

上海师范大学 天华学院

SHANGHAI NORMAL UNIVERSITY TIANHUA COLLEGE

2023 届数字媒体艺术专业

空间交互方向 毕业设计标准



二〇二二年五月

目 录

一、虚拟(增强)现实场景设计	1
1.1. 三维空间虚拟现实	1
1.1.1.具体要求	1
1.1.2.参考案例	2
1.2. 增强现实作品创作	3
1.2.1.具体要求	3
1.2.2.参考案例	4
1.3. 全景图虚拟现实	5
1.3.1.具体要求	5
1.3.2.参考案例	7
二、新媒体展演设计	9
2.1.表现形式（三选一）	9
2.2.具体要求	9
2.3.参考案例	10
三、三维图像（CG）	22
3.1.具体要求	22
3.2.参考案例	23
四、动画短片（三维）	30
4.1.具体要求	30
4.2.参考案例	32
五、数字特效短片	34

5.1.表现形式（二选一）	34
5.2.具体要求	34
5.3.参考案例	36

一、虚拟(增强)现实场景设计

虚拟(增强)现实场景设计是包含三维建模、贴图材质、烘焙渲染等较为综合的三维设计。在毕业设计中,可自行选择软件进行设计制作,制作形式主要分为3类,分别为三维空间虚拟现实、增强现实作品创作和全景图虚拟现实。

1.1. 三维空间虚拟现实

1.1.1. 具体要求

(1) 思想形态:

毕业创作(设计)作品题材应遵守国家有关规定,具有明确的主题,要求题材健康,有完整的选题依据与资料,并具有一定的现实意义;作品应遵循对美以及设计的高品质、高品位、高审美的追求,坚决抵制一切恶搞、丑陋、低俗、庸俗、媚俗、色情、暴力等,违反国家法律、社会道德、学术严谨话题等不良元素出现在毕业设计作品中。

(2) 主题明确:

可制作游戏类交互场景设计,不得运用网络模型等素材进行设计,要求保持作品原创度。选题范围例如:历史文化古迹的还原,中国风、国潮风场景设计、欧式场景设计等。

(3) 成品要求:

- A. 需建立一个场景的模型,场景中主要模型数量不应少于8个。
- B. 需要提供场景草图设计1张,主要模型草图3~5张。
- C. 虚拟现实场景操控前,应有2~3个镜头动画(10秒~15秒)以总览整个虚拟现实场景。
- D. 需设计一套符合该虚拟现实场景风格的UI按钮(交互能力较弱的学生,可适当放宽要求)。
- E. 需建立行走动画相机,予以操控整个场景游览,并提交exe文件。
- F. 精确制作场景中所有模型的材质,可运用引擎等烘焙渲染材质。
- G. 设计衍生视觉展示方案。
- H. 在选题新颖且具有前瞻性的前提下,可进行2~4人小组设计。

(4) 职业规范:

- A. 本着尊重毕业设计原创的要求,作品中的元素包括但不限于图像、声

音、代码、三维模型等，应全部由学生创作；如有作品元素（如图像、部分代码）非学生本人创作的，应取得与该元素对应的合法授权并合理标识；不得使用非授权的图像、绘画、摄影、影像、三维模型、音乐与音效。要求保留完整源文件，以便评审时判断作品的原创性。

B. 作品中出现的文字应规范，遵循我国《通用规范汉字表》，不应出现乱码、实心字、错字、别字、多字、漏字、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，应能保证清晰阅读。

C. 作品应熟练运用技术手段，无明显的技术瑕疵，不出现与内容无关的声音、画面及运动的不匹配问题。作品完成度高，风格统一，形式符合行业规范。

(5) 成品展示：

A. 制作巡游动画，建议使用 Unity 3d 或者 UE4 引擎制作，制作 PC 端发布或移动端发布或制作 HTC VIVE 虚拟现实头盔等发布，制作不少于 3 分钟的展示视频。

B. 制作一本 A3 毕业设计汇报手册，包括封面（题目、学生学号、姓名、指导教师等），目录（对应内容和页码），内容包括灵感来源、设计构思、制作过程与最终效果等。在答辩时，请使用该手册的电子版汇报，打印版提交给评审老师审阅。

C. 制作 900*1200mm 的展板一块，具体根据学院统一的模板要求。

D. 指导教师可根据学生的个人情况，适当调整制作要求。

1.1.2.参考案例



参考流程资料 — UE4 场景设计

1.2. 增强现实作品创作

(1) 请运用增强现实 Vuforia 或者 Easy AR 插件 (SDK) 做综合增强现实设计, 也可运用商汤 (Sense AR) 等制作手势、人脸识别、深度识别进行自行设计, 不得运用任何素材。

(2) 技术规格运用可运用单目标识别、多目标识别、涂色识别、形状识别、虚拟按键、手势识别、人脸识别等、可结合动画和音效以及粒子系统来综合体现。

(3) 进行移动端发布 IOS 或者 Android 平台。

1.2.1. 具体要求

(1) 思想形态:

毕业创作 (设计) 作品题材应遵守国家有关规定, 具有明确的主题, 要求题材健康, 有完整的选题依据与资料, 并具有一定的现实意义; 作品应遵循对美以及设计的高品质、高品位、高审美的追求, 坚决抵制一切恶搞、丑陋、低俗、庸俗、媚俗、色情、暴力等, 违反国家法律、社会道德、学术严谨话题等不良元素出现在毕业设计作品中。

(2) 成品要求:

A. 主题明确: 制作题材选择上注重社会实体效应, 例如: AR 贺卡、AR 导航、AR 巡游等。

B. 保留完整的设计制作流程 (草图、场景设计、交互代码、建模、贴图、

动画制作、粒子等)。上交完整的 Unity 作品和 apk (安卓) 文件, 每个流程的源文件。

C. 设计 2~3 平方米的跟踪识别方式; 设计衍生展示方案。

D. 在选题新颖且具有前瞻性的前提下, 小组设计原则上不超过 2 人。

(3) 职业规范:

A. 本着尊重毕业设计原创的要求, 作品中的元素包括但不限于图像、声音、代码、三维模型等, 应全部由学生创作; 如有作品元素 (如图像、部分代码) 非学生本人创作的, 应取得与该元素对应的合法授权并合理标识; 不得使用非授权的图像、绘画、摄影、影像、三维模型、音乐与音效。要求保留完整源文件, 以便评审时判断作品的原创性。

B. 作品中出现的文字应规范, 遵循我国《通用规范汉字表》, 不应出现乱码、实心字、错字、别字、多字、漏字、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, 应能保证清晰阅读。

C. 作品应熟练运用技术手段, 无明显的技术瑕疵, 不出现与内容无关的声音、画面及运动的不匹配问题。作品完成度高, 风格统一, 形式符合行业规范。

(4) 成品展示:

A. 制作一段不少于 3 分钟的增强现实制作过程和介绍演示视频, 其中包括实景演示、建模和识别图等制作流程。

B. 制作一本 A3 毕业设计汇报手册, 包括封面 (题目、学生学号、姓名、指导教师等), 目录 (对应内容和页码), 内容包括灵感来源、设计构思、制作过程与最终效果等。在答辩时, 请使用该手册的电子版汇报, 打印版提交给评审老师审阅。

C. 制作 900*1200mm 的展板一块, 具体根据学院统一的模板要求。

D. 指导教师可根据学生的个人情况, 适当调整制作要求。

1.2.2. 参考案例

- A. 主题明确:在制作方法上可采用实景拍摄和三维场景制作的方式展开,题材多表现建筑和场景的全景漫游。请自行挑选一个场景或者空间制作全景图虚拟现实。
- B. 建立符合需要的浏览交互框架。
- C. 建立制作一个 PC 发布终端以及移动网络发布终端(类似微信或二维码)。
- D. 全景图中需包含至少 10 个以上的静态场景(或 5 个以上的动态场景)
- E. 保留完整的设计制作流程源文件(草图、场景设计、环境设计、建模、贴图、动画制作、渲染、全景展开图等)。需上交完整的静态渲染或实景拍摄作品中每个流程的源文件。
- F. 设计 2~3 平方米的衍生视觉展示方案。
- G. 在选题新颖且具有前瞻性的前提下,可进行 2~3 人小组设计。

(5) 职业规范:

- A. 本着尊重毕业设计原创的要求,作品中的元素包括但不限于图像、声音、代码、三维模型等,应全部由学生创作;如有作品元素(如图像、部分代码)非学生本人创作的,应取得与该元素对应的合法授权并合理标识;不得使用非授权的图像、绘画、摄影、影像、三维模型、音乐与音效。要求保留完整源文件,以便评审时判断作品的原创性。
- B. 作品中出现的文字应规范,遵循我国《通用规范汉字表》,不应出现乱码、实心字、错字、别字、多字、漏字、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,应能保证清晰阅读。
- C. 作品应熟练运用技术手段,无明显的技术瑕疵,不出现与内容无关的声音、画面及运动的不匹配问题。作品完成度高,风格统一,形式符合行业规范。

(6) 成品展示:

- A. 制作一段不少于 3 分钟的全景图制作流程与成品介绍视频,需包括交互演示、场景制作等流程。
- B. 制作一本 A3 毕业设计汇报手册,包括封面(题目、学生学号、姓名、指导教师等),目录(对应内容和页码),内容包括灵感来源、设计构思、

制作过程与最终效果等。在答辩时，请使用该手册的电子版汇报，打印版提交给评审老师审阅。

C. 制作 900*1200mm 的展板一块，具体根据学院统一的模板要求。

D. 指导教师可根据学生的个人情况，适当调整制作要求。

1.3.2.参考案例



邵世君 张纪璐，“上戏在线博物馆”全景图虚拟现实设计，2022 届，导师：徐子卿



“霓虹之夜”手绘全景图创作

学生姓名：赵诗慧
学生学号：14360111
指导教师：徐子卿

上海师范大学天华学院 艺术设计学院
SHANG HAI NORMAL UNIVERSITY TIAN HUA COLLEGE ART DEPARTMENT

2018届毕业设计作品

Neon Night

“霓虹之夜”手绘全景图创作



作品展现了夜幕降临、霓虹灯下璀璨的城市夜景。以上海这座繁华的现代城市为取材背景、结合数字绘画独有的渲染力、将这座城市的风貌以一种全新的方式来展示。并且利用与发挥了全景图虚拟现实作品直观且便捷的优势、让用户足不出户就能体验到位处高楼大厦、夜观整座城市的感觉。

赵诗慧，“霓虹之夜”手绘全景图制作，获第三届汇创青春数字媒体动画类二等奖，2018 届

导师：徐子卿

<https://www.manamana.net/video/detail?id=208465#!zh>

二、新媒体展演设计

新媒体展演设计是一门融合了新媒体技术与演艺空间设计的毕业设计课题,伴随着元宇宙概念的兴起,现实空间与虚拟空间的互动成为当下热门话题,新兴艺术家们对两类空间的关系也展开探索。本课题鼓励学生开拓思维,迸发想象力,从4D投影、全息影像、数字光雕、交互装置、虚拟展演等形式开展设计,在现实空间与虚拟空间的切换中进行创作。

创作前期需要进行调查研究,准确地理解相关概念。在创作过程中,可依托三维软件(3dsmax、Maya、C4d)、虚拟现实引擎(Unity 3d、UE4)、非编软件(AE、PR)、交互软件(Processing、Maxmsp)的支持。

