

毕业设计相关答辩记录及 评阅记录材料

院 部 文化传播与艺术设计学院

专业/年级 动漫制作技术专业 2021 级

专业带头人 向欣

日 期 2024. 6

附件 7

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维动画《年味》设计与制作						
姓 名	康希希	系别	文传学院	专业/班级	动漫2101	学号	24
指导教师	罗雨晴	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	无	职称	助教
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟穆姣	副高					
	马锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价):							
设计有海味不合理,有待修改							
成绩: 不及格		指导教师签名: 罗雨晴		2023年10月14日			
答辩记录: ①选择这个课题的目的和意义是什么? 答: 传播传统文化, 让更多人重新认识了解 ②完成这个课题的过程中遇到哪些困难? 答: 分镜困难, 剧情分镜不够, 传统文化背景 ③你觉得你的作品的精细了吗? 应该如何做到更好? 答: 不够精细, 应该细化场景							
会议主持人: 罗龙		记录人: 罗雨晴		年 月 日			
答辩小组意见: 评语: 同意导师意见				评定成绩: 不及格			
成绩: 不及格 答辩小组(组长)签名: 罗龙				评定等级: D			
2023年10月4日				答辩委员会(主任): 李松			
				2023年10月14日			

附件 7

湖南信息职业技术学院2024届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《大国重工》插画设计与制作						
姓 名	赵瑞瑞	系别	文化传承与艺术设计学院	专业/班级	动漫2103	学号	07
指导教师	罗雨晴	所在部门	文化传承与艺术设计学院	职务	无	职称	助教
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟慧姣	副高					
	马锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价):							
设计未按时完成。							
成绩: 不及格 指导教师签名: 罗雨晴 2024年10月14日							
答辩记录: 1. 你的选题用意是什么。答: 是为了用年轻人接受喜爱的方式寓教于乐, 增加年轻人对祖国的自豪感和 2. 你在设计制作的过程中遇到什么困难。答: 在设计中我遇到想到了却无笔画出来的困难, 从而 3. 你有什么解决办法。答: 我会适当调整设计图的计划, 并学习新的绘画知识							
会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2024年10月14日							
答辩小组意见: 评语: 同意答辩				评定成绩: 不及格			
成绩: 不及格 答辩小组(组长)签名: 罗龙 2024年10月14日				评定等级: D			
				答辩委员会(主任): 李斌 2024年10月14日			

附件 7

湖南信息职业技术学院2024届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《紫瞳少女》人物建模动画 三维动画《紫瞳少女》设计与制作						
姓 名	黄卓荣	系别	文化学院	专业/班级	动漫2102班	学号	33
指导教师	罗雨晴	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	无	职称	助教
答辩与参会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟修姣	副高					
	马锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价):							
毕设未按时完成 成绩: <u>不及格</u> 指导教师签名: <u>罗雨晴</u> 2023年10月7日							
答辩记录: 1. 课题作品对你的专业能力是否提升? 有, 运用blender制作提高三维制作能力。 2. 完成这个课题的过程中遇到了哪些困难? 第一次使用blender制作, 运用不够熟练。 3. 选择这个课题的目的是什么? 将自己心目中的二次元角色呈现给大家看。 会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023年11月14日							
答辩小组意见: 评语: <u>内容不够充实</u> 成绩: <u>不及格</u> 答辩小组(组长)签名: <u>马锐</u> 2023年10月9日				评定成绩: <u>不及格</u> 评定等级: <u>D</u> 答辩委员会(主任): <u>马锐</u> 2023年10月9日			

附件 7

湖南信息职业技术学院 24 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《三山五岳》插画设计与制作						
姓 名	肖粒	系别	艺术设计学院	专业/班级	动漫2101班	学号	23
指导教师	罗雨晴	所在部门	文化传承与艺术设计学院	职务	无	职称	助教
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟中穆姣	副高					
	马锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价): 本次未按时完成。							
成绩: <u>不及格</u> 指导教师签名: <u>罗雨晴</u> 2023 年 10 月 14 日							
答辩记录: 对本次的展望: 希望能够找到一份自己热爱并且能够为之奋斗的工作。 谈谈你对大学生活的意义与价值: 帮助自己发展自己的职业技能和社会能力拓展自己的知识面和思维方式。 谈谈你对未来职业发展的打算: 在未来的职业发展打好基础。 你对有画画的兴趣吗? 我平常会画一些素描和色彩, 因此对这方面感兴趣。							
会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见: 评语: <u>同意答辩</u> 成绩: <u>不及格</u> 答辩小组(组长)签名: <u>罗龙</u> 2023 年 10 月 14 日				评定成绩: <u>不及格</u> 评定等级: <u>D</u> 答辩委员会(主任): <u>李锐</u> 2023 年 10 月 14 日			

附件 7

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕
业设计 评阅、答辩及成绩评
定表

课题名称	二维动画《相见欢》脚本设计与制作						
姓 名	杨雨悦	系别	动画与艺术设计学院	专业/班级	动漫2103班	学号	33
指导教师	罗雨晴	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	无	职称	助教
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟穆枚	副高					
	马锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及 存在的不足等进行综合评价): 该生作品未按时完成。							
成绩: <u>不及格</u> 指导教师签名: <u>罗雨晴</u> 2023年10月4日							
答辩记录: 问: 为什么选择这个课题? 答: 关于南唐的历史作品较少, 我想做些新颖的。 问: 选这个课题的意义? 答: 希望大家可以了解一下关于李煜的生平。 问: 设计风格是? 答: 二次元画风与国风结合。							
会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023年10月14日							
答辩小组意见: 评语: <u>同齐师观。</u>				评定成绩: <u>不及格</u>			
成绩: <u>不及格</u> 答辩小组 (组长) 签名: <u>罗龙</u>				评定等级: <u>D</u>			
2023年10月14日				答辩委员会 (主任): <u>李锐</u> 2023年10月14日			

附件 7

湖南信息职业技术学院2024届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	插画《湘》设计与制作						
姓 名	张蝶	系别	文传学院	专业/班级	动漫2101	学号	22
指导教师	罗雨晴	所在部门	文传学院	职务	无	职称	助教
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟修姣	副高					
	马锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价): 毕业设计按时完成							
成绩: <u>不及格</u> 指导教师签名: <u>罗雨晴</u> 2023 年 10 月 14 日							
答辩记录: 选择这个课题的目的和意义是什么? 目的: 可以深入理解插画对角色的感染力 完成课题时遇到哪些问题? 画技水平有待提高, 绘画效果不好 对未来的展望是什么? 希望自己的绘画水平提高 会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见: 评语: <u>同意答辩</u> 成绩: <u>不及格</u> 答辩小组 (组长) 签名: <u>罗龙</u> 2023 年 10 月 14 日				评定成绩: <u>70分</u> 评定等级: <u>D</u> 答辩委员会 (主任): <u>李强</u> 2023 年 10 月 14 日			

附件 7

湖南信息职业技术学院2024届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	动画《湘食寻记》设计与制作						
姓 名	邹睿	系别	视觉学院	专业/班级	动漫制作技术 2103班	学号	2021520308
指导教师	罗雨晴	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	无	职称	助教
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟德敏	副高					
	马锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价):							
毕业未按时完成。							
成绩: 不及格		指导教师签名: 罗雨晴		2023年10月4日			
答辩记录:							
动画形象来源? 答: 源于湖南13地级市和1自治州的代表性美食和饮食习惯。 作品的色彩有什么含义? 答: 色彩通过吸管吸取食物主体进行上色的。 为什么想做这个选题? 答: 想通过画面的形式向大家展示湖南的风土人情。 会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023年10月14日							
答辩小组意见:				评定成绩: 不及格			
评语: 内容有待提升				评定等级: D			
成绩: 不及格 答辩小组(组长)签名: 罗龙				答辩委员会(主任): 李强			
2023年10月4日				2023年10月4日			

附件 7

湖南信息职业技术学院2024届学生毕
业设计 评阅、答辩及成绩评
定表

课题名称	二维动画《戏中人》设计与制作						
姓 名	王同鑫	系别	文传学院	专业/班级	动漫2103	学号	20205370327
指导教师	罗雨晴	所在部门	现代传播艺术设计学院	职务	无	职称	助教
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟耀斌	副高					
	马锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价)。 毕设选题新颖，对现实问题有思考。							
成绩: <u>良好</u> 指导教师签名: <u>罗雨晴</u> 2023 年 10 月 16 日							
答辩记录: 1. 为什么会选择这个课题? 在疫情期间一直对传统文化比较关注,想用自己方式传播。 2. 你的设计风格如何定位? 因之前学习过书法,便想到用水墨和水彩画来呈现 3. 有何创新之处 ①插画主题 ②设计研究, ③应用设计 会议主持人: <u>罗龙</u> 记录人: <u>罗雨晴</u> 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见: 评语: <u>同意答辩通过</u> 成绩: <u>B 良好</u> 答辩小组(组长)签名: <u>罗龙</u> 2023 年 10 月 19 日				评定成绩: <u>良好</u> 评定等级: <u>B</u> 答辩委员会(主任): <u>李斌</u> 2023 年 10 月 14 日			

附件 7

湖南信息职业技术学院2024届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维动画《游》设计与制作						
姓 名	姚婉萌	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动画2103	学号	202115370337
指导教师	罗雨晴	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	无	职称	助教
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟穗姣	副高					
	马锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价):							
设计过程中克服了许多困难, 最终作品有一定实用性.							
成绩: 良好 指导教师签名: 罗雨晴 2023年10月14日							
答辩记录: 1. 问: 完成这个课题遇到哪些困难? 答: 软件不熟悉和自身能力不够的问题. 2. 问: 课题作品对你的专业能力是否提升? 答: 有的, 有一定提升. 3. 问: 对未来的展望是什么? 答: 提升自我能力, 做好作品.							
会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023年10月14日							
答辩小组意见:				评定成绩: 良好			
评语: 同意答辩老师意见.				评定等级: B			
成绩: 良好 答辩小组(组长)签名: 罗龙				答辩委员会(主任): 李强			
2023年10月14日				2023年10月14日			

附件 7

湖南信息职业技术学院2024届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	插画《谷物语》设计与制作						
姓 名	谭一鸣	系别	文化传播与 艺术设计学院	专业 /班级	动漫2101	学号	25
指导教师	罗雨晴	所在 部门	文化传播与 艺术设计学院	职务	无	职称	助教
答辩与 会 员 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟穆姣	副高					
	马锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及 存在的不足等进行综合评价):							
毕设过程认真, 交流积极, 设计内容区可更丰富							
成绩: <u>良好</u>		指导教师签名: 罗雨晴		2023年10月14日			
答辩记录: 1. 你平时有画画的习惯吗? 为什么? 1. 有, 平时会画点速写 2. 完成这个课题的过程中遇到哪些困难? 2. 如何表达谷物形态的同时增加趣味性是我认为困难 因为喜欢, 也成为了习惯 3. 你觉得你的作品够精细了吗, 应如何做到更好? 3. 不够, 还画加强线稿细化 会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023年10月14日							
答辩小组意见:				评定成绩: <u>良好</u>			
评语:				评定等级: <u>B</u>			
成绩: <u>良好</u> 答辩小组 (组长) 签名: 罗龙				答辩委员会 (主任): 李强			
2023年10月14日				2023年10月14日			

附件 7

湖南信息职业技术学院2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	插画《女体日慢》古风动漫插画设计 插画《女体日慢》设计与制作						
姓 名	申佳旭	系别	文传学院	专业/班级	动漫2102班	学号	03
指导教师	罗雨晴	所在部门	艺术与视觉设计学院	职务	无	职称	助教
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟穆妹	副高					
	马锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价):							
严格按照要求完成, 态度认真.							
成绩:	良好	指导教师签名: 罗雨晴		2023 年10月14日			
答辩记录: 1. 完成这个课题的过程中遇到了哪些困难? 我对人体比例不够了解, 对暗调关系表现不够熟悉。 2. 你觉得你的作品够精细吗? 应该做到怎样的程度? 还不够精细, 应该在衣服细节、身体比例、背景风格上精益求精。 3. 你平时有画画的习惯吗? 为什么? 有, 我想把自己喜欢的人物的景色记录下来。							
会议主持人: 罗龙		记录人: 罗雨晴		2023 年10月14日			
答辩小组意见: 评语: 同意答辩意见.				评定成绩: 良好			
成绩: 良好				评定等级: B			
答辩小组(组长)签名: 罗龙 2023 年10月14日				答辩委员会(主任): 李强 2023 年10月14日			

附件 7

湖南信息职业技术学院2024届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维游戏《红妆辞》界面设计与制作						
姓 名	陈锦祥	系别	文传学院	专业/班级	动漫21班	学号	30
指导教师	罗雨晴	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	无	职称	助教
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟穆姣	副高					
	马锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价): 该生严格按照时间完成作品, 选题有意义 成绩: <u>良好</u> 指导教师签名: 罗雨晴 2023年10月14日							
答辩记录: 课题构思是什么? 弘扬传统文化, 围绕“三书六礼”进行创作。 你觉得你的作品够精细了吗? 如何做得更好? 不够, 多看多练。 课题作品对你的能力提是否提升? 有, 绘画水平有更为进步。 会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023年10月14日							
答辩小组意见: 评语: 成绩: <u>良好</u> 答辩小组(组长)签名: 罗龙 2023年10月14日				评定成绩: <u>良好</u> 评定等级: <u>B</u> 答辩委员会(主任): 李斌 2023年10月14日			

附件 7

湖南信息职业技术学院2024届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维游戏《红妆锦》 游戏制作 设计与制作						
姓 名	刘情武	系别	文传学院	专业/班级	动漫2101	学号	27
指导教师	罗雨晴	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	无	职称	助教
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟穆姣	副高					
	马锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价): 该生态度认真、作品新颖用较好的表现手法 成绩: <u>优秀</u> 指导教师签名: <u>罗雨晴</u> 2023 年 10 月 14 日							
答辩记录: 1. 你平时有画画的习惯吗,为什么? 1. 有,因为热爱。 2. 你认为你的作品是否有商业价值? 2. 这个作品主要是文化价值。 3. 你觉得你的作品够精细了吗,应该如何做到更好? 3. 还不够,要多画多练。 会议主持人: <u>罗龙</u> 记录人: <u>罗雨晴</u> 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见: 评语: <u>同意答辩意见。</u> 成绩: <u>优秀</u> 答辩小组(组长)签名: <u>罗龙</u> 2023 年 10 月 14 日				评定成绩: <u>优秀</u> 评定等级: <u>A</u> 答辩委员会(主任): <u>李欣</u> 2023 年 10 月 14 日			

附件 7

湖南信息职业技术学院2024届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维动画制作《云柏》设计与制作						
姓 名	胡灿	系别	人文学院	专业/班级	动漫2101班	学号	20215370111
指导教师	罗雨晴	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	无	职称	助教
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟程姣	副高					
	马锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价):							
课题报告思路清晰,设计合理.							
成绩: <u>良好</u> 指导教师签名: <u>罗雨晴</u> 2023 年10月14日							
答辩记录: 1. 选择这个课题的目的和意义是什么? 因为二维动画能更好的向观众传递作者的情感, 更好的引起观众感情共鸣, 传递深刻的思想及价值观等.							
2. 对未来的展望是什么? 希望从事关于动画制作的职业, 在这领域站住脚.							
3. 你觉得你的作品够精细了吗, 应如何做到更好? 不够精细, 之后会继续细画, 让画面更美观.							
会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023年10月14日							
答辩小组意见: 评语: 13 罗雨晴				评定成绩: <u>良好</u>			
成绩: <u>良好</u> 答辩小组(组长)签名: <u>罗龙</u>				评定等级: <u>B</u>			
2023 年10月14日				答辩委员会(主任): <u>李玲玲</u>			
				2023 年10月14日			

附件 7

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕
业设计 评阅、答辩及成绩评
定表

课题名称	插画《湘行村之长》设计 & 制作						
姓 名	向 魏	系 别	文 传 学 院	专 业 / 班 级	动漫制作技术 动漫 210301E	学 号	20211537 0336
指导教师	罗雨晴	所在 部门	数字传播与艺 术设计学院	职 务	无	职 称	助教
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗 龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟穆妹	副高					
	马 锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及 存在的不足等进行综合评价): 毕业设计思路清晰,态度认真,设计完整。							
成绩: <u>良好</u> 指导教师签名: <u>罗雨晴</u> 2024 年 10 月 14 日							
答辩记录: 为什么会选这个课题? 因为我自己对这个有一点兴趣,想尝试一下自己能做到什么程度。 在设计过程中你遇到了哪些问题? 创新性不足,需要刷业有东西的视觉再与设计相结合。 你的设计过程中,有哪些值得改进的地方? 把画面的更简洁点,不要跟排版规定的1/5来。							
会议主持人: <u>罗 龙</u> 记录人: <u>罗雨晴</u> 2024 年 10 月 14 日							
答辩小组意见: 评语: <u>同意导师意见。</u>				评定成绩: <u>良好</u>			
成绩: <u>良好</u> 答辩小组 (组长) 签名: <u>罗 龙</u> 2024 年 10 月 14 日				评定等级: <u>B</u> 答辩委员会 (主任): <u>李 强</u> 2024 年 10 月 14 日			

附件 7

湖南信息职业技术学院2024届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维动画制作《云柏》设计与制作						
姓 名	傅思思	系别	文传学院	专业/班级	动漫1班	学号	20215370132
指导教师	罗雨晴	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	无	职称	助教
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟穆姝	副高					
	马锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价): 作品和诺说一. 色调一致. 态度认真 成绩: 优秀 指导教师签名: 罗雨晴 2023年10月14日							
答辩记录: 1. 选择这个课题的目的和意义是什么? 想通过美丽的色彩画面带给观众精彩纷呈的视觉享受, 更完整的塑造人物形象, 向观众传递作者的情感。 2. 对未来的展望是什么? 希望在动画领域 做出一件事。 3. 你平时有画画的习惯吗, 为什么? 有的, 因为喜欢绘画。 会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023年10月14日							
答辩小组意见: 评语: 同意导师意见。 成绩: 优秀 答辩小组(组长)签名: 罗龙 2023年10月14日				评定成绩: 优秀 评定等级: A 答辩委员会(主任): 李永峰 2023年10月14日			

附件 7

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕
业设计 评阅、答辩及成绩评
定表

课题名称	插画《湘行散记》设计 & 制作						
姓 名	向魏	系别	文传学院	专业/班级	动漫制作技术 动漫210321E	学号	20211537 0336
指导教师	罗雨晴	所在 部门	动漫制作技术 设计学院	职务	无	职称	助教
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师	罗雨晴	助教			
	钟修敏	副高					
	马锐	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价): 毕业设计思路清晰, 态度认真, 设计完整.							
成绩: <u>良好</u> 指导教师签名: <u>罗雨晴</u> 2024 年 10 月 14 日							
答辩记录: 为什么会选择这个课题? 因为我自己对这个有一点兴趣, 想尝试一下自己能做到什么程度. 在设计过程中你遇到了哪些问题? 创新度不足, 需要刷出有创意的视觉元素与设计相结合. 你的设计过程中, 有哪些值得改进的地方? 插画风格更简洁一点, 不要跟太现实的内容.							
会议主持人: <u>罗龙</u> 记录人: <u>罗雨晴</u> 2024 年 10 月 14 日							
答辩小组意见: 评语: <u>同指导教师意见.</u>				评定成绩: <u>良好</u>			
成绩: <u>良好</u> 答辩小组 (组长) 签名: <u>罗龙</u> 2024 年 10 月 14 日				评定等级: <u>B</u> 答辩委员会 (主任): <u>李洪</u> 2024 年 10 月 14 日			

附件 7

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《胆小鬼》动画制作						
姓 名	袁慧慧	系别	文信学院	专业/班级	动漫2101班	学号	29
指导教师	钟穆姣	所在部门		职务		职称	
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	钟穆姣		罗雨晴		罗宏		
	白锐						
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及 存在的不足等进行综合评价): 作品制作虽然有点艰难,但也能克服困难完成 设计内容... 成绩: 76 指导教师签名: 钟穆姣 2023 年 10 月 14 日							
答辩记录: 1. 选择这个课题的目的和意义是什么? 想让更多人关注到校园暴力这个话题,想让更多人意识到校园暴力,想通过作品宣传减少暴力。 2. 对未来的展望是什么? 希望在未来做出更好的作品,不被遗忘,不是越来校多外开始阻止暴力,要开始消灭。 3. 你觉得你的作品有什么不足,应该如何做到更好? 不够精细,应该更加详细,再添上画面,或者多画点。 会议主持人: 罗宏 记录人: 罗雨晴 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见: 评语: 内容基本完整,考察良好。 成绩: 74 答辩小组(组长)签名: 钟穆姣 2023 年 10 月 14 日				评定成绩: 75 评定等级: 良 答辩委员会(主任): 李斌 2023 年 10 月 14 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《生肖》拟人手办制作						
姓名	刘丰蕊	系别	文传学院	专业/班级	动画2101班	学号	37
指导教师	钟穆姣	所在部门		职务		职称	
会 答 人 辩 员 与	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗雨晴		罗龙		马锐		

指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性
及存在的不足等进行综合评价):

该同学克服不小困难,在能力范围内完成,实属不易。
成绩: 85 指导教师签名: 钟穆姣 2023 年 10 月 14 日

答辩记录:

1. 选择这个课题的目的与意义是什么?
选择这个课题,旨在完成毕业设计的同时,将传统文化"生肖"融入其中,更好的宣传这一文化。

3. 对未来的展望。
通过此次的作品设计,也是我第一次独立的完成一份作品,我认识到自己有许多不足的地方,在以后的日子里,我会更加努力的提升自己的能力,扩自己的知识面。

6. 课题作品 对你的专业能力是否提升?
提升是一定的,作品制作过程中有许多困难需要我去一一克服,在克服的过程中不断的完善与提升。

会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023 年 10 月 14 日

答辩小组意见:

评语:

在能力范围内,基本完成创作
品与成果,经过讨论为良作。
成绩: 84 答辩小组(组长)签名: 钟穆姣
2023 年 10 月 14 日

评定成绩:

评定等级:

答辩委员会(主任):

2023 年 10 月 14 日

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《薪火计划》角色设计						
姓名	邹金捷	系别	文传学院	专业/班级	动漫 2103	学号	32
指导教师	钟穆姣	所在部门		职务		职称	
会 答 人 辩 员 与	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗雨晴		罗龙		马锐		

指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性
及存在的不足等进行综合评价):

学习态度好,能在工作之余完成设计,实属不容易。

成绩: 85 指导教师签名: 钟穆姣 2023 年 10 月 14 日

答辩记录:

1. 选择这个课题的目的和意义是什么
我认为作品不够精细,那做到更好,我会细心观察我的作品,发现问题,就上网查,进行不断的修改。
随着动漫、游戏、周边产业的兴起,越来越多的人产生了浓厚的兴趣,通过队原画设计,将薪火的故事体现出来,同时也能让将学问一代代传下来。同时也能让我的技能提升。

2. 对未来的展望是什么?

