

动画专业修读指南

A Guide to Academic Study for Animation Majors

2026 级

厦门大学 嘉庚学院 设计与创意学院



寄语

亲爱的同学：

欢迎加入厦门大学嘉庚学院动画专业。从今天开始，你将开启一段关于梦想、创造力与成长的旅程。希望你在这里保持好奇心，勇敢探索未知，在快乐学习与健康生活中不断拓展视野，发现自己的潜力，并创造属于自己的未来。

谈到动画，你或许会想到迪士尼的经典作品、喜爱的动画电影与剧集，或风格鲜明的漫画与游戏。但当你逐渐深入学习后会发现，动画不仅是一种艺术形式，更是一种理解世界、表达思想和连接他人的方式。今天的动画早已突破传统媒介的边界。它可以是电影与剧集，可以是游戏与交互体验，可以是漫画、插画与绘本，可以是短视频与新媒体内容，也可以是虚拟现实、数字科技与人工智能时代的新型创作形式。动画既承载艺术理想，也参与文化传播；既服务社会需求，也塑造未来想象。世界优秀动画教育的发展，也在不断拓展动画的边界。如动画教育强调创意、叙事与团队协作，鼓励学生用作品讲述属于自己的故事；或者动画教育重视艺术个性与作者表达，鼓励学生形成独立的视觉语言与审美判断。总之动画教育更加关注跨学科融合，将艺术、人文、科技与产业实践紧密结合。

厦大嘉庚动画秉持这样的理念：既尊重艺术与文化传统，也拥抱科技与时代变革；既重视个人创造力与艺术表达，也关注产业实践与社会价值。我们鼓励学生观察世界、思考问题、表达观点，并通过作品与社会建立真实联系。厦门大学嘉庚学院动画专业自 2005 年开始动画课程建设，2007 年正式设立专业。专业秉承厦门大学创办人陈嘉庚先生“自强不息，止于至善”的校训精神，坚持以学生成长为中心，致力于培养兼具艺术素养、技术能力、创新精神与社会责任感的新时代创作者。

在这里，你不仅学习软件与技术，更要学习如何观察生活、理解文化、讲述故事、塑造角色、创造情感与价值。你要成长为拥有独立思考能力的人，保持好奇与热爱的人，敢于创新、乐于合作的人。面对人工智能、数字媒体、自媒体平台 and 全球文化产业的快速发展，未来最重要的能力或许不是掌握某一种工具，而是持续学习的能力、创造新事物的能力，以及用作品与世界对话的能力。技术会不断更新，但想象力、审美能力、叙事能力与人文关怀，始终是动画创作者最宝贵的财富。

经过多年努力，你站在人生新的起点。愿你珍惜大学时光，在这里发现热爱、磨炼能力、结识伙伴、探索世界。希望未来的某一天，你能以自己的作品感动他人、造福社会，并创造精彩人生。**愿梦想照亮前路，愿创造力伴随成长。**

动画专业

郑兴

动画专业人才培养方案概述

培养目标 • Educational Objectives

本专业培养担当民族复兴大任、具有社会责任感、具有创新精神、实践能力突出、德智体美劳全面发展的应用型、复合型、创新型高素质人才。本专业培养学生不仅掌握相关的技术与艺术，还具备团队合作、创业或参与社会的热情；学生创作上重视实践，讲究作品艺术个性与视觉风格；鼓励学生表达内涵、研究多种技术融合；引导学生有国际视野且关注行业动态，以适应未来与发展个人事业。毕业生可在多个领域发展与就业，如动画、电影、游戏、商业插画、儿童绘本、漫画、图像小说、媒体业、考古院虚拟、教育行业等，还可以进一步攻读国内外本专业或相关专业的硕士学位。

培养规格 • Program Learning Outcomes

1) 素质要求：身心健康、良好的世界观、人生观、价值观，具有健全的人格与诚信品德，遵守国家法律法规；热爱劳动、敬业，有社会责任感，树立科学思想且具有创新意识；具有计算机等基本能力，具有审美素养、国际视野、合作与沟通素质，处理实际问题的科学与人文素养。

2) 能力要求：具有良好的造型技能，具有个性表现的能力，且严密的创作逻辑与分析，围绕资料与规律完成创作；具有良好的动画艺术语言与创作技巧，能依据市场、内容、形式、结合软件技能进行数字创作；具有创意创新意识，有发展动态地理解动画视觉与新技术，能欣赏、创作、策划与推动具有文化内涵的商业作品；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；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：掌握动漫、戏剧等基本理论，了解大众文化的发展动态，通过作品参与社会与反思问题，融合借鉴艺术；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；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，具有从思想、历史、文化、地方、国际学术等知识中吸收元素；能理解故事、艺术、绘画、表演、电影、音乐、数字、哲学等知识，通过动画表现形式，创作生动有趣、独特思路的内涵作品。

专业核心课程 • Major Core Courses

1.脚本与分镜 2.动画基本原理Ⅱ（运动规律与动作设计） 3.影像基础 4.叙事学基础 5.动画表现基础Ⅰ（平面与材料） 6.动画造型基础Ⅰ（插画与绘画） 7.动画表现基础Ⅱ（文字与图形） 8.动画造型基础Ⅱ（立体与定格） 9.动画基本原理Ⅰ（表演与声音） 10.动画软件基础Ⅰ（PS+An） 11.动画软件基础Ⅱ（AE+PR） 12.漫画基础 13.3D 基础（模型）

厦门大学嘉庚学院动画专业人才培养方案图示



毕业去向

毕业生具备扎实的视觉叙事能力与数字艺术素养，就业覆盖动画、影视短剧、游戏、AIGC 及元宇宙等前沿领域，亦可在商业插画、绘本、文博数字化及媒体广告行业担任核心创作者。学生可选择 IP 孵化与艺术创意，也可选择技术美术（TA）等不同工作室，毕业后就职于文化创意与数字内容产业，或依托“艺术+科技”复合背景实现跨领域发展，亦可选择赴日、英、美等国攻读相关专业研究生。最终成长为兼具创新思维与实践能力，能够适应数字创意产业多元化需求的复合型高素质人才。

特色亮点

自 2003 年起，我们陪着一代代热爱动画的学生走过四年。这里的老师来自中、美、日、法、韩等地，带着不同的文化背景和行业经历聚在一起，教学注重保护学生个性与想象力，低年级夯实基础并鼓励多元探索，高年级进入工作室进行项目制深度学习，毕业设计强调独立完成完整作品。我们相信，动画不只是技术，更是你观察世界的方式。低年级时，你会被鼓励去尝试各种可能，去犯错，去找寻属于自己的视觉语言；到了高年级，你根据兴趣，选择深入在工作室接触课题。毕业那年，你需要完成一部真正属于自己的作品。我们希望带着从我们这里学到的专注与热忱，做一个能动手、会思考、也有温度的人。

学制及学习年限：学制四年，学习年限三至六年。

毕业学分要求：不低于 137 学分。

授予学位：艺术学 学士。

Degree Awarded: Bachelor of Arts (B.A.)

教师、空间的概述

动画专业专任教师

姓名	联系方式	教育背景	办公地点
刘泽慧	771798465@qq.com	中国美术学院本科；美国旧金山艺术大学硕士	C202
劳余桂	925244175@qq.com	广西艺术学院本科；广西艺术学院硕士	C202
庄月萍	156813251@qq.com	中国美术学院动画学院本科；厦门大学艺术学院硕士	B304
陈鹁贤	908184605@qq.com	华南理工大学本科；英国肯特艺术与设计学院本科、硕士	B305
宫达	48571178@qq.com	安徽师范大学本科；韩国韩瑞大学硕士	B305
郑兴	545086002@qq.com	厦门大学艺术学院本科；日本大阪教育大学硕士	B305
赵静	466610417@qq.com	中国美术学院动画学院本科；厦门大学艺术学院硕士	B305
张帆	36195902@qq.com	中国美术学院动画学院本科；厦门大学艺术学院硕士	B307
林颖兵	1320196738@qq.com	日本天理大学本科；日本大阪教育大学硕士	B401
刘佳宜	15708606@qq.com	吉林艺术学院本科；吉林艺术学院硕士	B402
魏冬逸	181323056@qq.com	景德镇陶瓷大学本科；日本大阪艺术大学硕士	B405

教秘 叶沛春 QQ 2023945018 咨询学分、课程等问题

辅导员 待定

动画专业空间

空间名称	地点	主要用途
基础画室	人文楼 C301–C304	大一专业基础课程教学，开展素描、色彩、速写、造型基础等训练，同时用于课程作业与作品创作。
动画工作室1	人文楼 C308	一年级理论课程教学、专题讲座、作品分享、学术交流及专业活动。
动画专业机房	人文A305、A306 A307、A308	动画、影像、游戏与数字内容制作，开展专业软件教学与实践创作。
动画工作室2	人文楼 B309	项目实践、团队创作、课程项目开发、毕业设计及创新创业活动。
摄影棚	人文楼 A507	摄影摄像、短片拍摄、绿幕拍摄、角色表演记录及影像实验创作。
录音棚	人文楼 A509	配音录制、声音设计、音乐制作、后期音频编辑及有声作品创作。
表演厅	主楼3群楼 一层音乐厅	动画表演与角色塑造训练、声音与配音课程教学、舞台演出、作品展示及综合艺术实践活动。
讲座报告厅	人文楼 B301	邀请行业专家、校友及学者开展专题讲座、学术报告与创作分享，同时支持学生社团活动、作品放映及自主申请举办各类专业交流活动。
多媒体	人文楼 B201等	理论教学、研讨等

课程的概述

1 技能教育模块

技能必修课
大学英语(艺术类) I
大学英语(艺术类) II
大学英语(艺术类) III
大学英语(艺术类) IV
计算机基础
军事训练
体育 I
体育 II
体育 III
体育 IV
创新与创业基础
技能选修课
1. 技能选修课分设语言技能类、计算机技能类和职业技能类，其中职业技能类中的《生涯规划-探索与管理》须修读合格，其余类别无最低修读学分要求。
2. 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，可依学校规定申请认定学分。

2 通识教育模块

通识必修课
《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
大学语文
思想道德与法治
中国近现代史纲要
马克思主义基本原理
毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论
习近平新时代中国特色社会主义思想概论
思想政治理论课实践
形势与政策
通识选修课
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《大学生心理健康教育》《劳动教育》《国家安全教育》和“四史”课程组、“社会科学类”课程组；其中《大学生心理健康教育》《劳动教育》《国家安全教育》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》须修读合格。 3. “自然科学类”至少修读 2 学分。

3 专业课（必修、强化类选修、技能延伸选修、兴趣拓展类选修）

专业必修课
脚本与分镜
动画基本原理 II（运动规律与动作设计）
影像基础
叙事学基础
动画表现基础 I（平面与材料）
动画造型基础 I（插画与绘画）
动画表现基础 II（文字与图形）
动画造型基础 II（立体与定格）
动画基本原理 I（表演与声音）
动画软件基础 I（数字绘画+动态基础）
动画软件基础 II（视频剪辑+动画制作）
漫画基础
3D 基础(模型)
教学实践 I：文化与造型认知
教学实践 II：行业与前沿考察
教学实践 III：创新与综合实践
毕业实习(动画)
毕业设计(动画)

强化类选修
强化类选修是三、四年级主干课程，要求修读至少 18 学分
中国文化动漫设计
漫画创作
定格动画专题
后期特效技术
三维动画专题 I
Motion Graphic 创作
二维动画专题 I
三维角色与场景设计创意
绘本创作
插画创作
视频孵化与 AI 新技术
游戏原画与 AI 新技术
实验动画专题
动画灯光照明技术与艺术
游戏美术设计

技能延伸选修
技能延伸类主要由本专业开设，要求修读至少 14 学分
动漫概论
电影欣赏与分析
AI 动画制作
动漫陶艺
动画作品欣赏与分析
动漫人体解剖学
影像创作
动漫布艺
动漫木艺
动漫空间透视学
戏剧理论
动漫速写技法
CLIP STUDIO PAINT
Flipbook Art
短视频制作与 AI 新技术
动漫 IP 孵化专题
角色手办制作
角色表演与动作特训
数字雕刻与 3D 打印
动漫编剧心理学
地方动漫文创
游戏角色高级模型
动画衍生产品专题
二维动画专题 II
三维动画研究 II
Blender

