

20 级动画专业毕业细则

厦门大学 嘉庚学院 设计与创意学院

XMU TKK ACG

一、基本要求

1. 毕业设计是必修课程，是综合考核学生四年的专业能力与素质，学生应在毕业阶段开展，不得使用过去作业素材，并确保原创。毕业设计是考核学生本科四年专业的基本质量，不得以个人面试/考试/疾病为由进行申请/威胁/要求专业特殊照顾。
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），每个阶段都应及格或更高等级：开题、前期、中期、后期、论文、展览、答辩、终稿。成绩按等级公布：优秀、良好、及格、不及格。各流程评审的指导老师或答辩组老师对问题进行询问与提出，学生应及时回答与修改的态度。
3. 如果遇到学生与老师对作品问题的不同意见时，学生以评审老师、指导老师的意见为修改意见。
4. 教务单独通知不及格的学生。不及格的学生可请教务协助，加入低年级的教学 QQ 群，准备下一届毕业流程。

二、基本价值

1. 商业价值：实用、商业与文化创意、服务等。
2. 技术能力：论述条理、文本逻辑、定时定量的效率、软件技术、造型技巧等。
3. 艺术效果：美学与造型呈现时代意义，或呈现艺术深度与内涵。

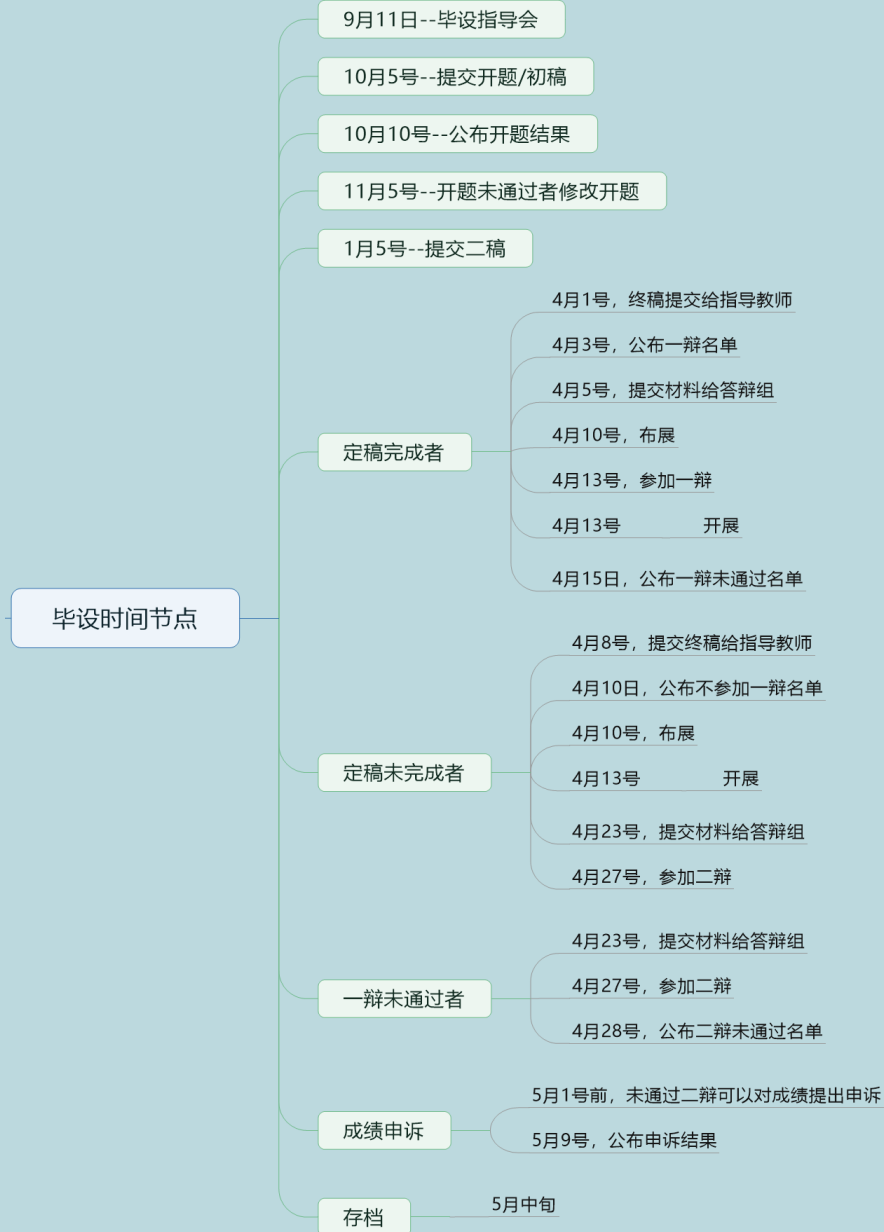
三、工作进度

所有学生应遵守提交截止时间（该时间是指老师 qq 邮箱收到的时间）。

阶段	提交截止时间	内容（学生提交与注意重点）	提交评分审查/公布/组织
指导会	9 月 11 日	介绍本细则、过去常见问题，回答学生问题。专业安排导师	专业安排
开题	9 月 20 日	学生汇总大一到大三作品 PDF，老师依据学生水平与能力安排/指导开题；开题名称：类型+作品名（如动画《小兔子》），提交按毕业论文格式，写前言、目的意图、创作经纬。	指导老师（评等级） 9.20 教务公布信息
前期/初稿 9.21-11.5	11 月 5 日	学生提交格式按毕业创作论文，编辑完前期图文。指导教师汇总评审组前期意见，综合指导与评级。不通过的同学重新提交，直到合格，延误的时间自负。老师助手统一汇总、发送邮件，邮件名、文件名、作品名统一：学号姓名+类型+作品名+阶段（如 ANM333 王均动画《小鸡》前期）	指导教师及评审组（评等级） 11.5 教务公布名单
中期/二稿 11.6-1.5	两次公开： 12 月 5 日发表 1 月 5 日发表	1. 提交资料按毕业论文格式拟写创作报告，写到创作的中期部分。制作过程的文本、截图不少于 40 张（每一张图片是制作过程，应紧跟一行说明文本。视频资料用链接+截图插入）提交指导老师。 2. 中期资料应展示分层工程、制作过程视频（否则可质疑原创问题）。学生参加指导老师安排的发表	指导老师（评等级） 1.5 教务公布名单

