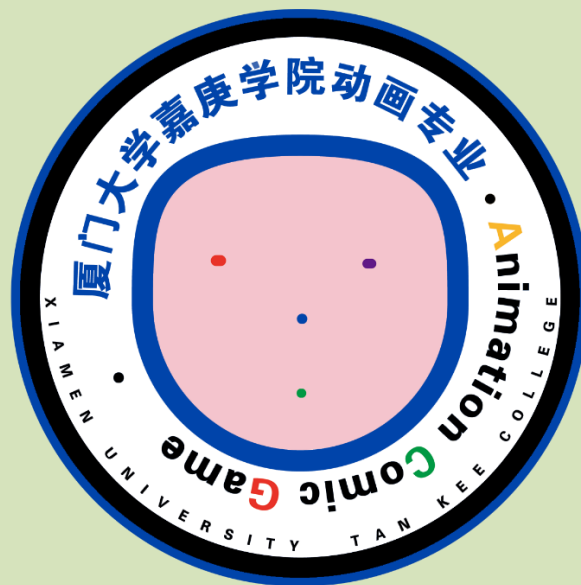


2025 级动画专业修读指南

2025

厦门大学 嘉庚学院 设计与创意学院



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。动画可以是艺术与精神的实验探索，可以是社会应用产品，可以是社会娱乐与时尚文化，可以是科技未来的，还可以是教育与游戏的样式。

厦门大学嘉庚学院动画专业位置在风景如画的厦门南岸厦大漳州校区，成为网络追捧的中国最美的大学。我们是动画作为中国高校教育的最早专业之一，2005 我们已经开展动画课程教学，积累经验后，2007 年申请为专业。专业秉承 1921 年陈嘉庚先生创办厦门大学的"自强不息，止于至善"校训，提倡教学见长、学生为中心，建设国际视野、市场价值、艺术实验的教学系统。学生毕业后在动画、电影/短视频、游戏、插画、漫画、教育、广告、虚拟科技等领域发挥作用，学生被老师引导为重视特长与创意、自由思想与快乐、懂得奉献与感恩的人，于是校友走向社会拥有内在精神驱动，不断学习与前进，获得自信与美好。如今人工智能、媒体平台、消费等不断变化，培养学生好奇心、活力、创意的教学系统更显得有价值。

最后恭喜你，历经了小学、中学的艰苦，终于在这里有机会开启美好梦想、心灵、艺术。请你准备好，用创造性思维、逻辑智慧，创造更好的明天。

动画 郑兴

2024.7.4

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）

培养目标

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；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

