

动漫制作技术专业介绍

一、我的专业

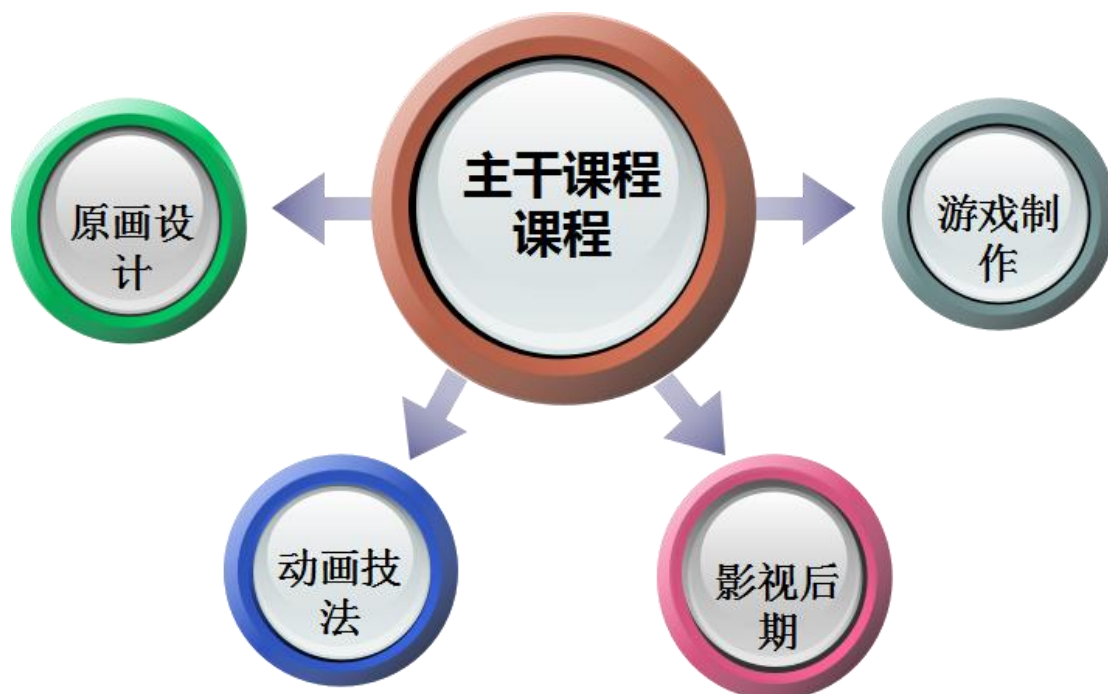
动漫业作为时尚而新鲜的行业，成为后起之秀，正在我国文化产业中扮演着越来越重要的角色。但是纵观动漫业，动漫设计和制作人才缺口巨大，尤其是创作兼技术实现的复合型技术应用型人才更加捉襟见肘。

游戏产业属于虚拟经济，是消费门槛低，定位于大众化娱乐的新兴产业。全球范围内数字娱乐市场的规模将达到 1000 亿美元，而目前中国有近 500 万的动画、网络游戏爱好者，另外至少还有 400 多万潜在用户群，以此带动的市场估计会达到近 10 亿元的规模。