2.1.表现形式(三选一)

(1) 数字光雕(Mapping)。将影像画面投影在实物或者建筑上,创造出影像与空间融为一体的感觉。

(2) 多媒体演艺。为演出项目创作多媒体画面,或在自创节目的基础上开展交互投影创作。

(3) 虚拟展演。在虚拟空间中创作虚拟人物和虚拟场景,并通过虚拟人物表演完成演艺类节目创作。或,在虚拟空间中创作全景展览。

2.2.具体要求

(1) 思想形态:

毕业创作(设计)作品题材应遵守国家有关规定,具有明确的主题,要求题材健康,有完整的选题依据与资料,并具有一定的现实意义;作品应遵循对美以及设计的高品质、高品位、高审美的追求,坚决抵制一切恶搞、丑陋、低俗、庸俗、媚俗、色情、暴力等,违反国家法律、社会道德、学术严谨话题等不良元素出现在毕业设计作品中。

(2) 成品要求:

- A. 展演空间面积控制在25 m²之内。
- B. 有至少二套方案的草图,包括设计方案。
- C. 在运用新技术和新媒体的表现上可制作空间模型等实物加以辅助。
- D. 指导教师可根据学生的个人情况,适当调整对作品的要求,如:现场

展示方案等。

E. 在选题新颖且具有前瞻性的前提下，可进行2~3人小组设计。

(3) 职业规范：

A. 本着尊重毕业设计原创的要求，作品中的元素包括但不限于图像、声音、代码、三维模型等，应全部由学生创作；如有作品元素（如图像、部分代码）非学生本人创作的，应取得与该元素对应的合法授权并合理标识；不得使用非授权的图像、绘画、摄影、影像、三维模型、音乐与音效。要求保留完整源文件，以便评审时判断作品的原创性。

B. 作品中出现的文字应规范，遵循我国《通用规范汉字表》，不应出现乱码、实心字、错字、别字、多字、漏字、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，应能保证清晰阅读。

C. 作品应熟练运用技术手段，无明显的技术瑕疵，不出现与内容无关的声音、画面及运动的不匹配问题。作品完成度高，风格统一，形式符合行业规范。

(4) 成品展示：

A. 请制作一段不少于3分钟能表现作品主题、展示创作过程的宣传视频。其中至少包含2分钟内容不重复的作品展示片段。最终成片画面分辨率不小于1920*1080像素。指导教师可根据学生的个人情况，适当调整对宣传视频的要求。

B. 制作一本A3毕业设计汇报手册，包括封面（题目、学生学号、姓名、指导教师等），目录（对应内容和页码），内容包括灵感来源、设计构思、制作过程与最终效果等。在答辩时，请使用该手册的电子版汇报，打印版提交给评审老师审阅。

C. 制作900*1200mm的展板一块，具体根据学院统一的模板要求。

2.3. 参考案例



越剧《山海情深》多媒体设计, 北京国家大剧院, 传统艺术融合新媒介展演工作室, 2020-2021



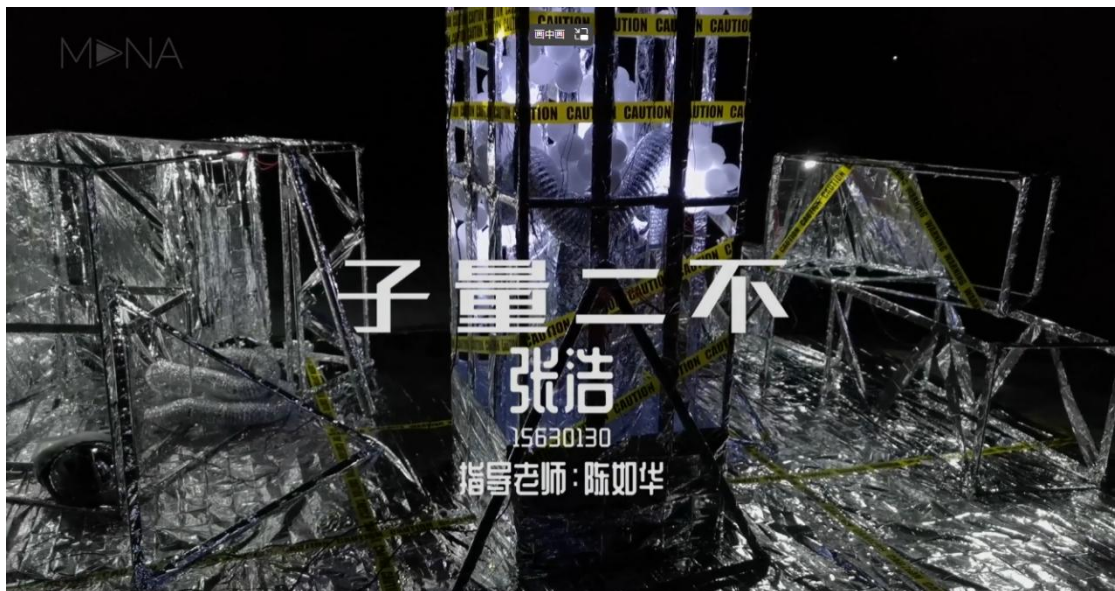
原创新媒体舞剧《尘缘如梦》, 上海国际舞蹈中心, 传统艺术融合新媒介展演工作室, 2019