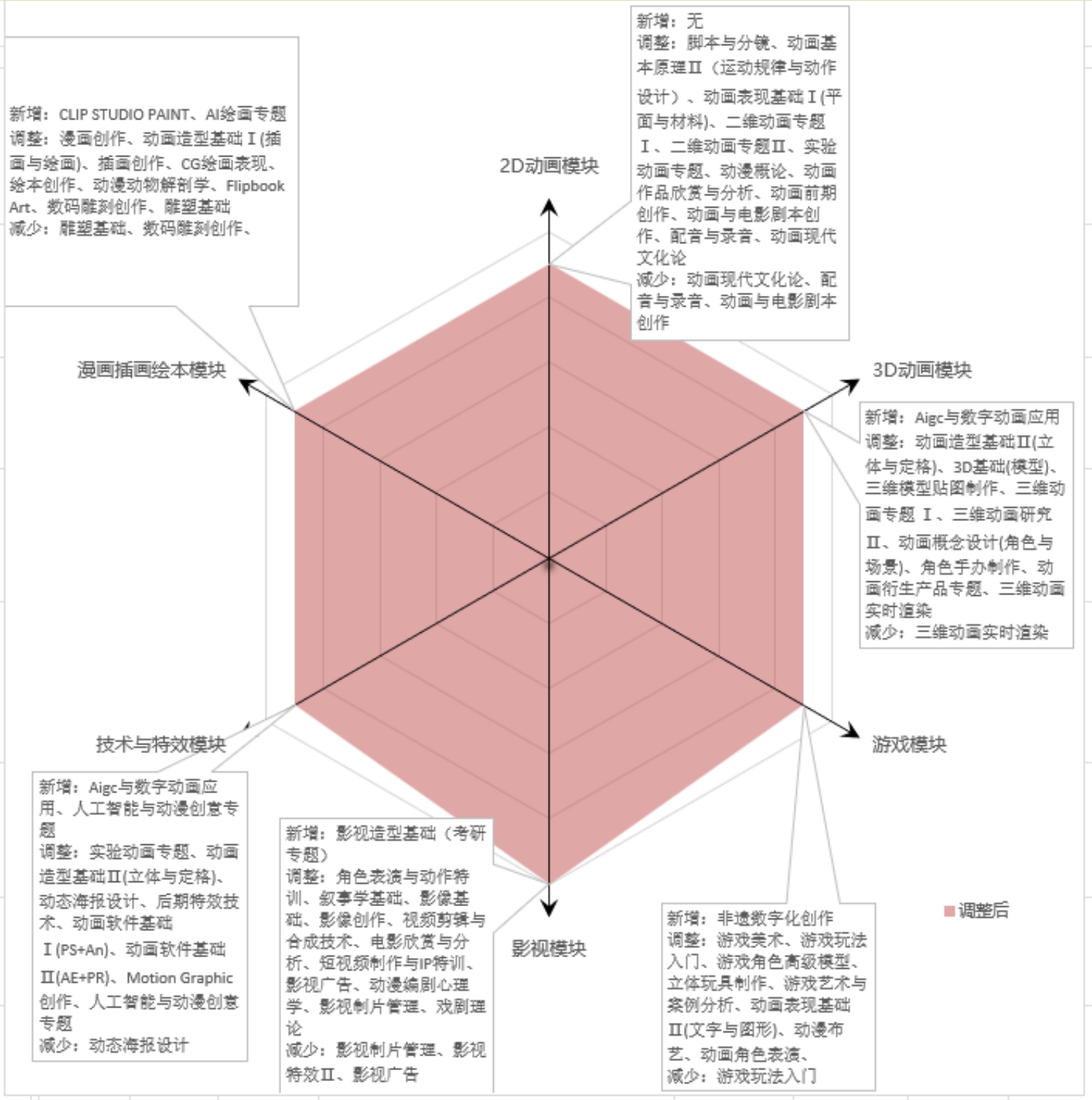
1 素质要求 1.1 身心健康、良好的世界观、人生观、价值观，具有健全的人格与诚信品德，遵守国家法律法规。 1.2 热爱劳动、敬业，有社会责任感，树立科学思想且具有创新意识。 1.3 具有计算机等基本能力，具有审美素养、国际视野、合作与沟通素质，处理实际问题的科学与人文素养。 2 能力要求 2.1 具有良好的造型技能，具有个性表现的能力，且严密的创作逻辑与分析，围绕资料与规律完成创作； 2.2 具有良好的动画艺术语言与创作技巧，能依据市场、内容、形式、结合软件技能进行数字创作； 2.3 具有创意创新意识，有发展动态地理解动画视觉与新技术，能欣赏、创作、策划与推动具有文化内涵的商业 作品； 2.4 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、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； 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，具有从思想、历史 、文化、地方、国际学术等知识中吸收元素。 3.4 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

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)

基本价值

实用意义（文化产业/商业 IP/项目应用）/技术价值（软件运用/造型技巧/资源合作）/艺术价值（风格/思想深度/创意的视听效果）



动画老师

学生有问题均可联系老师, 到人文办公室面对面沟通, 或 QQ 交流学业问题、未来进路等。			
第一组	刘泽慧	771798465@qq. com	中国美术学院本科毕业、美国旧金山艺术大学研究生毕业（C 202）
	宫 达	48571178@qq. com	安徽师范大学本科毕业、韩国韩瑞大学研究生毕业（B 305）
	庄月萍	156813251@qq. com	中国美院动画学院本科毕业、厦门大学艺术学院研究生毕业（B 304）
	林颖兵	1320196738@qq. com	日本天理大学本科毕业、日本大阪教育大学研究生毕业（B 401）
	郑 兴	545086002@qq. com	厦门大学艺术学院 本科毕业、日本大阪教育大学研究生毕业（B 305）
	劳余桂	925244175@qq. com	广西艺术学院本科毕业、广西艺术学院研究生毕业（C 202）
第二组	魏冬逸	181323056@qq. com	景德镇陶瓷学院本科毕业、日本大阪艺术大学研究生毕业（B 405）
	陈鹄贤	908184605@qq. com	华南理工大学本科毕业、英国肯特艺术大学本科毕业、英国肯特艺术大学研究生毕业（B 305）
	赵 静	466610417@qq. com	中国美院动画学院本科毕业、厦门大学艺术学院研究生毕业（B 305）
	张 帆	36195902@qq. com	中国美院动画学院本科毕业、厦门大学艺术学院研究生毕业（B 307）
	刘佳宜	15708606@qq. com	吉林艺术学院本科毕业、吉林艺术学院研究生毕业（B 402）
辅导员	柳灿	QQ 492591391	（等多人）生活问题、心理沟通等问题。
教 秘	叶沛春	QQ 2023945018	学分、课程等问题咨询。

