



廈門大學嘉庚學院

XIAMEN UNIVERSITY TAN KAH KEE COLLEGE

专业修读指南

动画



2023级

动画专业修读指南

XMU TKK ACG

2023

厦门大学嘉庚学院 设计与创意学院 动画专业

寄语

现在，你是我们动画专业学生了，请开启你的“梦想、活力、想象力”的钥匙，快乐地学习、健康地生活，让自己视野开阔，并创造广阔的未来。

说到动画，你可能只看过迪士尼卡通片，或联想自己喜欢的动画剧与电影，或想到经典的实验动画短片，或最新游戏与漫画……总而言之，人对动画的认识与个人的经验是有很深的关系，动画概念是会因为个人不断接触知识而扩大。

厦大嘉庚动画是放眼历史、人文、艺术，并认识到科技的进化，重视动画的商业效益，鼓励与社会互动、反馈信息。作品可以是影视与表演艺术的精神探索，可以是社会的应用形式，可以是社会娱乐文化，可以是 IP 偶像，可以是教育策略。

我们是最早设定的动画专业之一，2005 作为动画方向开始教学，2007 年申请为专业开始招生，这给专业积累了丰富的教学经验与会社人脉。动画学生的水平突出得益于老师们创造的氛围，提倡国际视野、市场价值、艺术实验等教学系统；也得益于校友在社会从事动画、电影、游戏、插画、漫画、教育、广告与实用科技的业绩；还得益于在校学生的认真、天真、干净地学习、获奖、奉献。

如今，媒体平台与技术 在演化，发挥活力与创新理念，才能创造有价值的产品，事业才能更好发展。为此，同学们拥有美好梦想，重视心灵与艺术的意义，走向自信，自强，自觉，让我们拥有高技术技能、艺术的创造性思维、逻辑智慧，创造更好的明天。

郑兴 于厦大

2023. 7. 1

学制及学习年限 学制四年，学习年限三至六年

学分说明 毕业最低总学分 155

授予学位 艺术学 学士 BFA (Bachelor of Fine Arts)

课程模块： 技能教育模块、通识教育模块、专业教育模块

培养目标

本专业培养学生德智体美劳全面发展，具有动画创作相关的戏剧、影视的基本知识和动画技能，了解我国动画相关政策和动画剧本创作能力，熟悉动画、影像、插画、漫画、游戏等技术的运用，能在社会交流中重视创意的商业价值等应用拓展。学生不仅实践能力强，具有将动画故事或时尚形象产生创新之精神，还了解国际动画最新动态，具有团队项目合作与艺术深度，成为应用型、复合型、创新型的动画人才。毕业生可从事动画、电影、游戏、插画、绘本、漫画、科技、媒体广告等工作，也可以进一步攻读相关专业研究生课程或留学。

培养规格

1. 素质要求

- 1.1 具有健康的体魄、健全的人格和高尚的品德，以及遵守国家各项法律法规。
- 1.2 具有良好的公民意识和社会责任感，具有良好的军事基础知识。
- 1.3 具有良好的计算机运用能力，全面掌握和熟练使用一门外语、具有良好的科学与人文素养。

2. 能力要求

- 2.1 具有良好的角色、场景等造型之技能，能表现符合动漫、游戏、影视等创作规律的造型基础；
- 2.2 具有良好的动画表现语言与表现技巧，能依据艺术形式、结合专业软件技能进行数字创作；
- 2.3 具有良好的审美素养，有很强的视觉感受力与表现力，能欣赏和创作具有文化内涵且视

觉生动的作品；

2.4 具有良好的沟通、谈判、表达的能力，能在社会需求中推广、发展个人事业，具有责任心、事业心、亲和力、决策力；

2.5 具有良好的整合衍生品等资源、发现与解决问题的创新性思维，具有团队协作能力或领导力。

3. 知识要求

3.1 掌握动漫基本理论，也了解相关的大众文化之发展动态，能通过作品进行批判、反思以及融合借鉴；

3.2 掌握动画制作的科技知识，能跟进最新数字技术的进化，具有动画表现的科学艺术新概念；

3.3 掌握生产、策划、管理动画创意之知识，能综合艺术、打开创作思路，摆脱个人局限性，具有从艺术思想、历史文化、国际学术等各种知识中吸收创意元素的能力。

3.4 能理解文学故事、现代艺术、绘画、电影、音乐、数字、哲学等知识，并通过动画的表现形式，创作生动有趣、独特思路的内涵作品。

课程设置与学分分配表

技能教育模块

技能必修课															
类别	课程名称	学分数			学时数			修读学期、学分合计							
		合 计	理 论	实 践	合 计	理 论	实 践	一	二	三	四	五	六	七	八
技能教育模块	技能必修课	22			480			7	7	4	4				
	计算机基础	1			32				1+1						
	大学英语(艺术类) I	3			64			2+2							
	大学英语(艺术类) II	3			64				2+2						
	大学英语(艺术类) III	3			64					2+2					
	大学英语(艺术类) IV	3			64						2+2				
	军事训练	1			3										
	体育 I	1			32			2							
	体育 II	1			32				2						
	体育 III	1			32					2					
	体育 IV	1			32						2				
	生涯规划-探索与管理	2			32			1+1							
	创新与创业基础	2			32				1+1						
技能选修课	8			128								4	4		
技能选修课	技能选修课课程详见每学期开课计划。学生修满要求学分即可。														
技能选修课	鼓励学生积极参加各类创新创业实践活动。学生参加学校认可的学科竞赛、学术科研、社会实践、创业实践以及其他创新创业实践活动，可依学校规定认可为技能选修课学分。														
技能选修课	鼓励学生选修各专业开设的融合双创教育的实训实践类课程。														

通识教育模块

通识教育模块													
通识必修课	通识必修课	22	17	5	416	304	112	6	5	6	3		2
	《形势与政策》每学期开设至少 8 学时，在综合考核合格的基础上，统一至毕业前最后一学期给定 2 学分。												
	军事理论	2	2		32	32			2				
	大学语文	2	2		32	32		2					
	大学生心理健康教育	1	1		16	16		1					
	思想道德与法治	2	2		32	32		2					
	思想道德与法治实践	1		1	16		16	1					
	中国近现代史纲要	2	2		32	32			2				
	中国近现代史纲要实践	1		1	16		16		1				
	马克思主义基本原理	2	2		32	32					2		
	马克思主义基本原理实践	1		1	16		16				1		
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	2	2		32	32				2			
	习近平新时代中国特色社会主义思想概论	2	2		32	32				2			
	《概论》实践	2		2	64		64			4			
	形势与政策	2	2		64	64							2
通识选修课	通识选修课	10	8	2	192	128	64		2	2	2	2	
	通识选修课课程详见每学期开课计划。												
	修读要求： 1. “人文艺术类”中包含“人文类”和“艺术类”两个课程组，其中“艺术类”课程组至少修读 2 学分。 2. “社会科学类”中包含《国家安全教育》课程、“四史”课程组和“社会科学类”课程组；其中《国家安全教育》课程和“四史”课程组中的《党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史专题》课程须修读合格。 3. “自然科学类”至少修读 2 学分。												
	国家安全教育	1	1		16	16						2	
党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史专题	1	1		16	16						2		

专业教育模块（必修）

1-2 年级 必修基础

教师安排	课程名称	学分数			学时数			修读学期				
		合 计	理 论	实 践	合 计	理 论	实 践					
	专业必修课	32	17	15	800	300	500	7	7	8	8	2
学科平台课	10	7	3	224	112	112			5	3	2	
赵静+宫达、刘佳宜+林颖兵 命题、简案、组织：赵静	脚本与分镜	2	1	1	48	16	32					
魏冬逸+赵鲁宁、赵静+庄月萍 命题、简案、组织：魏冬逸	运动与意义	3	2	1	72	32	40					
宫达+赵静、刘佳宜+郑兴 命题、简案、组织：宫达	影像基础	3	2	1	72	32	40					
赵鲁宁	叙事学基础	2	2		32	32						
陈鹤贤+魏冬逸、张帆+庄月萍 命题、简案、组织：陈鹤贤	动画表现基础 I (平面与材料)	2	1	1	60	20	40					
林颖兵+郑兴、宫达+刘佳宜 命题、简案、组织：林颖兵	动画造型基础 I (插画与绘画)	2	1	1	60	20	40					
陈鹤贤、郑兴、刘佳宜 命题、简案、组织：陈鹤贤	动画表现基础 II (文字与图形)	3	1	2	72	20	52					
张帆、庄月萍、魏冬逸 命题、简案、组织：张帆	动画造型基础 II (立体研究)	2	1	1	60	20	40					
陈鹤贤、郑兴、林颖兵 命题、简案、组织：陈鹤贤	动画造型基础 III (表演与声音)	2	1	1	60	20	40					
刘佳宜+宫达、陈鹤贤+赵鲁宁 命题、简案、组织：刘佳宜	动画软件基础 I (PS+An)	3	1	2	72	20	52					