与行业庞大的产值和快速的发展相比，整个游戏行业的从业人员数量与培养速度严重滞后。其中，网络游戏领域的开发人员更是处于严重的供不应求状态。

针对动漫行业的动画与游戏两大主流领域，动漫设计与制作专业迎合市场需求，促进学生就业，我院动漫设计与制作专业主要分为动画和游戏两个方向。

二、我的课程

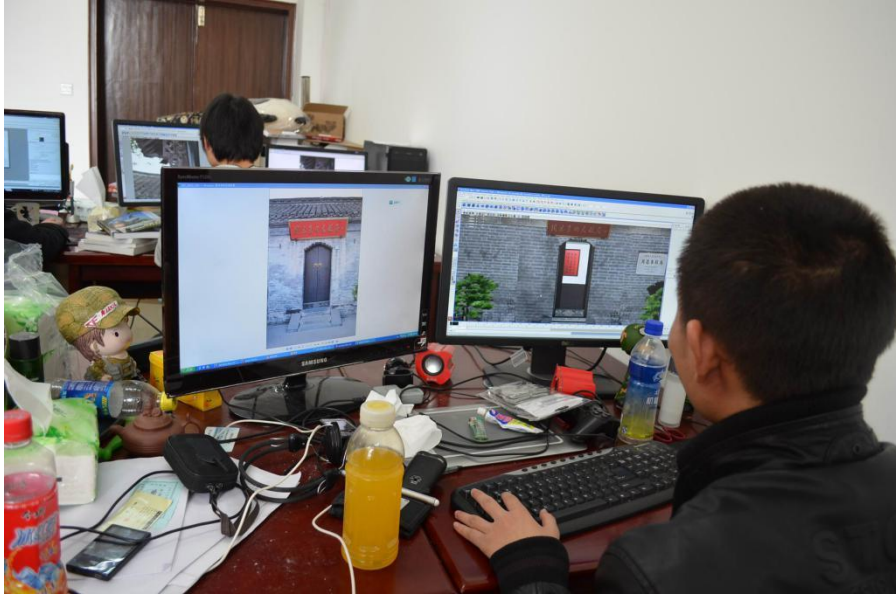


本专业开展“工学结合”人才培养新模式的探索，制定符合企业用人要求的人才培养方案，以就业为导向，科学构建专业课程体系；遵循高职人才培养规律，改革课程教学内容和教学方法；采用“引企入校”，提供真实的企业工作环境供学生实习实训，收到良好的教学效果。

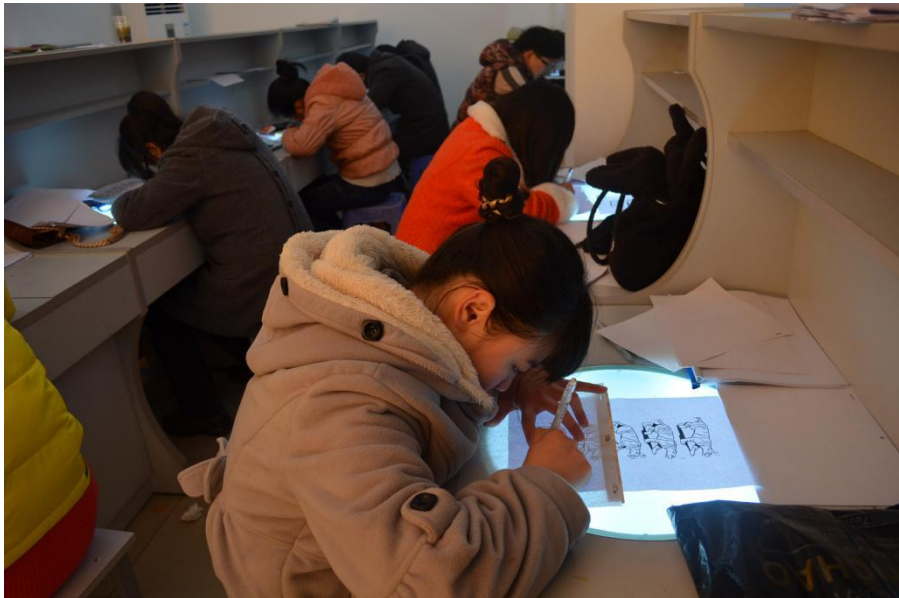
三、我的实践

动漫设计与制作专业建立了机房 6 个，动漫设计与制作工作室 2 个，二维动漫实训室 1 个。

图形工作站 8 台，专业拷贝台 60 套，迪生网络线拍系统 2 套；打孔机 10 台，专业手绘板 100 余套，实验实训室设备配置和功能能够充分保障实验实训教学。



动漫工作室



二维动漫实训室



影视后期工作室



专业画室

四、我的职业

动画方向就业岗位：

三维模型制作人师、三维动画设定师、三维材质灯光渲染师、三维特效制作师、FLASH动画师 7、二维造型设计师、影视特效合成人员、美工、平面设计人员的等职位。

游戏方向就业岗位：

网络游戏美术师、网页游戏美术师、次世代游戏美术师等职位。



五、我的老师

本专业从 2006 年开始招生，师资队伍由专兼职教师 12 人组成，其中校内专任教师 9 人，企业兼职教师 3 人。其中有市“十百千”人才培养对象 1 人，江苏省信息产业厅先进工作者 2 人，中级职称 9 人，硕士 8 人。教学团队专任教师专业技术职务结构：讲师 8 人(67%)，“双师”职称 3 人（25%）。

职称 3 人（25%）。

六、我的作品





六、我的深造

1.专转本：通过省内本课院校专转本考试即可。

2.专接本：南京理工大学相关专业。