老师的个人简历可进一步查看 [设计与创意学院-厦门大学嘉庚学院](#)

作品评分规则

动画专业课程评分规则按每个课程大纲进行，内有细分不同课程的标准。如专业课程的出勤占比 10%，平时投入创作改进效果的学习情况占比 30%，最终作业效果占比 60%。老师会依据每个年级与课程情况进行客观评审，也给学生充分表达与展示才华的机会。课程结束时，发表与提交截止时，学生要学会责任完成学习、汇报情况、提交作业，并随着高年级逐步加大严格要求，以对应走向社会，如不发表或过期补发可能会视为不合格。课程成绩原则上是课程老师负责，毕业创作会加入答辩组进行协助审核毕业学生的质量。如答辩成绩评分计算方法是取答辩组总成绩进行平均分（老师匿名评分、备注不及格的主要问题），计算平均分小数点后四舍五入发教务。二次答辩仅评“及格”或“不及格”，是现场匿名投票，半数或超过半数老师认为不合格时为不合格。答辩组签字、拟写问题。答辩现场即考试现场，与毕业无关的东西禁止带入，学生每人 5 分钟，现场严肃礼貌，脱稿答辩，表达清晰，着装得体。老师轮流咨询学生 2-3 个问题，学生这时候就要把大学四年的发表能力展示出来。通常作品的等级如下：

优秀	优秀（90 分及以上） 学生具备突出的分析能力、问题解决能力、作品项目的逻辑思维。作品在技术创新、故事创意、社会应用、艺术等方面展现鲜明的专业特色。如艺术个性突出、风格统一，技术成熟。答辩表达逻辑清晰，创作报告的撰写、文档整理都规范到位。另外大学期间行为规范无不良记录。
良好	良好（80 - 89 分） 学生前中后期制作有序，具备一定的问题解决与自学能力。作品完整、结构/思路清晰，风格统一，技术成熟，部分细节处理新颖，呈现出创新性或个性的倾向。答辩表达逻辑清晰，创作报告的撰写、文档整理都规范到位。另外作品项目在风格个性/局部/思想表达/技术/实际应用上有存在不足之处。
及格	及格（60 - 79 分） 学生完成基本工作量，答辩表达、报告撰写和资料提交符合要求。作品比较完整、结构/思路基本清晰、风格基本统一。主体没有明显错误，如造型力、构思逻辑、风格不和谐/效果粗糙的数量不超过 20%。答辩表达基本清晰，创作报告的撰写、文档整理都规范到位。另外作品项目在风格个性/思想表达/技术/实际应用上表现一般。
不及格	不及格（60 分以下） 学生前中后期制作混乱，没有问题解决与自学能力。答辩表达、报告撰写和资料提交不符合要求。作品不完整、结构/思路不清晰、效果粗糙/风格不统一数量/时长超过 20%。主体有明显错误，如思路/数量要求/原创问题/质量问题/逻辑/造型/技术/表达等。另外包括缺乏工程过程/与指导老师不沟通/答辩表达错误/提交资料不符合/行为与态度不文明。

原创与非原创的范围

作品原则上依据课程老师、大纲进行布置，学生完成。部分大一软件等过程的练习会涉及模仿，但是非技巧性练习的创作，特别是大三的强化类选修，是进入原创的创作阶段，这时候学生要遵守规则。原创也有部分具体信息，如：

 以下情况视为非原创/违规，毕业作品无效，取消毕业资格： 1. 非原创使用行为： ○ 购买、复制或主体描摹他人作品； ○ 对网络图片、模型、插画等资源仅做上色、修改、合成； ○ 使用购买的可商用角色模型、场景素材等； ○ 原创性投诉一经核实属实。 2. 创作过程不完整或存在作假： ○ 无法提供完整的创作过程材料（如草图、图层分解、工程文件等）； ○ 作品完成度与学生平时表现差距过大，现场测试比对差异显著； ○ 未如实申报参考、借鉴、临摹内容，属隐瞒违规。 3. 时间及作品重复问题： ○ 使用本人过往旧作品（含角色或元素）； ○ 非在规定时间内完成毕业创作； ○ 未按时提交规定材料。	 以下情况视为合规，作品有效，不影响成绩： 1. 偶然相似与合理借鉴： ○ 与他人作品构图或风格“撞车”，但属偶发相似，非系统性抄袭；（没有镜头/表情/动作/风格的无连续或系列性相同） ○ 由指导老师与答辩组根据相似度与创作过程综合判断。 2. AI 工具的合规使用：鼓励学生积极使用 AI，但注意合规的条件 ○ AI 不作为创意主体或最终成果；禁止通过 AI 生成后进行描摹、伪造有层、设计过程的数据痕迹。 ○ 可辅助构图、配色、风格等参考环节，但使用时须如实告知并获得导师同意。
--	--

