附件1 实习作品分类及质量要求

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **作品**  **类型** | **评价标准** | **备注** |
| 三维动画短片 | 1、正片长度不得低于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、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。 |  |
| 漫画  插画 | 1、不少于6页满幅画面的连续性完整作品（依难度可适度放宽页数要求），或者满足相应的类似工作量。  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。 |  |
| 二维动画短片 | 1、正片长度不得低于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、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。 |  |
| 交互类 | 1、题材新颖、形式独特，具有一定的实用价值，实现特定的功能。  2、交互设计思路清晰、用户体验良好；交互反馈迅速，互动方式与作品题材及内容贴切。  3、图形界面设计合理，视觉风格独特并与作品主题贴切。 |  |
| 建模类 | 1、游戏方面的角色建模：角色数量1个以上。  2、动画角色建模：1个以上角色高模。  3、游戏场景建模：至少须完成1个较复杂的建筑 |  |
| 游戏角色动画 | 1、结合action clip animation完成至少15秒以上的动画合集。  2、动作流畅。 |  |
| 概念设定类 | 1、动画类概念设定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2个，须绘制转面图、表情设定、动作设定、服装及道具设定、色彩设定等。  3、场景设定作品：场景数量不少于2处（可根据场景复杂程度适当减少数量），须绘制平面图、概念效果图、局部效果图等。 |  |
| 动漫衍生品类 | 1、主题新颖，并具有一定的实用价值。  2、以动漫角色为主题的衍生产品设计，需具有原创性和创新性。  3、产品数量在3个以上。 |  |
| 新媒体  设计类 | 1. 策划案类作品数量不低于1篇，需要有实习单位业务紧密关联，主题明确，有完整的策划框架，并具有一定的实用价值。 2. 新媒体推文类作品数量不低于4篇，需要与实习单位业务紧密关联，每篇阅读量不低于100。 3. 平面广告类作品数量不低于4张，主题明确，视觉风格独特、色彩搭配协调，细节表现良好，并具有一定的实用价值。 |  |
| 其它 | 1、须完成与上述作品工作量相当的实际工作，并提供佐证材料；  2、作品形式须与指导教师商定；  3、作品评分由教研室会议审定。 |  |