# 最新动画求职信例子(模板13篇)

来源：网络 作者：静默星光 更新时间：2024-12-27

*范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？下面是小编帮大家整理的优质范文，仅供参考，大家一起来看看吧。动画求职信例子篇一尊敬的先生/小姐...*

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？下面是小编帮大家整理的优质范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

**动画求职信例子篇一**

尊敬的先生/小姐：

您好!很高兴在xx得知贵公司正在招聘人才，所以我怀着非常高兴的心情向贵公司提交我的 求职信 。我相信我的能力可以胜任贵公司所招聘的职位。如果这份工作给我做的话，我肯定会全身心投入其中，尽最大的努力发挥我的个人能力来证明给你们看 !

工作两年来,见识和体会很多.至今所接触各种工作事宜均非学校专业知识所涉及,令我感觉大学几年学习对我是否有帮助产生很大怀疑.有学长说上大学实为大部分时间自己学.我听有所想,在大学生活里,除了保质保量完成必修科目,我还自修了网络编程语言asp,图像处理软件photoshop,矢量动画制作软件flash.另外研读了当今热门专业通讯工程.学习是我的工作和生活.在电视台实习的短暂生活记忆着我首次踏入社会工作的艰辛与快乐.

我深知贵公司所需人才要为本科学历,但我请您能够给我一次机会,我会证明那里的三和四对您而言没差别.

现在对我未能提前感谢您观看我的 求职信 表示道歉,对我的请求令您为难表示歉意.

此致

敬礼

xxx

**动画求职信例子篇二**

尊敬的单位领导：

您好！

首先非常感谢您百忙之中关注我的求职信。我叫xx，是xx工艺美术学院影视动画专业的一名应届毕业生，在贵单位广纳贤才之际，我冒昧一试，诚盼与您共谋发展。

几年的大学生活，我经历颇多，收获颇丰，作为一名学动画的学生，作为一名学生干部，我认真负责，工作出色，得到同学的赞赏和老师的认可，作为一名新时代的青年，我积极参加社会实践，加强自身素质修养。

在大学期间，我学会了怎样站在观众的角度对待动画设计问题并做出设计解决方案，具有良好的表达能力和写作能力，经常利用课余时间与老师和同学交流，学习各类与动画设计相关的知识，形成了比较完整的知识结构，对项目从前期策划到投入市场有了深入的了解。

社会实践方面，积极地参加各种社会活动，抓住每一个机会，锻炼自己。曾在学校里担任xx社社长职务和数字艺术系论坛影视动画专栏的版主，极大的锻炼了我的团队合作精神和口头表达能力，在班里任班长，组织策划了诸如班级联谊会，中秋联欢等班级活动，从而锻炼了组织策划能力，被选为国内畅销杂志特约创作员，很好的锻炼了创意与写作能力。

我认为我有能力也有信心做好这份工作，因此，我希望加入贵单位，如果能够成为公司的一份子，我相信我一定在自己的岗位上尽职尽责、踏踏实实地贡献之集的一份力量，与公司共同成长。

此致

敬礼！

xxx

20xx年xx月xx日

**动画求职信例子篇三**

回顾大学三年,通过良师的教导和自身的刻苦学习,我已初步掌握如何运用英语知识进行一般商务活动,也养成了认真对待学习和工作的好习惯!

在思想品德上,本人有良好道德修养,并有坚定的政治方向.我热爱祖国,热爱人民,坚决拥护共产党领导和社会主义制度,遵纪守法,爱护公共财产,团结同学,乐于助人.并以务实求真的精神热心参予学校的公益宣传和爱国主义活动.

在学习上,我圆满地完成本专业课程.并具备了较强的英语听读写能力.对office办公软件和其它流行软件能熟练操作,并在因特网上开辟了自己个人空间.平时我还涉猎了大量文学、心理、营销等课外知识.相信在以后理论与实际结合当中,能有更大提高!

我迎接未来新挑战.

在工作上,我通过加入院学通社与合唱团,不但锻炼自己的组织交际能力,还深刻地感受到团队合作的精神及凝聚力.更加认真负责对待团队的任务,并以此为荣!

作为积极乐观新时代青年,我不会因为自己的大专文凭而失去自信,反而我会更加迫切要求自己充实充实再充实.完善自我石我未来目标.且我相信:用心一定能赢得精彩!

\"良禽择木而栖,士为伯乐而荣\",勤奋的我将以不怕输的韧劲融入社会.愿借您的慧眼,开拓我人生旅程!

我的理念是：在年轻的季节我甘愿吃苦受累，只愿通过自己富有激情、积极主动的努力实现自身价值并在工作中做出最大的贡献：

作为初学者，我具备出色的学习能力并且乐于学习、敢于创新，不断追求卓越;作为参与者，我具备诚实可信的品格、富有团队合作精神;作为领导者，我具备做事干练、果断的风格，良好的沟通和人际协调能力。受过系统的经济相关专业知识训练，有在多家单位和公司的实习和兼职经历;有很强的忍耐力、意志力和吃苦耐劳的品质，对工作认真负责，积极进取，个性乐观执着，敢于面对困难与挑战。

即将走上工作岗位的我，恳切地需要能够在贵单位找到无限动力的事业支点，而我的热情和激情也必将为贵单位带来应有的价值，相信您的选择和我的努力会为我们带来双赢的结果!

真诚地希望您能够为我提供一个施展才华的平台，更希望我的加入能够为您带来卓越的价值!

待人诚恳做人实在事业心强适应力强

喜欢挑战性的工作重团队精神是个很感情用事的人

我想靠自己的双手伙伴的陪伴在喜欢的影视动画行业中创造辉煌

一旦踏上工作岗位,我将会根据目前面临的的各种环境，做出详尽的工作规划。

“路漫漫其修远兮,吾将上下而求索”,我相信,只要坚持心中的信念,每一个人都能实现自己的人生目标和梦想。

让我这饱满的热情和坚韧的耐力，等候博乐的识才，奔腾千里。

ppt动画模板

影视动画专业简历模板

动画师个人简历模板

游戏美术动画设计简历模板

动画速写

动画设计专业个人简历模板

动画设计师简历模板下载

动画开题报告

ppt动画大师

动画授权播映合同

**动画求职信例子篇四**

尊敬的领导：

怀着一份诚挚的心情写下这封信，请领导耐心看完。拙笔写不出华丽的语言，只希望朴实真诚能换来奇迹。希望领导能在百忙之中看完这份简短的自荐信。

我是一名即将毕业学生，专科毕业，但正在接本。我相信我我还有很大的提升空间。我大学就读于大学，学习动漫制作，符合你公司的招聘条件。在校学习学了ps，flash，ai等二维软件。maya，3dmax等三维软件。ae,premier 等后期制作软件应用软件。还学习了一些编程软件，如j2ee,java..曾经参加过集体动漫大赛，通过这次比赛，让我更了解了制作动画的流程，也是我对动漫制作这一方面的知识和兴趣大大提升。在南京一家动漫公司实习过，在校，在公司表现都良好。专业成绩一直优异。 我擅长三维制作，热爱二维动画。因为年轻，所以我不怀疑自己的创造力，想象力；因为年轻， 我就不怕失败，我有信心做好自己的工作。我相信热爱，激情可以带来灵感创造奇迹。