兴趣拓展类
兴趣拓展类以每学期开课计划为准，建议修读 4 学分。
品牌角色设计
文创产品设计案例分析
国画基础
油画基础
水彩基础
实验绘画
中国民间传统手工艺
扎染创意设计
纤维艺术入门
等

基本价值、作品评价方法、创作规定、毕业要求等

基本价值

- 产业应用与社会参与：以项目制创作强化实践能力，鼓励对接行业，实现作品传播或社会价值转化。
- 技术价值与媒介方法：掌握制作流程、技巧及 AI 工具应用，具备技术执行能力。
- 艺术价值与思想深度：以叙事与角色为核心，突出视觉创意，考察风格、造型、分镜、视听表达等能力。
- 创意与差异：记录过程、学会反思，建立个人全新的创作方法论与逻辑，能找到创意或个人作品的特色风格等差异性。

评分规则 课程总成绩 = 作品分、表现分、出勤分

- 优秀（90 分及以上）：作品主题明确，质量优秀，具有鲜明的专业特色和较强的创新性、艺术性或社会应用价值。创作过程认真规范，原创性充分，能够较好地解决相关艺术、设计或技术问题。答辩思路清晰，表达准确，文档资料完整规范。
- 良好（80-89 分）：作品质量较好，内容完整，具有一定的艺术表现力、技术水平或应用价值。创作过程规范，原创性充分，能够较好完成创作任务。答辩准备较充分，文档资料完整规范。
- 及格（60-79 分）：完成规定工作量和基本要求，作品内容基本完整，能够体现本专业基本知识、技能与创作能力。表达、论文（报告）及相关材料符合要求，但在作品艺术表现、技术实现、创新性或整体完成度等方面存在一定不足。
- 不及格（60 分以下）：未完成规定工作量，作品质量明显不足，存在较严重的艺术、技术或逻辑问题，未达到毕业设计（创作）的基本要求；或存在学术不端、失联、拒绝沟通、拒绝提交材料、恶意拖延等行为、严重违反教学规定等情况。

学生（创作、原创性第一责任人）

- 严守学术诚信：必须符合原创规定，保留完整过程资料，配合各项原创检查与测试；严禁抄袭、剽窃、代写，违者按校规处理并承担法律责任。
- 接受导师监督：定期与导师沟通，开题需提供过往作品供能力评估。前期要经指导老师认可，包括创意来源、画面风格、镜头设计、构图逻辑及过程材料核查；中期配合核查工程逻辑；期末参加发表，完成上传提交。
- 规范使用 AI：在本规原创许可范围内使用 AI 辅助（如非主体创意等），且透明（必须提交完整 AI 使用记录给导师，隐瞒视为抄袭）。

- 道德品格：严禁通过请托、施压、骚扰、诽谤等方式干扰老师教学工作。因疾病或特殊情况需要调整安排的，应向学校提交证明材料并申请。
- 举报抄袭违规简明流程：学生发现问题→上报导师→导师核验工程、最终通知学生成绩结果。

导师 （指导与原创的审核责任）

- 原创监管：重视过程，监督原创，前期发现问题提醒警告学生。中期发现问题则判断是否及格或修改重新提交。发表发现问题则不及格。
- 指导责任：导师能因材施教，严格过程指导与审核，提高学生水平。
- 道德品格：明确给学生讲学术规范和抄袭后果。

毕业答辩

- 学生回避导师所在的答辩组，参加答辩）
- 答辩不是形式，也不仅是对作品的问题咨询，是考核学生表达的语言能力、思维逻辑、综合素质，是构成毕业是否合格基本条件之一。
- 流程：7:30 学生先把 PPT 拷到教室电脑；8:00 开始答辩，全程录音资料发教务、老师、学生。下午 14:30 开始答辩。学生自述 2 分钟、老师提问 3 分钟。按答辩名单顺序一组约 8 人进考场；每组结束，中间休息 10 分钟。答辩系考试现场，其他组学生在门外安静等候。考场内学生不要随意进出、走动、交谈，整组在答辩结束后，再一起离场。
- 仪容与责任：答辩学生着装整洁得体，严禁穿拖鞋进场；使用文明礼貌用语，态度虚心、认真听取意见。填写“答辩问题记录页”，签字后交给导师。答辩老师：针对作品提问，不评价品德；要避免学生现场过度紧张发生思维混乱、以及感性评价作品造成学生对成绩的误解。
- 质疑原创：评分老师应在答辩作品提审期间，依据需要索取工程完成核对与判断问题，并告知指导老师。指导老师收到后重新审核，并在成绩公布前通知答辩组。即 没有客观依据时，答辩现场不进行原创讨论。有客观依据则应在提审期间，第一时间通知原创审核导师，导师完成审核并通知答辩组。
- 答辩组长：打印成绩登记表、组织登记评分与签名（全体答辩老师）、提醒学生答辩时间、录音资料保存等。

作品类型与格式

- 二维动画 / 三维动画 / 定格动画 / 实验动画 / 图形动画 / 手偶动画：MP4 视频文件
- 影像（微电影、短视频、实验影像、纪录片等）：MP4 视频文件

- 绘本 / 插画 / 漫画 / 图像叙事设计：PDF 作品集 + 实体作品集（装订成册）
- 游戏原画 / 动漫角色设计：PDF 作品集 + 实体作品集（装订成册）
- 游戏美术（含互动叙事、小型独立游戏等）：MP4 视频文件 + PDF 项目文档
- 三维模型（角色、场景、道具等）：MP4 视频文件 + PDF 项目文档

原创性规定

下面适用于课程作业、课程项目、竞赛作品、创新创业项目及毕业设计。老师看过程，不只看结果；允许学生 AI 辅助，不允许 AI 代替；保留证据链；发现抄袭按学术诚信处理。

项目	规定
原创性认定原则	原创性审核以指导教师意见为基础，由专业组织复核。原创性认定以创作过程证据链为主要依据，而非最终作品效果。
过程材料要求	须保留草图、分镜、设计稿、工程文件、历史版本、修改记录等过程资料。仅提交最终成品而无法提供合理过程材料者，视为过程材料不完整。
AI 工具使用	AI 可用于资料搜集、创意启发、参考素材、技术辅助及效率提升等环节。作品核心创意、角色设计、分镜设计、关键画面及主要艺术表达应由学生自主完成。
禁止行为	禁止直接提交 AI 生成成品；禁止简单描摹、拓线、拼接或洗稿；禁止购买、代做、抄袭、伪造过程文件及隐瞒 AI 使用情况。
AI 过程证明	使用 AI 辅助创作时，应保留提示词、生成记录、修改过程、工程文件等材料，并根据要求提交审核。
选题与内容要求	作品应符合培养目标与课程要求，遵守法律法规及公序良俗，体现积极健康的价值导向和社会责任感。
公共素材与合作	允许合理使用公共领域素材、合法授权素材及开展跨专业合作，但须注明来源并体现学生个人原创贡献。
定稿不合格	过程材料严重缺失、无法说明创作过程、现场测试不合格、质量未达要求等情况，可判定为定稿不合格。
答辩不合格	作品质量、数量、完成度或原创性未达到课程或毕业设计要求。
学术不端	抄袭、代做、购买作品、伪造材料、直接使用 AI 成品、隐瞒关键事实等行为，按学校学术诚信相关规定处理。
举报与复核	师生均可提出原创性质疑。专业有权组织过程材料审查、现场测试、答辩复核及工程文件核查。

毕业作品的类型、数量、质量

类型	二维动画·三维动画·定格动画·实验动画·图形动画·手偶动画 1-2人，同工作室组队，确认后不可换人；2人分工是前期、后期各1人，中期共同完成。运用AI技术要合规。
选题、开题	学生：提交个人往期相关作业、对标作品、调研综述、目的意义、方法理论、策划方案与价值分析，以及作品类型与名称。 导师：组织开题发表（邀请3个老师共同出席在线发布），过半老师给出不及格时，修改重新发布。
初稿	学生：前期制作。1）进度表（可依据导师调整）。2）数量：目的意义、作品效果、草稿、分镜、调研信息等（导师指定格式）。 导师：完成创意/画面/镜头/构图等核心原创性在网络核查，要比对学生往期作业的水平与特点，必要时现场测试！
二稿	学生：中期制作。1）完成原创技术实测：一镜到底拍摄2小时过肩实操（清晰拍到屏幕操作）。学生将视频剪辑快播至20分钟，连同测试的工程源文件与效果提交。注意自行留存，最终要刻入毕业光盘的中期文件夹。2）数量：完成所有线稿、画面/镜头完整性至少提供1/3。 导师：组织中期发表（邀请3个老师共同出席在线发布），过半老师给出不及格时，修改重新发布。情况严重时，可上报专业中止毕业。
定稿	作品：2-4分钟视频MP4 格式与参数：MP4视频（H.264编码），像素尺寸请依据22-23页规定。 正片与数量：正片时长个人作品2-4分钟（合作的作品时长双倍4-8分钟）；明确主题/故事、角色、艺术氛围（表演、画面镜头与氛围、声音）、新技术使用符合规范。动画技能紧跟行业、角色有价值、有内涵的阐述表达力。具体质量要求如下。 二维动画（2D ANIMATION） 1. 作品效果与叙事：提交逐帧、关键帧的动画视频。画面明确风格、故事清楚。原创主角≥2个，且镜头与情节能塑造角色性格。展示手绘、表演、画面张力，把控原画关键帧的节奏、动作夸张及停顿。 2. 考核：二维动画尤其重视绘画驱动的角色表演与镜头叙事能力，强调原画关键帧的设计质量、动作节奏的控制能力以及通过夸张、变形和画面组织实现情感表达与故事传播的能力。

3. 其他：制作流程与软件适配。手绘/扫描/ TVPaint、CSP、Animate 等技术中呈现线稿、清稿、上色、合成的标准流程。

三维动画（3D ANIMATION）

1. 作品效果与叙事：提交三维动画视频。画面明确风格、故事清楚。原创主角 ≥ 2 个，且镜头与情节能塑造角色性格。展示三维造型美学、表演、节奏、动作及停顿。

2. 考核：三维动画应重视角色驱动的表演设计，通过动作、表情、镜头与场景调度塑造可信而富有魅力的角色形象；同时运用灯光、色彩、构图、景别和声音等电影化语言强化情绪表达与叙事效果，体现创作者对角色表演、空间叙事与数字影像艺术的综合理解与创新能力。

3. 其他：制作流程与软件适配。Maya、3Dmax、Blender、C4D 等技术中呈现建模、绑定、动作、表情，以及渲染的标准流程。

定格动画（STOP MOTION）

1. 作品效果与叙事：提交逐格拍摄的实体动画视频。画面明确风格、故事清楚。原创主角 ≥ 2 个，且镜头与情节塑造角色性格。展示角色的工艺材质、表演、节奏、动作及停顿、画面光影与声音。

2. 考核：定稿拍摄要重视角色与场景的设计制作质量、材质语言与工艺表现、逐格动画的运动规律与表演控制、动作节奏与停顿处理、画面构图与光影氛围营造，以及声音设计与视听节奏的整体协调性。作品应体现逐格拍摄特有的物理质感与手工温度，注重动作的流畅性、稳定性与物理惯性的真实性，避免明显抖动、穿帮或连续性问题；同时要求布光、场景搭建、摄影机控制及后期合成达到较高完成度，能够充分发挥实体材料、空间关系与真实光影在角色塑造、情绪表达和叙事呈现中的独特优势。

3. 其他：需同步录制现场音效或进行后期拟音设计，增强触感真实性；说明角色/场景制作材料（黏土、纸、布偶等）、拍摄设备及逐格软件，展示从分镜到成品的实体制作流程，并探讨实体 IP 的周边开发潜力。

实验动画（EXPERIMENTAL ANIMATION）

1. 作品效果与叙事：具有先锋性实验内核或形式创新的动画视频；不局限于线性叙事，能强调观念表达、抽象视觉或社会议题探讨。

2. 考核：实验性作品应具有先锋性实验内核或形式创新特征，提交完整动画视频。作品不局限于线性叙事，可围绕个人经验、社会议题、文化现象、哲学思考或媒介反思等主题展开，强调观念表达、抽象视觉探索与独特的艺术语言建构。考核不仅关注非传统运动形式以及变形、解