3. 跨专业合作与非原创元素的合理使用：

- 可改编知名文学作品（小说、戏剧、神话等），须标明原作信息；鼓励对现有的经典文学、人类共通文化/习俗、社会问题进行调研/改编。
- 可与程序员、音乐人、编剧等跨专业协作，需独立完成本专业部分并清晰署名。鼓励学生跨界合作，发挥社会价值。

4. 合理使用公共文化与自然图像：

- 不得直接描摹公共/他人的照片作为作品主体；
- 鼓励将人类文化、历史图像、科学图谱等作为背景或内涵素材进行转化与创作；
- 鼓励参考民族风格、城市文化、自然结构等视觉资源作为毕业设计辅助元素。

优秀学生的学习方法

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）

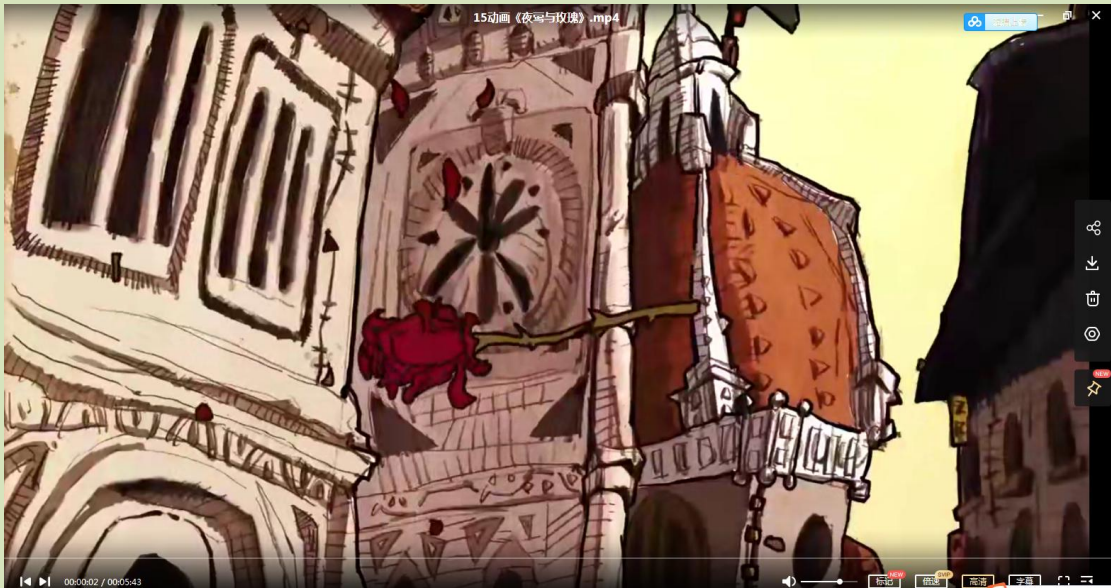


采访毕业校友张皓

毕业后日本筑波大学研究生，后回国汕头大学长江设计学院任教。

后离职再次出国，现在国外芬兰工学院的 VR 研究室博士后。

张皓：我在厦大嘉庚度过了难关的时光，这里与学妹结婚，受到老师鼓励，力争上游，继续留学深造专业，我一有机会就会回来想看看老师。我现在一切是我发挥自己学习的斗志，也是我在大学时代逐步被培养的能力。我今年又抽空回来看老师，依依不舍地分开，我爱老师，爱这个专业与学校。



采访毕业作品动画《夜莺与玫瑰》导演周魏杰 同学

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。

2025 年 7 月在上海西岸美术馆我们再次见面（照片），他已独立创立小公司，营业额已经到 400 万。

周魏杰：我入学时有很多不甘心，因为复读还是没有考上中央美院，有一些沮丧。我也很快发现自己入学了好地方，这里重视创意、思维、现代，老师们有很好的知识背景，而且没有高高在上，因为他们对待创作、传达精神、价值观中影响我。我课外投入更多专业相关的学习，终于在大二开始有成效，不仅仅作品越来越好，而且与老师们的越来越多交流也让自己有未来的打算。

这次毕业创作我觉得前期的工作非常重要，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。我刚刚感觉到成功的喜悦，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，我希望能做出更好的作品。

我得到老师协助整理作品集，大二也开始注重英语的学习，注意加强专业学习，大四收到英国伦敦艺术大学、皇家艺术学院的入学通知书。我想不断学习，且发挥长处，是获胜的关键。



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：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

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

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：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