		会（线上/下）。	
后期/定稿 作品、论文 1.6-4.1/4.8	4月1日是一辩定稿的提交 4月8日是二辩定稿的提交	4月1日依据类型提交指导老师。PDF/视频大小不超过300M。资料不完整、不按时提交、整理不规范都是不及格处理。定稿合格后参加展览、第一次答辩；无法提交/不合格的学生4月8日再次提交指导老师，合格后参加展览、二次答辩；依旧不合格的学生取消毕业课程资格(包括展览、二次答辩)。定稿提交的完整资料看各类型表上的内容。	指导老师（百分制* 30%） 4.3 教务公布名单 4.10 教务公布名单
展览 4.10-5.10	4月13日开展	1. 完成自媒体与公众号公示/宣传、参与布置毕业展览。 2. 完成年鉴资料的提交，印刷5本专业存档（公共支出由学生共同承担、如果学生需要可登记）。 3. 完成个人作品集PDF（求职/留学/升学为目的）发送指导老师。	答辩组、指导老师 评分 （百分制* 10%）
答辩 定稿合格者	4月5日提交评审 13日一次答辩	1. 学生依据毕业类型提交资料。老师的助手统一收集为文件夹（**老师一次答辩），发送的截至时间以老师QQ邮箱为准。每个人学生有独立文件名（学号、姓名、类型作品名、一次答辩）。如：ANM333 小李动画《小鸡》一次答辩。 2. 老师答辩前提前审查作品，拟定成绩、记录问题。学生答辩现场不展示/播放作品，仅5分钟陈述制作过程，围绕老师问题完成答辩。	答辩5位老师 （百分制* 60%） 当2位老师做不及格成绩， 则视为不及格。 4.15 教务公布名单
	4月23日提交评审 27日二次答辩	1. 学生依据毕业类型提交资料。老师的助手统一收集为文件夹（**老师二次答辩），发送的截至时间以老师QQ邮箱为准。每个人学生有独立文件名（学号、姓名、类型作品名、二次答辩）。如：ANM333 小李动画《小鸡》二次答辩。 2. 注意一辩不合格的学生，重点是论文与PPT上，展示修改前后对比效果，并重新打印相关资料。	答辩5位老师（评等级） 当2位老师给不及格等级， 则视为不及格。 4.29 教务公布名单
终稿	5月	1. 工作任务书+进度表（学生手写）；2. 纸板论文打印+光盘（按毕业流程提交对应资料）；3. 最终提交教务系统：作品（动画等影像类：视频作品/插画等静态类提交PDF作品/三维模型类提交视频/游戏美术类提交视频），论文（创作报告统一为PDF格式）注意作品与论文提交系统时都以“学号+姓名”的方式命名，例如，“VCD19000 张三”）；4. 毕业实习报告+单位练习表；5. 就业协议书	指导老师（评等级）
成绩公布 （等级）	5月	1. 指导老师审核学生所有流程等级、态度，提交的毕业资料，收到的原创信息，投稿赛事与求职情况。 2. 专业汇总各阶段成绩拟定等级，教务公布毕业等级，以及单独通知不合格的学生，加入低年级。	全体老师、教务秘书

