

- 设计学院团队教评成绩第一名
- 获得美国顶级数字娱乐公司教学资助

2021

- 全面拥抱AI技术
- 主攻数字娱乐行业

2013

Won

- 教学团队成员均毕业于英美一线名校
- 应届生月平均收入达到7千以上,就业率在85-92%

2025

2025 SUPER8 嘉庚数媒 专业修读指南

目录

数字媒体简介	02
数字媒体代表作	06
动态影像设计代表作品	17
交互设计代表作品	24
新媒体技术代表作品	31
课程安排与修读建议	35
硬件设备与教学空间	40
合作单位	43
Q&A	44

数媒简介

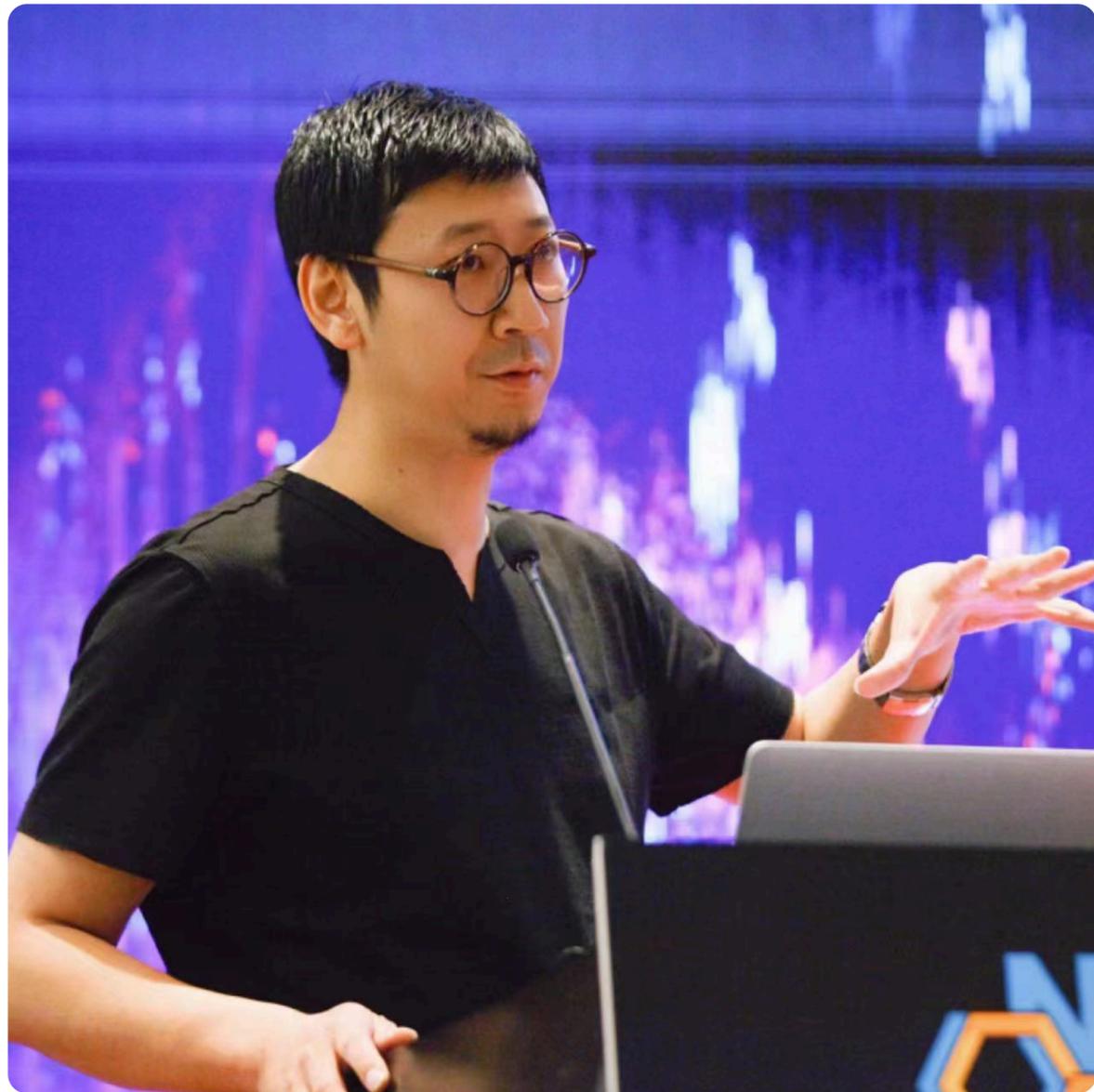
厦门大学嘉庚学院设计与创意学院视觉传达设计专业数字媒体设计课程方向（简称：**嘉庚数媒**）在福建省乃至全国的同行高校与企业中，已具有较高的知名度和不错的口碑。其专业带头人—崔文铮是福建省高校中**唯一**登台“中国设计40年”颁奖典礼的教师，并受聘于澳门城市大学国家艺术基金项目课程授课专家，全国高校人工智能培训课程讲师，也曾担任中国传媒大学、鲁迅美术学院、南京艺术学院等知名高校的前沿数字技术课程主讲。嘉庚数媒的教学团队成员全部毕业于美国与英国知名高校。它不仅意味着国际化的视野与理念，还有高水准的教学品质，是设计与创意学院以教学见长的教师队伍。

2025年，嘉庚数媒全面拥抱AIGC技术，紧靠前沿行业，如视频游戏、数字人、虚拟与增强现实（AVR）、新能源汽车、数字展演等。同时，常年保持较高水准的留学与就业率，近三年的应届生就业率在**85-92%**，平均月薪在**7k**左右；每年约有**12%**的学生成功留学英语国家的知名高校。

同时，嘉庚数媒也与厦门本地的三家明星企业建立了五年以上的合作关系，包括**美图科技**（上市企业）、**飞鱼科技**（上市企业）、**真有趣游戏**（行业明星公司）。深入贯彻产教融合的理念，提供学生具备更好的就业机会。此外，嘉庚数媒还主导着全校最前沿的跨学科实验室（虚拟现实与媒体艺术实验室，简称MiXAR）。该实验室的生源来自设创学院、信科学院和文传学院，如今在跨学科教学的实践道路上，已走过了八年，为学生们创造了一个多学科团队合作的学习环境。值得一提的是，在数字娱乐与视频游戏创作方面的教学成果中，MiXAR实验室曾获得美国顶级游戏公司—**EPIC Games**的教学资助，并在2021年11月荣获“**虚幻引擎最佳教育合作伙伴奖**”，进而成为中国第三个获得该奖项的大学实验室（前两个分别是北京电影学院和上海交通大学）。