如果能换来这次机会，我将好好把握，我愿意从最基础做起，不怕苦，不怕累。踏实虚心向前辈学习。希望领导给我这个机会，恳请示意。不管成功与否，我都会学习接受。再次谢谢您在百忙之中给予我的关注，愿贵公司事业蒸蒸日上，祝您的事业百尺竿头，更进一步！

此致

敬礼

**动画求职信例子篇五**

尊敬的人事主管：

您好！

感谢您在百忙之中抽空阅读我的自荐材料。我是来自xx学院（学校名称）动画学院动画专业本科应届毕业生。在大学期间我学习了动画专业知识，美术基础扎实，手绘能力突出，动画理论知识结构牢固，并能运用到实际当中，能熟练的运用maya、3dmax、flash、photoshop、permiere、ae等专业软件。

在大学期间我不但学习了很多知识更重要的是学到了很多做人的道理，曾加入到校学生会进行学习锻炼，多次组织和参加了与外校的交流、学校的各种活动，使我的组织能力、管理能力和交际能力得到了很大的提高，养成了在工作中与他人合作的精神，增强了团队精神和集体意识。而且我喜欢绘画、摄影、音乐、运动，在运动的过程中培养和锻炼了我顽强拼搏、不屈不挠的精神。在这几年的学习生涯中我深深地感受到，增强自身能力，能使我在竞争中获益，向实际困难挑战，能让我在挫折中成长。追求永无止境，奋斗永无穷期，过去的`成绩并不代表未来，勤奋努力才是真实的内涵。

xx年暑假在日照xx集团实习，培养了我的耐心与热情，和待人诚恳的态度，顾客与老板的要求都要面面俱到。xx年暑假在日照xx实习，在此我学会了团结合作，不仅要干好本职工作，而且重要的是要协调好各方面，组织好整个团体才能把工作做好。这两次实习让我的专业功底更扎实，对人对事更自信，做人做事更稳重。我非常珍惜这个机会，这份工作！期待着能为成为贵公司的一名员工。恭盼回音。

祝贵公司事业蒸蒸日上！

此致

敬礼

求职人：xx

日期：

**动画求职信例子篇六**

尊敬的领导：

您好。

首先非常感谢你关注我的求职信！我叫xx，是xx工艺美术学院影视动画专业的一名应届毕业生，在贵单位广纳贤才之际，我冒昧一试，诚盼与您共谋发展。

我是一个活泼、开朗、自信、乐观向上的男孩，几年的大学生活，我经历颇多，收获颇丰，作为一名学动画的学生，作为一名学生干部，我认真负责，工作出色，得到同学的赞赏和老师的认可，作为一名新时代的青年，我积极参加社会实践，加强自身素质修养。

在大学期间，我学会了怎样站在观众的角度对待动画设计问题并做出设计解决方案，具有良好的表达能力和写作能力，经常利用课余时间与老师和同学交流，学习各类与动画设计相关的知识，形成了比较完整的知识结构，对项目从前期策划到投入市场有了深入的了解。

社会实践方面，积极地参加各种社会活动，抓住每一个机会，锻炼自己。曾在学校里担任xx社社长职务和数字艺术系论坛影视动画专栏的版主，极大的锻炼了我的团队合作精神和口头表达能力，在班里任班长，组织策划了诸如班级联谊会，中秋联欢等班级活动，从而锻炼了组织策划能力，被选为国内畅销杂志特约创作员，很好的锻炼了创意与写作能力。

我认为我有能力也有信心做好这份工作，因此，我希望加入贵单位，如果能够成为公司的一份子，我相信我一定在自己的岗位上尽职尽责、踏踏实实地贡献之集的一份力量，与公司共同促进、发展。

此致

敬礼！

求职人：

xxxx年xx月xx日

**动画求职信例子篇七**

摘要:20世纪的中国动漫产业作为一项新兴的综合艺术，涉及了艺术、技术、文化、摄影、出版业、制造业等多种领域。它已经逐步演变为一种相互联系、相互影响的经济性的大型产业链。这其中包含影视动漫制作、生产、传播、衍生产品的研发、授权等多个环节。本文以中国动漫发展其中中国动漫产业的崛起为背景，简述动画的原理和制作过程，讲述用如意通动漫软件制作动画短片的制作过程，展望中国动漫产业的未来。

动画是艺术与技术的整合,动画的艺术性需要技术的支撑,技术需要艺术来呈现,动画技术的发展使动画导演和设计师完成作品的速度得到提高,艺术的表现效果上也越来越接近想象。

关键字:动画原理;短片制作;软件;发展前景

第一章引言

动画(animating)在词典中的解释是“赋予生命”的意思，从这个意义上来讲它是一种手段，使得本来没有生命的的形象活动起来，它的应用范围广泛，除了作为电影的一种类型之外，还有在电影特技制作的动画、科学教育动画、介绍产品形象的广告动画、电子游戏动画、远程教育动画、网页动画等。

动画片：作为一种叙事艺术形态而成的为电影的一种类型，可以说是一种特殊形式，动画片与常规电影的不同点是：拍摄对象本身不是生命体而是用造型艺术手段制作的假定性形象，即美术范畴的形象，萨杜尔对动画片的解释是“以画平面上的图画或者立体的偶以及物品作为拍摄对象的电影”(摘自世界电影史)。作为一种文化传播方式，他有叙事、审美双成功能。动画片作为描述事件的手段利方法，这种方法是建立在强大的综合艺术基础上的技能。

早在19世纪的1872年法国人端安得，自制了一台设备，一个能转动的圆盒，它由能旋转的圆筒形盒子组成。当盒子旋转时，连续的画面就会进入人的视觉中;其后许多年中他一直致力于该设备的改进中，终于在1888年的10月份，瑞安的在自己家中做投影试验，放映了一部名叫《一只小鹿》的影片，最初的动画片雏形就这样诞生了，瑞安的便被称为动画技能上的“动画艺术之父”!

