

前言

毕业设计是学子们本科四年学习的一次总结,也是学生在提升整体水平和能力后的一次综合呈现,经年积累如同潜移默化的涓涓细流。

本届毕业设计,疫情迫使设计过程从线下移师线上,毕业选题、指导手段、答辩形式等一系列变化随之出现。欣慰的是,在艺术学院领导的重视和师生们的共同努力下,历经数月辛勤筹备部署,最终 2016 级毕业设计如期保质保量得到完成。学生们克服了没有制作设备、缺少技术支持等重重困难,交出了合格的毕业答卷。并且没有因为这一特殊时期而随意降低标准,甚至出现了比较精彩而多元的表达手段。

相信此次毕业设计和经历最终会转化为本届学生内在的行为模式、习惯和需求,后续滋润他们即将开启的职业生涯。

作品欣赏

作品名称: 《木春菊》



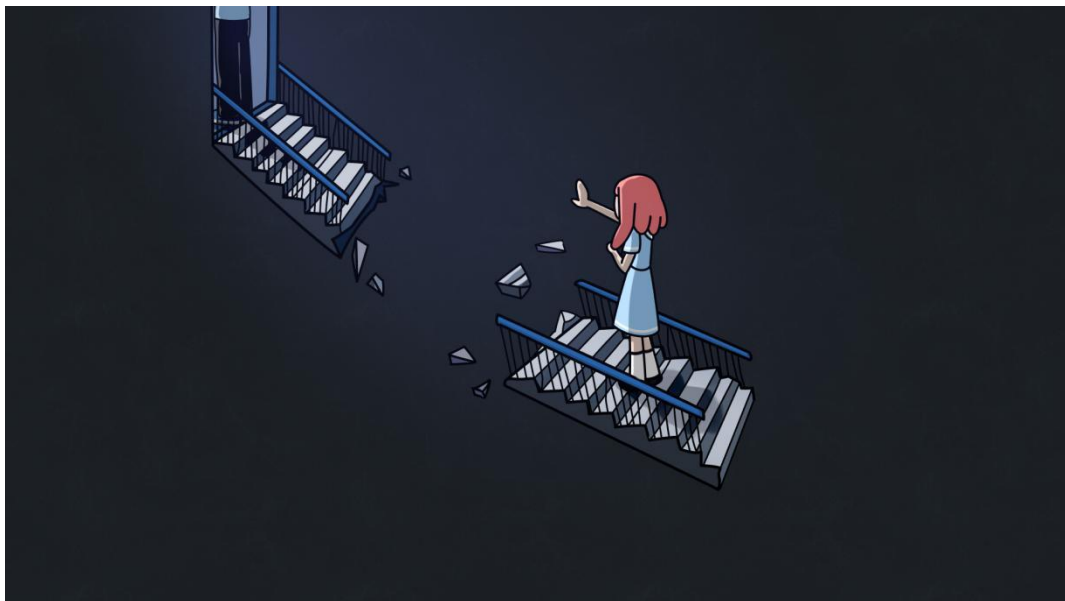
作者：袁静宇 闫玥璇

指导教师：殷俊

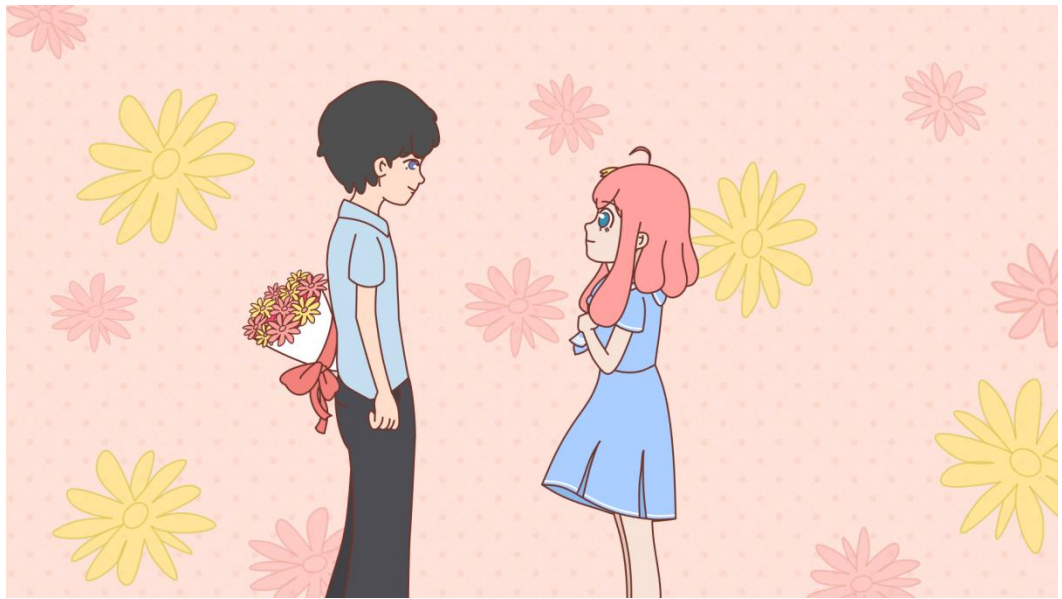
设计说明：《木春菊》的灵感来源于席慕容的诗歌《青春》，这首诗歌让我们陷入对青春的美好追忆当中，据此我们想要描写一个关于青春时期的情感，也就是暗恋的小故事，希望能引起共鸣，怀念青春单纯的美好。《木春菊》讲述的就是一位普通的高中女生暗恋一位男生，以女主人公为第一视角，主要刻画的是女主人公的情感表现，有快乐的想象世界，也有深夜突然自卑难过的内心世界。突出喜欢一个人，想靠近却害怕，强大却又渺小、单纯又复杂的这种矛盾情绪。其实不管青春时期这种故事的结局是好是坏，最终都会变成我们的一段回忆，甚至可以化成一股动力隐隐推动我们向前，使我们变成更好的自己，在回想起来的时候也会是带着暖暖的笑意。

作品视频连接：<https://www.bilibili.com/video/BV1cf4y127wR>









作品欣赏

作品名称：《大梦敦煌》主题插画设计



作者：温贤

指导教师：张方

设计说明：此次插画创作主要是以“敦煌文化”中的一些元素进行创作。用现代插画来表现传统的岩彩绘画，在继承传统的基础上再进行创新，添加现代的一些元素与思想。让神秘的“敦煌”展现不一样的美感，同时让更多的人了解“敦煌”，感受“敦煌”的魅力与神秘。此次插画创作内容主要参考“鸣沙山”、“月牙泉”、“敦煌莫高窟”、“九色鹿”、“供养人”等敦煌元素进行创作。分为五个系列，每个系列由多幅作品来分别进行创作和展示，一个系列为一组。

