**南京信息工程大学艺术学院**

**毕业论文(设计)质量保障和进程手册**

**（数字媒体艺术）**

**2024-2025年**

数字媒体艺术系 级

姓名：

学号：

**原创性声明**

本人郑重声明：本人所呈交的毕业论文（含设计作品），是在指导老师的指导下独立进行研究所取得的成果。毕业论文（含设计作品）中凡引用他人已经发表或未发表的设计、论述、观点等，均已明确注明出处。除文中或作品中已经注明引用的内容外，不包含任何其他个人或集体已经发表或撰写过的研究（设计）成果。不含未经授权的版权作品（包括且不限于图片、音乐、视频、字体等内容），对于已经取得授权的内容，应提供授权文件。对文本及设计作品的研究成果做出重要贡献的个人和集体，均已使用明确的方式标注标明。

本声明的法律责任由本人承担。

毕业论文（设计）作者签名： 日期：

## 微电影类作品（数字影视类）

1.必须为该作品主创（主创认定：摄影、剪辑、后期制作，可以兼任导演、编剧等）

2. 该类型作品时长在5 ~ 20分钟（独立完成至少5分钟，2人团队完成至少10分钟，3人团队完成至少15分钟）；

3.该类型作品必须为剧情类，需有明确的故事线索及人物角色；

4.需要有详细的的文案和分镜说明。

5. 视频类文件要求，容器：MP4，图像格式：1080p 或以上，编码：H.264 。

6. 为答辩及毕业设计展的需要，在完整成片之外，同学需各自准备一份展现自己工作量的视频一部，时长不超过1分钟，格式同成片，同成片一起上交，内容需要包括制作过程、花絮、片场记录等；

7.作品创作要求全部原创，如有任何抄袭、剽窃等行为，视为无效的毕业设计作品；

8.所有文件保存在以“学号+姓名+作品名”命名的文件夹内；

9.作品需提交宣传册、海报展板等。

该类型允许1-3人完成，该类型如是团队毕设，所有团队成员需要选择同一位指导老师。

其它未尽事宜由指导老师决定，毕业设计需严格按照指导老师的要求完成。

## 纪录片作品（数字影视类）

1. 纪录片作品要求采用全高清及以上规格制作；

2. 纪录片作品内容题材需阳光向上具有一定社会意义，根据时长分为微纪录片（8-12分钟）、短纪录片（20-52分钟）、长纪录片（52分钟及以上）、系列纪录片（3集以上），其中微纪录片只允许独立完成，其余类型可以作为主创人员参与团队共同完成；

3. 需作为主创人员参与纪录片的创作，此处界定的主创人员仅限于：摄影、剪辑、后期合成，可以兼任导演、编剧等；

4.需要有详细的的文案和分镜说明。

5. 作品片比不得少于10:1；

6. 作品包括作品本体与作品衍生品两个部分，作品本体要求基本采用原创素材进行创作（可部分使用具已获得版权的素材），提交时需包括前期策划调研材料、作品视频文件。作品衍生品包括2分钟以内的宣传视频、作品海报展板、剧照、工作照、周边设计、展示图册等；

7. 作品创作要求全部原创，如有任何抄袭、剽窃等行为，视为无效的毕业设计作品。

8. 作品全部内容请放在以“学号+姓名+作品名”为命名的文件夹内，不同内容分类分子文件夹整理妥善。照片或图片要求像素大于1000万。视频类文件要求，容器：MP4，图像格式：1080p或以上。

9. 作品衍生品以实际成品和展示效果为准。

该类型允许1-3人完成，如是团队毕设，所有团队成员需要选择同一位指导老师。

其它未尽事宜由指导老师决定，毕业设计需严格按照指导老师的要求完成。

## 影视CG动画类作品（数字影视类）

1. 制作要求:

独立编写原创剧本，剧情中不少于一个角色，内容健康。按标准格式分别完成文字分镜头和画面分镜头设计，完成动画角色、场景及道具相关的造型图设计；

1. 视频类文件要求，容器：MP4，图像格式：1080p 或以上。

时长要求：该类型作品时长在4 ~ 15分钟（独立完成至少4分钟，2人团队完成至少8分钟，3人团队完成至少12分钟）；

1. 毕业提交材料包括:

提供剧照10幅，制作过程照片10幅，周边衍生品种类不少于五种，动画视频文件，展示画册，展板海报，作品展示视频；

1. 所有文件保存在以“学号+姓名+作品名”命名的文件夹内。不同内容分类分子文件夹整理妥善。
2. 作品需提交宣传册、海报展板等。

该类型允许1-3人完成，该类型如是团队毕设，所有团队成员需要选择同一位指导老师。

其它未尽事宜由指导老师决定，毕业设计需严格按照指导老师的要求完成。

## 广告包装类作品（数字影视类）

1. 广告包装类作品的设计制作需体现较高的技术技巧和较先进的设计理念，作品需具较强的视觉效果，可以包含三维动画、粒子、流体、水墨、真人实拍特效、三维跟踪等内容；

2. 广告包装类作品设计过程种不允许使用第三方知识产权内容与素材，包括且不限于三维模型、插画、视频、配音等内容（音乐、音效除外）。

3. 作品类型包括且不限于频道整体包装、网络节目整体包装、活动晚会包装、产品广告包装、发布会包装设计、楼体投影视频、竖屏移动端广告等。

4. 作品主题应明确，在满足基本的设计创意的情况下，需具有一定的行业适应性和契合度，同时具有一定的研究价值或商品价值。设计上应具有一定的审美考量，作品完整性强。

5. 提交作品时需提交完整的各个组成部分，例如电视频道整体包装提交时，需包括且不限于：片头包装（30s以上 1个以上）、ID片（5s以上 1个或以上）、导视片（5s以上 1个或以上）、字幕版设计（10s以上 2个或以上）、转场设计（3s以上 5个或以上）、角标动画（10s以上 2个或以上）、频道形象宣传片（60s以上 1个或以上）等。需提交作品衍生品，包括作品宣传视频、作品海报展板、吉祥物或标志模型及相关文创产品制作等；

6.该类型可以两人组合团队完成，团队完成的需要完成第5条规定的双倍的毕设工作量；

7. 作品需包括毕业设计展的展示效果设计；

8. 作品创作过程要求全部原创，如有任何抄袭、剽窃等行为，视为无效的毕业设计作品。

9. 作品请全部放在以“姓名+学号+作品名”为命名的文件夹内，具体格式以实际作品为准。作品衍生品可以通过截图、拍照、制作视频等格式放在“姓名+学号+衍生品”为命名的文件夹内。照片或图片要求分辨率150dpi以上，视频类文件要求，容器：MP4，图像格式：1080p 或以上。

10.作品需提交宣传画册、海报展板等。

该类型允许1-2人完成，该类型如是团队毕设，所有团队成员需要选择同一位指导老师。

其它未尽事宜由指导老师决定，毕业设计需严格按照指导老师的要求完成。

## 互动媒体类作品（交互媒体类）

作品要求：

1. 互动媒体类作品要求采用目前行业内普遍使用或前沿的交互技术，进行媒体产品设计制作，作品需具有明显的交互性质，包括手势控制、表情识别、语音识别与控制、肢体动作控制、立体视觉交互等；
2. 互动媒体类作品的交互媒介和连接设备允许使用第三方知识产权产品，包括且不限于例如Leapmotion、MYO手环、OculusRift等主流交互设备。
3. 作品类型包括且不限于例如交互多媒体、虚拟现实漫游、物联网与智能设备平台、交互游戏等；
4. 作品主题明确，在满足基本的设计创意的情况下，需具有一定的行业适应性和契合度，同时具有一定的研究价值或商品价值。设计上应具有一定的审美考量，作品完整性强；
5. 作品包括作品本体与作品衍生品两个部分，作品本体要求全部采用原创素材进行创作，输出格式以具体作品类型为准，提交时需包括所有的设计素材、脚本代码、工程文件及最终的执行文件。作品衍生品包括作品宣传视频、作品海报展板、模型、绘本及相关文创产品制作等；
6. 作品需包括毕业设计展的展示效果设计；
7. 作品创作过程要求全部原创，如有任何抄袭、剽窃等行为，视为无效的毕业设计作品；
8. 该类型允许团队完成，团队成员最多3人。