构、拼贴、转印等实验性视觉方法的运用，鼓励突破既有动画创作范式，探索非常规构图、色彩心理、材质表现与声画关系的创新可能，更重视创作者对动画媒介本体的思考、视觉语言体系的原创性、观念表达的深度与完整性，以及作品在情感、思想或感知层面对观众产生的启发与冲击。作品应体现鲜明的个人风格、独立的艺术立场和较强的探索精神，在形式实验与思想表达之间形成有机统一。

3. 其他：鼓励使用电子音乐、噪音艺术或环境采样，拒绝套路化配乐；要展示实验性内核/形式创新，具体有媒介（如特殊材料水墨、废弃物与其他道具…的表意），或说明叙事的实验（选题、表达、叙事结构…），或视听语言的探索（形式与技法的创新…），论证其艺术独特性与展映价值（如美术馆、电影节实验单元）。

图形动画（MOTION GRAPHICS）

1. 作品效果与叙事：提交动态图形设计视频；其侧重于信息可视化、品牌推广或音乐可视化，需有明确的视觉主题与应用价值（原则上围绕赛事、地方政府、公司项目等市场推广明确进行调研、创新、运用）。

2. 考核：图形动画应以传播设计为核心，重视信息传达效率与受众沟通效果，提交完整的动态图形设计视频。作品可围绕品牌推广、赛事活动、城市形象、文化传播、公益宣传或音乐可视化等方向展开，要求基于真实项目背景进行调研与创意策划。考核不仅关注动态图形的运动规律、节奏控制、转场设计和视觉表现能力，更重视信息架构的清晰性、传播逻辑的合理性、品牌形象的塑造能力以及作品的传播价值与市场应用潜力。作品应在视觉吸引力与功能性之间取得平衡，通过富有创意的视觉语言和动态表达，实现有效传播并产生积极的社会或商业价值。

3. 其他：需精准卡点，音效与图形运动严格同步，体现“视觉听觉化”；说明设计软件（AE、C4D 等）的工作流，分析项目在商业广告、UI 动效或数据可视化领域的市场应用场景；如有使用 AI 部分要注意与指导老师沟通。

手偶动画（HAND PUPPET ANIMATION）

1. 作品效果与叙事：展现≥2 个不同性格的手偶形象。鼓励将手偶表演与数字影像、后期特效、合成技术及电影化镜头语言相结合，探索传统偶戏艺术在当代动画与新媒体语境下的创新表达，提升作品的视觉感染力、叙事深度与传播价值。

2. 考核：手偶动画作品应通过动作、节奏、视线、停顿和角色互动赋予偶形鲜明的生命感与人格特征，使观众能够忽略操作者的存在，沉浸于角色与故事所构建的表演空间之中。背景、道具、布光、摄影机位置及声音设计应服务于角色表演与故事表达，营造统一且具有感染力的舞

	台氛围。作品应体现较强的操偶技巧、角色表演能力和戏剧叙事能力，充分展现手偶动画作为表演艺术与动画艺术结合媒介的独特魅力。 3. 其他：作品应突破传统舞台式记录模式，通过电影化镜头语言、空间设计和视听节奏强化角色塑造与情感表达，探索手偶艺术与当代动画、短视频、新媒体影像及实验影像等媒介形式的融合创新。
作品评审	1. 定稿作品、论文（先自己查重）上传学校。刻录光盘（所有草图与修改过程、原始图层分层、工程源文件等）提交教务办公室！ 2. 定稿提交期间会进行作品公示（以公众号、百度云等方法发动画校友、全动画专业、企业等了解作品） 3. 一辩作品提交：学生提交定稿合格且一致的作品、上传到导师 QQ 毕业群。导师监督与整理。答辩教师入群下载、评审、问题记录。 4. 二辩作品提交：学生提交定稿合格且一致的作品。提交方法同上。
答辩	一次答辩 10 页 PPT（介绍制作过程）、问题记录页。 二次答辩 展示修改前后对比、问题记录页。
提交导师	论文（黑白打印，蓝色皮装订）、光盘（按前期、中期、定稿、答辩建文件夹整理）、三表（动画）、查重报告、实习报告。

类型	影像 VIDEO（含剧情短片、微电影、短视频等叙事；或视觉特效 VFX、影视栏目包装、广告宣传片等商业；或有动画元素的实验影像与纪录片等） 1-2 人，同工作室组队，确认后不可换人；2 人分工是前期、后期各 1 人，中期共同完成。运用 AI 技术要合规。
选题、开题	学生：提交个人往期相关作业、对标作品、调研综述、目的意义、方法理论、策划方案与价值分析，以及作品类型与名称。 导师：组织开题发表（邀请 3 个老师共同出席在线发布），保存开题视频，过半老师给出不及格时，修改重新发布。
初稿	学生：前期制作。1）进度表（可依据导师调整）。2）数量：目的意义、作品效果、草稿、分镜、调研信息等（导师指定格式）。 导师：完成创意/画面/镜头/构图等核心原创性在网络核查，要比对学生往期作业的水平与特点，必要时现场测试！
二稿	学生：中期制作。1）完成原创技术实测：一镜到底拍摄 2 小时过肩实操（清晰拍到屏幕操作）。学生将视频剪辑快播至 20 分钟，连同测试的工程源文件与效果提交。注意自行留存，最终要刻入毕业光盘的中期文件夹。2）数量：完成所有线稿、画面/镜头完整性至少提供 1/3。 导师：组织中期发表（邀请 3 个老师共同出席在线发布），过半老师给出不及格时，修改重新发布。情况严重时，可上报专业中止毕业。
定稿	作品：2-4 分钟视频 MP4 格式与参数：MP4 视频（H.264 编码），像素尺寸请依据 22-23 页规定。 正片与数量：正片时长个人作品 2-4 分钟（合作的作品时长双倍 4-8 分钟）；需贴合主题创作、重视镜头、光源、表演、声音等细节。影像技能紧跟行业、故事/角色有价值、有内涵的阐述表达力。具体质量要求如下。 含剧情短片、微电影、短视频等叙事：故事（剧本）+ 表演（人物）+ 影像（摄影与镜头）+ 视听（剪辑与声音） 1. 作品效果与叙事：作品需提交完整影视视频，具有明确的创作主题、统一的视听风格和完整的叙事表达。同时重视摄影、录音、灯光、美术、后期制作等环节的整体完成度，要求画面质量良好、声音清晰、剪辑流畅，形成统一的艺术风格。

	2. 考核：重点包括剧本创作、人物塑造、情节组织、镜头语言、场面调度、剪辑节奏及声音设计等综合创作能力。作品应能够通过角色表演、画面构图、光影氛围与视听节奏有效传达情感和主题内容，体现较强的叙事能力与影像表达能力。 3. 其他：鼓励结合当代传播环境与媒介特点进行创新创作，兼顾艺术表达、观众传播与市场应用价值，体现创作者对影视语言与数字影像创作的综理解和实践能力。 含视觉特效VFX、影视栏目包装、广告宣传片等商业：创意与策略→视觉设计→视听表达→技术实现→商业价值 1. 作品效果与叙事：作品需提交完整影视项目，能够围绕品牌传播、媒体包装、产品推广或视觉特效表现等实际需求开展创作，体现商业价值与视觉创新能力。同时重视视觉特效制作、动态图形设计、镜头表现、光影氛围、剪辑节奏、声音设计及后期合成等专业能力，要求画面质量良好、视觉风格统一、技术实现合理，并能够与品牌形象、栏目定位或传播需求形成有机结合。 2. 考核：重点包括创意策划、视觉设计、品牌表达、视听语言运用以及项目整体完成度。作品应具有明确的传播目标和受众定位，通过影像、动画、特效及设计元素的综合运用，有效传达项目主题与核心信息。 3. 其他：作品应兼顾艺术表现与市场应用价值，体现创作者解决实际视觉传播问题的能力，以及对商业影视创作流程和行业规范的综合理解。 含动画元素的实验影像 / 纪录片等个人实验：现实的观察、个人的表达、媒介的融合与实验探索。 1. 作品效果与叙事：作品需提交完整影像作品，可结合纪录片、实验影像、动画影像等多种创作形式，通过实拍、二维动画、三维动画或其他媒介融合方式进行表达。同时重视实拍素材与动画元素在视觉风格、空间关系、光影色彩和视听语言上的整体协调性，要求剪辑节奏合理、声音设计完整、媒介融合自然，能够有效服务于主题表达。 2. 考核：重点包括主题立意、调研深度、叙事结构、影像语言、动画融合效果以及作品的艺术表达与思想价值。作品应能够结合现实观察、个人经验、社会议题或文化现象进行创作，通过动画与影像的有机结合拓展传统影像的表现边界。 3. 其他：鼓励探索纪录、实验、动画与数字媒介之间的创新关系，通过独特的视觉语言和影像结构展现个人思考与艺术探索精神，体现作品在公共传播、文化表达或学术研究等方面的价值与意义。
作品评审	1. 定稿作品、论文（先自己查重）上传学校。刻录光盘（所有草图与修改过程、原始图层分层、

	工程源文件等）提交教务办公室！ 2. 定稿提交期间会进行作品公示（以公众号、百度云等方法发动画校友、全动画专业、企业等了解作品） 3. 一辩作品提交：学生提交定稿合格且一致的作品、上传到导师 QQ 毕业群。导师监督与整理。答辩教师入群下载、评审、问题记录。 4. 二辩作品提交：学生提交定稿合格且一致的作品。提交方法同上。
答辩	一次答辩 10 页 PPT（介绍制作过程）、问题记录页。 二次答辩 展示修改前后对比、问题记录页。
提交导师	论文（黑白打印，蓝色皮装订）、光盘（按前期、中期、定稿、答辩建文件夹整理）、三表（动画）、查重报告、实习报告。

类型	绘本 / 插画 / 漫画 / 图像叙事设计 独立完成（注意插画类与动漫角色设计类不同），运用 AI 技术要合规。特别提醒，本类 AI 使用容易使用不当、过量问题！
选题、开题	学生：提交个人往期相关作业、对标作品、调研综述、目的意义、方法理论、策划方案与价值分析，以及作品类型与名称。 导师：组织开题发表（邀请 3 个老师共同出席在线发布），过半老师给出不及格时，修改重新发布。
初稿	学生：前期制作。1）进度表（可依据导师调整）。2）数量：目的意义、作品效果、草稿、分镜、调研信息等（导师指定格式）。 导师：完成创意/画面/镜头/构图等核心原创性在网络核查，要比对学生往期作业的水平与特点，必要时现场测试！
二稿	学生：中期制作。1）完成原创技术实测：一镜到底拍摄 2 小时过肩实操（清晰拍到屏幕操作）。学生将视频剪辑快播至 20 分钟，连同测试的工程源文件与效果提交。注意自行留存，最终要刻入毕业光盘的中期文件夹。2）数量：完成所有线稿、画面/镜头完整性至少提供 1/3。 导师：组织中期发表（邀请 3 个老师共同出席在线发布），过半老师给出不及格时，修改重新发布。情况严重时，可上报专业中止毕业。
定稿	作品：24 幅 PDF 书籍 + 实体书 格式与参数：需同时提交实体画册与 PDF 电子版。书籍结构与印刷尺寸请依据 22-23 页规定。 数量：不少于 24 幅绘画作品，画面重复或元素大量重复或跨页画面，均按 1 页计算（不重复计算）。绘本要遵守符合国家对儿童绘本的规定，亲自参与幼儿相关活动，调研儿童阅读与信息反馈能力，设计恰当；插画书书籍总页码建议 30 页左右，充分展现画面间链接、图文关系（插画不是个人的绘画作品集）；漫画与图像叙事设计书籍总页码建议 30 页-100 页，充分展现故事联系性、图像小说感。具体质量要求如下。 绘本（PICTURE BOOK） 1. 叙事内容与内涵：作品需提交明确年龄的绘本成品，具有明确的主题立意、完整的视觉叙事结构和统一的艺术风格。同时重视绘画语言的原创性与艺术感染力，要求整体风格统

