

XX 动画职业生涯规划书

有了职业规划书固然好，但更重要的，在于其具体实践并取得成效。任何目标，只说不做到头来都会是一场空。然而，现实是未知多变的，定出的目标计划随时都可能遭遇问题，要求有清醒的头脑。其实，每个人心中都有一座山峰，雕刻着理想、信念、追求、抱负；每个人心中都有一片森林，承载着收获、芬芳、失意、磨砺。

动画职业生涯规划书范文 合理的职业生涯规划可以使你更加了解自己，也是用人公司了解你的一种有效手段。对于每一个人而言，职业生命是有限的，如果不进行有效的规划，势必会造成生命和时间的浪费。职业生涯规划是每个大学生必须涉及的重要问题。这一方面是我国现今就业形势和就业制度所提出的要求，另一方面也是大学生根据市场经济对劳动者的素质要求，有目的、有计划地塑造自己的客观要求。成功的人生，从职业生涯规划开始。所以，我为自己拟定了一份职业生涯规划，合理的规划自己的未来。在大学期间向着自己规划的未来前进。有了明确的目标我相信我会更加努力。

动画行业前景无限。动画行业也是年会关注的问题之一。目前，全球动画产业的产值为 XX 亿-6000 亿美元，已成为 21 世纪的朝阳产业。中国数字艺术虽刚刚起步，但据调查，

“动画游戏产品”未来市场产值将超过 20 亿美元。我国已把游戏引擎开发纳入 863 计划。湖南电视台和北京电视台也正在筹划动画公司，央视动画公司将于年底挂牌，5 到 10 年之后还将成立若干个动画企业集团，动画业前景无可限量。我认为中国有关动画方面的市场还是有相当大的潜力的，因此我在认识的同时就需要做到术业有专攻、并且要博学。因此，动画专业市场非常广阔。

其实在我上大学之前，确切地说没有什么十分明确的目标与方向，都是走一步看一步，就是抱着这种心态，来到大学之后我曾出现过迷茫，听着师兄师姐们不尽如人意的求职经历，我愈发感到未来的艰辛却又不知所措。但是，在听了老师一个学期的选修课后，我茅塞顿开，仿佛一直在黑暗中摸索突然出现了一盏明灯为我指明了前进的方向！老师让我知道了机会永远是留给有准备的人，他的一句口头禅是“我的未来我决策”。短短的几个字包含的意义是非常深远的，是啊，每个人的未来都掌握在自己手中，别人无法替你设计未来，只有自己提早分析与作出决策，才能找准方向从而努力奋斗！以下是我的职业生涯规划：

一. 大学四年规划

1. 职业目标：

(1) 职务目标：先从学生会干，勤工俭学，逐步了解企业对大学生的要求。

(2)能力目标：掌握专业知识，了解其他方面对自己有用的知识。

(3)经济目标：在校期间兼职及奖学金。

一年级：为试探期和定向期

首先要适应由高中生到大学生的角色转变，重新确定自己的学习目标和要求；其次，要开始接触职业和职业生​​涯的概念，特别要重点了解自己未来所希望从事的职业或与自己所学专业对口的职业，进行初步的职业生涯设计；熟悉环境，建立新的人际关系，提高交际沟通能力，在职业认识方面可以向高年级学生尤其是大四的毕业生询问就业情况；积极参加各种各样的社团活动，增加交流技巧；在学习方面，要巩固扎实专业基础知识，加强英语。计算机能力的培养，掌握现代职业者所应具备的最基本技能；要初步了解职业，提高人际沟通能力。大一学习任务不重，应多参加学校活动，增加交流技巧，但不要盲目地参加。在定向期，应考虑未来是否深造或就业，通过参加学生会或社团等组织，锻炼自己的能力，同时检验自己的知识技能；提高自己的责任感，主动性和受挫能力，并开始有选择地辅修其他专业的知识来充实自己。

二、三年级：为准备期

加强专业知识学习的同时，考取与目标职业有关的职业资格证书或相应地通过职业技能鉴定。因为临近毕业，所以

目标应锁定在提高求职技能、搜集公司信息上。参加与专业有关的暑期工作，和同学交流求职工作心得体会，学习写简历、求职信等求职技巧，了解搜集就业信息的渠道，并确定自己是否要考研。要积极锻炼自己得到独立解决问题的能力 and 创造性；积极尝试并加入校友网络，了解往年的求职情况。