其它未尽事宜由指导老师决定，毕业设计需严格按照指导老师的要求完成。

作品提交格式：

1. 作品本体请全部放在以“学号+姓名+作品名”为命名的文件夹内，具体格式以实际作品为准。作品衍生品可以通过截图、拍照、制作视频等格式放在“学号+姓名+衍生品”为命名的文件夹内。照片或图片要求不少于1000万像素。视频类文件要求，容器：MP4，图像格式：1080p （1920x1080，逐行扫描），编码：H.264 High Profile, 颜色编码：YUV420p，码流：≥7.0Mbps，≤20Mbps（其中包含音频：立体声或单声道，AAC编码，≥128kbps，≤192kbps）。
2. 作品衍生品以实际成品和展示效果为准。

3. 作品需提交宣传画册、海报展板等。

## 游戏设计类作品（交互媒体类）

作品要求：

1. 游戏设计类作品，可在三个子类别中选择：（A）3D游戏角色设计；（B）3D游戏场景（关卡）；（C）2D游戏场景美术设计；（D）游戏或应用程序（含AR、VR）设计。

2. 数字作品需要能体现出明确的创作目的，尽可能避免同质化。游戏平台包括且不限于：PC平台、移动平台（iOS，android）、家用机平台、掌机平台。游戏交互设备包括且不限于：键鼠设备、交互装置（手柄、体感枪、游戏方向盘）、动态捕捉（kinect、leap motion、tobii等）、虚拟现实设备（oculus、HTC vive）。游戏类别包括但不限于：角色扮演游戏(RPG)、动作游戏(ACT)、冒险游戏 (AVG)、益智游戏(PZL)、策略游戏(SLG)、格斗游戏(FTG)、射击游戏(PS)、体育／竞速游戏(SPG/RAC)、卡片／桌游(CAG/TAB)、音乐游戏(MSC)，要求能体现出自己游戏玩法的特点。

3. 类别A——3D游戏角色设计要求：

角色外观应符合角色的设定，超精细写实类型模型数量需2-4个（需提交模型文件、多角度渲染图、90秒以上渲染视频），卡通风格类模型数量需4-8个（需提交模型文件、多角度渲染图、90秒以上渲染视频）。角色的设定应避免猎奇，外观设计应避免使观众产生不适感，阳光积极。二足形状模型需满足以下特征，头部要有头发或头盔， 服装要有完整的服装设计。卡通风格模型须有原创设计的款式及布料图案。写实或半写实风格的模型须利用PBR渲染表现各种表面的质感。其他形状的模型（例如鱼、虫、动物等）须有相当于或大于二足模型的复杂度及细节。

展示视频中应有不少于五种的姿势/状态的动画，展示视频中应有累计不少于30秒的局部细节特写镜头。至少为每个角色设计一种特效。在游戏引擎中，可以使用键盘、鼠标等控制角色。

4. 类别B——3D游戏场景（关卡）设计

场景应能体现其功能性，例如城市商业区、竞技场、住宅等。模型应风格统一，具有可重用模块。所有模型（除后面提及的情况之外）都为原创，且有自制的风格化或写实风格贴图。地面的土地、植被可使用第三方贴图，石头、植物可使用第三方模型（需要明确无版权问题、获得使用许可授权）。第三方资源的风格应与自制模型匹配。室外场景应由至少3个主要模型和至少5个次要模型组成。室内场景应由至少8种模型或模块组成。演示视频中，应有每个模型及模块的单独展示及场景的游历展示。在游戏引擎中，可以以第一或第三人称在场景中游历。

5. 类别C——2D游戏场景美术设计

游戏角色和场景需符合游戏整体设计，角色数量需8个以上（需提绘制工程文件、多角度设计图），场景数量需10个以上，道具服装数量需25个以上。（需制作90秒以上的展示、演示视频，可以为模拟游戏运行的画面效果，或其它展示游戏可玩性的视频）。角色的设定应避免猎奇，外观设计应避免使观众产生不适感，阳光积极。