重庆工商大学
艺术学院动画专业

2020届 毕业设计

《缘起黄沙》

大梦敦煌

主题插画设计



姓名：温贤 班级：2016级动画5班 指导教师：张方

《供养》



《月泉晓澈》

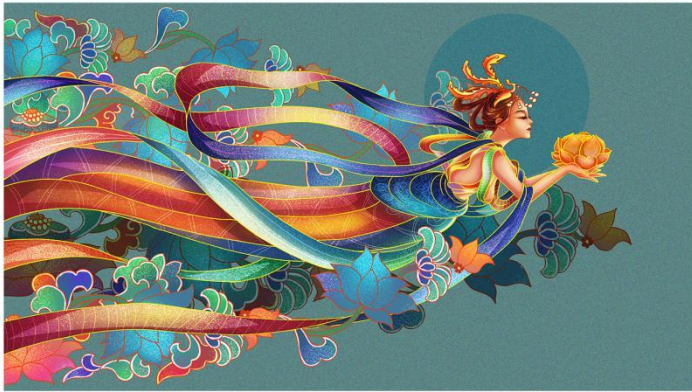


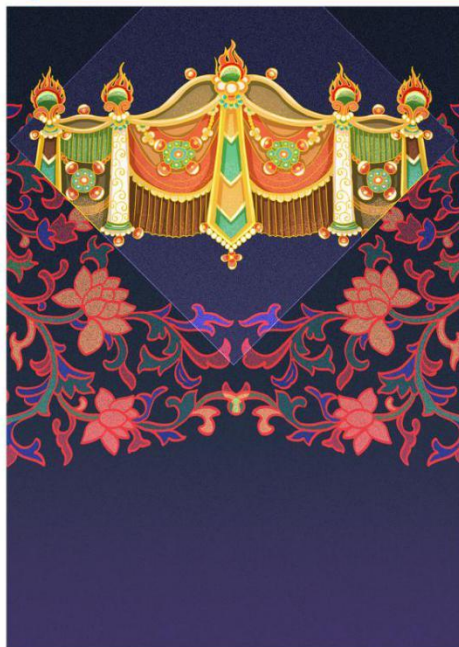
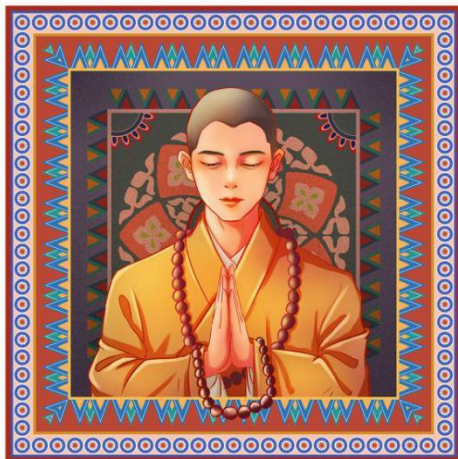
《寻迹莫高》