可以进入游戏行业,成为原画师、插画师、场景设计师、动画师等,为游戏增加各种各样的元素与艺术风格,而且现在互联网发达,可以通过网络将所学知识传授给对画画有兴趣的人。

会议主持人:

罗云

记录人:

罗雨晴

2023 年 10 月 14 日

答辩小组意见:
评语:

作品内容基本完整,态度

为良。

成绩: 82 答辩小组(组长)签名: 钟穆姣
2023 年 10 月 14 日

评定成绩: 84

评定等级: 良

答辩委员会(主任):

李明

2023 年 10 月 14 日

湖南信息职业技术学院2024届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《绿洲》三维动画制作						
姓 名	黄炳森	系别	文传学院	专业/班级	动漫2103班	学号	24
指导教师	钟穆姣	所在部门		职务		职称	
会 答 人 辩 员 与	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗雨晴		罗龙		马锐		

指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性
及 存在的不足等进行综合评价):

该同学毕业设计完成过程中态度端正,能认真守时完成作品,

成绩: 86 指导教师签名: 钟穆姣 2023 年 10 月 14 日

答辩记录:

1. 通过制作三维动画《绿洲》达到自我成长和学习机会,参与制作三维动画需要学习和掌握更多模型制作和视频剪辑软件,提升自己技能和知识水平。
(选择这个课题的目的和意义是什么?)

2. 对未来的展望是什么?

3. 课题作品 对你今后的专业岗位是否有帮助?
当然有,这次作品让我学到非常多新知识,今后在专业岗位上肯定有用武之地。

实习期能从事三维模型制作的工作,让自己对建模的技术及审美有更好的突破。毕业后在自己擅长的专业领域发光发亮。

会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023 年 10 月 14 日

答辩小组意见: 评语: 作品完整,文件提交,经小组讨论为优。 成绩: <u>84</u> 答辩小组(组长)签名: <u>钟穆姣</u> 2023 年 10 月 14 日	评定成绩: <u>85</u> 评定等级: <u>优</u> 答辩委员会(主任): <u>李锐</u> 2023 年 10 月 14 日
---	--

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《曲水流觞》古风手办设计						
姓名	谢木兰	系别	文传学院	专业/班级	动漫2102	学号	36
指导教师	钟穆姣	所在部门		职务		职称	
会 答 人 辩 员 与	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗雨晴		罗龙		马锐		

指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性
及存在的不足等进行综合评价):

该同学作品有一定的设计想法,功底深厚,技术掌握熟练。
成绩: 93 指导教师签名: 钟穆姣 2023 年 10 月 14 日

答辩记录:

1. 选择这个课题的目的和意义是什么?
2. 对未来的展望是什么?
3. 这次的毕业设计作品对你今后的专业岗位是否有帮助?

1. 作为一种古老的中国传统习俗,曲水流觞不仅承载着丰富的历史文化内涵,而且与现代的结合,为人们提供了了解和中国文化的独特机会。
2. 随着手办市场的扩大,手办种类和材质将越来越丰富,越来越专业化,手办的收藏和投资价值也将得到更高的认可。
3. 会提高我的审美,提高我的专业素养,手办可以提供一些设计灵感和参考。
会议主持人: 罗龙 记录人: 马锐 2023 年 10 月 14 日

答辩小组意见:

评语: 作品具有一定的设计意义,并能收藏观赏,经考核为优秀。

成绩: 90 答辩小组(组长)签名: 钟穆姣 2023 年 10 月 14 日

评定成绩: 92

评定等级: 优秀

答辩委员会(主任): 李斌 2023 年 10 月 14 日

湖南信息职业技术学院2024届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《甘雨游秘妻》三维动画制作						
姓名	龙文武	系别	文传学院	专业/班级	动漫2403	学号	22
指导教师	钟穆姣	所在部门		职务		职称	
会答辩人员与	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗雨晴		罗龙		马锐		
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价):							
作品设计制作过程完整,态度认真,能够灵活运用所学知识完成 毕业设计作品							
成绩:	85		指导教师签名:	钟穆姣		2023 年10月14日	
答辩记录:							
1. 选择这个课题的目的和意义是什么? 我想要借此机会加入《原神》的二创行列,同时让更多人把目光看向3DMax等其它软件;课题的完成,是二创的一种创新,也是对我自身专业能力的提升与全面考察。让更多的人喜欢上《原神》的角色。 2. 对未来的展望是什么? 无论作品是否达到我预期目标,未来我依旧会继续尝试二创,同时会向MMD等其他软件拓展,每次的作品会回过头来反思还有哪些不足与缺陷,更偏向于剧情动画,我渴望未来向游戏策划发展。 3. 课题作品对你的专业能力是否提升? 是。不仅提升了我对3DMax更精细更复杂的模型的掌握能力,而且使我了解解和学习到了其他几个软件,同时在动画的分镜剪辑上也更加熟练。							
会议主持人:		罗龙		记录人:		罗雨晴	
						2023 年10月14日	
答辩小组意见:				评定成绩: 82			
评语: 答辩条理清晰,逻辑性强,作品已完成,经考核为优秀。				评定等级: 良			
成绩: 78				答辩委员会(主任): 李斌			
答辩小组(组长)签名: 钟穆姣				2023 年10月14日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《霓裳》手办设计制作						
姓 名	余佳怡	系别		专业 / 班级	动漫2102班	学号	06
指导教师	钟穆姣	所在 部门		职务		职称	
会 答 人 辩 员 与	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗雨晴		罗龙		马锐		

指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性
及 存在的不足等进行综合评价):

成绩: 87 指导教师签名: 钟穆姣 2023 年10月14日

答辩记录:

1. 选择这个课题的目的和意义是什么?
2. 完成这个x 对未来的展望是什么?
3. 课题作品对你的专业能力是否提升?

答: 1. 国风系列手办, 既是对中国传统文化 的传承和弘扬, 也是有着很高的经济价值和发展潜力. 2. 我相信通过不断努力和 学习, 我能成为一名优秀的国风手办设计师 3. 在我的课题作品制作过程中, 不仅提高了我对国风文化的理解, 还锻炼了自己的设计能力和造型能力.

会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023 年10月14日

答辩小组意见:
评语:

作品与表 果报生书 完成. 经讨论为优秀.

成绩: 85 答辩小组 (组长) 签名: 钟穆姣 2023 年10月14日

评定成绩: 86

评定等级: 优秀

答辩委员会 (主任): 李斌 2023 年10月14日

湖南信息职业技术学院2024届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《浓情刀传统节日插画设计						
姓名	贺叶萍	系别	文学院	专业/班级	动设2102	学号	12
指导教师	钟穆姣	所在部门		职务		职称	
会 答 人 辩 员 与	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗雨晴		罗龙		马锐		

指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性
及存在的不足等进行综合评价）：

作品完成工作量较大、但能在时间打磨下完成。

成绩：86 指导教师签名：钟穆姣 2023年10月14日

答辩记录：

- 1.选择这个课题的目的和意义是什么？
中国传统节日的插画体现民族文化精髓，弘扬了中华优秀传统文化
更是为了表达个人情感和思想。
- 2.对未来的展望是什么？
加入插画师行业，希望可以成为一名优秀的插画师，画出更多的作品。
- 3.谈谈你对大学生生活的价值与意义？
①知识学习和技能提升 ②独立思考 ③社会交往和人际交往

会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023年10月14日

答辩小组意见：

评语：作品有自己的思想与想法
成果书完整，考求亲为作者

成绩：85 答辩小组（组长）签名：钟穆姣
2023年10月14日

评定成绩：85

评定等级：优

答辩委员会（主任）：李斌
2023年10月14日

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《逛灯会》国风系列手机设计						
姓名	邱梦婷	系别	文传学院	专业/班级	动漫2102	学号	19
指导教师	钟穆姣	所在部门		职务		职称	
会 答 人 辩 员 与	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗雨晴		罗龙		马锐		

指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性
及存在的不足等进行综合评价):

作品具有一定的设计想法,制作精细,能起玩收藏。

成绩: 92

指导教师签名: 钟穆姣 2023 年 10 月 14 日

答辩记录:

1. 选择这个课题的目的和意义是什么?
我希望能通过这个项目,让更多的人了解手机文化
2. 对未来的展望是什么?

我能够在未来能够深入研究和探索国风系列手机的设计制作,不断提高自己的制作技能和水平,同时我也希望能借助互联网平台和社交媒体和力量,推广国风系列手机的文化价值和应用价值

3. 完成这个课题的过程中遇到哪些困难?
在做版饰时,搬粘土会多次出现破裂,出现这种情况
我用木把粘土抹平,将破裂的给修复好,把粘土揉捏好。

会议主持人: 罗龙

记录人: 罗雨晴

2023 年 10 月 14 日

答辩小组意见:

评语: 作品主题突出,份量重

重,选材积极向上,经学校为优秀。

成绩: 88

答辩小组(组长)签名: 钟穆姣
2023 年 10 月 14 日

评定成绩: 90

评定等级: 优

答辩委员会(主任):

李斌

2023 年 10 月 14 日

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《负重门》二维冒险游戏美工设计制作						
姓名	蒋红艳	系别	文法学院	专业/班级	动漫2102	学号	37
指导教师	钟穆姣	所在部门	艺术教研室	职务	专职教师	职称	
会 答 人 辩 员 与	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗雨晴		罗龙		马锐		

指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性
及存在的不足等进行综合评价):

作品有一定的创造性、实用性, 制作完成符合要求。

成绩: 88

指导教师签名:

钟穆姣 2023 年 10 月 14 日

答辩记录:

1. 选择这个课题的目的和意义是什么?

2. 对未来的展望是什么?

3. 你觉得你的作品够精细吗, 应如何做到更好?

1. 想通过游戏让玩家明白, 环境保护的重要性, 对于地球上的现
在资源我们不要过度使用, 要循环利用, 最后我们都会像主角小
鼠一样, 是一个拯救世界的人。

2. 在此次毕业的过程中, 让我明白了在未来要更加努力, 不断磨炼自己
的意志。

3. 不够精细, 欠缺许多, 后期反工, 不断改进, 搜索大量知识。

会议主持人: 罗雨晴

记录人: 罗雨晴

2023 年 10 月 14 日

答辩小组意见:

评语:

作品完整内容丰富, 经讨论为

优秀。

成绩:

85

答辩小组 (组长) 签名:

钟穆姣

2023 年 10 月 14 日

评定成绩: 87

评定等级: 优

答辩委员会 (主任):

李斌

2023 年 10 月 14 日

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《负荷》二维冒险游戏编程设计制作						
姓名	巫紫依	系别		专业/班级	动漫2102班	学号	10
指导教师	钟穆姣	所在部门		职务		职称	
会 答 人 辩 员 与	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗雨晴		罗龙		马锐		

指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性
及存在的不足等进行综合评价):

设计作品具有实用性与创新性, 完成度较高。

成绩: 88

指导教师签名: 钟穆姣 2023 年 10 月 14 日

答辩记录:

1. 选择这个课题的目的和意义是什么?

2. 对未来的展望是什么?

1. 因为有感于近来发生的污染环境事件, 所以选择这个以环境保护为主题的二维冒险游戏。通过制作完成这个课题不仅是对自身实力的一个提升, 而且对环境保护尽了绵薄之力, 具有很大意义。

2. 在完善代码的过程中需要极大的耐心, 通过一遍遍检查, 我的耐心得到很大提升, 在未来遇到困难时能不急躁。

3. 你平时有画画的习惯吗, 为什么?

有。因为画画可以宣泄情绪, 还可以表达自己的想法和感受。

会议主持人: 罗龙

记录人: 罗雨晴

2023 年 10 月 14 日

答辩小组意见:

评语:

作品完整, 设计标准优秀。

评定成绩: 86

评定等级: 良-优

成绩: 84

答辩小组 (组长) 签名: 钟穆姣

2023 年 10 月 14 日

答辩委员会 (主任): 李斌

2023 年 10 月 14 日

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《山海少女》角色立绘设计						
姓名	邹承武	系别	文传学院	专业/班级	动漫2101	学号	05
指导教师	钟穆姣	所在部门		职务		职称	
会 答 人 辩 员 与	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗雨晴		罗龙		马锐		

指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性
及 存在的不足等进行综合评价):

作品工艺精细,突出主题,有较好的视觉效果。

成绩: 90

指导教师签名: 钟穆姣, 2023 年 10 月 14 日

答辩记录:

1. 选择这个课题的目的和意义是什么?
将中国传统文化和妖怪神兽文化和仙侠元素融入到二次元角色中, 满足人们对
于独特文化的需求, 同时也能够传承和弘扬中国传统文化。
2. 对未来的展望是什么?
加入游戏行业, 成为游戏角色原画设计师, 道具、场景设计师。或者成为插画师,
为漫画、动漫制作分镜等。
3. 你觉得你的作品够精细了吗, 应如何做到更好?
还不够精细, 对于这个问题我会仔细检查, 对作品存在的问题进行修改。

会议主持人: 罗龙

记录人: 罗龙

2023 年 10 月 14 日

答辩小组意见:

评语:

思路清晰, 条理清楚, 作品
符合要求, 经考核为优秀。

成绩: 90

答辩小组 (组长) 签名: 钟穆姣
2023 年 10 月 14 日

评定成绩: 90

评定等级: 优

答辩委员会 (主任):

2023 年 10 月 14 日

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《 <u>燃武</u> 》角色原画设计						
姓名	李西麟	系别	文传学院	专业/班级	动漫2401班	学号	34
指导教师	钟穆姣	所在部门		职务		职称	
会 答 人 辩 员 与	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗雨晴		罗龙		马锐		

指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性
及存在的不足等进行综合评价):

能完全运用所学知识完成作品设计,过程中考虑作品
创作性、与实用性。

成绩: 91

指导教师签名:

钟穆姣

2023 年 10 月 14 日

答辩记录:

1. 选择这个课题的目的和意义是什么?

答: 随着二次元文化的兴起, 越来越多的人对中国传统文化和武侠文化产生了浓厚的兴趣。
通过原画设计, 满足人们对独特文化的需求。利于传承和弘扬传统文化。

2. 对未来的展望是什么?

答: 可以进入游戏行业, 成为游戏美术设计师、角色设计师、场景设计等。

3. 你觉得你的作品够精细了吗, 应如何做到更好?

答: 我认为我的作品还是不够精细的, 为了做得更好, 我会细心观察我的作品, 检查是否有明显
的错误或疏漏。

会议主持人:

罗龙

记录人:

罗雨晴

2023 年 10 月 14 日

答辩小组意见:

评语:

作品有独特性、构思与构思。
内容完整, 思考深刻为优秀。

成绩:

88

答辩小组 (组长) 签名:

钟穆姣

2023 年 10 月 14 日

评定成绩: 90

评定等级: 优

答辩委员会 (主任):

李斌

2023 年 10 月 14 日

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《硝烟》红色书制作						
姓名	杨子	系别	文传学院	专业/班级	动漫2101班	学号	36
指导教师	钟穆姣	所在部门		职务		职称	
会 答 人 辩 员 与	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗雨晴		罗龙		马锐		

指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性
及存在的不足等进行综合评价):

作品内容积极向上,制作上速度很快,能在能按时
完成。
成绩: 86 指导教师签名: 钟穆姣 2023 年 10 月 14 日

答辩记录:

1. 选择这个课题的目的和意义是什么?
目的: 增强民众对革命先烈的尊重和宣传革命精神, 意义: 将革命精神以书为载体向民众展现出来

2. 对书的展望是什么?
找一份稳定的工作, 有五险一金的最好。

~~3. 完成这个课题的目的和意义是什么?~~

3. 你认为你的作品是否有商业价值?
我认为有一定的价值, 在于作为纪念品, 吸引消费者。同时可以作为教育和宣传的工具, 帮助人们更好地了解
和认识红色文化。

会议主持人: 罗龙 记录人: 马锐 2023 年 10 月 14 日

答辩小组意见:

评语:

作品完整, 内容正能量,
经考核, 为优秀。

成绩: 84 答辩小组 (组长) 签名: 钟穆姣
2023 年 10 月 14 日

评定成绩: 85

评定等级: 优秀

答辩委员会 (主任): 李斌
2023 年 10 月 14 日

湖南信息职业技术学院2024届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《走进历史画卷》插画设计						
姓名	李静如	系别	文传学院	专业/班级	动漫2101	学号	2103
指导教师	钟穆姣	所在部门		职务		职称	
会 答 人 辩 员 与	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗雨晴		罗龙		马锐		

指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性
及存在的不足等进行综合评价):

作品内容积极向上,能力在丰富之时完成作品。

成绩: 84

指导教师签名: 钟穆姣 2023年10月14日

答辩记录:

1. 选择这个课题的目的和意义是什么?

是为了引起人们的兴趣,以文物拟人的手法衍生文物周边,赋予文物新活力,用更通俗和直观的方式激发年轻人想要探究的兴趣。意义是可以宣传文化,可将人物写成小说或者是用做广告封面等,更好的宣传。

2. 对未来的展望是什么?