四年级：为分化期(冲刺就业)

目标应锁定在工作申请及成功就业上。

这时可先对前三年的准备做一个总结：

首先检验自己已确立的职业目标是否明确，前两年的准备是否充分；

然后开始毕业后工作的申请，积极参加招聘活动，在实践中检验自己的积累和准备；

最后，预习或模拟面试。积极利用学校提供的条件，强化求职技巧，进行模拟面试等训练，尽可能地做出充分准备。在撰写毕业论文的时，可大胆提自己的见解，锻炼自己独立解决问题的能力 and 创造性。

另外，要重视实习机会，通过实习从宏观上了解单位的工作方式、运转模式、工作流程，从微观上明确个人在岗位上的职责要求及规范，为正式走上工作岗位奠定良好的基础。

二. 目标分解与目标组合(大学四年)

1. 目标分解：目标可分解成两个大的目标 一个是顺利毕业，一个是成为一个有一家公司的动画方面的技术人员。

对于第一个目标，又可分解为把专业课学好和把选修课学好，以便修完足够的学分，顺利毕业。接下来，还可以细分：在专业课程中选修课程中，需要选择哪些课程，如何学好……。

对于第二目标，又可分解为接触社会阶段，了解市场阶段、熟悉公司运营阶段。接下来，如何学好每一门课程（精通一两门自己喜欢的课）；在，还可以细分：在接触社会阶段，要采用什么办法，和哪些公司保持联系。如何锻炼自己……。

2. 目标组合：顺利毕业的前提是学好专业课程，而专业课程的学习则对职业目标（成为一家公司的动画方面的技术人员）有促进作用。

三、个人分析

一，自身现状以及希望达到的

动画专业不是很扎实，但是希望在接下的学习阶段能够认真对待每一件事情。略通设计知识，可以为自己在设计方面找到一些适合自己的工作。思维敏捷，表达较流畅。有较强的组织协调能力，有很强的学习能力，很有热情为自己的将来奋斗。

二，自我评估

（一）自己的兴趣、爱好

一直以来，我都生活得无忧无虑，家庭条件谈不上十分宽裕，但是也可以让我衣食无忧，过去的我几乎从不为自己

的未来过于担忧，总是觉得就业距离自己太遥远，如今，我已是一个即将步入大二的学生，看到前辈们辛苦的求职经历后，我才知道，未来并非自己想象中的那么一片光明，我需要对自己来一次好好的分析。以便于更好的进行自己的职业生涯规划。通过仔细的自我分析，我发现自己爱好广泛，喜欢唱歌，与人交流，自己对电脑、体育活动以及音乐方面比较感兴趣，同时还比较关心政治方面的新闻。是一个活泼开朗的女孩，性格乐观向上，责任心强，喜欢探索与创新，很多事情都有新奇的想法，与人交往时热情大方是我的优点，所以我的人际关系良好。而我的爱好也是基于这些兴趣之上的喜欢玩电脑，喜欢看书，喜欢听音乐，喜欢交朋友。

(二) 我的价值观

我自己感觉我的人生观和价值观都比较正确，信仰共产主义，而且一直坚信，人一生不能只为了钱去追逐，最有意义的一生是活的快乐幸福，而不是为了追逐金钱和奢侈的生活。

(三) 认识自己的职业性格

(1) 性格的态度特征

我的性格是比较诚实、正直的，相对谦虚但不乏张狂，在做事情时认真勤奋责任心强，同时有一定的创新意识。在自己的生活与同学及其他人的交往中是比较大方的，同时自己做事情虽然细心但还是比较马虎的，同时自己很喜欢独立

思考以及和别人交流。

(2) 性格的情绪特征

我的性格在情绪上是典型的南方的那种，不太容易激动，没有更多的激情，更多的是冷静地观察身边的一切。

(3) 性格的意志特征

我的性格在意志方面，顽强，有点倔强，坚持对一些事情不会轻易放手，但是欠果断。但是不可否认的是在意志力控制方面做的不是很好，这或许是我的一个比较大的缺点，在对事物的预知上是属于乐观但同时有比较强的忧患意识。有时总是把一些事情想的太坏，过于缺少自信。

