**视觉传达设计专业毕业设计作品质量标准（2022）**

毕业设计是学生完成专业学习的必要环节。为保证视觉传达设计专业毕业设计质量，现结合《教育部高等学校动画、数字媒体本科专业教学质量国家标准》相关要求，将我专业毕业设计作品质量标准设立如下：

1. **选题及指导**

**1、选题要求**

选题应立足动画及相关领域前沿，内容健康且具有较高的艺术性和创新性。我专业毕业设计应以动画类作品为主。学生应对选题相关领域有较为系统全面的了解，具备实现选题所必需的知识储备和技术能力。学生拟定选题后，必须经指导老师审定、方可作为毕业设计选题。

**2、指导要求**

指导教师应对毕业设计的全过程进行指导，主要职责包括：进行资料搜集和文献检索指导，与学生讨论确定选题；指导学生完成前期设计或技术方案，定期审阅，督查进度；完成毕业设计导师意见撰写，指导学生做好毕业答辩准备等。

在指导过程中，学生需按照学院规定，以周为单位主动联系导师。

1. **作品要求**

**1、整体要求**

|  |  |
| --- | --- |
| **评价内容** | **评价标准** |
| 题材 | 遵守国家有关规定，不出现违反法纪、危害社会道德的内容，抵制低俗、庸俗、媚俗之风。 |
| 原创性 | 作品中的元素包括但不限于图像、三维模型等，应全部由学生创作。  如有作品元素（**仅限音乐、部分代码**）非学生本人所创作的，应取得与该元素对应的合法权益并合理标识，并获导师同意。  作品应准备与知识产权有关的全部信息，包括但不限于作者名称、作品名称和关键字等。 |
| 创新性 | 作品选题、形式、技术手段等应具备一定的创新性。 |
| 画面 | 应清晰准确、连贯流畅，不应出现与内容无关的扭曲、偏色、变形等问题，水印等嵌入性保护措施不应影响画面效果。 |
| 声音 | 应连贯流畅、除必要的情节外应减少尖锐刺耳音效的使用频率。  在图像与声音内容关联的情形中，声音应保持与图像同步。 |
| 文字 | 作品中出现的文字应规范，遵循我国《通用汉字规范表》，不应出现乱码、实心字、错字、别字、多字、漏子、倒字、文字差错率不超过万分之一。文字颜色不应与背景颜色相同或相近，应保证能清晰阅读。 |
| 技术 | 熟练运用技术手段，无明显的技术瑕疵。 |