毕设时间
节点



四、成绩评审组织

评分方法: 1. 每个流程需要评审老师/评审组给出及格或更好成绩。如果学生不符合原创、没有完成本规则的数量、没有参加毕业任何流程时，是直接默认不及格。2. 答辩时，学生不参加指导老师所在答辩组评审，遇到具体细节的最终审核权是答辩组。3. 部分流程以等级进行评分，也有百分制度评分，评分老师是独立、匿名提交评分，教研室进行平均。评审老师不在现场交流分数，互相影响。不进行讨论不合格或高分的学生名单，确保专业判断自由独立。遇到成绩泄露时，现场答辩组长遵守规则，取消该该名评审老师的成绩，不计入总分进行平均。5. 学生对作品疑义、申诉等，用邮件发评审组老师组长，抄送指导老师。答辩组组长老师会组织调查后回复。6. 组长老师核算好所有相关成绩、等级后提交教务公布，教研室不公布具体分数，保存原始成绩。个别老师提出后，教研室介入核对原始资料。7. 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。最终毕业成绩按学校优秀、良好、及格、不及格的四等级公布。二次答辩是最后一次补考。最终等级优秀的学生，其每个流程都应该良好或更好等级，不能出现及格等较差等级。8. 最终不及格的情况包括学生不按时发送资料、整理资料混乱，指导老师不了解其创作过程等。

组别	评审、答辩的老师	学生的答辩教室
第一组	赵鲁宁 51382136@qq.com (组长) 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	魏冬逸 181323056@qq.com (组长) 陈鹤贤 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

等级	要求
优 累积总分 90 阶段/10%学生作品	该等级的作品完整、符合毕业作品类型与要求。有创意、思想深度、艺术个性鲜明、逻辑或思路清晰、技术或技巧熟练，应用性明显。文件符合规范、资料完整。答辩思维清晰、论述清楚、举止得体。大学期间课程没有抄袭/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、逻辑或思路清晰、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。大学期间课程没有抄袭/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。逻辑或思路基本清晰，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 没有完成部分毕业流程/二次答辩不及格等	指导老师不了解创作过程、工程没有发表展示、原创有问题、不参与毕业流程、不符合毕业作品类型与要求。创作逻辑或思路混乱、技术/技巧等质量粗糙、风格/动作/构图/镜头有明显问题。文件不符合规范/资料不完整/答辩思维不清晰/论述不清楚/态度或举止不得体。

五、作品类型与质量要求

- 新技术注意：**通过 AI 变成的创意主体、或主导了呈现效果等都不作为原创性作品，也不能体现学生在大学所学知识，不符合本毕业课程要求。如果学生提前征得指导老师认可，经老师判断并得到允许，AI 可以作为素材的参考、局部等辅助。
- 主题更换问题：**不同类型创作，定稿后不允许调整。如动画创作类型改为漫画创作类型。同一类型的更换，在指导老师允许下，可以在定稿前更换。相关手续指导老师与学生负责。
- 论文基本要求：**细看学校教务部网上的论文要求文件，论文是制作说明，核心是思路逻辑、表述语法、错别字、格式，将接受查重、校外审查。

作品类型	质量要求	应用要求
动画类 （2D/3D/MG/定格/实验/角色表演） 影像类 （电影/VFX 视频特效/系列短视频） 戏剧与表演类	<p>主体是符合播放平台与电影语言的视频。讲究影像艺术语言。光影、镜头、语言、表演、动作，声音等。具备电影美学的感染力是重点，也审核故事、特效、工程、传播效果等。题材关注历史、文化、社会生活等，富有艺术想象力，以独创的视角或方式表达对自己或世界的认知，具有原创性和传播价值。</p> <p>叙事性作品应以作品各元素是否较好围绕叙事需要展开作为主要评价指标。作品应故事结构合理，节奏适当，情绪饱满；角色塑造性格鲜明，角色表演符合故事情境，反映角色情感；角色动作设计连贯自然、节奏感好；镜头构成、剪辑关系结构严谨、节奏鲜明、不影响观众理解。</p> <p>非叙事性作品应以艺术观念上的探索及风格与形式上的创新性作为主要评价指标。作品应风格统一，形式新颖；在作品的创作材料、结构与节奏、视觉风格、声音设计的处理上有创新之处。</p> <p>作品美术风格独特，符合作品整体气氛；整体色彩协调，层次控制得当；画面效果富，形式统一，细节表现良好；体现对创作技术手段的熟练运用。声音设计符合作品整体风格，表现力强；声音清晰，控制得当。</p>	动画类、影像类：区别年龄层与软件工程，区别效果（思想/亲子/学知识等）。 戏剧与表演类：自媒体的节目策划、镜头、舞台、灯光、表演、目标人群。
绘本类 插画类 漫画类 游戏原画类	<p>主体是符合出版水平的静态书籍。讲究画面的造型、字体设计、排版设计、印刷工艺。绘画的技巧、表达的思想、风格的独特、排版的规范是重点，也审核个人创意/策划/叙事逻辑。题材关注历史、文化、社会生活等，富有艺术想象力，以独创的视角或方式表达对自己或世界的认知，具有原创性和传播价值。</p> <p>叙事性作品应以作品各元素是否较好围绕叙事需要展开作为主要评价指标。故事完整，结构合理，节奏适当，情绪丰富；故事情境设定合理新颖；角色符合故事情境，性格鲜明；分镜符合故事需要，画面构成方</p>	绘本类、插画类：区别年龄层、画面技法、阅读效果（亲子/学知识等）、解决问题/需求/IP 化。 漫画类：区别购买者（成年/老人/商业/社区/小学/中学/青年），

