

动画专业修读指南

XMU TKK ACG

2022

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、广告与实用科技的成绩；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

2022.6.18

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	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	技能选修课	8			128							4	4		
		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。														
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。																
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

通识必修课														
类别	课程名称	学分数			学时数			修读学期、学分合计						
通识教育模块	通识必修课	21			368			8	3	5	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			32			2						
	大学语文	2			32			2						
	大学生心理健康教育	1			16			1						
	思想道德与法治	2			32			2						
	思想道德与法治实践	1			16			1						
	中国近现代史纲要	2			32				2					
	中国近现代史纲要实践	1			16				1					
	马克思主义基本原理	2			32						2			
	马克思主义基本原理实践	1			16						1			
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论	4			64					2				
	毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论实践	1			16					6				
	形势与政策	2			64									2
	通识选修课	10			192					2		4	4	
	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			16							2		
	党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史专题	1			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、刘佳宜、林颖兵	脚本与分镜	2	1	1	48	16	32					
魏冬逸、赵静、庄月萍、赵鲁宁	运动与意义	3	2	1	72	32	40					
宫达、赵静、刘佳宜	影像基础	3	2	1	72	32	40					
赵鲁宁	叙事学基础	2	2		32	32						
张帆、魏冬逸、陈鹁贤	动画表现基础 I (平面与材料)	2	1	1	60	20	40					
林颖兵、宫达、郑兴	动画造型基础 I (插画与绘画)	2	1	1	60	20	40					
陈鹁贤、郑兴、刘佳宜	动画表现基础 II (文字与图形)	3	1	2	72	20	52					
郑兴、张帆、庄月萍	动画造型基础 II (立体研究)	2	1	1	60	20	40					
郑兴、陈鹁贤、林颖兵	动画造型基础 III (表演与声音)	2	1	1	60	20	40					
刘佳宜、宫达、陈鹁贤、赵鲁宁	动画软件基础 I (PS+An)	3	1	2	72	20	52					
庄月萍、魏冬逸、张帆、赵鲁宁	动画软件基础 II (AE+PR)	3	1	2	72	20	52					
赵静、庄月萍、宫达	漫画基础	2	1	1	48	16	32					
赵鲁宁、魏冬逸、林颖兵、张帆	3D 基础(模型)	3	2	1	72	32	40					

3 年级-4 年级

工作室课题的强化学习

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	
陈鹂贤	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	第一学期工作室项目 强化选修
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 (2 个班)	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	
陈鹂贤	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							
实 习 与 实 践	实习与实践	17			34 周			1	2	3	4	5	6	7	8
	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30%、平时10%、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）。

厦大嘉庚动画专业 ·19 级毕业设计细则

XMU TKK ACG

2023

主旨

基本要求:

1. 毕业设计是必修课程，是考核学生四年的专业能力与素质。学生应在毕业阶段开展，不得使用个人过去的课程作业素材，并确保原创。
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），每个阶段确保合格。不合格应重新提交指导老师/负责该流程的老师审核，直到合格（但二辩视为最终补考机会）。对部分流程不参加的学生，经负责老师督促无效，则汇报答辩组判断是否取消该生毕业成绩。
3. 定稿为指导老师独立评分（占比 30%），答辩成绩为答辩组平均分（占比 70%）。学生定稿合格（该项 60 分以上）才能参加答辩。不合格的学生在 workflows 的规定时间，及时提交审核参加二辩。
4. 两次答辩评分均为匿名评分，答辩老师对作品是现场点评问题，评分系统上仅对不合格作品输入作品问题。
5. 一次答辩出现 2 位老师做不及格判断，或二次答辩出现 1 位老师做不合格判断，都视为答辩不及格。二次答辩最高成绩为 60 的及格等级。
6. 二次答辩依旧没有合格的学生，可与教务沟通，加入低年级教学 QQ 群，选择指导老师，参加下一年必修环节。

核心意义:

7. 商业价值：商业价值、文化创意产业转换、创意研发、服务社会等文创。
8. 技术考核：定时定量完成的效率、新软件技术、特效、文学 IP 的视觉输出/转化、造型技巧、数字技术等。
9. 艺术实验：基于当下社会、艺术历史、人文思想的理解与表达，呈现时代的积极意义，亦或通过视觉个性或前瞻性探索，呈现艺术深度。