庄月萍+张帆、魏冬逸+赵鲁宁 命题、简案、组织：庄月萍	动画软件基础 II (AE+PR)	3	1	2	72	20	52					
赵静+宫达、庄月萍+郑兴 命题、简案、组织：赵静	漫画基础	2	1	1	48	16	32					
赵鲁宁+张帆、魏冬逸+林颖兵 命题、简案、组织：赵鲁宁	3D 基础 (模型)	3	2	1	72	32	40					

3 年级-4 年级

教师安排	课程名称	学分数			学时数			修读学期
		合 计	理 论	实 践	合 计	理 论	实 践	
郑兴	二维动画研究 II	4	3	1	64	40	24	第二学期工作室项目 强化选修
赵鲁宁	三维动画研究 II	4	3	1	64	40	24	
陈鹁贤	插画研究	4	3	1	64	40	24	
魏冬逸	CG 绘画表现	4	3	1	64	48	16	
庄月萍	实验动画研究	4	3	1	64	48	16	
张帆	角色与环境艺术	4	3	1	64	40	24	
赵静	绘本研究	4	3	1	64	40	24	
林颖兵	游戏原画研究	4	3	1	64	40	24	
待定	影视特效 I	4	3	1	64	40	24	
待定	影视特效 II	4	3	1	64	40	24	
待定	动漫双创研究 II (中后期)	4	3	1	64	40	24	
刘佳宜	二维动画研究 I	4	3	1	64	40	24	
张帆	三维动画研究 I	4	3	1	64	40	24	
林颖兵	游戏美术	4	3	1	64	40	24	
赵鲁宁	CG 角色艺术	4	3	1	64	40	24	
宫达	影像研究	4	3	1	64	40	24	
郑兴	漫画研究	4	3	1	64	40	24	
庄月萍 赵静	动画前期策划	4	3	1	64	40	24	
刘佳宜	动漫双创研究 I (前期)	4	3	1	64	40	24	
宫达	后期剪辑艺术	4	3	1	64	40	24	
魏冬逸	定格动画研究	4	3	1	64	40	24	
陈鹁贤	Motion Graphic 原理	4	3	1	64	40	24	

实践周安排

	课程名称	学分数		学时数			修读学期、时长								
							1	2	3	4	5	6	7	8	
实 习 与 实 践	实习与实践	17		34周											
	教学实践 I :文化与造型认 知	1		2周				2周							
	教学实践 II :行业与前沿考 察	1		2周						2周					
	教学实践 III :专业产业链实 践	1		2周								2周			
	毕业实习(动画)	4		8周											8周
	毕业设计(动画)	10		20周											20周
	劳动教育			32	8	24									

大一教学实践 I :文化与造型认知

内容：古迹写生、风土写生、传统工艺造型/非遗学习。

地点：福建或福建周边。

大二教学实践 II :行业与前沿考察

内容：对动漫市场、公司、生产基地、衍生品发达城市考察、学习。

地点：考察北京、上海、广州/香港、台湾，亦或日本/英国/美国等国家。

大三教学实践 III :专业产业链实践

学生自由拟定参与的产业实践，或专业安排集体参与某项目。

专业教育模块（技能延伸·选修）1-3年级

技能延伸类·选修													
课程名称	学分数			学时数			修读学期、学分合计						
动漫概论	2			32				2					
电影欣赏与分析	2			32				2					
实验动画欣赏与分析	2			32				2					
戏剧理论	2			32					2				
游戏玩法入门	2			32					4				
动漫木艺	2			32					4				
艺用人体解剖	3			64						4			
实验动画视听语言	3			64						4			
动画表现基础III(中国线描与墨色)	3			64						4			
动画表现基础IV(西方色彩与构图)	3			64						4			
Flipbook 与图像创意	3			64						4			
动漫陶艺	2			32						4			
动漫布艺	2			32						4			
动画与电影剧本创作	2			32						2			
动画现代文化论	2			32						2			
微电影创作	2			32							2		
配音与录音	3			64							4		
角色手办制作	3			64							4		
动画角色表演	3			64							4		
动漫品牌设计	2			32							4		
编剧心理学(动画与电影)	2			32							2		
影视制片管理	2			32							2		
动漫双创研究III(地方文创)	3			64								4	
数码雕刻创作	3			64								4	
游戏角色高级模型	3			64								4	
影视广告	3			64								4	
动画衍生产品创作	3			64								4	
儿童文学分析	2			32								2	

专业教育模块（兴趣拓展·选修）1-3年级

兴趣拓展类·选修													
课程名称	学分数			学时数			修读学期、学分合计						
设计美学	2	2		32	28	4							
摄影基础	2	2		32	24	8							
世界美术史	2	2		32	32	0							
世界现代艺术史	2	2		32	32	0							
文创产品设计案例分析	2	2		32	28	4							
艺术精神与修养	2	2		32	32	0							
中国工艺美术史	2	2		32	32	0							
中国民间传统手工艺	2	2		32	24	8							
版式设计	2	1	1	32	16	16							
标志设计	2	1	1	32	16	16							
招贴设计	2	1	1	32	16	16							
版画创作	2	1	1	32	12	20							
抽象绘画表现	2	1	1	32	12	20							
国画基础	2	1	1	32	12	20							
实验绘画	2	1	1	32	16	16							
水彩基础	2	1	1	32	8	24							
油画基础	3	1	2	64	16	48							
中国传统纹样	2	1	1	32	16	16							
界面设计	2	1	1	32	12	20							
交互原型设计	2	1	1	32	16	16							
网站设计与架构	3	1	2	64	16	48							
影视美学与心理学	2	2		32	32	0							
立体玩具制作	2	1	1	32	16	16							
实验影像创作	2	1	1	32	16	16							
文化产业案例分析	2	2		32	32	0							
创客实验课 I	2	1	1	48	20	28							
专业经典著作阅读	1		1	32	4	28							

（本类为设计与创意学院内所有专业共同开设，每年不同，请关注教务公布）

课程评分标准

大部分课程的总成绩组成：出勤10%、平时30%、期末60%（具体要依据大纲）。

出勤：学生缺席1/3课时（迟到15分钟以上3次算1次）时，总成绩不及格。

平时：主要依据学生是否配合教学进行学习，课程中是否按要求在教室进行测试与制作，是否有不断解决问题以提高技能或增加知识等进行评定。如在教学中“打游戏、玩手机、睡觉、做其他作业”1/3情况时总成绩不及格。

期末：因该专业教育模块的期末，多数非卷子考试，而是采用作品测试或创作的形式进行考核，所以学生要依据具体课程完成要求。其中有4项重点，学生是否参与发表作品、按时提交作品、作业是否符合要求、过程信息是否公开透明。原则上当学生缺失以上任何一项时，将被判定为总成绩不及格。

提醒：期末成绩不是指学生提交课程最终作品，是包括上面的四个环节：学生参加发表应在规定的时间内，有条理性地表达思路，提供个人整理创作信息的能力，要回答老师提出的问题；学生应按时提交作品，在课程老师规定的时间内，对明显的技术错误或艺术违和感进行修改，同时完成首页纸或报告；学生的作品应符合课程规定的技术、格式、质量、数量、内容等；学生应体现个人循序渐进地学习过程，与课程老师有教学互动，拥有修改的细节，参与课堂是指学生的资料公开给教师，教师对其制作情况与质量具有可控性。

注意：其他具体课程评分标准参见各大纲标注的评分规定，或课程老师在第一次上课的说明。毕业创作为答辩组匿名评分与指导老师成绩进行综合（具体参见专业毕业规则）。

动画专业毕业细则

一、基本要求

1. 毕业设计是必修课程，是综合考核学生四年的专业能力与素质，学生应在毕业阶段开展，不得使用过去作业素材，并确保原创。毕业设计是考核学生本科四年专业的基本质量，学生如有疾病（身体或精神）问题属于个人情况，不得以此为由进行申请、活动、讨论、威胁、要求专业对其特殊照顾。专业老师在评审时，只能作为学术评审人员，公平、客观地评审学生专业水平。
2. 学生应参与制定的毕业工作进度所有流程（包括公示、宣传推广等），每个阶段都应及格或更高等级：开题、前期、中期、后期、论文、展览、答辩、终稿。成绩按等级公布：优秀、良好、及格、不及格。各流程评审老师不同，指导老师或答辩组老师对问题进行询问与提出，学生及时回答、修改的配合态度。
3. 如果遇到学生与老师对作品问题的不同意见时，学生以评审老师、指导老师的意见为修改意见。
4. 教务单独通知不及格的学生。不及格的学生可请教务协助，加入低年级的教学 QQ 群，准备下一届毕业流程。

二、基本价值

1. 商业价值：实用、商业与文化创意、服务等。
2. 技术能力：论述条理、文本逻辑、定时定量的效率、软件技术、造型技巧等。
3. 艺术效果：美学与造型呈现时代意义，或呈现艺术深度与内涵。

