



艺考强化训练丛书

动画

应试技巧

◎ 赵贵胜 编著



- 艺考速成攻略 考纲重点解析
- 考点全解视频 资深导师答疑



扫码看视频

 **SMPH**  **SLAU**
上海音乐出版社 上海文艺音像电子出版社
WWW.SMPH.CN WWW.SLAU.CN



艺考强化训练丛书

动画

应试技巧

◎ 赵贵胜 编著



 **SMPH**  **SLAU**
上海音乐出版社 上海文艺音像电子出版社
WWW.SMPH.CN WWW.SLAU.CN

图书在版编目 (CIP) 数据

动画应试技巧 / 赵贵胜 编著 - 上海: 上海音乐出版社, 2016.10

艺考强化训练丛书

ISBN 978-7-5523-1106-8

I. 动… II. 赵… III. 动画 - 高等学校 - 入学考试 - 自学参考资料 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 212415 号

书 名: 动画应试技巧

编 著: 赵贵胜

出 品 人: 费维耀

项目负责: 龚 蓓

责任编辑: 李 琼

音响编辑: 李 琼

封面设计: 翟晓峰

印务总监: 李霄云

出版: 上海世纪出版集团 上海市福建中路 193 号 200001

上海音乐出版社 上海市绍兴路 7 号 200020

网址: www.ewen.co

www.smph.cn

发行: 上海音乐出版社

印订: 上海盛通时代印刷有限公司

开本: 787×1092 1/16 印张: 8 图、文 128 面

2016 年 10 月第 1 版 2016 年 10 月第 1 次印刷

印数: 1 - 3,000 册

ISBN 978-7-5523-1106-8/J · 1009

定价: 36.00 元

读者服务热线: (021) 64375066 印装质量热线: (021) 64310542

反盗版热线: (021) 64734302 (021) 64375066-241

郑重声明: 版权所有 翻印必究

编者的话

随着时代的发展,中国高校的专业设置也在不断更新,一些复合型专业应运而生。动画、数字媒体、游戏便是横跨艺术和科学两个领域的新兴专业。这些专业顺应社会的需求,涉及的内容又符合现代青少年的心理需要,迅速得到了广大青少年的青睐。但如何敲开开设这些专业的高校大门却并不为怀揣梦想的考生所知。笔者本着为莘莘学子解开这个困惑的目的,编写了此书。此书适合准备艺考的高中生学习,也可供准备研究生考试的大学生参考。

此书只是一盏指引大家走近象牙塔的明灯,笔者只能告诉有关考试的一些基本规律,想要打开那扇通往梦想的大门走进象牙塔,还需要大家为之付出艰辛的努力,反复实践,从源头上掌握艺术的基本规律。从艺术创作本身来讲,书中所说的技巧也不是千古定律,希望你能从“有法”到“无法”,既有扎实的功底又有本真的天赋,因为这样,才能在专业的道路上越走越宽。真诚的希望此书能帮助各位考生顺利圆梦!