<https://www.manamana.net/video/detail?id=210943#!zh>



[互动影像装置] 徐镇业,俞海河《始知无正色》，2021 届，获第九届全国高校数字艺术设计大赛（上海赛区）三等奖，指导老师：陈如华；

<https://www.manamana.net/video/detail?id=1738407#!zh>



张浩，《子量二不》新媒体艺术装置，获第四届上海市“汇创青春”比赛数字媒体艺术类一等奖，2019 届，导师：陈如华

<https://www.manamana.net/video/detail?id=208638#!zh>



丰子艺 邢雯，《扇中游园，戏梦人生》新媒体影像装置艺术，获第九届全国高校数字艺术设计大赛（全国）二等奖及（上海）一等奖，2021 届，导师：陈如华

<https://www.manamana.net/video/detail?id=1740897#!zh>



牟诗婷 陈佳祺，《一处清圆》影像装置，获第九届全国高校数字艺术设计大赛（上海）一等奖，2021 届，导师：陈如华

<https://www.manamana.net/video/detail?id=1738352#!zh>



《幻尘》沉浸式影像设计

学生姓名: 陈钰杰
学生学号: 17360430
指导教师: 陈如华



详情介绍

上海师范大学天华学院
艺术设计学院
SHANGHAI NORMAL UNIVERSITY TIANHUA COLLEGE
SCHOOL OF ART AND DESIGN

2021届毕业设计作品



陈钰杰, 《幻尘》沉浸式影像作品, 获第九届全国高校数字艺术设计大赛(上海)二等奖,

2021 届, 导师: 陈如华

<https://www.manamana.net/video/detail?id=1738336#!zh>



沈宗然、沈翊昕，《与尘共书》影像装置，获第六届上海市“汇创青春”比赛数字媒体艺术类
三等奖，获第九届全国高校数字艺术设计大赛（上海赛区）二等奖，2021 届

导师：陈如华 成煜

<https://www.manamana.net/video/detail?id=1732788#!zh>



《像素体》交互装置作品

学生姓名: 贾劲豪
学生学号: 16630229
指导教师: 陈如华



H5装置介绍

上海师范大学天华学院
艺术设计学院
SHANGHAI NORMAL UNIVERSITY TIANHUA COLLEGE
SCHOOL OF ART AND DESIGN

2020届毕业设计作品



贾劲豪,《像素体》交互装置作品,获第五届上海市“汇创青春”比赛数字媒体艺术类一等

奖,2020届,导师:陈如华

<https://www.manamana.net/video/detail?id=84802#!zh>



《戏·字》新媒体艺术装置设计

学生姓名: 杨启晨
学生学号: 15630129
指导教师: 陈如华

上海师范大学天华学院 艺术设计学院
SHANGHAI NORMAL UNIVERSITY TIANHUA COLLEGE SCHOOL OF ART AND DESIGN

2019届毕业设计作品



杨启晨,《戏·字》新媒体艺术装置设计,获第四届汇创青春交互类一等奖,2019 届

导师: 陈如华

<https://www.manamana.net/video/detail?id=210963#!zh>



《浮光掠影》交互装置

学生姓名: 许信耀
学生学号: 15630123
指导教师: 陈如华



《浮光掠影》交互装置 上海师范大学天华学院 艺术设计学院
SHANGHAI NORMAL UNIVERSITY TIANHUA COLLEGE SCHOOL OF ART AND DESIGN