动画片：作为一种叙事艺术形态而成的为电影的一种类型，可以说是一种特殊形式，动画片与常规电影的不同点是：拍摄对象本身不是生命体而是用造型艺术手段制作的假定性形象，即美术范畴的形象，萨杜尔对动画片的解释是“以画平面上的图画或者立体的偶以及物品作为拍摄对象的电影”(摘自世界电影史)。作为一种文化传播方式，他有叙事、审美双成功能。动画片作为描述事件的手段利方法，这种方法是建立在强大的综合艺术基础上的技能。

动画是艺术同时也是技术，它是一种方法，其中包含了漫画家、插图画家、画家、剧作家、音乐家、摄影师、电影导演等艺术家的综合技能，这种综合技能构成一种新型的艺术家――动画家。要成为一名动画艺术家，首先要成为一位优秀的画家，同时要具备丰富的文化艺术知识，并且懂得剧作结构和视听语言元素。

动画：是把一些原本没有生命的(不活动)的东西，经过制作成影片(或电视)并放映后，成为有生命的东西。

第二章动画原理

2.1.1几种动画运动规律

(一)人的运动规律

在动画中表现最多的是人物的动作，虽然日常生活中的一些动作虽然有年龄、性别、体型等方面的差异，但基本的规律是相似的。所以，研究和掌握人物动作的一些基本规律也就十分重要。

1.人的走路动作

左右两脚交替向前，带动躯干朝前运动。为了保持身体的平衡，配合两条腿的屈伸、跨步，上肢的双臂就需要前后摆动。人在走路时为了保持重心，总是一腿支撑，另一腿才能提起跨步。因此，在走路动作的过程中，头顶的高低必然成波浪状。当迈出步子双脚着地时，头顶就略低，当一脚支地另一只脚抬起朝前弯曲时，头顶就略高。还有，走路动作的过程中，跨步的那条腿，从离地到超前伸展落地，中间的膝关节必然成弯曲状，脚踝与地面成弧形运动线。这条弧形运动线的高低幅度，与走路时的神态和情绪有很大关系。还要注意一下脚与地面的关系。

2.人的奔跑动作

人奔跑时身体的重心向前倾，两手自然握拳，手臂略成弯曲状。奔跑时两臂配合双脚的跨步前后摆动。双脚跨步的幅度较大，膝关节屈伸的角度大于走路动作，脚抬得较高，跨步时，头顶的高低的波形运动线也比走路时的运动线明显。在奔跑时，双脚几乎没有同时着地的过程，而是完全依靠单脚支撑躯干的重量。一顶要有腾空的动作。有些跨大步的奔跑动作，双脚腾空的动作在时间上可以停更长一点。

3.人的跳跃运动

人的跳跃运动，是由身体屈缩、蹬腿、腾空、着地、还原等几个动作姿态所组成的。人在跳起之前身体的屈缩，表示动作的准备和力量的积蓄，接着，一股爆发力单腿或双腿蹦起，使整个身体腾空向前，落下时，双脚先后或同时落地，由于自身的重量和调整身体的平衡，必然产生动作的缓冲，之后恢复原状。跳跃时的运动线呈抛物线状，这个抛物线的幅度，根据用力的大小来决定幅度的高低。原地跳时，蹬腿跳起腾空，然后原地缓冲、落下，人的身体和双脚，只是上下运动，不产生抛物线。

兽类动物的基本运动规律

(1).走路----兽类的大部分均属于四条腿走路的“趾行”或“蹄行”动物(即用脚趾部位走路)。它的走的基本动作规律，可以分解成以下五点:

1.四条腿两分、两合，左右交替成一个完步(俗称后脚踢前脚)

2.前脚抬起时，腕关节向后弯曲;后腿抬起时踝关节超前弯曲。

3.走步时由于脚关节的屈伸运动，身体稍有高低起伏。

4.走步时，为了配合脚步的运动、保持身体中心的平衡，头部会上下略有点动，一般是在跨出的前脚即将落地时，头开始朝下点。

5.兽类动物走路动作的运动过程中，因注意脚趾落地、离地时所产生的高低弧度。

(2).跑----快速奔跑运动的基本规律可以分解成以下三点：

1.动物奔跑动作基本规律与走步时四条腿的交替分合相似。但是，跑的越快四条腿的交替分合就越不明显。有时会变成前后各两条腿同时屈伸。

2.奔跑过程中身体的伸展和收缩姿态变化明显。(尤其是爪类动物)

3.在快速奔跑过程中，四条腿有时呈腾空跳跃状态，身体上下起伏的弧度较大。但在极度快速奔跑的情况下，身体起伏的弧度又会减小。

(3).跳和扑----兽类动物跳跃和扑跳动作的运动规律，基本上和奔跑动作相似，不同之处是：在扑跳前一般有个准备阶段，身体和四肢紧缩，头和颈部压低或贴近地面，两眼盯住目标物体。跃起时爆发力强，速度快，身体和四肢迅速伸展、腾空，呈弧形抛物线扑向猎物。前足着地时身体及后肢产生一股向前冲力，后脚着地的位置有时会超过前脚的位置。如连续扑跳，身体又再次形成紧缩，既而有是一次快速伸展、扑跳动作。

烟、云、雾的运动规律

一、烟

大多数情况下，因火而生烟。画烟时需要注意，烟和空气的质量不同，和空气不相融，所以烟的边缘是比较清晰的，它只是慢慢扩散在空气中，这一点和水蒸气截然不同，水蒸气融于空气中要比烟扩散快得多。

烟是一种有形气体，由天受到外界(风、空气阻力)的干扰，会产生一种摇动。轻烟、浓烟差异很大，表与手法也截然不同。

闪电和爆炸的运动规律

一、闪电

闪电一般有两种方法：有形闪电和无形闪电。

(1)有形闪电：包括树枝形和图案形两种。

树枝形：树枝形从无到有再到消失，全过程大约7张图。如：除第7张拍两格外，其余的都拍一格。

图案形：这类闪电类型因图案而得名。图案形除了在闪电的造型上与树枝形有所不同，绘制拍法一样。

(2)无形闪电：不直接描绘闪电光带，只表现闪电急剧变化的光线对某物的影响。这种镜头拍摄方法是在拍摄表上填上闪电效果，在拍摄时做技巧处理。这种拍法要求必须有4张画面，即夜景、曰景、白纸、黑纸。

