**视觉传达设计专业毕业创作作品质量标准（2025）**

毕业创作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。本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以及导师的同意，并在作品展示文件中合理标注。  如在创作过程中使用AI工具的，应获导师同意，保留创作过程记录（特别说明AI工具参与的环节及产出结果）作为评分重要依据，并在作品展示文件中合理标注。  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. 3-5人团队正片长度不得低于3分钟（不包括片头和片尾）；1-2人团队正片长度不低于1.5分钟（不包括片头和片尾）   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。  5、按照动画制作流程需提供：制作时间计划表、剧本、文字分镜、画面分镜、角色和场景设计定稿、角色模型和场景模型定稿  Layout、影片海报、设计说明（不少于300字，主要阐述立意、分工和制作说明等）、最终影片。  6、主角角色与配角角色必须基于角色设计完成。对于非团队自行制作的物品等模型，必须标明来源出处。  7、关键动画（Key动画）需确保关键姿势明确，并遵循动画12原则呈现流畅动作。各部位需保持依次运动（Follow Through）和动作停顿（Moving Hold）的自然衔接，避免生硬感。若使用动作捕捉动画，禁止直接使用原始数据，必须修正动作捕捉特有的滑动（滑步）和穿插问题，确保动作清晰明确。 | 1.小组人数应控制在1-5人；每人应有主要职能，但不仅局限于只负责某一个模块，需要团队协同合作。  2.每位组员应具备团队合作意识，共同完成短片的制作，每位组员需确定负责的主要职能，并辅助其余环节的制作，保证作品的完成。 |
| 2 | 二维动画短片 | 1、正片长度不低于1.5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，节奏恰当、情绪饱满；角色与故事匹配，性格鲜明、表演设计合理；动态连贯自然、体现出较好的原画设计水平；镜头构成、剪辑关系结构严谨、节奏鲜明、不影响观众理解。音乐、音效、台词设计合理，符合表现故事主题、角色特点、场景氛围和画面情感所需的听觉语言，有感染力。  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、运动语言、声音设计的处理上有创新之处。  5、强调作品的原创性，尊重版权，合理合法使用他人著作权。 | 1.小组人数控制在3-5人；  2.组员间需有明确、科学的分工；每位组员应具备良好的团队合作意识，在完成主要职能的同时，相互辅助其余环节的制作，以保证作品质量；  3.若想独立创作，需在大三阶段找导师沟通，由导师根据其构思判断是否合理。 |
| 3 | 定格动画短片 | 1、正片长度不低于1.5分钟（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，造型独特，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。 | 1.小组人数控制在3-5人；  2.组员间需有明确、科学的分工；每位组员应具备良好的团队合作意识，在完成主要职能的同时，相互辅助其余环节的制作，以保证作品质量；  3..若想独立创作，需在大三阶段找导师沟通，由导师根据其构思判断是否合理。 |
| 4 | 影视短片创作（专业联合创作类） | 1.可与电影学专业合作；  2.时长：影片总时长不少于3分钟，其中应包括60秒以上CG镜头（2维+3维）；  3.CG镜头包括但不限于CG原创角色、CG原创背景、CG特效等使用CG技术完成的镜头；  4.视频规格：分辨率：1920\*1080，H.264编码，MP4格式； | 4.视觉传达设计专业参与单项创作的总人数不得超过3人。 |
| 5 | 游戏策划与制作 | 1、输出游戏的顶层、中层设计方案及美术设计方案、游戏样片制作。  2、顶层设计方案就包括游戏玩法的概念，艺术设定的概念，以及世界观包装的概念。中层设计就是游戏架构方案，能够把玩法，各版块互相之间的系统关系说清、理顺。美术部分需要展现概念设计思路及落地具体效果（包括但不限于：UI设计、角色场景、概念设计），并完成游戏制作或概念视频制作。 | 小组人数控制在3-5人。 |
| 6 | 游戏原画及插画 | 一.游戏原画：（独立完成）  1、需完成游戏类概念设定，包含游戏名称、游戏策划方案、游戏角色及场景设定。  2、人物角色数量不少于3个，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）、服装及道具设定等；3人物插画或场景插画不少于5幅。  4、主题新颖、积极向上，并具有原创性。角色需构建在合理的解剖结构上，个性鲜明、造型有趣，道具和服装都符合游戏设定；场景生动完整，细节丰富，能符合游戏的美术风格和世界观。  5、角色或场景插画需要有合理、丰富，符合游戏设定的构图，透视准确，层次清晰。  二.插画设计：（独立完成）  1、系列插画需要不少于 12 张。  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。 |
| 7 | 漫画、绘本创作 | 1、漫画作品数量要求：不少于30P满幅画面的连续性完整漫画作品（需附完整的角色设定、场景设定及剧本，根据画面难度可适当增加数量）；  2、绘本作品数量要求：绘本不少于24页（需要附上角色设定、分镜草图、色彩尝试稿及剧本，根据画面难度可适当增加数量）；  3、漫画和绘本均要求制作成品1-3本，入展作品可根据展示效果需要制作2-3种周边；  4、题材新颖、积极向上、设定合理、具有原创性和传播价值；  5、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；  6、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；  7、表现手法不限，但要求风格统一、技巧相对成熟；造型具有一定的独创性，色彩搭配协调，层次控制得当，细节表现良好；整体氛围突出、格调高雅。 | 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。 |
| 8 | 动漫衍生品创作 | 1. 选题有重要的文化价值或实用价值； 2. 动漫衍生品/文化创意产品的种类不少于两类(实体衍生品与数字衍生品)，需论证其可行性与实用性，单类产品数量不少于6件；   3、实体衍生品可选取文具、玩具、服装、食品包装、书籍绘本等具有实际应用价值的项目。(项目产品的总数量不少于10件)；  4、数字衍生品可选取IP形象表情、数字海报、live 2D、虚拟数字人、实验性影视短片、概念性游戏等项目。（项目产品必须选取2个及以上）  5、必须为原创IP，必须制作展品。 | **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（设计专项不超过3人），组内个人工作量参照左侧要求执行； |
| 9 | 元宇宙数字人概念设计及交互内容制作 | 1. 题材新颖、积极向上、设定合理、具有原创性和传播价值。   2、需完成概念设计、角色形象设计、3D模型制作、交互场景制作、交互内容展示短片制作（30秒以上）等；  3、概念设计需包含虚拟世界的主题、目标、功能和用户群体。同时，需要规划和设计虚拟世界的架构、界面、导航、交互方式等；  4、角色形象设计必须为原创；  5、作品应具备较好的交互功能，如：智能对话、手势识别等，并需要进行实地展示。 | 1-2人一组（设计专项不超过3人），组内每人至少需完成1个数字人及1个交互场景的制作。 |