6. 类别D——游戏或应用程序设计

在符合类别A或B或C的要求基础上，完成可玩的游戏关卡或应用程序。主要提交内容及格式：模型静帧（PNG格式，高度大于1440像素）。演示视频，(不短于90秒，1080p，24fps以上，推荐60fps）。游戏要求主题阳光积极，设计上应具有一定的审美考量，作品完整性较强。游戏包括游戏本体与游戏创作流程两个部分。游戏本体要求可以运行完整的游戏流程。游戏创作流程可以包含以下内容的部分或全部：创意草图、设计说明、思维导图、流程图、模型文件、绘制文件、材质贴图文件、界面UI、最终的执行文件等。

7. 作品需包括毕业设计展的展示方案设计、效果示意图、宣传视频、作品海报展板等相关宣传材料，需提交演示视频（可以为游戏创作设计过程、游戏效果展示、游戏操作录制视频等）。

8. 作品的设计以及创意内容要求全部原创，如有任何抄袭、剽窃等行为，视为无效的毕业设计作品。使用第三方知识产权提供的内容或技术手段用于毕设中非创意工作的次要内容时，需要明确无版权问题、获得使用许可授权。

该类型允许团队完成，团队成员最多3人。双人团队工作量需要是以上作品要求中规定的两倍，3人团队工作量需要是以上作品要求中规定的3倍。

其它未尽事宜由指导老师决定，毕业设计需严格按照指导老师的要求完成。

作品提交格式：

作品本体（设计源文件、设计流程文档、执行程序等）请全部放在以“学号+姓名+作品名”为命名的文件夹内。另请提供：游戏运行关键画面的截图，PNG格式，保持游戏运行的原像素大小，放在上述文件夹中的“截图”子文件夹中。

作品需提交宣传画册、海报展板等。

## 网页设计类作品（交互媒体类）

作品要求：

1. 网站功能、用途明确，对生产或生活有积极的意义。不可以仅仅展示内容。
2. 形式可以是：（1）可交互的网站原型，或，（2）可运行的Web应用程序。
3. 网站界面应支持完整的业务流程，和常规的用户注册、登录、注销、密码修改流程。
4. 界面符合通行的设计原则及惯例。设计并运用合适的界面设计模式、组件。
5. 界面视觉风格现代、一致，可使用开源样式框架。
6. 文字排版易于阅读。
7. 附带的文档包括（1）网站的功能说明，（2）设计理论说明，阐述设计中的why和how（3）完整的运行、部署步骤。
8. 网站界面视图数量不少于20个。
9. 毕设展览中展示形式须包含：可交互的作品、展板、介绍图层、介绍视频。
10. 作品创作过程要求全部原创，如有任何抄袭、剽窃等行为，视为无效的毕业设计作品。

该类型允许团队完成，团队成员最多3人。双人团队工作量需要是以上作品要求中规定的两倍，3人团队工作量需要是以上作品要求中规定的3倍。

其它未尽事宜由指导老师决定，毕业设计需严格按照指导老师的要求完成。

作品提交格式：

作品本体（源代码、媒体文件、文档等）请全部放在以“学号+姓名+作品名”为命名的文件夹内并刻盘。另请提供：所有界面的截图，PNG格式，宽度不小于1000像素，高度不小于640像素，放在上述文件夹中的“截图”子文件夹中。

作品需提交宣传画册、海报展板等。

## 交互产品设计类作品（交互媒体类）

作品要求：

1. 交互产品设计类作品主要是指基于相关产品平台的交互设计。范围包括移动媒体端的手机、平板电脑、智能可穿戴设备，汽车的车载系统，智能家居相关产品，其他商业产品或概念工业设计产品等；

2. 交互产品设计类作品可以原创设计产品，也可以使用现有的商业产品或第三方知识产权的概念产品；

3. 作品主题明确，尽可能避免同质化产品，在满足基本的设计创意的情况下，需具有一定的行业适应性和契合度，同时具有一定的研究价值或商业价值。设计上应具有一定的审美考量，作品完整性强；