- 一、视觉表现生动，能够运用构图、色彩、造型和版面组织有效传递故事内容与情绪氛围。
2. 考核：重点包括故事构建、图文关系、角色塑造、画面表现、版式设计及整体阅读体验。作品应充分发挥绘本以图像叙事为主的媒介特点，通过文字与画面的相互补充共同推进故事发展，形成清晰的阅读节奏与情感表达，并根据目标受众的年龄特点、阅读习惯和审美需求进行合理设计。**注意，绘本 ≠ 儿童故事 + 插图 + 分镜！**绘本创作应基于目标读者调研与阅读测试展开，重视不同年龄群体的认知特点与阅读需求，通过图文关系、翻页节奏和阅读体验共同完成叙事表达，而非简单的故事插图化或分镜化呈现。学生要注意不同年龄对故事的理解程度，对画面复杂的程度均不同，要亲自调研，并测试，经过客观反复地考察修改作品。避免脱离目标读者需求、缺乏阅读测试和用户研究支撑的创作方式。
3. 其他：鼓励在传统绘本创作基础上结合当代审美与文化表达进行创新探索，体现鲜明的个人艺术风格与视觉叙事能力。作品应兼顾艺术价值、阅读体验与出版传播的可行性，体现其在儿童阅读、美育教育、文化传播或社会表达等方面的应用价值与现实意义。

漫画 / 图像叙事设计 (COMICS / VISUAL NARRATIVE DESIGN)

1. 叙事内容与内涵：作品需提交完整的漫画、图像小说或图像叙事画册，具有明确的主题立意和完整的视觉表达体系。作品可采用传统线性叙事、非线性叙事、碎片化结构、多重视角、开放式结局等多种方式展开创作，通过连续画面、图像组织、文字辅助及版式设计共同建构内容意义。鼓励围绕社会文化、个体成长、心理情绪、人文关怀、生命思考等主题进行探索，形成具有思想深度和情感感染力的作品内容。同时重视角色设计、场景塑造、构图组织、线条表现、光影处理及风格统一性。
2. 考核：考核重点包括剧本创作与观念表达、视觉叙事能力、分镜设计与阅读节奏、角色塑造与场景构建、画面表现与整体阅读体验。作品应能够运用镜头语言、图像关系、符号隐喻及视觉节奏有效传达主题内容，在保证可读性的基础上探索更加丰富的叙事结构和表达方式，展现较强的故事构建能力、视觉组织能力和个人创作特色。
3. 其他：鼓励综合运用漫画、插画、摄影、拼贴、图形设计及其他跨媒介形式进行创新探索，形成具有鲜明个性和实验精神的视觉语言。作品应兼顾文学性、艺术性与阅读性，体现其在出版传播、文化表达、艺术创作及视觉叙事领域的应用价值与现实意义。

插画 (ILLUSTRATION)

1. 叙事内容与内涵：作品需提交完整的系列插画作品集或主题画册，具有明确的创作主题、统一的视觉风格和较强的艺术表现力。同时重视造型设计、构图组织、色彩运用、材质表

	现及个人风格塑造，要求作品具有较强的原创性、辨识度和艺术感染力，能够体现创作者对视觉语言和当代审美的理解。 2. 考核：重点包括主题立意、视觉表达、系列组织、角色与场景设计、画面构成以及作品的传播与应用价值。作品应围绕特定主题、文学文本、文化内容或社会议题展开创作，通过画面语言传达情感、观念与审美体验，形成完整而具有内在关联的视觉表达体系。不宜以缺乏主题逻辑和内在关联的单幅作品简单汇编成册（警惕毕业要求混同于市面的个人插画集）。另外围绕概念（类似一年级必修中对抽象概念的插画练习）不能作为插画毕业设计，毕业设计需要学生构建项目能力。如‘孤独’其阅读顺序、完整的视觉体系是什么？空间/时间/世界观的逻辑设计如何呈现？<u>即插画毕业作品应具有明确主题脉络、视觉逻辑和叙事关系，不宜以缺乏关联性的单幅作品简单汇编成册。</u> 3. 其他：鼓励结合出版、品牌传播、文化创意、公共艺术及数字媒体等实际应用场景进行创作，展现插画在商业传播、文化表达与艺术创作中的综合价值。作品应兼顾艺术品质与应用潜力，体现创作者的视觉创意能力、审美判断能力和专业表现水平。
作品评审	1. 定稿作品、论文（先自己查重）上传学校。刻录光盘（所有草图与修改过程、原始图层分层、工程源文件等）提交教务办公室！ 2. 定稿提交期间会进行作品公示（以公众号、百度云等方法发动画校友、全动画专业、企业等了解作品） 3. 一辩作品提交：学生提交定稿合格且一致的作品、上传到导师 QQ 毕业群。导师监督与整理。答辩教师入群下载、评审、问题记录。 4. 二辩作品提交：学生提交定稿合格且一致的作品。提交方法同上。
答辩	一次答辩 10 页 PPT（介绍制作过程）、问题记录页。 二次答辩 展示修改前后对比、问题记录页。
提交导师	论文（黑白打印，蓝色皮装订）、光盘（按前期、中期、定稿、答辩建文件夹整理）、三表（动画）、查重报告、实习报告。

类型	游戏原画 / 动漫角色设计（含游戏、动画、漫画等 IP 角色视觉体系，以及虚拟数字角色创作） 独立完成，运用 AI 技术要合规。
选题、开题	学生：提交个人往期相关作业、对标作品、调研综述、目的意义、方法理论、策划方案与价值分析，以及作品类型与名称。 导师：组织开题发表（邀请 3 个老师共同出席在线发布），过半老师给出不及格时，修改重新发布。
初稿	学生：前期制作。1）进度表（可依据导师调整）。2）数量：目的意义、作品效果、草稿、分镜、调研信息等（导师指定格式）。 导师：完成创意/画面/镜头/构图等核心原创性在网络核查，要比对学生往期作业的水平与特点，必要时现场测试！
二稿	学生：中期制作。1）完成原创技术实测：一镜到底拍摄 2 小时过肩实操（清晰拍到屏幕操作）。学生将视频剪辑快播至 20 分钟，连同测试的工程源文件与效果提交。注意自行留存，最终要刻入毕业光盘的中期文件夹。2）数量：完成所有线稿、画面/镜头完整性至少提供 1/3。 导师：组织中期发表（邀请 3 个老师共同出席在线发布），过半老师给出不及格时，修改重新发布。情况严重时，可上报专业中止毕业。
定稿	作品：24 幅 PDF 书籍 + 实体书 格式与参数：需同时提交实体画册与 PDF 电子版。书籍结构与印刷尺寸请依据 22-23 页规定。 数量：整体风格统一，角色换装不计入数量。游戏原画需要 24 副原画（12 个角色设计+12 个场景设计）的 PDF 书籍，书的总页码建议为 30-40 页的设定集，至少 5 个角色有三视图、道具、武器等细节，能充分设定。动漫角色设计需要 24 副角色设计，其中至少 5 个核心角色有三视图、服饰、武器等详细的设定细节。具体质量要求如下。 游戏原画（GAME CONCEPT ART） 1. 叙事内容与内涵：作品需提交完整的游戏原画设计画册，具有明确的世界观设定、美术风格定位和视觉设计体系。同时重视角色造型、结构设计、功能逻辑、材质表现、色彩控制及空间营造能力，要求角色与场景之间具有统一的设计语言和风格体系。作品应包含角色多视图、动作设定、装备道具设计、场景概念图及相关视觉开发过程，体现较强的设计思维、造型能力和视觉表达能力。 2. 考核重点包括游戏题材策划、角色设计、场景设计、道具设计、视觉风格塑造以及整体美术设定能力。作品应围绕特定游戏项目展开创作，通过角色、场景、装备、载具、生物或其他

	视觉元素的设计，完整呈现游戏世界的背景设定、文化特征与视觉氛围。 3. 其他：鼓励结合当代游戏产业的发展趋势进行创新探索，形成具有鲜明特色和市场潜力的原创设计方案，展现创作者在游戏美术概念设计与视觉开发方面的综合能力。 动漫角色设计（ANIME CHARACTER DESIGN） 1. 叙事内容与内涵：作品需提交完整的动漫角色设计画册，涵盖动画、漫画、游戏、绘本、虚拟数字角色等相关领域的原创角色设计。同时重视角色造型的原创性、识别度与艺术表现力，要求角色之间具有明确的差异化特征和统一的设计逻辑，形成完整而协调的视觉体系。作品应包含角色三视图、表情设定、动作设定、服饰道具设计及相关开发过程，体现较强的人物塑造能力、设计思维能力和视觉表达能力。 2. 考核：重点包括角色设定、造型设计、个性塑造、视觉风格构建以及角色体系开发能力。作品应围绕特定主题、世界观或角色群体展开创作，通过外形特征、服饰道具、色彩语言、动作姿态及表情设计等方式塑造鲜明的人物形象，体现角色的身份背景、性格特征与成长经历。 3. 其他：鼓励结合当代动漫、游戏及数字媒体的发展趋势进行创新探索，塑造具有传播潜力和 IP 开发价值的原创角色形象，展现创作者在角色设计与视觉开发方面的综合能力。
作品评审	1. 定稿作品、论文（先自己查重）上传学校。刻录光盘（所有草图与修改过程、原始图层分层、工程源文件等）提交教务办公室！ 2. 定稿提交期间会进行作品公示（以公众号、百度云等方法发动画校友、全动画专业、企业等了解作品） 3. 一辩作品提交：学生提交定稿合格且一致的作品、上传到导师 QQ 毕业群。导师监督与整理。答辩教师入群下载、评审、问题记录。 4. 二辩作品提交：学生提交定稿合格且一致的作品。提交方法同上。
答辩	一次答辩 10 页 PPT（介绍制作过程）、问题记录页。 二次答辩 展示修改前后对比、问题记录页。
提交导师	论文（黑白打印，蓝色皮装订）、光盘（按前期、中期、定稿、答辩建文件夹整理）、三表（动画）、查重报告、实习报告。

类型	游戏美术 GAME ART DESIGN（含侧重视觉与概念的游戏美术、侧重玩法与体验的游戏演示） 独立完成，运用 AI 技术要合规。
选题、开题	学生：提交个人往期相关作业、对标作品、调研综述、目的意义、方法理论、策划方案与价值分析，以及作品类型与名称。 导师：组织开题发表（邀请 3 个老师共同出席在线发布），过半老师给出不及格时，修改重新发布。
初稿	学生：前期制作。1）进度表（可依据导师调整）。2）数量：目的意义、作品效果、草稿、分镜、调研信息等（导师指定格式）。 导师：完成创意/画面/镜头/构图等核心原创性在网络核查，要比对学生往期作业的水平与特点，必要时现场测试！
二稿	学生：中期制作。1）完成原创技术实测：一镜到底拍摄 2 小时过肩实操（清晰拍到屏幕操作）。学生将视频剪辑快播至 20 分钟，连同测试的工程源文件与效果提交。注意自行留存，最终要刻入毕业光盘的中期文件夹。2）数量：完成所有线稿、画面/镜头完整性至少提供 1/3。 导师：组织中期发表（邀请 3 个老师共同出席在线发布），过半老师给出不及格时，修改重新发布。情况严重时，可上报专业中止毕业。
定稿	作品：（24 项美术设计）2-4 分钟视频 MP4 格式与参数：MP4 视频（H.264 编码），像素尺寸请依据 22-23 页规定。 正片与数量：正片时长 2 - 4 分钟的游戏设计。需呈现不少于 24 项独立不重复内容，包括主要角色 5 个（非重复模型、非换装），并有配套场景、服饰等尽量全面的设计美术，以及围绕明确类型（单机叙事剧情向、闯关、开发、卡牌策略等）的设计界面以展示游戏创意与风格。具体质量要求如下。 含侧重视觉与概念的游戏美术视频：世界观、视觉开发、角色与场景设计、UI 设计、特效表现、项目展示能力。 1. 作品策划与效果：作品可提交游戏美术展示视频、视觉开发项目或相关设计成果，适用于尚未完成完整可玩内容、以美术设计与视觉呈现为核心的游戏项目。同时重视视觉资源的设计质量与展示效果，要求角色、场景、特效及界面设计具有统一的美术风格和清晰的设计逻辑，能够有效体现游戏世界观与玩法特色。视频展示应合理运用镜头语言、剪辑节奏、动态演示与