无形闪电的一个过程大致为：

夜景――曰景――白纸――曰景――黑纸――曰景――夜景

二、爆炸

爆炸的绘制的方法大致为：先画爆炸时发出的强光及飞散出来的碎片，接着画出爆炸产生的浓烟及其消散过程，整个过程大约需要22z张原动画，这样运动起来较生动。

火的运动规律

在动画片中，表现火的主要是描绘火焰的运动。火焰运动形态随着燃烧的过程发生变化，由于受到气流强弱的影响，从而出现不规则的曲线运动。这种运动变化多端的，但大体上，火焰的运动可归纳为七种基本形态：扩张、聚集、摇晃、上升、下收、分离、消失。

当空气中的高温达到一定程度时，便会产生燃烧，实际上是一种火焰运动。火的燃烧必须有氧气，在没有氧气的情况下，火不会发生。火必须有一个载体，和空气融合。在原画设计时，火的处理随意一些，而且火不是平面的，是一个团体，应分几层来画。

风，雨，雪的运动规律

一、雨

动画片中经常出现下雨的镜头，雨是烘托气氛的一种重要手段。雨产生于云，云中的水分子互相碰撞，体积、重量增大克服不了地心引力时，降落下来，形成下雨。受风的影响，雨一般都是有斜度的，由于速度较快，我们看见的是雨线。由于大风的影响，有时也会看见雨团。

二、雪

2.1动画片制作与工艺流程

动画片生产是许多人参与的工程：前期策划人员、中期创作与加工制作人员、后期专业技术人员、协调各工作环节的专职人员。

后期技术包括：拍摄、印片、剪辑、录音合成、光学印片等

一、前期：

素材筹备：直接有针对性的写生、照相、录影;间接――相关的图片、音像作品、文字记载等。

故事脚本：(文学剧本)：按照电影文学的写作模式创作的文字剧本。要求故事结构严谨、情节具体详细、包括人物的性格，服饰道具以及背景等细节的描述。

画面分镜头设计：画面内容――镜头调度、场景变化、段落结构、色调变化、光影效果。文字指示――时间设定、动作描述、对白、音效、镜头转换方式等文字说明。(预览，导演与创作人员沟通)

二、中期(按工作流程)

造型设计：

内容――造型设计包括标准造型、转面图、结构图、比例图(其中包括角色与景物的比例，角色与角色的比例，角色与道具的比例)、服饰道具分解图、形体特征说明图。

功能――造型设计关系到影片制作过程中保持角色想象的一致性，对于性格塑造的准确性、动作描绘的合理性都具有指导性作用。

场景设计：

内容――场景设计包括影片中各个主场景色彩气氛图、平面坐标图、主题鸟瞰图，景物结构分解图。

功能――场景设计的作用很多，其中最主要的功能是给导演提供镜头调度，运动主体调度，试点，视距以及视角的选择，画面构图，景物透视关系、光影变化以及空间想象的依据，同时是镜头画面设计搞和背景制作者的直接参考资料，也是用来控制和约束整体美术风格、保证叙事的合理性和情境动作准确性的重要的形象依据。

镜头画面设计

内容――镜头画面设计事实上是对分镜头画面的故事版的放大，之所以称之为“设计”，是因为在放大的同时要思考镜头形态的合理性、画面构成可能性以及空间关系的表现性。其中包括画面规格设定，镜头号码，背景号码以及画稿、活动主线的起点和终点动作以及运动轨迹线索，当活动主体与背景发生穿插关系时要画出交切线，镜头画面设计也可以称为“施工图”。

功能：设计稿是一系列制作工艺和拍摄技术的工作蓝图，其中包括了背景绘制和原画设计动作时的依据以及思维的线索，画面规格、背景结构关系、空间透视关系、人景交接关系、角色动作起止位置以及运动轨迹和方向等因素，对后面的每一道工序来京都是不可忽视的法则。

摄影表：

内容――摄影表内容包括摄影表格上的所有的项目，其中包括产品序号、镜头号码、动作提示、长度、对白、口型、原动画数格、分层关系、背景、拍摄指示，如果是较长的镜头，要写上摄影表页码号序。

功能――摄影表现规划是导演的工作，导演拿到设计稿后结合分镜头设计进行时间和动作的整体规划。摄影表伴随着镜头画面设计稿自始至终，可是说其中包含了对每一项工艺的指示和要求，同时也是各个工作环节之间的关系联络图，其中记录着导演的全部意图和具体要求，是摄影师操作画面关系和拍摄方式的指示蓝图。

原话与动画

内容――“原画”也叫做关键动画，其中包括整个镜头内部动作和外部动作设计，原画上面要写清楚序号，标出加动画的密度和标尺，活动主体的关键动作以及用彩色铅笔画出前后动作关系线索提示。动画是连接原画之间的变化关系的过程画面，并且要将顺序号码填写准确，同时要认真读解摄影表的具体要求，尤其是多层动画互相交换层位的动画镜头，动画人员千万要小心从事。

功能――关键动画的作用是控制动作轨迹特征和动态幅度的关键，原画动作设计直接关系到未来影片的叙事质量和审美功能，具有相当的难度，导演能否真得让自己塑造的角色获得性格，或者说能否赋予生命的活力，可以说完全靠原画的功力。而“动画”的工作是将原画设计的关键动作之间的空缺连接起来，这并不意味着简单劳动，动画工作同样是保证动作准确性的不可缺少的工作环节。

背景绘制

内容――严格按照设计稿规定的景别、角度以及结构框架绘制背景，决不允许任意发挥，北京要求非常具体，并且有详细的文字说明。绘制背景一定要有摄影机意识，即空间距离意识和镜头关系意识。

功能――背景绘制作为未来影片的色调基础和角色活动场所，动画形象是否达到逼真的效果与背景绘制水平有很大的关系。

描线上色

内容――将纸面动画用特制的描线钢笔和墨水描绘在赛璐珞透明胶片上，并且将原动画号码写在右上方，然后将赛璐珞片反过来在北面上色，等颜料干了以后才能收起来。

功能――描线上色可以说是原画动画的最后包装，也是运动主体的视觉包装，直接关系到影片的视觉质量，可以说一线之差也许会造成前功尽弃的后果。

三、后期

校对拍摄

动画拍摄之前必须先要进行校对工作，因为前面的制作都是许多人分别进行的，虽然是在导演的监督下工作，并且有各种详细周密的蓝图，也难免会出差错。为了保证拍摄的顺利进行，校对人员的素质要求是非常高的，应为在校对工作中，能够发现问题需要一定的眼力和经验。