由于篇幅原因,许多问题无法深入阐述,希望大家能借助配套视频和所列参考书单来完善自己的学习。由于水平所限,书中错误在所难免,欢迎各位指正。



编者的话



目录

编者的话

第一章 专业介绍及专业招生情况 001

第一节 动画专业简介 001

第二节 动画专业前景 002

第三节 各校动画专业招生计划及录取方式 006

一、中国传媒大学 006

二、北京电影学院 010

三、清华大学美术学院 013

四、上海师范大学谢晋影视艺术学院 015

五、中国传媒大学南广学院 017

第二章 专业考试内容概况 021

第一节 面试 022

一、回答考官提问 022

二、作品展示 023

三、才艺展示 024

第二节 专业笔试 024

一、素描 025

二、速写（默写）029

三、命题创作 035

第三章 专业知识前期准备 038

第一节 专业书籍的选择 038

一、素描 038

2 动画应试技巧

二、速写 038

三、漫画创作 039

四、动画分镜（故事板）创作 039

五、面试 039

六、其他 039

第二节 基本技能训练 040

一、素描 040

二、速写 050

三、命题创作（多格漫画、动画分镜）059

第三节 日常生活积累 085

一、拓展知识结构，激发创新思维 085

二、积累创意素材 085

三、丰富专业知识 086

第四章 专业应试策略与技巧 087

第一节 面试应试技巧 087

一、自我介绍 087

二、回答考官提问 088

三、作品、才艺展示 089

第二节 笔试应试技巧 090

一、素描（以半身像为例）090

二、速写 093

三、多格漫画和动画分镜 095

附录 097

一、考官提问高频题目汇编 097

二、优秀作品选编 098

（一）素描 098

（二）速写 104

第一章 专业介绍及专业招生情况

第一节 动画专业简介

动画专业,是在科技发展到一定程度以及人们精神需求快速增长的背景下,各大院校为顺应时代潮流,满足社会人才需求而竞相开设的一门专业。1952年北京电影学院美术系开设了中国最早的动画专业,那时候的动画人才主要输送到一些专门制作动画片的单位,如北京科学教育电影制片厂、上海美术电影制片厂、中央电视台等。2001年4月,中国传媒大学借助传媒的优势也组建了自己的动画学院。随后,很多动画院校或者动画专业如雨后春笋般出现。

动画之所以能独立成为一个专业,在于其有独特的语言和审美。尽管它很大一部分借助于“绘画”实现,但和传统意义上的绘画又有着区别,这也是一些专门的动画学院为什么在招生上有着自己的严格要求。其目的在于通过考试选择出具备动画“思维”和动画潜能的学生,这也是促使该书面世的一大根本原因。

动画专业的主要方向有:动画编导、动画设计、数字动画。

动画编导:培养具有较全面的人文艺术素养,熟悉动画制作的整体工作流程,具备动画创作能力和团队管理能力,能够从事影视动画和新媒体动画的前期策划、编剧、导演等工作的高级复合型人才。

动画设计:培养具有较为深厚的艺术修养和扎实的造型能力,能够熟练运用动画设计规律在动画造型、动画场景、分镜头脚本、设计稿、原画、漫画以及相关的视觉传达等领域从事设计工作,并具有良好的沟通与合作能力的高级复合型人才。

数字动画(计算机动画):培养具有良好的动画创意与设计素养,善于综合运用数字动画技术,从事三维动画电影、电视动画、手机动画、网络动画、游戏动画及虚拟现实制作等工作,同时能够满足教育、医疗、建筑、军事等相关行业动画人才需求的高级复合型人才。

第二节 动画专业前景

近年来,国内动漫产业发展迅猛,年增长率超过 30%。2011 年我国动漫产业总产值为 621.72 亿元,2012 年为 759.94 亿元,2013 年我国动漫产业发展速度有所减缓,总产值达 870.85 亿元,较 2012 年增长 14.59%,核心动漫产品出口额达到 10.2 亿元,同比增长 22.80%。2015 年,我国动漫产业更是喜讯不断。奥飞动漫以 9 亿元收购原创动漫平台“有妖气”网站,成为迄今最大一笔动漫产业的收购;光线传媒宣布在其投资的 13 家动漫公司基础上组建“彩条屋”影业动漫集团,并将推出 22 部动画电影;腾讯动漫投入 3 亿元,成立“聚星基金”,鼓励动漫原创。国产动画电影也不断创造新的纪录:年初的《熊出没之雪岭熊风》和《十万个冷笑话》均收获过亿票房;暑期档的《大圣归来》更是超过国外的《超能陆战队》与《哆啦 A 梦》,创造了 9.56 亿元的国产动漫电影票房新纪录。据不完全统计,2015 年动漫业产值已突破 1000 亿元。

动画产业是我国政府大力扶持的产业之一。以美国、日本为代表的一些国家依靠动画获得了巨大的经济收益,同时对国家的自然资源和环境也没有巨大的破坏作用,动画的这种优势极大地吸引了政府领导的兴趣。

从观众的审美心理来看,动态比静态直观,更具有吸引力,因此对视觉传达方式的要求逐渐从静态向动态转变。无论是科技模拟、历史再现、还是建筑浏览都将借助动画实现,这给从业者提供了大量的发展空间。