**2、质量标准**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **作品类型** | **评价标准** | **备注** |
| 1 | 三维动画短片 | 1、正片长度不得低于**90秒**（不包括片头和片尾；若为小组作品，则人均不少于**30秒**）；  2、题材新颖、积极向上、设定合理、具有原创性和传播价值；  3、叙事性作品故事结构合理，节奏适当、情绪饱满；角色与故事匹配，性格鲜明、表演设计合理；角色动态连贯自然、体现出较好的原画设计（或角色动画）水平；镜头构成、剪辑关系结构严谨、不影响观众理解。  4、非叙事性作品应以作品风格与形式的创新性作为主要评价指标。作品应风格独到、形式新颖；在作品的结构与节奏、视觉风格、声音设计的处理上有创新之处。 | 1、小组人数应控制在3-5人；  2、小组应分工明确，组内个人工作量可参看本表格3-8类作品相关要求。 |
| 2 | 二维动画短片 | 1、正片长度不得低于**2分钟**（不包括片头和片尾；若为小组作品，则人均不少于**60秒**）。  2、题材新颖、积极向上、设定合理、具有原创性和传播价值。  3、叙事性作品故事结构合理，节奏适当、情绪饱满；角色与故事匹配，性格鲜明、表演设计合理；角色动态连贯自然、体现出较好的原画设计（或角色动画）水平；镜头构成、剪辑关系结构严谨、节奏鲜明、不影响观众理解。  4、非叙事性作品应以作品风格与形式的创新性作为主要评价指标。作品应风格独到、形式新颖；在作品的结构与节奏、视觉风格、声音设计的处理上有创新之处。 | 小组人数控制在1-4人。 |
| 3 | 漫画  绘本  插画 | 1、不少于30页满幅画面的连续性完整漫画作品（需要附上完整的角色设定、场景设定及剧本）； 绘本不少于24页（根据画面难度可适当增加数量）；系列插画不少于12张（根据画面难度可适当增加数量）。  2、题材新颖、积极向上、设定合理、具有原创性和传播价值；  3、叙事性作品故事完整、结构合理，节奏适当、情绪丰富；故事情景设定合理新颖；角色与故事匹配且性格鲜明；分镜应符合故事需要，画面构成方式得当。  4、非叙事性作品应以作品风格与形式的创新性作为主要评价指标。作品的画面与文字的关系处理得当、整体感强；风格鲜明，情感或气氛表达充分。  5、表现手法完整、技巧成熟；视觉风格独特、整体氛围突出；色彩搭配协调，层次控制得当，细节表现良好。 | 1、原则上此类作品均为单人作品；  2、若选题有重要价值，可为小组作品，组内人数不超过2人，组内个人工作量参照左侧要求执行；  3基于计算机或移动设备的交互式动态漫画作品，应能够在目标设备上正常运行，具有良好的稳定性和兼容性；交互体验良好、交互设计思路清晰；声音设计应符合作品整体风格，表现力强；声音清晰、控制得当。 |
| 4 | 建模类 | 1、游戏角色设计及模型制作：角色数量3个以上、贴图2K以上、全身360度特写展示。  2、动画角色设计及模型制作：2个以上角色高模、4K以上贴图。  3、游戏场景设计及模型制作：至少须完成一组场景（1个大型建筑+2个以上的周边建筑）的模型制作与贴图。若为室内场景、则需完成4个以上的分场景，6个以上的重要道具设计)；10秒以上动态镜头渲染、5张以上的静态效果图。 | 1、此类作品均为单人作品；  2、建模类作品须具有绝对的原创性和一定的**创新性**。 |
| 5 | 游戏角色动画 | 1、完成至少**2分钟**以上（不包括片头和片尾）的动画合集。  3、动作真实、流畅。 | 1、此类作品均为单人作品；  2、游戏角色动画类作品应做到主题鲜明，有一定的**创新性**。 |
| 6 | 灯光、贴图 | 1、须完成3个以上同一场景不同时间阶段的灯光设置。  2、灯光渲染时须包含图层和通道。  3、须包含室内或室外的3个以上不同场景灯光渲染。  4、提交1分30秒以上有贴图前后效果对比的分解视频。 | 1、此类作品均为单人作品；  2、所使用的场景需有一定原创性；并在获得导师认可后方能进行灯光、贴图制作。 |
| 7 | 概念设定 | 1、动画类概念设定（人物设定作品或场景设定作品或概念设定集）应包含动画片名及故事大纲等；游戏类概念设定应包含游戏名称、游戏策划案等。  2、人物设定作品：角色数量不少于5个，每个角色均须绘制转面图（五个视角以上）、表情设定（5-10个）、动作设定（5-10个）、服装及道具设定、色彩设定等。  3、场景设定作品：分场景数量不少于4组，每一组分场景均需绘制平面图、概念效果图、局部效果图等。 | 1、原则上此类作品均为单人作品，也可由2人合作完成一组完整的概念设定集；  2、若选题有重要价值且设计体量较大，可为小组作品，组内个人工作量参照左侧要求执行。 |
| 8 | 动漫衍生品、文化创意产品设计 | 1、选题有重要的文化价值或实用价值。  2、必须在原创动漫IP的基础上进行衍生；动漫衍生品或文化创意产品的种类不少于3类（需论证其实用性和可行性），单类产品数量不少于6件。  3、须制作展品。 | **1、必须为原创IP；**  2、原则上此类作品均为单人作品；  3、若选题有重要价值，可为小组作品，人数不超过2人，组内个人工作量参照左侧要求执行； |
| 9 | 跨专业联合创作 | 1、题材新颖、形式独特；  2、需在开提前完成详细的项目策划方案，并获得开题导师组的一致通过。  3、个人工作量根据组内分工，参照本表格第3-8项执行。 | 若最终作品质量较高（85分及以上），个人工作量可视创作中的具体情况，略有下调（由毕业设计答辩小组导师共同审议）。 |

视觉传达设计教研室

2022年9月