

# 2022 年 动 画 专 业 毕 业 设 计 细 则



XMU TTK ACG

## 主旨

本则（“动画专业毕业设计细则”的简称）最终解释权属于动画专业。毕业设计（论文）是专业检验学生能力与素质的必修课程，学生应符合学校原创声明中的规定，在导师指导下独立完成的研究成果，终生接受原创审查。基本要求是在学生完成本则流程、按时提交资料、沟通进度、改善/解决问题、学会管理项目（毕业创作可视为项目）的情况下，完成符合专业基本质量要求的作品、拟写清楚制作报告等。老师主要是监督作品的原创性、指导知识或技能、审核最终作品效果，引导学生参与社会的实习与赛事等，发挥导师的资源优势和专业能力，助力学生顺利毕业就业。本则另外配套的规定有《论文创作规则撰写规范》、《原创案例说明与处理办法》、《动画专业毕业生答辩规则》等。

## 流程规范

**选导师：**教务按学生在大学期间的专业必修+强化选修的总成绩高低进行排名，成绩高的学生有优先选择权。学生在开题期间遇到与指导老师沟通不通畅/矛盾的情况，才能申请调整工作室，方法是自己找到相同问题的同学交换工作室，一起拟写 1 份申请并签字，提交教务，双方指导老师签字确认后，教务安排调整。不能同意调整情况：学生占位转让，学生开题前擅自组团队。

**组队/选题：**视频类组队是限定 2 人，在相同工作室内进行。学生组队/选题由老师判断的学生能力、分工、主题等情况，没有老师同意的自拟选题/组团视为不符合毕业规范。

**分工/原创：**毕业创作要遵守大学的原创、独立完成的规定（毕业《原创声明》），分工是前期与后期独立完成，中期合作分工也要公开明细列表。

**指导老师助手：**指导老师指定 1 名学生为助手。学生协助老师收集资料，按时发送文件（不能擅自违规，拖延等待个别学生）。

**邮件规范：**学生个人提交助手/老师的文件要规范为【学号 + 姓名 + \*\*\*期（前/中期/定稿）】。助手打包工作室文件夹、邮件名称要一致统一为\*【\*\*\*老师工作室毕设 + \*\*\*期（前/中期/定稿）】，违规将影响成绩。

**时间/按时提交：**学生提交资料时间与考试时间性质一致，没有提交资料是 0 分或无法继续下一步的流程。某流程延误时间如有特殊情况，学生需提前提交申请说明，答辩组与指导老师共同会议，同意后的最高分为 60 分，不同意则成绩不及格等。

**开题、前期：**参见工作进度下表。成绩不及格的学生应重新设计，因学生自身原因导致进度落后，延误后续阶段，自负后果。

**中期:** 参见工作进度下表。学生每周汇报 1 次工作进度, 将更新内容发送老师的 QQ 邮箱 (标准方法)。指导老师应公开警告违规 3 次以上的学生, 并将邮件发送学生、答辩组、教务。答辩组讨论对没有改善问题的学生, 以学生不符合老师的监督、原创性无法判断等理由可取消该生答辩资格。

**定稿:** 参见工作进度下表。指导老师要依据六点判断是否同意学生参加答辩 (1.指导的次数、2.学生的修改能力、3.原创性的考核、4.数量与时间长度、5.作品完整度、6.基本质量)。有明显问题的学生不得同意答辩, 并邮件告知答辩组、教研室、教务秘书, 落实监管职责。

**展览:** 参见工作进度下表。学生布置展览是专业协助下, 独立完成的流程。个人展位要凸显毕业作品的主题/故事/情节/氛围, 衍生品要结合作品特点, 手工制作/委托开发具有创意、系列的产品。如 探险主题动画, 展示场景氛围+户外用品。

**第一次答辩:** 参见工作进度下表。答辩分两组, 学生不参加指导老师所在的答辩组。如第一答辩组老师的学生, 要参加第二答辩组完成答辩, 反之亦然。答辩顺序由组长代表进行抽取, 按小组进行排列顺序, 组内则自行安排。

**第二次答辩:** 一次答辩不及格的学生, 修改后重新提交材料, 参加二辩; 定稿不及格的学生, 修改后重新提交材料, 指导老师通过后参加二辩。第二次答辩为最后答辩考核, 最高成绩为 60 分。二辩的学生将影响毕设总成绩, 最高等级是及格。