流程

1. 选导师：依据专业必修 + 强化选修的总成绩排名，成绩高的学生优先选择。
2. 组队、分工：毕业设计作为四年综合能力的考量，一般为学生独立完成。指导老师确认其工程量大时，可允许同年级 2 人按前、后期合作。合做应同一指导老师，中期部分厘清具体任务并在报告中清楚区别，避免论文查重出现问题。
3. 助手：指导老师指定毕业生助手，助手协助发 QQ 邮件，或指导老师自己发送。
4. 邮件、文件名称：规定时间内，以电子邮件递交各阶段资料，邮件与文件名称一致【学号姓名+类型+作品名称+前/中期/定稿】。不按时发送邮件、文件整理不规范时，一律 0 分处理。（实习表、论文、进度表、光盘仅提交指导老师）。
5. 开题/选题：根据学生大学期间作品风格、质量、能力、技术判断开题。前期：进度表的初稿 中期：进度表的二稿 后期：进度表的定稿
6. 答辩：答辩分两组老师，学生不参加指导老师所在的答辩组。答辩顺序是工作室助手抽签，组内则自行安排。（答辩组组长老师组织）
7. 概述流程：作品推进-进度表+工作任务书-定稿-春假-定稿成绩+论文查重+查重签字-答辩作品提交-答辩-活动、就业协议书、论文资料等提交。

第一组答辩老师 文 B 309	赵鲁宁 51382136@qq.com 答辩组长老师 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
第二组答辩老师 文 C 308	魏冬逸 181323056@qq.com 答辩组长老师 陈鹁贤 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

注：答辩组长 组织答辩顺序、录制。如有学生申诉答辩问题，答辩组长负责答辩组内部沟通并回复。

工作进度

提交方式：老师汇总/助手汇总后统一发送 QQ 邮件，邮件名称、文件规范都应规范为【学号姓名+类型+前/中期/定稿】。

成绩与问题反馈：老师对问题反馈是汇总信息发送学生教学 QQ 群、教务对成绩的公布是发送学生的学院邮箱。

阶段/成绩	时间	学生提交资料、内容、流程	指导老师	答辩组
指导会	9 月 10 日	专业组织常识性指导（流程说明、创作范围与要求、原创规范、提交方法）。	专业安排	
开题	9 月 15 日	应服从指导老师安排的选题、开题、提交格式、合作问题等； 老师依据学生大学期间强化选修、专业必修的作业，客观指导选题/开题。	指导老师安排	
初稿/前期	10 月 20 日 10:00 截止 10 月 25 日公布定稿成绩	提交类型表上的“初稿/前期提交”的内容。针对问题进行指出不合格地方的方法如下： 邮件，或指导老师与答辩组集中不及格学生，安排线上/下发表会，指出问题。	发送 指导老师+答辩组 评合格/不合格 与意见	
二稿/中期	12 月 20 日 10:00 截止	提交类型表上的“二稿/中期提交”的内容。针对问题进行指出不合格地方的方法如下： 邮件，或指导老师与答辩组集中不及格学生，安排线上/下发表会，指出问题。	发送 指导老师 评合格/不合格	不发送
定稿/后期 30%成绩	1 月 20 日 10:00 截止	提交类型表上的“定稿/后期提交”的内容。指导老师审核：数量完整、质量基本符合。 成绩不及格者取消一辩资格，重新提交，合格后申请二辩，毕业总成绩最高等级为及格。	发送 指导老师 评分 百分制	不发送
过年				

一次答辩 70%成绩	资料提审 2月25日10:00 截止	提交类型表上的“答辩提交”的内容。 （非电子版的实体书、衍生品，在答辩带到现场并留下1份给教研室存档） 定稿邮件应抄送郑老师（仅监督/证明发送时间或文件是否完好）	不发送	发送 答辩组 拟评 百分制
	答辩 3月4日8:00 ～	答辩组老师已审核完作品，拟定好问题与成绩，仅围绕问题答辩。 现场不展示/播放作品，仅5分钟答辩PPT的创作陈述，以及问答环节。 提醒：成绩为答辩教师平均分（如果2位老师做不及格的判断，则视为不合格）。	仅对不及格的作品拟写问题	
二次答辩 评及格/不及格	资料提审 3月15日10:00 截止	提交类型表上的“答辩提交”的内容。 （改后非电子版的实体书、衍生品，在答辩带到现场并留下1份给教研室存档） 修改后说明的PPT（修改部分对比图示）、作品等其他实物重新打印。 答辩定稿作品 抄送郑老师（仅监督/证明发送时间或文件是否完好）	不发送	发送 答辩组 拟评分及格/不及格
	答辩 3月20日中午12：00～	答辩组老师已审核完作品，拟定好问题与成绩，仅围绕问题答辩。 学生对修改情况说明：PPT现场展示/播放修改前后对比效果。（包括重新打印的书籍） 提醒：最高成绩为及格60（如果1位老师做不及格的判断，则视为不合格）。	仅对不及格的作品拟写问题	
毕业资料 评合格/不合格	4月-5月 提交指导老师	1. 公司盖章：毕业实习报告、大学生毕业就业协议书 2. 打印拟写、装订：工作进度表、工作任务书、论文。（与作品实物重新打印有关系的，请依据指导老师要求） 3. 光盘刻录2盘：进度资料整理（按工作进度分前、中、后，以及按表要求类别整理文件夹）。		
公示·宣传 评合格/不合格	4月-5月 两位老师安排	4. 就业与招生目标：赛事投稿、B站/微信公众号/抖音/静态公示腾讯漫画/快看等公示/宣传。 5. 学风建设目标：成绩前10名学生创作交流讲座；个展/小组展/集体展；公司合作/论文发表/专利申请/产品研发。		