学生姓名: 陈亚博
学生学号: 15630128
指导教师: 陈如华

2019届毕业设计作品



许信耀 陈亚博, 《浮光掠影》交互装置, 获第四届上海市“汇创青春”比赛数字媒体艺术

类一等奖, 2019 届, 导师: 陈如华

<https://www.manamana.net/video/detail?id=208656#!zh>



沈逸凡 董涛，“回力·九〇”回力鞋业新媒体展示，获第三届“汇创青春”上海大学生文化创意

作品展数字媒体动画类“二等奖”，2018 届，导师：成煜

<https://www.manamana.net/video/detail?id=23266#!zh>



视觉传达设计

学生姓名：孙周雯
学生学号：14340102
指导教师：范瑾



数字媒体艺术

学生姓名：姚天成
学生学号：14360330
指导教师：陈如华

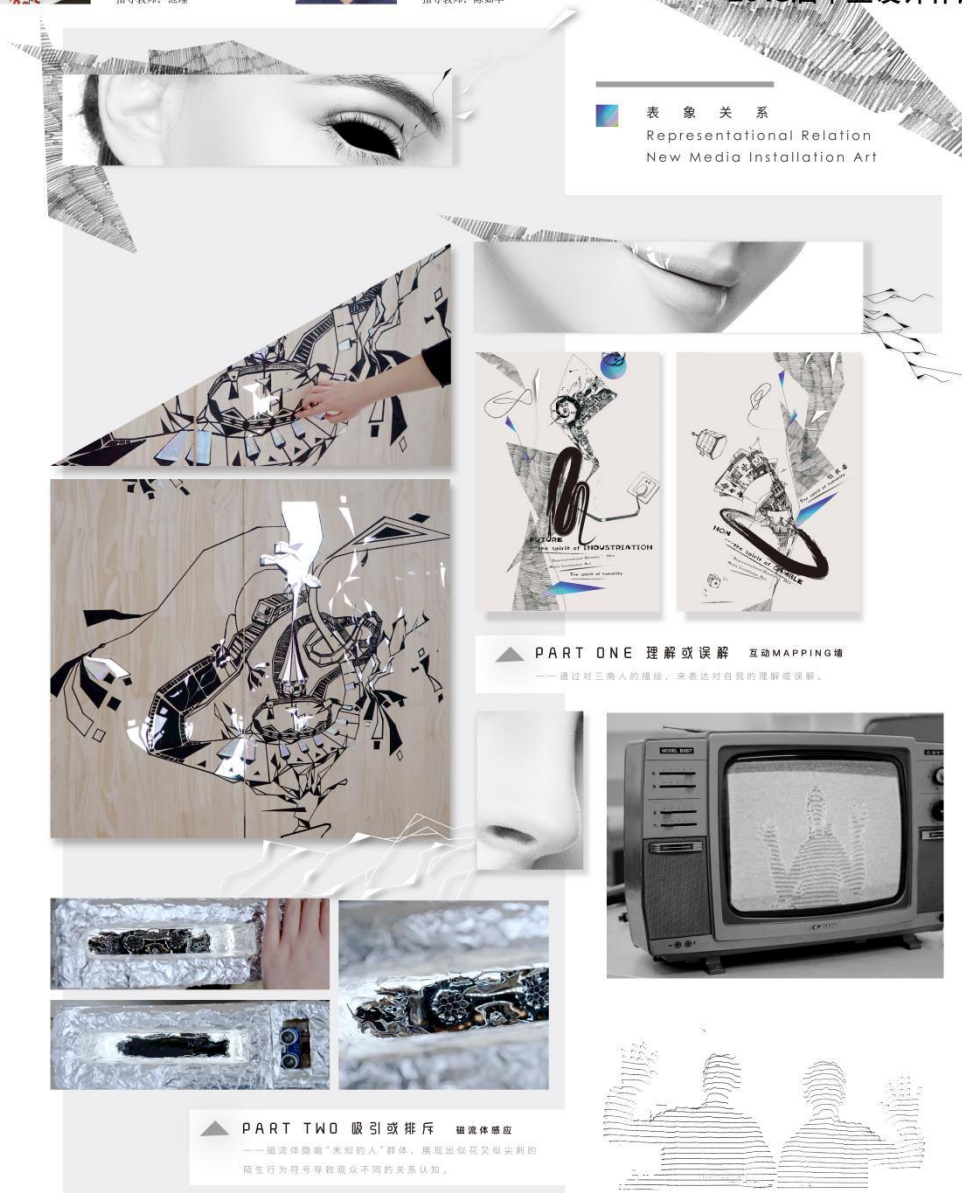
上海师范大学天华学院 艺术设计学院
SHANG HAI NORMAL UNIVERSITY TIAN HUA COLLEGE ART DEPARTMENT

2018届毕业设计作品



表象关系

Representational Relation
New Media Installation Art



▲ PART ONE 理解或误解 互动MAPPING

——通过对三角人的描述，来表达对自我的理解或误解。

▲ PART TWO 吸引或排斥 磁流体感应

——磁流体感应“未知的人”群体，展现出似花又似尖刺的陌生行为导致观众不同的关系认知。

▲ PART THREE 真实或虚实 实时影像交互

——观众立于电视机前对被摄镜头（他人之眼）捕捉，呈现出经过处理的画面即是他人接受到的“表象”。

“表象关系”作品源于人与人、人与物之间的关系，这是一种矛盾的、双向的、不同的人以不同的角度不同的情景下去看待，得到的感受可能完全不同。本课程主要用新媒体交互装置与人的交互过程，和画面表达的内容去阐述这一矛盾的情感。作品产生的行为是中立性的，因观众的认知不同，会形成不同的意义。

孙周雯 姚天成，《表象关系》新媒体艺术装置，获上海市第三届“汇创青春”比赛媒体艺术类一等奖，获 2019 仑仑杯中国好创意大赛数媒交互组铜奖，2018 届，导师：范瑾 陈如华

华

<https://www.manamana.net/video/detail?id=27206#!zh>

三、三维图像（CG）

三维图像（CG），即通过计算机软件开展三维建模、三维渲染等方面的设计制作与艺术创作。从目前的发展现状来看，三维图形图像技术从成像效果上讲已经发展到“以假乱真”的阶段。在制作中需要考虑的元素有：模型的比例造型、空间结构、合理的布线分面、自然界的成像原理、光线、材料方面的知识以及计算机软件的操作和摄影摄像方面的知识等。以三维图像为依托电子游戏、广告、科教演示、影视动画、辅助设计、虚拟现实、现代艺术等的表现方式及呈现的效果有了巨大的飞跃。常用软件有 3DS MAX、MAYA、C4D 等，希望选择该毕业设计方向的学生充分利用三维图像的特性，发挥自己的想象力，探索三维图像技术为艺术创作和设计服务，争取做出令人满意的视觉效果。

该方向题材选定不限，对所选主题制作一系列的三维图像作品，表现方法也可丰富多样，一般可分为场景类、人物类、工业产品类这三大类。（也可在现当代艺术领域做实践性探索）。

3.1.具体要求

（1）思想形态：

毕业创作（设计）作品题材应遵守国家有关规定，具有明确的主题，要求题材健康，有完整的选题依据与资料，并具有一定的现实意义；作品应遵循对美以及设计的高品质、高品位、高审美的追求，坚决抵制一切恶搞、丑陋、低俗、庸俗、媚俗、色情、暴力等，违反国家法律、社会道德、学术严谨话题等不良元素出现在毕业设计作品中。

（2）成品要求：

- A. 题材的确立。在选题上有明确的主题，题材健康，有完整的选题依据与资料，方可开题；制作流程规范，需要保留布线、贴图、拓扑等流程。
- B. 绘制草图。要求完整保留绘制过程和搜集的素材，绘制草图约 12~20 张。
- C. 制作 3~5 张分辨率长边不小于 2048 像素的三维图像。尺寸可根据画面构图需要做适当调整，工作量也可根据画面难易度略作调整。
- D. 请制作一段不少于 1 分钟，内容不重复的作品展示动画并结合相关文字介绍（可以是全息影像展示或视频介绍形式）。