三、工作进度

所有学生应遵守提交截止时间（该时间是指老师 qq 邮箱收到的时间）。

阶段	提交截止时间	内容（学生提交与注意重点）	提交评分审查/公布/组织
指导会	9 月 11 日	介绍本细则、过去常见问题，回答学生问题。专业安排导师	专业安排
开题	9 月 20 日	服从指导老师安排，学生汇总大一到大三作品 PDF，老师依据学生水平与能力指导开题；开题名称：类型+作品名（如 动画《小兔子》）。提交按毕业论文格式，写前言、目的、意图、创作经纬。	指导老师（评等级）

前期/初稿 9.21-11.5	11月5日	依据类型完成前期，提交格式按毕业创作编辑文本，图片；评审组对策划、故事、思想等前期相关的判断在本阶段提出。老师在答辩针对前期问题的批评视为无效。不合格的学生，应针对问题修改，1周内个人重新提交，直到合格，延误的时间自负。助手统一汇总发送邮件，邮件名、文件名、作品名统一：学号姓名+类型+作品名+阶段（如 ANM333 王均动画《小鸡》前期）	指导老师+评审 5 位老师 (评等级)
中期/二稿 11.6-1.5	12月5日发表 1月5日发表	1. 中期资料应展示分层工程、制作过程视频（否则可质疑原创问题）。学生参加指导老师安排的发表会（线上/下）。 2. 提交资料按毕业论文格式拟写创作报告，写到创作的中期部分。制作过程的文本、截图不少于 40 张（每一张图片是制作过程，应紧跟一行说明文本。视频资料用链接+截图插入）提交指导老师。	指导老师（评等级）
后期/定稿 作品、论文 1.6-4.1/4.8	4月1日是一辩定稿的提交 4月8日是二辩定稿的提交	1. 4月1日依据类型提交指导老师。大小 200MB 左右，资料完整。不按时提交、整理不规范，一律不及格处理。定稿合格后参加展览、第一次答辩。 2. 定稿不合格的学生，4月8日二次提交指导老师，合格后参加展览、二次答辩。 依旧不合格的学生，直接取消毕业课程资格，取消包括展览、二次答辩等资格。 3. 学生论文重点是思路逻辑、表述语法、错别字、格式。查重、校外审查遇到问题由学院处理。	指导老师（百分制* 30%） 4.3 教务公布一辩名单 4.10 日教务公布二辩名单
展览 4.10-5.10	4月13日开展	1. 完成自媒体与公众号公示/宣传、参与布置毕业展览。 2. 完成年鉴资料的提交，印刷 5 本专业存档（公共支出由学生共同承担、学生如果需要可登记）。 3. 完成个人作品集 PDF（求职/留学/升学为目的）发送指导老师。	答辩组、指导老师 评分 (百分制* 10%)
答辩 定稿合格者	4月5日提交评审 13日一次答辩	1. 学生依据毕业类型提交资料。老师的助手统一收集为文件夹（**老师一次答辩），发送的截至时间以老师 QQ 邮箱为准。每个人学生有独立文件名（学号、姓名、类型作品名、一次答辩）。如：ANM333 小李动画《小鸡》一次答辩。 2. 老师答辩前提前审查作品，拟定成绩、记录问题。学生答辩现场不展示/播放作品，仅 5 分钟陈述制作过程，围绕老师问题完成答辩。答辩 PPT 汇总工作室学生助手，统一带入答辩现场。	答辩 5 位老师 (百分制* 60%) 当 2 位老师做不及格成绩， 则视为不及格。 4月15日公布不合格名单
	4月19日提交评审 27日二次答辩	1. 学生依据毕业类型提交资料。老师的助手统一收集为文件夹（**老师二次答辩），发送的截至时间以老师 QQ 邮箱为准。每个人学生有独立文件名（学号、姓名、类型作品名、二次答辩）。如：ANM333 小李动画《小鸡》二次答辩。 2. 注意一辩不合格的学生，PPT 展示修改前后对比效果，还应该重新打印的书籍。	答辩 5 位老师（评等级） 当 2 位老师给不及格等级， 则视为不及格。

终稿 (等级)	4月底	1.工作任务书; 2.进度表(手写); 3.论文创作报告(封面、原创声明、论文)最终电子提交系统、打印; 4.光盘(按毕业八个流程提交对应资料); 5.毕业实习报告+单位练习表; 6.就业协议书	指导老师
成绩公布 (等级)	待定	1.指导老师审核学生参加毕业所有流程的等级/态度, 审核学生提交的毕业资料, 收到的原创信息, 投稿赛事与求职情况。 2.专业汇总各阶段成绩拟定等级, 教务公布毕业等级, 以及单独通知不合格的学生, 加入低年级。	全体老师、教务秘书

成绩评审组织

评分方法: 1.每个流程需要评审老师/评审组给出及格或更好成绩。如果学生不符合原创、没有完成本规则的数量、没有参加毕业任何流程时，是直接默认不及格。2.答辩时，学生不参加指导老师所在答辩组评审，遇到具体细节的最终审核权是答辩组。3.部分流程以等级进行评分，也有百分制度评分，评分老师是独立、匿名提交评分，教研室进行平均。评审老师不在现场交流分数，互相影响。不进行讨论不合格或高分的学生名单，确保专业判断自由独立。遇到成绩泄露时，现场答辩组长遵守规则，取消该该名评审老师的成绩，不计入总分进行平均。5.学生对作品疑义、申诉等，用邮件发评审组老师组长，抄送指导老师。答辩组组长老师会组织调查后回复。6.组长老师核算好所有相关成绩、等级后提交教务公布，教研室不公布具体分数，保存原始成绩。个别老师提出后，教研室介入核对原始资料。7.评分范围是作品数量、时间长度、完整度、质量、价值，还包含整理条理性、逻辑思维深广度、答辩能力、态度、毕业流程完整等。最终毕业成绩按学校优秀、良好、及格、不及格的四等级公布。二次答辩是最后一次补考。最终优秀等级不应流程中有及格等级。8.不及格可以包括学生不按时发送、整理不规范，发送错误等。二辩除外的流程，遇到不及格应与指导老师沟通并修改。

组别	评审、答辩的老师	学生的答辩教室
第一组	赵鲁宁 51382136@qq.com (组长) 庄月萍 156813251@qq.com 林颖兵 1320196738@qq.com 宫 达 48571178@qq.com 郑 兴 545086002@qq.com	注意 这些老师的毕业生 到文 C 308 答辩
第二组	魏冬逸 181323056@qq.com (组长) 陈鹤贤 908184605@qq.com 赵 静 466610417@qq.com 张 帆 36195902@qq.com 刘佳宜 15708606@qq.com	注意 这些老师的毕业生 到文 C 309 答辩

规则注意: 1.不及格的学生中，如有疾病（身体或精神）问题属于个人情况，不得以此为由进行申请、活动、讨论、威胁、要求专业对其特殊照顾。不

及格的学生可以邮件方法，整理好资料文本用邮件的方法向答辩组申诉（如下表）。2.毕业成绩公布后，除非老师为了咨询学生，主动约谈与电话。除此以外，禁止学生个人/托人/家人/领导找老师理论/辩论/哭诉等。因不及格当面找老师默认为具备威胁/恐吓/博取同情的内涵，用逐一找老师说情，或诱导、套话、录音等手段是具备某种违法行为，教研室将直接汇报大学教务部等，且动画专业以不及格制度处理该学生。

常见问题	注意与解决规范
我遇到***事/想提前或延后时间。	学生将证据、连接、诉求等，以邮件方式发送指导老师/评审老师们。 答辩老师组长复审，组织讨论，由答辩老师组长整理资料与答复学生，抄送教务。
成绩不公平/比我预想的低/老师现场没有指出问题/我怎么会不及格，我自我感觉很好…	
我发现同学作品不是原创（注意原创的认定文件要了解）	

优 累积总分 90 阶段	该等级的作品完整、符合毕业作品类型与要求。有创意、思想深度、艺术个性鲜明、故事逻辑或设计思路清晰、技术或技巧熟练，应用性明显。文件符合规范、资料完整。答辩思维清晰、论述清楚、举止得体。大学期间课程没有抄袭/礼仪道德或学习态度的不良问题。
良 累积总分 80-89 阶段	该等级的作品完整、符合毕业作品类型与要求。视觉风格和谐或镜头顺畅、故事逻辑或设计思路清晰、技术或技巧熟练。文件符合规范、资料完整。答辩思维清晰、论述清楚、举止得体。大学期间课程没有抄袭/礼仪道德或学习态度的不良问题。
及格 累积总分 60-79 阶段	该等级的作品完整、符合毕业作品类型与要求。故事逻辑或设计思路基本清晰，技术或技巧存在小问题：如个别画面风格不够统一，或个别动作/构图/镜头不和谐。文件符合规范、资料完整。答辩思维清晰、论述清楚、举止得体。
不及格 答辩不及格/累积总分 60 分以下	二次答辩不合格或其他流程累计两次不及格的学生，文件不提交、原创有问题、未按既定时间参与毕业流程等。作品不完整、不符合毕业作品类型与要求。故事逻辑或设计思路混乱，技术或技巧生硬，质量粗糙。风格突兀、动作/构图/镜头不和谐。文件不符合规范/资料不完整/答辩思维混乱或无法回答等。

