度端正，有责任心，执行力强，能够在工作中主动发现并解决问题；6. 具备良好的语言表达能力，善于与相关人员沟通并促进工作任务达成；7. 有较强的沟通协调能力和团队协作能力、学科研究能力、写作能力和分析能力。
7	衍生品设计	IP 设计，文创产品设计，衍生品设计，	1. 根据需求为 IP 形象设计；2. 开发周边衍生品，并进行创意提案设计；3. 精准提炼 IP 衍生产品卖点；4. 与产品各相关小组协作实现工单制作，产品优化监修、供应商跟进等，顺利实现产品落地至封样；5. 参与完成衍生产品的不同品类设计，产品包装设计以及优化，包含包装彩盒、说明书、吊牌等；6. 精准把握市场和产品流行趋势，参与创意策略的研讨和规划提案。兼顾美学与产品商业思维，对最终新品上市负责	1. 周边产品、IP 周边产品、礼品行业相关工作设计背景，熟悉生产工艺及流程，有成功案例者、团队管理经验者优先 2. 对潮玩衍生品感兴趣，与一定的产品洞察力与市场敏感度 3. 熟练使用 illustrator，photoshop，AI 等主流设计软件，掌握 3D 软件者优先 4. 熟悉衍生品周边等常见的品类和材质工艺，有良好的沟通能力，能充分表达设计理念 5. 有扎实的美术功底，具备较高的审美能力，对色彩敏感，基础功扎实，综合能力强。

产业经济飞速发展的环境下，亟待探索出一条适应我国国情的人才培养创新道路。

三、岗课赛证融通的影视动画专业人才培养模式

(一) 模式概述

岗课赛证融通影视动画专业人才培养模式并非是将这四个要素简单的叠加或是直接划等号，而是将企业的工作岗位和职业技能、职业技能等级标准、职业技能竞赛及专业课程体系进行有机地融合，各个要素之间相互融通、相互促进。以影视动画技能人才培养为例，通过与企业共同开发人才培养方案和实训教学模块，完善影视动画专业“设计+制作”、“仿真+全真”的培养模式，构建“课岗证赛融通”的“校企双主体”人才培养模式；认真探索高等职业教育的发展的规律，以培养和提高学生职业技能为核心，以课程体系改革和技能竞赛引领专业建设，全面推进教育教学改革。通过对课程体系的重构（技能竞赛进课程、企业元素进课程、职业资格考证进课程），以影视动画内容为教学平台，最终实现课程与专业岗位的有效衔接，课堂教学和实训教学。课程教学与职业资格考证的有机结合，实现专业与产业的有机对接。

各要素对应的内容如下：

“岗”：根据网龙普天的市场调研情况，影视动画及其相关工作领域主要为：二维动画制作、三维动画制作、影视后期制作、影视栏目包装制作、游戏美术、影视与数字出版、衍生品设计师等相关领域的产品策划、设计、制作、推广、维护和服务等部门及岗位。并且根据对主流的几大招聘网站进行大数据收集分析的结果，归纳出影视动画相关企业岗位所需要掌握的职业技能。

“课”：基于能力阶梯重构课程体系。坚持基于综合能力培养，立足于现代高素质影视动画专业人才培养的需求，以健全知识体系、培育工匠精神、强化社会责任、提升服务能力为综合目标，基于“创新、实践与个性化”相融合的教学理念，对教学内容按照“借鉴、实践、创新”进行分层递进式的设计，构建了培养影视动画人才立体化的矩阵式培养体系，影视动画专业群相关的专业涵盖了：虚拟现实技术应用、数字媒体应用技术、数字媒体艺术设计、动漫设计、游戏设计、影视多媒体技术等。对于职业技能，可推导出该专业的专业基础课程，而独立的职业技能则对应各专业的专业核心课程。

“赛”：职业技能竞赛是高等职业教育中一项衡量高等职业教育建设成果和人才培养质量的重要工作。通过参加“互联网+”大学生创新创业大赛、虚拟现实工程技术、3D游戏设计、短视频创作与运营及其相关领域的职业技能竞赛以及各项学科竞赛，能够带动院校的学科建设及教学质量提升的积极性。以赛促教，以赛促学，让学生通过大赛加入实践锻炼，融入创新训练，多维促进能力提升。同时，竞赛的成果转化能够反哺院校课程体系与质量评价体系的改进，形成教学改革的正向循环。

“证”：目前，在专业实践教学过程中，更多地强调“企业项目”要基于影视动画行业的工作过程展开，课程标准要以学生的就业方向为基本导向，并根据企业专家对专业所涵盖的岗位群进行任务和职业能力分析，同时遵循高等职业院校学生的认知规律，紧密结合“1+X”职业资格证书中的相关能力考核要求，确定本课程的工作模块和课程内容。课程每个项目的学习都按以典型案例为载体设计的活动来进行，以项目任务为中心整合理论与实践，实现理论与实践的一体化。教学过程中，通过校企合作，校内外实训基地建设等多种途径，采取工学结合培养模式，充分开发学习资源，给学生提供丰富的专业项目实践机会。教学效果评价采取过程评价与结果评价相结合的方式，通过理论与实践相结合，重点评价学生的职业能力。学生可在老师指导下自主选择发展方向，自主参与案例分析、跟进项目，进行实践锻炼和创新训练，形成个性化的自主学习模式。

参考文献：

- [1] 黄虚峰. 华东政法大学传播学院文化产业管理系教授 陈丹 华东政法大学传播学院文化产业管理专业 2017 级研究生; 《中国文化报》2019-10-19.
- [2] 聂强; 向红梅; 聂蕊; 王正勇. 《中国职业技术教育》2022-10-11.
- [3] 胡承武; 万剑. 《职业技术》2009-04-10.

基金项目：

本论文为黑龙江省教育厅 2022 年度高等职业教育教学改革研究项目《“提质培优”背景下高职影视动画专业深化“课堂革命”的研究与实践》(课题编号: SJGZY2022123)。