E. 场景设计系列作品中的主要作品需要高分辨率出图并装裱 1~2 幅, 人物角色或工业产品类作品需进行实物模型(雪弗板制作 3D 打印或泥塑)制作便于展示。

F. 指导教师可根据学生的个人情况, 适当调整对作品的要求。

G. 如小组完成同一个主题, 最终成品要求三维图像与作品展示动画时长为以上 A 和 B 的标准乘以小组人数。

(3) 职业规范:

A. 本着尊重毕业设计原创的要求, 作品中的元素包括但不限于图像、声音、代码、三维模型等, 应全部由学生创作; 如有作品元素(如图像、部分代码)非学生本人创作的, 应取得与该元素对应的合法授权并合理标识; 不得使用非授权的图像、绘画、摄影、影像、三维模型、音乐与音效。要求保留完整源文件, 以便评审时判断作品的原创性。

B. 作品中出现的文字应规范, 遵循我国《通用规范汉字表》, 不应出现乱码、实心字、错字、别字、多字、漏字、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, 应能保证清晰阅读。

C. 作品应熟练运用技术手段, 无明显的技术瑕疵, 不出现与内容无关的声音、画面及运动的不匹配问题。作品完成度高, 风格统一, 形式符合行业规范。

(4) 成品展示:

A. 请制作一段不少于 3 分钟能表现作品主题、展示创作过程的宣传视频。其中至少包含 2 分钟内容不重复的作品展示片段。最终成片画面分辨率不小于 1920*1080 像素。指导教师可根据学生的个人情况, 适当调整对宣传视频的要求。

B. 制作一本 A3 毕业设计汇报手册, 包括封面(题目、学生学号、姓名、指导教师等), 目录(对应内容和页码), 内容包括灵感来源、设计构思、制作过程与最终效果等。在答辩时, 请使用该手册的电子版汇报, 打印版提交给评审老师审阅。

C. 制作 900*1200mm 的展板一块, 具体根据学院统一的模板要求。

3.2. 参考案例



陈思洁，《九色鹿》三维建模——角色设计与手办制作，获第七届汇创青春数媒动画静态类
三等奖，2022 届，导师：周亮



“暗影猎手”次时代游戏角色设计

学生姓名: 徐越
学生学号: 16630233
指导教师: 周亮



上海师范大学天华学院
艺术设计学院
SHANGHAI NORMAL UNIVERSITY TIANHUA COLLEGE
SCHOOL OF ART AND DESIGN

2020届毕业设计作品

设计说明

三维图像设计是建立在平面和二维设计的基础上,让设计目标更加立体化,形象化的新兴设计方法。当今主流的游戏市场已次时代网络游戏居多,游戏美术的设计理论地注入也决定着游戏的整体基调和走势。

本文通过对“暗影猎手”人物艺术造型特征进行分析,全方位地设计人物的服饰和道具,塑造出一种全新的猎手形象。



流程详解

作品前期搜集众多不同时期创造出的女猎手形象。整理较为优秀的设计作品。

制作过程中主要通过高模雕刻、拆分UV、绘制贴图,即时渲染等技术手段来整体制作出该角色。同时会严谨地分析模型装备色彩搭配、大小比例、花纹细节雕刻等方面,保证模型的美观度。从本文实践结果来看,本次三维图像设计流程较为复杂,使用软件众多,需要严谨地按照流程来制作模型,从而使模型更具完整性。



徐越,“暗影猎手”次时代游戏角色设计,获第五届汇创青春上海大学生文化创意作品展示

活动三等奖,2020 届,导师:周亮



孙超,《武装战车》,获第九届全国高校数字艺术设计大赛(上海赛区)一等奖及(全国赛)三等奖,2021 届,导师:周亮



徐越,《战士伊莉雅》,获第六届汇创青春数媒动画类三等奖,2021 届,导师:周亮



徐越，《赛博朋克女侠》，获第六届汇创青春数媒动画类二等奖，2021 届，导师：周亮



仲紫豪，《荒废小城》三维场景创作，获第六届汇创青春数媒动画静态类一等奖，2021 届

导师：周亮

<https://www.manamana.net/video/detail?id=1739345#!zh>



杨繁星，《黑水城》三维图像创作，2020 届，导师：汪宗哲

<https://www.manamana.net/video/detail?id=210709#!zh>



张云琪，三维图像作品《最后的庇护所》，获第四届汇创青春大学生文化展演活动 数字媒体动画类二等奖，2019 届，导师：成煜

四、动画短片（三维）

4.1.具体要求

（1）思想形态：

毕业创作（设计）作品题材应遵守国家有关规定，具有明确的主题，要求题材健康，有完整的选题依据与资料，并具有一定的现实意义；作品应遵循对形式美以及设计感的高品质、高品位、高审美的追求，坚决抵制一切恶搞、丑陋、低俗、庸俗、媚俗、色情、暴力等，同时严禁违反国家法律、社会道德、学术严谨话题等不良元素出现在毕业设计作品中。

（2）成品要求：

A. 三维动画设计可由一名同学独立完成或由2~3位同学为一组完成一段三维动画短片作品，如以小组完成，每位学生应该有明确的工作内容，一名同学独立完成三维动画的时长不少于1分钟，两位同学的组合动画时间不少于2分钟，三位同学的组合动画时间不少于3分钟。

B. 内容要求：三维动画作品在前期内容的设计上要有内容和工作量的重点，如动画的主要内容可以是注重表现角色动态效果与故事情节的剧情动画、可以是宣传积极社会理念（如环境保护、关爱弱势群体、提倡健康的生活方式等）的公益动画、也可以是展现一个环境效果的漫游动画，在三维动画的制作过程中体现作品重点的三维模型和材质需要在指导老师的指导下自行设计制作（剧情动画和公益动画为角色模型和材质、主要室内外场景的模型与材质；漫游动画为主要场景的地形模型和材质、地貌模型和材质、主要建筑和主要物体的建模和材质）；在作品制作的前期和中期阶段应当主动保存并向指导老师提交体现工作量侧重点的三维模型建模的前期、中期、后期阶段和uv展开过程的软件界面截图；在材质制作阶段应当保存并向指导老师提交主要模型贴图绘制和材质制作的前期和中后期阶段软件界面截图，同时需要根据指导老师要求提交能够体现制作过程的其他文件（如角色骨骼绑定测试文件、角色动作测试文件）。