《降生》

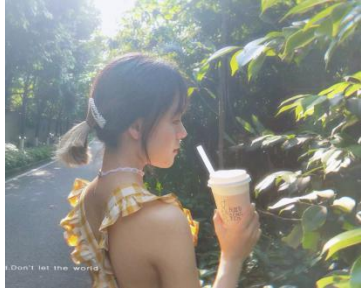






作品欣赏

作品名称：《一日三餐》

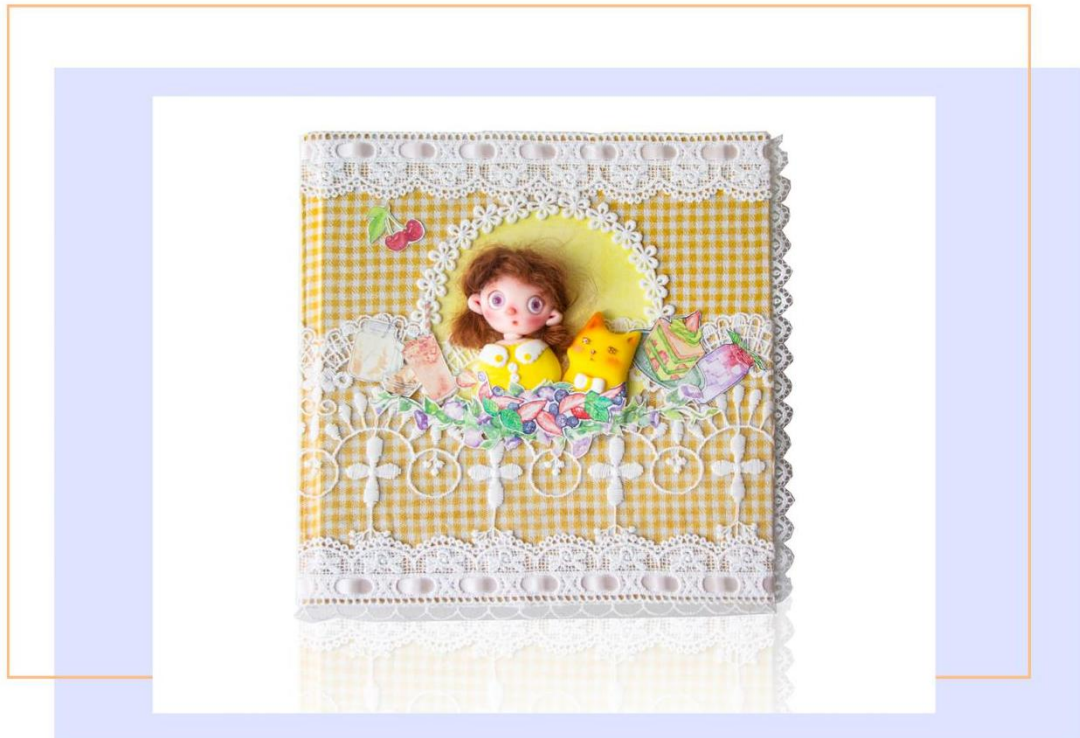


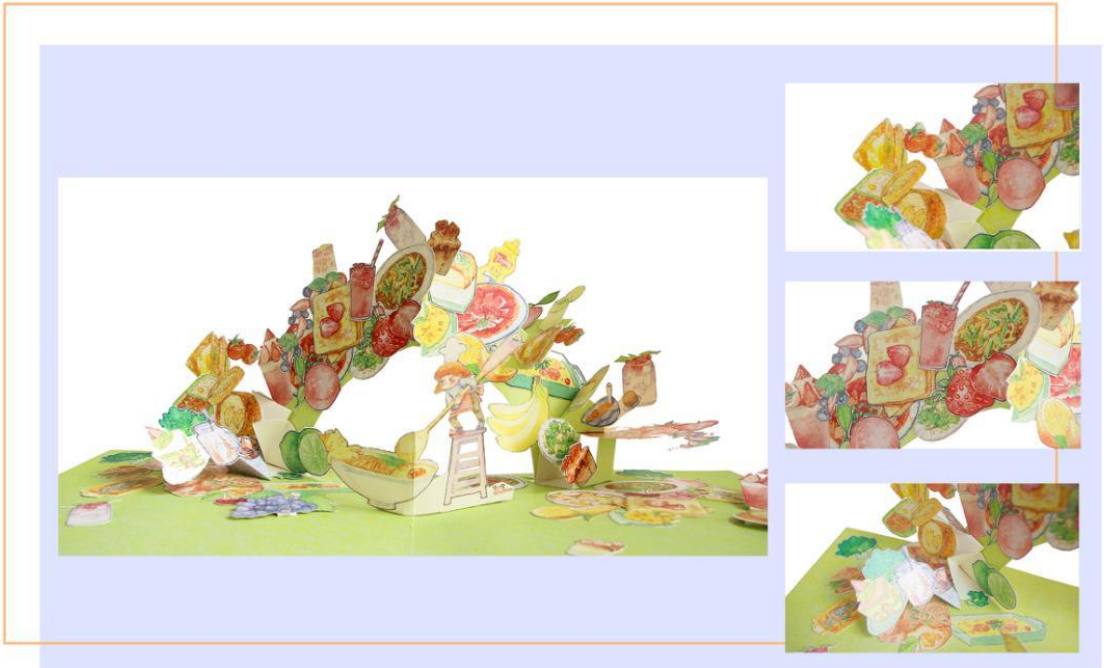
作者：程慧琪

指导教师：王晶

设计说明： 城市生活节奏越来越快，大家忙碌着工作和学习，吃外卖不知不觉成为了我们生活中戒不掉的东西，与此同时我们的健康也受到了影响。因此从我希望通过水彩绘制出温馨治愈的画面结合立体结构，表达生活中一日三餐与生活中的小确幸，每一天都不能辜负了爱与美食，周末抽出时间逛一逛超市和菜市场，穿过熙熙攘攘的人群，动手做一顿简单的家常饭，在充满大米香气得到厨房，感觉自己从工作疲惫和生活压力重新活过来了，这才是生活。

作品视频链接：<https://b23.tv/R1LYDj>







作品欣赏

作品名称：《Pioneer》

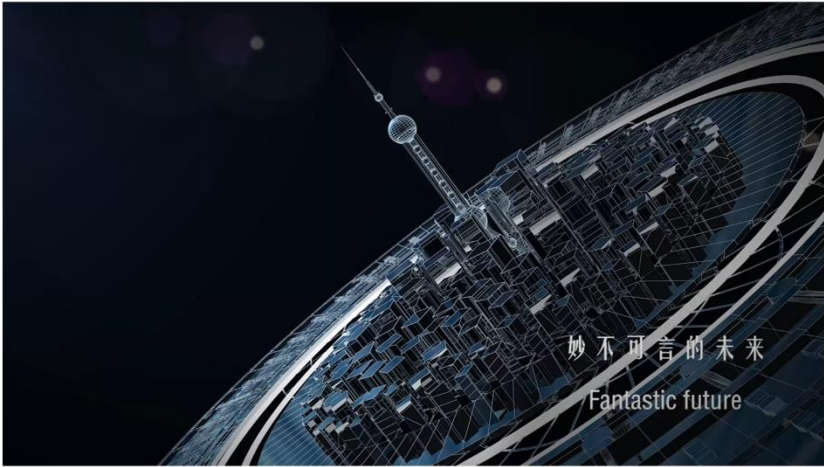


作者：罗智勇

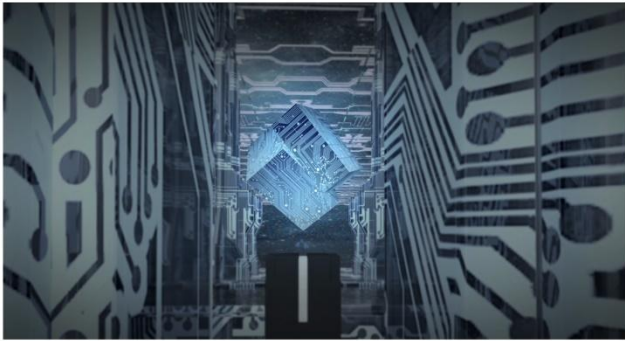
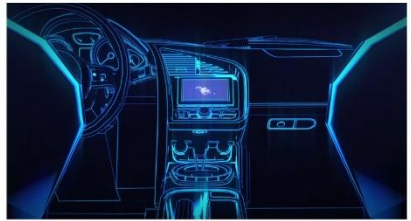
指导教师：陈立

设计说明：毕设的选题来源于现如今的 5G 热潮，信息技术的发展给我们的生活带来翻天覆地的变化。于是我们以此为灵感，创作出一个全新的智能眼镜灵感，便携式 AR 智能眼镜，而本产品将会为大家阐述一个全新的智能生活概念，那就是 5G+AI。本片以眼镜为载体，进行产品表现的同时，刻画其华为构建万物互联智能世界的品牌形象。我们通过色彩明暗、饱和度的变化，去体现信息技术的发展。以小见大的表现手法，去体现万物互联的层次。通过虚实场景的交替，去体现生活的变革。以简单朴素的通道与富有动感和科技感的通道进行对比，不仅使画面富有层次变化，更使得效果符合主题发展。