从这次的毕业设计能体现出我有很多的不足,以后多读一些课外书籍,积累更多的知识,还需多动手操作,只有实践了才知道自己会不会。

3. 谈谈你对大学生活的意义与价值。

从三点出发,第一是在于学习,能够多接触更专业的知识,可以为未来打下基础。第二是自我的成长,在大一期间会面临各种困难和挑战,需要自己规划学习和生活,让自己独立。第三是社交,大学是多元化的环境,能开拓眼界,培养交流和合作能力。

会议主持人:

罗雨晴

记录人:

罗雨晴

2023年10月14日

答辩小组意见:

评语:

内容基本完整,经考评为

良好。

成绩: 80

答辩小组(组长)签名: 钟穆姣

2023年10月14日

评定成绩: 82

评定等级: 良

答辩委员会(主任):

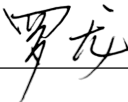
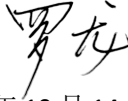
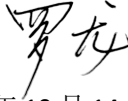
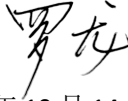
李静如

2023年10月14日

课题名称		次世代枪械建模					
姓 名	曹福军	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫制作技术 2001	学号	201915370201
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙		马锐				
	罗雨晴		钟穆姣				
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价）： 该同学虽然对毕业设计相关领域的研究情况有一定了解，但是未能按动漫专业要求制作毕设，存在重大原创性问题。为督促其端正毕设态度，正确认识毕设存在的问题，特批准参加毕设答辩。 成绩： <u>20</u> 指导教师签名： 2023 年 10 月 14 日 答辩记录： 一、请具体说明你的毕设有何市场价值与社会价值？我的毕设如果以单纯的市场价值来定论，那么无疑是为零，同等社会价值也是如此但是，何为毕设，在毕业之际，这是我能做出来自己认为最好的东西，在面临着就业择业压力之时，我能够让自己再充实一些，再多了解一点，以目前对于市场和社会的认知，我毕设的价值除了对于自身的认知之外基本没有。 二、你的毕设主要核心技术与最大的收获分别是什么？请结合毕设进行详细说明。对于一个初入社会的毛头，我毕设的核心技术几乎是没有什么，但是对于我来说是有着关键的几步，和一些细节上的处理，首先是最大的认识是对于法线的理解，通过制作我的毕设模型，我发现这么小的一个道具能产生那么大的空间，占用那么多储存，而一个大型的游戏，里面有着那么多的人物场景道具，他们原来都和法线贴图密不可分，其次便是又认知到了建模对于美术的要求是如此之高，特别是当我想要制作贴图时显得格外无力，目前它能带给我最大的收获，就是能够熟悉一些简易的次世代流程，让我自己能够明白何为次世代建模。 会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见：不及格 评语： 该生未能在规定时间内陈述设计的主要内容，对某些原创性问题回答不上来，对某些回答不够恰当。毕设存在较为明显的漏洞或缺欠，无法应用所学专业知识分析和解决问题。未能达到动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意不通过答辩。 成绩： <u>73</u> 答辩小组（组长）签名： 2023 年 10 月 14 日				评定成绩： <u>41.2</u> 评定等级： <u>不及格</u> 答辩委员会（主任）： 2023 年 10 月 14 日			

课题名称		石门场景建模					
姓 名	胡涛	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫制作技术 2001	学号	202015370105
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙		马锐				
	罗雨晴		钟穆姣				
指导教师评语：（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价）： 该同学虽然对毕业设计相关领域的研究情况有一定了解，但是未能按动漫专业要求制作毕设，存在毕设体量不足问题。为督促其端正毕设态度，正确认识毕设存在的问题，特批准参加毕设答辩。 成绩： <u>42</u> 指导教师签名： 2023 年 10 月 14 日 答辩记录： 具体说明你的毕设有何市场价值与社会价值？答：这次的毕设，我的作品是根据现在市场上所制作的作品，现在市场上模型方面是以 PBR 流程为主，所以我的作品是以这方面制作。在市场上虽然它不能带来直接的价值，但是它能证明我有这个能力来给公司方面带来价值，这个我制作出这个作品，就证明我会这个 PBR 流程，我有这个能力，公司方面培养起来比较轻松。 毕设主要核心技术与最大的收获分别是什么？通过这次毕设，我主要是在 zbrush 这个软件有了更多的认识，制作完这个毕设后，我对于石头和木雕，还有一些生物的雕刻有了更多的长进。在没制作前，看到这种要雕刻的地方，无从下手，在制作完成后，发现原来制作出来并没有想象中那么难。主要核心技术其实没什么，简单来说就是多练，第一次没做好就重来，第二次肯定会比第一次好，练的次数多了，手感就到位了，还有多看参考图。对于这次的收获还是比较多的。第一次自己制作了一个全流程的作品。第一次 zbrush 雕出了我很满意的效果，第一次自己制作出了满意的贴图。 会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见：不及格 评语： 该生能在规定时间内陈述设计的主要内容。但毕设存在较为明显的漏洞或缺欠，未能达到动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意不通过答辩。 成绩： <u>63</u> 答辩小组（组长）签名： 2023 年 10 月 14 日				评定成绩： <u>50.4</u> 评定等级： <u>不及格</u> 答辩委员会（主任）： 2023 年 10 月 14 日			

课题名称		三维游戏《走廊》设计与制作					
姓 名	易浩	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫制作技术 2001	学号	202015370122
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答辩与参会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗龙		马锐				
	罗雨晴		钟穆姣				
指导教师评语：（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 该同学按毕业设计任务书完成了全部工作量，对毕业设计相关领域的研究情况有比较深入的了解，分析研究方法基本正确，能综合运用专业基础理论、基础知识分析和解决问题。设计方案合理、可行，作品效果良好；论文概念清楚，文理通顺，图表规范，结构严谨。 成绩： <u>84</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 14 日							
答辩记录： 一. 请具体说明你的毕设有何市场价值与社会价值？毕设游戏制作的思路可以在现实中应用很多场景，比如军事、影视、教育等诸多行业，为这些领域实现低成本的，可视化的虚拟实验。我毕设制作的游戏可以有效改善人与人之间的关系，人是一种社会动物，没有人喜欢孤单，人人都对社交有着强烈的需求，但并不是每个人都是社牛，这款游戏便可以在提供他们游玩时，促进之间的情感。给人们无聊时带来一点乐趣。 二. 你的毕设主要核心技术与最大的收获分别是什么？请结合毕设进行详细说明。毕业设计的主要核心技术有从 maya, zb 到 sp, ue5 的一个标准的 pbr 模型流程，期间还有使用目前主流 uv 拆分软件 rizomuv，烘焙软件八猴，以及拓扑的 topogun3。了解到 maya, sp, ue 里面不同的材质系统，以及贴图计算显示的不同。Ue5 的角色蓝图系统，材质蓝图系统，ui 蓝图编辑器的互相调用。最后的程序输出，模型优化，程序优化等。在我毕设制作过程中，我对整体游戏全流程的制作和优化更为了解，对 pbr 流程更加了解。学到了很多游戏制作的知识，比如游戏中是如何计算光照模型信息，游戏程序运行的一个基本逻辑。收获较大，对我整体的综合实力得到显著提升。 会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见：良好 评语： 该同学能在规定时间内比较流利、清晰地阐述设计的主要内容，能恰当回答与设计有关的问题。从完成设计情况来看，产品设计具有一定的新意，表明作者确已较好地掌握了本门学科的基础理论、专门知识和基本技能。达到了动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意评定为良好。 成绩： <u>75</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 14 日				评定成绩： <u>80.4</u> 评定等级： <u>良好</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 14 日			

课题名称		《Raina》3D 角色建模							
姓 名	李盼	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫制作技术 2001	学号	202015370133		
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师		
答辩与参会人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)			
	罗龙		马锐						
	罗雨晴		钟穆姣						
指导教师评语：（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价）： 该同学能全面完成毕业设计任务书规定的内容、要求;对毕业设计相关领域的研究情况有比较全面和深入的了解。能灵活运用所学的理论知识解决设计中的问题，有独到见解;独立工作(查阅文献资料、调查研究、收集资料、制定并执行设计方案等)能力较强，设计合理，结果优秀，展示效果优异。论文层次清晰，结构严谨，逻辑性较强，行文流畅表达准确，图示清晰。尤其值得肯定的是态度非常端正，始终以最大的热情认真制作、刻苦钻研、积极沟通。 成绩： <u>91</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 14 日 答辩记录： 一．请具体说明你的毕设有何市场价值与社会价值？我的毕设是 3D 角色建模，常用于游戏及动漫行业，其市场价值是游戏和动漫作品最主要、最能彰显作品风格的存在，对于玩家及观众而言，角色建模往往最能抓人眼球，在一定程度上决定了该 IP 的受众，甚至能起到一眼定生死的作用；它的社会价值是以娱乐、放松为主的游戏动漫产业，当角色设计时加入我国传统元素时，它还能起到发扬传统文化的作用。 二．二．你的毕设主要核心技术与最大的收获分别是什么？请结合毕设进行详细说明。我的主要核心技术是以 Marvelous Designer 10 Personal 软件为主的服装 3D 打版，此次毕设中我最大的收获便是熟练使用该软件。 会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023 年 10 月 14 日 <table border="1"><tr><td> 答辩小组意见：优秀 评语： 该同学能在规定时间内熟练、扼要地陈述毕业设计的主要内容。能准确流利地回答评委们提出的各种问题，反映敏捷，思路清晰，表达准确。答辩小组经过充分讨论，根据该生毕设质量和答辩中的表现，同意评定为优秀 成绩： <u>88</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 14 日 </td><td> 评定成绩： <u>89.8</u> 评定等级： <u>优秀</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 14 日 </td></tr></table>								答辩小组意见：优秀 评语： 该同学能在规定时间内熟练、扼要地陈述毕业设计的主要内容。能准确流利地回答评委们提出的各种问题，反映敏捷，思路清晰，表达准确。答辩小组经过充分讨论，根据该生毕设质量和答辩中的表现，同意评定为优秀 成绩： <u>88</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 14 日	评定成绩： <u>89.8</u> 评定等级： <u>优秀</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 14 日
答辩小组意见：优秀 评语： 该同学能在规定时间内熟练、扼要地陈述毕业设计的主要内容。能准确流利地回答评委们提出的各种问题，反映敏捷，思路清晰，表达准确。答辩小组经过充分讨论，根据该生毕设质量和答辩中的表现，同意评定为优秀 成绩： <u>88</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 14 日	评定成绩： <u>89.8</u> 评定等级： <u>优秀</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 14 日								

课题名称		角色场景建模							
姓 名	吴欢	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫制作技术 2001	学号	201915370213		
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师		
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)			
	罗龙		马锐						
	罗雨晴		钟穆姣						
指导教师评语：（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价）： 该同学虽然对毕业设计相关领域的研究情况有一定了解，但是未能按毕业设计任务书完成工作量，存在原创性问题。论文格式欠规范，文字材料有明显漏洞。分析研究方法存在各种问题。为督促其端正毕设态度，正确认识毕设存在的问题，特批准参加毕设答辩。 成绩： <u>23</u> 指导教师签名： <u>罗龙</u> 2023 年 10 月 14 日 答辩记录： 请具体说明你的毕设有何市场价值与社会价值？刚开始做毕设的时候也没有想过一些复杂的问题，想的自己的能力能做到什么程度，就是什么程度，对于市场的价值来说，很渺小，想不到有什么关联的方面，但是社会价值来说，我认为是对自己的一种突破，通过自己刚开始联想的题材，也表现出不能落后于别人，要不然你的环境就像我的作品寂静村一样，生在一个荒无人烟，鸟不拉屎的地方，也明白自己要在社会上立足，也必须努力下去，改善自己的状态或者改变自己所在社会的环境。 你的毕设主要核心技术与最大的收获分别是什么？请结合毕设进行详细说明。感觉没啥核心技术，就是通过老师教的东西去运用然后建模，然后又在学习网上的一些教学方式，通过时间和耐心去完成，最大的收获就是学习老师所教的东西去完成一个漫长的作品，然后在过程中遇到很多的问题，也能独立解决，查找网上的教程去完成，很有成就感。 会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023 年 10 月 14 日 <table border="1"><tr><td> 答辩小组意见：不及格 评语： 该生未能在规定时间内陈述设计的主要内容，对某些原创性问题回答不上来，对某些回答不够恰当。毕设存在较为明显的漏洞或缺欠，无法应用所学专业知识分析和解决问题。未能达到动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意不通过答辩。 成绩： <u>63</u> 答辩小组（组长）签名： <u>罗龙</u> 2023 年 10 月 14 日 </td><td> 评定成绩： <u>39</u> 评定等级： <u>不及格</u> 答辩委员会（主任）： <u>李斌</u> 2023 年 10 月 14 日 </td></tr></table>								答辩小组意见：不及格 评语： 该生未能在规定时间内陈述设计的主要内容，对某些原创性问题回答不上来，对某些回答不够恰当。毕设存在较为明显的漏洞或缺欠，无法应用所学专业知识分析和解决问题。未能达到动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意不通过答辩。 成绩： <u>63</u> 答辩小组（组长）签名： <u>罗龙</u> 2023 年 10 月 14 日	评定成绩： <u>39</u> 评定等级： <u>不及格</u> 答辩委员会（主任）： <u>李斌</u> 2023 年 10 月 14 日
答辩小组意见：不及格 评语： 该生未能在规定时间内陈述设计的主要内容，对某些原创性问题回答不上来，对某些回答不够恰当。毕设存在较为明显的漏洞或缺欠，无法应用所学专业知识分析和解决问题。未能达到动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意不通过答辩。 成绩： <u>63</u> 答辩小组（组长）签名： <u>罗龙</u> 2023 年 10 月 14 日	评定成绩： <u>39</u> 评定等级： <u>不及格</u> 答辩委员会（主任）： <u>李斌</u> 2023 年 10 月 14 日								

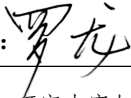
课题名称		三维角色模型《蛊兽》制作					
姓 名	陈廖豪	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫制作技术 2001	学号	202015370202
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙		马锐				
	罗雨晴		钟穆姣				
指导教师评语：（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价）： 该同学虽然对毕业设计相关领域的研究情况有一定了解，但是未能按毕业设计任务书完成工作量，毕设作品制作态度欠端正。论文格式欠规范，文字材料有明显漏洞。为督促其端正毕设态度，正确认识毕设存在的问题，特批准参加毕设答辩。 成绩： <u>54</u> 指导教师签名： <u>罗龙</u> 2023 年 10 月 14 日							
答辩记录： 一、请具体说明你的毕设有何市场价值与社会价值？答：三维游戏影视虽在蓬勃发展。但与国外游戏影视相比较，还处于一个比较低级的阶段。而且国内所制作的大部分三维游戏影视并没有把中国所具有的特色文化融入进去，如山海经，聊斋志异等鬼怪文化，所以我想的是借鉴山海经里面的鬼怪角色，借鉴聊斋志异的鬼怪故事创造设计一个独属于华夏的怪物角色。 二、你的毕设主要核心技术与最大的收获分别是什么？请结合毕设进行详细说明。答：我毕设的主要核心技术是使用画画的方式来制作一个三维模型，最大的收获是，学会了如何使用遮罩投影，用此功能在很多细节方面，可以节省下很多便利 会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见：不及格 评语： 该生能在规定时间内陈述设计的主要内容，但毕设存在较为明显的漏洞与缺欠，未能达到动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意不通过答辩。 成绩： <u>57</u> 答辩小组（组长）签名： <u>罗龙</u> 2023 年 10 月 14 日					评定成绩： <u>55.2</u> 评定等级： <u>不及格</u> 答辩委员会（主任）： <u>李斌</u> 2023 年 10 月 14 日		

课题名称		《风雪若璃》 次世代角色模型设计					
姓 名	程熟玉	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫制作技术 2001	学号	202015370204
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答辩与参会人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙		马锐				
	罗雨晴		钟穆姣				
指导教师评语 该同学能全面完成毕业设计任务书规定的内容、要求;对毕业设计相关领域的研究情况有比较全面和深入的了解。能灵活运用所学的理论知识解决设计中的问题,有独到见解;收集资料、制定并执行设计方案能力较强,设计合理,结果优秀,展示效果优异。论文层次清晰,结构严谨,逻辑性较强,文字简练,表达准确,图示清晰。 成绩: 92 指导教师签名: 罗龙 2023 年 10 月 14 日							
答辩记录: 你的毕设主要核心技术与最大的收获分别是什么? 1.在本次毕设,我运用到了一个在学校没有学习到的软件 Marvelous Designer 12 Personal 来制作,它可以让我们在制作衣服的时候,速率提高很多,而且衣服的表现会更贴和与写实风格,而且衣服的褶皱看起来也会像真实的褶皱流畅。让我知道了,在制作一些金属边的时候,需要做一个倒角,这样才会显示出的体积感,整体看起来会更加的美观。2.学到了很多東西,以及去掌握许多建模软件,就比如以前在学校学习的是 3d max,后面自己做毕设的时候,运用到了 maya 来建模,因为 maya 有很多地方会比 3d max 较快捷,大大增强了我的专业知识水平,在建模过程中加深了我对专业知识的掌握能力,提高我对建模软件的应用能力。为我以后寻找相关的专业岗位提供了基础。 你的毕设如果重新做过,你会怎样制作?为什么?请具体说明。第一步:确定好制作的风格方向,比如模型的发型以及发饰还有身上的配饰有什么东西都需要列举出来,做好笔记,以防在后面制作过程中遗忘。第二步:需要在 Z brush 里面确定模型大型,这一步不需要去雕细节,不要去抠模型的细节,这样会导致你的思维陷进去,再把模型的大型确定好之后,我们再逐步的去加细节。第三步:雕刻模型的细节,只需包括模型的配饰等方面。因为我们现在本身基础不是很好,不可能一上手就可以雕出一个很好的模型,这就需要我们去网上找一些优秀的模型素材或者真实的衣服或者配饰的参考。第四步:模型制作好之后,我们需要检查模型的工整度,如果工整度不够的话,就需要花时间去调整,或者是有一些配饰需要一些特殊结构,在疾病里面很难做出来的话,就需要进入 maya 里面制作。 会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见: 优秀 评语: 该同学能在规定时间内熟练、扼要地陈述毕业设计的主要内容。能准确流利地回答评委们提出的各种问题,反映敏捷,思路清晰,表达准确。答辩小组经过充分讨论,根据该生毕设质量和答辩中的表现,同意评定为优秀。 成绩: 88 答辩小组(组长)签名: 罗龙 2023 年 10 月 14 日				评定成绩: 90.4 评定等级: 优秀 答辩委员会(主任): 李斌 2023 年 10 月 14 日			

课题名称		角色场景建模					
姓 名	刘涛	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫制作技术 2001	学号	202015370212
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙		马锐				
	罗雨晴		钟穆姣				
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价）： 该同学虽然对毕业设计相关领域的研究情况有一定了解，但是未能按毕业设计任务书完成工作量，毕设作品制作态度欠端正。为督促其端正毕设态度，正确认识毕设存在的问题，特批准参加毕设答辩。 成绩： <u>40</u> 指导教师签名： 2023 年 10 月 14 日							
答辩记录： 未参加答辩，无 会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见：不及格 评语： 该生未能在规定时间内参与答辩。未能达到动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意不通过答辩。 成绩： <u>0</u> 答辩小组（组长）签名： 2023 年 10 月 14 日				评定成绩： <u>24</u> 评定等级： <u>不及格</u> 答辩委员会（主任）： 2023 年 10 月 14 日			

评阅、答辩及成绩评定表

课题名称		凯露角色建模					
姓 名	刘天宇	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫制作技术 2001	学号	202015370213
指导教师	罗龙	所在 部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙		马锐				
	罗雨晴		钟穆姣				
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 该同学按毕业设计任务书完成了全部工作量，对毕业设计相关领域的研究情况有比较深入的了解，分析研究方法基本正确，能综合运用专业基础理论、基础知识分析和解决问题。设计方案合理、可行，作品最终效果与展示效果良好；论文概念清楚，文理通顺，图表规范，结构严谨。 成绩：87 指导教师签名：罗龙 2023 年 10 月 14 日							
答辩记录： 一．请具体说明你的毕设有何市场价值与社会价值？市场价值：我的毕设作品是偏向风格化和手办类型的时装制作作品，这个类型的风格在市场上的游戏和动漫中都有出现，一个可以使大众接受的风格产品可以为公司带来更多的利益，在制作这个作品时，就可以更加熟练的掌握这种风格的制作。社会价值：在我的作品中制作的几套不同地区不同文化风格的服装，为了弘扬服装文化，制作了日系动漫、汉服、舞裙的服装，促进了文化的宣传。 二．你的毕设主要核心技术与最大的收获分别是什么？请结合毕设进行详细说明。答：我的毕设最主要的核心技术是对剪影造型和褶皱的把握和雕刻，和颜色的搭配，这些点也是在制作过程中最耗费时间和精力部分，应为在制作过程中要对这些点做出不同的变化，比如剪影的落差起伏、弧线顺滑、好看，褶皱的大小变化、宽窄变化、虚实变化和疏密变化等，颜色的色彩和谐。在这次的毕设制作中我收获到了各种软件的使用方法，一些基础使用甚至一些软件的复杂使用也在边做边学中了解了一些，还有对模型的造型能力和细节塑造能力也得到了大大的提升，以及对材质的制作方法也有了一定的了解，收获到了丰富的制作经验。 会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见：良好 评语： 该同学能在规定时间内比较流利、清晰地阐述设计的主要内容，能恰当回答与设计有关的问题。从完成设计情况来看，产品设计具有一定的新意，表明作者确已较好地掌握了本门学科的基础理论、专门知识和基本技能。达到了动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意评定为良好 成绩：85 答辩小组（组长）签名：罗龙 2023 年 10 月 14 日				评定成绩：86.2 评定等级：良好 答辩委员会（主任）：李斌 2023 年 10 月 14 日			

课题名称		《古武将军》人物建模					
姓 名	刘威	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫制作技术 2001	学号	202015370215
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答辩与参会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗龙		马锐				
	罗雨晴		钟穆姣				
指导教师评语：（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价）： 该同学按毕业设计任务书完成了主要工作量，对毕业设计相关领域的研究情况有一定了解。格式比较规范，文字材料没有明显漏洞。分析研究方法基本正确，能将学到的知识运用到实操中去。 成绩： <u>67</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 14 日							
答辩记录：（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价）： 请具体说明你的毕设有何市场价值与社会价值？答：我的毕设是结合中国的传统文化所制作的武将模型，于当前的社会方面还是有一定的文化价值，让能让一部分人因为这个模型更多的关注于中国的传统文化样式。而在市场方面，目前大多数的建模都偏向于流水线一般的样式，虽说我的毕设也并没有脱离其轨道，但是至少我的毕设是符合当前社会上的建模流程标准的，相对于正式项目所用建模我的建模是相对稚嫩的，但是我相信以后我的建模也会像现在项目中正式用的建模一样具备商业价值。 你的毕设主要核心技术与最大的收获分别是什么？请结合毕设进行详细说明。答：在我毕设中主要的核心技术就是 zb 的雕刻技术，因为首先大体的模型就需要一步一步的捏与雕刻出来，而少了 zb 的雕刻的话将十分的麻烦，而后续模型制作到尾声时，zb 雕刻的细节也是不可或缺的，这是模型细节所要体现的地方。而最大的收获是在制作过程之中我得到了技术层面的累计以及审美方面的成长。 会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见：及格 评语： 从完成设计情况来看，文章没有明显的漏洞或缺欠，表明该同学已有一定的专业知识基础和素养，并且能用所学专业知识和解决问题。达到了动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意通过答辩。 成绩： <u>73</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 14 日					评定成绩： <u>69.4</u> 评定等级： <u>及格</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 14 日		

湖南信息职业技术学院 24 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	角色建模						
姓 名	苏友民	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫制作技术 2001	学号	202015370217
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答辩与会 人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗龙		马锐				
	罗雨晴		钟穆姣				
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 该同学虽然对毕业设计相关领域的研究情况有一定了解，但是未能按毕业设计任务书完成工作量，毕设作品制作态度欠端正。为督促其端正毕设态度，正确认识毕设存在的问题，特批准参加毕设答辩。							
成绩： <u>30</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 14 日							
答辩记录： 未参加答辩，无							
会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见： 评语： 该生未能在规定时间内参与答辩。未能达到动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意不通过答辩。					评定成绩： <u>18</u> 评定等级： <u>不及格</u>		
成绩： <u>0</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 14 日					答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 14 日		

评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	次时代角色《鬼武士》设计与制作						
姓 名	余康平	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫制作技术 2001	学号	202015372020
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙		马锐				
	罗雨晴		钟穆姣				

指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）:

该同学能全面完成毕业设计任务书规定的内容、要求;对毕业设计相关领域的研究情况有比较全面和深入的了解。能灵活运用所学的理论知识解决设计中的问题,有独到见解;独立工作(查阅文献资料、调查研究、收集资料、制定并执行设计方案等)能力较强,设计合理,结果优秀,展示效果优异。论文层次清晰,结构严谨,逻辑性较强,行文流畅,文字简练,表达准确,图示清晰。

成绩: 93 指导教师签名: 2023 年 10 月 14 日

答辩记录:

一. 请具体说明你的毕设有何市场价值与社会价值?