4. 作品包括作品本体与作品衍生品两个部分，作品本体要求遵循行业规范，全部采用原创素材进行创作，输出格式以具体作品类型为准，提交时需包括所有的创意草图、设计说明、思维导图、流程图、原型图、界面UI、工程文件及最终的执行文件等。作品界面图数量需在20个以上，需提交作品展示演示视频、作品介绍展板、周边设计等相关内容；

5. 作品需包括毕业设计展的展示方案设计及效果示意图；

6. 作品创作要求全部原创，如有任何抄袭、剽窃等行为，视为无效的毕业设计作品。

该类型允许团队完成，团队成员最多3人。双人团队工作量需要是以上作品要求中规定的两倍，3人团队工作量需要是以上作品要求中规定的3倍。

其它未尽事宜由指导老师决定，毕业设计需严格按照指导老师的要求完成。

作品提交格式：

1. 作品本体请全部放在以“学号+姓名+作品名”为命名的文件夹内，具体格式以实际作品为准。作品衍生品可以通过截图、拍照、制作视频等格式放在“学号+姓名+衍生品”为命名的文件夹内。

2. 素材图片的像素分辨率根据产品设计需要，例如手机APP界面根据手机显示屏像素分辨率。视频类文件要求，容器：MP4，图像格式：1080p 或以上。

1. 作品衍生品以实际成品和展示效果为准。

4.作品需提交宣传画册、海报展板等。

## 跨媒体(跨学科)数字内容创意类作品（交互媒体类）

作品要求：

1.跨媒体(跨学科)数字内容创意类作品可以通过多种媒介或多学科知识的融合为背景，进行数字内容设计制作，作品需具有系统性和完整性，包括但不限于数字内容创意说明书/策划书，概念创意宣传片、三维概念模型，实体概念原型，视觉设计，交互及装置设计等；

2.此类别可以是面向未来的数字内容创意概念设计，但必须包含创意说明书，概念宣传片，数字原型（可以是二维视觉/三维模型/实体模型）；

3.作品类型包括且不限于以下内容，例如数字概念工业产品设计，医疗健康类数字化治疗—艺术治疗设计，生态危机类数字内容方案设计、社会设计数字内容创意等；

4.作品主题明确，在满足基本的设计创意的情况下，需具有一定的行业适应性和契合度，同时具有一定的研究价值或商品价值。设计上应具有一定的审美考量，作品完整性强；

5.作品包括作品本体与作品衍生品两个部分，作品本体要求全部采用原创素材进行创作，输出格式以具体作品类型为准，提交时需包括所有的设计素材、脚本代码、工程文件及最终的执行文件。作品衍生品包括作品宣传视频、作品海报展板、模型、绘本及相关文创产品制作等；

6.作品需包括毕业设计展的展示效果设计；

7.作品创作过程要求全部原创，如有任何抄袭、剽窃等行为，视为无效的毕业设计作品。

作品提交格式：

1.作品本体请全部放在以“学号+姓名+作品名”为命名的文件夹内，具体格式以实际作品为准。作品衍生品可以通过截图、拍照、制作视频等格式放在“学号+姓名+衍生品”为命名的文件夹内。照片或图片要求不少于1000万像素。视频类文件要求，容器：MP4，图像格式：1080p 及以上。

2.作品衍生品以实际成品和展示效果为准。

3.作品需提交宣传画册、海报展板等。

该类型允许团队完成，团队成员最多3人。双人团队工作量需要是以上作品要求中规定的两倍，3人团队工作量需要是以上作品要求中规定的3倍。

其它未尽事宜由指导老师决定，毕业设计需严格按照指导老师的要求完成。

毕业设计提交

1. 毕业设计中期检查，需提交可以展示进度的相关素材、草图、平面设计、视频、模型等相关内容。
2. 毕业展布展前，需提交周边照片、海报展板设计、展示视频等内容，提交资料时，需要另提交一份word文档，写清楚制作人员，专业、年级、学号、身份证号、联系电话、邮箱，以及作品描述或影片简介。展位划分将依据此次提交的内容统筹安排。需提交打印好的宣传册、海报展板。
3. 毕业设计答辩前需提交包含所有资料的电子文档。