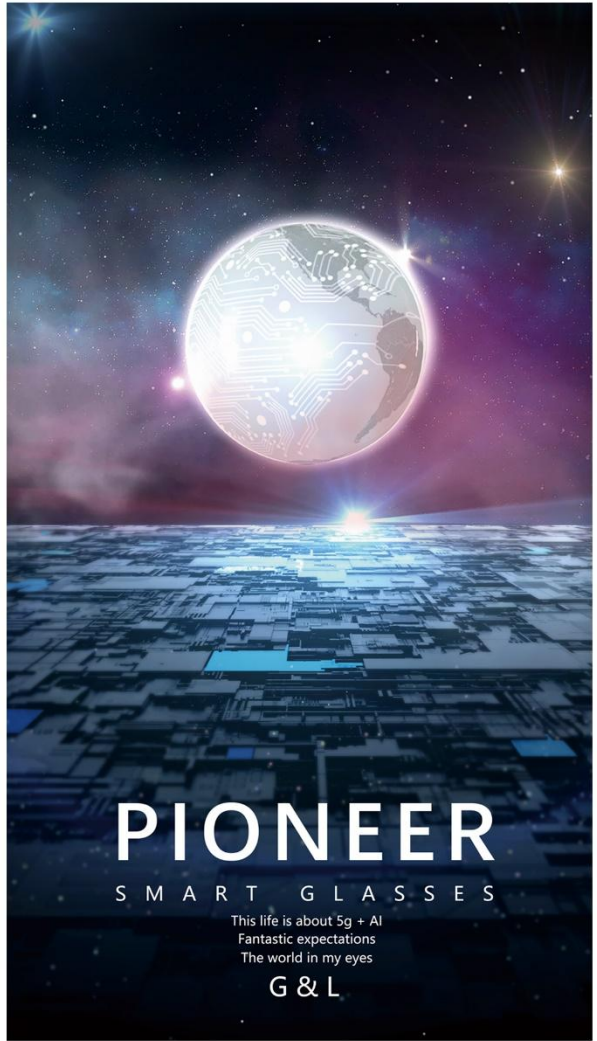
作品视频连接： <https://www.bilibili.com/video/BV1KC4y1p7Wf>



妙不可言的未来
Fantastic future



改变 就在我眼中
Change is in my eyes



PIONEER

S M A R T G L A S S E S

This life is about 5g + AI
Fantastic expectations
The world in my eyes

G & L

作品欣赏

作品名称：《少女与花》



作者：侯佳

指导教师：张伟

设计说明：我的毕业设计名字是《少女与花》，选择“少女与花”作为题目一是因为少女与花都是现实社会中属于美好的事物。“少女”象征着青春、活泼、清新，充满了淡色的滤镜；“花”象征着童话、美丽、纯真，两者相结合让人联想出一幅幅充满童话色彩的画面，能够带给人无限的想象和快乐。当然，不同的花有各自的花语，那么同理，也有不同的少女。虽然大致上来说，少女与花是一个美好向上的主题，但是任何事物都具有多面性，我想要尽可能全面的表现出人和事物的多面性。与光明相对的是黑暗，与盛放相对的是凋零。在我所处的范围内，我是幸福的、快乐的，但是在我所不知道的领域，有许多和我一般大的女孩儿却经历了完全不同的事情。所幸的是，如今的社会对于大家的保护程度已经大大的提升，许多少女已经走出阴霾感受到了温暖的阳光。