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

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。

作品类型

专业课程内容丰富，有的是为了开拓学生眼界，有的是为了理论，有的是为了艺术素质等，但是在主体与核心的课程中，我们主要围绕以下类型开展，这些也是我们毕业时候可以选择创作的范围：

类型	评分主体
二维动画 / 三维动画/ 定格动画 / 实验动画 / 图形动画	视频 MP4
影像（包含：微电影 / 视觉特效 VFX / 短视频 / 实验影像等）	视频 MP4
绘本 / 插画 / 漫画	PDF 书籍 + 实体书 + 角色动态表情包 1 套（上架二维码）
游戏原画（包含：游戏角色原画/游戏场景原）	PDF 书籍 + 实体书
游戏美术	PDF 书籍 + 视频 MP4 / 游戏安装包
三维模型	视频 MP4 + 实体模型 5 个

每年毕业大致期限	二维动画 / 三维动画 / 定格动画 / 实验动画 / 图形动画 合作毕业设计限一至两人，确认后不得更换，组织混乱不及格。分工明确：前期一人设计，后期一人制作，中期共同完成。
9 月 10 日选题	提交：类型与作品名称、目的意义、调研信息、运用方法与理论、目标结果与策划。
9 月 20 日开题	方法：指导老师审核后，学生在线文档公开，答辩工作组留下意见，指导老师判断是否同意开题选题。
10 月 20 日初稿	提交：故事、脚本、动态分镜、角色设计（包括动作、表情、服饰道具）、画面最终效果。 方法：指导老师审核。
2 月 20 日二稿	提交：定期提交、修改问题、配合学校的中期检查。 方法：指导老师审核。
4 月 5 日定稿	方法：指导老师审核。判断定稿是否合格、同意参加答辩。 ①视频 MP4 提交：正片视频长度 ≥ 2 分钟/人。叙事类剧情要充分表现镜头、动作、表情等。非叙事作品应体现镜头运用、角色表演、背景绘制，不同软件新技术或实用价值。 ②学生提交工程、论文、进度表、查重、实习报告。
答辩	方法：答辩组审核。5 月 4 日学生拉答辩老师到自己的毕业 QQ 群。学生把资料提交到自己答辩文件夹（截止日前 5 天都可发送），作品名称：学号姓名+类型《作品名》。答辩组在截止日下载。过期/遗漏/错发版本/整理混乱等都可以视为不合格。 5 月 05 日 18：00 一次答辩作品提交① +PPT 一次答辩（部分创意衍生品，带答辩现场） 5 月 18 日 18：00 二次答辩作品提交① +PPT 二次答辩（参加一次答辩后 ppt 仅展示修改前后对比） *公示：优秀、良好、及格等级的作品学生编辑专业公众号公示，包含作品视频的自媒体链接、工程痕迹百度云链接。
其他	指导老师安排：三表（工作任务书、进度表、答辩记录表）；论文（黑白打印装订）；光盘（按初稿、二稿、定稿、答辩/二辩刻录）；查重报告（答辩与最终）；提交学校系统（作品① + 论文）。 答辩时间、展览、合影、毕业典礼等由学院安排。

每年毕业大致期限	影像（含微电影 / 视觉特效/ 短视频 / 实验影像等以拍摄技巧为主的类型） 合作毕业设计限一至两人，确认后不得更换，组织混乱不及格。分工明确：前期一人设计，后期一人制作，中期共同完成。
9 月 10 日选题	格式按指导老师规定。提交：类型与作品名称、目的意义、调研信息、运用方法与理论、目标结果与策划。
9 月 20 日开题	方法：指导老师审核后，学生在线文档公开，答辩工作组留下意见，指导老师判断是否同意开题选题。
10 月 20 日初稿	格式按指导老师规定提交：故事、脚本、分镜+动态分镜、角色设计（动作、表情、服饰道具）、镜头最终效果样本 10 秒。 方法：指导老师审核。
2 月 20 日二稿	提交：定期提交、修改问题、配合学校的中期检查。 方法：指导老师审核。
4 月 5 日定稿	方法：指导老师审核。判断定稿是否合格、同意参加答辩。 ①视频 MP4 提交：正片视频长度 ≥ 2 分钟/人。叙事类剧情要充分表现镜头、动作、表情等。非叙事作品应体现镜头运用、角色表演、背景绘制，不同软件新技术或实用价值。 ②学生提交工程、论文、进度表、查重、实习报告。
答辩	方法：答辩组审核。5 月 4 日学生拉答辩老师到自己的毕业 QQ 群。学生把资料提交到自己答辩文件夹（截止日前 5 天都可发送），作品名称：学号姓名+类型《作品名》。答辩组在截止日下载。过期/遗漏/错发版本/整理混乱等都可以视为不合格。 5 月 05 日 18：00 一次答辩作品提交① +PPT 一次答辩（部分创意衍生品，带答辩现场） 5 月 18 日 18：00 二次答辩作品提交① +PPT 二次答辩（参加一次答辩后 ppt 仅展示修改前后对比） *公示：优秀、良好、及格等级的作品学生编辑专业公众号公示，包含作品视频的自媒体链接、工程痕迹百度云链接。
其他	指导老师安排：三表（工作任务书、进度表、答辩记录表）；论文（黑白打印装订）；光盘（按初稿、二稿、定稿、答辩/二辩刻录）；查重报告（答辩与最终）；提交学校系统（作品① + 论文）。 答辩时间、展览、合影、毕业典礼等由学院安排。