a.毕业设计提交的资料需要包括：工程文件，周边图片，设计草图，分镜，剧本，剧照，工作照，产品迭代截图，演示视频，花絮视频，海报JPEG图和psd原文件，素材源文件等等。所有可以展示自己工作量的内容都可以提交。文件需要整理归纳好，分类保存在文件夹内。

b.提交资料时，需要另提交一份word文档，写清楚制作人员分工，具体每人的工作量，专业、年级、学号、身份证号、联系电话、邮箱，以及作品描述或影片简介。

毕业设计（论文）指导评分册

1. 学生需打印整本白皮书，按照毕业设计的完成进度，至少每两周一次，携带自己的白皮书主动找指导教师检查讨论进度。至少完成10次阶段性检查，如10次检查记录写满。可以自行添加装订补充页数。
2. 每一次阶段性检查占指导教师评分的10%。学生需记录每一次汇报内容和进度，教师根据检查毕设的情况给予建议和打分。最终毕业设计总得分指导教师评分（30%） +毕业展展示效果（20%）+毕业答辩评分（20%）+答辩组老师论文评分（40%）共同组成。毕业设计（论文）答辩没有通过的，需修改论文与毕设后，参加二次答辩，仍无法通过的，毕业设计（论文）的学分将不能获得。
3. 学生在每一次进度汇报时，应主动提供包括设计稿、设计素材、设计样品在内的阶段性成果。
4. 在不经指导教师准假的情况下，每次阶段性检查记录满分10分（例如十次未到，指导教师评分则可为0分）。本白皮书自行打印后（正反双面打印装订）存放在指导老师处，每次指导检查进度后学生需主动记录填写并由指导老师打分。如对指导老师所给评分有异议时，白皮书指导记录为主要评判依据。
5. 毕业设计没有按时完成，完成效果没有达到指导老师规定的最低条件的情况下，指导老师可以不允许此毕业设计参加毕业答辩。未参加毕业答辩的，需要第二年重修《毕业设计》课程。

1.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学生签到： |  | 日期： |  |
| 汇报毕设内容与进度： | | | |
| 指导教师： |  | 日期： |  |
| 指导教师建议： | | | |
| 评分： |  | | |

2.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学生签到： |  | 日期： |  |
| 汇报毕设内容与进度： | | | |
| 指导教师： |  | 日期： |  |
| 指导教师建议： | | | |
| 评分： |  | | |

3.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学生签到： |  | 日期： |  |
| 汇报毕设内容与进度： | | | |
| 指导教师： |  | 日期： |  |
| 指导教师建议： | | | |
| 评分： |  | | |

4.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学生签到： |  | 日期： |  |
| 汇报毕设内容与进度： | | | |
| 指导教师： |  | 日期： |  |
| 指导教师建议： | | | |
| 评分： |  | | |

5.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学生签到： |  | 日期： |  |
| 汇报毕设内容与进度： | | | |
| 指导教师： |  | 日期： |  |
| 指导教师建议： | | | |
| 评分： |  | | |

6.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学生签到： |  | 日期： |  |
| 汇报毕设内容与进度： | | | |
| 指导教师： |  | 日期： |  |
| 指导教师建议： | | | |
| 评分： |  | | |

7.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学生签到： |  | 日期： |  |
| 汇报毕设内容与进度： | | | |
| 指导教师： |  | 日期： |  |
| 指导教师建议： | | | |
| 评分： |  | | |

8.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学生签到： |  | 日期： |  |
| 汇报毕设内容与进度： | | | |
| 指导教师： |  | 日期： |  |
| 指导教师建议： | | | |
| 评分： |  | | |

9.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学生签到： |  | 日期： |  |
| 汇报毕设内容与进度： | | | |
| 指导教师： |  | 日期： |  |
| 指导教师建议： | | | |
| 评分： |  | | |

10.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学生签到： |  | 日期： |  |
| 汇报毕设内容与进度： | | | |
| 指导教师： |  | 日期： |  |
| 指导教师建议： | | | |
| 评分： |  | | |