		6. 集体年鉴（海报+个人作品介绍 3 页）CMYK尺度：宽 21cm×高 26cm 300dpi
成绩公布	5 月中旬	经老师们确认流程参与、文件提交合格后，教务公布毕业结果成绩。
不合格沟通会	成绩公布后安排	不合格学生在线集体会议（答辩组组长老师）：问题总结、明年安排、解答与讨论疑惑。

公示·宣传 安排表（不同答辩组各出 1 名老师轮流组织、监督、落实细节工作）

2023	2024	2025	2026	2027
郑 兴、陈鹁贤	张 帆、庄月萍	宫 达、赵 静	赵鲁宁、刘佳宜	林颖兵、魏冬逸

视频作品片头/尾文本信息要求

视频类片头片尾的基本规范（自行设计，完成如下字幕）		
片头字幕	片尾字幕	标识与联系方法
作品名称 学号姓名	1. 厦门大学嘉庚学院动画专业毕业作品 2. 指导(首位是指导老师，后为答辩组老师) 3. 脚本/原作（文学作者/参考出处） 4. 声音出处（背景音乐/配音演员/网络地址等） 5. 其他感谢友情协助或设备借用等（自由选择）	1. 学生联系电话或邮箱 2. 作品出品时间（***年）

书籍作品文本信息与排版要求

如有网络平台需要，应另外制作时符合平台的规范。				
封面	扉页	前言	内页	封底
作品名称 学号姓名	1. 厦门大学嘉庚学院动画专业毕业作品 2. 指导(首位是指导老师,后为答辩组老师) 3. 脚本/原作(文学作者/参考出处)	1. 创作说明(类似创作前言/目的/意图) 2. 故事说明(故事介绍)	1. 画面每页相对应的文本/说明/构思/分析。 2. 排版。	1. 学生联系电话或邮箱 2. 作品出品时间(***年)

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	学院空白表,填入自己专业毕业规则上对应的类型要求	指导老师提供模板,学生电子编辑,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,学生打印空表,手写
论文封面时间	2月25(一辩资料提审时间)	指导老师提供模板,学生电子编辑,打印
论文题目	作品类别 + 名称《***》 + 的创作报告/的制作说明 如: 动画《我的家乡》的创作报告	
原创声明	学校模板	打印、手签
毕业光盘	光盘内部整理规范、外壳外套标识清楚	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

常见问题

问题	解决规范
我遇到***事,提前提出时间调整的请求	教研室对公布的各阶段时间不进行改动。学生只能向教务秘书/教务部递交申请,经教务部/教务秘书邮件通知答辩组组长老师/指导老师,答辩组组织会议判断与回复教务。否则视为放弃该年度的毕业课程。

成绩不公平，比我预想的低，老师没有在现场指出问题	原作上，作品的问题会通过邮件最终发送学生，现场仅提出部分问题。学生如果对定稿/答辩等成绩有异议，应礼貌且客观写邮件发答辩组组长老师+指导老师。答辩组长或指导老师负责了解情况与解释说明。
发现有同学作品用过去的课程作业/别人作品问题	学生将证据、相关连接等，邮件发送答辩组组长老师+指导老师。答辩组组长老师+指导老师对情况咨询/重新审核，并答复教务最终的判断与处理方法。对原创判断应参照专业原创规定与判断方法。

不合格意见

问题	留言
1. 质量有问题：	原创性差，素材/作品与某作品高相似度；过程工程或制作过程材料不符合最终效果；造型风格不和谐/色彩搭配不和谐；第几张线条/哪时间段镜头画面粗糙马赛克；字幕信息不全/声音画面对接不同步/大小不平衡；动作不流畅/帧数太少/角色性格没有表演；实物制作简陋/粗糙等。
2. 数量有问题：	缺实物**？少多少页？不足时长？缺封面封底？缺宣传视频？等问题
3. 思路有问题：	作品没有传达意图/逻辑；画面之间顺序/条理混乱；排版/构图/镜头无法与创作思路不吻合；实物与作品无关等。
4. 其他	进度表/论文没有整理、提交；没有定期沟通/汇报的态度等问题。