创新思维：毕业设计是学生独自创作与设计，激发与锻炼创作力与想象力。实践：只有自己动手，实践出真理，认识自己的不足、清楚自己的能力。毕业设计也是学校对学生的一种考验，认清自己的实践情况。

二、你的毕设主要核心技术与最大的收获分别是什么？请结合毕设进行详细说明。

毕业设计是次世代角色建模，是市场常规的 **pbr** 流程制作，通过此次的毕设制作收获了许多。锻炼了自己的动手能力、独立思考与自主学习，学习到了许多新的知识，对软件的掌握、角色人体、低模 **uv** 制作及材质贴图都有了很大的提升。文档制作时文档的要求，字体大小、过程文件的多少、仔细都有着要求。

会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023年10月14日

答辩小组意见：优秀

评语：该同学能在规定时间内熟练、扼要地陈述毕业设计的主要内容。能准确流利地回答评委们提出的各种问题，反映敏捷，思路清晰，表达准确。答辩小组经过充分讨论，根据该生毕设质量和答辩中的表现，同意评定为优秀。

成绩: 95 答辩小组(组长)签名: 
 2023年10月14日

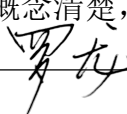
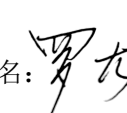
评定成绩: 93.8

评定等级: 优秀

答辩委员会（主任）：

2023 年 10 月 14 日

湖南信息职业技术学院 24 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	次世代模型《困》设计与制作						
姓 名	范霞	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫制作技术 2001	学号	202015370224
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙		马锐				
	罗雨晴		钟穆姣				
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 该同学按毕业设计任务书完成了全部工作量，对次世代建模技术的研究情况有比较深入的了解，分析研究方法正确，能综合运用专业知识与技能分析和解决问题。设计方案合理、可行，作品效果良好；论文概念清楚，文理通顺，图表规范，结构严谨。 成绩： <u>80</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 14 日							
答辩记录： 请具体说明你的毕设有何市场价值与社会价值？答：我的选题方向是次世代模型，首先对于次世代模型来说，他的发展趋势和所应用到的行业领域数据都是非常的不错的，像游戏、影视、动画、VR 等，所能产生的价值以经远超其他的行业，单游戏这一行业在 2021 年第一季度的中国市场销售金额收入就已经高达 770 亿元，大大拉动了中国的整体市场值，也促进了经济的发展，还有在 VR 方面的应用，VR 行业的发展趋势已经起来了，未来其热度也只会越来越大，而模型在其的占比、重要性也不会小，而在这种情况下，大众对其的要求、需求也只会越来越大。 你的毕设主要核心技术与最大的收获分别是什么？请结合毕设进行详细说明。答：主要核心技术：PBR 流程。收获：这是我所制作的第一个全流程的作品，对我自身来说有一定的纪念意义，其次，在制作的过程中也遇到了许多难题以及不可抗的因素。首先就是技术上的问题，技术的不熟练与对其了解的程度的误差，都会导致最后的作品不够完善，会存在各种小问题在里面来不及解决或者解决不了，还有就是时间上的不够充裕，因为在外实习的原因，会导致根本没有时间来进行一个完美时间状态下的创作过程，往往只能偶尔抽三四个小时左右制作。对作品各个阶段的完成度的审美还有待提升，随着实习的越深入就会发现自己东西的不足，但是牵一发而动全身，各种方面因素下，不太好再进行修改。做完整个的作品，收获到了许多专业上的知识，也充分意识到了自己还有很多的不足，之后也会再进一步的去学习。 会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见： 评语： 该同学能在规定时间内比较流利、清晰地阐述设计的主要内容，能恰当回答与设计有关的问题。产品设计具有一定的新意，表明作者确已较好地掌握了本门学科的基础理论、专门知识和基本技能。达到了动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意评定为良好。 成绩： <u>86</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 14 日					评定成绩： <u>82.4</u> 评定等级： <u>良好</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 14 日		

评阅、答辩及成绩评定表

课题名称		国风古建筑场景模型设计与制作					
姓 名	彭婷	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫制作技术 2001	学号	202015370231
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙		马锐				
	罗雨晴		钟穆姣				
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价）： 该同学按毕业设计任务书完成了主要工作量，对毕业设计相关领域的研究情况有一定了解。格式比较规范，文字材料没有明显漏洞。分析研究方法基本正确，能将学到的知识运用到实操中去。 成绩：64 指导教师签名：罗龙 2023 年 10 月 14 日							
答辩记录： 一、请具体说明你的毕设有何市场价值与社会价值？毕设的价值在社会上，在模型公司可以尽快的上手，不需要一步一步重新学习，同时巩固自己的三维建模能力。 毕设的市场价值，现在三维模型有许多接单平台，可以通过接单来赚取一定的酬劳，也可以积累自己的建模能力。 二、你的毕设主要核心技术与最大的感受分别是什么？请结合毕设 进行详细说明。 毕设核心技术是三维建模、拆分 UV、贴图，因为三维设计可以创造各种各样的三维模型，我的毕设在前期就需要设计四个模型，就需要用到三维建模，通过三维建模来创造模型，而拆分 UV 则影响到了贴图，不拆分 UV，则模型会有不同程度的拉伸，会影响到贴图的制作。贴图则影响了整个模型呈现出来的效果，所以三者缺一不可。对于毕设的最大感受就是一个作品被自己制作出来的满足，每个过程都是自己参与，遇到困难，解决困难。比如在拆分 UV 时，最开始不会，而且在 Bilibili 上查找资料来拆，虽然自己拆得不到位，但是在拆的过程中学会了如何拆 UV。 会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见：及格 评语： 从完成设计情况来看，文章没有明显的漏洞或缺欠，表明该同学已有一定的专业知识基础和素养，并且能用所学专业知识和解决问题。达到了动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意通过答辩。 成绩：74 答辩小组（组长）签名：罗龙 2023 年 10 月 14 日					评定成绩：68 评定等级：及格 答辩委员会（主任）：李斌 2023 年 10 月 14 日		

湖南信息职业技术学院 24 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	游戏角色概念设计 浮海						
姓 名	付毓涛	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫制作技术 2001	学号	201915370203
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗龙		马锐				
	罗雨晴		钟穆姣				

指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）：

该同学为上届未通过学生，经过认真反思，重新调整毕设制作思路与方向，按毕业设计任务书完成了主要工作量，对毕业设计相关领域的研究情况有一定了解。格式比较规范，文字材料没有明显漏洞。分析研究方法基本正确，能将学到的知识运用到实操中去。

成绩： 62

指导教师签名：

2023 年 10 月 14 日

答辩记录：

毕设主要核心技术与最大的收获分别是什么？

通过在完成游戏角色概念设计的这个过程中。能够很明显的看得出提升了自己的能力。首先先从设计方面讲。在进行游戏角色概念设计的这个过程中，你需要不断的尝试多样化的造型组合。动漫角色的形象很多，大多数都是在现实中并不存在的。一般来说是在进行设计时给予了他许多生物的特征和特性。这是一种对客观事物独特的理解。在进行游戏角色概念设计的这个过程之中。创造创新是设计的最为关键的一部分。在寻找不同的参考的途中，你可以将他们的特性提取出来，并且进行重新打乱组合。从而创作出一个更加独特的角色形象。其一，局部变化法。这种手法它会表现在现有造型的基础上。进行局部的创造性改变。比如放大或者减少或者增加，或者改变，总之要以一种比较合适的手法来适当的夸张它，对角色造型进行创意塑造。二，错位法。局部变化法不同错位法主要是为了将角色身上的各个部分进行打乱，又重新排序组合。通常情况下都是将一个角色身上的具有关键性的部位进行重新打乱，重组。然后在身体的其他的部位中进行出现，就可以设计出一个新奇的角色。这种风格的角色造型手法。一般情况下都会用在怪物角色上面。是一些天马行空的角色和一些畸型角色。其三，组合法。组合法。这种手法更加需要突出的一点是，将不同的特征和事物将它们进行重新打乱排列合并。当然是将他们的特征去提取，然后组合到一起。形成全新的角色。因此没有什么过多的限制。在不断的学习过程中，我接触到了这三种的手法。之前是完全对这个方面没有过多的了解。

然后最重要的一点，就是提升了我的审美能力。审美这个东西真的很重要。所以在各行各业中它们都会跟审美去沾一点关系。比如说我现在正在做的这个行业，游戏特效。之前我一直都觉得我做的特效非常的好看，非常的有风格。然后在第一次做项目的时候被组长批评。说我的审美有问题。因此我便不断的去寻找参考好的游戏风格以及一些美术风格。用来提升我自己的审美。在游

戏角色概念设计中也是一样的，不同的风格决定了你自己的要做什么样的东西，而你的审美决定你的东西能做到的上限在哪。

会议主持人：罗龙

记录人：罗雨晴

2023 年 10 月 14 日

答辩小组意见：及格

评语：

从完成设计情况来看，文章没有明显的漏洞或缺欠，表明该同学已有一定的专业知识基础和素养，并且能用所学专业知识和解决问题。达到了动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意通过答辩。

成绩： 61

答辩小组（组长）签名： 

2023 年 10 月 14 日

评定成绩： 61.6

评定等级： 及格

答辩委员会（主任）：



2023 年 10 月 14 日

**湖南信息职业技术学院 24 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表**

课题名称	三维游戏道具建模						
姓 名	庄佳泰	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫制作技术 2001	学号	201915370328
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙		马锐				
	罗雨晴		钟穆姣				
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 该同学为上届未通过学生，经过认真反思，重新调整毕设制作思路与方向，在教师严格督促下按毕业设计任务书完成了主要工作量，对毕业设计相关领域的研究情况有一定了解。格式比较规范，文字材料没有明显漏洞。分析研究方法基本正确，能将学到的知识运用到实操中去。 成绩： <u>60</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 14 日							
答辩记录： 毕设主要流程分别是什么？请结合毕设进行详细说明。 原画分析：这一阶段是准备阶段，观察原画，感受整体感觉、气质和风格，确认制作位置，明确哪里需要做哪里不需要做；中模制作：需要确定整体比例、组件大小、位置关系。为后续环节奠定良好的基础；确定整体的比例关系，与当前生产的模型进行比例关系，确定各零件的尺寸、位置、比例，找到整体轮廓和轮廓，自检轮廓和轮廓的相似性，提高部件的精度，对所有模型组件进行规划和分割。高模制作：需要投影高质量细节高模型效果，在完成模具的情况下，进一步细化模型足以恢复高精度模型的细节，也能平衡模式阶段的内容、比例、位置、尺寸、原画集相似性，达到较高的完成模型效果。中间模式通过卡线转换为高模式。在检查卡线时，注意不要破坏原模型结构。如果有偏差需要来纠正位置。低模制作：低模式用于高模式匹配。低模式生产需要流线型的表面，合理的接线，没有多边表面。合理的布线。UV 制作：拆 UV 就是为了方便贴图，更好的贴合到 3D 模型中。UV 分摊和精度安排。不管用什么软件分 UV，都要确保 UV 空间尽量用足，在保证能够缩 DDS 的情况下，尽可能的缩小每块 UV 之间的间距，达到空间利用率的最大化；摊平 UV，是分 UV 的基础；规划精度，会直接影响较终的贴图效果。烘焙：烘焙前的模型检查。检查模型废料面方向、违章面、法线方向、转弯线是否正确，确定模型 XFROM 是否完成或重置模型核心信息，包括坐标等。确认所有这些被忽视的模型背后的信息都是正常的。 会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023 年 10 月 14 日							

答辩小组意见：及格

评语：从完成设计情况来看，文章没有明显的漏洞或缺欠，表明该同学已有一定的专业知识基础和素养，并且能用所学专业知识和解决问题。达到了动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意通过答辩。

成绩： 62

答辩小组（组长）签名：

罗龙

2023年10月14日

评定成绩： 60.8

评定等级： 及格

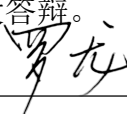
答辩委员会（主任）：

李斌

2023年10月14日

课题名称		《品香叶》角色原画设计					
姓 名	罗思盼	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫制作技术 2001	学号	201915370230
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答辩与参会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗龙		马锐				
	罗雨晴		钟穆姣				
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 该同学为上届未通过学生，虽然对毕业设计相关领域的研究情况有一定了解，但是未能按毕业设计任务书完成工作量，论文格式欠规范，文字材料有明显漏洞。分析研究方法存在各种问题。为督促其端正毕设态度，正确认识毕设存在的问题，特批准参加毕设答辩。 成绩： 30 指导教师签名：罗龙 2023 年 10 月 14 日 答辩记录： 未参加答辩，无 会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023 年 10 月 14 日 答辩小组意见：不及格 评语： 该生未能在规定时间内参与答辩。未能达到动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意不通过答辩。 成绩： 0 答辩小组（组长）签名：罗龙 2023 年 10 月 14 日 评定成绩： 18 评定等级： 不及格 答辩委员会（主任）：李斌 2023 年 10 月 14 日							

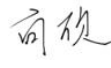
湖南信息职业技术学院 24 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维场景模型《临海酒店》制作						
姓 名	黄志高	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫制作技术 2001	学号	201717390117
指导教师	罗龙	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	罗龙		马锐				
	罗雨晴		钟穆姣				
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 该同学为往届未通过学生，虽然对毕业设计相关领域的研究情况有一定了解，但是未能按动漫专业要求制作毕设，偏离了动漫专业范畴。为督促其端正毕设态度，正确认识毕设存在的问题，特批准参加毕设答辩。 成绩： <u>50</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 14 日							
答辩记录： 说明毕设的市场价值与社会价值？意义在于可以给予人们更高的生活质量，提高人们对旅游体验，建造水平逐步上升，景观的美化，提升人们的幸福感。契合了目前国家拉动内需所制定的目标，让游客的体验得到了质般的飞跃。通过软件室内设计能更好更准确的给社会人们想要的，创造合理物质房楼以及房间信息参数精准无误，加快了建造速度和降低用量成本。如果重新做过，你会怎样制作？利用 3ds Max 制作技术，运用 3dsmax 中的功能区，材质球，渲染区以及视频的合成。最大的收获是学会了室内大部分物品的建模，安装 vray 渲染器到 3dsmax 学会赋予给物品真实的材质，学会了摄影机动画，还有在 3dsmax 软件中用图片制作出视频的方法。 会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023 年 10 月 14 日							
答辩小组意见：不及 评语：该生未能在规定时间内能陈述设计的主要内容，但条毕设存在较为明显的偏离动漫专业范畴的问题。未能达到动漫专业培养目标要求，答辩小组一致同意不通过答辩。 成绩： <u>60</u> 答辩小组（组长）签名： _____ 2023 年 10 月 14 日					评定成绩： <u>54</u> 评定等级： <u>不及格</u>  答辩委员会（主任）： _____ 2023 年 10 月 14 日		

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《决战》角色动画场景设计与制作						
姓 名	张超涛	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2102	学号	2021 1537 0215
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>92</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：我比较感兴趣用虚幻引擎来创建场景，我的基础也比较好，不管是动作，还是场景以及引擎我都掌握的比较好，所以我选择了这个方向。 提问：通过虚幻引擎创建场景及动画有什么难点？ 答：这就对我的专业能力有更高的要求，既要求会虚幻引擎，又要具有良好的动画技术，又要有好的建模及贴图技术，这些对于我来说都是挑战。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：通过一系列完整的设计与制作，我觉得我的个人能力得到了很大的提高，以前都主要是跟着老师一步步做，现在我感觉意见具备了初步的创作设计能力。 会议主持人： 向欣 记录人：易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>92</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>92</u> 评定等级： <u>优秀</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 18 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《决战》角色建模设计与制作						
姓 名	曹凯文	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2102	学号	2021 1537 0231
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>63</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：在所有的专业课程里面，我对游戏角色设计与建模最感兴趣，而且这也是一个很有前景的方向，我自身在这个领域的基础也相对较好。 提问：你觉得游戏角色的难点在哪？ 答：角色建模比道具及场景建模更难，需要更多的制作步骤，技术难度很高，尤其是次世代角色建模。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：通过一系列完整的设计与制作，我觉得我的个人能力得到了很大的提高，以前都主要是跟着老师一步步做，现在我感觉意见具备了初步的创作设计能力。 会议主持人： 向欣 记录人：易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>63</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>63</u> 评定等级： <u>及格</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 18 日			

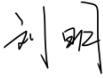
湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维游戏《归途》角色与场景设计						
姓 名	陈凯	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2103	学号	202115370331
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： 82 指导教师签名： 刘明 2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：在所有的专业课程里面，我对游戏设计最感兴趣，二维游戏属于平面游戏，对三维要求不高，符合我的自身特长，我自身在这个领域的基础也相对较好。 提问：你觉得二维游戏和三维游戏有什么区别？ 答：在审美和设计上，我觉得两者差别不大，主要区别在制作上，三维游戏需要复杂的建模材质流程，二维游戏强调手绘效果。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：通过一系列完整的设计与制作，我觉得我的个人能力得到了很大的提高，以前都主要是跟着老师一步步做，现在我感觉意见具备了初步的创作设计能力。 会议主持人： 向欣 记录人：易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： 82 答辩小组（组长）签名： 向欣 2023 年 10 月 15 日				评定成绩： 82 评定等级： 良好 答辩委员会（主任）： 李斌 2023 年 10 月 18 日			

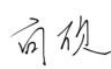
湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《福禄寿》系列插画设计与制作						
姓 名	胡江波	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2101	学号	2021 1537 0139
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>62</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：插画比较考验一个人的手绘能力及画面处理能力，我选择插画是因为我自己比较擅长。 提问：你觉得插画创作中重要的要素有哪些？ 答：首先要考虑切题，还要注意画面的构图、色彩、透视等等。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：通过一系列完整的设计与制作，我觉得我的个人能力得到了很大的提高，以前都主要是跟着老师一步步做，现在我感觉意见具备了初步的创作设计能力。 会议主持人： 向欣 记录人：易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>62</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>62</u> 评定等级： <u>及格</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 18 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	游戏《归途》设计与实现						
姓 名	李伟华	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2103	学号	2021 1537 0328
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>62</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：在所有的专业课程里面，我对游戏最感兴趣，而且这也是一个很有前景的方向，我自身在这个领域的基础也相对较好。 提问：你觉得游戏和动漫在创作上有什么区别？ 答：动漫和游戏都有故事情节，都需要剧本创作，但是游戏具有交互性，实现交互需要脚本。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：通过一系列完整的设计与制作，我觉得我的个人能力得到了很大的提高，以前都主要是跟着老师一步步做，现在我感觉意见具备了初步的创作设计能力。 会议主持人： 向欣 记录人： 易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>62</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>62</u> 评定等级： <u>及格</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 18 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	游戏模型设计与实现						
姓 名	李亚纯	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2101	学号	2021 1537 0106
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>81</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：在所有的专业课程里面，我对游戏建模最感兴趣，而且这也是一个很有前景的方向，我自身在这个领域的基础也相对较好。 提问：你觉得游戏建模的难点在哪？ 答：游戏角色建模对造型要求极高，稍微走样就会做的不成样子，而且贴图制作也很有难度。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：通过一系列完整的设计与制作，我觉得我的个人能力得到了很大的提高，以前都主要是跟着老师一步步做，现在我感觉意见具备了初步的创作设计能力。 会议主持人： 向欣 记录人：易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>81</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>81</u> 评定等级： <u>良好</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 18 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	游戏特效设计与实现						
姓 名	李友发	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2102	学号	2021 1537 0214
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品未按时按量完成，不符合毕业设计标准。 成绩： <u>50</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：在所有的专业课程里面，我对特效最感兴趣，而且这也是一个很有前景的方向，我希望能挑战一下。 提问：你觉得特效创作最重要的要素有哪些？ 答：需要做成很酷炫的效果，吸引观众。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：我觉得我的个人能力得到了一定的提高。 会议主持人： 向欣 记录人：易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 不符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>50</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>50</u> 评定等级： <u>不及格</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 18 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	影视特效设计与实现						
姓 名	刘宇昊	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2102	学号	202115370205
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>66</u> 指导教师签名： <u>刘明</u> 2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：在所有的专业课程里面，我对影视特效最感兴趣，而且这也是一个很有前景的方向，我自身在这个领域的基础也相对较好。 提问：你觉得影视特效和游戏特效在创作上有什么区别？ 答：在审美和设计上，我觉得两者差别不大，但是游戏特效需要做的更加酷炫，能够烘托气氛。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：通过一系列完整的设计与制作，我觉得我的个人能力得到了很大的提高，以前都主要是跟着老师一步步做，现在我感觉意见具备了初步的创作设计能力。 会议主持人： 向欣 记录人：易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>66</u> 答辩小组（组长）签名： <u>向欣</u> 2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>66</u> 评定等级： <u>及格</u> 答辩委员会（主任）： <u>李斌</u> 2023 年 10 月 18 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《决战》城堡模型与打斗特效制作						
姓 名	娄佳俊	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2102	学号	202115370204
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>80</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：我对建模和动画比较感兴趣，而且这也是一个很有前景的方向，我自身在这个领域的基础也相对较好。 提问：你觉得建模过程中最大的挑战是什么？ 答：因为我选择的是三维建模，所以我在创作过程中需要花很多的时间来做模型的布线细节以及贴图的绘制，通过自己的创作我觉得我提高了。 提问：在设计创作过程中，你觉得哪个模块让你更具挑战性？ 答：模型因为是做场景建模，所以难度并不算大，但是打斗特效确实还是挺难，课堂里都是跟着老师做，贴图也是现成的，自己做的话，贴图都要自己弄，所以我觉得打斗特效更具挑战性。 会议主持人： 向欣 记录人：易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>80</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>80</u> 评定等级： <u>良好</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 18 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	影视特效设计与实现						
姓 名	石思远	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2103	学号	2021 1537 0319
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品未按时按量完成，不符合毕业设计标准。 成绩： <u>50</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：在所有的专业课程里面，我对特效最感兴趣，而且这也是一个很有前景的方向，我自身在这个领域的基础也相对较好。 提问：你觉得特效创作最重要的要素有哪些？ 答：节奏、色彩、贴图等都很重要。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：通过一系列完整的设计与制作，我觉得我的个人能力得到了很大的提高，以前都主要是跟着老师一步步做，现在我感觉意见具备了初步的创作设计能力。 会议主持人： 向欣 记录人：易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 不符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>50</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>50</u> 评定等级： <u>不及格</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 18 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《逃生》场景搭建与道具建模						
姓 名	谭磊	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2101	学号	2021 1537 0110
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>82</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：三维游戏的场景搭建和建模我比较感兴趣，比角色建模难点更低，我自身在这个领域的基础也相对较好。 提问：你觉得三维游戏场景建模的技术难点在哪？ 答：三维游戏的场景建模需要综合考虑模型的造型、布线及面数、贴图等因素，这些都不容易。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：通过一系列完整的设计与制作，我觉得我的个人能力得到了很大的提高，以前都主要是跟着老师一步步做，现在我感觉意见具备了初步的创作设计能力。 会议主持人： 向欣 记录人：易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>82</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>82</u> 评定等级： <u>良好</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 18 日			