	<p>式新颖得当。</p> <p>非叙事性作品应以作品风格与形式的创新性作为主要评价指标。作品的画面与文字的关系处理恰当，整体感强；风格鲜明，情感真挚，气氛渲染到位。</p>	<p>类型（故事/科普）、解决问题/需求/IP化。</p> <p>游戏原画类：世界观、设计感、画面技法、区别玩家。</p>
游戏美术类	<p>主体是界面美术，游戏角色，关卡设计。讲究游戏美术界面的风格、游戏特色。游戏美术创意、行业的技术规范是重点。</p> <p>角色、界面、道具、声音设计应基于故事/策划，符合作品整体风格，表现力强；美术设计表现手法恰当、技巧成熟；美术风格独特、整体气氛突出；色彩设计协调，层次控制得当，细节表现恰当。声音清晰，控制得当。</p> <p>能与编程人员的合作测试版游戏的综合能力等。</p>	<p>区别玩家，游戏类型，解决问题（亲子、解压、学习等）。基于计算机或移动设备的交互式动态应能够在目标设备上正常运行，具有良好的稳定性和兼容性；交互体验良好，交互设计思路清晰。</p>
三维模型类	<p>主体是符合产业技术的模型、角色表演。讲究三维新技术与规范性。面数、布线、工程逻辑、技术熟练程度是重点，也审核其他综合能力。</p> <p>角色设计应基于故事/策划，符合构思的整体风格，立体造型表现力强；美术设计表现手法恰当、三维技成熟，面数要准确；美术风格独特、整体气氛突出；色彩设计协调，层次控制得当，细节表现恰当。视频展示要灯光、镜头、声音具有美感、控制得当。</p>	<p>三维模型类：技术参数的限定、新技术。</p> <p>三维角色表演类：动作表演、互动、新技术。</p>

各类别在各阶段的具体工作如下：

1~2 人	<p>动画类（2D/3D/MG/定格/实验/角色表演）、影像类（电影/VFX 视频特效/系列短视频）、戏剧与表演类（戏剧表演动画/影视与舞蹈表演）</p> <p>合作在完成开题前期公布后，不得调整/退出/解除合作，应按公开的初稿组织完成，合作混乱则以组织条理混乱给予不及格处理。合作分前期与后期，论文也对应如：动画《小兔子》后期。中期部分共同完成，分工明确。如果工作量太大，可以在指导老师允许下，从指导老师的学业辅导工作室中，邀请低年级学生，作为加工/演出的协力。</p>
前期/初稿	<p>提交格式按毕业论文格式，拟写完创作报告的前言、目的与意图、创作经纬、创作前期。前言是描述本课题同行情况、类似作品成果、同类研究程度等背景/进展/价值，也可以包括存在争论或遗留的问题。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 目的是解决什么问题？如具体某些知识环节问题。意图是达成后想有什么影响效果？如作品完成后潜在/长远的影响。 2. 经纬是个人准备的各种知识与技术（之前学习与创作经验），以及本次创作调研类似作品、创作相关文化背景。 3. 前期包括：流程技术图、时间安排表、剧本/文字脚本、角色设计（角色表情）、性格分析、动态分镜（截图标识时间位置，发网络后链接插入论文报告）、场景/背景 2 张、传播与应用推广计划表等。
中期/二稿	<p>两次公开发表，详细查看工作进度。具体资料要求见最后页附件。</p>
展览、展示	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学生布置展览（视频二维码、表情包推广、海报、草稿、原画、画册、衍生品），现场公示定稿作品，工作室助手完成工作室作品的线上公示（B 站、公众号、小红书、抖音），链接发到本年级教学 qq 群。 2. 表情包上架，实物衍生品 10 种。 3. 工作室助手协助登记学生投稿赛事，学生将入选/获奖的图片信息发给指导老师（指导老师编辑后发送肖秘书）。求职的个人作品集 PDF、毕业年鉴（待定）
后期/定稿/答辩 论文 详细见质量要求	<ol style="list-style-type: none"> 1. 动画视频。片头尾除外的长度不少于 2 分钟/人（1920*1080，MP4，300MB 内）；有配音、声效、片头、片尾，故事完整；质量与应用要求详细见前面。视频信息按本规范的附件要求。 2. 表情包（上架网络 1 套动态表情/静态表情）。 3. 论文。名称：类型+作品名（如 动画《小兔子》）、答辩 PPT。
答辩	<p>定稿所有材料、PPT 10-15 页（答辩前衍生实物 5 种放人文走廊三楼展示柜，做好姓名标签、作品说明，方便审查。答辩后留在学院展示柜）</p>
终稿	<p>与指导老师沟通、上传系统（视频作品 ZIP 压缩，论文）、提交资料</p>