答辩组老师分配名单如下 (名单可能有变化, 依据教务规定, 每个老师安排 8 个毕业生工作量, 如有多余我们才能邀请外部专家):

第一答辩组 (文 B 309)	郑兴 (组长)、庄月萍、林颖兵、宫达、赵鲁宁、叶沛春 (现场秘书)
第二答辩组 (文 C 308)	魏冬逸 (组长)、陈鹤贤、赵静、张帆、刘佳宜、肖莉 (现场秘书)

## 工作进度

以下具体时间如有变动，会提前告知学生，请关注教学 QQ 群

阶段/成绩占比	时间安排	工作与提交内容（以下数量、长度为最低要求）	评分人、提交方法、注意事项
指导会	9月10日	毕业论文（设计）常识性指导	教研室组织
开题	9月11~30日	毕业论文（设计）选指导老师、选题/开题等	指导老师负责
初稿:创作前期 10%	2021年 10月1日~31日 10:00 截止	<p>1.策划书：选题、流程与技术说明、故事剧本脚本/设计介绍；</p> <p>2.调研文本：类似作品与作家的信息说明（网络连接）。</p> <p>3.结构框架（<b>视频类</b>：静态分镜+动态分镜 / <b>美术类</b>：分页设计稿 / <b>模型类</b>：角色、场景初步设计稿 / <b>游戏类</b>：关卡、界面、元素概念设计稿。）</p> <p>4.视觉方案：</p> <p><b>视频动画类</b>：主要角色三视图或元素设计图，动作与表情的设计稿 2 种以上；根据分镜至少绘制一张包含角色/元素的场景设计，以展示作品的艺术风格与最终视觉效果。</p> <p><b>视频影像类</b>：主要演员角色的服装、化妆设计，以及动作表演设计；实地采景不少于 5 个；拍摄不少于 20 秒的片段，包括人物对白、动作、场景，以展示成片预期效果。</p> <p><b>美术类</b>：<b>叙事类</b>主要角色三视图，和完整效果画幅 1 张；<b>主题系列类</b>完成完整效果画幅 2 张，以展示最终效果。</p> <p><b>模型类</b>：完整模型 1 个，最终渲染效果图 1 张。</p> <p><b>游戏类</b>：主要角色三视图，和完整界面视觉设计效果图 1 张，以展示最终效果。</p>	<p><b>指导老师 + 答辩组 评分</b></p> <p>提交 1-4 项，需 60 分以上，不及格应重新提交。指导老师安排助手，协助汇总工作室资料，QQ 邮件给指导老师+答辩组。毕业进度表开始拟写。</p>