创作类型

美术·绘画	绘本类、漫画类、插画类、手书类、游戏原画类 等绘画为主的创作 1 人独立完成。画面视觉元素、绘画技巧为主。
合格标准：策划/故事逻辑清楚，画面风格吸引，风格和谐，技巧熟练，艺术唯美，主体框架具备专业必修知识。	
不合格主要问题：画面呆板、混乱为汇总个人作品集，图文无逻辑，排版混乱或随意等。数量不足（把排版文字中少量插画算做绘画页绘画少于 24 页）。	
初稿·前期提交	1. 调研：a. 问题/需求/价值，原作、技术方法、同类作品效益。b. 分析造型风格/角色IP/艺术与实验的深度。c. 作品针对的对象群信息、特点心理等了解。 2. 策划：a. 选题的意义/内涵，艺术/应用的效果与价值。b. 流程技术图、时间安排表。c. 剧本/文字脚本、角色分析、风格（艺术思维/构图/镜头/时间等）。 d. 传播与应用推广计划。 3. 视觉：a. 静态分镜。b. 角色设计、场景/背景设计。c. 最终风格/画面 3 张。
二稿·中期提交	4. 最终效果的静态画面不少于 12 张 ，并 排版 对应的字体，剩余画面是最终线稿全部完成（无线条则依据指导老师规定完成相应工作量）。 5. 原创证明的记录视频(注意：原创记录视频，只提供指导老师，不发答辩组)。
定稿提交	6. 内页绘画不少于 24 页 ，有层的绘画原始工程。（刻光盘/云盘链接，本项仅给指导老师） 7. 书籍排版PDF文件。2 本讲究纸质、装订成书籍（宽高都不小于 20 厘米）（1 本提交指导老师、1 本提交教研室答辩组） 8. 作品正片视频不少于 2 分钟 （像素 1920*1080，MP4，大小 200MB 内，声效完整）。 9. 微信/QQ 上成功上架的角色表情包 2 套（应动态 1 套，静态 1 套，且提供下载连接，不是提交原文件）+ 创意衍生品不少于 1 个/套（实物提交教研室存档展示柜）。 10. 海报 (CMYK 尺度：宽 21cm×高 26cm 300dpi)、创作说明PPT 10 页左右/人。
答辩提交	资料与定稿评分的作品一致（第 6 项不用提交）。答辩现场 5 分钟/人仅论述制作目的、过程、效果、解决的问题，不播放作品。
其他	公示、宣传、资料提交等见工作进度表

视频	动画类（2D/3D/MG/定格/实验）、影像类（电影/VFX 视频特效）等 1~2 人完成（分工为前期、后期。中期为合作且分工明确） 影视与表演，故事传达，综合能力为主。
合格标准：故事逻辑基本清楚，画面清晰，风格和谐，表演符合性格，动作顺畅，有声效，嘴型对白吻合，主体框架具备专业必修知识。 不合格主要问题：故事不清楚，表演怪异，动作不流畅、镜头混乱、声音口型不吻合、声音不均衡。时长不足（把片头字幕插入作品中间，或黑屏太多，使作品正片少于 2 分钟）。	
初稿・前期提交	1. 调研：a. 问题/需求/价值，原作、技术方法、同类作品效益。b. 分析造型风格/角色IP/艺术与实验的深度。c. 作品针对的对象群信息、特点心理等了解。 2. 策划：a. 选题的意义/内涵，艺术/应用的效果与价值。b. 流程技术图、时间安排表。c. 剧本/文字脚本、角色分析、风格（艺术思维/构图/镜头/时间等）。 d. 传播与应用推广计划（注意依据近两年市场业务与招聘信息，针对性计划作品质量、IP、业务等定位）。 3. 视觉：a. 动态分镜。b. 角色动作表情设计、场景设计。c. 最终风格/画面 3 张。（无角色b/c是图形元素，真人视频b/c是角色与场景试镜）
二稿・中期提交	4. 完成视频最终效果的时长不少于 1 分钟，或最终效果的镜头不少于 10 个。（时长不止 2 分钟应依据指导老师规定完成进度）。 5. 原创证明的记录视频(注意：原创记录视频，只提供指导老师，不发答辩组)。
定稿提交	6. 宣传视频特效/剪辑不少于 15 秒。 11. 作品正片视频不少于 2 分钟/人（像素 1920*1080，MP4，大小 200MB内，声效完整）。（动画工程原始文件刻光盘/云盘链接，本项仅给指导老师） 7. 创意衍生品 1 不少于 1 个/套（实物提交教研室存档展示柜）。 8. 海报(CMYK尺度：宽 21cm×高 26cm 300dpi)、创作说明PPT 10 页左右/人。
答辩提交	资料与定稿评分的作品一致（第 6 项不用提交）。答辩现场 5 分钟/人仅论述制作目的、过程、效果、解决的问题，不播放作品。
其他	公示、宣传、资料提交等见工作进度表

