

# 2022 届动漫制作技术专业毕业设计任务书

## 一、毕业设计的要求：

毕业设计应符合下列基本要求：

1. 毕业设计应是符合社会需求的实际项目，将毕业设计与学生价值引领相结合。秉承“文化传承、设计创新”，充分采用新技术，艺术与技术结合，实现思想和专业方面的双提升，深入发掘思想政治教育资源，结合当下热点问题，创作适合动漫专业人才培养特色的原创作品。

2. 毕业设计应按已确定的计划要求进行，并在教师指导下由学生按进度完成。

3. 毕业设计作品应坚定理想信念、培养高尚品格。具有艺术性、科学性、经济性的价值。

## 二、毕业设计的选题：

### 1. 情节动画短片

(1) 有情节的动画短片作品，故事完整。表现手法和影片风格不限。片长不少于 3 分钟。

(2) 创意天马行空，突出表现设计者创新能力。

(3) 角色生动，剧情幽默有趣。

### 2. 实验动画

(1) 主要指定格动画。通过逐格地拍摄对象然后使之连续放映。材质不限（黏土偶，木偶或混合材料），动画长度不少于 3 分钟。

(2) 拍摄可选 DV/DC、手机等。

(3) 一拍 2(每秒 12 格)或者 1 拍 3(每秒 8 格)。

(4) 角色鲜活，创意无限。

### 3. 动画广告

(1) “动画广告”指以动画呈现出的广告。可以是商业广告或者公益广告。(大广赛获奖省级二等奖以上作品可以作为此次毕业设计汇报内容。)

(2) 为了某种特定的需要，通过媒体、公开广泛的向公众传播某种信息，达成某种效益的宣传手段。

(3) 需完成系列广告 2-3 个，10-15 秒 / 个。

### 4. 微电影

(1) 融合幽默搞怪、时尚潮流、公益教育、商业定制等主题，可以单独成篇，也可系列成剧。

(2) 片长最短 3-5 分钟，也可以做 20 分钟以上。

(3) 融入后期特效制作。

### 5. 插画

(1) 商业插画包括出版物配图、卡通吉祥物、影视海报、游戏人物设定及游戏内置的美术场景设计、广告、漫画、绘本、贺卡、挂历、装饰画、包装等多种形式。

(2) 具备直观的形象性，真实的生活感和美的感染力。

(3) 电脑绘画，成系列共 8-10 副。毕业答辩时需彩印。

(4) 插画不小于 A4 (21cm\*29.7cm) 画幅, 分辨率为 300DPI。

## 6、游戏模型资产制作（凤凰数字创意学院）

（1）在“游戏模型资产制作师训营”周期内训练，完成次世代游戏道具模型制作。

（2）熟练掌握 PBR 全流程游戏资产制作技术。

（3）作品最终渲染成 A3 画幅, 分辨率为 300DPI 的高清质量大图，需彩印展示效果图。

**备注：毕业设计的选题来源：**

即可以选择师生商定的选题，也可以结合岗位工作设立选题。

### 三、毕业设计的内容：

毕业设计完成后，学生应提交：

- 1、所有作品需提交创意说明（应在 300 字左右）。
- 2、作品必需原创，一旦发现抄袭、造假现象，取消毕业答辩资格。
- 3、影片画幅为 16:9，需要生成可以播放格式（SWF \MOV\MP4）。
- 4、所有设计作品都必须提供原创作品的工程文件、生成影片文件及所有毕业设计内容刻录成光盘上交。

### 四、毕业设计的进度：

- |                                       |       |
|---------------------------------------|-------|
| 1、确立课题：接受指导教师发给的毕业设计任务书。结合课程进行调研数据分析。 | 0.5 周 |
| 2、拟定实施计划：撰写创意策划书。                     | 0.5 周 |
| 3、拟定设计方案：绘制草图或脚本。                     | 1 周   |
| 4、作品制作。                               | 4 周   |
| 5、展示效果制作。                             | 1 周   |

6、毕业答辩时间视疫情防控要求及时选择线上或线下组织。

**五、毕业设计成绩的评分标准：**

项目	评分标准		得分
设计说明	文案创意	20%	
作品展示	视觉传达效果 动画效果	60%	
表    现	钻研敬业精神，团队协作精神，遵 时守纪，信誉第一。	20%	