二稿:中期 创作 10%	2021 年 11 月 1 日 ~12 月 31 日 10:00 截止	5.用 EV 录屏, 提交至少 5 个关键镜头/5 张画面/5 个模型的制作过程, 建议以加快速度方式, 剪辑为长度 10 分钟的视频。用手机从半侧录像学生在电脑前的创作至少 2 分钟(要可见电脑制作情况与学生侧面), 确保原创证明! 6.完整的镜头 3 个/完整画面 6 张/完整模型 3 个/完整关卡 1 个。 7. 中期阶段制作的其他资料。	<b>指导老师 评分</b> 提交 5-7 项, 学生要保留本视频, 刻录到定稿的毕业光盘参加答辩。毕业设计创作报告开始拟写。
定稿:后期 创作 20%	2022 年 1 月 1 日 ~4 月 27 日 10:00 截止	8.毕业设计定稿和相关毕业材料(定稿具体内容看以下 <b>作品类型与要求</b> )。 9.工作室助手汇总本工作室学生的定稿作品材料, 发送答辩组 QQ 邮箱, 答辩组老师同步审查。定稿资料请助手抄送郑老师+魏老师+教务秘书。注意本文件 P2 的 <b>邮件规范</b> 。 10.工作室助手协助指导老师, 在工作室微信公众号上 <b>公示作品</b> , 发教师群、班级群等, 接受社会监督。	<b>指导老师 评分</b> 提交和完成 8-10 项, 定稿与答辩作品一致, 进度表需指导老师签同意答辩。依据: 1. 指导的次数、2. 学生的修改能力、3. 原创性的考核、4. 数量与时间长度、5. 作品完整度、6. 基本质量。
答辩 50%	一辩 2022 年 5 月 14 日 8:00~17: 00 二辩 5 月 27 日 具体时间待定	11. 学生在答辩现场不播放毕业作品(提交定稿时, 已同步抄送答辩组, 答辩组老师们已审核作品)(见第 9 项)。学生结合 PPT 论述五分钟, 师生问答五分钟, 每工作室中间休息十五分钟, 答辩组组长对超时提醒、中止。 12. 答辩组老师成员答辩现场记录、审核质量、签字等。 13. 学生的实物(印刷/模型)与电子版效果差别太大, 超过两位老师判断不及格时, 学生重新制作申请二辩。	<b>答辩组 评分</b> 需 60 分或以上才能通过答辩。如果答辩组两位老师提出不合格, 或答辩平均分是 60 以下, 均为不及格。 答辩组现场对进度表进行记录、签字等。 (见《动画毕业生答辩规则》)
展览 10%	2022 年 5 月 11 日开幕	14.教研室统一安排空间、布置、开幕、讲座、撤展等。 15.作品的网络推广, 赛事参与, 优秀创作沙龙会等。	<b>答辩组+指导老师 5 月 10 日评分</b>

	预计 2 周展期	16. 工作室公众号，专业公众号、微博等推广。	
--	----------	-------------------------	--

## 作品类型与要求

（注意创作意图：为何创作该作品是意图，如何创作是制作报告。不符合以下的类型可提交指导老师后教研室讨论）

类别	美术类：绘本、漫画、插画、原画（游戏原画、角色美术设计等）
人数	1 人
完成	<p><b>1. 作品主体是印刷书籍 2 本。</b>美术类最终作品是完整排版后的<b>图文画面</b>，并编排为完整的<b>书籍形式</b>。原电子稿的尺寸像素 350 dpi，大小宽高 15cm 以上。作品主体内容绘画页数量不少于 <b>24 张</b>（具体咨询指导老师）。封面、封底、环衬、扉页、前言、故事说明等书籍设计页，均不计算在内。重视印刷纸张质量，图像清晰，讲究字体与排版等装帧设计。</p> <p><b>2. 作品演示视频：</b>学生通过配音、特效、剪辑等方法，完整地将故事的情节（无时间长短要求），设计与想法做成视频。</p> <p><b>3. 市场化：</b>1 张作品海报 60*90cm 350dpi，参加社会赛事（需要提供截图证据给答辩组），并从以下选择一项完成（编排成手机阅读的版本、12 个动态角色表情、12 个互动图标）。</p>

类别	视频类：动画（2D、3D、MG、定格、实验）、影像（电影、VFX 视频特效）
人数	1~2 人（分工为前期、后期。中期为共同合作且分工明确）
完成	<p><b>1. 作品主体是正片视频。</b>片头尾除外，正片时间长度不少于 <b>2 分钟/每人</b>。视频大小 1280×720 或 1920×1080，导出后压缩为 300MB 左右、格式 MP4。片头前与片尾后黑屏 5 秒，片头片尾要结合作品风格设计，应提供文字信息：原作/编剧、导演、艺术指导、动画、后期、配音、音乐、出品（厦大嘉庚动画专业）等。提供的标识：厦门大学、嘉庚学院、设计与创意学院、动画专业，以及个人工作室标识（如有）。提供制作人联系方式：邮箱或其他（停止 5 秒）。结束黑屏。</p> <p><b>2. 市场化：</b>1 张作品海报 60*90cm 350dpi，参加社会赛事（需要提供截图证据给答辩组）。</p>