(4) 性格的理智特征

在注意力方面，我是属于那种主动观察的类型；在想象方面，我是属于主动想象的类型，同时我认为自己在做事情的时候是现实主义与幻想主义的结合。

如果按照美国霍兰德的职业兴趣理论的分析，我认为我是属于企业型的职业兴趣者，按照美国人才专家把人们的职业定位类型的五种划分方法的话，我认为我是创造型的人。

(四) 自己的职业能力

在一般能力上，我认为我的智力还是中等偏上的，在注意力上比较集中，善于观察，记忆力较强，思维比较开阔，想象力较强。在特殊能力，也就是我的特长上，我认为自己并没有什么特长，只是在自己的兴趣找到对一些东西的投入

时，或许会做的较好一点，比如：计算机的掌握与控制等等。换位思考能力很突出，总是能够想到对方的感觉是否能够接受。在语言表达能力及动作协调能力上我做的还不是很好。

(五) 自我潜能

我的个人能力在能力上我自知自身能力不是优秀的，从大学开始我便没有利用空闲出去做动画，只是一味的看一些好的动画作品，但是只是简单的思考它好在哪些地方，坏在哪些地方。也可以说比其他同学更早一步进入作品评价的阶段，可能由于本身从小喜欢看动画片的原因以及美术功底还算比较好，所以动画人物上手很快，加上自己意识比较前卫，所以设计的人物还是能被相当多数人认同的。

(1) 个人品质

在个人品质方面，我的道德素质还是可以的，拥有强烈的爱国心以及同情心，自己也没有太多不好的个人习惯。同时，会比较考虑他人感受。

(2) 人生格言

走自己的路，让别人说去吧！

总的来说，我认为我的潜能还是比较大的，因为我相信自己可以的，我一直对自己有很强的自信心，相信自己在以后会有比较大的发展空间，当然这是建立在自身努力的基础上的。

动画职业生涯规划书范文 一、职业规划的重要性

莎士比亚曾说过：人生就是一部作品。谁有生活理想和实现的计划，谁就有好的情节和结尾，谁便能写得十分精彩和引人注目。驻足观望，电子、网络铺天盖地，知识信息飞速发展，科技浪潮源源不绝，人才竞争日益激烈，形形色色人物竞赴出场，不禁感叹，这世界变化好快。在机遇与挑战粉墨登场的未来社会里，我究竟该扮演如何一个角色呢？水无点滴量的积累，难成大河。人无点滴量的积累，难成大气。没有兢兢业业的辛苦付出，哪里来甘甜欢畅的成功喜悦？没有勤勤恳恳的刻苦钻研，哪里来震撼人心的累累硕果？只有付出，才能有收获。未来，掌握在自己手中。

在竞争十分激烈的今天，如何从芸芸众生中脱颖而出，如何将自己的理想化为现实，如何让自己成为成功的宠儿。获得这一切的前提是：你必须知道自己是谁，兴趣在哪里，目标是什么，为了目标你该做哪些努力。而一个人的成功与否，很大程度上取决于他能否有一个明确而详细的职业生涯规划，并且将这种职业规划运用到实践中去。职业生命是有限的，如果不进行有效的规划，势必会造成生命和时间的浪费，也让我们对以后的路不知道该何去何从。有目标才能有动力，作为当代大学生，若是带着一脸茫然，踏入这个拥挤的社会怎能满足社会的需要，使自己占有一席之地？因此，不妨为自己拟定一份职业生涯规划，将自己的未来好好的设计一下。有了规划，才会不再那么没有目的的去追。

二、自我分析

要全面的了解自己，职业生涯规划要进行自我定位。自我分析、自我定位是职业生涯规划的首要环节，它决定着个人职业生涯的方向，也决定着职业生涯规划的成功。求职之前先要进行职业生涯规划，进行职业生涯规划之前先要进行准确的自我定位。先要弄清自己想要干什么、能干什么，自己的兴趣、才能、学识适合干什么。可通过自我分析与职业兴趣量表工具的测量，评估自己的职业倾向、能力倾向和职业价值观，这是职业生涯规划的基础。通过做一些自我剖析的测试，得出的结论是，我比较适合那些具有创意与挑战的工作，但我自身喜欢并崇尚自由度相当大的职业，所以如果有可能，我希望做一名职业漫画设计者。