传统工艺的动画拍摄方式是将校对好的成品按照摄影表的各种指示安放在摄影台上逐格拍摄，有时要做摄影机的上下移动工作，有时要做台面移动，有时还要做透光技术处理，总之拍摄动画不仅要熟悉摄影机的功能同时要懂得读解摄影表，领会导演意图。校对的作用时发现问题及时补救，保证顺利拍摄。

第三章如意通动漫软件简介

3.1技术创新点

“ruyitoon智能二维动画制作系统”较现有技术，实现了五大技术创新：

自动内插：传统工艺中每一千分钟需要65万张动画，全部手工绘制完成。ruyitoon则完全采用计算机自动生成。此外，ruyitoon可以实现仅用造型的5个角度，内插出造型的16角度，解决了一直困扰着二维动画技术的瓶颈。

自动上色：第二代上色技术65万张动画需逐张上色，而ruyitoon彻底取消了原动画上色工序，完全由计算机自动完成。

如意原画：传统制作一千分钟需要原画手绘稿22万张，需经过修型、动检、誊清、线拍四道工序，ruyitoon则彻底改变了这样的生产模式，无需手绘原画，全部计算机自动完成。

高级内插：高级内插是目前的无纸卡通系统均不具备的功能，它可以实现转面转身等内插难题;而且它还可以调整内插的加速与减速，可以满足动画运动中的夸张、弹性、重力等，使动画效果更具表现力，更加灵活多变，赋予动画角色灵魂和性格。

自由变换：自由变换是其他卡通制作系统均不具备的功能，能够在三维空间调整造型的角度，使造型更加灵活多变。

采用新技术前后的制作流程对比

第四章如意通二维动画短片的制作过程

接下来的是我用如意通软件制作的一个动画短片

下图是一组分镜：

拿到分镜时，我们不能直接就去着手做。首先我们得分析一下接下来我们要做什么，注意什么。考虑清楚才能去做，这样才能把一个动画做好。首先要连接一下上镜，上镜时大笨扑空钻进了草丛里面去了。所以这一镜最开始大笨应该是在草丛里面的!

在开一下我要做的这个分镜的说什么?上面写大笨缓缓在灌木丛中站起，头上竟然顶着一只鹿苑鸡!所以接下来就开始考录一下动作了。第一大笨一开始是不出现的，所以他应该从灌木丛中站起来的。而且头顶着鸡也不知道。所以应该表现出呆呆的表情，第二，鹿苑鸡站在大笨的头顶也是不知情的情况下，所以二者得表现出来的表情是很重要的啊。所以在做动作的时候这些细节一定给注意。

表情摆考虑好了，下面便是动作了。大熊因该是在草丛中快速的爬起来，特别注意的是透视的问题。鹿苑鸡也是随着大笨起来的为了保持平衡，家禽类动物都是张开翅膀，，这一细节得注意了。有了上面的思考，我们就可以开始做动作了。有些没想起来的细节可以在做的时候去发现!

下面就开始做动作了：

第一帧是大笨熊和鹿苑鸡都是在草丛中的，所以看不见。因为我的上镜是大笨熊扑空扑进草丛的，所以大笨熊应该是从草丛中爬起来的，这一块要注意的是大笨熊透视，这一块比较麻烦。从观众的视觉看首先应看见大笨熊的头顶，接着才是慢慢看见面部，身体，看似简单的动作。其实调透视还是有很大的工作量的。

这一张是我做站起来一般时的效果，鹿苑鸡翅膀张开，大笨半蹲的姿势，眼睛是比起来的。从这一张开出来其透视关系衣服的肩带和圆领的透视，包括头部的透视，这一块当时很难弄，于是我变在一个小球上画了几个圈圈表示嘴巴，眼睛，鼻子，认真的观察其透视，这样一目了然。所以当我们在做动画的时候不能只知道做，在做的同时我们应该多考虑，多观察，这样做出来的才能够好看，才能让动画活起来。动画是死的，但是认识活的，所以我们要把我们的想法付之实践才能有自己的独特的见解!

下面这一张是大笨站了起来。其眼睛是张开的，嘴巴圆的眉毛翘起来，表现出一种笨笨的感觉，正符合本镜的剧情。在其站起来的时候我加了一个缓动，让其动作更加的灵活，柔顺。使动作不单调，死板。这是动画不可缺少的一部分，就像迪士尼的那些动画，让我们通过其动作的表现，展现出其人物的性格，爱好。所以一部动画片的好坏，关键是动作。做好了就是一部好的动画，不然剧本再好也没有用!这是真理!

下图是第三个关键帧，对比上一个关键帧可以看出来鹿苑鸡已经把翅膀收起来了。但是在这之前我在这其中多加了一个关键帧，是我把鹿苑鸡的身体拉长了，而不是死板的直接站直，我让它有个最低张然后通过夸张的手法使它有一个惯性。再在恢复站立的时候我在加了一个缓动。让整个动作过程不是那么的死板。而是多了一种幽默在里面，是观众更加的起兴!这就是动画的魅力。

这种表现手法在动画中是常见的!这样我们也能够联想出下面的剧情了。大笨在这个时候不需要多做其他的动作!做了反而是多余的。大笨只需要保持原样做出呆呆的表情，眨眨眼睛和眉毛，笨笨的造型不动也足以让观众为之一笑。所以在做动画时，我们不要认为动作越多整体看起来就会越好。其实不然，动作多固然不是坏事，但是有是时候是多余的，反而影响了整体的效果，所以在做动画时我们应该举一反三，而不是一套动作做到底就完事了。

有了上面的动作，我看了一下可还是觉得表现的不够好，，大笨熊的动作基本上已经那个样子了，所以我变吧实现转移到鹿苑鸡的身上，虽然只是个配角，但是在它身上做点文章就会使真个镜头更加的饱满。于是我变想到了我可以让鹿苑鸡的头左右看一下，你想想要不是大笨熊的打扰说不定它还在那睡大觉呢!所以这个突然的“变故”一是还没反应过来，肯定要四周打探一下!对吧!有了这个想法我立刻把这个加在上面!嘿!效果果然比一开始的好很多呢!

