

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

影像特效方向 毕业设计标准



二〇二二年五月

目 录

一、数字绘景	1
1.1.具体要求	1
1.2.参考案例	2
二、数字特效短片	4
2.1.表现形式（二选一）	4
2.2.具体要求	4
2.3.参考案例	6
三、动画短片	10
3.1. 动画短片（二维）	10
3.1.1.具体要求	10
3.1.2.参考案例	11
3.2. 动画短片（三维）	13
3.2.1.具体要求	13
3.2.2.参考案例	15
四、数字藏品（算法艺术、交互装置）	18
4.1.表现形式（二选一）	18
4.2.具体要求	18
4.3.参考案例	20
五、音效设计	23
5.1.具体要求	23
5.2.参考案例	24

一、数字绘景

数字绘景是指利用数字绘画工具来进行数字绘景创作，一般常用于影视美术中高成本影视背景的创作、比如电影数字背景（matte painting）等，表现手法丰富多样（非编软件和虚幻引擎等），充分利用数字绘景的特性。

在题材的选定上可自拟主题，一般来说多用于科幻题材，也可以选用现有的剧本如：《三体》、《盗墓笔记》等。

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）成品要求：

- A. 系列主题绘景作品要求风格统一、运用手绘板绘制场景、保留 psd 文件。在局部纹理上可运用贴图文件，并根据影视剧本的文字要求进行设计。
- B. 最终成品需 5~6 段动态影像（规格：尺寸 1920*1080 分辨率，72dpi 以上）。制作 10 秒以上的动态画面，动态制作上要求 5 个以上特效，包含摄像机动画以及物理模拟自然动效等。
- C. 人物扣像制作：根据剧情需要，制作一段扣像素材，可进行实景拍摄制作，与所绘动态效果相融合，并放置于场景中，进行校色处理。

（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。

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 900mm*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. 参考案例



《数字绘景指南 电影·电视·游戏·广告的数字背景制作全流程》

(美)戴维·B·马丁利(David B. Mattingly)



电影《月球坠落》

二、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。

2.1.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。

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. 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。

2.3.参考案例



《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

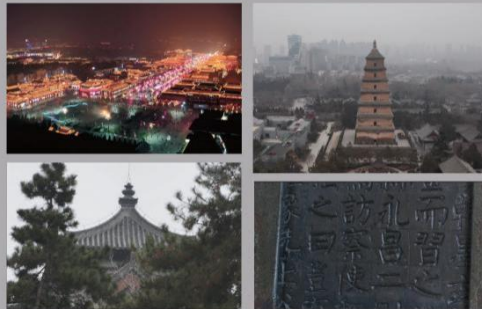
学生姓名: 朱文辉, 厉一儒, 吴佳凡
学生学号: 16630231, 16630230, 16630232
指导教师: 刘 恋

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：负责纪录影片的编导部分，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：负责纪录影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：负责纪录影片的拍摄部分，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

三、动画短片

动画短片包含二维动画和三维动画两类。

3.1. 动画短片（二维）

3.1.1. 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）成品要求：

二维动画是以二维平面展示的动画，被广泛应用于网络动画、网页设计、网页广告、多媒体教学等方面，可以是电脑或手绘动画，题材关注历史、文化、社会生活等，具有艺术想象力，以独创的视角或方式表达对自己或世界的认知，具有原创性和传播价值。

具体要求：

- A. 可独立创作或由 2 至 3 位同学合作完成，正片长度一般不得短于 1 分钟（以每位创作者计算）。
- B. 视频分辨率不小于 1920*1080 像素，以 MP4 格式进行保存。
- C. 保存完整的动画设计过程性文件，制作过程工作包括：
 - 1) 动画文字剧本。
 - 2) 人物设计。
 - 3) 场景设计及道具设计。
 - 4) 根据文字剧本和人物及场景设计设计分镜脚本。
 - 5) 先期音乐或先期对白。
 - 6) 原画、动画设计与制作。
 - 7) 合成动画。
 - 8) 后期制作。
- D. 设计手册内容包括剧本分析，场景设定，角色设定，道具设定，分

镜头，原画和中间画，上色图稿效果等。

(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. 包含片头片尾的与设计主题相一致的完整动画成品视频，其中正片长度一般不得短于 1 分钟（以每位创作者计算），画面分辨率不小于 1920*1080 像素。