首先我们应该了解自己的不足，由于不是专业美术出身，所以在手绘这方面比较差，因此我要强加自己的手绘功底，同时软件方面运用不够熟练，因此也要加强软件的应用，再加上自己性格偏内向，交际能力较差，又过于执着固执，缺乏自信心，积极主动性不够，惰性较大，所以与人交往总处于被动状态，不能与大家相处的很融洽。但再学习上要从生活中从老师的讲课中吸取老师的经验，认真听好每一堂课，做好每一堂课的笔记。这样才能让自己的三年学有所值。作为动漫设计专业，我们应该了解我们专业的走向，和以前自己适合走动漫哪个岗位，从而了解动漫市场的动脉，让

我们及时了解动漫专业的行情，从而在学动漫专业的同时也了解一下目前我上动漫的走向跟以后需要的人才，是否自己符合以后动漫走向所需求的人才。据目前对于自己的了解我以后的动漫走向是：

- 1、 编剧
- 2、 上色
- 3、 合成
- 4、 渲染

三、职业环境分析

动漫专业培养适应社会主义现代化建设需要，德、智、体、美全面发展的，具有较高的文化艺术修养及较强的影视动画设计、原创及制作能力，能适应 动画艺术制作、影视、广告、出版物、网络媒体、多媒体软件制作、计算机游戏开发等领域内工作的高等应用性专业人才。动漫行业，是文化产业的重要组成部分，是 21 世纪最具发展潜力的朝阳产业。截止 XX 年，在国家政府的重视与扶持下，全国动漫生产基地已达 20 余家，动漫游戏制作公司约有 6000 多家，但这还远远难以满足中国动漫市场 1000 亿的潜在市场需求，动画行业的人才需求量是非常大的。但是我国动画市场也被严重扰乱，动画创作的资金严重不足，国产动画内容匮乏，受欢迎程度低，市场混乱，产业链断裂，动画市场转轨尚未完成。因此也是需要我们的不断努力让我们的动漫得到规范。

四、职业定位

我喜欢文学剧本的创作，以及上色与渲染，但相比之下更对渲染有兴趣。如果自己真正走上动漫这个行业的话，我希望可以从事这方面的工作。文学剧本是结合动画剧本的创作过程提出了剧本规划这一概念，赋予了剧本规划以及内涵，并通过案例分析论述了剧本规划的作用和在动画剧本创作中的重要地位。而所谓渲染就是对前期电脑中建立的动漫模型进行着色和转换，从而体现出色彩、质感以及光线明暗变化等视觉效果，使其动漫形象更为生动。而我认为动画渲染也是一部动画的点睛之笔。

五、纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行

有了职业计划书固然好，但更重要的，在于其具体实践并取得成效。任何目标，只说不做到头来都会是一场空。然而，现实是未知多变的，定出的目标计划随时都可能遭遇问题，要求有清醒的头脑。其实，每个人心中都有一座山峰，雕刻着理想、信念、追求、抱负；每个人心中都有一片森林，承载着收获、芬芳、失意、磨砺。一个人，若要获得成功，必须拿出勇气，付出努力、拼搏、奋斗。成功，不相信眼泪；成功，不相信颓废；成功不相信幻影，未来，要靠自己去打拼！一个人对自己的目标不清晰，那么无论你的学历有多高，知识面有多广，那也只能是一个碌碌无为的平庸之人，又或者只能一辈子做别人的跟班，做一个等着时间来把自己的生

命耗尽的庸才。由此可见，职业生涯的规划对与一个有着远大理想的人来说是人生中一件很重要不平常的事情。我的理想是成为一名成功的渲染师，当我走进这所大学，走进动漫设计系的时候，我知道我已经离这个梦想不远了。

成功与失败的区别在于，成功者选择了正确，而失败中选择了错误。我们常常能够看到一些天赋相差无几的人，由于选择了不同的方向，人生却迥然相异。我要做一个成功者，我要选好我自己的方向，毫无疑义，职业生涯规划会给我的发展指带来更明确明确的方向。

梦想与现实之间总是存在着差距，但是这种差距是可以通过自己的努力来消除，这个过程也就是梦想实现的过程。我深深的知道要实现以上规划不是一件容易的事，其过程之艰难是可想而知的。成功，不相信眼泪，未来，要靠自己去打拼！大雨过后才会有美丽的彩虹，成功就在彼岸，离我们并不远，明天就可以到达，现在我们只需划好属于自己的船，欣赏着沿岸风景就可以了。