嘉庚数媒，将“**名企就业与名校留学**”作为首要目标，以为国家培养具有国际视野的复合型的创新人才作为信仰与使命。

教学团队



崔文铮 副教授 设计学博士候选人

美国罗切斯特理工学院 计算机图像设计专业毕业
中国设计40年“设计事业新锐奖”得主
澳门城市大学国家艺术基金项目课程 授课专家

视觉传达设计专业 负责人
数字媒体设计教研室 主任
虚拟现实与媒体艺术实验室 主任
IdN香港国际设计师媒体中国公司 主理人
虚幻引擎中国区 官方聘任讲师

中国包装联合会设计委员会 全国委员中国图学学会
互联网图形学委员会 委员
CDS(中国设计师沙龙) 理事
厦门新侨人才联谊会 理事
曾创业智能穿戴设备与视频游戏

扫码关注b站：





张弦
讲师

美国帕森斯设计学院
设计与技术专业毕业

曾任美国ADASIA广告公司
交互设计师兼产品经理
主要担任交互与新媒体艺术
方向课程



杜劲
讲师

美国纽约理工学院
动画专业毕业

曾任环球数码创意控股有限
公司资深后期合成师
南京数字谷科技有限公司
副总经理
主要担任三维动态影像与影
像后期方向课程



黄敏
讲师 设计学博士候选人

英国皇家艺术学院
服务设计专业毕业

曾任西班牙Telefonica公司
用户体验设计师
主要担任交互设计方向课程



柯玉兴
讲师

英国伦敦艺术学院
插画与视觉媒体专业毕业

自由插画师
主要担任设计基础与动态图
形设计方向课程



刘禹桐
讲师

美国弗吉尼亚联邦大学艺术学院设计学专业毕业

回国前一直在该校任教具备良好的英语教学能力主要担任设计基础与二维动态影像设计方向课程



耿潇逸
讲师

美国旧金山艺术大学视觉发展专业毕业

曾任加拿大CryptoKitties签约角色设计师
飞鱼科技公司游戏原画师
主要担任数字娱乐与游戏角色设计方向课程



蔡少泓
助教

美国印第安纳大学人机交互设计专业硕士毕业

曾任铃盛中国RingCentral高级产品设计师
中国电信天翼云高级交互设计师
美国思科ThousandEyes高级产品设计师
主要任教交互设计方向课程



车一平
助教

英国格拉斯哥艺术学院严肃游戏与虚拟现实毕业

游戏设计师
主要担任数字娱乐与引擎设计方向课程



杨希
助教

美国罗切斯特理工学院视觉传达设计专业毕业

主要担任动态影像设计和数字娱乐设计方向课程。

数字娱乐设计代表作品

未来就业方向：

游戏技术美术

负责制作效果原型。包括需要的Shader.建模.动作.特效并协助项目优化美术效果，优化效率，提升用户体验

VR设计师

负责VR设计中的功能设计、场景规划、场景构建等，然后提供设计说明书、场景规划说明书、场景平面图等文件

游戏原画设计

原画师是动漫、电影、游戏等视觉创作领域的重要职业。他们负责人物、场景、道具的设定设计

AR设计师

负责使用增强现实（AR）技术创建数字模型和视觉效果的专业人员。他们设计和开发应用程序和软件，以增强现实体验。 =

三维场景设计

负责场景3D建模，材质，UV拆分，贴图和光效渲染制作，把控场景风格

《驯兽师》 虚拟现实游戏产品设计

2015级 王兆轩 廖镜明

扫描二维码观看视频：



《空青壁垒》 3D上帝视角塔防游戏

2020级 冯帆

《空青壁垒》是一款由两人合作开发，以抽象艺术作为视觉风格的策略塔防游戏。相较于传统塔防，我们增添了可操控的角色以提升沉浸感。游戏的故事发生在一片被遗忘过去的大陆上，玩家扮演异乡人首领带领族人来到荒野上，在破损的远古遗迹上设立城池。游戏的目标是通过玩家的步步设防与调兵遣将成功抵御住石头人大军的袭击。

扫描二维码观看视频：



《学院梦想星》游戏宣传片设计

2020级 潘永彬

《学院梦想星》是一款三渲二的模拟经营类游戏，以卡通可爱风格为主。你将扮演一所学校校长打理整个校园，你可以根据自己设定的人物性格决定建筑风格，开局你可以通过内置两个小游戏关卡获得资源，建设第一波校园设施；开发空地建设菜地，自产自销，与学生斗智斗勇，督促他们的学习，以面对30天为一周期的教育学业检测。

扫描二维码观看视频：



《数字爱丽丝》VR影像设计

2020级 陈澜

该作品是一部取材于网络发展史的沉浸式影像作品，作品中的视觉元素来自大众熟知的网络图像符号，针对人们对互联网的日渐沉迷与惯性消费提出质疑。作品的设计目的在于反思人类对互联网技术的重度依赖，致力于转变这种使用与被使用的关系。以沉迷打败沉迷，沉迷后所带来的轻微不适恰恰是设计师的有意设计。

扫描二维码观看视频：



《日想观》敦煌壁画主题解密游戏

2020级 蔡佳颖、查国云

《日想观》以敦煌莫高窟第 172 窟北壁的十六观作为创作题材,将壁画故事与玩家的解密任务紧密地联系在一起。玩家通过旅途的探索,在解密中一步步找回那被人遗忘的过去,在如梦境般的画卷里,感受敦煌色彩。该游戏将传统文化与数字娱乐相结合,以创新的方式传承和宣传敦煌文化。

扫描二维码观看视频：



《恶念》 互动影像设计

2020级 金致明

本作品基于虚幻引擎开发，讲述了在主人公被困在一个压抑且充满不确定性的环境中，观众通过自主探索寻找线索并触发回忆，最终寻求真相的故事。观看者可通过操控主人公的行进路线来进行剧情的探索和推进，场景全部使用三维模型搭建，在虚幻引擎中编辑动画和镜头，最终打包输出为一个独立运行程序。