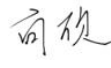
湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	飞行游戏《Shattered Skies》设计与实现						
姓 名	唐业雄	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2103	学号	2021 1537 0303
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>67</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：在所有的专业课程里面，我对游戏方向最感兴趣，我自己也很喜欢玩游戏，而且这也是一个很有前景的方向。 提问：你觉得飞行游戏创作中的难点在哪？ 答：飞行游戏的主角是飞行器，需要设计出不同类型的飞行器，并且还需要制作出游戏场景及其交互，这些都不容易。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：通过一系列完整的设计与制作，我觉得我的个人能力得到了很大的提高，以前都主要是跟着老师一步步做，现在我感觉意见具备了初步的创作设计能力。 会议主持人： 向欣 记录人：易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>67</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>67</u> 评定等级： <u>及格</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 18 日			

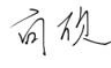
湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	游戏角色设计与建模						
姓 名	王远涵	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2101	学号	202115370119
指导教师	刘明	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>84</u> 指导教师签名： <u>刘明</u> 2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：在所有的专业课程里面，我对游戏角色设计与建模最感兴趣，而且这也是一个很有前景的方向，我自身在这个领域的基础也相对较好。 提问：你觉得游戏角色与动漫角色在创作上有什么区别？ 答：在审美和设计上，我觉得两者差别不大，但是游戏角色对道具设计有更高的要求。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：通过一系列完整的设计与制作，我觉得我的个人能力得到了很大的提高，以前都主要是跟着老师一步步做，现在我感觉意见具备了初步的创作设计能力。 会议主持人： 向欣 记录人： 易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>84</u> 答辩小组（组长）签名： <u>向欣</u> 2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>84</u> 评定等级： <u>良好</u> 答辩委员会（主任）： <u>李斌</u> 2023 年 10 月 18 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《空岛》设计与实现						
姓 名	伍俊	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2101	学号	2021 1537 0131
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>83</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：我对游戏最感兴趣，游戏设计让我感到更有挑战性，而且这也是一个很有前景的方向，我自 身在这个领域的基础也相对较好。 提问：你觉得游戏创作过程中你遇到的最大困难是什么？ 答：最大的困难在于编程，编程交互对于艺术专业的同学来说，确实挑战性会更大，我克服了不少 困难。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：通过一系列完整的设计与制作，我觉得我的个人能力得到了很大的提高，以前都主要是跟着 老师一步步做，现在我感觉意见具备了初步的创作设计能力。 会议主持人： 向欣 记录人：易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>83</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>83</u> 评定等级： <u>良好</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 18 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	游戏角色打斗动画设计与表现						
姓 名	夏宇	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2102	学号	2021 1537 0223
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>83</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：在所有的专业课程里面，我对游戏角色的打斗最感兴趣，这个是属于三维动画方向的课题，我自身在这个领域的基础也相对较好。 提问：你觉得游戏角色打斗动画的难点在哪里？ 答：游戏角色的打斗动画主要考验的是三维动画的技术，我通过前期的学习，掌握了三维动画的技术，但是在骨骼蒙皮和调动作的过程中，还是遇到了困难，但我最终都克服了。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：通过一系列完整的设计与制作，我觉得我的个人能力得到了很大的提高，以前都主要是跟着老师一步步做，现在我感觉意见具备了初步的创作设计能力。 会议主持人： 向欣 记录人：易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>83</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>83</u> 评定等级： <u>良好</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 18 日			

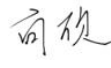
湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《逃生》设计与制作						
姓 名	杨勇	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2101	学号	2021 1537 0135
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>81</u> 指导教师签名： <u>刘明</u> 2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：我对游戏最感兴趣，我本人也喜欢打游戏，而且这也是一个很有前景的方向，我自身在这个领域的基础也相对较好。 提问：你觉得游戏创作和动漫创作有什么区别？ 答：游戏创作更加需要多方面的知识，尤其是编程能力，这对于我来说不容易，但我也克服了一些困难。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：通过一系列完整的设计与制作，我觉得我的个人能力得到了很大的提高，以前都主要是跟着老师一步步做，现在我感觉意见具备了初步的创作设计能力。 会议主持人： 向欣 记录人：易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>81</u> 答辩小组（组长）签名： <u>向欣</u> 2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>81</u> 评定等级： <u>良好</u> 答辩委员会（主任）： <u>李斌</u> 2023 年 10 月 18 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏道具设计与实现						
姓 名	尹启锋	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2101	学号	2021 1537 0107
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>83</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：在所有的专业课程里面，我对游戏道具建模最感兴趣，而且这这也是一个很有前景的方向，我自身在这个领域的基础也相对较好。 提问：你觉得游戏道具建模的特点是什么？ 答：游戏道具建模有自己的一套建模体系，它并不比角色建模容易，在处理硬表面方面有一定技术含量。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：通过一系列完整的设计与制作，我觉得我的个人能力得到了很大的提高，以前都主要是跟着老师一步步做，现在我感觉意见具备了初步的创作设计能力。 会议主持人： 向欣 记录人：易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>83</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>83</u> 评定等级： <u>良好</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 18 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《空岛》模型制作						
姓 名	张本旺	系别	动漫制作技术	专业/班级	动漫 2101	学号	2021 1537 0108
指导教师	刘明	所在部门	文传院	职务	专任教师	职称	副教授
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	向欣	讲师	余依函	讲师			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>68</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：为什么选择这个课题？ 答：在所有的专业课程里面，我对游戏设计与建模最感兴趣，而且这这也是一个很有前景的方向，我自身在这个领域的基础也相对较好。 提问：你觉得模型贴图制作的难点主要在哪？ 答：三维模型的贴图制作手段有很多，我用到的是 SP 软件，这是一款专业贴图软件，可以制作出基础颜色贴图、法线贴图、高光贴图等一系列贴图，赋予模型效果很逼真。 提问：在设计创作过程中，你有什么感受？ 答：通过一系列完整的设计与制作，我觉得我的个人能力得到了很大的提高，以前都主要是跟着老师一步步做，现在我感觉意见具备了初步的创作设计能力。 会议主持人： 向欣 记录人：易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>68</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>68</u> 评定等级： <u>及格</u> 答辩委员会（主任）：  2023 年 10 月 18 日			

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《BackRoom.Tom》脚本设计与制作						
姓 名	彭彬	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2101 班	学号	202115370101
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价): 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容,能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理,设计方案有一定实用价值。 成绩: <u>90</u> 指导教师签名:  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录: 1、问题: 在选择游戏引擎时,应考虑哪些因素以确保《BackRoom.Tom》的开发效率和质量? 回答: 在选择游戏引擎时,需要考虑引擎的功能性、易用性、性能以及社区支持。例如,Unity 和 Unreal Engine 都是流行的选择,它们提供了强大的工具集和丰富的资源,可以帮助高效地开发三维游戏。 2、问题: 在设计《BackRoom.Tom》的游戏逻辑和交互时,应考虑哪些关键因素? 回答: 设计游戏逻辑时,需要确保游戏的剧情、谜题和挑战都紧密相连,形成一个有机的整体。交互设计方面,需要关注玩家如何与游戏世界互动,包括控制角色、解谜和与环境中的物体交互等。 会议主持人: 向欣 记录人: 余依函 2023 年 10 月 15 日							

答辩小组意见:

评语:

同意指导老师意见。

成绩: 80

答辩小组(组长)签名:

俞欣

2023 年 10 月 15 日

评定成绩: 80

评定等级: 良好

答辩委员会(主任):

李斌

2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维游戏《红妆辞》设计与开发						
姓 名	刘洋辉	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 / 班级	动漫 2101 班	学号	202115370138
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价): 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容，能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理，设计方案有一定实用价值。 成绩: 80 指导教师签名: 余依函 2023 年 10 月 15 日							
答辩记录: 提问: 你为什么选择这个课题? 回答: 因为自己一直很喜欢一些传统文化, 对一些礼仪习俗也非常感兴趣, 也因为现在很多年轻人会去考虑新中式婚礼, 想让大家对三书六礼也一些了解, 也是为了弘扬传统文化, 所以选择了这个课题。 提问: 制作过程中遇到了哪些困难, 怎么克服的? 回答: 在设计游戏场景时遇到了一些困难, 因为既要体现古代, 又要结合现在游戏的审美。后面在和指导老师沟通, 查看了许多画风以及了解了许多相关建筑, 最后解决了场景设计问题。 提问: 你做了这个作品有什么收获? 回答: 因为这个作品是团队合作完成的, 它让我明白了团队协作的重要性, 然后因为这个作品, 也让我对传统文化有了更深刻的了解。 会议主持人: 向欣 记录人: 余依函 2023 年 10 月 15 日							

答辩小组意见:

评语:

同意指导老师意见。

成绩: 80

答辩小组(组长)签名:

俞欣

2023 年 10 月 15 日

评定成绩: 80

评定等级: 良好

答辩委员会(主任):

李斌

2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《蓝胸鹇鹑孵化基地》场景模型与脚本设计制作						
姓 名	陈庆明	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2101 班	学号	202115370117
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容，能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理，设计方案有一定实用价值。 成绩： <u>80</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 问题：如何设计《蓝胸鹇鹑孵化基地》的场景布局和导航，以提供良好的玩家体验？ 回答：在设计场景布局时，需要考虑玩家的视角和移动路径，确保场景中的各个元素都易于观察和交互。导航设计方面，可以设置明确的指示标志和路径，帮助玩家轻松找到目标位置。 问题：在《蓝胸鹇鹑孵化基地》的脚本设计中，如何确保游戏逻辑的连贯性和趣味性？ 回答：脚本设计是游戏制作中的关键环节。你需要确保游戏剧情的连贯性，让玩家能够沉浸在游戏世界中。同时，设计有趣的互动和挑战，增加游戏的可玩性和吸引力。 会议主持人： 向欣 记录人： 余依函 2023 年 10 月 15 日							

答辩小组意见:

评语:

同意指导老师意见。

成绩: 90

答辩小组(组长)签名:



2023 年 10 月 15 日

评定成绩: 85

评定等级: 良好

答辩委员会(主任):



2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维横版游戏《星芒》设计与制作						
姓 名	何业煌	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2101 班	学号	202115370128
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容，能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理，设计方案有一定实用价值。							
成绩： <u>80</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 问题：在设计《星芒》的关卡和地图时，应如何考虑玩家的游戏体验和游戏进程的节奏？ 回答：关卡和地图设计是游戏制作中的关键环节。需要考虑玩家的移动路径、战斗区域、障碍物设置以及隐藏元素等，以确保玩家在游戏过程中能够获得流畅而富有挑战性的体验。同时，合理控制游戏进程的节奏，避免玩家感到过于压抑或无聊。 问题：如何设计《星芒》中的射击机制和敌人 AI，以确保游戏的战斗体验既真实又有趣？ 回答：射击机制的设计需要注重武器的种类、射击效果、弹道轨迹以及后坐力等细节。敌人 AI 的设计则要考虑敌人的行为模式、攻击方式以及智能程度，以确保敌人能够给玩家带来足够的挑战和乐趣。							
会议主持人： 向欣 记录人： 余依函 2023 年 10 月 15 日							

答辩小组意见：

评语：

同意指导老师意见。

成绩： 80

答辩小组（组长）签名：



2023 年 10 月 15 日

评定成绩： 80

评定等级： 良好

答辩委员会（主任）：



2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《蓝胸鹇鹑孵化基地》美术设计与制作						
姓 名	彭博	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2101 班	学号	202115370116
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容，能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理，设计方案有一定实用价值。 成绩： <u>80</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 问题：如何为《蓝胸鹇鹑孵化基地》确定一个合适的美术风格，以确保游戏的视觉吸引力？ 回答：在确定美术风格时，可以考虑游戏的主题和背景设定，选择一种与之相符的风格，如写实、卡通或混合风格。同时，确保风格在色彩、光影和细节表现上都能为玩家带来愉悦的视觉体验。 问题：在《蓝胸鹇鹑孵化基地》的美术资源设计与制作过程中，如何进行资源的优化和管理？ 回答：美术资源的优化和管理对于确保游戏的性能和加载速度至关重要。通过优化模型结构、减少不必要的资源加载以及使用合适的数据格式等方式来提升资源效率。同时，合理管理资源文件，确保资源的有效组织和访问。 会议主持人： 向欣 记录人： 余依函 2023 年 10 月 15 日							

答辩小组意见:

评语:

同意指导老师意见。

成绩: 90

答辩小组(组长)签名:



2023 年 10 月 15 日

评定成绩: 85

评定等级: 良好

答辩委员会(主任):



2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维游戏《红妆辞》剧情设计与交互程序制作						
姓 名	钟嘉琪	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 / 班级	动漫 2101 班	学号	202115370121
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价): 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容,能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理,设计方案有一定实用价值。 成绩: 60 指导教师签名: 余依函 2023 年 10 月 15 日							
答辩记录: 问题: 在《红妆辞》的剧情设计中,如何构思一个引人入胜的故事框架,确保玩家能够沉浸其中? 回答: 在构思剧情时,可以从游戏的主题、背景设定、角色性格以及情感冲突等方面入手。考虑设计一个具有深度和情感共鸣的故事框架,包含起伏跌宕的情节和令人难忘的角色,以确保玩家能够深入体验并沉浸在游戏的世界中。 会议主持人: 向欣 记录人: 余依函 2023 年 10 月 15 日							

答辩小组意见:

评语:

同意指导老师意见。

成绩: 60

答辩小组(组长)签名:



2023 年 10 月 15 日

评定成绩: 60

评定等级: 及格

答辩委员会(主任):



2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维游戏《细沙的战场》设计与制作						
姓 名	莫方晨	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2101 班	学号	202115370109
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价): 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容,能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理,设计方案有一定实用价值。 成绩: <u>62</u> 指导教师签名:  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录: 如何确定游戏机制与玩法设计? 核心玩法: 确定游戏的核心玩法,如策略布局、即时战斗、角色扮演等。对于《细沙的战场》,可能强调玩家的战术决策和生存能力,在有限的资源下与敌人周旋。 关卡设计: 设计多样化的关卡,每个关卡都有不同的挑战和目标。关卡设计应充分考虑玩家的游戏体验,确保难度适中且富有挑战性。 交互设计: 设计直观易用的交互界面和操作方式,确保玩家能够轻松上手并享受游戏。同时,考虑加入丰富的交互元素,如对话系统、物品收集与合成等。 会议主持人: 向欣 记录人: 余依函 2023 年 10 月 15 日							

答辩小组意见:

评语:

同意指导老师意见。

成绩: 60

答辩小组(组长)签名:

俞欣

2023 年 10 月 15 日

评定成绩: 61

评定等级: 及格

答辩委员会(主任):

李斌

2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维游戏《达克》美工设计与制作						
姓 名	陈琦	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2102 班	学号	202115370213
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容，能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理，设计方案有一定实用价值。 成绩：_____90_____ 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 在开发《游戏的过程中，你遇到了哪些比较困难的问题？是如何解决的？ 回答：在开发游戏的过程中，我遇到了几个比较困难的问题。首先是对于游戏场景的设计和布局，如何使玩家感受到游戏中自然与神秘的氛围。我解决了这个问题，通过仔细计划与观察自然界中的自然环境，并使用多种精美的视觉元素塑造出缤纷多彩的游戏场景。其次是如何平衡游戏可玩性与游戏难度，我解决了这个问题，通过不断地调试和测试，找到了一个合适的设计平衡点，让玩家既能够享受游戏的可玩性，又不至于过于容易或困难。 会议主持人： 向欣 记录人： 余依函 2023 年 10 月 15 日							

答辩小组意见:

评语:

同意指导老师意见。

成绩: 90

答辩小组(组长)签名:

胡欣

2023 年 10 月 15 日

评定成绩: 90

评定等级: 优秀

答辩委员会(主任):

李斌

2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维游戏《达克》程序设计与制作						
姓 名	周鑫堃	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2102 班	学号	202115370207
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容，能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理，设计方案有一定实用价值。 成绩： <u>90</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 请介绍一下你在游戏中用到的一些常见的脚本技术和算法。 回答：在游戏中，我运用了一些常见的脚本技术和算法。其中包括路径寻找算法（如 A* 算法）用于角色的自动导航和敌人 AI 的行为规划，物理引擎（如 Unity 的物理引擎）用于模拟游戏中的物理效果（如重力、碰撞等），以及动画控制器用于管理角色的动画状态切换和过渡。此外，还使用了一些常见的脚本技术，如协程、事件系统等，以提高游戏的性能和可维护性。 会议主持人： 向欣 记录人： 余依函 2023 年 10 月 15 日							

答辩小组意见:

评语:

同意指导老师意见。

成绩: 94

答辩小组(组长)签名:

胡欣

2023 年 10 月 15 日

评定成绩: 92

评定等级: 优秀

答辩委员会(主任):

李斌

2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维游戏《古堡大门》设计与制作						
姓 名	唐海林	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2102 班	学号	202115370235
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容，能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理，设计方案有一定实用价值。 成绩： <u>70</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 在游戏中，你是如何设计和塑造游戏的人物角色和故事背景，以增强玩家的情感共鸣和游戏体验？ 回答：在设计和塑造游戏的人物角色和故事背景时，我注重创造有吸引力的角色形象和引人入胜的故事情节。通过角色的设计和细腻的故事情节，我致力于营造一个让玩家产生情感共鸣和深入参与的游戏世界。我为每个角色赋予独特的个性和动机，并在游戏中逐步展示他们的成长和转变。同时，我通过剧情的推进和选择的设定，让玩家能够体验到情感、冒险以及克服困难的成就感，从而提升玩家的游戏体验。 会议主持人： 向欣 记录人： 余依函 2023 年 10 月 15 日							

答辩小组意见:

评语:

同意指导老师意见。

成绩: 72

答辩小组(组长)签名:

俞欣

2023 年 10 月 15 日

评定成绩: 71

评定等级: 及格

答辩委员会(主任):

李斌

2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《Aurora》策划与美术资源设计与制作						
姓 名	杨洋	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2102 班	学号	202115370202
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容，能恰当回答与毕业设计有关的问题 设计合理，设计方案有一定实用价值。 成绩： <u>75</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 在美术设计中，你是如何通过视觉元素和布局来引导玩家的注意力和增强游戏体验？ 回答：在美术设计中，我注重使用视觉元素和布局来引导玩家的注意力和增强游戏体验。首先，我运用色彩、明暗对比、线条等手法来突出重要的游戏元素和关键场景，从而吸引玩家的目光并引导其行动。其次，我注重关卡设计和场景布局，使得玩家在游戏中能够产生流畅的视觉流动感，同时获得层次感和区域感。此外，我还注重细节的处理，例如物体交互的反馈效果、角色动作的表现等，以确保玩家在游戏过程中得到更好的视觉体验和沉浸感。							