1 人	三维模型类
前期/初稿	<p>提交格式按毕业论文格式，拟写完创作报告的前言、目的与意图、创作经纬、创作前期。前言是描述本课题同行情况、类似作品成果、同类研究程度等背景/进展/价值，也可以包括存在争论或遗留的问题。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 目的是解决什么问题？如具体某些知识环节问题。意图是达成后想有什么影响效果？如作品完成后潜在/长远的影响。 2. 经纬是个人准备的各种知识与技术（之前学习与创作经验），以及本次创作调研类似作品、创作相关文化背景。 3. 前期包括：流程技术图、时间安排表、故事脚本、一个完整的三维角色模型（低模、原画、贴图）、传播与应用推广计划表等。
中期/二稿	两次公开发表，详细查看工作进度。具体资料要求见最后一页附件。
展览	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学生布置展览：完整 20 个模型的立体打印 1 套（大小自由，但模型要上色 10 个）、视频二维码、表情包推广、海报、草稿、原画、画册、衍生品），公示定稿作品，工作室助手完成工作室作品的线上公示（B 站、公众号、小红书、抖音），链接发到本年级教学 qq 群。 2. 实物衍生品 10 种（注意，衍生品是指立体模型打印以外的其他）。 3. 工作室助手协助登记学生投稿赛事，学生将入选/获奖的图片信息发给指导老师（指导老师编辑后发送肖秘书）。求职的个人作品集 PDF、毕业年鉴（待定）
后期/定稿/答辩 论文 详细见质量要求	<ol style="list-style-type: none"> 1. 三维模型演示视频。视频不少于 2 分钟（1920*1080，MP4，300MB 内，有配音、声效、片头尾，故事完整）。数量不少于 20 个（不带贴图的高模角色 2 个，带贴图低模角色 10 个，素模 8 个。其中 8 个素模包括 5 个场景 3 个道具，场景则是单一不组合）。模型均独立、不重复使用模型（不可模型既贴图同时还进行高模等二次使用）。视频信息按本规范的附件要求。 2. 模型图片展示 PDF。排版内容包括封面、标题页、封底等。展示模型效果要求海报样式：角色、场景、道具、包括原画方案等都应重视排版设计与信息全面。排版成书的内容中的绘画页数不少于 24 页。（如以展示带贴图模型时，应展示素材素模、贴图等）。内页以外其他信息按本规范的书籍附件要求。 3. 打印立体模型。不少于 20 个模型（3D 打印实体模型，其中上色模型 10 个），模型高度不低于 10CM。 4. 论文。名称：类型+作品名（如 三维模型《小兔子》）、答辩 PPT。
答辩	定稿所有材料、PPT 10-15 页（答辩前全部上色模型放人文走廊三楼展示柜，做好姓名标签、作品说明，方便答辩组审查。答辩后留在学院展示柜）
终稿	与指导老师沟通、上传系统（视频作品 ZIP 压缩，论文）、提交资料