模型	三维软件技术为主。创作 1 人独立完成。
合格标准：技术符合市场需求、PDF说明制作逻辑清晰、同系列内有风格与思路要求，展示视频声音与特效结合顺畅，主体框架具备专业必修知识。 常见不合格问题：技术生疏、布线不符合基本技术标准。没有系列设计与思路、排版或视频粗糙混乱。	
初稿・前期提交	1. 调研：a. 问题/需求/价值，原作、技术方法、同类作品效益。b. 分析造型风格/角色IP/艺术与实验的深度。c. 作品针对的对象群信息、特点心理等了解。 2. 策划：a. 选题的意义/内涵，拟定游戏/虚拟偶像等IP应用效果与价值。b. 流程技术图、时间安排表。c. 故事/世界观文本、角色分析、技术特点。d. 传播与应用推广计划。 3. 视觉：a. 设计草图演变过程。b. 最终设计原画。c. 模型效果 1 个。
二稿・中期提交	4. 完成视频最终效果的模型：不少于 9 个（依据指导老师规定完成进度）。 5. 原创证明的记录视频(注意：原创记录视频，只提供指导老师，不发答辩组)。
定稿提交	6. 次时代高模+中+低模（不少于 18 个）。具体包括：次时代高模角色不少于 2 个（注重精细雕刻）+中模角色不少于 6 个（普通精度，其中 3 个角色展示性格动作） + Low poly风格模型不少于 10 个（角色 5/场景 5，注重色彩搭配与光影）。（工程原始文件刻光盘/云盘链接，本项仅给指导老师） 7. 介绍角色模型系列说明的PDF（按书籍排版规范，介绍角色分析、之间关系、道具，以及技术介绍与素材排版）。 8. 作品正片视频不少于 2 分钟（像素 1920*1080，MP4，大小 200MB内，声效完整）。 9. 手办/3D打印模型 1 不少于 1 个/套（实物提交教研室存档展示柜）。 10. 海报(CMYK尺度：宽 21cm×高 26cm 300dpi)、创作说明PPT 10 页左右。
答辩提交	资料与定稿评分的作品一致（第 6 项不用提交）。答辩现场 5 分钟/人仅论述制作目的、过程、效果、解决的问题，不播放作品。
其他	公示、宣传、资料提交等见工作进度表

游戏美术	美术设计为主。1 人独立完成。
合格标准：突出游戏美术风格/视觉，可以结合游戏创意与想法与玩法，风格与世界观清晰，允许能与编程人员合作成游戏测试体验更佳。	
常见不合格问题： 缺乏视觉成套风格，也没有创意玩法 、仅动画演示类似其他商业游戏，无世界观/思路等，与公司合作的分工部分不清楚/工作量不明确。	
初稿・前期提交	1. 调研：a. 问题/需求/价值，原作、技术方法、同类作品效益。B. 分析造型风格/角色IP/艺术与实验的深度。C. 作品针对的对象群信息、特点心理等了解。 2. 策划：a. 选题的意义/内涵，应用的效果与价值。B. 流程技术图、时间安排表。C. 剧本/文字/游戏世界观、角色分析信息、界面风格、游戏玩法。D. 传播与应用推广计划。 3. 视觉：完整的角色设计稿、1 张场景/背景设计稿、玩法/界面/特点的设计与说明。
二稿・中期提交	4. 完成量不少于总量的一半（依据指导老师规定完成进度）。 5. 原创证明的记录视频(注意：原创记录视频，只提供指导老师，不发答辩组)。
定稿提交	6. 角色 3 个以上、场景 6 个以上、关卡界面 3 个以上、设备/道具一套 6 个以上。（工程原始文件刻光盘/云盘链接，本项仅给指导老师） 7. 介绍游戏美术设计的PDF （按书籍排版规范介绍美术设计：角色，道具、场景、关卡、玩法分析、技术介绍与素材排版）。 8. 作品正片视频不少于 2 分钟（像素 1920*1080，MP4，大小 200MB内，声效完整）。展示内容包括：登录界面录屏、选择界面操作、游戏关卡演示、参数设置界面操作、游戏保存与退出等。 9. 创意衍生品 1 不少于 1 个/套（实物提交教研室存档展示柜）。 10. 海报(CMYK尺度：宽 21cm×高 26cm 300dpi)、创作说明PPT 10 页左右。
答辩提交	资料与定稿评分的作品一致（第 6 项不用提交）。答辩现场 5 分钟/人仅论述制作目的、过程、效果、解决的问题，不播放作品。
其他	公示、宣传、资料提交等见工作进度表