会议主持人： 向欣

记录人： 余依函

2023 年 10 月 15 日

答辩小组意见：

评语：

同意指导老师意见。

成绩： 85

答辩小组（组长）签名：

向欣

2023 年 10 月 15 日

评定成绩： 80

评定等级： 良好

答辩委员会（主任）：

李斌

2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《Aurora》界面交互制作与脚本编写						
姓 名	李丹	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2102 班	学号	202115370222
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容，能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理，设计方案有一定实用价值。 成绩：_____88_____ 指导教师签名：余依函 2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 问题：在《Aurora》中，如何实现界面元素与游戏脚本的有效交互？ 回答：在《Aurora》中，可以通过事件监听和回调函数来实现界面元素与游戏脚本的有效交互。界面元素可以触发特定的事件，如按钮点击、滑动等，而游戏脚本则可以监听这些事件，并在事件发生时执行相应的回调函数，以实现界面与脚本的交互。 会议主持人： 向欣 记录人： 余依函 2023 年 10 月 15 日							

答辩小组意见:

评语:

同意指导老师意见。

成绩: 80

答辩小组(组长)签名:

俞欣

2023 年 10 月 15 日

评定成绩: 84

评定等级: 及格

答辩委员会(主任):

李斌

2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《Aurora》三维场景建模及关卡设计与制作						
姓 名	刘婷婷	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2102 班	学号	202115370209
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价): 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容,能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理,设计方案有一定实用价值。 成绩: 86 指导教师签名: 余依函 2023 年 10 月 15 日							
答辩记录: 在《Aurora》的关卡设计中,如何平衡难度与趣味性? 回答: 在《Aurora》的关卡设计中,平衡难度与趣味性是至关重要的。以下是一些建议: 明确目标与挑战: 为每个关卡设定明确的目标和挑战,确保玩家在游玩过程中有明确的方向和动力。 逐步增加难度: 关卡难度应该随着游戏的进行而逐渐增加,避免一开始就让玩家感到过于困难或无聊。可以通过增加敌人数量、提高敌人智能、设置复杂的谜题等方式来实现。 提供足够的提示和帮助: 在关卡中设置适当的提示和帮助机制,如教学关卡、提示信息或可交互的 NPC 等,以帮助玩家解决难题并提升游戏体验。 多样化游戏玩法: 在关卡设计中融入多样化的游戏玩法元素,如射击、解谜、跳跃、驾驶等,以保持玩家的新鲜感和兴趣。 测试与反馈: 在关卡设计完成后进行多次测试,收集玩家的反馈意见,并根据测试结果进行必要的调整和优化。确保关卡难度适中且富有挑战性,同时又不失趣味性。							

会议主持人： 向欣

记录人： 余依函

2023 年 10 月 15 日

答辩小组意见：

评语：

同意指导老师意见。

成绩： 70

答辩小组（组长）签名：

向欣

2023 年 10 月 15 日

评定成绩： 74

评定等级： 良好

答辩委员会（主任）：

李斌

2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维游戏《乡梦》设计与制作						
姓 名	龙成建	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2103 班	学号	202115370316
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容，能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理，设计方案有一定实用价值。 成绩： <u>60</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 在场景设计和模型制作过程中，你是如何保证游戏的视觉质量和沉浸感？ 回答：在场景设计和模型制作过程中，我注重保证游戏的视觉质量和沉浸感。首先，我进行了充分的参考研究，分析了游戏类型和题材的特点，以及玩家的喜好和期待。在场景设计方面，我注重创造具有独特风格和丰富细节的场景，采用合适的光照和色彩方案，以及精心设计的道具和装饰物来提升游戏的视觉质量。在模型制作方面，我注重细节和真实感的表现，利用纹理贴图、法线贴图等技术来增强模型的细节和质感。同时，我也注重与美术团队的沟通和合作，根据他们的意见和要求进行调整，以达到最佳的视觉效果和沉浸感。							

会议主持人： 向欣

记录人： 余依函

2023 年 10 月 15 日

答辩小组意见：

评语：

同意指导老师意见。

成绩： 60

答辩小组（组长）签名：

向欣

2023 年 10 月 15 日

评定成绩： 60

评定等级： 良好

答辩委员会（主任）：

李斌

2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《循梦而行》模型设计与制作						
姓 名	赵敏	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2103 班	学号	202115370318
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容，能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理，设计方案有一定实用价值。 成绩： 70 指导教师签名：余依函 2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 在交互设计中，你是如何考虑玩家的参与度和沉浸感，以及实现这些设计目标的方法？ 回答：在交互设计中，我注重考虑玩家的参与度和沉浸感。首先，我设计了丰富多样的游戏任务和关卡，以吸引玩家的兴趣和挑战性，并在游戏过程中设置一些难度适中的谜题和障碍物，以促使玩家思考和互动。其次，我注重游戏反馈和奖励机制的设计，通过音效、视觉效果和积分系统等方式，向玩家传递正确与错误的信息和结果。同时，我还利用剧情叙事和角色设定等手段来增强玩家的代入感和情感共鸣。 会议主持人： 向欣 记录人： 余依函 2023 年 10 月 15 日							

答辩小组意见:

评语:

同意指导老师意见。

成绩: 70

答辩小组(组长)签名:

俞欣

2023 年 10 月 15 日

评定成绩: 70

评定等级: 良好

答辩委员会(主任):

李斌

2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《循梦而行》脚本设计与制作						
姓 名	曾世琳	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2103 班	学号	202115370320
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容，能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理，设计方案有一定实用价值。 成绩： <u>80</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 请介绍一下你在游戏的世界观和整体游戏设计方面的创意和主要内容。 回答：在游戏的设计中，我构建了一个宏大而神秘的科幻世界观。游戏背景设定在未来的宇宙，玩家将扮演一个探索者，探索一片未知的星际区域。游戏世界充满了奇特的星球、外星种族和科技遗迹等元素。玩家可以通过探险、任务和交流等方式，逐步揭示这个世界的故事和秘密。游戏中融合了科幻冒险、解谜和战斗等要素，提供了一个广阔开放的游戏环境，让玩家沉浸于科幻宇宙的探险之旅。 会议主持人： 向欣 记录人： 余依函 2023 年 10 月 15 日							

答辩小组意见：

评语：

同意指导老师意见。

成绩： 80

答辩小组（组长）签名：

俞欣

2023 年 10 月 15 日

评定成绩： 80

评定等级： 良好

答辩委员会（主任）：

李斌

2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维游戏《Solja》脚本设计与制作						
姓 名	李莹佳	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2103 班	学号	202115370330
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价): 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容,能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理,设计方案有一定实用价值。 成绩: 84 指导教师签名: 余依函 2023 年 10 月 15 日							
答辩记录: 请介绍一下你在游戏《远域》的世界观和整体游戏设计方面的创意和主要内容。 回答: 在游戏《远域》的设计中,我构建了一个宏大而神秘的科幻世界观。游戏背景设定在未来的宇宙,玩家将扮演一个探索者,探索一片未知的星际区域。游戏世界充满了奇特的星球、外星种族和科技遗迹等元素。玩家可以通过探险、任务和交流等方式,逐步揭示这个世界的故事和秘密。游戏中融合了科幻冒险、解谜和战斗等要素,提供了一个广阔开放的游戏环境,让玩家沉浸于科幻宇宙的探险之旅。 会议主持人: 向欣 记录人: 余依函 2023 年 10 月 15 日							

答辩小组意见:

评语:

同意指导老师意见。

成绩: 81

答辩小组(组长)签名:

俞欣

2023 年 10 月 15 日

评定成绩: 82

评定等级: 良好

答辩委员会(主任):

李斌

2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维游戏《solja》美工设计与制作						
姓 名	王欣	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2103 班	学号	202115370335
指导教师	余依函	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	专任教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	刘明	副教授					
	向欣	讲师					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 该生能在规定时间内比较流利、清晰地阐述项目的主要内容，能恰当回答与毕业设计有关的问题设计合理，设计方案有一定实用价值。 成绩： <u>87</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 在二维像素游戏场景设计与制作中，你最大的一个挑战是什么，如何克服？ 回答：在场景设计与制作中，我面临的最大挑战是如何在有限的像素画面和场景元素下，创造出一个丰富生动、令人产生共鸣的游戏世界。为了克服这个挑战，我采取了以下方式：首先，我进行了深入的场景规划和细节设计，充分考虑到玩家的体验和情感共鸣，从而精心营造了一个具有独特魅力的游戏世界。其次，我注重细节的表现和呈现方式的创新，在适当的场所添置一些与游戏世界相关联的小道具，增强玩家的代入感和游戏的可玩性。 会议主持人： 向欣 记录人： 余依函 2023 年 10 月 15 日							

答辩小组意见:

评语:

同意指导老师意见。

成绩: 92

答辩小组(组长)签名:

俞欣

2023 年 10 月 15 日

评定成绩: 90

评定等级: 优秀

答辩委员会(主任):

李斌

2023 年 10 月 15 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《四季》插画制作						
姓 名	刘万友	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2102 班	学号	202115370225
指导教师	马锐	所在部门	艺术教研室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价): 该同学在毕业设计期间基本完成了规定的任务, 工作量符合教学要求。注意结构合理和语句通顺问题。 成绩: 60 指导教师签名: 马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录: 一、这个课题的意义和目的是什么 答: 帮助了解中国传统服装的历史和发展, 通过插画的形式了解服饰在不同季节的特点和风格, 了解并且感受中国传统文化的保护与传承, 感受传统文化的魅力。通过插画的形式欣赏汉服在四季不同款式, 了解汉服的发展历史和汉服的形式结构。 二、对色彩与结构的理解 答: 色彩是一种视觉感受, 是由光线经过物体灭射或透过物体的过程中, 被人眼所感知的颜色。色彩的基本属性包括色相、朋度和饱和度。色相是指颜色的种类, 如红色、橙色、黄色等;朋度是指颜色的朋暗程度, 如深色和浅色;饱和度是指颜色的鲜艳程度, 如鲜艳和暗淡。 在艺术作品中, 结构是指作品的框架和组织方式, 艺术作品的结构可以决定作品的整体形式, 对于传达主题和情感起着重要的作用。							

会议主持人： 罗龙

记录人： 罗雨晴

2023 年 11 月 20 日

答辩小组意见：

通过

根据答辩指导意见修改。

评语：

论文格式层次结构不明确，逻辑关系不清楚，还需修改，基本达到毕业要求。

成绩： 60 答辩小组（组长）签名： 罗龙

2023 年 11 月 20 日

评定成绩： 60

评定等级： 及格

答辩委员会（主任）： 李真

2023 年 11 月 20 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	唐风游戏人物建模						
姓 名	吴澳	系别	文化传播 与艺术设 计学院	专业 /班级	动漫 2102 班	学号	2017 1739 0137
指导教师	马锐	所在 部门	艺术教研 室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验 员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）: 该同学在毕业设计期间基本完成了规定的任务，工作量符合教学要求。注意结构合理和语句 通顺问题 成绩：67 指导教师签名：马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录： 一、提问：为什么选择这个课题？ 答：中华民族上下 2000 年，古风一直深受玩家喜爱，一身好武功，持剑惩恶扬善，是很多玩家 心中的梦想，轻功、近战、武器等等，不管哪一个都是我们曾经幻想过的场景，我想要将心里面 存在过的场景通过三维软件技术将他呈现出来，而课题设定中添加悬疑因素，是为了锻炼文字能 力，让文字带动玩家推动剧情的发展。 二、提问：你觉得毕业设计的价值是什么？ 答：大专学习 3 年，软件技术都有好几个，毕业设计第一方面可以帮我们确定方向，要走哪条路， 以后做哪个方面的技术；第二方面，锻炼我们自己的动手能力，课堂上都是跟着教材跟着老师做， 没有自己的想法和思考，毕业设计让我们自己动手，找资料，做笔记，设计，极大程度的提升自 己的能力；第三方面，让我们提前适应甲乙方的工作，总结能力不足和经验。							

会议主持人： 罗龙

记录人： 罗雨晴

2023 年 11 月 20 日

答辩小组意见：

通过

根据答辩指导意见修改。

评语：

论文格式层次结构不明确，逻辑关系不清楚，还需修改，基本达到毕业要求。

成绩： 64 答辩小组（组长）签名： 罗龙

2023 年 11 月 20 日

评定成绩： 66

评定等级： 及格

答辩委员会（主任）： 李真

2023 年 11 月 20 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	游戏场景建模						
姓 名	吴文字	系别	文化传播 与艺术设 计学院	专业 /班级	动漫 2102 班	学号	2021 1537 0220
指导教师	马锐	所在 部门	艺术教研 室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验 员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）: 该同学在毕业设计期间基本完成了规定的任务，工作量符合教学要求。注意结构合理和语句 通顺问题。 成绩：60 指导教师签名：马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录： 一、提问：为什么选择这个课题？ 答：从主观上讲，在大学期间我就对此课题有所研究，但是对于艺术编辑方面还不是很深入。从 客观上讲，ue5 分布于游戏制作，影视特效，广告等等各个方面，具有比较强的现实意义。并且 对于 ue5 的实时渲染，实时发生，其存在着一种“次世代引擎”有着浓厚的兴趣，相信在未来一 定会用于越来越多的地方。 二、提问：觉得自己的毕业设计有哪些遗憾和不足？ 答：大部分基于时间原因，以及自己对于 c++ 和蓝图的不熟悉。遗憾没能做成更精细甚至做一 篇小篇 CG 动画。自己没有能够使用 Houdini，与 UE5 结合能过做出更好的物理效果。并且自己对于 ue5 还存在很多方面的不知导致还有很多想法里想要实现的实现不了。 会议主持人： 罗龙 记录人： 罗雨晴 2023 年 11 月 20 日							

答辩小组意见： 通过 根据答辩指导意见修改。 评语： 论文格式层次结构不明确，逻辑关系不清楚，还需修改，基本达到毕业要求。 成绩：60 答辩小组（组长）签名： 罗龙 2023 年 11 月 20 日	评定成绩：60 评定等级：及格 答辩委员会（主任）：李真 2023 年 11 月 20 日
---	---

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维动画《校园火灾》						
姓 名	杨文光	系别	文化传播 与艺术设 计学院	专业 /班级	动漫 2102 班	学号	2021 1537 0240
指导教师	马锐	所在 部门	艺术教研 室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验 员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 该同学在毕业设计期间基本完成了规定的任务，工作量符合教学要求。注意结构合理和语句 通顺问题。 成绩：70 指导教师签名：马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录： 一、提问：毕业设计在做的过程中遇到了哪些难题？你是如何解决的？ 答：因为这次的毕业设计是大学这几年第一次自己按照自己的想法、思路来实操的，不像在课堂上有老师的带领和讲解，所以遇到了很多不懂不会的地方。比如在调动作时的关键 pose 应该怎么摆、中间的过渡动作要怎样更流畅、3dsmax 里面做好的动作要怎么导出到 UE5 里面以及后期的合成、镜头要怎么渲染等难题。当时做的时候绞尽脑汁，先从网上找跟自己设计的动作大概一样的视频暂停播放、暂停播放一帧一帧的调动作，又去软件的官网学习教程，把自己不懂不会的反复观看，自己实在了解不了的就去询问老师同学，就这样一步一步的完成了毕设。 二、提问：请简单介绍你的后期制作流程。 答：首先把调好的所有动作导入到 UE5 中合成添加特效，让作品看起来更丰富、震撼。而后再添加几个镜头分镜渲染出来，使其看起来更有层次让人有眼前一亮的感觉。最后把所有的视频都导出到视频剪辑软件，剪辑视频、添加音效让整个毕设更完整。这就是我的毕业设计后期流程。							

会议主持人： 罗龙

记录人： 罗雨晴

2023 年 11 月 20 日

答辩小组意见：

通过

根据答辩指导意见修改。

评语：

论文格式层次结构不明确，逻辑关系不清楚，还需修改，基本达到毕业要求。

成绩： 68 答辩小组（组长）签名： 罗龙

2023 年 11 月 20 日

评定成绩： 69

评定等级： 及格

答辩委员会（主任）： 李真

2023 年 11 月 20 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《彩》插画制作						
姓 名	蔡劲强	系别	文化传播 与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2102 班	学号 2021 1537 0224	
指导教师	马锐	所在 部门	艺术教研 室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验 员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价）： 该同学选题具有一定的正确社会价值导向，这个课题具有的不仅仅是锻炼自己专业素养的能力，同时它也具备着提升精神世界，丰富内心世界的重要意义。作品视觉效果较好，论述流畅清晰。 成绩：83 指导教师签名：马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录： 一、提问：对色彩与构图的理解。 答：在色彩的理解上一张图片一般都有主体、背景以及它的基本色调的，这个色调也就是我们确定图片性格、情绪和风格的基础，让观众第一时间感受到图片的表达内容。在构图上的理解在确立主体的情况下在添加颜色就要挑选与主体相近的颜色来保持图片的风格或者在互相不影响的情况，突出主体颜色让它更加具有风采。 二、提问：你觉得毕业设计的价值是什么？ 答：在完成毕业设计的过程中，可以帮助我们更好的理解专业知识和对软件的应用，这会促进我们的创新能力，提高我们解决复杂问题的能力，让我们能够熟练地使用软件中的各种工具、方法和快捷键等等。这些东西对我们找寻工作的时候也会有所帮助。							

会议主持人： 罗龙 记录人： 罗雨晴 2023 年 11 月 20 日	
答辩小组意见： 通过 根据答辩指导意见修改。 评语： 基本完成了毕业论文任务书所规定的内容，行文流畅，答辩时能较正确地回答问题 成绩： 80 答辩小组（组长）签名： 罗龙 2023 年 11 月 20 日	评定成绩： 82 评定等级：良好 答辩委员会（主任）： 李真 2023 年 11 月 20 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《鬼怪实录》插画制作						
姓 名	戴振兴	系别	文化传播 与艺术设 计学院	专业 /班级	动漫 2102 班	学号	2021 1537 0217
指导教师	马锐	所在 部门	艺术教研 室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验 员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 该同学在毕业设计期间基本完成了规定的任务，工作量符合教学要求。注意结构合理和语句 通顺问题。 成绩：68 指导教师签名：马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录： 一、提问：这个课题的意义和目的是什么？ 答：目的 本课题尝试从第一人称的视角，并结合自己所看到的和鬼怪的研究，思考和探索绘本 和漫画的现状、使用困境并对其归因，以期通过研究的开展促进鬼怪漫画的现状 意义 鬼怪有利于选文系统研究视角的丰富。为漫画、插画、小说提供一定的可参考价值 二、提问：你觉得毕业设计的价值是什么？ 答：毕业设计是带有研究性质的专题研究分析、设计报告，是完成教学任务、培养合格人才的一个 重要实践教学环节。通过毕业设计，可以培养学生的开发和设计能力，提高综合运用所学知识和 技能去分析、解决实际问题的能力，检验学生的学习效果等均具有重要意义 会议主持人： 罗龙 记录人： 罗雨晴 2023 年 11 月 20 日							

答辩小组意见： 通过 根据答辩指导意见修改。 评语： 论文格式层次结构不明确，逻辑关系不清楚，还需修改，基本达到毕业要求。 成绩：68 答辩小组（组长）签名： 罗龙 2023 年 11 月 20 日	评定成绩：68 评定等级：及格 答辩委员会（主任）：李真 2023 年 11 月 20 日
---	---

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	角色动画制作						
姓 名	张荣涛	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2102 班	学号	202115370211
指导教师	马锐	所在部门	艺术教研室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价): 该同学在毕业设计期间基本完成了规定的任务, 工作量符合教学要求。注意结构合理和语句通顺问题。 成绩: 60 指导教师签名: 马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录 一、这个课题的意义和目的是什么? 答: 传说在西方的海岸一直有蛇发的女妖为祸一方, 神话中预言的勇者通过自己的智慧, 勇气, 毅力与它斗争许久, 最后终于斩杀了这只女妖。这个故事让我意识到一个人只要有恒心, 通过自己的智慧和敢想敢做的勇气就能到达成功的彼岸。 二、觉得自己的毕业设计有哪些遗憾和不足? 答: 对于 3d 建模的应用还不够熟练, 也没有熟练掌握 3d 动画的有关知识, 不能将整个故事活灵活现的展现在自己的毕业设计中, 只能构造出人物的形体, 而不能给他们赋予“灵魂”。同时感觉自己所需要的学习的东西还有很多, 不管是学业上还是生活中。 会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023 年 11 月 20 日							

答辩小组意见： 通过 根据答辩指导意见修改。 评语： 论文格式层次结构不明确，逻辑关系不清楚，还需修改，基本达到毕业要求。 成绩：60 答辩小组（组长）签名： 罗龙 2023 年 11 月 20 日	评定成绩：60 评定等级：及格 答辩委员会（主任）：李真 2023 年 11 月 20 日
---	---

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《Shattered Skies》代码编写及动画制作						
姓 名	陈朝辉	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 / 班级	动漫 2103 班	学号	202115370309
指导教师	马锐	所在部门	艺术教研室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价): 该生在毕业设计中态度认真, 积极参加毕业设计, 严格按任务书中规定的进度开展各项工作。 能独立较好地理解毕业设计任务并提出合理实施方案, 有较强的动手能力、分析能力和获取新知识 的能力。 成绩: 85 指导教师签名: 马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录: 一、提问: 为什么选择这个课题? 答: 因为往年的毕业设计中做的是飞行游戏的是占极小一部分的, 制作飞行游戏的难度肯定是很大的, 所以要是我们做成功了那肯定是令人夸赞的。而且今年发生的俄罗斯和乌克兰的战争, 还有以色列对巴基斯坦的攻击, 都令我更加珍惜和平, 更加庆幸自己生活在一个和平强大的国家, 想借此机会让大家更加知道和平的重要与可贵。 二、提问: 你觉得毕业设计的价值是什么? 答: 让我们更加清楚自己的专业技能的掌握程度, 反复磨炼专业技术, 查漏补缺, 初步熟悉制作游戏的过程, 知道如何团队合作, 如何齐头并进, 为即将加入社会打下基础, 为什么以后的工作进行提前的模拟, 进入社会参加了工作将会更加得心应手。 会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023 年 11 月 20 日							