	声音设计，清晰呈现项目亮点及视觉开发成果。 2. 考核：重点包括游戏策划理念、世界观构建、角色设计、场景设计、界面设计、视觉风格塑造及整体项目呈现能力。作品应围绕明确的游戏定位和目标受众展开设计，通过角色、场景、道具、特效、交互界面及相关视觉元素的综合展示，完整呈现游戏的核心特色与整体氛围。 3. 其他：鼓励结合游戏产业发展趋势进行创新探索，体现创作者在游戏视觉开发、项目策划、美术设计及综合表达方面的专业能力。 含侧重玩法与体验的游戏演示视频：核心玩法、交互体验、关卡设计、反馈机制、可玩性、创新性、用户体验。 1. 作品策划与效果：作品需提交可运行的游戏项目及演示视频，具有明确的设计目标、核心玩法和完整的交互体验。演示视频应清晰展示游戏特色、核心玩法、关卡内容及实际运行效果，体现项目的设计亮点与开发成果。 2. 考核：重点包括游戏策划、玩法设计、关卡设计、交互逻辑、用户体验以及项目整体完成度。作品应围绕目标玩家需求展开设计，通过规则系统、操作反馈、成长机制、叙事体验或其他游戏机制构建具有吸引力和可持续性的游戏体验。同时重视游戏的可玩性、趣味性、平衡性与创新性，要求核心玩法明确、操作逻辑清晰、反馈机制合理，能够有效引导玩家完成游戏目标并获得良好的体验。 3. 其他：鼓励结合市场需求、用户调研及测试反馈不断优化作品，展现创作者在游戏策划、交互设计、项目开发与团队协作等方面的综合能力。
作品评审	1. 定稿作品、论文（先自己查重）上传学校。刻录光盘（所有草图与修改过程、原始图层分层、工程源文件等）提交教务办公室！ 2. 定稿提交期间会进行作品公示（以公众号、百度云等方法发动画校友、全动画专业、企业等了解作品） 3. 一辩作品提交：学生提交定稿合格且一致的作品、上传到导师 QQ 毕业群。导师监督与整理。答辩教师入群下载、评审、问题记录。 4. 二辩作品提交：学生提交定稿合格且一致的作品。提交方法同上。
答辩	一次答辩 10 页 PPT（介绍制作过程）、问题记录页。 二次答辩 展示修改前后对比、问题记录页。
提交导师	论文（黑白打印，蓝色皮装订）、光盘（按前期、中期、定稿、答辩建文件夹整理）、三表（动

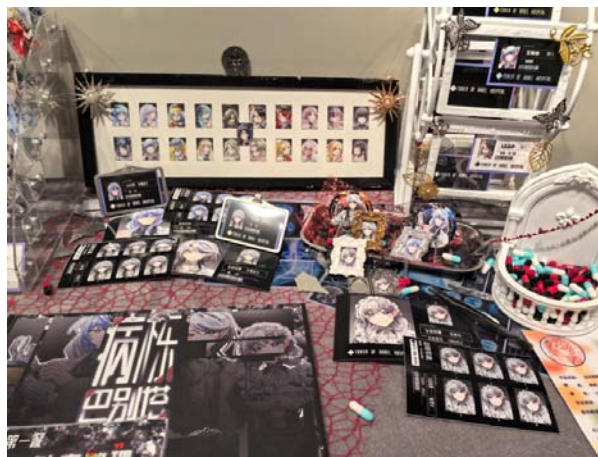
	画)、查重报告、实习报告。
--	---------------

类型	三维模型 3D MODEL（角色类数字资产含游戏、动画及虚拟偶像应用） 独立完成，运用 AI 技术要合规。
选题、开题	学生：提交个人往期相关作业、对标作品、调研综述、目的意义、方法理论、策划方案与价值分析，以及作品类型与名称。 导师：组织开题发表（邀请 3 个老师共同出席在线发布），过半老师给出不及格时，修改重新发布。
初稿	学生：前期制作。1）进度表（可依据导师调整）。2）数量：目的意义、作品效果、草稿、分镜、调研信息等（导师指定格式）。 导师：完成创意/画面/镜头/构图等核心原创性在网络核查，要比对学生往期作业的水平与特点，必要时现场测试！
二稿	学生：中期制作。1）完成原创技术实测：一镜到底拍摄 2 小时过肩实操（清晰拍到屏幕操作）。学生将视频剪辑快播至 20 分钟，连同测试的工程源文件与效果提交。注意自行留存，最终要刻入毕业光盘的中期文件夹。2）数量：完成所有线稿、画面/镜头完整性至少提供 1/3。 导师：组织中期发表（邀请 3 个老师共同出席在线发布），过半老师给出不及格时，修改重新发布。情况严重时，可上报专业中止毕业。

定稿	作品：（24 个角色设计）2-4 分钟视频 MP4 格式与参数： MP4 视频（H.264 编码），像素尺寸请依据 22-23 页规定。 正片与数量：正片时长为 2 - 4 分钟的模型 360 度的展示。数量具体为 24 个角色模型，其中 至少 5 个角色是核心主角，要展示技术细节，包含 UV 贴图、灯光材质等完整技术的实践。更重要的是这个 5 个角色要有配套的设计（服饰、道具/武器等身份展示），最后这 5 个角色要制作实体手办。具体质量要求如下。 含三维模型目标是游戏角色模型：游戏规范、技术标准、引擎应用、资产制作。 1. 作品需提交完整的游戏角色模型展示视频及相关设计资料,具有明确的主题定位和统一的视觉风格,所有模型需独立不重复。同时重视角色设计的原创性、识别度与艺术表现力,要求模型结构合理、比例准确、细节丰富,能够准确呈现角色的身份特征与风格定位。作品应展示模型在不同视角、不同光照环境及游戏引擎中的最终效果,并体现角色动作、材质表现及实时渲染效果的综合质量。 2. 考核:重点包括角色造型设计、三维建模、拓扑结构等结合实际游戏开发需求,完成角色模型。5 个核心角色要展示 UV 拆分、材质贴图、骨骼绑定、动作表现以及游戏引擎应用能力,并配套相关道具、材质及基础动作展示,体现游戏角色制作流程。 3. 其他:鼓励结合当代游戏产业发展趋势进行创新设计,形成统一且完整的角色体系。作品应体现创作者在游戏角色设计、三维模型制作及数字资产开发方面的综合能力。 含三维模型目标是动画角色模型：表演能力、绑定系统、角色魅力。 1. 作品策划与效果:作品需提交完整的动画角色模型展示视频及相关设计资料,具有明确的角色定位和统一的艺术风格。同时重视角色造型的艺术表现力与动画适配性,要求模型结构合理、比例准确、细节完整,能够满足动画表演与镜头表现需求。 2. 考核:重点包括角色造型设计、三维建模、拓扑结构,以及 5 个角色的材质贴图、骨骼绑定、表情系统以及角色表演能力。角色应展示模型在不同镜头、不同表情及动作状态下的最终效果。5 个核心角色要在绑定系统、表情控制系统及形体变形质量,确保角色在运动和表演过程中具有良好的稳定性与表现力。 3. 其他:鼓励结合动画角色设计、数字表演及角色开发理念进行创新探索,形成统一且具有鲜明特色的角色体系。作品应体现创作者在角色设计、数字表演、三维模型制作及动画角色开发方面的综合能力。 含三维模型目标是虚拟偶像模型：人设塑造、互动表现、传播潜力、IP 价值。
----	---

	1. 作品策划与效果：作品需提交完整的虚拟偶像角色设计与模型展示成果，具有明确的人设定位、视觉风格和应用场景。同时重视角色造型的原创性、识别度与传播潜力。要求部分 5 个核心模型具备良好的实时渲染效果、表情表现能力和动作适配能力，能够满足直播互动、虚拟演出、数字内容创作等应用需求。包括在不同表情、动作、服装及场景中的表现效果，体现角色个性塑造、视觉统一性及实时交互体验。 2. 考核：重点包括所有的角色设计、三维建模，以及 5 个核心角色的材质表现、骨骼绑定、表情系统、动作表现以及实时互动应用能力。围绕虚拟角色模型，角色背景、形象特征、服装体系、互动方式及品牌形象进行系统设计，体现完整的虚拟偶像开发思路。 3. 其他：鼓励结合虚拟主播、数字人、虚拟演出、社交媒体及人工智能等新兴数字内容领域进行创新探索，形成具有持续发展潜力的原创虚拟角色 IP。作品应体现创作者在角色设计、数字资产开发、实时交互应用及虚拟 IP 运营方面的综合能力。
作品评审	1. 定稿作品、论文（先自己查重）上传学校。刻录光盘（所有草图与修改过程、原始图层分层、工程源文件等）提交教务办公室！ 2. 定稿提交期间会进行作品公示（以公众号、百度云等方法发动画校友、全动画专业、企业等了解作品） 3. 一辩作品提交：学生提交定稿合格且一致的作品、上传到导师 QQ 毕业群。导师监督与整理。答辩教师入群下载、评审、问题记录。 4. 二辩作品提交：学生提交定稿合格且一致的作品。提交方法同上。
答辩	一次答辩 10 页 PPT（介绍制作过程）、问题记录页。 二次答辩 展示修改前后对比、问题记录页。
提交导师	论文（黑白打印，蓝色皮装订）、光盘（按前期、中期、定稿、答辩建文件夹整理）、三表（动画）、查重报告、实习报告。

毕业展效果参考

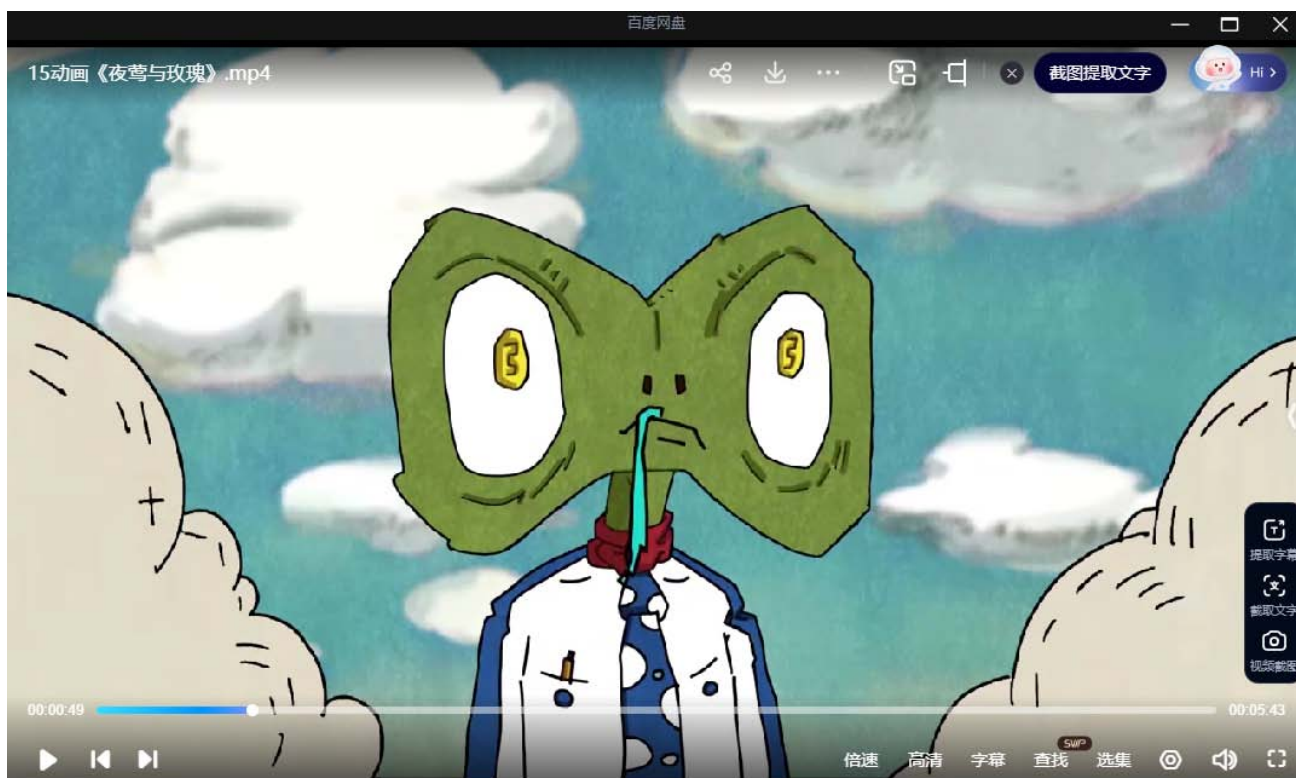


优秀学生的学习方法



校友 11 赵婉钰 插画作品《无相》系列

赵婉钰： 我喜欢绘画、人体、构图，毕业时我选了自己去拉萨的感受作品。大学给我很多激励，我是一步步提高水平、不仅仅是技巧，还有叙事、色彩、已经表达的综合能力，这些都成为我的信心。