在做这一镜动画的时候我想的特多。把我所知道的东西都想到了，好的地方我就留下来，不好的直接去掉，目的只有一个我要把这个做好。上面的很多都不是一开始就想到了。是通过一边做一边思考得来的，所以做动画不能急于求成，慢慢的来。有时候配角的动作也得注意，有时候会起到画龙点金的作用!做的时候要多看一下前后景的衔接。该突出的人物一定要突出，使其夸张化，配角的动作呢，前提不能压了主角的戏份。

下面是最后一张，动作基本上做完了，在我上传的时候，思维突然定格了一下!虽然动作表现的还好(自恋一下)可是总觉得画面的主人公有点离我太远了，要是能够靠近一点会不会更好呢。于是我毫不犹豫的又改，我利用镜头的间距，我把真个镜头慢慢拉向主人公，然后又前后对比了一下，，嗯，这就是我想要的结果，.。好了这个镜头就做好了!

下面我在选一个镜头

下面的这个镜头：

主要内容是反派角色小开跑了，小龙侠和火龙慌张的看着然后要向前追去。拿到这个镜头的时候，我就在想动作的部分要怎么表现才好!首先两者的表情必须表现出来，看见小开逃跑了，他们肯定是要追过去的，所以小龙侠最好的方式就是变身飞过去追。火龙则是跑去追赶，从这方面考虑，我就让二者以不同的方式追过去!可以区分开，是二者动作不一致。是镜头更饱满。充实!

这是我在我动画中截图的第一张，火龙开始起跑。但是在这个过程中得注意了不是直接就可以跑出去的。不信你自己跑看一下。在运动前我们都得有一个小动作，在动画上称为预备!别看这一个小小的动作，他完全可以决定一个镜头的好坏呢!小龙侠变身也是要有这一个过程的即使他是变身。所以我就让特效遮住了这个部分，一方面较少工作量，另一方面效果更加明显。在做特效时，我是用线条勾勒出一个小龙侠大概的身形，然后填充一下颜色。遮住在小龙侠身上。

火龙则是开始跑了，两个人的时间是差不多的!另一个注意的是在跑步的时候，火龙长长的耳朵得做更随动作，是动作有节奏。手型也是特重要，因为跑步的时候拳头是握紧的这个细节得加上去!还有就是脚的透视得把我好。否则看上去会感觉在飘着跑步，那样没有底，效果很差。

下面一张是跑步一半是的图片，火龙开始奔出去，由远及近所以火龙愈来愈大。而且耳朵和头发也随着身体的起伏做跟随动作。

在做火龙跑步的是后我是直接在原地做了一个跑步的，然后拉开距离，一帧一帧的对着距离，这样做虽然烦琐，但是可以解决在跑步时滑步的问题，而且这又是跑出镜的，有远及近，身体越来越大，所以步伐更因该注意的。

下图是小龙侠变身过来了，特效颜色变淡，火龙开始慢慢跑出镜头!特效也变大散布在小龙侠的周围。特效光的色织逐渐变淡，变身后的小龙侠逐渐显示出来，没变身之钱小龙侠的手臂是张开的，所以变身后应该是张开的，变身后小龙侠的身体角度要把握好，周围的特效没有消失之前应该还是闪动的，在开始慢慢的消失掉。此时的火龙一个头在镜头中，但是人在跑。所以耳朵和头发还得做跟随动作，并且要细致化!变身后的小龙侠应该立刻起飞出去。他的时间和火龙的时间是相同的，而他多了一个变身，所以下面应该要快速出镜。即使快速出镜动作还是不能忽略掉的。它起飞的时候要有一个预备的动作，并且翅膀要扇起来的!

另一个重点是尾巴，在起飞的时候它不是一层不变的，要随着身体起来。所以虽然时间短但是这里的动作细节却是很多的，要一帧阵的调!翅膀在扇动起来的时候要注意的是透视问题。在起飞的时候头要向下低做出要起来的样子!在起来的时候有一帧是要脚和地面有一个接触，能体现出飞起来的动力，所以这一阵要表现的深度些。

下面这一张是小龙侠快出镜的，我们可以看到，其脚是蜷缩向后的，这个细节很重要，一般鸟类动物在飞起来的时候为了减少阻力都是蜷缩的向后。在本文中我多次提到细节，做动画的时候一定要细心，不然不能出来一个好的动画。所以生活中要多注意观察一下身边的事物!做一个爱生活的人，才能做好每件事情!每一个镜头特别要注意的每一个细节。

下面是快出镜的场景，但是看了以后感觉很单调，可是一琢磨把好像只能这样了啊。可是我想到了何不在他们块出境的时候来个镜头也随之暗淡呢?这样既是整个效果不单调，又能很完美才连上下一镜，何乐而不为呢?于是整个画面便是这个效果。又可以很顺利的连接下一镜头。在动的时候只需要吧真个画面的的亮度调低。让后和前面加个关键帧就可以出来这种效果了。整个画面感增强!

第五章我国的动漫展望

随着我国经济及科技的健康发展，国民的文化需求也日益增大，在服务于人们精神生活需求的文化创意产业成为社会关注热点的背景下，动画作为一种时尚消费文化的主题之一，因其显著的经济效益和社会效益被社会所重视。

综观全球动漫产业发展现状，发达国家的动画产业无疑走在了我们的前面，他们的动画片之所以能够在世界范围内盛行，除了成熟的市场运作外，更重要的是他们能够结合时代的消费特点，创造出及国际化又本土化的原创动画形象。令人遗憾的是，由于国内动画专业知识不全面导致原创性弱、高质量产品不足，让国外动画占据了中国动画市场的大半个江山，并在中国年轻一代观众中形成了较深的影响。

究其原因就在于中国动漫队伍匮乏，全面专业人士不足，导致中国动漫群龙无首，出现发展阻碍。中国动漫产业网旨在动漫爱好者的广大人群中培养中国动漫的有生力量，通过强化基层实现中国动漫系统化，动漫人才专业化，动漫市场成熟化的宏伟目标。

众所周知，在20世纪中期中国动漫曾在世界范围内引起极大的轰动，中国动漫形式的多样化更让中国动漫在世界范围内独领风骚，水墨动画，皮影动画，木偶剧在当时很多国家看来都望尘莫及，虽然当今中国现代动漫发展在世界范围内阻力不断，但这些辉煌足以证明我们有特色有文化，更有能力实现中国动漫的二度复兴。

基于“轻松学习、全面提升”的原则，中国动漫产业网在动漫爱好者和从业者提升知识的过程中穿插了学习、休闲、互动、沟通、扩展动漫周边知识的相关内容。在学习之余可以浏览动漫主流杂志，扩展知识面，增加行业积累，在自由的环境中迅速成长;考虑到动漫行业的独特性，我们还设立了资源推荐模块，为动漫爱好者和从业者提供优秀的作品推荐，在观看作品的过程中提升自己对镜头和画面的把握和运用能力：从动漫爱好者独特的审美观方面入手我们为特别的朋友设计了周边推荐，让收集周边产品的爱好者随时随地一览精品。

国家十一五计划通过了关于扶植中国动漫发展的政策法案，使得中国动漫发展在政策有法可依，在这个动漫行业蓬勃发展的大环境下中国动漫产业网在责任上更显得任重而道远，我们势必竭尽全力，为中国动漫的崛起尽职尽责!