每年毕业大致 期限	绘本 / 插画 / 漫画 （含三者之间混合表现的形式，但阅读的目标人群有限定的类型） 作品须由个人独立完成，必须体现完整的叙事和视觉表达能力。
9 月 10 日选题	格式按指导老师规定。提交：类型与作品名称、目的意义、调研信息、运用方法与理论、目标结果与策划。
9 月 20 日开题	方法：指导老师审核后，学生在线文档公开，答辩工作组留下意见，指导老师判断是否同意开题选题。
10 月 20 日初稿	格式按指导老师规定。提交：故事、脚本、分镜、角色设计（动作、表情、服饰道具）、作品最终效果样本多张。 方法：指导老师审核。
2 月 20 日二稿	提交：定期提交、修改问题、配合学校的中期检查。 方法：指导老师审核。
4 月 5 日定稿	方法：指导老师审核。判断定稿是否合格、同意参加答辩。 ① PDF 书籍 + 实体书 + 角色动态表情包 1 套（上架二维码） 提交：画面内页≥24 幅。角色的重复或跨页排版只算 1 幅，文字为主的页面不计入数量（小插图/道具说明也不计）。本类别的叙事性为主，书籍针对阅读对象排版与设计感：绘本作为幼儿学习的重要形式，具备统一主角和适龄的内容。插画角色要统一，且选择经典小说、戏剧、神话寓言等进行改编。漫画分商业漫画与图像小说，前者是行业规范，后者是个人风格与思想深度。非叙事限定在中外传统习俗/诗歌/节气/科普/商业项目内，且画面视觉有逻辑关联、角色统一。 ②学生提交工程、论文、进度表、查重、实习报告。
答辩	方法：答辩组审核。5 月 4 日学生拉答辩老师到自己的毕业 QQ 群。学生把资料提交到自己答辩文件夹（截止日前 5 天都可发送），作品名称：学号姓名+类型《作品名》。答辩组在截止日下载。过期/遗漏/错发版本/整理混乱等都可以视为不合格。 5 月 05 日 18：00 一次答辩作品提交① +PPT 一次答辩（实体印刷书 1 本，部分创意衍生品，带答辩现场） 5 月 18 日 18：00 二次答辩作品提交① +PPT 二次答辩（参加一次答辩后 ppt 仅展示修改前后对比，重新印刷的实体书） *公示：优秀、良好、及格等级的作品学生编辑专业公众号公示，包含作品视频化的自媒体链接、工程痕迹百度云链接。
其他	指导老师安排：三表（工作任务书、进度表、答辩记录表）；论文（黑白打印装订）；光盘（按初稿、二稿、定稿、答辩/二辩刻录）；查重报告（答辩与最终）；提交学校系统（作品① + 论文）。 答辩时间、展览、合影、毕业典礼等由学院安排。