从艺术的形态转变来看,从静态到动态是艺术本身演变的必然趋势,因此在未来艺术的创作生产上动画必将占有一席之地。

以上这些无不说明动画具有广阔的发展前景,和美、日动画产业相比,我国动画产业还处于起步阶段,对于从业者来说这是一个难得的机遇,很容易在这个广阔的空间找到自己的立足之地。梦工厂、迪士尼先后扎根上海,也是因为看到了中国动画的巨大消费能力和发展潜力。

除了作为电影的一种类型,当下的动画已经渗透到我们生活的方方面面。

1. 与科学研究结合

传统手绘动画是以娱乐观众为目的,而计算机动画技术最早则运用在军事上。计算机巨大的模拟功能,让预期效果变得直观。在一些动画节上,有专门设立的科

技动画奖,以表彰那些和科技有关的优秀动画。我国航天事业的快速发展得益于动画技术,动画精确地预演为飞船的发射提供了最直观参考,从而将误差降到最低程度(图 1-1)。

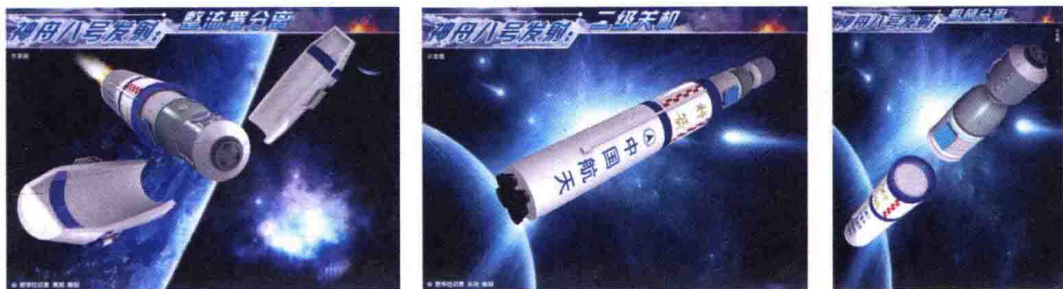


图 1-1 计算机动画模拟神舟八号发射

2. 与宣传融合

动画常采用夸张的手法表现对象,给人们带来轻松、幽默之感。当驾车在城市穿梭的时候,路边不时出现的卡通交警给出各种行车安全指示(图 1-2),这比真实的交警更易让驾驶员接受,信息得到了有效地传播。一部《领导人是怎样炼成的》视频短片第一次用漫画的形式展现中国领导人,改变了中国领导人在媒体中一贯严肃的形象。

3. 与旅游业互化

动画和旅游结合是中国旅游业未来的一个趋势,这种体验式旅游,具有极高的趣味性、娱乐性、文化性、教育性及突出的广域性、定向吸引力,还表现出极弱的季节性,是一种新型交叉产业。动画旅游可以有很多表现形式,现在大家熟知的迪士尼主题乐园就是其中之一。

2010 年上海世博会已经初步显示了动画这种艺术形态的巨大表现力(图 1-3、1-4)。



图 1-2 卡通交警



图 1-3 澳大利亚馆的《饕餮盛宴》



图 1-4 中国馆的《清明上河图》

4. 与其他艺术形式融合

中国美术学院许江院长主持的戏曲百折项目就提出了“戏曲和动画联姻”的创作口号。一个是传承千年的中国戏曲,一个是时尚炫目深受青少年喜欢的数字动画,两者的融合对中国传统艺术的传承无疑起到了巨大的推动作用。2007年7月30日,由中国艺术研究院指导,湖南京鹰文化传播有限公司、九天星文化传播有限公司制作的“中国戏曲经典原创动画工程”在京启动,该项目将珍贵剧种与优秀代表剧目中的人物用动画重新创作,以戏曲动画的形式向社会特别是青少年推广(图1-5)。



图 1-5 戏曲动画

2012年2月10日至11日,由中国传媒大学与北京交响乐团联合制作的首场大型全息动画情境交响音乐会《乐器也疯狂》在国家大剧院歌剧厅隆重首演。这是一场音乐与动漫完美交融的全新视听盛宴,它以最新的全息影像技术营造绚丽、奇幻的情境,以牵动人心的故事画面串联经典乐章,裸眼3D、真实虚拟交错、动漫、音乐、舞蹈、人偶表演等元素贯穿其中,让高雅音乐与现代都市人群产生共鸣(图1-6)。