1 人	绘本类、插画类、漫画类、游戏原画类、手书、动态漫
前期/初稿	<p>提交格式按毕业论文格式，拟写完创作报告的前言、目的与意图、创作经纬、创作前期。前言是描述本课题同行情况、类似作品成果、同类研究程度等背景/进展/价值，也可以包括存在争论或遗留的问题。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 目的是解决什么问题？如具体某些知识环节问题。意图是达成后想有什么影响效果？如作品完成后潜在/长远的影响。 2. 经纬是个人准备的各种知识与技术（之前学习与创作经验），以及本次创作调研类似作品、创作相关文化背景。 3. 前期包括：流程技术图、时间安排表、剧本/文字脚本、主要角色、性格分析、分镜、画面最终效果 2 张、传播与应用推广计划表等。
中期/二稿	两次公开发表，详细查看工作进度。具体资料要求见最后页附件。
展览	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学生布置展览（书籍、视频二维码、表情包推广、海报、草稿、原画、衍生品），现场公示定稿作品。工作室助手完成工作室作品的线上公示（B 站、公众号、小红书、抖音）链接发到本年级教学 qq 群。学生个人发送表情包到教学 qq 群。 2. 毕业书籍印刷 2 本，表情包上架，实物衍生品 10 种。 3. 工作室助手协助登记学生投稿赛事，学生将入选/获奖的图片信息发给指导老师（指导老师编辑后发送肖秘书）。求职的个人作品集 PDF、毕业年鉴（待定）
后期/定稿/答辩 论文 详细见质量要求	<ol style="list-style-type: none"> 1. 书籍 PDF。符合出版印刷规范，讲究文字规范与排版设计，内页的绘画页数不少于 28 页。没有错别字、具备阅读性、字体统一、图文清晰、排版讲究，书籍信息按本规范的附件要求。（图与字交错/叠加等复杂情况，由指导老师判断数量） 2. 书籍的有声视频。不少于 1 分钟（1920*1080，MP4，300MB 内。有配音、声效、片头尾，故事较完整）。视频信息按本规范的附件要求。 3. 表情包（上架网络 2 套动态表情）。 4. 论文。名称：类型+作品名（如 插画《小兔子》）、答辩 PPT。
答辩	定稿所有材料、PPT 10-15 页。答辩前将印刷书籍带 2 本到答辩现场（1 本提交给指导老师，1 本给叶教务）。实物 5 种放指定人文走廊三楼展示柜，备注姓名，方便答辩前后审查。
终稿	与指导老师沟通、上传系统（PDF 书籍排版作品 ZIP 压缩，论文）、提交资料

1 人	游戏美术类
前期/初稿	<p>提交格式按毕业论文格式，拟写完创作报告的前言、目的与意图、创作经纬、创作前期。前言是描述本课题同行情况、类似作品成果、同类研究程度等背景/进展/价值，也可以包括存在争论或遗留的问题。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 目的是解决什么问题？如具体某些知识环节问题。意图是达成后想有什么影响效果？如作品完成后潜在/长远的影响。 2. 经纬是个人准备的各种知识与技术（之前学习与创作经验），以及本次创作调研类似作品、创作相关文化背景。 3. 前期包括：流程技术图、时间安排表、原作剧本、游戏世界观文字脚本、角色设计、游戏玩法分析、界面、画面最终效果 2 张、传播与应用推广计划表等。
中期/二稿	两次公开发表，详细查看工作进度。具体资料要求见最后页附件。
展览	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学生布置展览（视频二维码、表情包推广、海报、草稿、原画、画册、衍生品），现场公示定稿作品，工作室助手完成工作室作品的线上公示（B 站、公众号、小红书、抖音），链接发到本年级教学 qq 群。 2. 表情包上架，实物衍生品 10 种。 3. 工作室助手协助登记学生投稿赛事，学生将入选/获奖的图片信息发给指导老师（指导老师编辑后发送肖秘书）。求职的个人作品集 PDF、毕业年鉴（待定）
后期/定稿/答辩 论文 详细见质量要求	<ol style="list-style-type: none"> 1. 游戏演示的视频。片头尾除外的长度不少于 2 分钟/人（1920*1080，MP4，300MB 内）；有配音、声效、片头、片尾，故事完整；质量与应用要求详细见前面。视频信息按本规范的附件要求。 2. 游戏美术排版 PDF。排版成书的内容中的绘画页数不少于 24 页。角色 4 个（包含道具等）、10 个场景（包含环境、建筑、物件等视觉元素）、4 关卡（PDF 上图文结合，原理可以通过视频说明系列机制、挑战、目标和奖励的游戏体验），2 个界面（包含菜单、按钮、图标等交互元素）。内页以外其他信息按本规范的书籍附件要求。 3. 表情包（上架网络 1 套动态表情/静态表情）。 4. 论文。名称：类型+作品名（如 游戏美术《小兔子》）、答辩 PPT。
答辩	定稿所有材料、PPT 10 页左右/人（答辩前带衍生实物 5 种，放人文走廊三楼展示柜，做好姓名标签、作品说明，方便审查。答辩后留在学院展示柜）
终稿	与指导老师沟通、上传系统（视频作品 ZIP 压缩，论文）、提交资料