2005.7 年在上海西岸美术馆 毕业校友 周魏杰 接待昔日老师

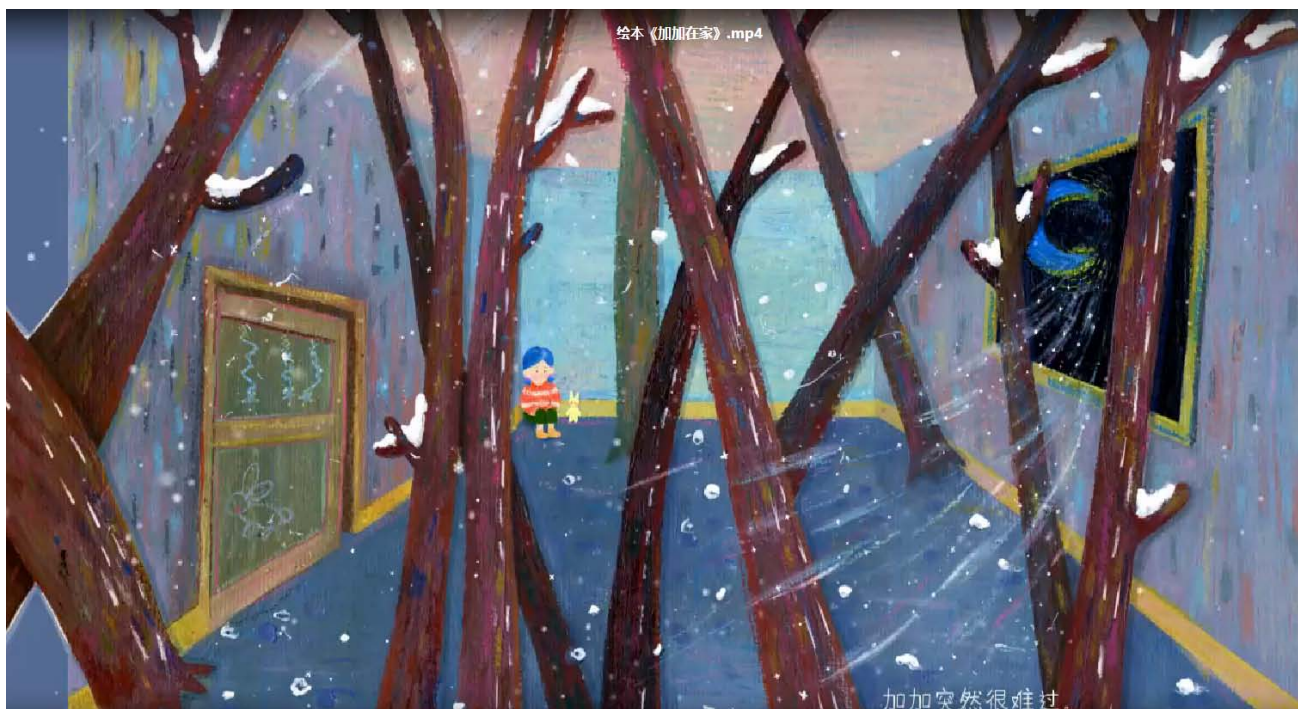
毕业作品动画《夜莺与玫瑰》，毕业后申请留学英国伦敦艺术学院研究生，毕业后科学院上海分院的游戏项目负责。现在创立 Flee to Wild 品牌，年营业额 400 万。

周魏杰：刚入学时，我因为复读后依然没有考上中央美术学院而感到失落。但来到嘉庚学院动画专业后，我发现这里同样是一个很好的成长环境。老师们专业背景丰富，重视创意与思考，也愿意平等地与学生交流，这让我受益很多。大学期间，我投入了大量课余时间学习专业知识。从大二开始，作品逐渐有了进步，也通过与老师们的交流，慢慢明确了未来的发展方向。这次毕业创作让我认识到前期策划的重要性。我完成了剧本、角色设计和故事板等准备工作，但在完成作品后，仍发现技术、镜头衔接和配音等方面存在不足。这些遗憾也成为我继续努力的动力。在老师们的帮助下，我不断完善作品集，并坚持提升英语和专业能力。最终在大四收到了英国伦敦艺术大学和皇家艺术学院的录取通知书。回顾大学四年，我觉得持续学习、发挥自己的长处，并坚持热爱，是最重要的收获。



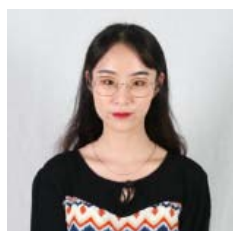
采访动画《温度》作者：游羽娇，毕业后动画公司滋生设计师

游羽娇：刚开始做毕业设计时，我其实很迷茫。后来通过和导师交流，结合自己的想法，最终选择了“父爱”这个主题。我觉得前期准备非常重要，剧本、设定和分镜都会影响后面的制作。通过这次毕业设计，我发现自己在配音、画面表现和色彩搭配等方面还有很多需要提升的地方，但也更加了解自己的优势和不足。大一时我对动画有些迷茫，后来通过专业课和动态类课程的学习，发现自己比较擅长把握节奏。从大二开始，我还做了一些音乐娱乐类视频剪辑兼职，进一步锻炼了这方面的能力。我并不是特别有绘画天赋的人，但大学让我认识到自己的特点，也找到了适合自己的发展方向。这是我最大的收获。



采访校友 绘本《加加在家》作者：郑茜文。现在绘本工作室创立、儿童绘本出版时合作项目人

郑茜文：我是在大二学习《绘本创作》课程时，慢慢喜欢上绘本的。为了完成课程，我阅读了很多优秀绘本，也因此决定把毕业设计方向定为绘本创作。因为喜欢，所以对这个既陌生又熟悉的领域充满兴趣。创作过程中，我尝试了一些实验性的绘画技法，不断摸索和调整，整个过程很有趣。我的绘本主题是“陪伴”，希望能让更多家长珍惜孩子只有一次的童年时光。从大一到大四，我一直担任老师助手，这段经历锻炼了我的责任感和执行力，也让我变得更加认真和有始有终。大学期间最困难的是学习三维课程，好在老师一直耐心指导，帮助我坚持下来。最开心的是遇到了很好的室友，也在绘本创作和 MG 动画课程中找到了自己真正喜欢并愿意坚持的方向。



采访插画《子不语》作者：白宇 现在教师

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 现在游戏公司动画设计师

娟娟：毕业设计让我完整体验了一部动画短片的制作流程，也是创作自己作品的机会。我最喜欢动画创作带来的成就感。制作中最大的困难是动作设计，但也让我认识到前期准备越充分，后面的制作越顺利。

陈冰莹：我的毕业作品是与同学合作完成的。大家分工明确，遇到问题一起讨论解决。虽然作品还有一些不足，但从剧本、分镜到动画完成的过程，让我收获了很多成长。

吴旻爽：我主要负责角色设计。原创角色设计并不容易，需要不断观察和练习。三维制作过程中也遇到不少技术问题，但大家一起努力解决了。我很珍惜老师们的指导，希望不断完善自己的作品。



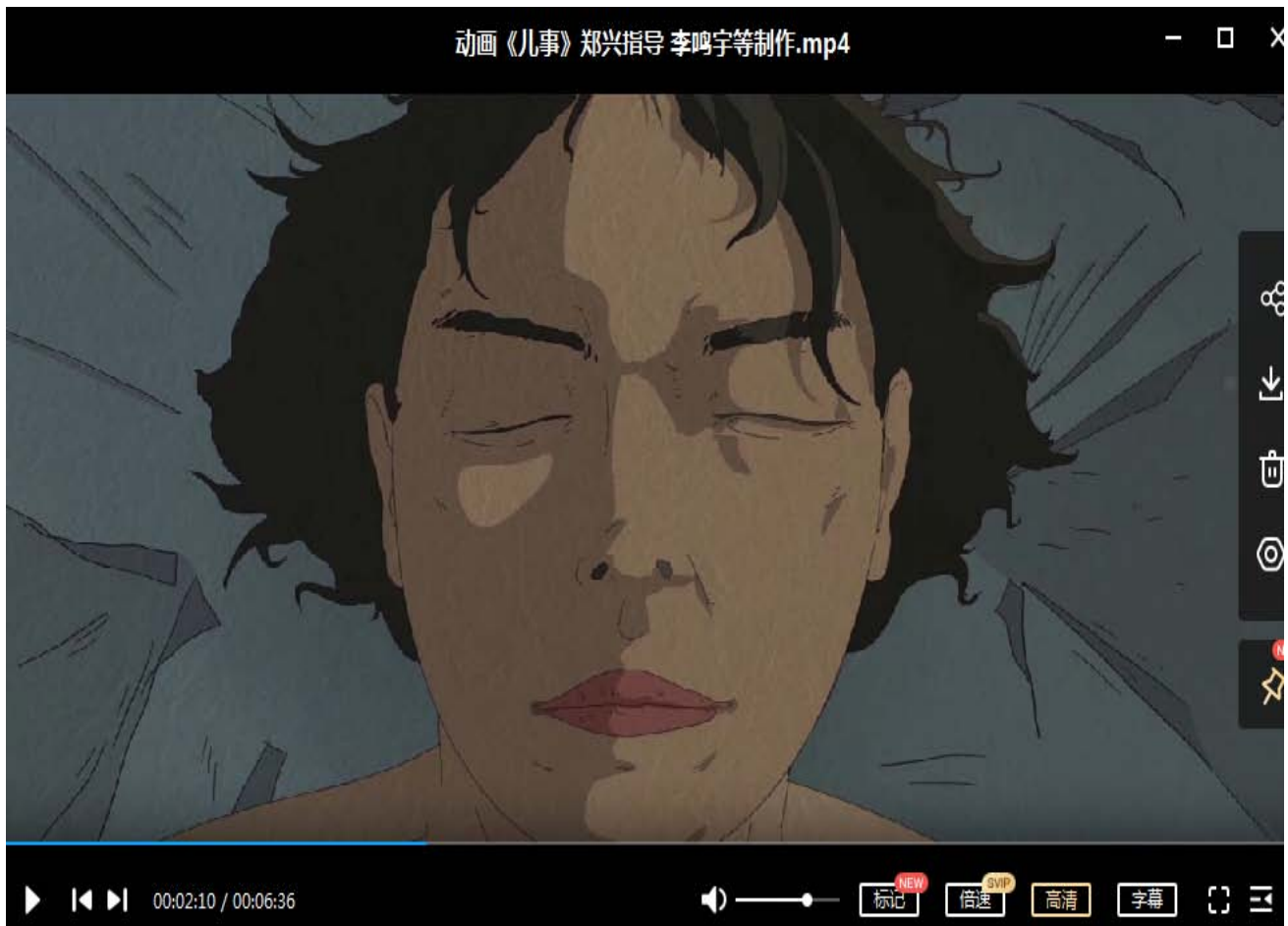
采访插画《妖宫画像》作者：张港强 现在插画工作室创立者

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 现在动画公司动画设计师

曾思超：毕业设计让我真正体会到自己对动画的热爱。从构思、设计到制作，每个环节都投入了很多心血。作为导演，我负责提出想法、协调分工和推进制作，也深刻感受到团队合作的重要性。幸运的是，我遇到了认真负责的队友，大家一起努力完成了作品。大学期间，我也曾迷茫过，缺乏目标和计划，浪费了不少时间。直到大三之后，我才逐渐意识到自主学习和长期积累的重要性。这次毕业创作让我更加珍惜大学最后的时光，也希望不给自己的大学生活留下遗憾。认真投入、全力以赴完成这部作品，是我对自己四年学习最好的总结。