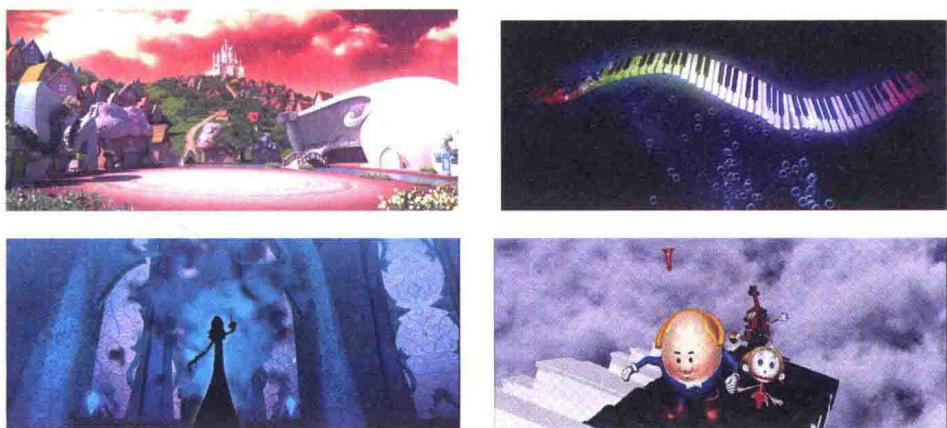


图 1-6 《乐器也疯狂》

5. 和其他美术形式融合

随着时代的发展,动画逐渐与绘画、雕塑、版画等美术形式融合,成为一种新的美术形态。中央美术学院潘公凯教授在他的作品《雪融残荷》中,将传统绘画和数字动画技术结合,传统笔墨描绘的残荷与像雪花一样飘落的英文字母共同创造了一个新的艺术意象,开辟了艺术创作的新思路(图 1-7)。



图 1-7 潘公凯新媒体美术作品《雪融残荷》

6. 与游戏之间的互动

动画、漫画、游戏之间的相互改编和延伸,出现在公众视野,开创出一条新的产业模式。而在各种改编中,动画与游戏之间的相互改编成为主流,比较成功的如《龙珠 Z: 真武道馆》。制作公司不仅通过发售游戏软件获得收入,也通过发售周边产品获得了巨大利益。

第三节 各校动画专业招生计划及录取方式

一、中国传媒大学

1. 学校概况

中国传媒大学是教育部直属的国家“211 工程”重点建设大学,已正式进入国家 985“优势学科创新平台”项目重点建设高校行列,前身是创建于 1954 年的中央广播事业局技术人员训练班。1959 年 4 月,经国务院批准,学校升格为北京广播学院。2004 年 8 月,北京广播学院更名为中国传媒大学。

中国传媒大学致力于高层次、复合型创新人才培养,被誉为“中国广播电视及传媒人才摇篮”“信息传播领域知名学府”。中国传媒大学坚持“结构合理、层次分明,重点突出、特色鲜明,优势互补、相互支撑”的学科建设思路,充分发挥传媒领域学科特色和综合优势,形成了以新闻传播学、艺术学、信息与通信工程为龙头,文学、工学、艺术学、管理学、经济学、法学、理学等多学科协调发展,相互交叉渗透的学科体系。

学校建有校园多媒体网络、数字有线综合业务网、图书文献信息资源网、现代远程教育网,公共服务体系日趋完善;建有 2 个国家级实验教学示范中心——广播电视与新媒体实验教学中心、动画与数字媒体实验教学中心,6 个北京市实验教学示范中心——广告实践教学中心、动画实验教学中心、影视艺术实验教学中心、传媒技术实验教学中心、电视节目制作实验教学中心等;多媒体教室、演播馆、实验室等装备精良,功能完善;图书馆形成了信息传播学科内容丰富,纸质、电子、网络形式多样的馆藏体系。