动画职业生涯规划书范文 一、自身条件分析

我是一名动漫设计专业的学生。目前的我并没有丰富的社会阅历，所拿的文凭也不高，但是我不会放弃，更不能就这么妥协。在校的时间，我通过双休日的课余时间修电大的课程，取得大专的文凭。我希望自己可以达到更高的知识水平。毕业之后，我会边工边读，我打算通过自己的努力获得

本科文凭。我相信，努力的人最优秀，成功属于有准备的人！

家庭情况：家，是一个人伤心时的支柱；家，是一个人漂流在外最想念的地方；家，是我们心灵中最温暖的地方……从小我就生活在一个温馨的家庭，虽然不富裕，但父母和家人从来都没有让我受苦。只是，温室的生活有时会让我觉得烦闷，感觉无法尝试这大千世界的新鲜。好想好想感受外面那绚丽的世界。不想一直被父母呵护着，想通过自己的双手来创造属于自己的未来……

我的性格：活泼、开朗、大方、乐于助人，阳光般的笑容常常带给人们温暖的感觉。我是一个不记仇的人，别人做过什么不好的事情，我很快就忘记了，我想我还是一个宽宏大量的人吧！

我的兴趣爱好：作为 90 后的青年，我喜欢听流行音乐、看偶像剧、喜欢在宁静的角落写些文章，陶冶自己的情操。上网“淘宝”是我的最爱，我喜欢欣赏一些好看的动漫作品，收集它们的人物表情和制作手段，长期以来，在我的头脑里已经有了很多的人物造型可供自己原画创作。

我的不足：我不够自信，在陌生人面前我表现得不是很自信，不愿与刚结识的人讲话，不够大方。但是认识我的朋友都觉得我是个很好相处的人。我想以后我要加强自己的口语交际能力，让自己变得更加自信！

我的理想是成为一名优秀的网游设计师。这当然源于我

的专业，我所学习的是动漫专业课程。与此同时一名职业的动漫设计师是每个该专业学生的梦想!我坚信，自己经过长期的奋斗我的梦想实现不再是一个梦!

三、我的职业生涯发展阶段

路虽远，行则将至;事虽难，做则必成!

无论路途多么遥远，无论路途多么坎坷，只要自己尝试了，那么再艰难的事情也会有转变，它终会有成功的时候。国际成功学大师拿破仑希尔说过：“一切的成就，一切的财富，都始于一个意念。”能还是不能，都是对的!人的一生，是采取或者不采取行动的结果!

我把发展阶段分为以下四个时间段。

第一阶段(XXXX年)：这是我整个中专的学习过程，在校学习时间我会着重以专业知识技能为重点，细致对文化知识的累积。学习各种软件的时候并开始有自己的创作和想法，尝试各种软件的制作方法。拿到美工初级证、二维设计师证、三维设计师证等荣誉证书。在学校里学习各种专业技能，培养自己的技能实践能力。在公司实习时应积极对待，不断在学习中培养自己各方面的能力。

第二阶段(XXXX年)：转为正式员工的我在别人的动漫公司里打工。公司中我与大家和睦相处，因专业需要我们是团队合作，所以我们一定要相互体谅相互帮助。在做好团队的同时更丰富自己的经验，让自己在不断努力下上升为公司的

主管级别人物。成为我们这个小团队的核心人物，力争团队在我的带领下创造很好的“商品”，为公司的前途利益出一份力！

第三阶段(XX2035年)：当时的我在某知名公司担任最顶级的网游工程师，20年的工作经验和专业的技能培养，使我在动漫行业有了一定的成就，坚定的脚步踏着光明大道一步一步走向成功。相信平凡的我一定可以创造出不平凡的精彩。

第四阶段(2035年以后)：我将在家办公，成为soho一族，因为我的水平和能力，依旧有许多的工作做，在家完成好每一部作品。空余时间在家写作，为美丽的生活画上一道彩虹。

四、我的职业生涯措施

第一阶段(XXXX年)：这是我整个中专的学习过程，在校学习时间我会着重以专业知识技能为重点，细致对文化知识的累积。学习各种软件的时候并开始有自己的创作和想法，尝试各种软件的制作方法。拿到美工初级证、二维设计师证、三维设计师证等荣誉证书。在学校里学习各种专业技能，培养自己的技能实践能力。在公司实习时应积极对待，不断在学习中培养自己各方面的能力。