附录 1

书籍排版要求表

封面 1P	扉页 1P	目录 1P	序言/前言 1-2P	内页 ≥ 28 (不包括文 本页)	致谢 1P	延申资料	封底 1P
作品名称、作品类型 学生姓名、指导老师 厦门大学嘉庚学院 动画专业毕业作品	封面的黑白		意图与目的 (与论 文的创作报告一 致: 前言+目的+意 图)	1. 画面每页相对应的 文本/说明/构思/分 析。 2. 图文有排版设计。	致谢 (与论文的创 作报告一致)	故事梗概+文字脚本+分 镜+角色介绍 (与论文的创作报告一 致)	1. 学生联系电话或 邮箱 2. 作品出品时间 (***年)
尺寸 高或宽 ≥ 1920 , PDF 书籍排版, 文件 300MB 内。讲究文字规范与排版设计, 没有错别字、具备阅读性、字体统一、图文清晰。其他见国标质量要求页							

附录 2

视频编辑要求表

片头设计 15 秒，文本信息	正片 ≥2 分钟/人	片尾设计 15 秒，文本信息	其他
作品名称、作品类型 学生姓名、指导老师 厦门大学嘉庚学院 动画专业毕业作品	故事完整、语音清楚、画面清晰等。	1. 学生联系电话或邮箱 2. 作品出品时间（***年） 3. 脚本/原作；声音（背景音乐/配音演员等）；感谢友情协助或设备借用等。	片头/尾与作品一并 算审核评分，注意风格等质量。
大小：1920*1080，MP4，300MB 内。视频基本要求图像清晰、声音平衡，故事清楚、信息规范，片头尾有设计。其他见国标质量要求页			

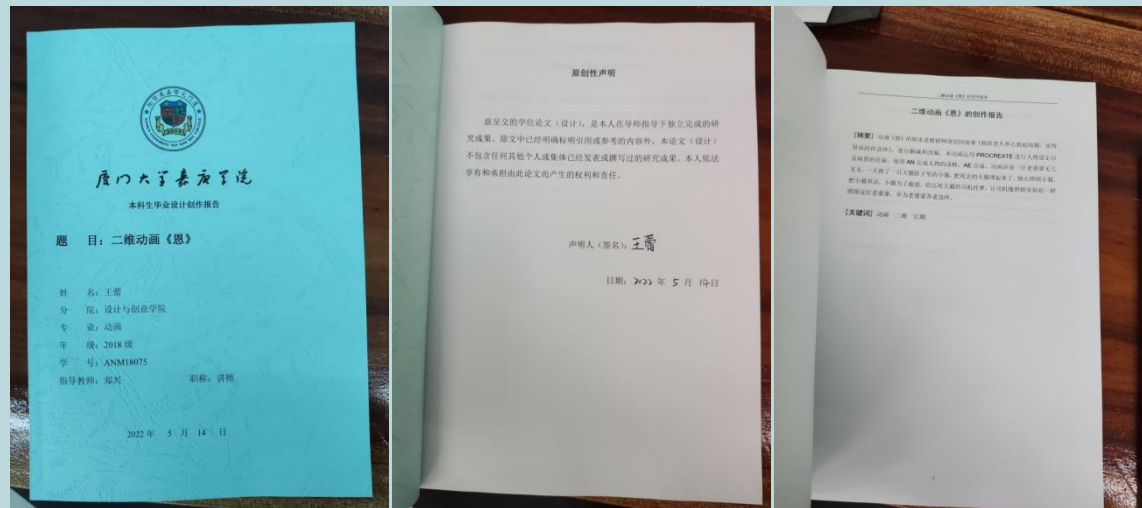
附录 3

终稿提交的文件信息（细节咨询指导老师/教务秘书）

细节信息		
工作任务书	统一格式	电子编辑，打印
进度表	作品类别 + 名称《***》 如： 动画《我的家乡》	指导老师提供模板，学生手写
论文封面	答辩时间一致	电子编辑，打印
论文题目	作品类别 + 名称《***》 如： 动画《我的家乡》	
原创声明	学校模板	打印、手签
毕业光盘	按进度流程设置文件夹，归类	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

附录 4

论文打印例子



封面时间与答辩时间一致

附录 5

检索签字

毕业设计(论文)检测系统
文本复制检测报告单(副本)

No: BK20220506222073033086206 检测时间: 2022-05-06 22:29:07

题目: 二维动画《恩》的创作报告

作者: 王蒙 (SM15075, 设计与制造学院-动画)

指导教师: 郑河 (教师)

检测机构: 厦门大学嘉庚学院

提交文件名: 1_444_444.docx

文件信息: SM15075王蒙-二维动画《恩》的创作报告.docx

检测系统: 毕业设计(论文)检测系统(平面设计(论文)管理权限)

检测类型: 毕业设计论文

检测范围: 中国学术期刊(网络版)全部
中国博士学位论文全文数据库/中国优秀硕士学位论文全文数据库
中国重要会议论文全文数据库
中国重要报纸全文数据库
中国专利全文数据库
万方数据
维普中文期刊网
大学学位论文全文数据库
全国学位论文全文数据库
英文数据库(杂志期刊、报纸、会议的英文数据库以及Springer、Elsevier、Taylor&Francis、IEEE数据库等)
德意志学术网
互联网档案馆
万方数据
CNKI大藏网等/原创作品库