类别	三维模型类：角色、场景（道具、界面为辅助性配套设计）
人数	1 人
完成	<p>1. <b>作品主体是三维模型。高模</b>数量不少于 <b>12 个</b>、<b>低模</b>数量不少于 <b>24 个</b>（面数以指导老师要求为准）。所有模型要完成材质、贴图、灯光等基本要求。要完成 1 个模型的骨骼绑定，个性表情与动作设计。</p> <p>2. <b>作品演示视频</b>：学生通过配音、特效、剪辑等方法，完整地将角色设计（包括至少 1 个角色的基本动作）、想法、做成视频（无时间长短要求）。</p> <p>3. <b>市场化</b>：1 张作品海报 60*90cm 350dpi，参加社会赛事（需要提供截图证据给答辩组）。</p>

类别	游戏类：角色、玩法、界面、道具（特效/特技/魔法、声音为辅助性配套设计）
人数	1 人
完成	<p>1. <b>作品主体是角色的关卡进阶过程、界面美术、道具功能、特效/魔法等设计</b>。讲究界面美术、游戏玩法特色。<b>角色不少于 3 个</b>（二维/三维/其他等实验性皆可），且身份鲜明。<b>关卡不少于 5 个</b>（包括场景不少于 5 个且风格统一）。编程可与计算机专业的学生/校外合作，但合作信息要公开透明，程序设计不参与毕设评分，不作为影响成绩的因素。</p> <p>2. <b>作品演示视频</b>：学生通过配音、特效、剪辑等方法，完整地将故事情节、玩法、设计与想法做成视频（无时间长短要求）。包括角色特效、界面、关卡演示等。</p> <p>3. <b>市场化</b>：1 张作品海报 60*90cm 350dpi，参加社会赛事（需要提供截图证据给答辩组）。</p>



## 评分 （最终毕业成绩按学校优秀、良好、及格、不及格的四等级公布）

评分范围包括作品数量、时间长度、完整度、质量、价值，也包含学生的整理条理、创作逻辑、思维深广度、答辩对应能力、严谨态度等。

优	各阶段累积总分 90 或以上的作品。该等级的作品有一定的思想深度、视觉效果个性鲜明、艺术整体把握恰到好处，故事/信息传达逻辑清晰合理、技术创新或技巧熟练、制作完整。学生专业技能展示充分、提交规范、答辩思维清晰，出色完成规定的任务。尊师有礼，在校期间的专业课程没有出现抄袭违规或严重的道德缺陷等问题。
良	各阶段累积总分 80-89 的作品。该等级的作品视觉效果统一、技术娴熟、故事/信息传达逻辑清晰合理、制作完整。学生专业技能展示充分、提交规范、答辩思维清晰，较好地完成规定的任务。尊师有礼，在校期间的专业课程没有出现抄袭违规或严重的道德缺陷等问题。
及格	各阶段累积总分 60-79 的作品（注意一辩不合格时，前面累积的成绩自动取消，以二辩是否合格为标准，都是及格）。该等级的作品制作完整，符合相关类型基本要求，学生提交资料规范完整，但作品有小缺陷或小差错，或局部出现风格不统一、艺术不和谐。答辩思维清晰，在校期间的专业课程没有出现抄袭违规或严重的道德缺陷等问题。
不及格	各阶段累积总分 60 分以下，或一、二次答辩都是不合格。该等级的作品主体/框架有缺陷或错误，风格混乱，时间/数量不达标，创作潦草，质量粗糙，画面不具备专业最基本的技术要求，老师 3 次提醒未能按时提交文件，无法展示创作源文件/原创资料，无法参与创作流程、答辩现场、展览活动等。

附录

1. 《动画专业毕业生答辩规则》
2. 《原创案例说明与处理办法》
3. 《论文创作规则撰写规范 》（教务网）
4. 其他：毕业论文（设计）工作任务书（学生）、论文封面、原创声明、实习报告、单位联系表。（教务网）
- 5.指导老师邮箱：

郑 兴 545086002@qq.com	魏冬逸 181323056@qq.com
庄月萍 156813251@qq.com	陈鹤贤 908184605@qq.com
林颖兵 1320196738@qq.com	赵 静 466610417@qq.com
宫 达 485711178@qq.com	刘佳宜 15708606@qq.com
赵鲁宁 51382136@qq.com	张 帆 36195902@qq.com

END