作品类型与质量要求

1.新技术注意: 通过 AI 变成的创意主体、或主导了呈现效果等都不作为原创性作品, 也不能体现学生在大学所学知识, 不符合本毕业课程要求。如果学生提前征得指导老师认可, 经老师判断并得到允许, AI 可以作为素材的参考、局部等辅助。

2.主题更换问题: 不同类型创作, 定稿后不允许调整。如动画创作类型改为漫画创作类型。同一类型的更换, 在指导老师允许下, 可以在定稿前更换。相关手续指导老师与学生负责。

创作类型	质量要求	应用要求
动画类 (2D/3D/MG/定格/实验/角色表演)	主体是符合播放平台与电影语言的视频。讲究影像艺术语言。光影、镜头、语言、表演、动作, 声音等。具备电影美学的感染力是重点, 也审核故事、特效、工程、传播效果等。题材关注历史、文化、社会生活等, 富有艺术想象力, 以独创的视角或方式表达对自己或世界的认知, 具有原创性和传播价值。	动画类、影像类: 区别年龄层与软件工程, 区别效果(思想/亲子/学知识等)。
影像类 (电影/VFX 视频特效/系列短视频)	叙事性作品应以作品各元素是否较好围绕叙事需要展开作为主要评价指标。作品应故事结构合理, 节奏适当, 情绪饱满; 角色塑造性格鲜明, 角色表演符合故事情境, 反映角色情感; 角色动作设计连贯自然、节奏感好; 镜头构成、剪辑关系结构严谨、节奏鲜明、不影响观众理解。	戏剧与表演类: 自媒体的节目策划、镜头、舞台、灯光、表演、目标人群。
戏剧与表演类	非叙事性作品应以艺术观念上的探索及风格与形式上的创新性作为主要评价指标。作品应风格统一, 形式新颖; 在作品的创作材料、结构与节奏、视觉风格、声音设计的处理上有创新之处。	
绘本类 插画类 漫画类 游戏原画类	作品美术风格独特, 符合作品整体气氛; 整体色彩协调, 层次控制得当; 画面效果富, 形式统一, 细节表现良好; 体现对创作技术手段的熟练运用。声音设计符合作品整体风格, 表现力强; 声音清晰, 控制得当。	绘本类、插画类: 区别年龄层、画面技法、阅读效果(亲子/学知识等)、解决问题/需求/IP 化。
	叙事性作品应以作品各元素是否较好围绕叙事需要展开作为主要评价指标。故事完整, 结构合理, 节奏	漫画类: 区别购买者(成年/老人/

	<p>适当，情绪丰富；故事情境设定合理新颖；角色符合故事情境，性格鲜明；分镜符合故事需要，画面构成方式新颖得当。</p> <p>非叙事性作品应以作品风格与形式的创新性作为主要评价指标。作品的画面与文字的关系处理恰当，整体感强；风格鲜明，情感真挚，气氛渲染到位。</p>	<p>商业/社区/小学/中学/青年），类型（故事/科普）、解决问题/需求/IP化。</p> <p>游戏原画类：世界观、设计感、画面技法、区别玩家。</p>
游戏美术类	<p>主体是界面美术，游戏角色，关卡设计。讲究游戏美术界面的风格、游戏特色。游戏美术创意、行业的技术规范是重点。</p> <p>角色、界面、道具、声音设计应基于故事/策划，符合作品整体风格，表现力强；美术设计表现手法恰当、技巧成熟；美术风格独特、整体气氛突出；色彩设计协调，层次控制得当，细节表现恰当。声音清晰，控制得当。</p> <p>能与编程人员的合作测试版游戏的综合能力等。</p>	<p>区别玩家,游戏类型,解决问题(亲子、解压、学习等)。基于计算机或移动设备的交互式动态应能够在目标设备上正常运行,具有良好的稳定性和兼容性;交互体验良好,交互设计思路清晰。</p>
三维模型类	<p>主体是符合产业技术的模型、角色表演。讲究三维新技术与规范性。面数、布线、工程逻辑、技术熟练程度是重点，也审核其他综合能力。</p> <p>角色设计应基于故事/策划，符合构思的整体风格，立体造型表现力强；美术设计表现手法恰当、三维技成熟，面数要准确；美术风格独特、整体气氛突出；色彩设计协调，层次控制得当，细节表现恰当。视频展示要灯光、镜头、声音具有美感、控制得当。</p>	<p>三维模型类：技术参数的限定、新技术。</p> <p>三维角色表演类：动作表演、互动、新技术。</p>

各类别在各阶段的具体工作如下：

<p>1~2 人</p>	<p>动画类（2D/3D/MG/定格/实验/角色表演）、 影像类（电影/VFX 视频特效/系列短视频）、戏剧与表演类</p> <p>合作在完成开题前期公布后，不得自行调整，应按初稿公开组织完成，组织混乱时作品给予不及格处理。2 人时，应分前期与后期，论文也对应如：动画《小兔子》后期。中期部分是合作，分工明确，如果工作量太大时，可以在指导老师允许下，从指导老师的学业辅导学生中选低年级学生助手，作为加工/演出的团队。</p>
<p>前期/初稿</p>	<p>提交格式按毕业论文格式，拟写完创作报告的前言、目的与意图、创作经纬、创作前期。前言是描述本课题同行情况、类似作品成果、同类研究程度等背景/进展/价值，也可以包括存在争论或遗留的问题。</p> <p>1.目的是解决什么问题？如具体某些知识环节问题。意图是达成后想有什么影响效果？如作品完成后潜在/长远的影响。</p> <p>2.经纬是个人准备的各种知识与技术（之前学习与创作经验），以及本次创作调研类似作品、创作相关文化背景。</p> <p>3.前期包括：流程技术图、时间安排表、剧本/文字脚本、角色设计（角色表情）、性格分析、动态分镜（截图标识时间位置，发网络后链接插入论文报告）、场景/背景 2 张、传播与应用推广计划表等。</p>
<p>中期/二稿</p>	<p>两次公开发表，详细查看工作进度。具体资料要求见最后页附件。</p>
<p>展览、展示</p>	<p>1. 学生布置展览（视频二维码、表情包推广、海报、草稿、原画、画册、衍生品），现场公示定稿作品，工作室助手完成工作室作品的线上公示（B 站、公众号、小红书、抖音），链接发到本年级教学 qq 群。</p> <p>2. 实物衍生品 10 种。</p> <p>3. 工作室助手协助登记学生投稿赛事，学生将入选/获奖的图片信息发给指导老师（指导老师编辑后发送肖秘书）。求职的个人作品集 PDF、毕业年鉴（待定）</p>
<p>后期/定稿/答辩 论文 详细见 P6 质量要求</p>	<p>1. 正片视频。片头尾除外的长度不少于 2 分钟/人（1920*1080，MP4，200MB 内）；有配音、声效、片头、片尾，故事完整；质量与应用要求详细见前面。具体质量看 P6 页。其他要符合附件的视频要求表。</p> <p>2. 表情包（上架网络 1 套动态表情/静态表情）。</p> <p>3. 论文。名称：类型+作品名（如 动画《小兔子》）、答辩 PPT</p>
<p>答辩</p>	<p>定稿所有材料、PPT 10-15 页（答辩前 1 天带衍生实物 5 种，放人文走廊三楼展示柜，做好姓名标签、作品说明，方便审查。答辩后留在学院展示柜）</p>