检测范围: 1900-01-01至2022-09-06

检测结果:

去除本人文字复制比: 0.0% 机器检测的结果

去除引用文字复制比: 1.8% 总文字复制比: 1.8%

涉嫌最大文字复制比: 1.5% (基于内部库优化的文本相似度检测研究)

重复字数:	[126]	总得分数:	[1]
抄袭字数:	[7112]	疑似抄袭:	[1]
涉嫌最大重复字数:	[104]	涉嫌最大字数:	[6]
疑似引用最大字数:	[126]	疑似引用字数:	[126]
疑似引用最小字数:	[126]		

指标: 疑似引用观点 疑似引用文字表述 疑似整体引用 过度引用

相似语句: 0 相似公式: 没有公式 疑似文字的图片: 0

1_二维动画《恩》的创作报告 总字数: 7112

提交时间与专业定稿一致

附录 6

中期发表



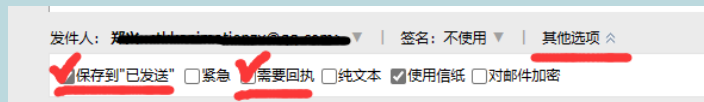
1. 中期发表的资料，应提供指导老师上图角度的创作视频，时长为完整创作 2 小时进度，以检查创作能力与最终情况。视频用后期加快为 15 分钟、再用格式工厂压缩后发指导老师，以及在专业安排的公开发表。
2. 中期 2 次发表，需要提供 EV 软件视频录制过程 2 小时进度，完整展示画面分层，描绘，修改等过程，以及动画后期的过程等。视频用后期加快为 15 分钟、再用格式工厂压缩后发指导老师，以及在专业安排的公开发表。

附录 7

常见问题	注意与解决规范
成绩不公平/老师没有指出问题/我发现有作品不是原创（注意原创的认定文件要了解）	<p>1. 申诉适用于学生毕设未通过且个人有质疑，教务成绩通知后的 3 天内，学生可礼貌，客观地将证据、连接、诉求等，以邮件方式发送指导老师+评审 5 位老师，阐述个人看法。指导老师协助答辩老师组长复审，答辩老师组长组织讨论，所有相关老师参与整理资料，答辩老师组长会议，并统一以邮件答复学生，抄送教务。学生申诉只可进行一次。</p> <p>2. 学生个人身体/精神/面试情况理由不能影响专业考核的评判标准。毕业成绩公布后，除非老师为了咨询学生问题，主动约谈与电话，禁止不及格学生个人/托人/家人/领导找老师理论/辩论/哭诉等交流，会有私情/威胁/恐吓/同情等不公平嫌疑，学生逐一找老师诱导/套话/录音等手段则明确具备道德问题或违法行为，以上教研室都直接不及格处理，并正式邮件通知大学教务部。</p>
关于作品类型、名称的调整	<p>1. 开题公开后不允许调整类型创作，如不允许动画类型改为漫画类型。2. 同一类型内的更换，在前期制作期间可以申请（如二维变成三维、漫画变成原画等），在前期提交答辩组前，拟写说明报告，打印纸板，指导老师签字允许后，拍摄并发送邮件给答辩组组长老师。3. 作品名称的改变（不涉及前期不同的类型要求等），定稿前学生拟写说明报告，打印纸板，指导老师签字允许后，指导老师负责与教务秘书沟通相关手续。</p>
关于合作分组	<p>作品系合作情况时，依据实际负责内容的评审，出现小组成员其中一个人不及格属于正常情况。前期开展公示确认合作后，作为考核规划能力，答辩组老师按最初分工对答辩作品进行审核。学生自行解除为无效，应慎重考虑合作团队，并具备负责到底的契约精神。</p>

过于作品提交问题
(没有得到/网络问
题/发错了/漏发...)

1. 所有邮件都以 QQ 邮箱进行发送，并选择收到后自动回复通知项：设置保存与回执如下。



学生设好个人独立文件夹，发送邮件，邮件名、文件名、作品名统一：学号姓名+类型+作品名+阶段（如 ANM333 王均动画《小鸡》前期，提前 12 小时以上发送指导老师的助手。老师助手汇总工作室资料后，应解压成文件夹，建文化夹 老师名称+阶段（如郑兴老师工作室定稿）。进度表上提交的截至日期，是指以老师邮箱时间收到时间为标准（如果个别老师没有收到，以答辩组长为标准）。过期为违规，教务公布时默认为不及格。

其他文件

文件进入校教务网 <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》

END