作品欣赏

作品名称：《无言》

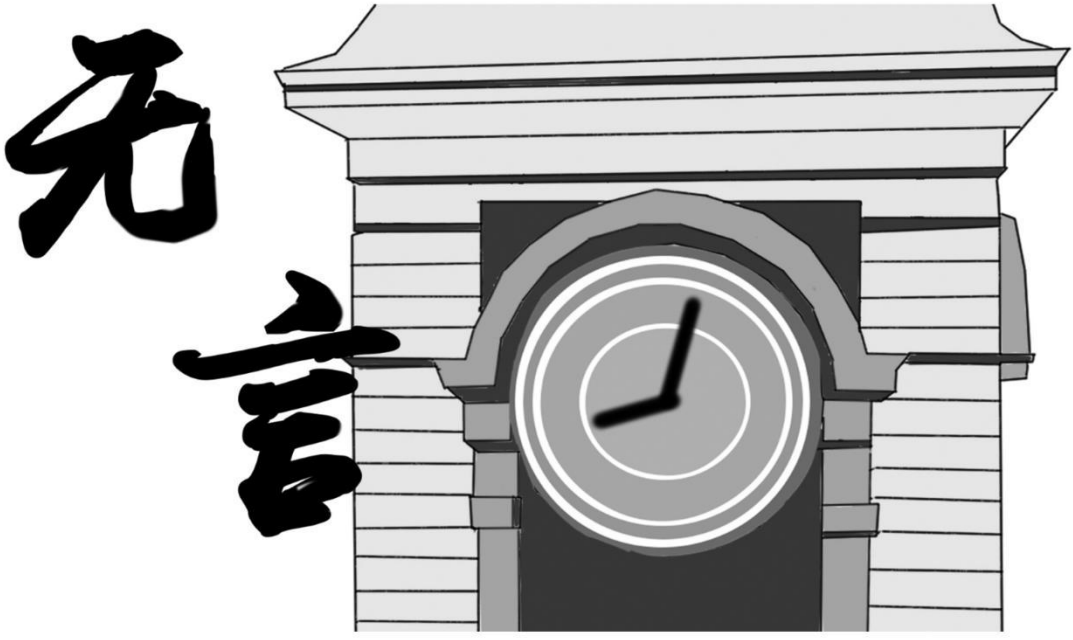


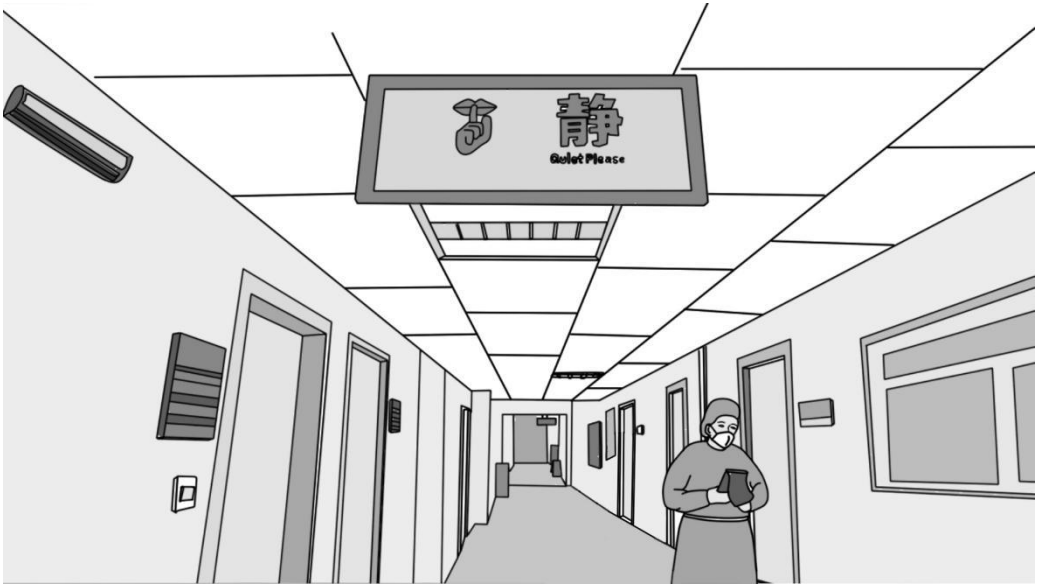
作者：李雪婷

指导教师：彭祥兰

设计说明：灵感来源于随着冬天的到来，新型冠状病毒的疫情也随之来临。加上刚好是春运、寒假期间，疫情随着寒风的流动开始四处蔓延。疫情从开始的武汉，逐渐扩散到的各个省会。随着新型冠形病毒的不断蔓延，引起了全国人民的注意。甚至开始出现了大量的死亡病例。在习大大的领导下，在中国人民的共同努力下，疫情也在慢慢的得到很好的控制。这一切少不了一些在一线一直坚守在岗位上的各个部门的工作人员，大家团结一心，相互鼓励，互相帮助。而这些默默无闻始终冲在一线的人们，便是我创作《无言》这部二维动画的灵感来源，《无言》，顾名思义，没有语言。在疫情期间，我们可以看到许许多多的人为社会国家，默默付出，不求回报，他们没有过多的言语，有的是行动上的忙碌。突如其来新型冠状病毒，让全国人民都措手不及，谁都没有想到，今年春节竟如此的漫长，本来计划好的一切，由于病毒的到来，打破了过年的节奏。疫情从开始的武汉，逐渐扩散到的各个省会。随着新型冠形病毒的不断蔓延，引起了全国人民的注意。甚至开始出现了死亡人数。为了抑制病毒，控制传染源，武汉封城了，各个省份也开始统计与武汉有过接触或者间接性接触的人群，为了安全考虑，凡是与武汉有过接触或者间接接触的都会被隔离观察。是发生在武汉疫情期间各个岗位人员的付出，看似微不足道，通过动画的形式表现出了，但细细品味值得我们深思。

作品视频连接：<https://www.bilibili.com/video/BV1Kp4y1X7jT>





作品欣赏

作品名称：赛博朋克城市漫游动画制作《Cyber City》

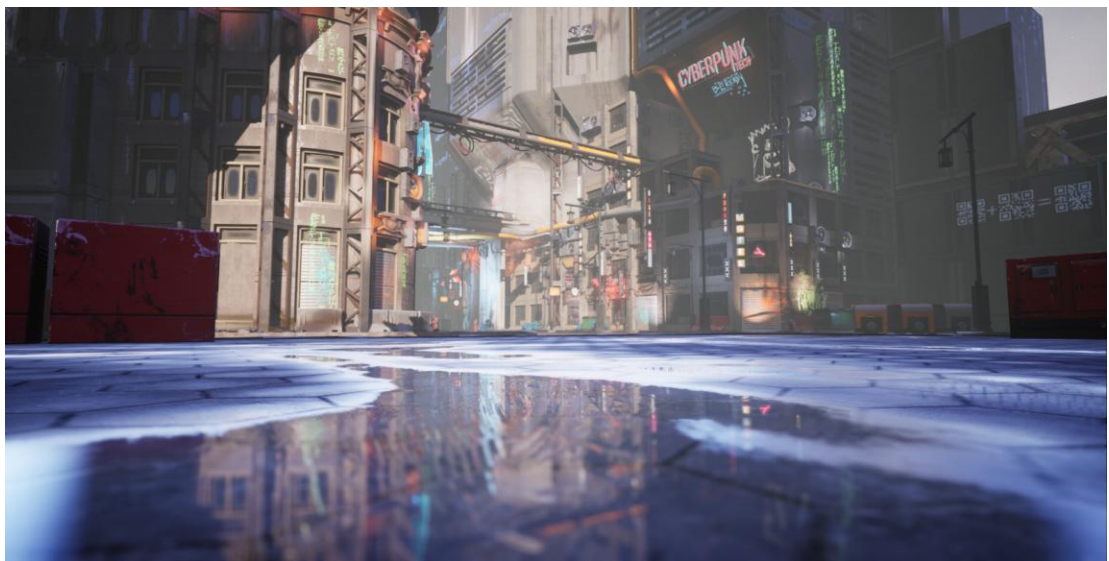


作者：梁镇中

指导教师：沈正中

设计说明：赛博朋克是“控制论”与“朋克”的英文结合词直译，又称数字朋克、赛伯朋克、电脑朋克、网络朋克，其社会背景大都是混乱的、无秩序的，且拥有着巨大的贫富差距，少数社会顶层的人掌握着绝对的权力和金钱，底层人民往往沦为顶层人民的玩物。由于科学技术的进步产生了诸如 AI、无限量能源等的规模空前因此造成了社会生产力的极其发达，再与极度奢靡、堕落的社会结构做对比；其剧本架构通常是社会话语权通常被少数权力组织掌控例如大国政府和某些秘密组织亦是某些“独角兽”公司，这些人掌握着可以支配整个地球的力量。而一般将主角利用其中的漏洞或者是极度渴望着获得真正的自由从而做出了某种突破。赛博朋克风格作品有着强烈的反乌托邦和悲观主义色彩。他们经常关注的是在繁华世界中苟延残喘的生活在社会的阴暗面中的底层人民，描写浮夸奢靡世界的表象下资本、权力、欲望等的腐朽与社会大众的堕落，人性在其中也变得越发变态，大多对未来做出比较偏向消极、悲哀的预言。该部影片的整体场景参考了多个城市的街道街区的布局例如东京、重庆等城市。由于赛博朋克的整体社会结构是社会上下层之间的巨大的贫富差距，因此，于是选择将主体场景设置在繁华的商业街和破败的街头小巷在一起。气候呈多云、阴冷，有一部分阳光可以照射在主体的商业街上，街头小巷里多采用霓虹灯光，呈现出令人迷醉的灯光氛围。