每年毕业大致 期限	游戏原画 （包括：游戏场景原画、游戏角色原画，其他道具/三视图/服饰围绕主题辅助/配套） 作品须由个人独立完成，体现基于游戏策划或故事背景的完整视觉设计能力。
9 月 10 日选题	格式按指导老师规定。提交：类型与作品名称、目的意义、调研信息、运用方法与理论、目标结果与策划。
9 月 20 日开题	方法：指导老师审核后，学生在线文档公开，答辩工作组留下意见，指导老师判断是否同意开题选题。
10 月 20 日初稿	格式按指导老师规定。提交：故事/策划说明、角色设计（动作/表情/服饰/道具）、界面/场景/关卡按钮等效果样本多份。 方法：指导老师审核。
2 月 20 日二稿	提交：定期提交、修改问题、配合学校的中期检查。 方法：指导老师审核。
4 月 5 日定稿	方法：指导老师审核。判断定稿是否合格、同意参加答辩。 ①PDF 书籍 + 实体书 提交：数量≥24 个角色 或 角色与场景各半且总数量≥24 个（12 个角色 + 12 个场景）。角色要有三视图、道具等，这是角色配套设计图。角色重复/换装/换头/跨页排版只算 1 幅，文字为主的页面不计入数量（小插图/道具说明也不计）。核心包括清晰策划/故事设定，全部角色概念图/立绘图，对应的角色介绍与性格文案，搭配配件与色系，三视图，以及展示角色设计与所策划游戏概念之间紧密关联的细节，构成完整的美术系统，整体风格和绘画技法服务于游戏主题。 ②学生提交工程、论文、进度表、查重、实习报告。
答辩	方法：答辩组审核。5 月 4 日学生拉答辩老师到自己的毕业 QQ 群。学生把资料提交到自己答辩文件夹（截止日前 5 天都可发送），作品名称：学号姓名+类型《作品名》。答辩组在截止日下载。过期/遗漏/错发版本/整理混乱等都可以视为不合格。 5 月 05 日 18：00 一次答辩作品提交① +PPT 一次答辩（实体印刷书 1 本，部分创意衍生品，带答辩现场） 5 月 18 日 18：00 二次答辩作品提交① +PPT 二次答辩（参加一次答辩后 ppt 仅展示修改前后对比，重新印刷的实体书） *公示：优秀、良好、及格等级的作品学生编辑专业公众号公示，包含作品视频化的自媒体链接、工程痕迹百度云链接。
其他	指导老师安排：三表（工作任务书、进度表、答辩记录表）；论文（黑白打印装订）；光盘（按初稿、二稿、定稿、答辩/二辩刻录）；查重报告（答辩与最终）；提交学校系统（作品① + 论文）。 答辩时间、展览、合影、毕业典礼等由学院安排。

每年毕业大致期限	游戏美术 作品须由个人独立完成，展现完整的视觉设计能力。
9 月 10 日选题	格式按指导老师规定。提交：类型与作品名称、目的意义、调研信息、运用方法与理论、目标结果与策划。
9 月 20 日开题	方法：指导老师审核后，学生在线文档公开，答辩工作组留下意见，指导老师判断是否同意开题选题。
10 月 20 日初稿	格式按指导老师规定。提交：故事/策划说明、角色设计（动作/表情/服饰/道具）、界面/场景/关卡按钮等效果样本多份。 方法：指导老师审核。
2 月 20 日二稿	提交：定期提交、修改问题、配合学校的中期检查。 方法：指导老师审核。
4 月 5 日定稿	方法：指导老师审核。判断定稿是否合格、同意参加答辩。 ① PDF 书籍 + 视频 MP4（宣传、演示游戏效果）或 游戏安装包（答辩现场需要携带设备，内有安装好的游戏，并现场演示）。 提交：正片视频长度 ≥ 2 分钟。绘制与设计数量≥24 副。PDF 书籍排版内容至少包括游戏策划案、图鉴≥1 个、角色≥3 个（可包含换装）、动效截图≥5 套、特效多个、场景/关卡/环境/建筑/界面多个、菜单/按钮/图标/服饰/道具多个（闯关类游戏关卡数量不少于 5 个）。PDF 书籍要排版设计，把故事、游戏截图、文字综合设计。 ②学生提交工程、论文、进度表、查重、实习报告。
答辩	方法：答辩组审核。5 月 4 日学生拉答辩老师到自己的毕业 QQ 群。学生把资料提交到自己答辩文件夹（截止日前 5 天都可发送），作品名称：学号姓名+类型《作品名》。答辩组在截止日下载。过期/遗漏/错发版本/整理混乱等都可以视为不合格。 5 月 05 日 18：00 一次答辩作品提交① +PPT 一次答辩（实体印刷书 1，部分创意衍生品，带答辩现场） 5 月 18 日 18：00 二次答辩作品提交① +PPT 二次答辩（参加一次答辩后 ppt 仅展示修改前后对比，重新印刷的实体书） *公示：优秀、良好、及格等级的作品学生编辑专业公众号公示，包含作品视频的自媒体链接、工程痕迹百度云链接。
其他	指导老师安排：三表（工作任务书、进度表、答辩记录表）；论文（黑白打印装订）；光盘（按初稿、二稿、定稿、答辩/二辩刻录）；查重报告（答辩与最终）；提交学校系统（作品① + 论文）。 答辩时间、展览、合影、毕业典礼等由学院安排。