第六章总结

这次的毕业设计，让我把大学三年的知识基本都巩固了一遍。对于以前不知道的知识在开发和院的过程中逐渐学会应用了，并且没学到的知识通过自己查找资料不断学习琢磨吸收变成自己的知识，感觉很好。经过这次毕业设计，我总结了以下几点做项目要经过的阶段：

(1)需求的分析，这是项目开发中的重要因素，如何分析需求成了项目成功的砝码。决定做毕业设计以后，就要开始需求调查，先要明确这个项目的目标，也就是项目要求实现什么功能，为什么要做这个功能，怎样实现该功能;另外可以参考以前做过的项目的需求分析报告，从中找出做项目要怎样才能做的好，取其精华部分与本课题进行比较，找到它和本课题需求的偏差，认真做好需求分析。

(2)查找资料，明确目标后，就要结合自己找的资料列表开始做了。把整体目标分解成局部的小方块，然后就有联系的近似的方块确定数据的流程，做的同时还要注意随时记录重要的信息。

(3)收集问题，项目进行中常常会遇到很多问题，比如说：系统中页面具体怎么设置才能做到近乎完美，这里我选用flash制作主页面，分析以前做flash的经验发现这样做相对来说比较容易简单，对于后期的整改比较方便，界面设计起来也比较友好，美观。在项目收尾阶段，根据设计的整体需求进行检查。对整体代码进行完美的编排，做到清晰干净，给人专业的感觉。可以找自己的同学对其进行提出意见。

(4)通过这次的毕业设计，我从中学到了很多关于专业或是非专业的知识，学会了认真钻研，习惯了独立解决问题，使我的能力大大提高了。

致谢

在写本篇论文时，我要感谢帮助我的人，你们给了我很大的帮助，通过这一阶段的努力，毕业设计终于完成了。这意味着大学生活即将结束。在大学阶段，我在学习上和思想上都受益非浅，这除了自身的努力外，与各位老师、同学和朋友的关心、支持和鼓励是分不开的。

写作毕业论文是一次再系统学习的过程，毕业论文的完成，同样也意味着新的学习生活的开始。我会记得我曾经是你们的学生，我也会把你们教会我的所有的东西运到以后的工作中去，我会努力的去工作，不会给你丢脸的，谢谢你们我的各位老师。

我要感谢我的导师老师，在本课题的选题及研究过程中得到了金老师的悉心指导，他曾多次询问论文进展情况，并对我的课题研究和论文写作提出了很多建设性的意见。他的严格要求、热情鼓励，为我创造了很多锻炼提高的机会，为我的论文的顺利完成指出了很好的方向。

其次，我要感谢我的父母，焉得谖草，言树之背，养育之恩，无以回报，你们永远健康快乐是我最大的心愿。在论文即将完成之际，我的心情无法平静，从开始进入课题到论文的顺利完成，师长、同学、朋友给了我很多的帮助，在这里请接受我诚挚的谢意，谢谢!

最后，要感谢各位评阅及答辩老师在百忙之中抽出时间对论文进行审阅并参加答辩。

本论文的完成远非终点，文中的不足和浅显之处则是我新的征程上一个个新的起点，我将继续前行。

参考文献

[1].黄冈于林主编，《macromediaflashmx标准教程》，北京希望电子出版社。

[3].康昱《动画设计实训教程》，金版电子出版公司

[4].图灵.新编中文flashmx教程[m]上海：上海交通大学出版社

[5].flash动画制作与创意主编田易新.

[6].photoshop经典作品赏析主编(韩)李景勋金东美.

[7].photoshopcs3中文版完全剖析benwillmore著袁鹏飞译.

[8].flash/flexactionscript3.0交互式开发详解主编吕辉

[9].《flashcs3动画设计经典100例》中国电力出版社

[10].《flashcs3动画制作入门提高精通》机械工业出版社

[11].《flash第一步：actionscript编程篇》清华大学出版社

[13].《精通flash动画设计――脚本、分镜头设计与典型案例》清华大学出版社

**动画求职信例子篇八**

尊敬的先生/女士：

您好！

我是华南理工大学09届毕业生林xx，将于xx年7月走出校门，走向社会。愿意将二十余年所积累的学识和锻炼的能力贡献给贵单位，并尽自己最大的所能为贵公司的进步与发展贡献自己的全部力量。诚挚希望贵单位给我一个机会！

作为一名英语专业学生，我在校课程主要有综合英语、高级英语、剑桥商务英语、中级口译，国际贸易等。在校期间，我已掌握本专业知识和实际操作能力。我不仅通过了大学英语6级、英语专业4级，更重要的是我能用英语与人自由交流，有较好的英语写作与英语口语方面的能力及基本的计算机操作能力。

作为一名班干部，我积极组织各种班级活动，认真协助老师和其他班干部做好班级工作，通过我的努力工作，在校期间取得了院系老师与班上同学的信任，被评为“优秀学生干部”。

在校学习过程中，我不仅认真学好科学文化知识，还积极参加社会实际活动，期间我做了兼职家教与“统一”公司促销，在兼职工作中我学会了很多。

随信附有我的简历，十分感谢您宝贵的时间。如您需要其他信息，请联系我。如有机会与您面谈，将不胜感激。

此致

敬礼

求职者：林xx

xx年5月12日

**动画求职信例子篇九**

尊敬的招聘主管：

我很荣幸有机会向您呈上我的个人资料。在投身社会之际，为了找到能证明自己的工作，更好地发挥自己的才能，实现自己的人生价值，谨向领导做一下自我推荐，现将自己的情况简要介绍如下：