作品链接：<https://www.bilibili.com/video/BV1qK4y1t7EN/>







作品欣赏

作品名称：《书里的秘密--之小丑的秘密》

作者：马梦辉

指导教师：冯元章

设计说明：该系列插画的设计灵感来源于，社会生活中存在着诸多事与愿违的事情，妥协和面对是两种不同的态度，当面对这些问题时，一味地妥协，不但不会解决问题，反而会使问题激化。咬紧牙关带着坚强不断战胜自我，解决困难才是我们应该做的。小丑的角色正符合这一设定：小丑在舞台上用自己的表情化解别人孤独时，背地里却承受着寂寞，但他仍挑战自己，让观众无奈和寂寞在自己淋漓尽致的表情下豁然开朗。小丑的角色也代表着我们当下努力的人，有时孤独也是获得成功的坚持，战胜孤独带着坚强一路向前。采用插画表现形式，在给观赏者带来视觉享受的同时，以风趣的形式传递一定的思想性，使这种思想潜移默化地影响观众，这也正是该作品的创作意义所在。

儿童插画绘本集

书里的秘密之

小丑的秘密

马梦辉 / 著



重庆工商大学出版社







作品欣赏

作品名称：《After Death》



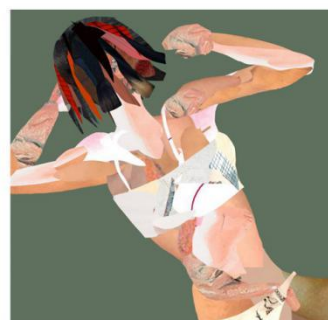
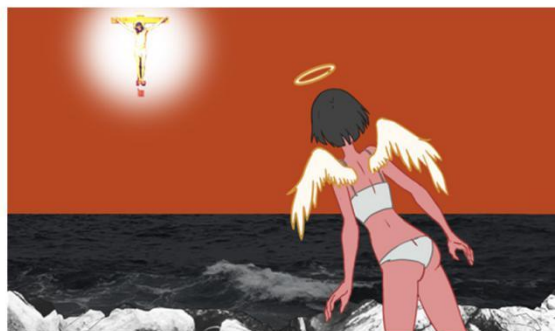
作者：毛一君

指导教师：洪启龙

设计说明：作品《After Death》是一部包含二维动画，拼贴艺术，自摄影像等多元素并结合超验主义的实验动画短篇。影片的剧情运用梦境一般的魔幻场景隐喻女孩短暂又丰富的一生。运用商业混合艺术的手法表达了逝世以后的奇幻冒险，探讨死亡后的世界以及对生命的认知。影片中的艺术性留白切好给到观众更多自我思考的时间。

动画视频观看地址：<https://www.bilibili.com/video/BV1XK41157k8>

AFTER DEATH



作品欣赏

作品名称：《童话里的故事》主题插画设计



作者：张凡

指导教师：冯元章

设计说明：童话主题插画通过通俗易懂造型简单明了的动物形象及丰富的画面形式来表达一个简短的故事。不会中规中矩的遵循客观规律与透视法则来进行创作，比较重视画面的灵动性与创造性。同时也对儿童的说，读，写三方面的能力有很大的帮助与提升。每一张插画的形象设计都以动物为主，并与带有装饰性的背景鲜活的色彩效果来表达画面的韵味与趣味性，给儿童带来审美体验和心理认知。童话主题插画在创作中不仅仅要涉及到绘画心理和认知发展理论的探索，而且还关系到在实施教育实践与理论中的许多问题，这是我在创作插画中要考虑到的。童话主题插画也是艺术的一种表现形式，能够表达出人们生活的真实感受，体现美的感染力。

