

我国动漫人才缺口九万 急需六类动漫人才 PDF转换可能丢失
图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/229/2021_2022__E6_88_91_E5_9B_BD_E5_8A_A8_E6_c108_229084.htm 2001年世界动画产值达310亿美元，其周边及衍生产品的产值大约为4000亿美元，是仅次于IT产业之后的又一经济增长点。据不完全统计，我国影视动画节目的观众目前也在1亿以上，动画节目的需求量一年将达到100万分钟，而2003年国产动画片产量仅2.9万分钟，缺口巨大。产业的吞吐量巨大，但6月4日在杭州召开的动漫人才招聘会却显示出动漫人才的培养不太合拍：66家动漫企业现场招聘游戏软件开发工程师、后期制作、剧本编程等30余个专业的1500余名专业技术人才，但登记的各类人才只有2234人次，其中研究生6人次，本科生1152人次，达成意向仅为325人。转贴于 学生大求职站 <http://job.studa.com> 动漫产业潜力巨大 据悉，2004年，中国2000家省市电视台规定的国产动画片播出时间是6万分钟。但是，实际上达到电视台播放要求的原创动画片供给量只有2万分钟，还有4万分钟的缺口，几乎是中国动画片年产量的2倍。中国人均动画片拥有量也只有0.0012秒，而日本的人均拥有量是300-480秒。除了数量少，质量也存在问题。2002年底，北京、上海、广东的动漫消费市场调查显示：米老鼠、加菲猫、史努比、蝙蝠侠... 大批国外动画形象和作品占据中国80 100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com