本人现就读于四川师范大学成都学院动画制作专业。大学三年，我学也曾的是计算机应用（动画）方向。能给动画添加中间帧，动漫人物造型设定，插画，图形创意（企业形像相关图标设计）等。相关软件有：photoshop图像处理，flash，premiere影片处理，dreamweaver等。图形制作（企业图标设计）从事一些策划工作，手绘草搞等工作。而且不断进行专业知识的巩固和再延伸。经过一段时间的努力，使我在非编（premiere）、三维制作（3d）、图像处理（photoshop）、等软件的使用技术上有了较大的提高。

同时，在学有余力的情况下，先后兼职或实习于双星（中国）有限公司四川分公司、新津职业学校等单位，有效提高了自身的交际能力。另外，自xx年9月至今，一直担任着艺术系的宣传部长一职，培养了自身较强的`责任心、管理和沟通能力、适应能力和学习能力。

我期待在拥有我的舞台上不只是有快乐，同时拥有更多的成功，证明自己可以，让自己在属于我的舞台上秀出自己，让自己在世界的舞台上飞的更高！

我是一个农村的孩子，贫苦的生活磨练了我的意志。我非常珍惜这个机会，这份工作！期待着能为成为贵公司的一名员工。恭盼回音。

祝贵公司事业蒸蒸日上！

此致

敬礼！

求职人：xxx

20xx年xx月xx日

**动画求职信例子篇十**

尊敬的领导：

您好！

怀着一份诚挚的心情写下这封信，请领导耐心看完。拙笔写不出华丽的语言，只希望朴实真诚能换来奇迹。希望领导能在百忙之中看完这份简短的\'自荐信。 我是一名即将毕业学生，专科毕业，但正在接本。我相信我我还有很大的提升空间。我大学就读于大学，学习动漫制作，符合你公司的招聘条件。在校学习学了ps，flash，ai等二维软件。maya，3dmax等三维软件。ae,premier 等后期制作软件应用软件。还学习了一些编程软件，如j2ee,java..曾经参加过集体动漫大赛，通过这次比赛，让我更了解了制作动画的流程，也是我对动漫制作这一方面的知识和兴趣大大提升。

在南京一家动漫公司实习过，在校，在公司表现都良好。专业成绩一直优异。 我擅长三维制作，热爱二维动画。因为年轻，所以我不怀疑自己的创造力，想象力；因为年轻， 我就不怕失败，我有信心做好自己的工作。我相信热爱，激情可以带来灵感创造奇迹。

谢谢您在百忙之中给予我的关注，愿贵公司事业蒸蒸日上，祝您的事业百尺竿头，更进一步！

此致

敬礼

求职人：

时间：

**动画求职信例子篇十一**

尊敬的领导：

怀着一份诚挚的`心情写下这封信，请领导耐心看完。拙笔写不出华丽的语言，只希望朴实真诚能换来奇迹。希望领导能在百忙之中看完这份简短的自荐信。

我是一名即将毕业学生，专科毕业，但正在接本。我相信我我还有很大的提升空间。 我大学就读于 大学，学习动漫制作，符合你公司的招聘条件。在校学习学了ps，flash，ai等二维软件。maya，3dmax等三维软件。ae,premier 等后期制作软件应用软件。还学习了一些编程软件，如j2ee,java..曾经参加过集体动漫大赛，通过这次比赛，让我更了解了制作动画的流程，也是我对动漫制作这一方面的知识和兴趣大大提升。在南京一家动漫公司实习过，在校，在公司表现都良好。专业成绩一直优异。

我擅长三维制作，热爱二维动画。因为年轻，所以我不怀疑自己的创造力，想象力；因为年轻， 我就不怕失败，我有信心做好自己的工作。我相信热爱，激情可以带来灵感创造奇迹。

敬礼

求职人：

20xx年 月 日

**动画求职信例子篇十二**

尊敬的领导：

您好！

怀着一份诚挚的心情写下这封信，请领导耐心看完。拙笔写不出华丽的语言，只希望朴实真诚能换来奇迹。希望领导能在百忙之中看完这份简短的自荐信。 我是一名即将毕业学生，专科毕业，但正在接本。我相信我我还有很大的提升空间。我大学就读于大学，学习动漫制作，符合你公司的招聘条件。在校学习学了ps，flash，ai等二维软件。maya，3dmax等三维软件。ae,premier 等后期制作软件应用软件。还学习了一些编程软件，如j2ee,java..曾经参加过集体动漫大赛，通过这次比赛，让我更了解了制作动画的流程，也是我对动漫制作这一方面的知识和兴趣大大提升。

在南京一家动漫公司实习过，在校，在公司表现都良好。专业成绩一直优异。 我擅长三维制作，热爱二维动画。因为年轻，所以我不怀疑自己的创造力，想象力；因为年轻， 我就不怕失败，我有信心做好自己的工作。我相信热爱，激情可以带来灵感创造奇迹。

谢谢您在百忙之中给予我的关注，愿贵公司事业蒸蒸日上，祝您的事业百尺竿头，更进一步！

此致

敬礼

求职人：

时间：

**动画求职信例子篇十三**

尊敬的领导：

您好！

首先非常感谢你关注我的求职信!我叫xx，是xx工艺美术学院影视动画专业的一名应届毕业生，在贵单位广纳贤才之际，我冒昧一试，诚盼与您共谋发展。

我是一个活泼、开朗、自信、乐观向上的男孩，几年的大学生活，我经历颇多，收获颇丰，作为一名学动画的学生，作为一名学生干部，我认真负责，工作出色，得到同学的赞赏和老师的认可，作为一名新时代的青年，我积极参加社会实践，加强自身素质修养。

在大学期间，我学会了怎样站在观众的角度对待动画设计问题并做出设计解决方案，具有良好的表达能力和写作能力，经常利用课余时间与老师和同学交流，学习各类与动画设计相关的知识，形成了比较完整的知识结构，对项目从前期策划到投入市场有了深入的了解。

社会实践方面，积极地参加各种社会活动，抓住每一个机会，锻炼自己。曾在学校里担任xx社社长职务和数字艺术系论坛影视动画专栏的版主，极大的锻炼了我的团队合作精神和口头表达能力，在班里任班长，组织策划了诸如班级联谊会，中秋联欢等班级活动，从而锻炼了组织策划能力，被选为国内畅销杂志特约创作员，很好的锻炼了创意与写作能力。

我认为我有能力也有信心做好这份工作，因此，我希望加入贵单位，如果能够成为公司的一份子，我相信我一定在自己的岗位上尽职尽责、踏踏实实地贡献之集的一份力量，与公司共同促进、发展。

此致

敬礼

求职人：

时间：

本文档由028GTXX.CN范文网提供，海量范文请访问 https://www.028gtxx.cn