重庆工商大学
艺术学院影视动画分院

2020届 毕业设计

童话里的故事



姓名：张凡 班级：商业创意工作室 指导教师：冯元章

森林中的惊吓



森林浪漫情调



室外音乐会



欢乐总动员



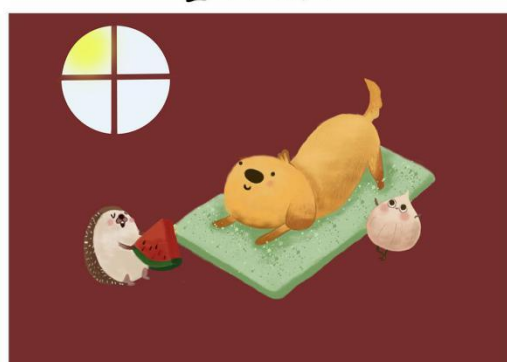
森林中的惊喜



地毯上画画



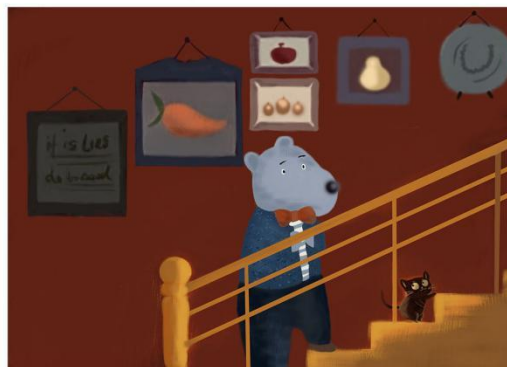
室内瑜伽



画箱里的故事



攀爬楼梯



纸箱里面的故事



挑灯夜炮的玩耍



室内休闲娱乐



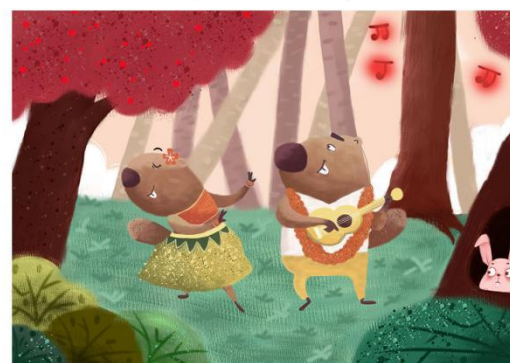
野餐



舞台表演



草坪跳舞



作品欣赏

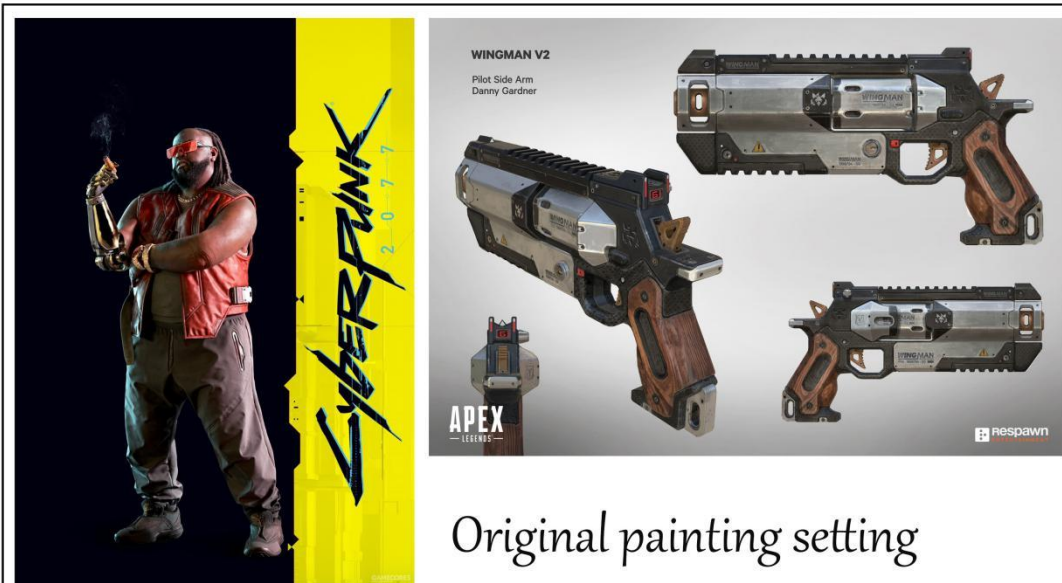
作品名称：《次世代场景与角色》



作者：徐红

指导教师：刘显福/杨开富

设计说明：毕业设计的灵感最初来源于 Apex、赛博朋克 2077 以及一系列次世代游戏。随着技术的精进,不同于十年前的游戏现在市面上更受欢迎的游戏则是一种次世代游戏模型。“次世代”这一说法是源于日本的“次时代”即下一个时代的意思,而下一个时代则代表着更先进的制作技术。通过复杂的计算使游戏达到了更加真实的效果,它区别于传统 2D 游戏具有更加真实的光效以及特效和道具运动规律通过光源明暗来体现纵深感,让游戏的显示效果更加趋于真实世界的效果。而因为真实度的增加模型制作所需要的时间、复杂程度以及面数也大大增加。游戏模型的制作最终是要运用到引擎中去,在引擎中体现出模型的质感。



Original painting setting







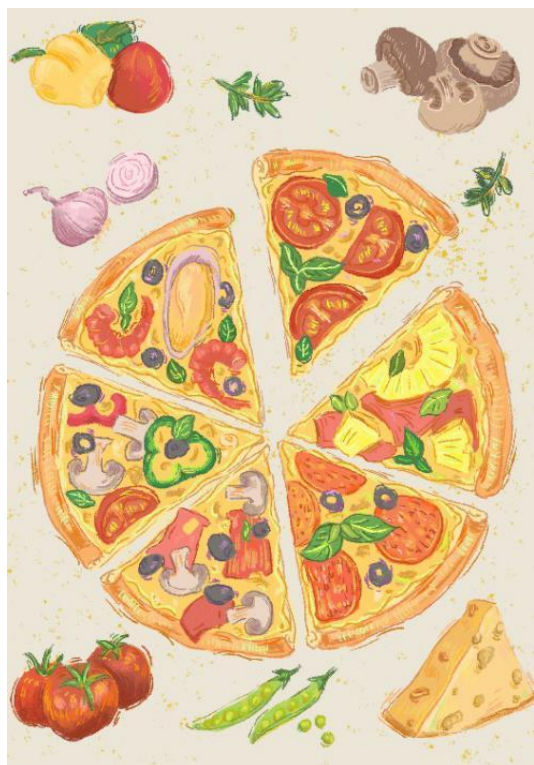
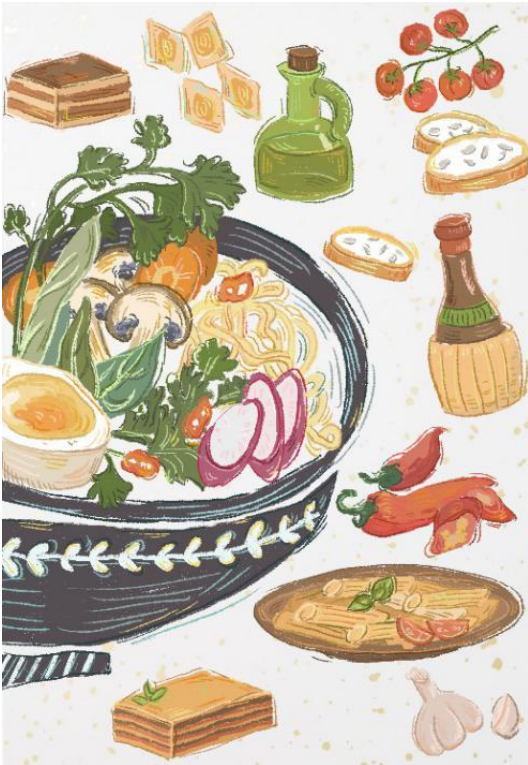
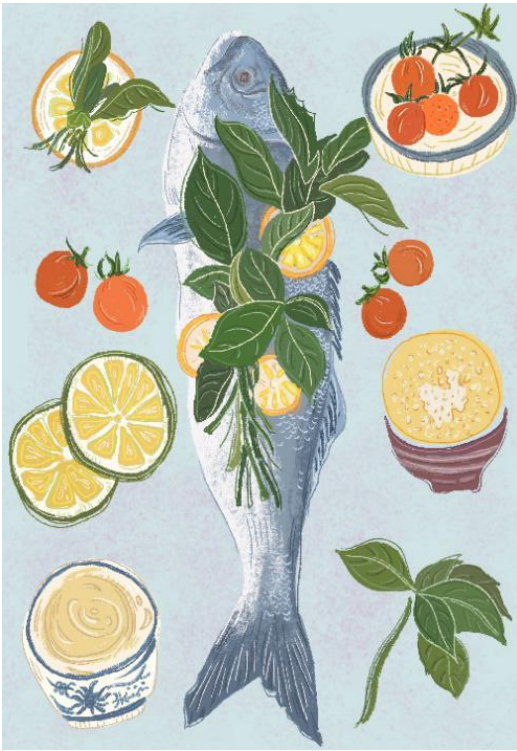
作品欣赏