扫描二维码观看视频：



《寻偶记》泉州木偶戏主题原画设计

2020级 黄依玲

泉州木偶戏作为中国传统戏曲文化的重要组成部分之一，具有悠久的历史 and 独特的艺术魅力，却在现代社会面临着传承困境。本作品通过深入研究泉州木偶戏的发展历史、故事桥段、演出形式，结合游戏原画设计的理论知识，进行了游戏的原画概念创作，在作品后期以动画形式展现人物性格特点，最终以一段三分钟的游戏原画宣传视频来作为作品的呈现方式。

扫描二维码观看视频：



《虚室生白：新中式虚拟面饰设计》

2019级 吴紫菱

《虚室生白》新中式虚拟面饰品牌，品牌名“虚室生白”，出自《庄子·人间世》：瞻彼闾者，虚室生白。主要打造融合中式美学与数字美学的虚拟面饰设计。将中式元素与数字媒介的设计理念相结合，营造一种面向未来元宇宙时代的时尚设计新风向。

扫描二维码观看视频：



《临安春雨初霁》

2020级 许梦槿

本作品基于南宋诗人陆游在西湖边写下的《临安春雨初霁》，“世味年来薄似纱，谁令骑马客京华？小楼一夜听春雨，深巷明朝卖杏花。矮纸斜行闲作草，晴窗细乳戏分茶。素衣莫起风尘叹，犹及清明可到家。”设计风格以宋代江南古园林为主体，融合部分幻想元素，呈现出诗歌中所描述春雨过后，天空逐渐放晴的美丽景象。

扫描二维码观看视频：



《蔓延》

引巡游组

杨信怡 陈典 邓淇文 刘鑫 郑倩淋 叶信岑
蒙恬恬 繆加斌

扫描二维码观看视频：



《灵域》

2021级 郑琳云

万物皆有灵，在这片名叫灵域的土地上，勇敢的花灵和菌灵一起承担着守护者的责任守护着这片土地。本作品是以“自然美学”为核心的虚拟世界，主体为花朵和菌菇所创作的角色建模设计。

扫描二维码观看视频：



动态影像设计代表作品

未来就业方向：

影视片头设计

影视片头制作师经常结合平面设计、动效设计、动画设计、视觉特效来进行片头制作

影视特效

影视视效设计师是从事影视行业中特效和视觉特效设计的专业人员。主要负责利用计算机和数字技术，创造并呈现影视作品中的特殊效果和视觉效果

栏目包装设计

影视栏目包装师负责为电视栏目设计视频包装，主要包括制作片头、片尾、片花、频道标识演绎、内部包装等元素

MV设计

负责MV中的字体选择，版式设计，动效设计，画面设计，静态帧等。创造并呈现MV中视觉效果

广告设计

广告设计师负责采用现代设计观念、程序和方法从事以平面广告设计为主的策划、创意与制作

《Insta360 GO2》产品广告设计

2013级 徐思锦

扫描二维码观看视频：



《我的疗愈日记》 二维动态影像

2020级 林煜群

《我的疗愈日记》是一支为以积极情绪引导为目的动态影像视频。视频以事物两面性为主题，从生活中的工作以及情感两方面入手，客观展示了事物的两面性，以此引导身处逆境中的人们以更加客观的思维方式来看待问题，以此稳定情绪，助力良好心态形成。

扫描二维码观看视频：



《mochimochi》视觉系糖果短片

2016级 韩香雪

扫描二维码观看视频：



《“NOA”：酒店品牌宣传视频设计》

2019级 施泓泽

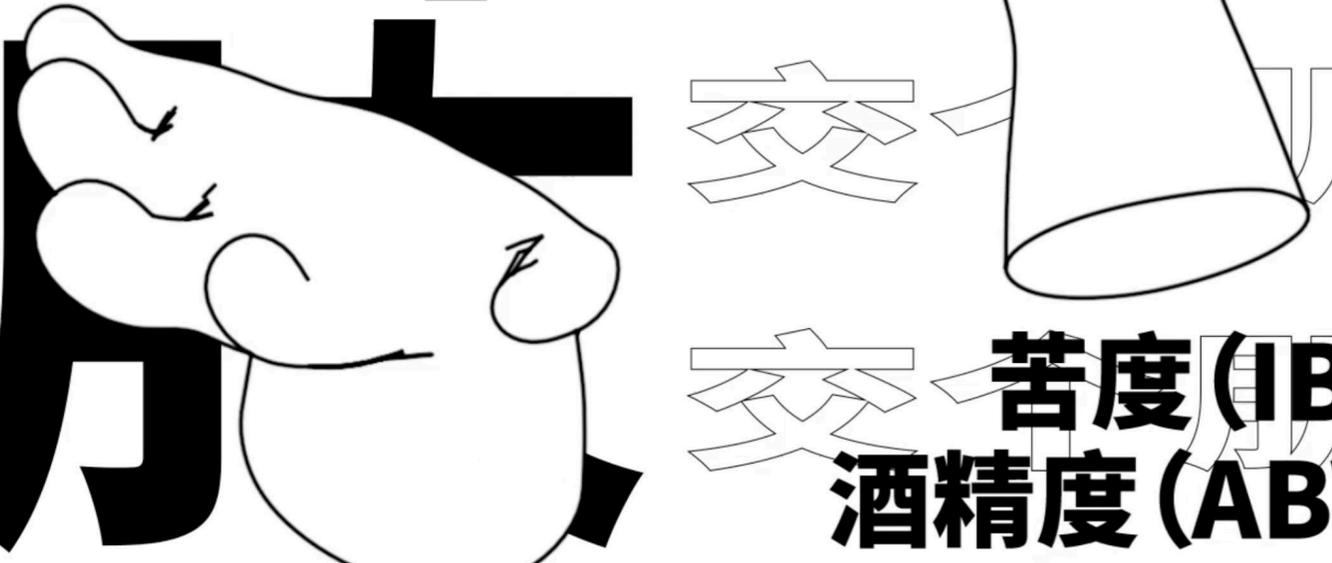
NOAHOTEL 是一家结合了客房，艺术展厅、精品咖啡、精酿酒吧的城市设计酒店，整支影片采用动态影像设计的形式通过动态图形和文字结合品牌理念，品牌声音，介绍整NOAHOTEL 不同分区的特色以及功能。