每年毕业大致期限	三维模型 （含游戏/影视角色设计为目标，但不限定某三维软件工具的类型） 作品须独立完成，突出简模与高模的系列规划，面数设计应符合实际需求，具备应用或文创价值。
9 月 10 日选题	格式按指导老师规定。提交：类型与作品名称、目的意义、调研信息、运用方法与理论、目标结果与策划。
9 月 20 日开题	方法：指导老师审核后，学生在线文档公开，答辩工作组留下意见，指导老师判断是否同意开题选题。
10 月 20 日初稿	格式按指导老师规定。提交：故事、策划/角色说明、代表角色设计（动作、表情、服饰道具）、角色模型效果的样本。 方法：指导老师审核。
2 月 20 日二稿	提交：定期提交、修改问题、配合学校的中期检查。 方法：指导老师审核。
4 月 5 日定稿	方法：指导老师审核。判断定稿是否合格、同意参加答辩。 ①视频 MP4 （宣传与演示的效果）+ 实体模型 5 个（上色，大小自由） 提交：正片视频长度≥ 2 分钟。模型数量≥24 个（带 UV 贴图的角色 5 个 + 高模 3 个+ 场景 3 个 + 有灯光材质骨骼的模型 2 个 + 其他配套的道具/植物/工具等）。视频演示说明要展示模型造型、技术展示、创意说明、角色性格说明等，并要重视视频节奏、动态、声音等艺术。模型要独立、不重复，系列风格统一，主题明确。注重渲染光色、面数控制、布线和命名规范。模型、场景、角色需基于故事策划，风格统一，设计新颖。 ②学生提交工程、论文、进度表、查重、实习报告。
答辩	方法：答辩组审核。5 月 4 日学生拉答辩老师到自己的毕业 QQ 群。学生把资料提交到自己答辩文件夹（截止日前 5 天都可发送），作品名称：学号姓名+类型《作品名》。答辩组在截止日下载。过期/遗漏/错发版本/整理混乱等都可以视为不合格。 5 月 05 日 18：00 一次答辩作品提交① +PPT 一次答辩（5 个上色实体模型，部分创意衍生品，带答辩现场） 5 月 18 日 18：00 二次答辩作品提交① +PPT 二次答辩（参加一次答辩后 ppt 仅展示修改前后对比） *公示：优秀、良好、及格等级的作品学生编辑专业公众号公示，包含作品视频的自媒体链接、工程痕迹百度云链接。
其他	指导老师安排：三表（工作任务书、进度表、答辩记录表）；论文（黑白打印装订）；光盘（按初稿、二稿、定稿、答辩/二辩刻录）；查重报告（答辩与最终）；提交学校系统（作品① + 论文）。 答辩时间、展览、合影、毕业典礼等由学院安排。

附 1（具体课程可进一步查询课程库[厦门大学嘉庚学院专业人才培养方案](#)）

动画专业人才培养方案-课程体系															
课程设置与学分分配表															
类别	课程名称	课程学分数			课程学时数			建议修读学期（周学时）							
		合计	理论	实践	合计	理论	实践	一上	一下	二上	二下	三上	三下	四上	四下
专业必修课	动画基本原理Ⅱ（运动规律与动作设计）	2	1	1	60	20	40			12					
	影像基础	2	1	1	60	20	40				12				
	叙事学基础	2	2		32	32						2			
	专业基础课	23	11	12	588	208	380	7	7	3	6				
	动画表现基础Ⅰ（平面与材料）	2	1	1	60	20	40	12							
	动画造型基础Ⅰ（插画与绘画）	2	1	1	60	20	40	12							
	动画表现基础Ⅱ（文字与图形）	3	1	2	72	20	52	12							
	动画造型基础Ⅱ（立体与定格）	2	1	1	60	20	40		12						
	动画基本原理Ⅰ（表演与声音）	2	1	1	60	20	40		12						
	动画软件基础Ⅰ（PS+An）	3	1	2	72	20	52		12						
	动画软件基础Ⅱ（AE+PR）	3	1	2	72	20	52			12					
	漫画基础	2	1	1	60	20	40				12				
	3D基础（模型）	4	3	1	72	48	24				12				

附 2

学生疑问	解决流程（按分院流程办理）
A 当作品的原创被质疑，亦或收到相关举报（参见原创认定相关规定）时； B 当有人认为成绩不公平、低于预期，或无法接受不及格时 ；	a 成绩公示后，学生如有异议，将相关证据/诉求提交给学校教务部； b 指导老师结合指导过程资料、工程文件进行判断，拟写报告给教务秘书；答辩组将作品及答辩过程中的相关问题说明反馈给教务秘书。 c 最终由学院教指委投票、教务部最终审查判定。
A 提交延误、生病原因无法答辩 B 个人重要事务无法参加答辩 C 特例需求	原则上不允许，特殊情况学生向教务秘书咨询。 叶沛春 文 B408 、05966288518 、yepeichun@xujc.com

END