第一阶段：积累期，中专阶段技能的学习和各种社会经验的积累。

1. 定时对近阶段所学知识进行总结，查漏补缺，及时发

现、及时改正。学好 ps、flash、3d max、pr、ae 等一系列软件。不断的练习与操作，了解相关的专业知识，并通过自己的努力更深一层的去了解专业知识。在课堂上认真的听老师讲关于制作的构思以及理论知识，反复琢磨制作的构思，结合理论知识来理解。并且制作有自己特色的作品，力求不断的创新。

2. 积极参加各项社会实践活动，在实践中成长。在放假时间我会去小广告公司做一些 ps、制图。通过实践来培养自己吃苦耐劳的精神，增强自己的技能，磨练自己的意志。

3. 在学校里与同学和睦相处，与小组成员探讨学习的好方法，把好的想法及时实行，团队中我们互帮互助培养自己的团队意识；帮助老师同学做一些力所能及的事情，成为老师得力的助手。

4. 认真对待每一次技能考试，获得更多的技能证书。通过小组实训，我要拿到美工初级证、二维设计师证、三维设计师证。

5. 在工作单位中认真工作，培养吃苦耐劳的精神，以学习经验为主认真对待每一次工作。与公司职员和睦相处，在大家的合作之下完成每一幅作品。对人诚恳，对事负责，在良好的环境下培养自己的职业技能，向前辈们学习为人处事的经验。

第二阶段：培养期，实习成功在公司内努力当上小组的

核心领导人物

1. 与其他职员和睦相处，很好的配合完成每一项任务。不夸大其词，以实事求是的态度去对待每一件事。通过实际行动来证明的自己的实力。

3. 作为小组核心人物的我一定会以身作则，做事勤勤恳恳，一丝不苟。在严格在管理下做一个负责任的领导。我会经常与小组成员沟通交流，培养自己的协调能力和组织能力。

第三阶段：奋斗期，培养职业素养，技能得以提升和巩固

作为一名优秀的网游工程师，首先要对网络制作工作有兴趣，因为我热爱，所以我选择。因此，除了具有前面的专业技能和行业知识外，网络工程师应该具有一些基本的个人素养，即下面的“五心”。

专心：我在制作一个工程或作品时一定要专心，不可一心二用。高度集中精神不但能够提高效率，还能够善于发展自己的潜力。

细心：工作时要细心，认真制作，不可以忽略一些细节。某些缺陷如果不细心很难发现，例如一些面的处理是否超标、颜色是否准确。

耐心：在制图的时候往往比较无聊与烦闷，时常重复同样的动作进行细节的处理。这既是培养我们的耐心也是看我们是否是一个细心的员工。

责任心：责任心是做好工作必备的素质之一，我们必须认真仔细完成每一步，细节决定成败！如果我们敷衍解决，反而会给我们带来许多麻烦，所以我们更要做一个负责任的人。

自信心：自信心是现在多数工程师都缺少的一项素质，尤其在制作高难度的 3d 时，许多人缺乏信心往往都认为自己做不到。要想获得更好的职业发展，就应该努力学习，树立能“自己解决任何问题”的信心。

“五心”只是做好工程师工作的基本要求，还要具有的素质还很多。例如网游人员不但要具有团队合作精神，还要有很好的沟通能力，同时也要尊重开发人员的劳动成果。

第四阶段：soho 一族，在家办公，实行工作家庭两不误的原则

1. 在家 soho，成为一个靠自己能力生活的实力型干将。
2. 在家关注动漫行业的发展，了解行业的趋势，不断充实自己的知识水平。
3. 丰富自己的阅历，感受业余爱好的乐趣，在家写些小作品在网上发表，把自己的爱好成为自己的“专业”。

结束语

人生路漫漫，终究有一些东西是我们一直所追求的理想。钱，即是一种怪东西，越有越多，越没有越少。知识也是同样，有一定的知识垫底，就容易掌握更多的知识！九十九度

加一度，水才会沸腾。如果把你的努力只坚持到九十九度时就放弃，那你永远也不能烧开这一壶水。我希望每个人都坚持到最后，不管多么辛苦，为了那百分之百的成功一定要走到属于自己的终点站。