扫描二维码观看视频：



WELCOME DECK WELCOME DECK WELCOME DECK WELCOME DECK

交个朋友 社交滑油IPA



交个朋友

苦度 (IBU): 60
酒精度 (ABV): 5.0

WELCOME DECK WELCOME DECK WELCOME DECK WELCOME DECK

《艺想奇点》视频栏目包装

2018级 刘言畅 余文文

扫描二维码观看视频：



《风闻》香薰品牌宣传视频

2019级 孙文瀚

作品分为“春夏秋冬”四部分展示，每部分首尾相接、循环往复。使用画框分割构图，手绘感线条画面，营造简约留白风格，明快清晰的视觉风格。风闻香薰从全球各地过去那些以四季为主题诗文歌赋、名家画作中发掘气味，再将其呈现出来，跨越四季的时间维度，将其灌在一瓶香薰中，唤起脑海尘封的记忆。

扫描二维码观看视频：



《摆渡人》 三维动画创作

2019级 王伯帆

《摆渡人》是一部以架空的机器社会为背景的动态影像作品，讲述了一名机器人在末世中复活，并试图通过收集材料来复活另一个机器人，以便陪伴自己。

扫描二维码观看视频：



交互设计代表作品

未来就业方向：

用户界面(UI)设计师

负责创建数字产品的外观和感觉包括网站、应用程序和软件界面

交互/产品设计师

负责设计和开发数字产品、应用程序或软件，以及为用户提供简单易用的界面和良好的用户体验

用户体验(UX)设计师

关注用户的需求、期望和反馈，将这些信息转化为用户友好的设计。他们负责设计整个用户体验过程，包括用户研究、用户测试和用户反馈

游戏界面设计师

负责设计游戏的用户界面、交互方式和游戏玩法。他们需要考虑游戏的目标、用户需求和技术要求，确保游戏提供令人愉悦、吸引人且易于操作的用户体验

界面动效设计师

负责创建界面元素的动态效果，使用户与产品的互动更加生动有趣

《Marco-X》智能穿戴APP设计

2011级 李佩芸

扫描二维码观看视频：



《于小菓》数字博物馆APP设计

2017级 陈美琳

扫描二维码观看视频：



《STEAM教育》增强现实教学软件

2018级 张文怡

本作品是一款基于“S.T.E.A.M教育”的辅助教学AR软件。用户可以佩戴AR眼镜，通过AR实景以及动画的形式，动手操作实验并且学习相关科学常识及知识。打破空间对人的约束，让用户身临其境地去感受实践科学和艺术的乐趣。

扫描二维码观看视频：

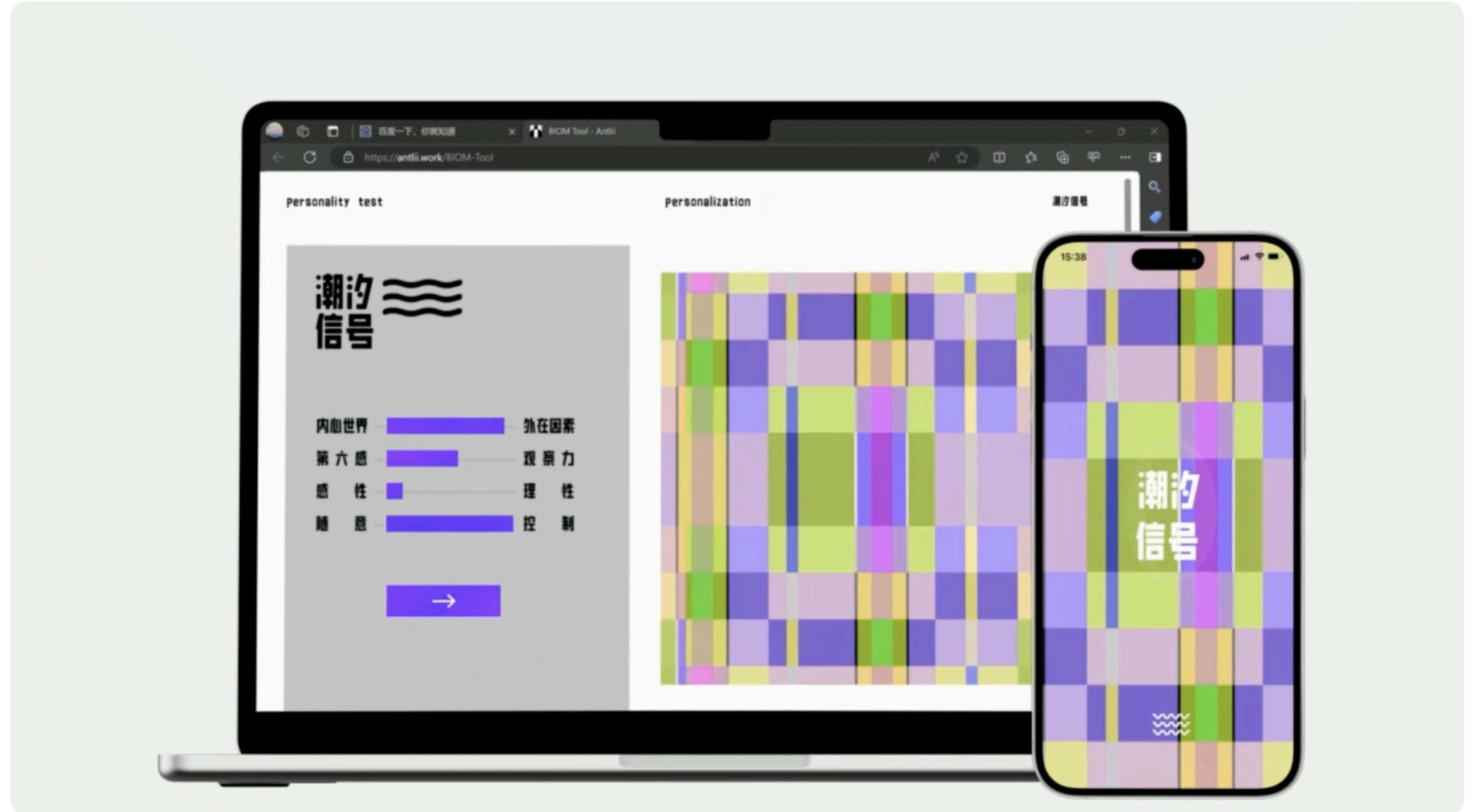


《潮汐信号》互动生成式品牌设计

2020级 何之楚

“潮汐信号”是一个可定制的互动生成式品牌设计，用户通过互动界面进行性格测试，生成个性化的图像，并应用在定制化的产品外观上。通过数字化生成技术提供给青年群体更个性化、定制化品牌形象，将性格测试理念转化为视觉语言，进一步推动社交互动。