中国传媒大学动画与数字艺术学院(原动画学院),成立于 2001 年,是我国最早从事动画教学、创作、科研的院校之一,也是国内数字媒体艺术专业(包括新媒体艺术与影视特效)、数字游戏设计专业的始创院校。依托中国传媒大学“大传播”和“小综合”的学科特色,坚持国际化、开放式办学方向,建立起了动画与数字媒体艺术专业完整的本、硕、博人才培养体系,形成了跨学科、跨媒体,科学、艺术与人文相融合的办学特色与优势,成为国内领先的动画与新媒体专业院校之一。

人才培养理念：传统与现代融合、中西文化融合、多学科交叉融合。

人才培养目标：培育优秀的复合型动漫及数字媒体人才。

人才培养方式：与国际对接、与业界对接、与中学对接。

人才培养平台：与美国南加州大学、美国高科思科技大学、加拿大谢里丹学院、加拿大国家数字媒体中心、德国波兹坦影视学院、法国高布兰学院、英国伯恩茅斯大学、韩国国立艺术大学、新加坡南洋理工学院、香港城市大学等 50 多所知名大学建立了长期的项目式教育合作关系；与美国梦工厂动画公司、美国尼克儿童频道、法国育碧游戏公司、德国皮克斯蒙多电影特效公司、微软、惠普等国际顶级企业建立了教学实践与人才输出的伙伴关系。

人才培养环境：拥有各类专业实验室和创作室 4 千余平米，软硬件资金投入超过数千万元，其中包括动画制作实验室、互动艺术实验室和 CG 实验室 3 个 211 重点实验室；拥有先进的媒资管理系统、数字影视特效创作室、网络多媒体创作室、游戏设计创作室、虚拟演播室、数字合成机房、数字录音棚、惠普教育卓越中心实验室、苹果联合实验室、上海美术电影制片厂定格动画联合实验室、移动多媒体与 NGN 实验室、三维互联网与流媒体应用实验室、移动内容开发与创作实验室、无纸动画实验室、数字动画创作室、手绘动画创作室、动画声音创作室、动画表演创作室、数字高清实验室、动画生产车间、动画渲染农场和运动捕捉系统等教学、创作设施。

人才培养特色：学院已建设成国家动画教学研究基地、动画特色专业建设单位、教育部文化部动漫类教材建设专家委员会所在地、中国动画学会教育委员会所在地。聘请国内外兼职教授、专家百余人，开设国内首创的“夏季国际学院”、“国际大师课堂”；鼓励跨专业联合创作和大学生创新实践，初步形成了与国际、业界相互交融的办学特色。发起和创办的“中国（北京）国际大学生动画节”，已经成为国内最重要的动漫和数字媒体盛事之一，每年吸引几十个国家上百所高校的近千名动漫与数字媒体专业学生参与，提供与世界一流大师直接交流的机会，拓展视野和学习、创作空间。

人才培养成果：创作了大量动漫、数字影视、网络多媒体、数字游戏等各种类型的作品，其中二百余部短片获得国内外大奖，奖项包括美国 Siggraph 动画节、法国昂西动画节、日本东京国际动漫节、德国斯图加特国际动画节、oneshow 金铅笔奖、D & AD 全球创意设计奖、美国 NextFrame 国际大学生巡回电影节、中国国际动

漫节原创动漫大赛、韩国富川国际学生动画节、欧洲国际大学生电影节、金犊奖以及中国动画成就奖等诸多节展奖项。成功孵化了“兔斯基”“三国杀”“功夫兔”等商业作品。

专业优势：国际交流非常频繁，师生视野开阔。学院实行开放式办学，广泛吸纳国内外动画教育资源，2000年以来已与德国波兹坦影视学院、加拿大魁北克大学、香港理工大学、韩国国立艺术综合大学、韩国中央大学、英国赫特福德大学及加拿大谢丽丹学院等知名大学建立了长期的教育合作项目，为构建国际合作网络奠定了基础。

学院与世界动画协会、国际影视高校联合会等国际组织建立了良好的合作关系，曾举办了多场影响深远的国际学术交流活动。一年一度的“中国（北京）国际大学生动画节”因其高质量的参赛作品、残酷的竞赛比拼、强大的评委阵容、高含金量的大师讲座已经成为全校师生和国际动画爱好者的狂欢节。