评分

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。

答辩是老师匿名评分，取百分制的平均分。一次答辩出现 2 位老师做不及格判断，或二次答辩出现 1 位老师做不合格判断，都视为答辩不及格。

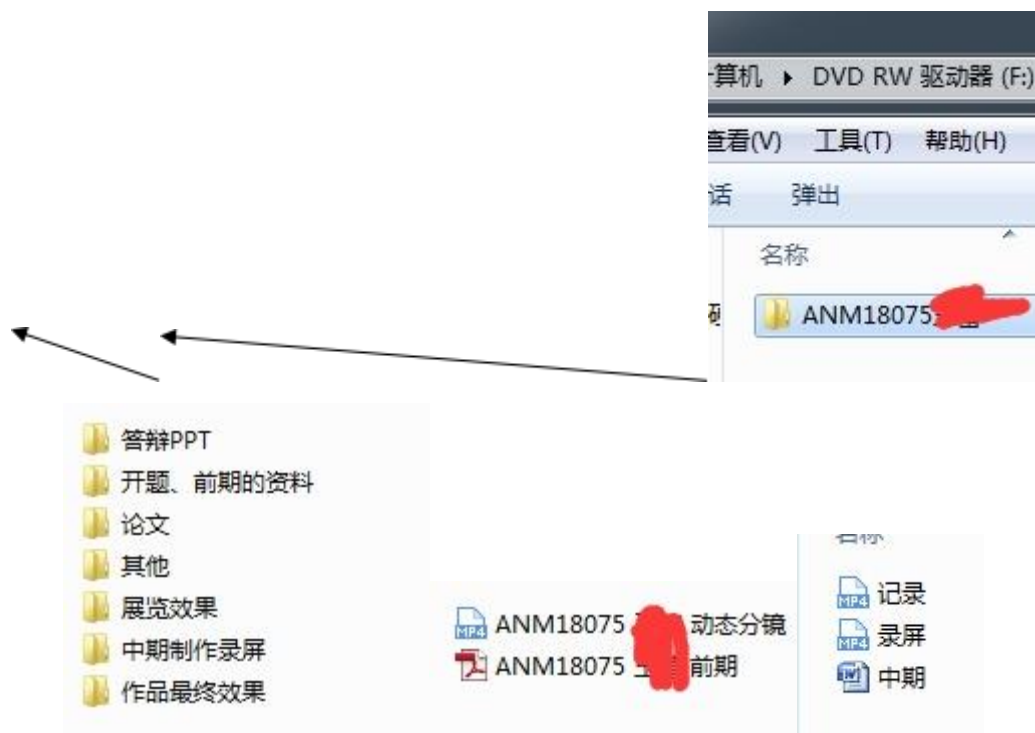
如果不及格原因是软件或邮件导致文件破损、无法打开，老师可重新评分。二次答辩最高成绩为 60 及格。

遇到疑惑，指导老师负责了解问题，依据需要与答辩老师沟通问题方便指导（不是学生找答辩组）。最终毕业成绩按学校优秀、良好、及格、不及格的四等级公布。二次答辩的学生最终成绩仅为及格/不及格。学生不按时发送、整理不规范，发送错误等将成绩低分，甚至 0 分处理。