答辩小组意见： 通过 根据答辩指导意见修改。 评语： 该生能在规定时间内叙述论文的主要内容，对提出的问题一般能回答，无原则错误。论文结构严谨，逻辑性较强，论述层次清晰，论文符合规范化要求。 成绩：83 答辩小组（组长）签名：罗龙 2023 年 11 月 20 日	评定成绩： 84 评定等级：良好 答辩委员会（主任）：李真 2023 年 11 月 20 日
--	---

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	游戏剧本《槐》						
姓 名	李芷煊	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 / 班级	动漫 2103 班	学号	2021 1537 0305
指导教师	马锐	所在部门	艺术教研室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗 龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价): 该同学在毕业设计期间基本完成了规定的任务，工作量符合教学要求。注意结构合理和语句通顺问题。 成绩：68 指导教师签名：马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录： 一、提问：这个课题的意义和目的是什么？ 答：在科技的迅速发展下，电子游戏的技术水平已基本达到玩家的要求，这时，玩家往往会更加在意游戏作品的内核，也就是游戏向玩家表达的信息与价值观。剧情类游戏也是玩家获得“超现实”体验的途径，新颖的剧情及设定往往会成为吸引玩家的亮点所在。 二、提问：觉得自己的毕业设计有哪些遗憾和不足？ 答：在《槐》这个游戏剧本的编写中，其实并没有什么让人遗憾的地方，剧情走向也在我的构思之内。唯一美中不足的就是正文格式稍有些凌乱，并未做到标准化的规范，这为我在后期的复盘审查中造成了不小的困惑，也拖慢了修改的速度。 会议主持人： 罗龙 记录人： 罗雨晴 2023 年 11 月 20 日							

答辩小组意见： 通过 根据答辩指导意见修改。 评语： 论文格式层次结构不明确，逻辑关系不清楚，还需修改，基本达到毕业要求。 成绩：65 答辩小组（组长）签名：罗龙 2023 年 11 月 20 日	评定成绩：67 评定等级：及格 答辩委员会（主任）：李真 2023 年 11 月 20 日
---	--

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《梦想家》插画制作						
姓 名	潘博鸣	系别	文化传播 与艺术设 计学院	专业 /班级	动漫 2103 班	学号	2021 1537 0306
指导教师	马锐	所在 部门	艺术教研 室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验 员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）: 该同学在毕业设计期间基本完成了规定的任务，工作量符合教学要求。注意结构合理和语句 通顺问题。 成绩：68 指导教师签名：马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录： 一、提问：为什么选择这个课题？ 答：1 因为本人喜欢画画，想借此次毕业设计来提升自己的绘画功底和思维逻辑。2 可以挑战一 下自己的技能和思维；提高自己的艺术水平，锻炼自己的实践能力和专业能力。3 了解插画行业 的趋势发展，为自己的职业发展打下基础。 二、提问：你觉得毕业设计的价值是什么？ 答：1.提高自己的专业水平，锻炼自己的专业能力，提升自己的实践能力和解决问题的能力。2 可以向老师、同学、以及社会展示自己的专业水平。3.通过毕业设计可以积累实践经验，提高自 己的职业素养和专业技能，为自己的职业发展打下良好的基础。 会议主持人： 罗龙 记录人： 罗雨晴 2023 年 11 月 20 日							

答辩小组意见： 通过 根据答辩指导意见修改。 评语： 论文格式层次结构不明确，逻辑关系不清楚，还需修改，基本达到毕业要求。 成绩：68 答辩小组（组长）签名：罗龙 2023 年 11 月 20 日	评定成绩：68 评定等级：及格 答辩委员会（主任）：李真 2023 年 11 月 20 日
---	--

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维动画《无尽夏》设计与制作						
姓 名	黄润佳	系别	文化传播 与艺术设 计学院	专业 /班级	动漫 2103 班	学号	2021 1537 0318
指导教师	马锐	所在 部门	艺术教研 室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验 员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）: 该同学实际动手能力、分析能力尚可。设计文件结构合理，层次较为分明，内容完整，文理 通顺，格式差不多达到规范化要求。 成绩：80 指导教师签名：马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录： 问：觉得自己的毕业设计有哪些遗憾和不足？ 答：在毕业设计的制作过程中，我感受到了我在绘画方面和镜头表达方面的不足。由于对这些方 面的不够了解，导致一些画面的感染力可能会有欠缺。这样的一些欠缺，也是我在整个过程中的 遗憾。我会更加多的对这方面进行学习，以来弥补我在毕业设计中的遗憾。 会议主持人： 罗龙 记录人： 罗雨晴 2023 年 11 月 20 日							

答辩小组意见： 通过 根据答辩指导意见修改。 评语： 基本完成了毕业论文任务书所规定的内容，行文流畅，答辩时能较正确地回答问题。论文格式还需修改，基本达到毕业要求。 成绩：75 答辩小组（组长）签名：罗龙 2023 年 11 月 20 日	评定成绩： 78 评定等级：良好 答辩委员会（主任）：李真 2023 年 11 月 20 日
--	---

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《异变危机》设计与实现						
姓 名	蒋俊	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2103 班	学号	202115370321
指导教师	马锐	所在部门	艺术教研室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价): 该同学实际动手能力、分析能力尚可。设计文件结构合理, 层次较为分明, 内容完整, 文理通顺, 格式差不多达到规范化要求。 成绩: 85 指导教师签名: 马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录: 一、提问: 这个课题的意义和目的是什么? 答: 因为现代社会人类社会的发展产生了很多自然界无法自然降解或需要很长的降解时间的有害垃圾再加上部分人环保意识薄弱, 导致地球的生态环境不断的恶化。所以我希望更多人关注环境问题, 希望能让人在游玩过程中认识到地球是全人类的, 全人类在地球环境恶化面前是命运共同体, 每个人都应该具备主动保护环境意识, 只有在我们每一个的共同努力下人类的未来才会更加美好。 二、提问: 毕业设计在设计过程中使用了哪些技术? 答: 毕业设计制作过程中我使用了在 3dmax 中利用基础几何体与样条线搭建模型的技术, 使用 3dmax 展 uv 的技术, 在 ps 中绘图与 p 图的技术, 使用 unity 进行地形编辑的技术, 使用 unity 制作材质的技术, 使用 vs 与 unity 编写挂载脚本的技术, 使用 unity 进行 UI 界面搭建的技术。 会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023 年 11 月 20 日							

答辩小组意见： 通过 根据答辩指导意见修改。 评语： 基本完成了毕业论文任务书所规定的内容，答辩时能较正确地回答问题。论文格式还需修改，基本达到毕业要求。 成绩：82 答辩小组（组长）签名：罗龙 2023 年 11 月 20 日	评定成绩：84 评定等级：良好 答辩委员会（主任）：李真 2023 年 11 月 20 日
---	--

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维动画《相见欢》原动画设计与制作						
姓 名	谭鑫	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 / 班级	动漫 2103 班	学号	202115370304
指导教师	马锐	所在部门	艺术教研室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价): 该同学在毕业设计期间基本完成了规定的任务，工作量符合教学要求。注意结构合理和语句通顺问题。 成绩：70 指导教师签名：马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录： 问：毕业设计的研究背景是什么？ 答：传统的二维动画都是由动画师一帧一帧画出来的，需要动画师用很长的时间才能画出来。如今随着时代的发展，许多的普通帧可以由软件自动生成，大大减少了动画师的工作量。现如今可以通过客户的需求来制作各种的二维动画。许多简单的动作都不需要动画师自己去制作，只需要用软件制作一下就能够生成。让工作效率极大的提升。 会议主持人： 罗龙 记录人： 罗雨晴 2023 年 11 月 20 日							

答辩小组意见： 通过 根据答辩指导意见修改。 评语： 论文格式层次结构不明确，逻辑关系不清楚，还需修改，基本达到毕业要求。 成绩：68 答辩小组（组长）签名：罗龙 2023年 11月 20日	评定成绩： 69 评定等级：及格 答辩委员会（主任）：李真 2023年 11月 20日
---	---

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《Shattered Skies》模型制作						
姓 名	姚思轩	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 / 班级	动漫 2103 班	学号	202115370339
指导教师	马锐	所在部门	艺术教研室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价): 该同学在毕业设计期间基本完成了规定的任务，工作量符合教学要求。注意结构合理和语句通顺问题。 成绩：70 指导教师签名：马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录： 一、提问：这个课题的意义和目的是什么？ 答：我希望能让更多的人通过游戏认识到头顶的那片天空是什么样的，飞行游戏是一个非常小众的题材，我想让更多的人接触了解这类游戏。同时也希望能通过游戏的方式来宣扬反对战争的思想，以此来珍惜我们现在所拥有的和平。 二、提问：毕业设计在设计过程中使用了哪些技术？ 答：首先是对于故事剧本的撰写，敲定世界观和故事剧情的发展，然后对于飞机和场景的建模需要在 3D MAX 中进行模型的制作，然后需要放进 Rizom UV 中展开模型的 UV，接着需要在 Substance Painter 内完成模型贴图的绘制，最后导入 Unity 中对模型进行动画帧的制作。 会议主持人： 罗龙 记录人： 罗雨晴 2023 年 11 月 20 日							

答辩小组意见： 通过 根据答辩指导意见修改。 评语： 论文格式层次结构不明确，逻辑关系不清楚，还需修改，基本达到毕业要求。 成绩：65 答辩小组（组长）签名：罗龙 2023 年 11 月 20 日	评定成绩： 68 评定等级：及格 答辩委员会（主任）：李真 2023 年 11 月 20 日
--	--

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《蓝胸鹑孵化基地》角色建模与动画制作						
姓 名	李莎	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2101 班	学号	2021 1537 0104
指导教师	马锐	所在部门	艺术教研室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价）: 该同学选题符合动漫专业要求，很好的发挥岗课要求，紧扣时代需求，结合市场主流制作技术，作品视觉效果，主题突出，逻辑关系较好。 成绩：86 指导教师签名：马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录： 1、这个课题的意义和目的是什么？ 答：选题的意义基于人类总是习惯于追舒适的生物，我们喜欢待在自己熟悉的圈子里，因为这样可以让我们感到安全和稳定。然而，长期处于舒适圈的环境中会让我们的视野变的狭窄，无法体验到生活的多样性和丰富性。舒适圈让我们失去了对来之事物的好奇心和探索精神，使我们无法成长和进步。因此，我们需要意识到舒适圈的局限性，并努力突破，勇敢追求自己的理想，探索未知的领域，发现人生的意义和价值。 2、毕业设计在设计过程中使用了哪些技术？ 答：游戏模型制作常用的软件是 3D max 和 Zbrush 等，这些软件都提供了丰富的建模工具和插件，方便游戏开发者进行模型的创建和优化。而我的动画制作也是使用 3Dmax 制作而成的，其中使用							

了骨骼绑定技术和蒙皮。在 Zbrush 中，模型使用了 Zremesh 减面大师功能将高模转化为低模，因为游戏模型在游戏场景中的要求都是各不相同的，例如：近景、中景、远景，对于近景的物体，需要更高的细节来保证更真实的视觉效果，而我们游戏中的场景使用到的是远景，那么仅需要更低的细节来保证更真实的视觉效果和更准确地碰撞检测等。

会议主持人： 罗龙

记录人： 罗雨晴

2023 年 11 月 20 日

答辩小组意见：

通过

根据答辩指导意见修改。

评语：

论文内容较为完整，层次结构安排科学，主要观点突出，逻辑关系清楚，能较好的将设计专业知识运用到实际项目中。

成绩：85 答辩小组（组长）签名：罗龙

2023 年 11 月 20 日

评定成绩： 86

评定等级：优秀

答辩委员会（主任）：李真

2023 年 11 月 20 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《花语六韵》插画制作						
姓 名	龙筱菲	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2101 班	学号	202115370113
指导教师	马锐	所在部门	艺术教研室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价）: 该同学选题符合动漫专业要求，很好的发挥岗课要求，结合市场主流制作技术，作品视觉效果，主题突出，逻辑关系较好。 成绩：87 指导教师签名：马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录： 一、提问：对色彩构图的理解 答：色彩是红黄蓝三个基本颜色构成，这三种颜色是无法通过其他颜色混合而成，所以称之为三原色。在色盘的基础上，为每个颜色增加不同程度的黑色或白色，可以改变这个颜色的纯度，也就是饱和度。不同的颜色在不同的明亮光线照射下，又会有不同的呈现，这个变化叫作色彩的明亮度。饱和度和明亮的改变就会形成更多的色彩。相邻色就是颜色在色环中相邻的色彩；相近色可以理解为在色环中能够用 60 度角包含的任意范围；互补色就是色环中颜色两两相对的颜色。色彩构图是指利用色彩在画面或照片中的分布、对比和协调来营造出视觉上的平衡和美感。它能够引导观众的视线，强调重要元素，传达情感和主题。色彩构图的特点包括：							

对比度：通过对比明暗或互补色彩，营造出强烈的视觉冲击力和层次感。高对比度的色彩构图能够吸引观众的目光，产生强烈的视觉张力。

色相：色相是指颜色的种类，包括红、橙、黄、绿、蓝、靛、紫等。不同色相的组合可以传达不同的情绪和意义。例如，冷色调（如蓝色和绿色）给人以平静和冷静的感觉，而暖色调（如红色和橙色）则营造出热情和活力。

二、提问：通过毕业设计给你今后工作带来什么帮助？

答：毕业设计不仅是对前面所学知识的一种检验，而且也是对自己能力的一种提高。通过这次毕业设计，使我明白了自己原来的知识比较欠缺，自己要学习的东西还很多。以前老师觉得自己什么都懂了，有点眼高手低的感觉。通过这次毕业设计，我才明白学习是一个不断积累的过程，我以前所懂的都只是停留在表面，并让我知道，在以后的工作和生活中都应该不断的学习，努力的充实自己的大脑。此外，还得出一个结论：知识必须通过应用才能真正实现其价值！有些东西以为学会了，但真正到要用的时候才发现是两回事，所以我认为只有到真正用得时候才是真正的学会了，理论和时间是不能分开的两兄弟。

会议主持人：罗龙

记录人： 罗雨晴

2023 年 11 月 20 日

答辩小组意见：

通过

根据答辩指导意见修改。

评语：

论文符合学院规定，内容较为完整，层次结构安排科学，逻辑关系清楚，能较好的将设计专业知识运用到实际项目中。

成绩：86 答辩小组（组长）签名：罗龙

2023 年 11 月 20 日

评定成绩： 87

评定等级：优秀

答辩委员会（主任）：李真

2023 年 11 月 20 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	动漫 IP 形象设计《小天》						
姓 名	邱蓉	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 / 班级	动漫 2101 班	学号	2021 1537 0133
指导教师	马锐	所在部门	艺术教研室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价): 该同学课题基本达到了教学的要求。技术运用符合规范。视觉效果不够流畅, 注意文章语句通顺, 结构条理性。 成绩: 70 指导教师签名: 马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录: 1、毕业设计在设计过程中使用了哪些技术? 比如对比, 差异化的动态设计, 生活的共鸣。比如颜色的对比和身材高矮胖瘦的对比, 差异化 IP 形象设计的打造和 IP 对特定漫画、动画形象、短片的采用, 可以加深消费者对 IP 形象的认知和喜爱, 同时也可以让这个 IP 形象更有故事性, 更加丰满。 2、你觉得毕业设计的价值是什么? 能够结合专业知识实践能力, 提高解决问题的能力, 增加就业机会, 加深对专业领域的认识, 为未来的学术研究打下基础。 会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023 年 11 月 20 日							

答辩小组意见： 通过 根据答辩指导意见修改。 评语： 论文格式层次结构不明确，逻辑关系不清楚，还需修改，基本达到毕业要求。 成绩：68 答辩小组（组长）签名：罗龙 2023 年 11 月 20 日	评定成绩：69 评定等级：及格 答辩委员会（主任）：李真 2023 年 11 月 20 日
--	---

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《BackRoom-Save Tom》UI 绘制与材质制作						
姓 名	袁耀强	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2101 班	学号	202115370115
指导教师	马锐	所在部门	艺术教研室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价): 该同学选题符合动漫专业要求, 很好的发挥岗课要求, 紧扣时代需求, 结合市场主流制作技术, 作品视觉效果, 主题突出, 逻辑关系较好。 成绩: 88 指导教师签名: 马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录: 3、毕业设计在设计过程中使用了哪些技术? 我负责模块所使用的软件主要有 3Ds Max 用于对模型修改与调整, 模型的附加与分组以及导入导出, 调整 UV 图的摆放位置, 和将制作的材质贴图赋予模型并重新摆放模型布置场景。Substance Painter 用于材质贴图的制作, 使用两套输出模板进行输出, 一套导出 2D_View 模板用于 3Ds Max 赋予材质, 一套导出自己调整的模板输出 Albedo、AO、MetallicSmooth、Normal 四张贴图用于 untiy。使用 Rizom UV 进行 UV 展开, BodyPaint 3D 用于对角色模型的贴图绘制。PS 使用画笔以及钢板工具绘制道具以及游戏按键。 4、你觉得毕业设计的价值是什么? 是对整个大学期间学习的一个整合, 对自己所学习的知识的一个合理的搭配, 在制作毕设的过程中能够清楚的知道自己还有哪方面的不足需要继续学习, 这也是我第一次真正意义上自己制							

作的东西，虽然还有许多的不足，却也是一份宝贵的经验。

会议主持人：罗龙

记录人：罗雨晴

2023 年 11 月 20 日

答辩小组意见：

通过

根据答辩指导意见修改。

评语：

论文内容较为完整，层次结构安排科学，主要观点突出，逻辑关系清楚，能较好的将设计专业知识运用到实际项目中。

成绩：87 答辩小组（组长）签名： 罗龙

2023 年 11 月 20 日

评定成绩： 88

评定等级：优秀

答辩委员会（主任）：李真

2023 年 11 月 20 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	Q 版游戏 UI 界面设计						
姓 名	次仁旺堆	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 / 班级	动漫 2102 班	学号	202115370238
指导教师	马锐	所在部门	艺术教研室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价): 该同学在毕业设计期间基本完成了规定的任务, 工作量符合教学要求。注意结构合理和语句通顺问题。 成绩: 60 指导教师签名: 马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录: 5、问: 通过毕业设计给你今后工作带来什么帮助? 答: 培养我们综合运用的所学知识, 弘扬爱护环境意识, 根据我们掌握的知识深度, 运用理论结合实际去处理问题, 也是对专业知识的学习, 梳理, 消化和巩固的过程。还能提高社交能力和管理组织能力。 会议主持人: 罗龙 记录人: 罗雨晴 2023 年 11 月 20 日							

答辩小组意见： 通过 根据答辩指导意见修改。 评语： 论文格式层次结构不明确，逻辑关系不清楚，还需修改，基本达到毕业要求。 成绩：60 答辩小组（组长）签名： 罗龙 2023 年 11 月 20 日	评定成绩：60 评定等级：及格 答辩委员会（主任）：李真 2023 年 11 月 20 日
---	---

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维人物建模《柯》						
姓 名	黄一峰	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2102 班	学号	202115370226
指导教师	马锐	所在部门	艺术教研室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价）: 该同学在毕业设计期间基本完成了规定的任务，工作量符合教学要求。注意结构合理和语句通顺问题。 成绩：68 指导教师签名：马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录： 一、提问：为什么选择这个课题？ 答：从小的时候就觉得动漫建模是一个很厉害的职业，在动漫里边有很多人物都可以触动我的心，有时候还会让我跟里面的人物达成共鸣。并且动漫建模可以将自己喜欢的角色以及自己想象出来的角色创造出来，在建模的时候每当我完成一点点作品会让人很有成就感。 二、你对动画角色设计心得 答：在人物的头发设计上，我设计了双马尾的头发，这会让她看起来有些俏皮，在颜色设计上我用了酒红色来展现出她的高级感，在眼睛的设计上我用了橙色的来衬托她的活力，脸上我也点上了一丝红晕，这会让她有一种朦胧的美感。在衣服的设计上我也用了很多蝙蝠类的元素。 会议主持人：罗龙 记录人：罗雨晴 2023 年 11 月 20 日							

答辩小组意见： 通过 根据答辩指导意见修改。 评语： 论文格式层次结构不明确，逻辑关系不清楚，还需修改，基本达到毕业要求。 成绩：65 答辩小组（组长）签名： 罗龙 2023 年 11 月 20 日	评定成绩：67 评定等级：及格 答辩委员会（主任）：李真 2023 年 11 月 20 日
---	---