C. 动画中应包含镜头动画、角色动画、环境效果动画等多种三维动画表现形式。

D. 动画作品最终成片画面分辨率不小于720P，画面大小不小于

1920*1080 像素。设计手册的内容基本包括：脚本的编写、分镜头设计、构思草图、制作过程的介绍、分镜场景的单帧效果图展示、模型展示、设计创意说明等内容。

(3) 职业规范：

A. 本着尊重毕业设计原创的要求，作品中的元素包括但不限于图像、声音、代码、三维模型等，应全部由学生创作；如有作品元素（如图像、部分代码）非学生本人创作的，应取得与该元素对应的合法授权并合理标识；不得使用非授权的图像、绘画、摄影、影像、三维模型、音乐与音效。要求保留完整源文件，以便评审时判断作品的原创性。

B. 作品中出现的文字应规范，遵循我国《通用规范汉字表》，不应出现乱码、实心字、错字、别字、多字、漏字、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，应能保证清晰阅读。

C. 作品应熟练运用技术手段，无明显的技术瑕疵，不出现与内容无关的声音、画面及运动的不匹配问题。作品完成度高，风格统一，形式符合行业规范。

D. 三维动画成片画面的制作所使用的三维场景中自行建模并进行材质制作的模型数量不得低于整个场景模型数量的 70%、自行建模并进行材质制作的模型所占的空间体积（环境天空球除外）不得低于整个场景所占体积的 80%。指导老师可根据毕业生的具体情况，适当调整自行制作模型和材质的相关要求。

(4) 成品展示：

A. 展示带有片头和片尾的三维动画短片完整的成片，同时请制作一段不少于 3 分钟能表现作品主题、展示创作过程的宣传视频。其中至少包含 2 分钟内容不重复的作品展示片段。最终成片画面分辨率不小于 1920*1080 像素。指导教师可根据学生的个人情况，适当调整对宣传视频的要求。

B. 制作一本 A3 毕业设计汇报手册，包括封面（题目、学生学号、姓名、指导教师等），目录（对应内容和页码），内容包括灵感来源、设计构思、制作过程与最终效果等。在答辩时，请使用该手册的电子版汇报，打印版提交给评审老师审阅。

C. 制作 900*1200mm 的展板一块，具体根据学院统一的模板要求。

4.2.参考案例



陈储雯、陈冬玥，《物以类聚》三维动画，获第六届汇创青春数媒动画（动画影像类）三等奖，2021 届，导师：汪宗哲

<https://www.manamana.net/video/detail?id=1738347#!zh>



金剑虹,《火柴人生》-三维动画 短片设计(傀儡篇),获第八届全国数字艺术大赛全国总决赛一等奖,2020 届,导师:成煜

<https://www.manamana.net/video/detail?id=210439#!zh>

五、数字特效短片

数字特效短片类包含叙事性和非叙事性两类。

5.1.表现形式（二选一）

（1）叙事性：

叙事性作品应以作品各元素是否能较好地围绕叙事需要展开作为主要评价指标。作品应故事结构合理，节奏适当，情绪饱满；角色符合故事情境，性格鲜明；镜头构成、剪辑关系结构严谨，节奏鲜明，不影响观众理解。

（2）非叙事性：

非叙事性作品应以艺术观念上的探索及风格与形式上的创新性作为主要评价指标。作品应风格统一，形式新颖；在作品的创作材料、结构与节奏、视觉风格、声音设计的处理上有创新之处。

5.2.具体要求

（1）思想形态：

毕业创作（设计）作品题材应遵守国家有关规定，具有明确的主题，要求题材健康，有完整的选题依据与资料，并具有一定的现实意义；作品应遵循对美以及设计的高品质、高品位、高审美的追求，坚决抵制一切恶搞、丑陋、低俗、庸俗、媚俗、色情、暴力等，违反国家法律、社会道德、学术严谨话题等不良元素出现在毕业设计作品中。

（2）成品要求：

- A. 视频格式：标清或者高清，视频尺寸为 1920*1080。
- B. 影像要求：作品应体现出对数字影视技术手段的熟练应用，无明显穿帮瑕疵，细节表现到位。作品美术风格独特、符合作品整体气氛；整体色彩协调，层次控制得当；画面效果丰富、形式统一、细节表现良好。声音设计符合作品整体风格，表现力强；声音清晰、控制得当。表现手法不限，可以用多种手法进行创作，比如实拍、动画或者多种创作手段结合。
- C. 剪辑要求：能够良好的运用影像语言，符合电影（电视）的叙事规律，剪辑流畅，符合蒙太奇理论，声音处理能够加强画面的表现力；特效使用合理，对片头片尾进行设计包装，综合运用后期制作技术，有一定的艺术