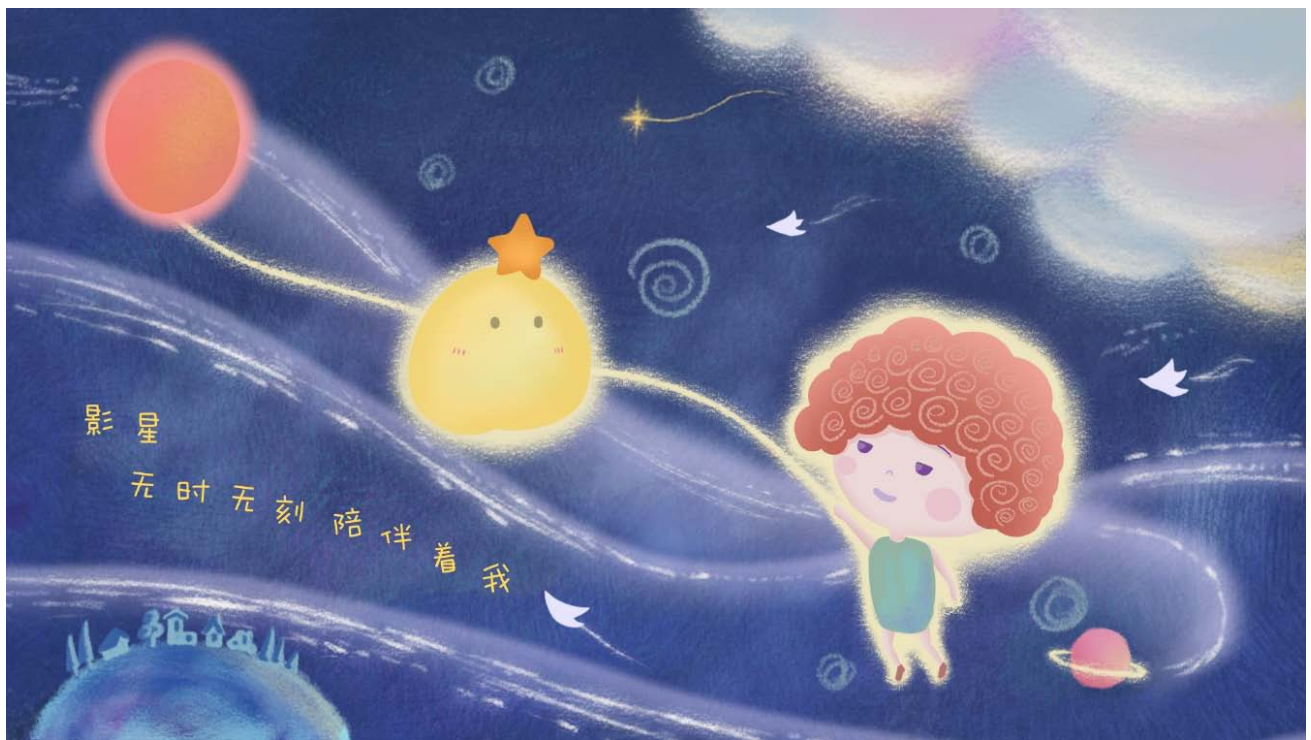


采访动画《儿事》动画师：李鸣宇 现在广告媒体公司设计师

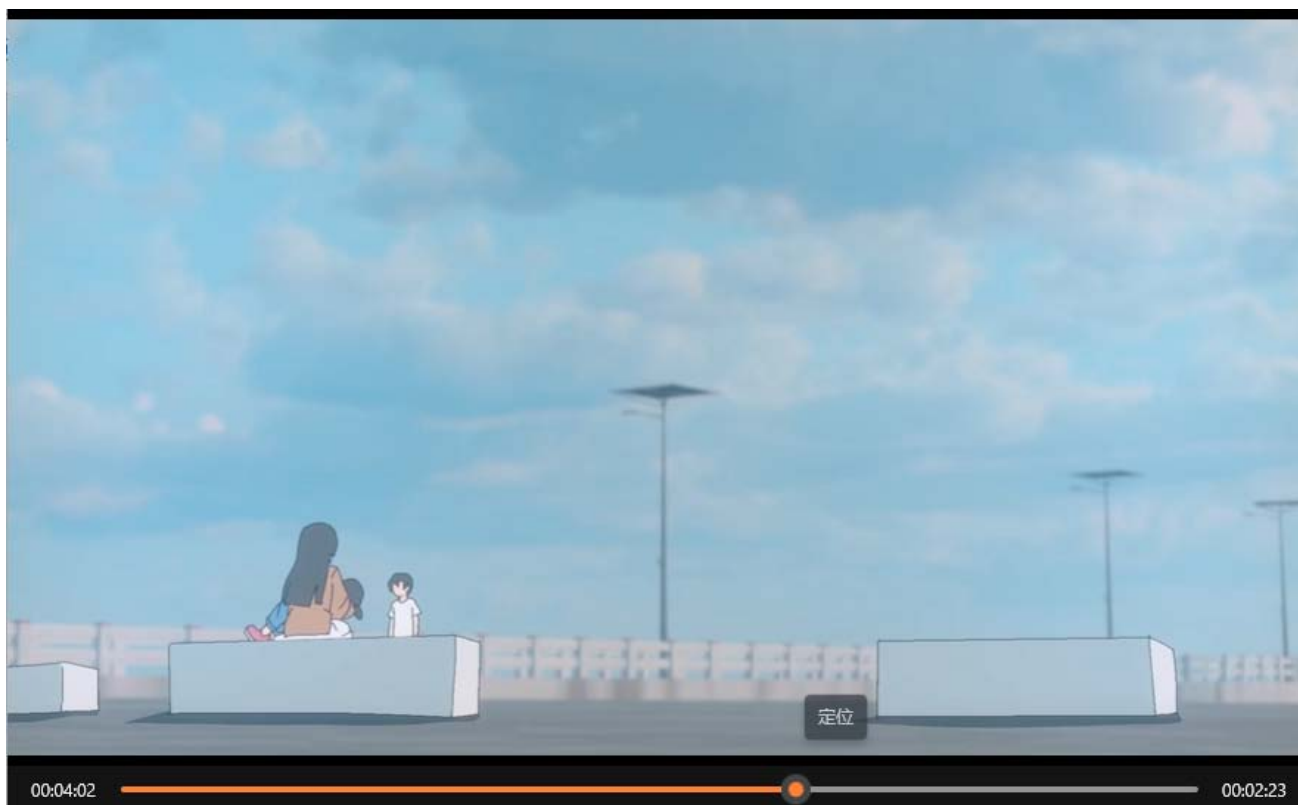
李鸣宇：我获得这个成绩跟大家的帮助是分不开的，我的成绩高一点的原因可能是，自己画画多一点，画面主要的呈现可能都是我来负责的，但我们都很努力，共同把作品做好。这次我觉得我们的作品是从情怀出发，我应该将 90 年代福州的动画表现出来。最后的效果比较完整，比较满意。我喜欢绘画，兴趣有养宠物和运动。我从大一心智上开始幼稚不懂事，变得越来越成熟了。我喜欢的课程是二维动画创作，但我也慢慢确定专注于动画的创作。我遇到的困难是在作品时间计划、分工的问题。最快乐的时光，是在我与团队一起做作品，最后作品完成。

其他部分作品欣赏

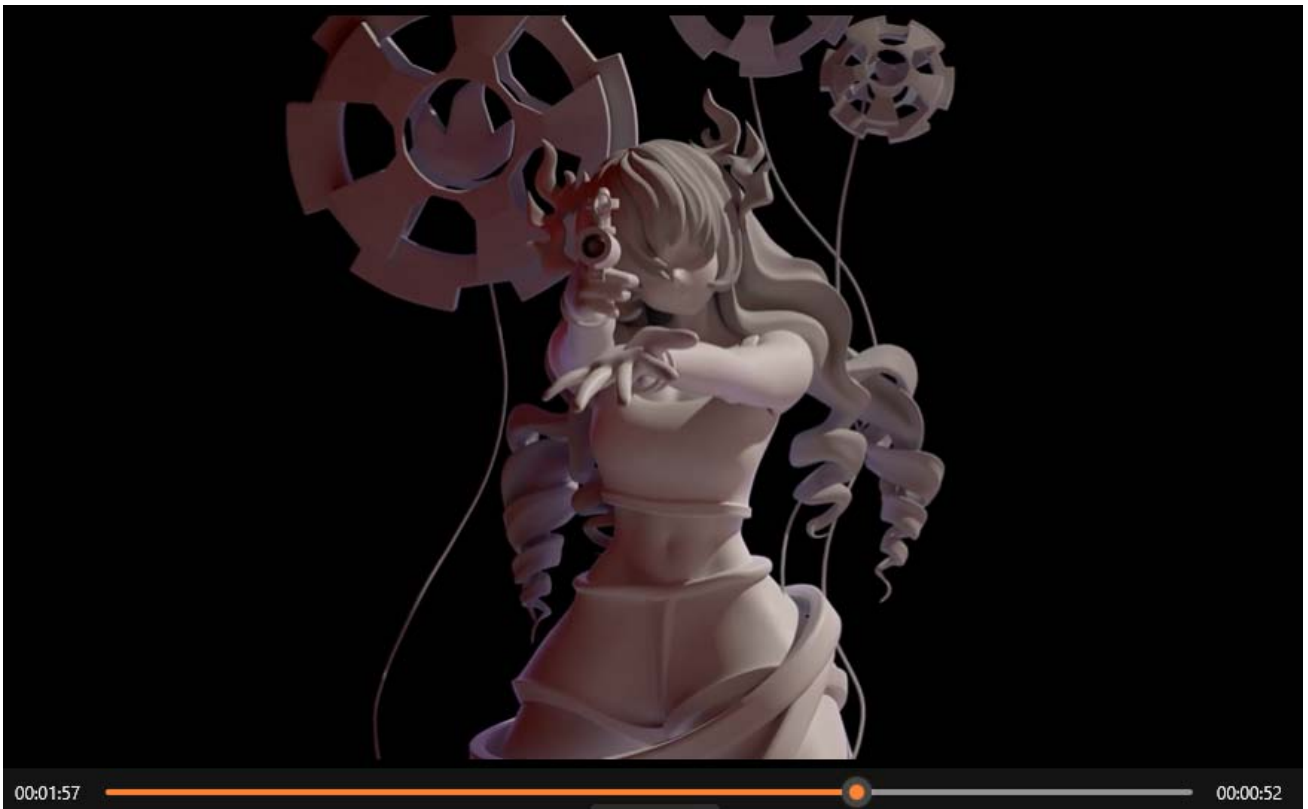
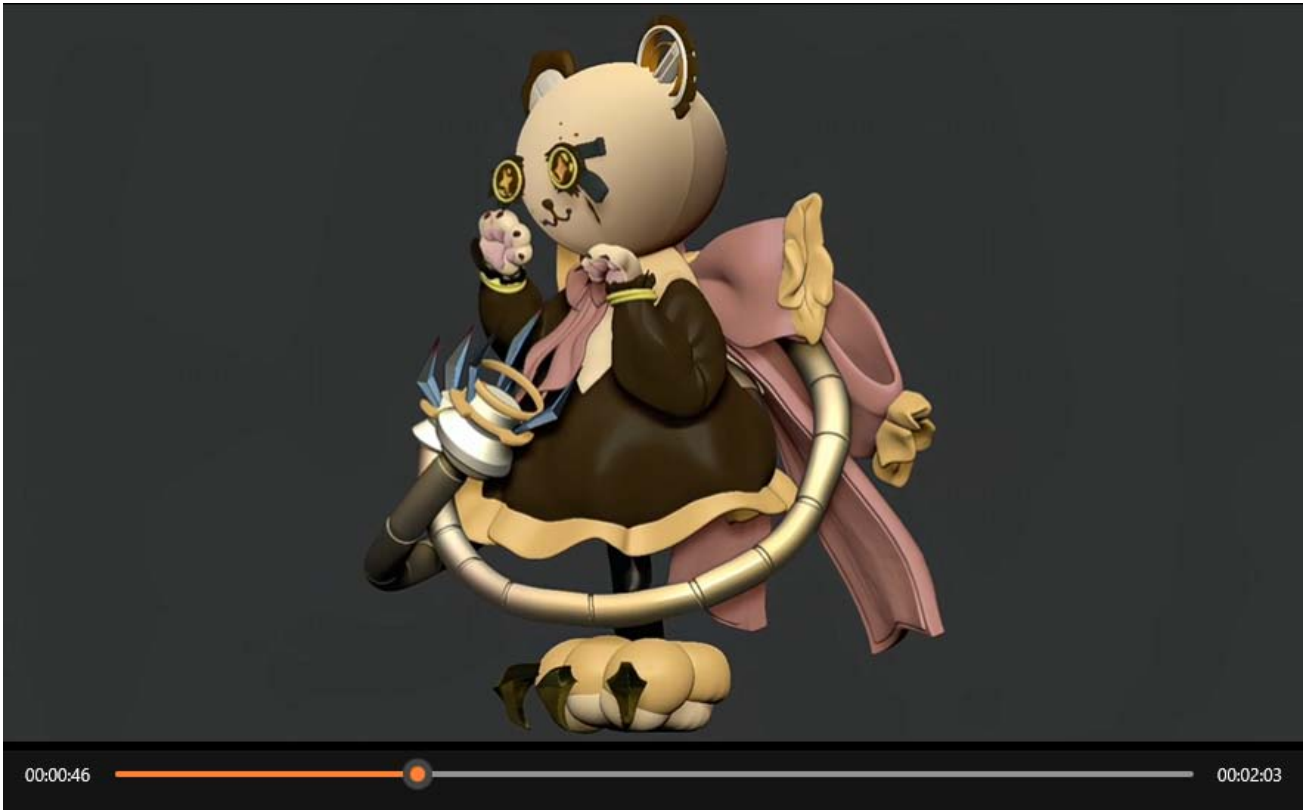