扫描二维码观看视频：

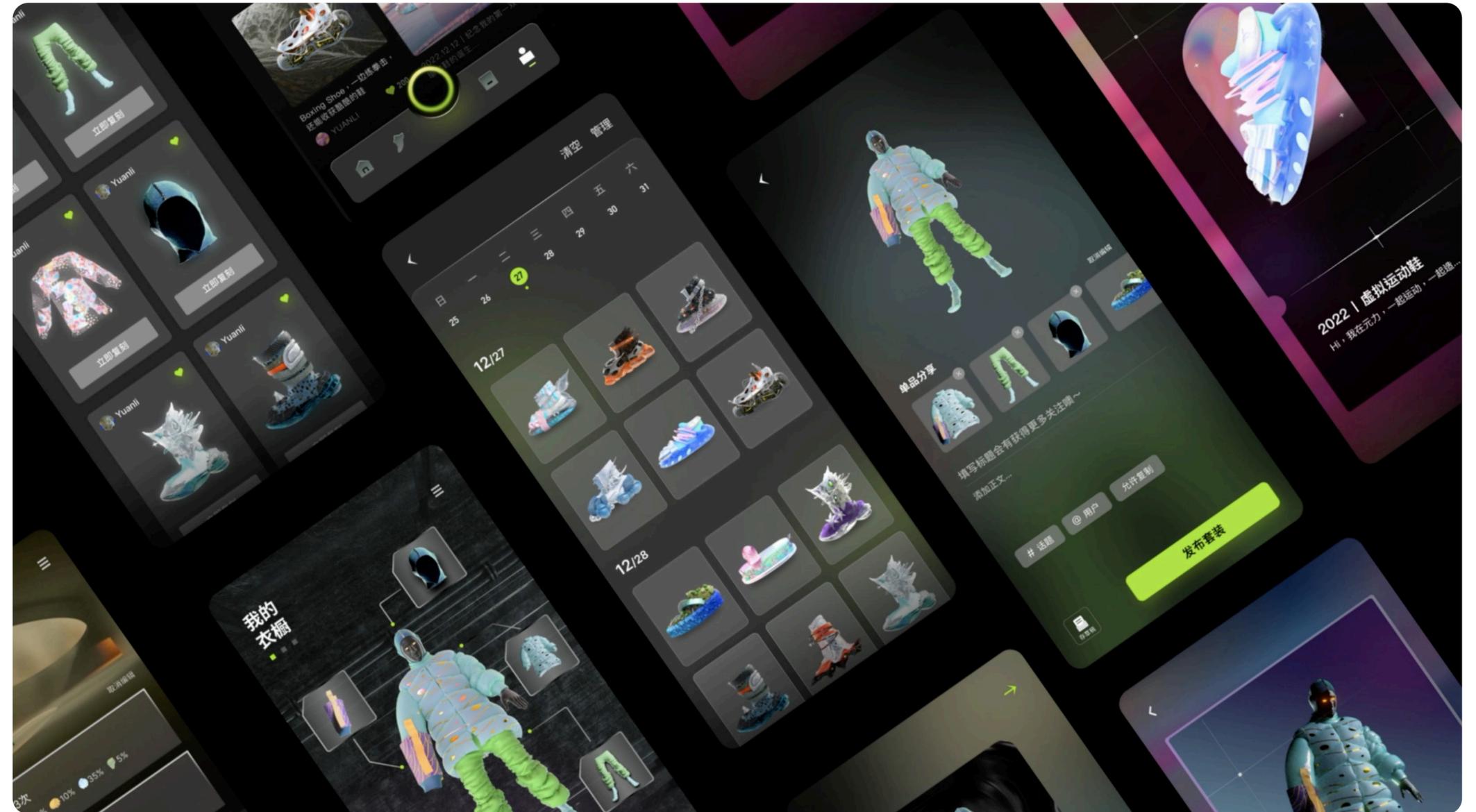


《元力》

2019级 王雅琪、王璇

元力APP 是一款基于运动数据生成虚拟服装的移动应用程序，通过五行理论对运动类型进行分类，并基于运动数据生成虚拟服饰。旨意帮助用户尝试更多运动的同时生成属于自己的虚拟服饰。

扫描二维码观看视频：



《奇怪动物在哪里》

2019级 滕思颖

《奇怪动物在哪里》是一款儿童动物科普教育手机应用程序设计。致力于趣味科普，帮助儿童认知了解动物；运用知识和游戏相结合的方式，同时结合增强现实技术增加互动趣味。不断探索了解动物，增强用户的参与度，营造良好的互动体验，通过创造乐趣实现更多目标。给儿童以更直观、更生动的感受。