小学期创作实践活动是学院另一大特色。每年夏季学院组织二年级和三年级本科学生和国外学生一起开展小学期创作实践活动。集中时间、集中力量，以团队合作的形式创作完整的动画和数字媒体艺术作品，这些作品将成为盛大的国际大学生动画节宣传片。这种形式的学术交流和实践教学在国内属首创，在国际上也不多见。

2. 专业简介

学制：四年制本科

动画专业依托于动画与数字艺术学院国家级的动画教育基地，秉承“艺术、人文与科学相融合”的人才培养理念，通过系统专业理论学习和大量专业实践，在平台式的理论教学基础上形成知识模块。培养了解国内外动画、漫画行业发展现状与未来趋势，熟悉动画、漫画创作、制作及运营规律，具备较高艺术修养和创作能力，掌握前沿技术的高层次、复合型创新领军人才。具有较强的就业竞争力和未来发展空间。

该专业下设动画艺术、漫画与插画、三维动画与特效三个方向，入学后根据学生意愿及考试情况分专业方向培养。

（1）动画艺术方向

该方向培养了解国内外动漫行业发展现状与未来趋势，熟悉传统动画及数字动画制作流程，具备较高艺术修养和创作能力，熟练掌握动画创意设计及其制作技

法,从事动画创意策划,美术设计,动画导演,动画表演与动作设计,实验动画创作的高端复合型人才。

主干课程:造型设计类基础课程,电影语言、故事创作、动画基本原理、动画设计、动画表演、动画编剧、动画导演、漫画创作、插画创作、数字出版与编辑、数字动画制作、实验动画创作等。

(2) 漫画与插画方向

该方向培养熟悉国内外动漫行业发展现状与未来趋势,熟悉现代漫画、插画创作流程,具备较高艺术修养和创作能力,熟练掌握漫画插画制作数字工具,从事漫画、插画、图画书及电子出版物内容创作的高端复合型人才。

主干课程:造型设计类基础课程,电影语言、故事创作、故事写作、漫画创作、插画创作、数字出版与编辑、绘本材料表现技法、销售策略与版权维护、故事漫画分镜设计、创意漫画等。

(3) 三维动画与特效方向

该方向旨在培养了解国内外动漫行业发展现状与未来趋势,熟悉传统动画及数字动画制作流程,具备较高艺术修养和创作能力,熟练掌握三维动画,影视特效制作前沿技术,从事三维动画与特效制作,动画导演,动画表演与动作设计,动画技术监督的高端复合型人才。

主干课程:造型设计类基础课程,电影语言、计算机图形图像基础、动画基本原理、动画表演、动画导演、三维建模与材质、三维角色绑定、三维角色动画、动力学模拟、三维角色、数字合成与校色、数字影视特效创作等。

3. 招生及录取

(1) 凡参加该校艺术类专业考试的考生,生源所在地省级统考有要求且涉及的专业,考生须参加省级统考合格,同时获得校考相应专业合格证书;省级统考不合格的考生,省(自治区、直辖市)招生办在录取时不予投档。省级统考不要求或未涉及的专业,考生须参加校考并获得相应专业合格证书,同时按照省(自治区、直辖市)招生办的要求参加考生所在省(自治区、直辖市)艺术类高考。

(2) 华侨及香港、澳门、台湾地区的考生,按规定到普通高等学校联合招生办公室、北京市高招办、厦门市高招办、香港考试局、澳门中国旅行社等地报名,参加统一文化考试。

(3) 录取时,各专业志愿之间无分数级差,同等条件下优先考虑第一志愿。

(4)录取时,学校使用的文化考试成绩为考生实际高考成绩,不含任何加分。考生文化考试成绩需达到生源省份艺术类本科专业录取控制分数线。

(5)学校以文化折算比值和专业折算比值为依据进行录取。其中,文化折算比值=考生文化考试成绩÷生源省份本科第一批次录取控制分数线(以下简称一本线);专业折算比值=考生参加学校组织的专业考试总分÷该专业合格分数线。对于合并本科批次的省份,一本线以各省相关规定为准。对于艺术类考生文化考试总分与普通类考生文化考试总分不一致的省份,一本线以该省给定的参考分数线为准,未给定参考分数线的省份,参考分数线=(一本线÷普通类考生文化考试总分)×艺术类考生文化考试总分。