终稿	与指导老师沟通、上传系统（视频作品 ZIP 压缩，论文）、提交资料
----	-----------------------------------

1 人	三维模型类
前期/初稿	<p>提交格式按毕业论文格式，拟写完创作报告的前言、目的与意图、创作经纬、创作前期。前言是描述本课题同行情况、类似作品成果、同类研究程度等背景/进展/价值，也可以包括存在争论或遗留的问题。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 目的是解决什么问题？如具体某些知识环节问题。意图是达成后想有什么影响效果？如作品完成后潜在/长远的影响。 2. 经纬是个人准备的各种知识与技术（之前学习与创作经验），以及本次创作调研类似作品、创作相关文化背景。 3. 前期包括：流程技术图、时间安排表、故事脚本、角色设计草图、性格分析、道具/场景/背景、传播与应用推广计划表等。
中期/二稿	两次公开发表，详细查看工作进度。具体资料要求见最后页附件。
展览	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学生布置展览：完整 20 个模型的立体打印 1 套（大小自由，但模型要上色 10 个）、视频二维码、表情包推广、海报、草稿、原画、画册、衍生品），公示定稿作品，工作室助手完成工作室作品的线上公示（B 站、公众号、小红书、抖音），链接发到本年级教学 qq 群。 2. 实物衍生品 10 种（注意，衍生品是指立体模型打印以外的其他）。 3. 工作室助手协助登记学生投稿赛事，学生将入选/获奖的图片信息发给指导老师（指导老师编辑后发送肖秘书）。求职的个人作品集 PDF、毕业年鉴（待定）
后期/定稿/答辩 论文 详细见 P6 质量要求	<ol style="list-style-type: none"> 1. 模型的演示视频不少于 2 分钟（1920*1080，MP4，200MB 内，有配音、声效、片头尾，故事完整）。模型数量不少于 20 个（如 不带贴图的高模角色 2 个，带贴图低模角色 10 个，素模 8 个）。模型均独立、不重复使用模型（如某模型既贴图使用同时还进行高模等）。8 个素模是 5 个场景（场景单一、不组合模型）、5 个道具。 2. 模型排版 PDF，按书籍排版要求完成。内页的绘画页数不少于 24 页，注意内页排版为海报式的电子宣传展示效果。展示模型效果要求海报样式：角色、场景、道具、包括故事与设计方案等都应重视排版设计与信息全面（如以展示带贴图模型时，应展示素材素模、贴图等）。（图与字交错/叠加等复杂情况，由指导老师判断数量） 3. 论文。名称：类型+作品名（如 三维模型《小兔子》）、答辩 PPT
答辩	定稿所有材料、PPT 10-15 页（答辩前 1 天，上色模型 10 个、其他衍生实物 5 种，放人文走廊三楼展示柜，做好姓名标签、作品说明，方便答辩组审查。答辩后留在学院展示柜）

终稿	与指导老师沟通、上传系统（视频作品 ZIP 压缩，论文）、提交资料
----	-----------------------------------

1 人	绘本类、插画类、漫画类、游戏原画类、手书、动态漫
前期/初稿	<p>提交格式按毕业论文格式，拟写完创作报告的前言、目的与意图、创作经纬、创作前期。前言是描述本课题同行情况、类似作品成果、同类研究程度等背景/进展/价值，也可以包括存在争论或遗留的问题。</p> <p>1. 目的是解决什么问题？如具体某些知识环节问题。意图是达成后想有什么影响效果？如作品完成后潜在/长远的影响。</p> <p>2. 经纬是个人准备的各种知识与技术（之前学习与创作经验），以及本次创作调研类似作品、创作相关文化背景。</p> <p>3. 前期包括：流程技术图、时间安排表、剧本/文字脚本、主要角色、性格分析、分镜、画面最终效果 2 张、传播与应用推广计划表等。</p>
中期/二稿	两次公开发表，详细查看工作进度。具体资料要求见最后页附件。
展览	<p>1. 学生布置展览（书籍、视频二维码、表情包推广、海报、草稿、原画、衍生品），现场公示定稿作品。工作室助手完成工作室作品的线上公示（B 站、公众号、小红书、抖音）链接发到本年级教学 qq 群。学生个人发送表情包到教学 qq 群。</p> <p>2. 毕业书籍印刷 2 本，动态表情包上架 1 种。其他实物衍生品 5 种。答辩前 1 天，学生将实物 2 种，按时间放指定人文走廊三楼展示柜，备注姓名，方便答辩前后审查。</p> <p>3. 工作室助手协助登记学生投稿赛事，学生将入选/获奖的图片信息发给指导老师（指导老师编辑后发送肖秘书）。求职的个人作品集 PDF、毕业年鉴（待定）</p>
后期/定稿/答辩 论文	<p>1. 书籍 PDF。讲究文字规范与排版设计，内页的绘画页数不少于 28 页。没有错别字、具备阅读性、字体统一、图文清晰、排版讲究，其他硬性要求如下书籍要求表。（图与字交错/叠加等复杂情况，由指导老师判断数量）</p> <p>2. 书籍的有声视频。不少于 1 分钟（1920*1080，MP4，200MB 内。有配音、声效、片头尾，故事较完整）</p> <p>3. 表情包（上架网络 2 套动态表情）。</p> <p>4. 论文。名称：类型+作品名（如 插画《小兔子》）、答辩 PPT</p>
详细见 P6 质量要求	
答辩	定稿所有材料、PPT 10-15 页（印刷书籍带 2 本到答辩现场。1 本提交给指导老师，1 本给叶教务）
终稿	与指导老师沟通、上传系统（P D F 书籍排版作品 ZIP 压缩，论文）、提交资料

1 人	游戏美术类
前期/初稿	<p>提交格式按毕业论文格式，拟写完创作报告的前言、目的与意图、创作经纬、创作前期。前言是描述本课题同行情况、类似作品成果、同类研究程度等背景/进展/价值，也可以包括存在争论或遗留的问题。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 目的是解决什么问题？如具体某些知识环节问题。意图是达成后想有什么影响效果？如作品完成后潜在/长远的影响。 2. 经纬是个人准备的各种知识与技术（之前学习与创作经验），以及本次创作调研类似作品、创作相关文化背景。 3. 前期包括：流程技术图、时间安排表、原作剧本、游戏世界观文字脚本、角色设计、游戏玩法分析、界面、画面最终效果 2 张、传播与应用推广计划表等。
中期/二稿	两次公开发表，详细查看工作进度。具体资料要求见最后一页附件。
展览	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学生布置展览（视频二维码、表情包推广、海报、草稿、原画、画册、衍生品），现场公示定稿作品，工作室助手完成工作室作品的线上公示（B 站、公众号、小红书、抖音），链接发到本年级教学 qq 群。 2. 实物衍生品 10 种。 3. 工作室助手协助登记学生投稿赛事，学生将入选/获奖的图片信息发给指导老师（指导老师编辑后发送肖秘书）。求职的个人作品集 PDF、毕业年鉴（待定）
后期/定稿/答辩 论文 详细见 P6 质量要求	<ol style="list-style-type: none"> 1. 游戏演示的视频。片头尾除外的长度不少于 2 分钟/人（1920*1080，MP4，200MB 内）；有配音、声效、片头、片尾，故事完整；质量与应用要求详细见前面。具体质量看 P6 页。其他要符合附件的视频要求表。 2. 游戏美术排版 PDF，按书籍排版要求完成。内页的绘画页数不少于 24 页，注意内页排版为海报式的电子宣传展示效果。角色 4 个（包含道具等）、10 个场景（包含环境、建筑、物件等视觉元素）、4 关卡（PDF 上图文结合，原理可以通过视频说明系列机制、挑战、目标和奖励的游戏体验），2 个界面（包含菜单、按钮、图标等交互元素）。 3. 表情包（上架网络 1 套动态表情/静态表情）。 4. 论文。名称：类型+作品名（如 游戏美术《小兔子》）、答辩 PPT
答辩	定稿所有材料、PPT 10 页左右/人（答辩前 1 天带衍生实物 5 种，放人文走廊三楼展示柜，做好姓名标签、作品说明，方便审查。答辩后留在学院展示柜）
终稿	与指导老师沟通、上传系统（视频作品 ZIP 压缩，论文）、提交资料

附录 1

书籍排版要求表

讲究文字规范与排版设计的内容中的绘画页数不少于 28 页。没有错别字、具备阅读性、字体统一、图文清晰、排版讲究，其他硬性要求如下书籍要求表：

封面 1P	扉页 1P	目录 1P	序言/前言 1-2P	内页 ≥28 (不包括文本页)	致谢 1P	延申资料	封底 1P
作品名称、作品类型 学生姓名、指导老师 厦门大学嘉庚学院 动画专业毕业作品	封面的黑白		意图与目的 (与论文的创作报告一致：前言+目的+意图)	1. 画面每页相对应的文本/说明/构思/分析。 2. 图文有排版设计。	致谢 (与论文的创作报告一致)	故事梗概+文字脚本+分镜+角色介绍 (与论文的创作报告一致)	1. 学生联系电话或邮箱 2. 作品出品时间 (***)年)

附录 2

视频编辑要求表

具体质量看 P6 页。要求正片时长 2 分钟，其他要符合一下视频要求表。

片头设计 15 秒，文本信息	正片 ≥2 分钟/人	片尾设计 15 秒，文本信息	其他
作品名称、作品类型 学生姓名、指导老师 厦门大学嘉庚学院 动画专业毕业作品	(1920*1080, MP4, 200MB 内) 故事完整、语音清楚、画面清晰等。	1. 学生联系电话或邮箱 2. 作品出品时间 (***)年 3. 脚本/原作；声音（背景音乐/配音演员等）；感谢友情协助或设备借用等。	片头/尾与作品一并 算审核评分，注意风格等质量。