1. **审核环节及主要内容**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **一审**  **（立项答辩）** | **二审**  **（小组汇报）** | **三审**  **（预答辩）** | **终审**  **（答辩）** |
| 时间 | 2025.6-9 | 2025.11 | 2026.1 | 2026.3 |
| 三维动画短片、影视短片创作（联合创作类） | 选题，剧本，画面分镜，概念设计，3d layout初稿。 | 完成所有模型、骨骼绑定，贴图，完成3d layout中稿（包括animation，lighting，fx等的终稿）。 | 渲染，合成，最终视频。 | 准备实地展示。 |
| 二维动画短片 | 主要审核项目的创新点、具体方案、可行性以及前期研究成果。内容包括：作品名称、类别；作品立意、创新价值、风格确定；剧本、设计草图、分工、创作计划等。 | 主要审核项目前期完成质量与进度。完成进度需包括：文字剧本、静态分镜、角色设定、场景设定、气氛图、动态分镜。质量要求：剧本结构合理、表述清晰、主题明确；静态分镜需体现运镜方式、时间长度、画面布局、动作、对白、特效等。角色设定与场景设定独特、完整；动态分镜需连贯，体现短片的镜头运动、画面调度、时间与节奏，有简单配音和配乐。 | 主要审核项目中期制作质量与进度。制作进度及要求包括：完成角色动画（清线稿+初步上色），完成背景作画。 | 准备实地展示。 |
| 定格动画 | 至少需完成文字剧本、概念设计（角色、场景）、制作材料的选择（偶动画、剪纸动画、黏土动画等）、分镜剧本； | 立项阶段的基础上补充：完整的动态分镜，至少1个角色及场景的制作，至少一个带场景及角色动态的镜头测试视频。 | 完成所有的拍摄与后期处理，能剪辑成较为完整的初版视频。 | 准备实地展示。 |
| 游戏原画及  插画设计 | 1.游戏原画：需有初步策划方案，有较明确的角色设计风格，可以提供较好的前期作品。  2.插画设计：有较好的前期作品，有较成熟的设计方案和设计风格。 | 1.游戏原画：需有策划方案，基本确定游戏的整体美术风格及世界观，有较明确的角色设计风格、设计草图及插画初稿展示，可以提供较全面的参考资料。  2.插画：有较完整的设计方案，不少于6张的初稿展示，有较全面的能展示设计风格的参考资料。 | 1.游戏原画：完整的游戏策划方案、2/3以上游戏角色及场景设定完成稿。  2.插画：全部初稿，及不少于6张的完整稿展示。 | 准备实地展示。 |
| 漫画、绘本创作 | 至少需完成文字剧本、概念设计（角色、场景），有较好的前期作品，有较成熟的设计方案和设计风格。 | 有较完整的设计方案，有不少于5/6的初稿展示，有不少于4张的成稿效果展示。 | 有较完整的设计方案，有全部的初稿展示，有不少于1/2的成稿效果展示。 | 准备实地展示。 |
| 动漫衍生品创作 | 主要审核项目的创新点、具体方案、可行性以及前期研究成果。  内容包括：作品名称、类别；作品立意、创新价值、风格确定；IP形象的故事、（角色/场景）概念设计图、分工、创作计划等。 | 主要审核项目前期完成质量与进度。完成进度需包括： ip形象五视图、不少于3个的形象动态、不少于8个产品设定图。  质量要求： 形象结构合理、动态清晰、造型准确、产品类型丰富且兼备实用性与美观性。 | 主要审核项目中期制作质量与进度。制作进度及要求包括：至少展示6个以上的实物衍生品、以及所有的数字衍生品。 | 准备实地展示。 |
| 元宇宙数字人概念设计及交互内容制作 | 主要审核项目的创新点、概念设计、可行性以及前期研究成果。  内容包括：作品名称、类别；作品立意、创新价值、风格确定；  元宇宙（数字人）世界观设定、角色故事、角色形象设计稿、交互场景概念设计、小组分工、进度计划等。 | 主要审核项目前期完成质量与进度。完成进度需包括：角色形象设计、3D模型制作、交互场景制作、交互技术攻关。 | 优化虚拟世界的架构、界面、导航、交互体验等，进行交互实验并制作交互内容展示短片。 | 准备实地展示。 |

视觉传达设计教研室

2025年5月