(6)动画、动画(三维动画与特效方向),在考生文化折算比值达到学校确定的本专业最低折算比值情况下,按照综合分(综合分=文化折算比值+专业折算比值)从高到低择优录取。

专业(招考方向)	最低文化折算比值
动画	0.7
动画(三维动画与特效方向)	0.7

二、北京电影学院

1. 学校概况

北京电影学院是中国电影工作者的摇篮,是目前中国高等艺术院校中唯一的电影专业院校,在国内电影教育界和文化艺术界享有盛誉,也是世界著名的电影艺术高等学府。学校以优良的教学传统,雄厚的师资力量,齐全的学科专业,完善的教学设备以及规范的教学秩序,成为中国培养电影艺术创作、管理及理论研究人才的重要基地。

动画学院的前身是北京电影学院美术系动画专业,该专业最初成立于1952年。多年来,北京电影学院动画专业在国内动画教学科研领域取得显著成绩,在该领域保持着领先地位,为我国培养了一大批优秀的动画人才,曾经培养出阿达(动画短片《三个和尚》导演)、戴铁郎(动画片《黑猫警长》导演),严定宪(《哪吒闹海》导演),林文肖(《雪孩子》导演),胡进庆(水墨剪纸动画片《鹬蚌相争》)等老一辈动画艺术家和一大批活跃于中国动画舞台的中、青年动画导演,为中国动画事

业的发展做出了重要贡献。2000年,北京电影学院为了适应动画发展的需要,增强我国动画的创作力量,在动画专业的基础上成立了全国第一所动画学院,并得到国家的高度重视和大力支持。动画学院以培养动画电影和动画电视导演、高级动画创作及动画制作人才为主要目标,采用数字技术与传统动画相结合的培养方式,实现动画学院“产学研”一体化,努力培养具备创新能力,能够掌握新技术,同时兼备高修养的综合性艺术人才。

学院现开设了一个博士研究方向(电影艺术创作理论方向)、六个硕士研究方向(动画创作及理论方向、动画创作与多媒体应用方向、动画史论方向、动画剧作方向、电视动画制片方向和动漫策划方向),五个本科专业方向(动画艺术方向、电脑动画方向、漫画方向、游戏设计和动漫策划方向),还开设了专业进修班、教师进修班及专科升本科班。

动画学院充分利用传统动画教学优势与计算机数字新科技相结合的模式,以动画创作为主,兼顾电影、游戏、多媒体等各个学科的学习创作以及相关理论和史论的研究;广泛开展国际交流活动,进行开放式教学,保证“教”和“学”保持最新观念。动画学院具备世界先进水平的配套教育设施,现在有动画实验室2个、游戏实验室1个、定格实验室1个、5D(立体动感)动画电影实验室1个、3D沉浸式实验室1个,为本院的教学创作和科研提供了良好的物质基础。

动画学院每年有三项盛会,一项是每年上半年举办的漫画节;另两项是每年下半年举办的“动画学院奖”和游戏节。北京电影学院动画学院漫画节于2001年5月第一次举办,每年举办一届。漫画节以商业性展示和学术论坛为主,并有漫画作品展、动画展映以及cosplay表演等内容。北京电影学院主办的中国大学生游戏设计大赛“金辰奖”,每年10月举行,是中国首个基于专业院校,强调专业领域、学术思维与创意、创新能力的国际化游戏大赛。吸引了越来越多国内院校学生参与,已经在业内具有一定的影响。北京电影学院动画学院奖(简称“动画学院奖”)是由北京电影学院动画学院于2001年12月创立的创造性动画评奖活动,每年举办一届,年底举行颁奖,届时还会进行一系列学术交流等活动,旨在鼓励、推动具有独立精神与创造性的动画创作,不断挖掘与充分展示动画作为艺术的多样性。为真正热爱动画艺术的人提供展现自我与互相交流的机会,促进动画创作中的学术思考。目前已经吸引了国内300多所艺术院校、上万名学生及国内外专家同行的热情参与。“动画学院奖”不仅成为北京电影学院的一个品牌,也成为各大