附录 3

终稿提交的文件信息（细节咨询指导老师/教务秘书）

细节信息		
工作任务书	统一格式	电子编辑，打印
进度表题目	作品类别 + 名称《***》 如： 动画《我的家乡》	指导老师提供模板，手写
论文封面时间	答辩时间一致	电子编辑，打印
论文题目	作品类别 + 名称《***》 如： 动画《我的家乡》	
原创声明	学校模板	打印、手签
毕业光盘	按进度流程设置文件夹，归类	指导老师提供模板，学生整理刻盘
毕业实习报告+单位练习表	单位盖章、实习进度拟写、单位校外指导点评、指导老师点评	指导老师提供模板、电子+手签

附录 5

检索签字

毕业设计(论文)检测系统
文本复制检测报告单(副本)

No: DC202205062297303096556 检测时间: 2022-05-06 22:29:51

题目: 二维动画《愚》的创作报告
作者: 王震(33019075, 设计与创意学院, 动画)
指导教师: 郑珂(讲师)
院系/专业: 厦门理工学院商学院
提交论文: 3, 444, 844, 844
文件名: 33019075王震-二维动画《愚》的创作报告.docx
检测系统: 毕业设计(论文)检测系统(平面设计(论文)管理系统)
检测类型: 毕业设计论文
检测范围: 中国学术期刊网络总库
中国博士学位论文全文数据库/中国优秀硕士学位论文全文数据库
中国重要会议论文全文数据库
中国重要报纸全文数据库
中国学位论文全文数据库
图书数据库
优先出版数据库
大学生论文联合数据库
互联网资源(包括知网学位论文库)
英文数据库(准备期刊、博硕、会议的英文数据库以及德朗Springer、英国Taylor Francis、期刊数据库等)
互联网文档资源
网络期刊
CNKI大成编客-原创作品库
检测范围: 1900-01-01至2022-05-06

检测结果

去除本人文字复制比: 0.0% 跨语言检测结果: 0.0%
去除引用文字复制比: 1.8% 总文字复制比: 1.8%
单篇最大文字复制比: 1.5% (基于内部网络化的知网数据库研究)

参考文献:	[126]	总得分数:	[1]
总字数:	[7112]	疑似抄袭:	[1]
单篇最大来源字数:	[104]	疑似引用:	[0]
疑似的段落最大字数:	[126]	后篇来自字数:	[126]
疑似的段落最小字数:	[126]		

指标: 疑似网页内容 疑似删除文字表述 疑似整体引用 过度引用

相似表格: 0 相似公式: 没有公式 疑似文字的图片: 0

1. 二维动画《愚》的创作报告 总字数: 7112

提交时间与专业定稿一致

附录 6

中期发表



- 1.中期发表的资料，应提供指导老师上图角度的创作视频，时长为完整创作 2 小时进度，以检查创作能力与最终情况。视频用后期加快为 15 分钟、再用格式工厂压缩后发指导老师，以及在专业安排的公开发表。
- 2.中期 2 次发表，需要提供 EV 软件视频录制过程 2 小时进度，完整展示画面分层，描绘，修改等过程，以及动画后期的过程等。视频用后期加快为 15 分钟、再用格式工厂压缩后发指导老师，以及在专业安排的公开发表。

其他

文件进入校教务网 <http://jwb.xujc.com/sjx/list.htm> 《厦门大学嘉庚学院本科生毕业论文（设计）工作管理规定》、《厦门大学嘉庚学院本科生毕业论文（设计）工作流程》、《厦门大学嘉庚学院本科生毕业论文（设计）撰写规范》、《厦门大学嘉庚学院本科生学位论文作假行为处理办法实施细则》、《厦门大学嘉庚学院本科生毕业论文（设计）评语规范》、《原创案例说明与处理办法》

原创案例说明与处理办法

遇到原创问题的处理流程

A 没有明确证据---指导老师/答辩组提出质疑---答辩组组长告知教务---教研室安排现场考试 2 小时（答辩组组长安排考题、监考）---结果提交答辩组全员、指导老师判定、结果发送教务。

B 接到外部抄袭举报资料（无论是否匿名）---答辩组至少 1 名+指导老师共同审阅、约谈学生，判断情况转答辩组---答辩组全员判定、结果发送教务。

设计不合格情况与处理

一级：主体作品的抄袭、购买、代做

通报大学，取消答辩资格

处理办法：

<http://jwb.xujc.com/2017/0216/c3414a53121/page.htm>

http://old.moe.gov.cn//publicfiles/business/htmlfiles/moe/moe_621/201406/170437.htm

1

二级：部分视觉非原创，或部分素材是他人作品

取消该年的答辩资格（一次答辩、二次答辩 均取消）

三级：细节/个别元素是描摹/描摹他人作品，或与他人的作品相识度过高

取消该年的一次答辩资格，修改后参加二次答辩。

如果二次答辩已过，取消该年的答辩资格。

其他：作品不符合毕业要求（数量/质量/流程/发表方法等）

一辩不合格、重新制作参加二次答辩。

原创性与非原创性的问题

原创性范围中的许可

1. 学生可以使用知名小说/剧本/原著/文学进行创作（《著作权法》第十条和第二十一条规定，原作者去世超过五十年，可自由使用，但仍要注意署名完整。即作者署名权，作品完整权的永久保护）；
2. 学生可以模仿民族传统/地方/国家的某种样式，结合自己构思或创意；
3. 作品的声音（音乐、音效、配音）可以寻求音乐工作室合作，自由下载的资源可用于学习交流，但要注意使用权限与署名权；
4. 学生作品可以借由历史背景、部落/地方、城市、星系、海洋生物或昆虫等科学信息，但不包括视觉中对照片的使用。
5. 部分元素或构思可以适当使用 AI 进行参考与学习。

原创补充：

对他人作品的参考程度，是否是原创，请看下面第 6 点。

非原创性的判断

6. 主体使用 AI/购买他人照片/作品，或对他人作品/AI 进行直接描摹，都属于非原创。审查的元素可包括：模型、角色形象、身体局部、道具、背景/场景、构图、镜头运动、动作与表演、情节等。
7. 学生没有正式文件在开题告知指导老师、答辩组，作品对某些资料/资源/创意/风格等需要一定的借鉴与参考，毕设默认为占有原作成果的非原创性。但公开提交告知信息后，如果得到评分老师们的许可，则视为原创。
8. 学生艺术想法与视觉效果与他人作品偶然性地撞车，老师依据相识度的程度判断是否非原创性，以及处理方法。

专业优秀的学生创作访谈

注：作品可自由网络搜寻（B 站输入/微博：厦大嘉庚动画专业作品）



采访动画《夜莺与玫瑰》导演周魏杰

周魏杰：我选择我喜欢的剧本进行研究，制作了文字分镜。我个人觉得在前期的工作是非常重要的，这部分工作有助于后期制作的开展，它可以落实细节。我把风格与剧本进行匹配，并进行效果图、人设故事版的绘制（我觉得这一步至关重要，是在动画制作说明书），最后就是工作时间表运用，完成之后就可以有条不紊地进行动画的制作。我刚刚做完，感觉到成功的喜悦，再反复看作品，发现诸多不足。技术运用不成熟，镜头的连贯性不足，以及配音不到位等，我希望未来能做出更好的作品。我收到英国伦敦艺术大学的入学通知书，我10月左右也要开始新的学习之路，这一切是都是我觉得成功关键是充分的决心、充分的长处。我也是用这种想法去做作品，这是我获胜录取的关键，另外提前大二开始注重英语的学习，注意加强专业学习都是至关重要。



采访动画《温度》作者：游羽娇

游羽娇：开展毕业设计，其实刚开始做毕设我也很迷茫，之后是会去找导师交流看看导师有没有什么剧本，结合自己想出了我想做父爱的题材。前期的东西挺重要的，不要忽视它。我的毕业作品还有很多需要改进的地方，比如配音、画面美感、画面风格配色等等，通过整个毕业设计下来。我大一对动画挺迷茫，因为我是动画专业，但是我考入大学之后的必修课逐步接触动画，开始懂动画原理，我的选修课我几乎都是选择动态类课程，然后我发现喜欢找节奏，我就在这个自己的特点、或基础上发展自己专业。我从大二开始兼职，都是比较倾向音乐娱乐类的剪辑工作，也是熟悉软件增进对节奏的把握。我不是画画有天赋的人，画画功底弱，审美、配色都不好，现在也没有变好。我会加油滴~最快乐的事情，是我觉得大学上的课都挺喜欢，每个老师的教学方式不一样，可以学到很多知识。对于我自己而言，最喜欢的课是大三角色环境设计，我意识到我画面差，我觉得这个意识很庆幸，让我醒悟并找到自己的特点。