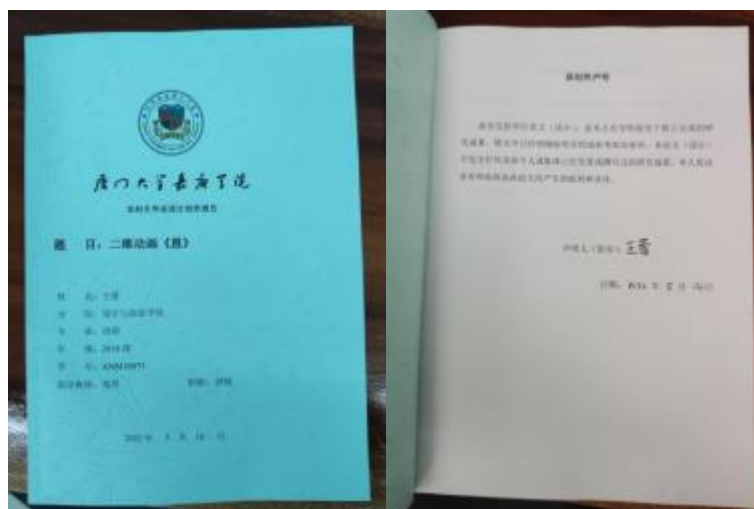
优 累积总分 90 阶段	该等级的作品完整、符合毕业作品类型与要求。有思想深度、艺术个性鲜明、故事逻辑或设计思路清晰、技术或技巧熟练，如有具备创意性，或在市场推动动漫IP获得产业效果则更佳。文件符合规范、资料完整。答辩思维清晰、论述清楚、举止得体。老师们没有反馈该生在大学期间课程出现抄袭/礼仪道德或学习态度的不良问题。
良 累积总分 80-89 阶段	该等级的作品完整、符合毕业作品类型与要求。视觉风格和谐或镜头顺畅、故事逻辑或设计思路清晰、技术或技巧熟练。文件符合规范、资料完整。答辩思维清晰、论述清楚、举止得体。老师们没有反馈该生在大学期间课程出现抄袭/礼仪道德或学习态度的不良问题。
及格 累积总分 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，或文件无法提交或发现原创问题、未按既定时间参与毕业流程、原创问题等。该等级的作品不完整、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：总体画面风格突兀、或动作/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。

附录

1. 光盘刻盘整理参考例子



2. 论文打印例子



封面时间 2 月 25 （与专业一辩资料提审时间一致）

3. 检索签字例子



提交时间 2 月 25 （与专业一辩资料提审时间一致）

4. 其他文件 <http://jwb.xujc.com/sjjx/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。

原创补充：

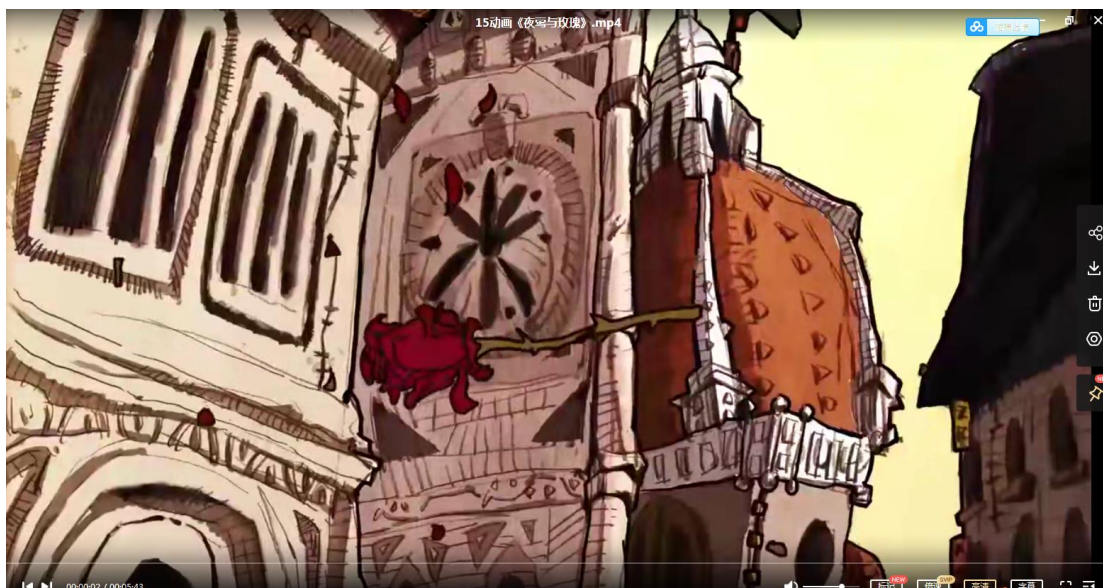
对他人作品的参考程度，是否是原创，请看下面第 6 点。

非原创性的判断

5. 学生使用/购买他人的照片/作品，或对他人作品进行描摹，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。
6. 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。
7. 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）