作品名称：《日日之食》

作者：田锦瑞

指导老师：刘臻

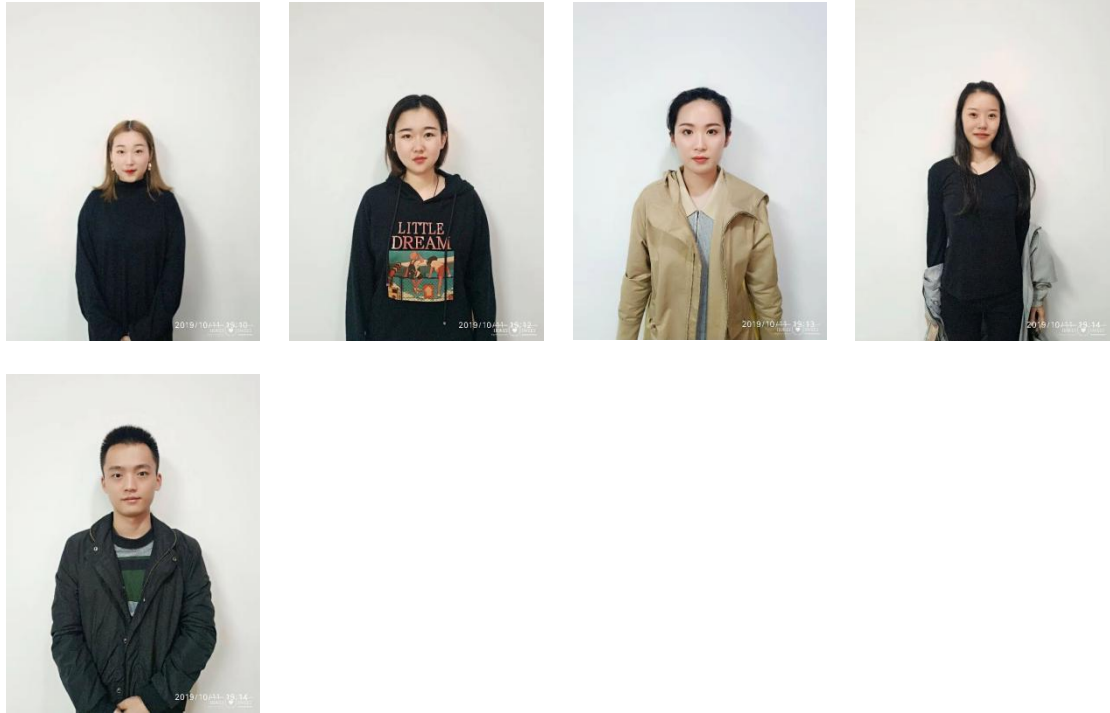
设计说明：毕业设计灵感来源于纪录片《舌尖上的中国》，食物，天天与大家相伴，对大家来说它的存在不仅仅是物品，更是蕴含深厚文化背景与大家的回忆和家的温暖，而插画设计的表现手法更加的贴近生活更多元化，除了美观好看也能更加引起大家的共鸣，对生活的热爱。饮食文化是人类文明的特殊且不可或缺的一个重要的构成，食物无时无刻不在与人相伴，所以我想通过日常的食物绘画的形式，记录自己的生活，可以通过插画的方式让大家能够看到中国美食与国外美食的结合，了解到食物所带给大家的力量与生活的美好，插画更加容易被大家接受更多元化，能够更加生动直接的将人们所想所做的美食活灵活现的画面通过插画的形式呈现出来，用鲜艳的颜色以及插画独有的表现形式，引起大家看我的作品时产生共鸣，在浏览中感受到我对食物的热爱和所要表达的对食物的情感，每日的食物与大家生活息息相关，更加能够勾起大家的回忆与遐想。





作品欣赏

作品名称：《巴国护照》



作者：赵虹 吕焯 陈怡伶 周彦宏 徐腾飞

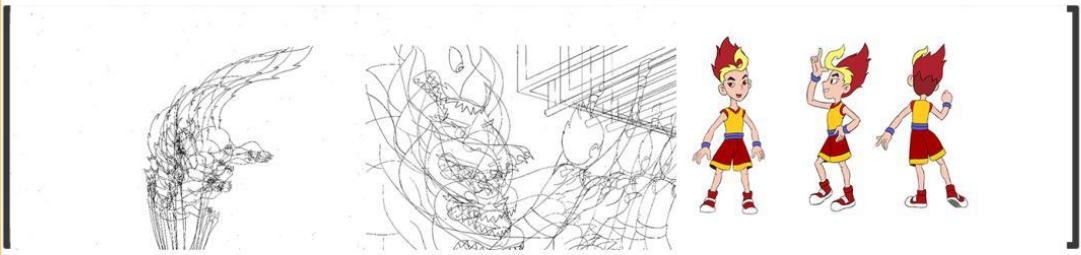
指导教师：李立凡

设计说明：作品《巴国护照》是一款“运用二维手绘设计开发”的重庆“文旅护照”旅游推广产品。以线上公众号、APP、影视动画、电子版手绘地图、电子版手绘漫画与线. 纸质版手绘地图、纸质版巴国护照、纸质版手绘漫画、后衍产品两种方式展现推出。对于《巴国护照》的定义这是一次重庆新时代的人文书写，这是一次重庆旧时光的经典回顾；转译传统与时代并进，深耕重庆重塑城市新旅程；让新与古的激情碰撞，再次打造属于重庆的特色旅游名片；“巴国护照”，你的重庆旅游指南。

可扫描二维码观看



巴国护照



作品欣赏

作品名称：《奇幻大陆》

作者：伍柏润

指导老师：熊伟

设计说明：本次设计作品是根据多年对游戏的热爱和自己对于游戏的理解，再参考手游《自由幻想》《斗罗大陆》这两款设计精良，且有着自己独特地方的不可多得的游戏，这两款游戏无论在游戏的自由性还是制作的自由度上都有不错的表现，玩家都可以按照自己心中最理想的样子进行捏脸设计，在最开始进入游戏时也非常明确的有着职业的选择和成长的规划，特别是《斗罗大陆》这款游戏有着非常明确的时代背景故事，在本次设计中我将结合《斗罗大陆》的背景故事进行升级，同时加上《自由幻想》明确的职业分类，再通过本次我个人对于《奇幻大陆》的衣物设计风格一起完成这次作品的前期风格和设计。