采访绘本《加加在家》作者：郑茜文

郑茜文：我在大二上绘本创作这个课程，在学习的过程中，需要研究很多绘本，也就慢慢的喜欢上了。从那时，决定毕业设计就做绘本。因为喜欢，所以对这个自己陌生又熟悉的领域很感兴趣，想象着等完成，把自己的绘本拿在手里很幸福。我这次绘画用了一些实验性的技法，过程也是一直在不停的尝试，还是蛮有趣的。这本绘本的关键词就是陪伴，希望爸爸妈妈们，可以好好陪伴孩子仅有这一次的童年。在开始画之前就有一个目标，想做一本大人和小孩都喜欢的绘本（不晓得有没有达到，反正自己很喜欢这个作品）。我从大一到大四做老师的助手，感觉锻炼了我许多，让我知道原来这些事情我是可以做到的。平时生活也越来越严谨，学会了善始善终。我在大学期间遇到的困难就是学习三维，感觉这方面很薄弱，当时这个课程很艰辛，多亏老师的耐心指导…最开心的事情是认识很好的三个室友，我感觉自己很幸运。另外，我最喜欢的课程是绘本创作和MG动画，我感觉学习中找到自己喜欢的和擅长的事情。



采访插画《子不语》作者：白宇

白宇：我的毕业设计来源《子不语》，怪力乱神作为极具民族特色的元素，经常被大家当做毕设创作元素，最常见的就是《山海经》。我最开始想用手绘水彩表达《见不语》这组插画，画的写实详尽，可老师看后却说缺乏特点创造性且一副画耗费时间过长，只能说是一副很好的水彩画但没有自己的东西。我被点醒了，确实如此，毕设不是写生和炫技，最重要的是个人特色与思想表达，之后调整绘画风格和方式，选择自己擅长和喜欢的，最后得到的效果非常满意。我希望通过插画直观富有冲击力的表现方式，让更多年轻人接触认识到《子不语》。前期铅笔起稿，与导师沟通后进行反复修改，确定后用针管笔勾勒完成黑白线稿。中期电脑扫描黑白线稿，PS统一调色处理，并结合SAI进行分层上色，并正片叠底一些服饰元素。后期书籍排版，视频制作。大学四年期间，我最喜欢的运动是篮球，参加了艺设女篮，学会了团结与拼搏。除了运动，我还担任校学工部宣传工作，学习如何高效沟通，按时按量完成布置的工作任务等经验。

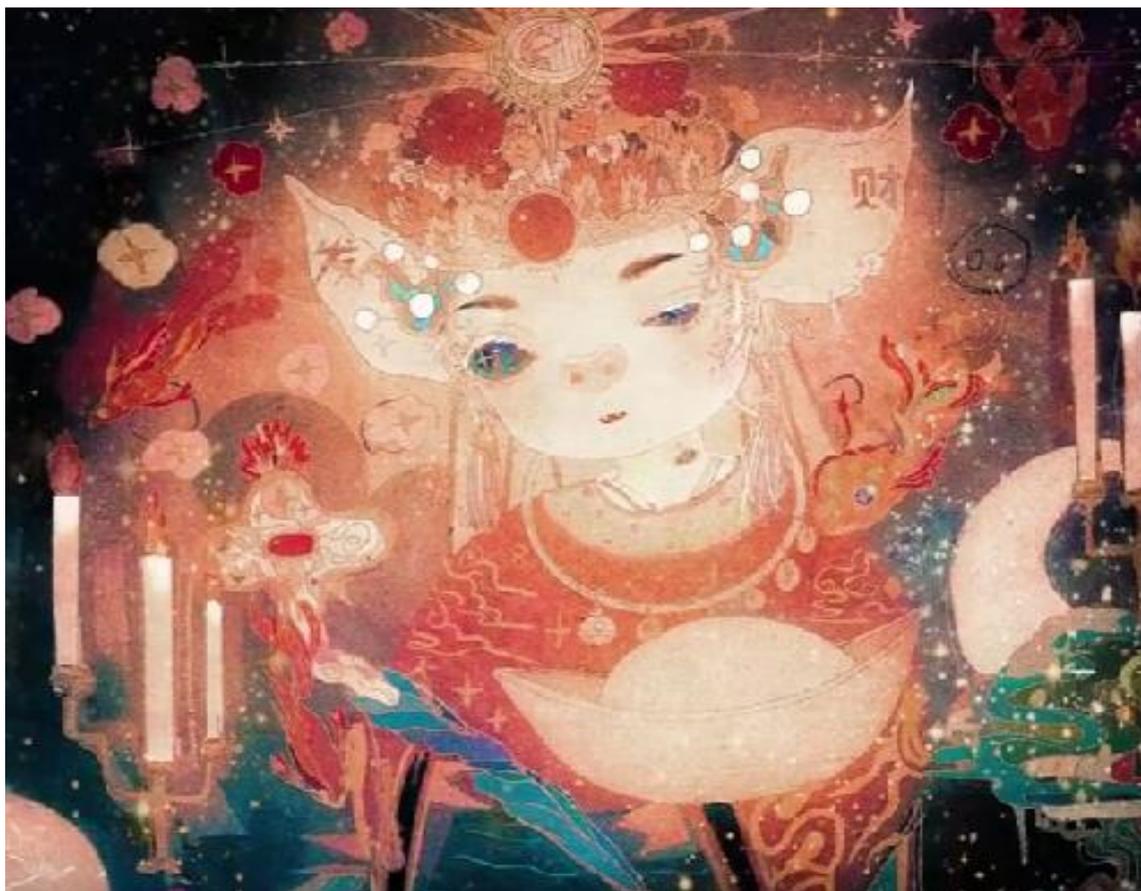


采访动画《心之所向》作者娟娟+冰莹+旻爽

娟娟：我觉得毕业设计相当于综合的大课程，涵盖做动画短片的流程，是做自己内容的机会，提升自己的能力，是很美好的事。我最快乐的事情就是创作动画，做完动画总有一种成就感，总觉得自己有更多的能力可以激发。动画遇到最多的困难就是动作，虽然我知道挤压拉伸、十二条动画原理，但是做出来就是有问题。哎~很伤脑筋。我也有初学者容易犯的错误，像技术设计中，场景太大之类的问题，是指导老师指导改正。前期我尽量完善想法，各个方面尽量做仔细，中期后期比较省力。中期和后期这个阶段就是需要团队的耐力合作，实现前期的想法。

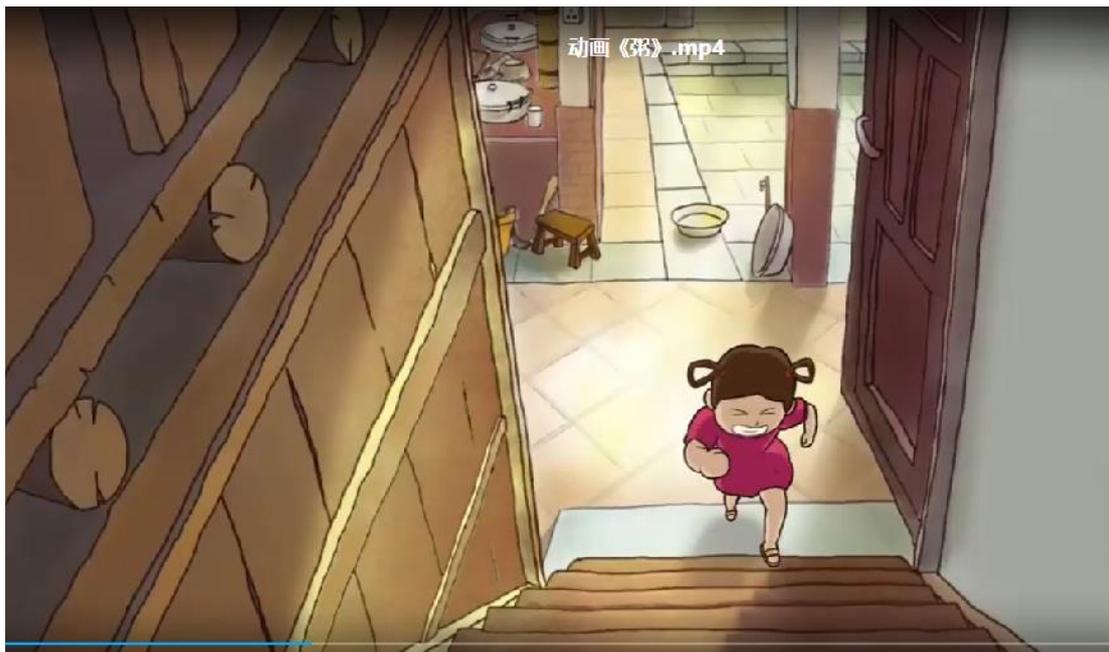
陈冰莹：毕业作品是我与同学合作，我们想法和爱好都有相似之处，三人分工，各司其职，按照计划和动画流程进行实施，遇困难一起讨论。我们的技术上还略显不成熟，镜头细节上可能没能很好把故事传达清楚，动作还有存在问题。如果说在大学期间遇到最困难的事情，是学三维软件。我享受从创作剧本、画分镜、关键帧、中间帧...再到动画呈现出来的感觉，一步一个脚印，得到成长。