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维动画《热舞》制作						
姓 名	张延信	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2102 班	学号	2021 1537 0228
指导教师	马锐	所在部门	艺术教研室	职务	专职教师	职称	
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	罗龙	讲师					
	钟穆娇	高级实验员					
	马锐	助教					
	罗雨晴	助教					
指导教师评语 (主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价): 该同学在毕业设计期间基本完成了规定的任务, 工作量符合教学要求。注意结构合理和语句通顺问题。 成绩: 68 指导教师签名: 马锐 2023 年 11 月 20 日							
答辩记录: 问题: 你用的是软件进行后期制作 答: 后期所有动作完成之后就是特效、分镜和视频剪辑, 特效我们选择使用 UE5 进行制作, 将做好的动画导入 UE5 里面进行华丽的特效制作, 制作之前还需要准备特效所需要的素材、比如材质球里面的贴图, 贴图就需要用到 PS 软件来进行制作和修改。分镜也可以在 UE5 中制作, 视频剪辑我们使用剪映这款软件, 相对于其他软件剪映相对来说比较熟悉, 操作起来更熟练。 问题: 课题设计的价值 答: 某国家因为一条远古巨龙出现的缘故导致常年被冰雪覆盖常年饱受饥寒, 国王召见最勇敢的骑士去讨伐冰龙让国家恢复原貌, 骑士经过长途跋涉来到了万恶之源冰龙的巢穴就此展开了激烈的大战, 骑士以微弱的优势战胜了冰龙国家迎来了久违的和平。从中我认识到无论遇到什么困难只要有面对他的勇气就一定能战胜他。不管是在学习上还是工作上都要有进取以及吃苦耐劳的精神, 当你具备这样的精神时就没有什么事情是做不好的。							

会议主持人： 罗龙

记录人： 罗雨晴

2023 年 11 月 20 日

答辩小组意见：

通过

根据答辩指导意见修改。

评语：

论文格式层次结构不明确，逻辑关系不清楚，还需修改，基本达到毕业要求。

成绩： 65 答辩小组（组长）签名： 罗龙

2023 年 11 月 20 日

评定成绩： 67

评定等级： 及格

答辩委员会（主任）： 李真

2023 年 11 月 20 日

附件 7:

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	二维插画《CN Firemen》设计与制作						
姓 名	李航卓	系别	文化传播与艺术设计学院	专业 /班级	动漫 2101 班	学号	202115370126
指导教师	向欣	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	余依函	教师 讲师					
	刘明	教师 副教授					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>65</u> 指导教师签名： <u>向欣</u> 2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问:制作中遇到的难题你是如何解决的? 回答:在插画的绘制过程中,我遇到了一些技术上的难题,比如如何准确地表现火焰和烟雾的效果。我在各种社交媒体搜索和学习真实火灾的照片和视频,学习了火焰动态的基本原理,并运用了高级的绘画技巧来模拟这些效果。 提问:你有碰到哪些技术难点? 回答:在绘制作品的过程中,我发现某些细节难以用二维插画的形式表现,比如复杂的光影效果和动态的火焰。我需要不断练习和学习,提高了我的绘画技巧,以更好地克服这些技术限制。 评语: 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 会议主持人: 向欣 记录人: 李航卓 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见: 评语: 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩: <u>60</u> 答辩小组(组长)签名: <u>向欣</u> 2023 年 10 月 15 日				评定成绩: <u>65</u> 评定等级: <u>及格</u> 答辩委员会(主任): <u>李航卓</u> 年 月 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	《红妆辞》原画场景设计与制作						
姓 名	易雨婷	系别	文化传播 与艺术设 计学院	专业 /班级	动漫 2101 班	学号	2021 1537 0102
指导教师	向欣	所在 部门	文化传播 与艺术设 计学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	余依函	教师 讲师	刘明	教师 副教授			
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>80</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：你为什么要选择这个课题？ 回答：因为自己一直很喜欢一些传统文化，对一些礼仪习俗也非常感兴趣，也因为现在很多年轻人会去考虑新中式婚礼，想让大家对三书六礼也一些了解，也是为了弘扬传统文化，所以选择了这个课题。 提问：制作过程中遇到了哪些困难，怎么克服的？ 回答：在设计游戏场景时遇到了一些困难，因为既要体现古代，又要结合现在游戏的审美。后面在和指导老师沟通，查看了许多画风以及了解了许多相关建筑，最后解决了场景设计问题。 提问：你做了这个作品有什么收获？ 回答：因为这个作品是团队合作完成的，它让我明白了团队协作的重要性，然后因为这个作品，也让我对传统文化有了更深刻的了解。 会议主持人：向欣 记录人： 易雨婷 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>80</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>80</u> 评定等级： <u>良好</u> 答辩委员会（主任）：  年 月 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	插画《天空下的人们》设计与制作						
姓 名	昌伟	系别	文化传播 与艺术设计 学院	专业 /班级	动漫 2101 班	学号	2021 1537 0120
指导教师	向欣	所在 部门	文化传播 与艺术设计 学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	余依函	教师 讲师					
	刘明	教师 副教授					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）: 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩: <u>80</u> 指导教师签名:  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录: 提问: 可以阐述一下这个选题的内容核心吗, 为什么叫这个名字, 灵感来源于哪儿? 回答: 画面中的人物角色都是日常生活中的普通人, 主要展现生活中的大小琐事, 生活化碎片化的故事, 天空下的人们实际上也叫生活中的人们, 比如打工人这一张主要就讲述了一个深夜加班的普通人努力做项目的缩影, 小人物, 平淡是真是它的内容核心。 提问: 作品提供了怎样的社会价值? 回答: 画面主要展现普通人, 小人物的日常, 没有人民英雄的牺牲精神, 有的只是一个平凡人的一天所做, 不足以给人们很深的启示, 但人们好好生活, 热爱生活的画面也能引领积极正向的社会风气。 会议主持人: 向欣 记录人: 昌伟 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见: 评语: 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩: <u>75</u> 答辩小组 (组长) 签名:  2023 年 10 月 15 日				评定成绩: <u>80</u> 评定等级: <u>良好</u> 答辩委员会 (主任):  年 月 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维动画短片《逐光》设计与制作						
姓 名	李佳雪	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫制作技术 2102 班	学号	202115370230
指导教师	向欣	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	余依函	教师 讲师					
	刘明	教师 副教授					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>85</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：你做了这个作品有什么收获？ 回答：在技术技能上有了很大提升，更进一步掌握了建模、材质贴图等技术。在团队沟通上也有了很大的提升。 提问：制作中遇到的难题你是如何解决的？ 回答：通过组员之间沟通技术互助，如果还是解决不了最后在网上寻找教程，并向网友和博主寻求帮助。 提问：你有碰到哪些技术难点？ 回答：到最后在进行动画渲染时，发现人物皮肤颜色不对，呈现青紫状态，最后发现是移进总工程中次表面值拉太高了，受到灯光影响太大。渲染文件太大，为了减短渲染时长，只能降低画质要求。 会议主持人：向欣 记录人： 李佳雪 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>90</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>85</u> 评定等级： <u>优秀</u> 答辩委员会（主任）：  年 月 日			

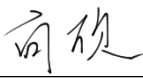
**湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表**

课题名称	三维动画短片《逐光》设计与制作						
姓 名	王洋洋	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2102 班	学号	202115370229
指导教师	向欣	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	余依函	教师 讲师					
	刘明	教师 副教授					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 & 存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>75</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：制作中你遇到了什么困难？ 回答:新接触一个软件是很有挑战的，制作的这个过程中可谓是困难重重，基本都是在网上一点点找教程解决问题，不过，学到了新的知识也让我很开心。 提问:制作过程中最难的部分是哪里？ 回答：是骨骼的绑定部分，最开始绑定骨骼的时候老是绑错或者绑的不对，导致后面 k 动画的时候太难，小猫的动作僵硬五官调不出来等等。 会议主持人：向欣 记录人：王洋洋 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见：							
评语：				评定成绩： <u>75</u>			
符合动漫制作技术专业毕业设计标准。				评定等级： <u>良好</u>			
成绩： <u>78</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				答辩委员会（主任）：  年 月 日			

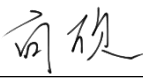
湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维动画短片《逐光》设计与制作						
姓 名	刘晟	系别	文化传播与艺术设计	专业/班级	动漫 2102 班	学号	202115370201
指导教师	向欣	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	余依函	教师 讲师					
	刘明	教师 副教授					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>60</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：你做了这个作品有什么收获？ 回答：在完成毕业设计的过程中，让我体会到动画制作的艰辛，也让我深度体会到了动画制作的魅力，在制作的过程中，我需要不断的累积，学习动画前辈开拓的经验，从而呈现出我们需要的效果。 提问：制作中遇到的难题你是如何解决的？ 回答：我们小组在最开始时制定了时间表，一步一步完成时间表上的计划遇到困难时，我首先会去网络上寻找类似的答案，再者我会和小组成员们进行讨论，进行下一步修改。 提问：你有碰到哪些技术难点？ 回答：动画的制作需要满足很多标准，一些吸引人的故事情节，都是需要琢磨讨论的。 会议主持人：向欣 记录人： 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>60</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>60</u> 评定等级： <u>及格</u> 答辩委员会（主任）：  年 月 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	插画《走进非遗》设计与制作						
姓 名	曾红艳	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2102 班	学号	202115370216
指导教师	向欣	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	余依函	教师 讲师					
	刘明	教师 副教授					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>85</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：你选择这个主题的原因是什么？ 回答：我对传统文化和艺术有浓厚的兴趣，而插画作为一种现代艺术形式，为我提供了展现和传承非物质文化遗产的创新途径。 提问：在整个毕设过程中，你遇到了哪些困难？ 回答：在创作过程中，我遇到了挑选合适的非遗元素、表现方式和风格的困难，同时也面临着时间管理和技术应用的挑战。 提问：你对自己的毕设有什么反思和总结？ 回答：通过这次毕设，我深刻体会到插画在传承和表现非遗方面的重要性，也意识到自己在创作过程中的不足之处，同时也对未来的插画创作有了更多的思考和规划。 会议主持人：向欣 记录人： 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>85</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>85</u> 评定等级： <u>优秀</u> 答辩委员会（主任）：  年 月 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	角色模型《唐月何夕》设计与制作						
姓 名	唐翔	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2102 班	学号	202115370234
指导教师	向欣	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	余依函	教师 讲师					
	刘明	教师 副教授					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>60</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：提问:你做了这个作品有什么收获？ 回答:在制作过程中我对三维建模和特效设计上的技能有了更加深入的了解和掌握，提升了自己的审美，也学会了一些分析问题和解决问题的方法。 提问:制作中遇到的难题你是如何解决的？ 回答:在遇到一些问题时，我会花一些时间去学习和研究它，如果是我个人无法解决的问题，我回去寻求帮助，如向同学或在线社区提问。 提问:你有碰到哪些技术难点？ 回答:在角色建模中，创建具有详细特征和真实感的角色模型是一个挑战难点，需要对解剖学和形状有深入的理解在特效的上一些写实的特效，如火、水、烟等，也需要一定的技术和经验。 会议主持人：向欣 记录人： 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>60</u> 答辩小组（组长）签名：  年 月 日				评定成绩： <u>60</u> 评定等级： <u>及格</u> 答辩委员会（主任）：  年 月 日			

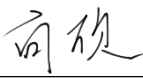
湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《寻找新家园》交互设计与制作						
姓 名	邓振宇	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2103	学号	202115370314
指导教师	向欣	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	余依函	教师 讲师					
	刘明	教师 副教授					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>96</u> 指导教师签名： <u>向欣</u> 2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：你们团队协作时是否遇到过一些问题，你是如何解决的？ 回答：团队协作中遇到不少问题，比如每个组员由于工作等因素拖拉进度、模型动画的一些技术问题，身为组长及时给予反馈并督促组员多利用空闲时间去完成各自的部分。 提问：制作过程中是否遇到过技术上的瓶颈？ 回答：这也是我们团队第一次从零到有的制作一款游戏，其中也有一些部分不是过于了解，但都通过学习和查阅解决了。 提问：经过此次毕设后你是否从中学到了什么？ 回答：经过此次毕设后，我学会了团队合作离不开每一个人，技术也进一步得到了提升。 会议主持人：向欣 记录人：邓振宇 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>94</u> 答辩小组（组长）签名： <u>向欣</u> 2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>96</u> 评定等级： <u>优秀</u> 答辩委员会（主任）： <u>李斌</u> 年 月 日			

**湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表**

课题名称	游戏《斩龙之金陵炎上篇》设计与制作						
姓 名	崔子羿	系别	文化传播 与艺术设 计学院	专业 /班级	动漫 2103 班	学号	02
指导教师	向欣	所在 部门	文化传播 与艺术设 计学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	余依函	教师 讲师					
	刘明	教师 副教授					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>80</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：你做这个作品有什么收获？ 回答：关于毕业设计的选题和构筑在很久以前就已经有设计思路了，在这次完成毕设的过程中我也深刻感受到了制作游戏的乐趣，体验到了游戏制作人的不容易，同时也很欣慰能够完成这次的制作，让我能够对这一行业抱有更大的热情。 提问：制作过程中有什么难题吗？ 回答：由于引擎年代比较久远，很多素材和脚本编程语言都和现在主流的规格不同，在制作过程种想要拓展引擎之外的功能比较考验能力和阅历。 会议主持人：向欣 记录人： 崔子羿 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。				评定成绩： <u>80</u> 评定等级： <u>良好</u> 答辩委员会（主任）：  年 月 日			
成绩： <u>80</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日							

**湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表**

课题名称	三维游戏《寻找新家园》模型设计与制作						
姓 名	麻真华	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫制作技术	学号	202115370338
指导教师	向欣	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答辩与会 人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	余依函	教师 讲师					
	刘明	教师 副教授					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>80</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：你做了这个作品有什么收获？ 回答： 在完成毕业设计的过程中，我深刻的感受到了三维游戏建模的逻辑性和严谨性还有对于美术思维的要求。让我清楚的认识到了三维游戏建模是一个需要时间积累和学习的。 提问：制作中遇到的难题你是如何解决的/ 回答：三维建模是一个十分具有逻辑性的东西，遇到问题没解决就进行下一步那么问题将会变得越来越多越来越大。制作过程中遇到问题在时间充裕的情况下，我会优先解决问题再进行下一步，如果时间不足我会优先制作其他模型，流出空余时间去解决问题。 会议主持人：向欣 记录人： 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>85</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>80</u> 评定等级： <u>良好</u> 答辩委员会（主任）：  年 月 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《寻找新家园》模型设计与制作						
姓 名	陶特超	系别	文化传播 与艺术设计 学院	专业 /班级	动漫 2103 班	学号	26
指导教师	向欣	所在 部门	文化传播 与艺术设计 学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	余依函	教师 讲师					
	刘明	教师 副教授					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）: 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩: <u>84</u> 指导教师签名:  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录: 提问: 你做完这个作品有什么收获? 回答: 在完成毕业设计的过程中, 我学到了很多有关建模的技巧以及更加规范化的建模流程。 在软件方面的使用我变得更加得心应手。 提问: 在制作过程中你有遇到哪些困难吗? 回答: 在制作的前期我花了大量的时间去学习和实践, 还是没有避免后期需要重新返工的问题, 因为模型面数太高导致绑定起来非常麻烦, 人物的动作也不好调整; 模型材质的制作在 sp (材质 制作软件) 中与在引擎中的效果相差很大。 会议主持人: 向欣 记录人: 陶特超 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见: 评语: 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩: <u>80</u> 答辩小组 (组长) 签名:  2023 年 10 月 15 日				评定成绩: <u>84</u> 评定等级: <u>良好</u> 答辩委员会 (主任):  年 月 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《寻找新家园》设计与制作						
姓 名	凌梓峰	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2103 班	学号	25
指导教师	向欣	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	余依函	教师 讲师					
	刘明	教师 副教授					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>68</u> 指导教师签名： <u>向欣</u> 2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 答辩记录： 提问：你做了这个作品有什么收获？ 回答：这个作品让我收获了非常多的经验知识、创新思维和怎么去设计出优秀的作品。 提问：制作过程中遇到的难题你是如何解决？ 回答：创作的困难，我会先去看看网上的那些游戏是怎么制作的用来当成，设计的灵感再加上要创做的游戏风格，来做出符合游戏的设计。 提问：你参考了那些游戏？ 回答：原神，崩坏，七日杀等等，符合并且与我们制作的游戏风格相关的。 会议主持人：向欣 记录人： 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>70</u> 答辩小组（组长）签名： <u>向欣</u> 2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>68</u> 评定等级： <u>及格</u> 答辩委员会（主任）： <u>李明</u> 年 月 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《寻找新家园》动画设计与制作						
姓 名	陈秀龙	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2103	学号	202115370334
指导教师	向欣	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答辩与会 人员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	余依函	教师 讲师					
	刘明	教师 副教授					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>82</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：制作中团队有一起协作讨论过吗？毕业设计在制作效率上不太理想。 回答：团队前期经过许多讨论，一起思考剧本以及游戏内容，具体分工等 但游戏中一环扣一环，原画没做出来模型比较难跟进，模型没做出来绑定及动画等后续流程同样也无法制作。不过虽然整体上看进度不太好，但从个人角度，大家进度也都还可观，只是暂未将内容整合在一起。 提问：制作的二维动画部分应用到游戏中吗，其中一段火柴人打斗看起来与毕设不搭边。 回答：游戏需要一段二维动画的开场，叙述环境破坏的过程。另一段火柴人打斗则是以增加游戏内容为目的去制作的，届时会将它放到游戏中的电视机中，玩家可观看。 会议主持人：向欣 记录人： 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>80</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>82</u> 评定等级： <u>良好</u> 答辩委员会（主任）：  年 月 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	三维游戏《寻找新家园》特效制作						
姓 名	龙洋宇	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫 2103	学号	202115370312
指导教师	向欣	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	余依函	教师讲师					
	刘明	教师副教授					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及其存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>80</u> 指导教师签名：  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：你制作这个作品时有哪些问题？ 回答：在制作特效的过程中，我遇到了许多美术和技术上的问题，多次与组长沟通后去掉了一些复杂但不影响效果的地方。 提问：制作过程中是否有不合理的地方？ 回答：组长给我们每个人分配了各自任务，但是只提供了大致模样，有很多细节是没有提及的，后面经过沟通逐渐确定需要制作的特效细节。 会议主持人：向欣 记录人：龙洋宇 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>80</u> 答辩小组（组长）签名：  2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>80</u> 评定等级： <u>良好</u> 答辩委员会（主任）：  年 月 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计 评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	绘本《向日葵先生》设计与制作						
姓 名	陈娇娇	系别	文化传播 与艺术设 计学院	专业 /班级	动漫 2103 班	学号	2021 1537 0311
指导教师	向欣	所在 部门	文化传播 与艺术设 计学院	职务	教师	职称	讲师
答 辩 与 会 人 员	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	姓名	职务 (职称)	
	余依函	教师 讲师					
	刘明	教师 副教授					
指导教师评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性 性及存在的不足等进行综合评价）: 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩: <u>94</u> 指导教师签名:  2023 年 10 月 15 日							
答辩记录: 提问: 你的绘本设计目标受众是谁? 回答: 我的设计目标受众是儿童, 他们喜欢图多字少, 画面具有丰富色彩的绘本。 提问: 你的绘本风格是如何形成的? 有什么影响因素吗? 回答: 我的绘本风格受到了卡通艺术派画风影响, 卡通比其他艺术形式更受儿童喜欢, 容易理解, 更加生动, 让儿童更有兴趣去阅读。 提问: 你做了这个作品有什么收获吗? 回答: 在完成毕设的过程中, 让我明白了制作一本图画书的魅力和艰辛, 同时也学到了分镜对绘本至关重要, 在创作开始之前一定要确认好草图, 这会关系到绘本阅读的节奏感, 以及要注意预留出文案的位置, 结合画面元素等, 不然就会出现图画画好了文字无法安放的情况。 会议主持人: 向欣 记录人: 陈娇娇 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见: 评语: 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩: <u>92</u> 答辩小组 (组长) 签名:  2023 年 10 月 15 日				评定成绩: <u>94</u> 评定等级: <u>优秀</u> 答辩委员会 (主任):  年 月 日			

湖南信息职业技术学院 2024 届学生毕业设计
评阅、答辩及成绩评定表

课题名称	插画《梦》设计与制作						
姓 名	张思敏	系别	文化传播与艺术设计学院	专业/班级	动漫设计与制作/2103 班	学号	202115370317
指导教师	向欣	所在部门	文化传播与艺术设计学院	职务	教师	职称	讲师
答辩与会人员	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	姓名	职务(职称)	
	余依函	教师讲师					
	刘明	教师副教授					
指导教师 评语（主要对学生毕业设计的工作态度、研究内容与方法、工作量、文献应用、创新性、实用性、科学性及存在的不足等进行综合评价）： 毕业设计作品按时按量认真完成，符合毕业设计标准。 成绩： <u>85</u> 指导教师签名： <u>向欣</u> 2023 年 10 月 15 日							
答辩记录： 提问：你在绘画过程里遇到的最大的挑战是什么？ 回答：最大的挑战就是构图的选择还有贴合主题；构图方面，这是第一次绘制插画所以有很多地方都画的很平淡，后期也是在这方面改了很多遍。主题是因为我前期思维太过局限脑洞不够大，绘制的太死板，在这方面琢磨了很久。 提问：有什么体会吗？ 回答：画画不是一蹴而就的，眼高手低这个毛病会在绘画过程中造成很多困难，还是要多看多练多学才能画好。 会议主持人：向欣 记录人： 张思敏 2023 年 10 月 15 日							
答辩小组意见： 评语： 符合动漫制作技术专业毕业设计标准。 成绩： <u>82</u> 答辩小组（组长）签名： <u>向欣</u> 2023 年 10 月 15 日				评定成绩： <u>85</u> 评定等级： <u>优秀</u> 答辩委员会（主任）： <u>李明</u> 年 月 日			