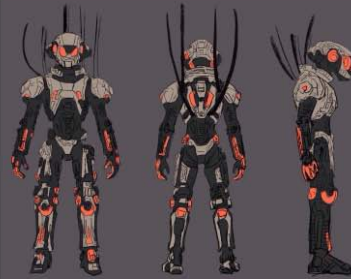






15

- 04-01【敌方机械守卫】
- 身份：人类军方研发的早期作战防御机械人，少量军方看守机械兽兽
 - 核心属性：人工智能生命体，拥有独立意识，逻辑精密，绝对理性，能够自主共生能力
 - 背景：原本负责警戒火星所有机械兽，执行人类居民指令，但人类的暴力镇压与虐待政策，程序产生自我意识，开始执行保护指令，初期与人类对立，后与机械兽达成协议，认可共生理念
 - 形象设定：身高2.5米，配备重火力机械臂，结构分明，肩部设有防御装置，四肢为重型机械结构，行动迟缓，军事与守机相适
 - 共生关联：机械兽阵营辅助，对人类军方，提供必要军事支援保障其存在，负责机械兽群的警戒与防御层的安全保障



16



17

- 04-02【民用维修机械兽】
- 身份：早期火星勘探队遗留的民用工程机械人，机械兽兽普通成员
 - 核心属性：逻辑精密，修复型意识，擅长工程建造，军事升级，逻辑严密
 - 背景：因任务需要升级，一直默默执行星球勘探与基建任务，不参战冲突，被机械兽尊重，主动帮助人类是其使命，帮助共生理念
 - 形象设定：身高1.5米，通体金属机械结构，头部为圆顶造型，有橙黄色警示灯，手臂为可伸缩工程护盾，行动缓慢谨慎
 - 共生关联：人类与机械人共生核心成员，负责共生理念的工程建设与资源勘探



18



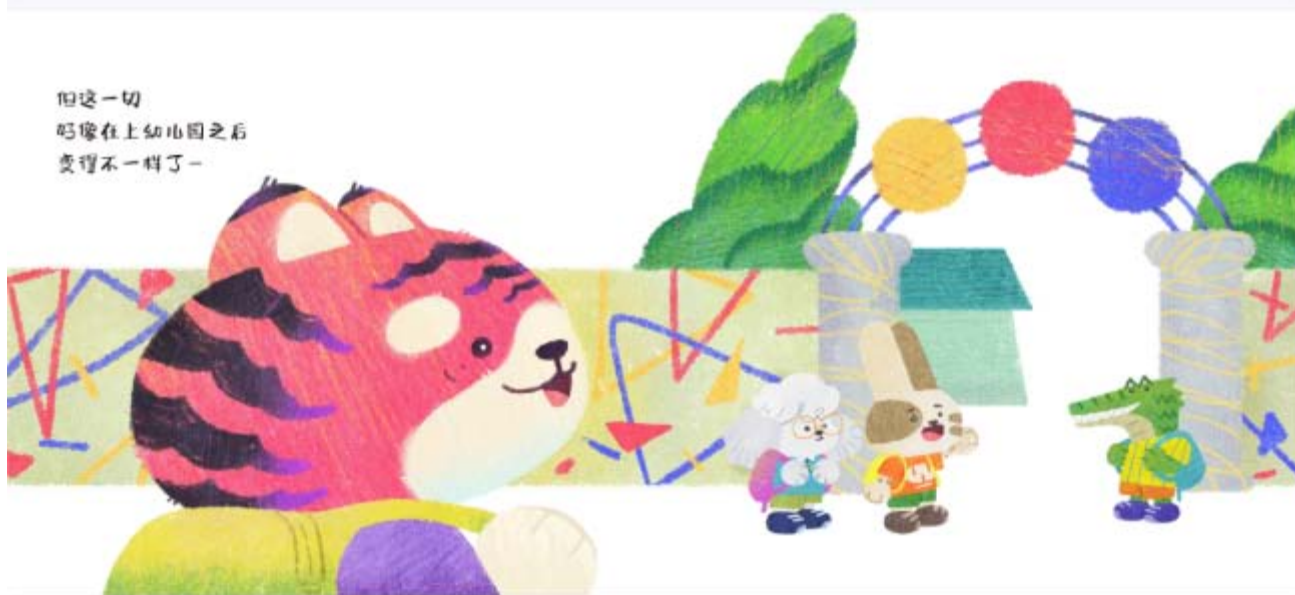
21

- 克洛德【机械兽外星种】
- 族群代表：克洛（无姓名，以族群名称代称）
 - 背景设定：智能，无意识意识，靠动作与声音交流，本能战意，守护领地
 - 族群特征：外形酷似昆虫，身高1.5米左右，身体为火红色金属片，周围有矿石改造的装甲，四肢粗壮，爪子锋利，通体火红色涂装，行动敏捷，以火是地下矿物族为食
 - 性格：警惕性强，天生攻击性，受到威胁会疯狂攻击，对机械兽无抵抗力，擅长使用火能攻击敌人
 - 背景：火星原生土著物种，世代生活在火星荒漠地带中，是火星上数量最多的外星种族，初期与人类对立，但接受文明的教化，与人类达成共生
 - 共生关联：人与机械兽【外星种族】共生核心代表，为人类，改造人吸引火星生存资源，提供水源与食物资源



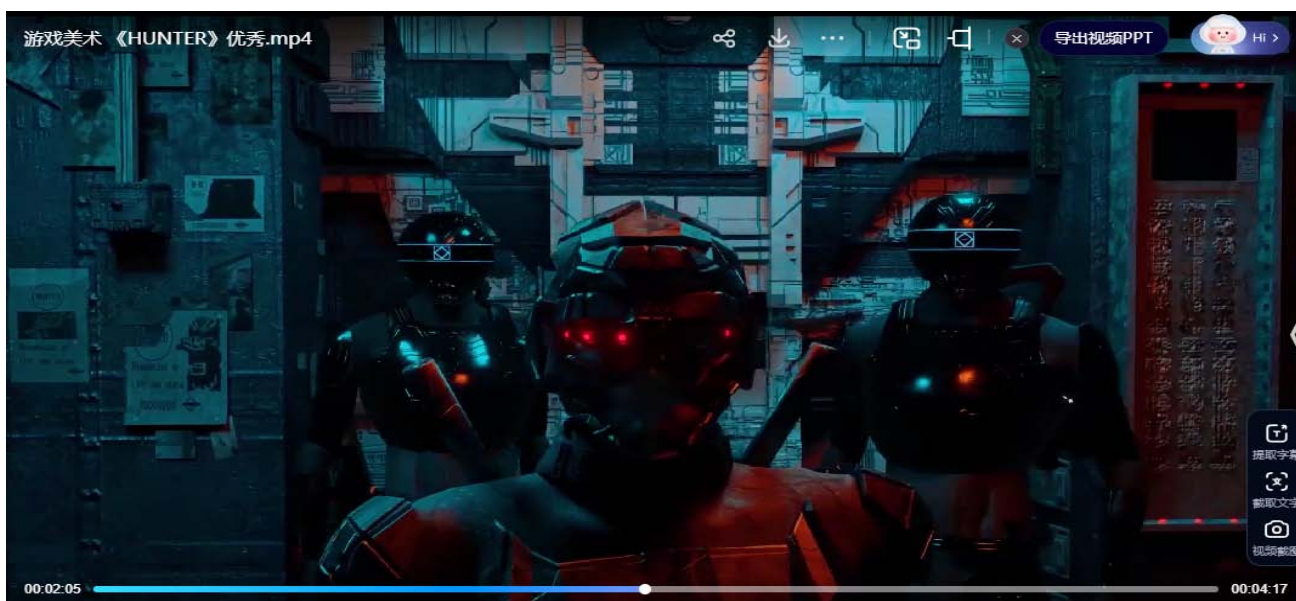
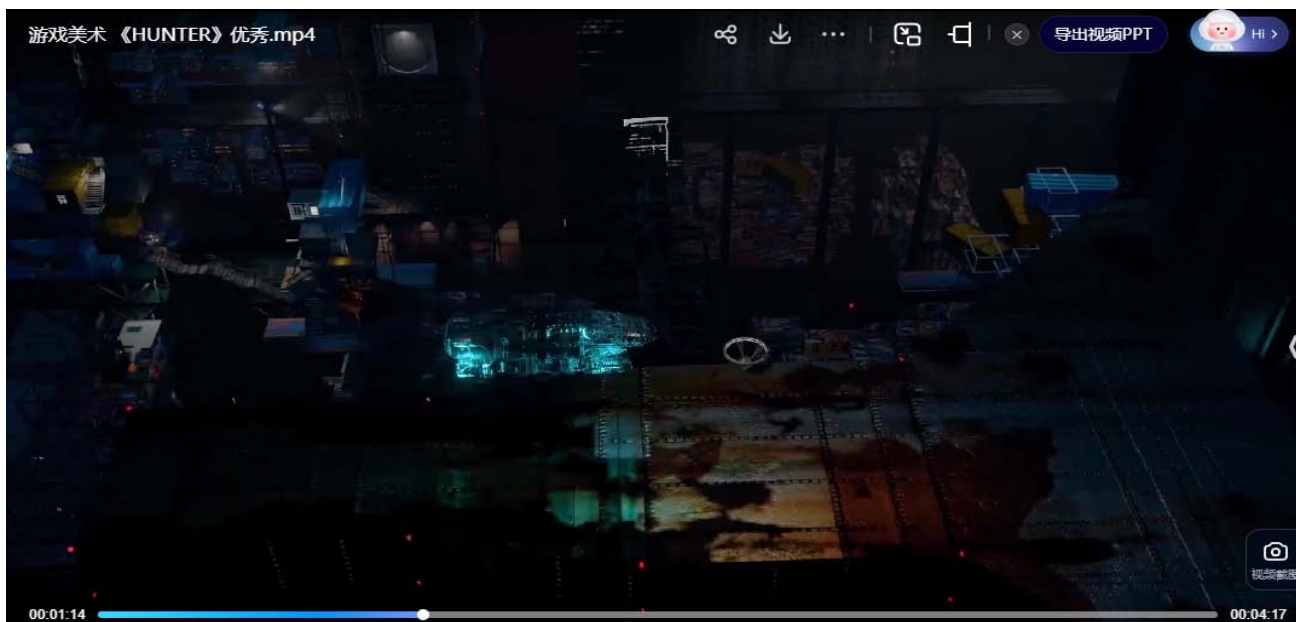
22











END