扫描二维码观看视频：



新媒体技术代表作品

未来就业方向：

舞台美术

需要清晰地传递创作意图，让观众透过他们创造的舞台空间，体会到创作者想表达的主旨思想、美学观念。这种创作，需要多种艺术元素的使用、移植

商业展示

以独特设计理念，运用新媒体技术将互动体验、互动装置以及流动影像等各种形式应用到各种展示空间当中

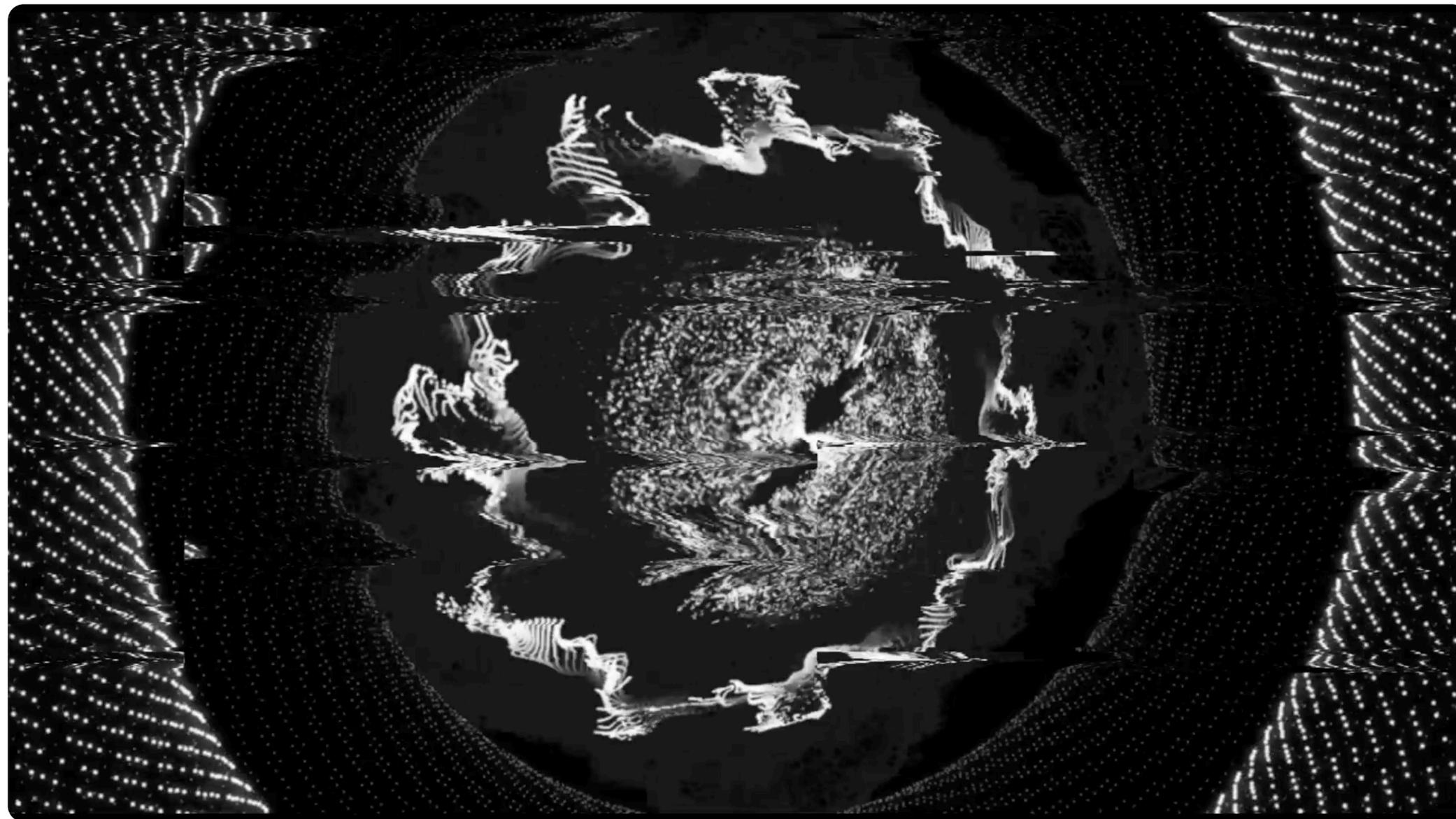
艺术表演

新媒体和表演艺术结合，创造出了全新的舞台表演。创作投影，各种成像系统的应用和开发，加入到舞台表演中

《Dont Jump》 创意编程影像设计

2013级 陈怡文 黄雯晔

扫描二维码观看视频：



《植感奇境》互动装置与投影艺术

2020级 韦佳欣

《植感奇境》互动装置以非人类为中心的方向出发，抛开人类固有的思维意识，选用植物“奇妙”思维为主体，以植物的视角及感官为中心展开利用植物自身独有特征及相关特性紧密结合进行创意设计。