表现力。

D. 创作要求：可以个人独立创作完成，也可以以小组为单位集体创作，集体创作人数不超过3人。短片时间长度不少于3分钟（以每位创作者计算）。主创人员为导演、编剧、摄像、后期制作，除此之外，其他创作人员不计入成绩。

E. 各阶段具体要求如下：

- a) 前期要求：前期准备过程中，故事梗概、分场大纲、文学剧本每一个环节必须由指导教师审核并通过才可进入下一环节。直接提交文学剧本的不予通过。
- b) 拍摄要求：拍摄前需向指导教师提供分镜头脚本，审核通过方可进入拍摄环节。保证画面质量的前提下，也要有美感度。
- c) 剧本必须改编或原创。摄影、灯光、编辑、配音器材自行解决。作品应有本人在场工作及拍摄的动态花絮。短片所有素材必须是原创，由自己拍摄完成。
- d) 设计手册内容包含故事梗概、分场大纲、文学剧本、故事板、海报一张、剧照十张，主创人员分工介绍等。
- e) 可在交互多媒体上播放的短片作品以及作品宣传片。

(3) 职业规范：

A. 本着尊重毕业设计原创的要求，作品中的元素包括但不限于图像、声音、代码、三维模型等，应全部由学生创作；如有作品元素（如图像、部分代码）非学生本人创作的，应取得与该元素对应的合法授权并合理标识；不得使用非授权的图像、绘画、摄影、影像、三维模型、音乐与音效。要求保留完整源文件，以便评审时判断作品的原创性。

B. 作品中出现的文字应规范，遵循我国《通用规范汉字表》，不应出现乱码、实心字、错字、别字、多字、漏字、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，应能保证清晰阅读。

C. 作品应熟练运用技术手段，无明显的技术瑕疵，不出现与内容无关的声音、画面及运动的不匹配问题。作品完成度高，风格统一，形式符合行业规范。

(4) 成品展示:

- A. 请制作一段不少于 3 分钟能表现作品主题、展示创作过程的宣传视频。其中至少包含 2 分钟内容不重复的作品展示片段。最终成片画面分辨率不小于 1920*1080 像素。指导教师可根据学生的个人情况,适当调整对宣传视频的要求。
- B. 制作一本 A3 毕业设计汇报手册,包括封面(题目、学生学号、姓名、指导教师等),目录(对应内容和页码),内容包括灵感来源、设计构思、制作过程与最终效果等。在答辩时,请使用该手册的电子版汇报,打印版提交给评审老师审阅。
- C. 制作 900*1200mm 的展板一块,具体根据学院统一的模板要求。

5.3.参考案例



《痕迹》实验动画影像
——后期制作
学生姓名:曹阳戈
学生学号: 18360304
指导教师:黄潇馨



《痕迹》实验动画影像
——动画制作
学生姓名:唐可馨
学生学号: 18360314
指导教师:黄潇馨

上海师范大学天华学院
艺术设计学院
SHANGHAI NORMAL UNIVERSITY TIANHUA COLLEGE
SCHOOL OF ART AND DESIGN
2022届毕业设计作品



唐可馨，曹阳戈，非叙事类短片《痕迹》，获第七届汇创青春数媒动画（动画影像类）二等奖，2022 届，导师：黄潇馨



微电影《The City The Lights》

学生姓名：沈其璘
学生学号：17360221
指导教师：陈超



微电影《The City The Lights》

学生姓名：李皓林
学生学号：17360222
指导教师：陈超

上海师范大学天华学院
SHANGHAI NORMAL UNIVERSITY TIANHUA COLLEGE
艺术设计学院
SCHOOL OF ART AND DESIGN

2021届毕业设计作品



李皓林 沈其璘，非叙事类短片《The City The Lights》，获第六届汇创青春综合类影视二等奖，

2021 届，导师：陈超

<https://www.manamana.net/video/detail?id=1737923#!zh>



《书客长安》纪录短片创作设计

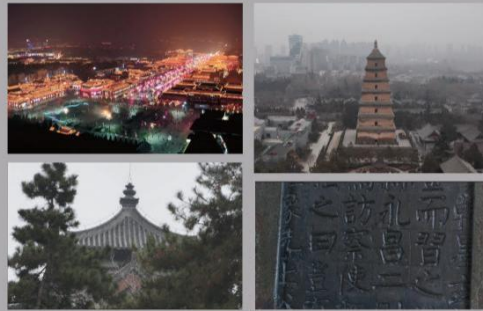
学生姓名: 朱文辉, 厉一儒, 吴佳凡
学生学号: 16630231, 16630230, 16630232
指导教师: 刘 恋

上海师范大学天华学院
艺术设计学院
SHANGHAI NORMAL UNIVERSITY TIANHUA COLLEGE
SCHOOL OF ART AND DESIGN

2020届毕业设计作品

设计说明

《书客长安》纪录短片的名字来源于中唐诗人李贺的诗句“长安风雨夜，书客梦昌谷”。短片所纪录的是一位寓居西安的书法家吴鸿祥的艺术观念及心路历程。在当今快节奏生活的21世纪，越来越多的人习惯了忙碌的生活节奏和浮躁的生活态度，并且在高科技产品的影响下，“书法”这门古老的艺术逐渐被取代、遗忘，而人们却对此并不自知。这种“集体无意识”的行为其实在当今的生活中是普遍存在的。本片旨在塑造吴鸿祥内心陶渊明式的理想世界，以及他独到的艺术观念，通过建构吴鸿祥“城市中的隐者”这一身份，来呼吁大众对传统文化的关注及深思。



成员分工

厉一儒：负责纪录短片的编导部分，文稿构思、拍摄要求、剪辑要求、配乐选定、散文文化的处理。

吴佳凡：负责纪录短片的剪辑与后期部分，将画面与文稿相匹配，并根据意境与文辞进行后期调色处理。

朱文辉：负责纪录短片的拍摄部分，用多种拍摄方式进行画面捕捉。



拍摄剧照



厉一儒，朱文辉，吴佳凡，叙事类短片《书客长安》，获第五届汇创青春上海大学生文化创意作品展示活动二等奖，2020 届，导师：刘恋

<https://www.manamana.net/video/detail?id=210127#!zh>