吴旻爽：合作中，我负责角色设计遇到了不少困难。原创性的角色对于初学者来说不是简单的事，我想要画出好的角色，就是多画多观察。画的越多，手感就越好，灵感也就越多。在三维创作过程中，我们用MAYA完成，不时碰到软件bug或者技术问题，大家一起努力解决掉。我最喜欢的部分想听老师的指点和评价，我想让作品的完成度更高，让作品更完善。



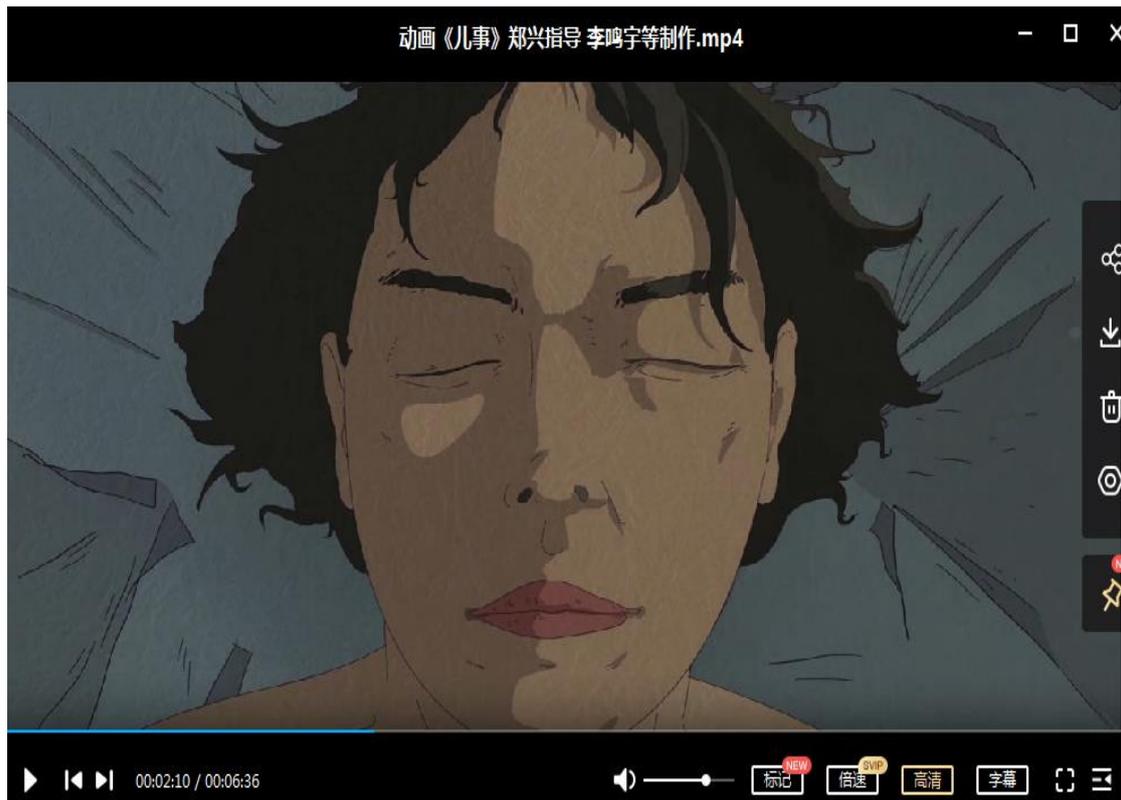
采访插画《妖宫画像》作者：张港强

张港强：经过大学四年，我在技法上与初入校园时候相比有了很大的提升。我更加完整的还原自己想象的画面，在内容上也选择的是自己比较喜欢的题材，创作起来则会更加的投入。总的来说，虽然在过程中有困难，但是在结束之后也觉得收获不少。我从大一开始就对图像方面感兴趣，自己在课程之外经常练习绘画技巧。也尝试过各种不同的材料感受他们对画面的影响。课程的选择上也会选择一些自己感兴趣，可以扩展思维的课程，让自己有更多的知识储备，可以让画面中更有内容。大学四年最大的困得大概就是无时无刻在与自己做着斗争，所以常常有度日如年的感受。经常说熬一熬就过去了，然而真结束的时候却觉得四年似乎也没有多久，不开心的事也慢慢没有了分量，关于大学生活就变成了一段可以珍惜的回忆。



采访动画《粥》导演：曾思超

曾思超：毕业设计是反映自己对专业的了解与热爱。我因为热爱这个专业，愿意费尽心思去构思、去研究、去制作。这份热爱收获的结果，是热泪盈眶。我的毕设作为从学生迈向社会的试题，唯有认真和全力对待，才能拿到令自己满意的成绩。动画毕设作品是繁重的任务，能找到志同道合的队友合作非常重要。前期的构思与设计，中后期的制作，有同伴讨论、帮助想法会更完善。我作为这次毕设的导演，主动地提出想法，分配任务，尽力完成，完成导演的责任。队友柔敏是优秀且认真的人，她协助确定美术风格，监督进度，没有她，我这次是无法完成作品。我和大多数人一样没有目标，缺乏自制力，还有拖延症。大学四年里我迷茫许久，我喜欢画画，但是懒惰，被分配了任务才会逼迫自己完成。宽松的学习环境，让我迷失方向，作为综合性大学，专业课程的学分过少，我在半学期的制作周期很难完成好的作业，我产生抵触情绪，抱怨不合理性，忽视充裕的课余时间，自主学习的计划，浪费时间。到了三年级，我几次动画课程的学习，才意识到学识匮乏，用功太少，缺乏计划。我后悔和惋惜中珍惜所剩无几的大学时光，这次我尽心地投入到毕设创作中，是不想有个残缺的句号。



采访动画《儿事》动画师：李鸣宇

李鸣宇：我获得这个成绩跟大家的帮助是分不开的，我的成绩高一点的原因可能是，自己画画多一点，画面主要的呈现可能都是我来负责的，但我们都很努力，共同把作品做好。这次我觉得我们的作品是从情怀出发，我应该将90年代福州的动画表现出来。最后的效果比较完整，比较满意。我喜欢绘画，兴趣有养宠物和运动。我从大一心智上开始幼稚不懂事，变得越来越成熟了。我喜欢的课程是二维动画创作，但我也是慢慢确定专注于动画的创作。我遇到的困难是在作品时间计划、分工的问题。最快乐的时光，是在我与团队一起做作品，最后作品完成。

动画教师介绍



林颖兵

日本天理大学 国际文化学 毕业
 日本大阪教育大学 研究生
 研究 游戏美术、抽象绘画、角色设计
 课程 《游戏美术》等



庄月萍

中国美院动画学院 毕业
 厦门大学艺术学院 研究生
 研究 二维动画、动漫概论、动画前期
 课程 《二维动画》等



张帆

中国美院动画学院 毕业
 厦门大学艺术学院 研究生
 研究 三维动画、角色与环境设计、手办
 课程 《三维动画》等



魏冬逸

景德镇陶瓷学院 动画专业 毕业
 日本大阪艺术大学 设计学科 研究生
 研究 数码绘画、定格动画、视听语言
 课程 《定格动画研究》等



陈鹤贤

华南理工大学 建筑系 毕业
 英国肯特艺术大学 视觉设计系 毕业
 英国肯特艺术大学 电影 研究生
 研究 影像拍摄、插画与绘本、MG 动画
 课程 《影像基础》等



宫达

安徽师范大学 美术学专业 毕业
 韩国韩瑞大学 影视动画专业 研究生
 研究 后期剪辑、影像特效、商业漫画
 课程 《影像特效》等



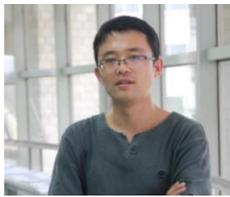
赵静

中国美院动画学院 毕业
厦门大学艺术学院 研究生
研究 实验动画分析、绘本、动画运动原理
课程 《运动与意义》等



刘佳宜

吉林艺术学院 毕业
吉林艺术学院 研究生
美国加州艺术学院访问学者
研究 动画艺术创作、动画短片
课程 《动画前期创作》等



赵鲁宁

副教授
沈阳建筑大学设计学 硕士研究生
课程 《PBR 三维美术开发流程》《数字雕刻》
《次世代三维游戏美术》《虚拟现实美术开发》等



徐小羽

俄罗斯圣彼得堡国立工业美术学院 毕业
俄罗斯圣彼得堡国立工业美术学院 研究生
研究 水彩 艺用人体解剖
课程 《水彩基础》《艺用人体解剖》



郑兴

厦门大学艺术学院 中国画专业 毕业
日本大阪教育大学 视觉影像科 研究生
研究 动画导演、角色 IP 化、视觉心理学
课程 《角色表演与声音》等



School of Design & Innovation
设计与创意学院





END



修读 指南 2023

学校网站：<https://www.xujc.com>

教务部网站：<http://jwb.xujc.com>

综合教务系统：<http://jw.xujc.com>

教学文件系统：<http://teach.xujc.com>

教学促进部：<http://jxcj.xujc.com>

电子邮件系统：<http://mail.xujc.com>

封面摄影：朱鲜艳