扫描二维码观看视频：

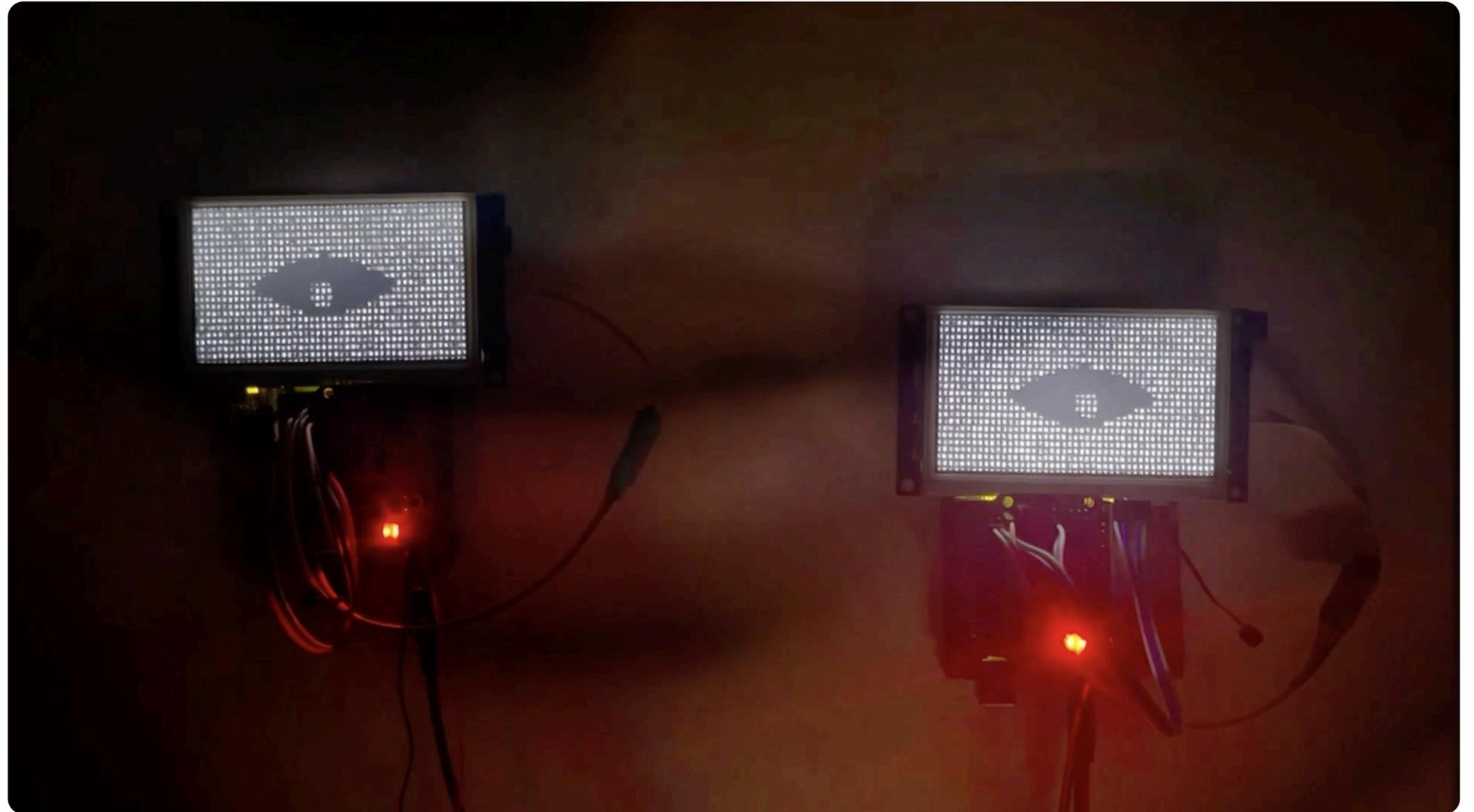


《Robot Gaze》 互动装置创作

2019级 杨诗剑

《Robot Gaze》是基于人工智能技术研究的交互装置设计。在男性凝视的概念中，女性是被看的第二性。Robot Gaze 首先代表的是男性凝视的化身。我将通过男性凝视的眼睛的镜头，达成观众与装置，看与被看，凝视与被凝视的双重对立的关系。

扫描二维码观看视频：



《钢铁森林》声音可视化设计

2019级 施青含

扫描二维码观看视频：



《回声反馈》可穿戴装置设计

2021级 涂文琪

《ECHO》是一款以当代教育困境为主题的可穿戴互动装置，结合脑电波、水泵、气泵与超声波等技术，通过体感交互手段将应试压力、城乡资源差距、“聪明药”滥用等问题具象化呈现。

扫描二维码观看视频：



课程安排与修课建议

学分总计：**77分** = **17** (必修) + **60** (选修)

第一学期 **7**学分 (必修)

《设计学概论》

2学分 32课时 必修

《视觉设计基础》

3学分 64课时 必修

《二维设计》

2学分 64课时 必修

第二学期 **10**学分 (**8**必修+**2**选修)

《字体设计》

3学分 64课时 必修

《图形设计》

3学分 64课时 必修

《世界现代设计史》

2学分 32课时 必修

选修课建议：

《互动艺术创意基础》

2学分 32课时 **必选**

课程安排与修课建议

第三学期 12学分 (2必修+8选修+2普选)

《中国工艺美术史》 4学分 64课时 必修

《视效设计》 4学分 64课时 必选

《三维静态设计》 2学分 32课时 必选

选修课建议：

《动态海报设计》 2学分 32课时 选修

《影视后期剪辑》 2学分 32课时 选修

《游戏艺术与案例赏析》 2学分 32课时 选修

《世界美术史》 2学分 32课时 强选

第四学期 14学分 (12强选+2普选)

《互动媒介设计》 4学分 64课时 强选

《交互设计》 4学分 64课时 强选

《创意编程》 4学分 64课时 强选

选修课建议：

《设计中的创造力与创新》 2学分 32课时 选修

《文创产品设计案例分析》 2学分 32课时 选修

《世界现代艺术史》 2学分 32课时 强选

课程安排与修课建议

第五学期 16学分 (选修)

建议只选择两个领域的课程

专业强化类选修：

《虚拟现实与媒体艺术》	2学分 32课时 数字娱乐与游戏方向选修
《动态影像设计》	4学分 32课时 动态影像方向选修
《用户体验设计》	4学分 32课时 交互设计方向选修
《互动装置设计》	4学分 32课时 新媒体艺术选修
《游戏元素设计》	4学分 64课时 数字娱乐与游戏方向选修

扩展类类选修：

《交互设计史》	2学分 32课时 选修
《游戏引擎》	2学分 32课时 选修
《三维角色建模》	2学分 32课时 选修
《视觉案例分析与研究》	2学分 32课时 选修

课程安排与修课建议

第六学期 14学分 (选修)

建议只选择两个领域的课程

专业强化类选修：

《虚拟媒体产品创作》	3学分 64课时 数字娱乐与游戏方向选修
《视频栏目包装设计》	4学分 64课时 动态影像方向选修
《数字应用与软件设计》	4学分 64课时 交互设计方向选修
《数字媒介与展示设计》	4学分 64课时 新媒体艺术选修

扩展类类选修：

《中国传统纹样》	2学分 32课时 选修
《影视后期合成I》	2学分 32课时 选修
《网页设计》	2学分 32课时 选修
《数字媒体设计研究》	2学分 32课时 选修

课程安排与修课建议

第七学期 4学分（选修）

《设计方法与流程》 4学分 64课时
强化类选修

《综合专题设计》 4学分 64课时
强化类选修

第八学期 毕业实习

教学空间

数媒主管两处教学空间，一处是全院最大的一间苹果电脑机房-数字媒体工作室（文#A507）
另一处是全校设备最高端、环境最优雅的虚拟现实与媒体艺术实验室（主一#103）



硬件设备

iMac



微星VR专业级主机



VIVE Pro



Oculus 3



硬件设备

外星人高配 专业级主机

Aurora 台式机配备
240 毫米热交换器
可确保更长时间的
保持低温运行



诺亦腾专业级 动态捕捉设备

在纯惯性动捕模式下，具有无线
数据传输、超大使用范围、抵抗
磁干扰、超长待机时间等特性，
可以有效捕捉运动员动态级

合作单位

近年来，希望与数媒联合培养人才的单位越来越多，其中不乏一些国内的知名公司企业。而数媒的毕业生也在这些企业担任核心设计师、产品经理、甚至是总监。数媒的校友们也在北京、上海、深圳、厦门等城市建立起自己的人力资源部落，为数媒的在校学生推荐更好的实习、就业单位。

The logo for Meitu, featuring the word "meitu" in a pink, lowercase, sans-serif font, followed by the Chinese characters "美图" in a bold, black, sans-serif font.

厦门上市数字科技公司，创造了一系列图像与影像相关的知名APP，如美图秀秀、美颜相机、美拍，以及美图拍照手机。

The logo for Feiyu Technology, featuring a red circular icon with a white shape inside, followed by the Chinese characters "飞鱼科技" in a bold, black, sans-serif font.