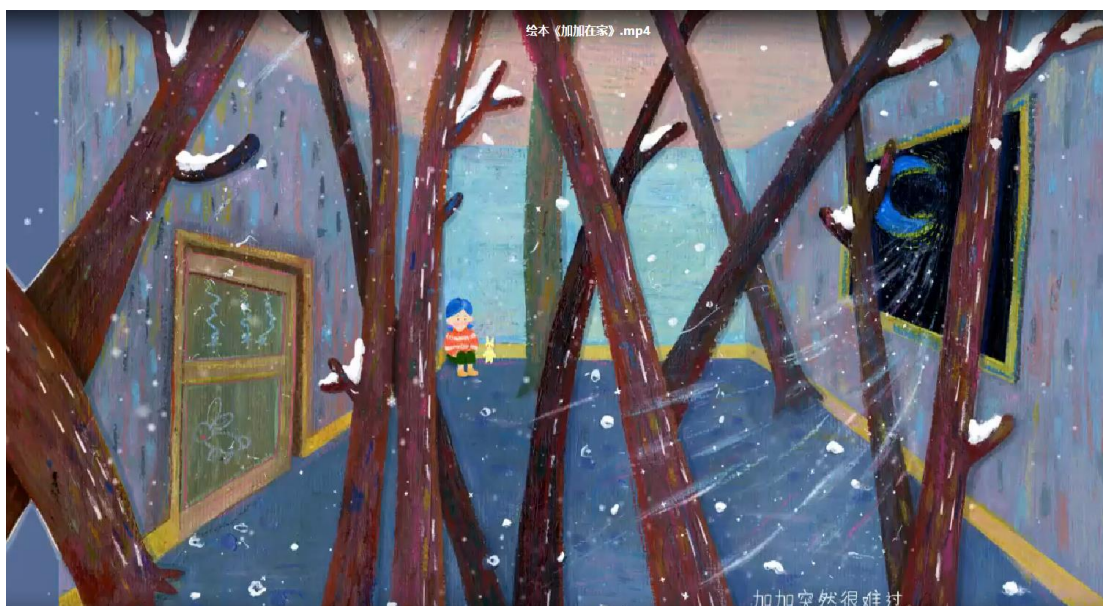
采访动画《夜莺与玫瑰》导演周魏杰

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。



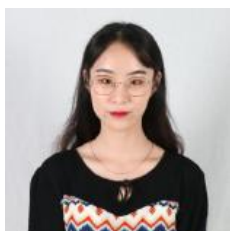
采访动画《温度》作者：游羽娇

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。



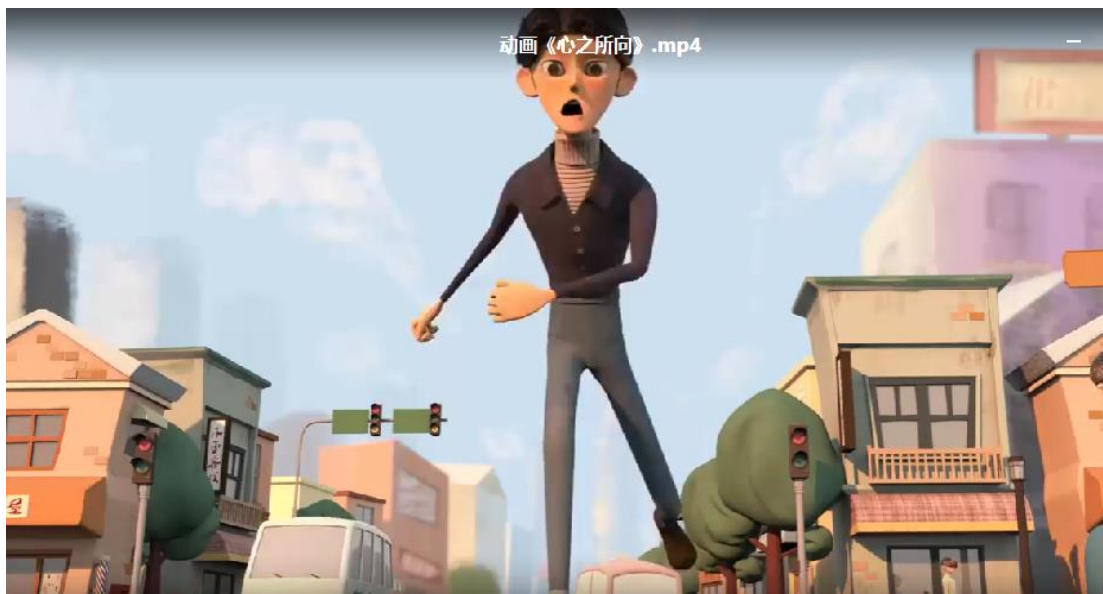
采访绘本《加加在家》作者：郑茜文

郑茜文：我在大二上绘本创作这个课程，在学习的过程的中，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。



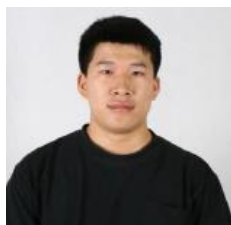
采访插画《妖宫画像》作者：张港强

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



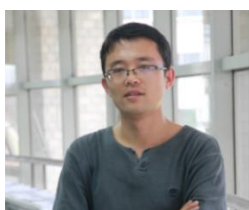
赵静

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



END