厦门上市数字游戏公司，创造了一系列知名游戏，如《神仙道》、《保卫萝卜》、《英雄就是我》等。

The logo for Zhenyouqun, featuring a red stylized character resembling a smile or a face, followed by the Chinese characters "真有趣" and the English text "So Funny" in a smaller, grey font.

厦门新崛起的一家明星级游戏公司，因打造出《香肠派对》《不休的乌拉拉》等爆款手游而知名

The logo for IdN, featuring the letters "IdN" in a bold, black, sans-serif font.

国际设计师联盟，全球最知名的设计媒体平台之一，其旗舰杂志《IdN》是当今创立时间最久、影响力最广的设计刊物，被业界誉为“设计圣经”

合作单位 美图科技

第七期虚拟现实与媒体艺术实验室学生与老师前往美图公司交流（图1）
美图工作人员为虚拟现实与媒体艺术实验室学生演示产品（图2）



合作单位 飞鱼科技

第七期虚拟现实与媒体艺术实验室学生与老师前往飞鱼科技公司交流 (图1)
飞鱼工作人员为虚拟现实与媒体艺术实验室学生讲解游戏产品 (图2)



合作单位 真有趣

第八期虚拟现实与媒体艺术实验室学生于真有趣科技公司交流展示作品（图1）
真有趣创始人人为虚拟现实与媒体艺术实验室学生点评作品（图2）



第二课堂

B站90万粉丝的虚幻引擎技术UP主来数媒的展览给大家分享和签名（图1）

知名艺术家李岩-艺术经纪人阿奇-知名设计师万一方来数媒活动现场体验学生作品并交流（图2）



第二课堂

真有趣公司的人力总监Nico来教室体验学生作品 (图1)

真有趣公司的知名游戏制作人Kaka来教室与学生们交流 (图2)



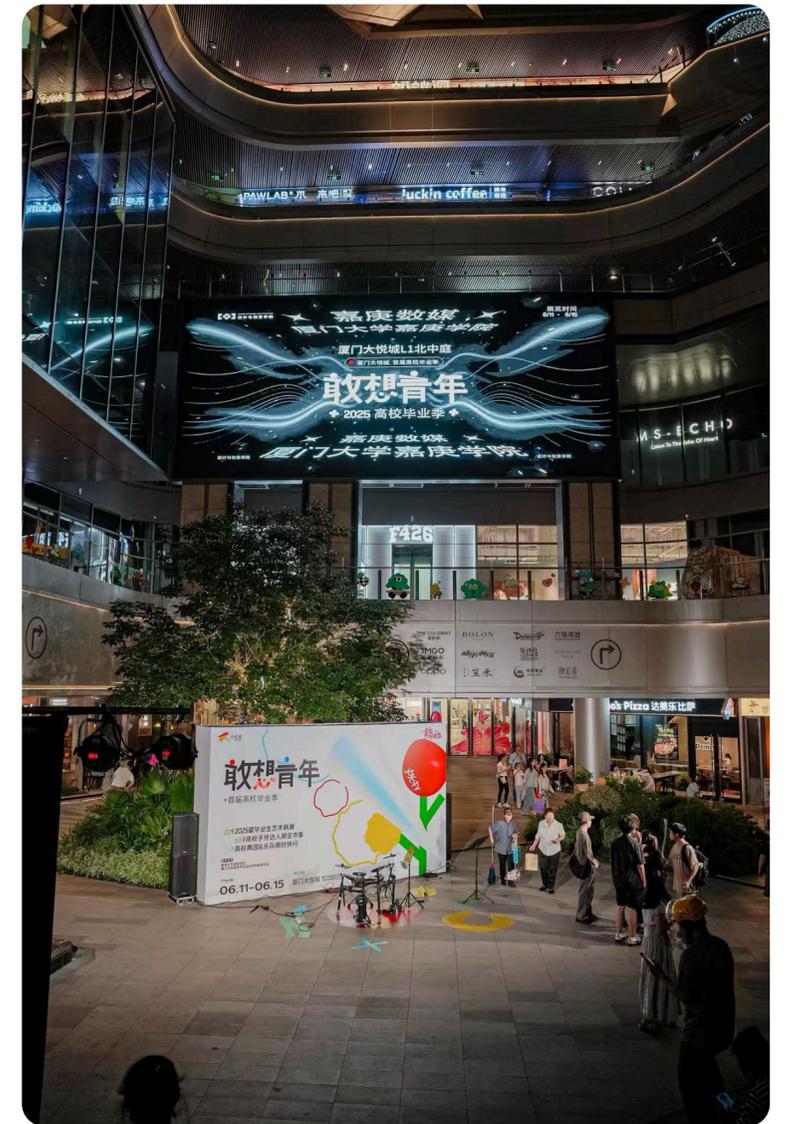
第二课堂

知名艺术家李岩-艺术经纪人阿奇-知名设计师万一方来数媒活动现场体验学生作品并交流 (图1)
飞鱼科技艺术总监-薛楠来教室跟学生们分享交流 (图2)



厦门大悦城展览

2025年6月11日，厦门大学嘉庚学院数字媒体联动厦门大悦城共创敢想青年活动优秀作品毕业展览



Q&A

Q：设创学院的数媒是独立的专业吗？

A：目前还不是独立专业，数媒是视觉传达设计专业下的一个专业方向。因此，如果要在数媒学习，需要先进入视觉传达设计专业。

Q：数媒最看重学生的哪些特质或能力？

A：天赋固然重要，但比天赋更重要的是学习的热情，要对世界充满好奇，好奇是所有能力发展的基石。

Q：数媒需要配备什么样的电脑？

A：如果选择数字娱乐设计 and 新媒体艺术作为发展方向，建议配PC笔记本电脑，显卡是Nvidia3070（最低配置），硬盘2TB（C盘为固态硬盘，至少1TB）；如果选择选择动态影像设计和交互设计，建议配Mac，MacbookPro 14英寸，1TB固态硬盘，这是最低配置；如果还有条件，建议再配一台独立显示器（放寝室），21寸以上，4K画质，同时再配一条HDMI线，允许双屏显示，提高创作效率。

Q：数媒每届的毕业生的去向如何？

A：每年约有六七成的数媒学子选择专业就业甚至创业，这也是我们目前最希望看到的；有约两成的学生选择留学，老师们也很支持，特别是留学美国；剩下一成左右的学生会选择国内考研或从事非专业工作。

了解我们



步骤一
打开微信

步骤二
扫描二维码

步骤三
关注数媒公众号-Super8