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。

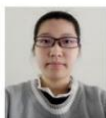
3.1.2.参考案例



童佳祺 潘思敏-谢京茹老师指导作品



商业项目案例参考



《预言》——网页电子童话绘本宣传动画

学生姓名：陈丽婕
学生学号：17360205
指导教师：邵立康

上海师范大学天华学院
艺术设计学院
SCHOOL OF ART AND DESIGN

2021届毕业设计作品



陈丽婕，《预言》——网页电子童话绘本宣传动画，2021届，导师：邵立康

3.2. 动画短片（三维）

3.2.1. 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。

3.2.2.参考案例



《物以类聚》三维动画创作

—模型制作篇

学生姓名：陈储雯
学生学号：17360308
指导教师：汪宗哲



《物以类聚》三维动画创作

—动画制作篇

学生姓名：陈冬玥
学生学号：17360310
指导教师：汪宗哲

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

物以类聚



《物以类聚》是一部以垃圾分类为主题的三维动画。我们制作的是以社区与垃圾处理厂为原型设计的动画场景，创作的模型以及最终所做出来的动画效果可以用于广告的投放，逼真地模拟现实环境或创造常规拍摄所无法实现的场景和事件，去更为有利的宣传我国的垃圾分类政策。



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>

四、数字藏品（算法艺术、交互装置）

数字藏品（NFT）是一种储存在区块链（数位账本）上的数据单位，它可以代表艺术品等独一无二的数字资产，其使用区块链技术，对应特定的作品、艺术品生成的唯一数字凭证，在保护其数字版权的基础上，实现真实可信的数字化发行、购买、收藏和使用。从文化角度来说，它是一种科技赋能与文化 IP 巧妙融合的产物，将文化收藏品数字化并完成上链，成为一种独特的存在。数字藏品的概念非常广，包括数字艺术品(画作、音频、视频等)、装置、道具、土地、房屋等。

本课题的毕业设计作品主要表现为算法艺术或交互装置。主题自拟，但应立足于相关领域前沿，具有一定的时代性。表现方法丰富多样，可利用生成艺术、数据可视化等形式进行算法艺术创作，也可利用多媒体装置、可佩戴设备进行交互装置创作。学生在探索这一领域时，应做相关的概念性研究，在技术上可通过各类工具来执行，包括但不限于 Processing、p5.js、Mandelbulb 3D、openFrame works 和 cinder 等。

4.1.表现形式（二选一）

（1）算法艺术：

通过计算机的软件和程序来进行创作，将数据最终转化为视觉形象。算法艺术打破了传统意义上设计软件的路径限制，不再拘泥于软件的边界，通过算法来设计新的概念、形式、颜色或图形，探索编程和数学在艺术和设计中一切可能性，如 NFT 头像、生成艺术、数据可视化等。

（2）交互装置：

利用音频、视频、装置材料、现成品、现场环境等共同构成的艺术作品。可以通过参数的设定，让观众参与作品的创作，以媒体设备装置为媒介，通过输入采集观众的声音、捕捉观众的动作、让观众触摸等方式，将观众的行为变量转化为控制装置的数字变量，让输出结果受参与者的影响而呈现出不同的艺术效果，使观众成为装置艺术作品的重要组成部分。此形式应以算法为创作核心，结合硬件设备实现交互创作，生成有互动性的影像装置、沉浸式艺术、Mapping 投影等。

4.2.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. 算法艺术

成品如为算法艺术,请制作不少于 20 张(以每位创作者计算)分辨率不小于 1920*1080 像素的系列作品,实际尺寸可根据画面构图需要做适当调整;作品符合创作主题,美术风格独特、在艺术观念探索、风格与形式上具有一定的创新性,有较高的实用价值或艺术价值。

最终提交文件中需呈现完整的设计制作流程,要求完整保留创作设计过程以及搜集的素材,包括草图绘制、代码设计等,设计流程中应清晰地体现创作或开发过程中的主要思路、关键问题。

B. 交互装置

成品如为交互装置,需建立在计算机的信息采集、处理、互动的基础上,通过软硬件设备的辅助,利用多种新材料、新技术,设置多种展示环境进行互动交流。在作品的视觉风格、声音设计、互动方式等处理上有新颖之处,表现力强、交互反馈顺畅,并符合创作主题。作品创作的工作量应不少于 16 周(以每位创作者计算),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。最终提交的文件中需完整呈现装置制作流程,其中包括:

- a) 环境调研:需要选取某个实际环境,并对该环境进行实地考察与调研,对周围的人群进行分析,根据该环境与人群的定位进行装置规划,空间面积控制在 20 m²之内。
- b) 概念设计:包含设计灵感来源、装置概念图、设计文案草稿,简单明示作品主题、采用的软硬件设备以及预想观众的互动行为。
- c) 流程图:将装置的功能细节,连接关系进行明确表述。

d) 场景渲染：虚拟呈现装置作品，需包含虚拟环境与人物。

e) 实物展示：按照学院统一要求展示交互装置。

(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。

4.3. 参考案例

(1) 算法艺术



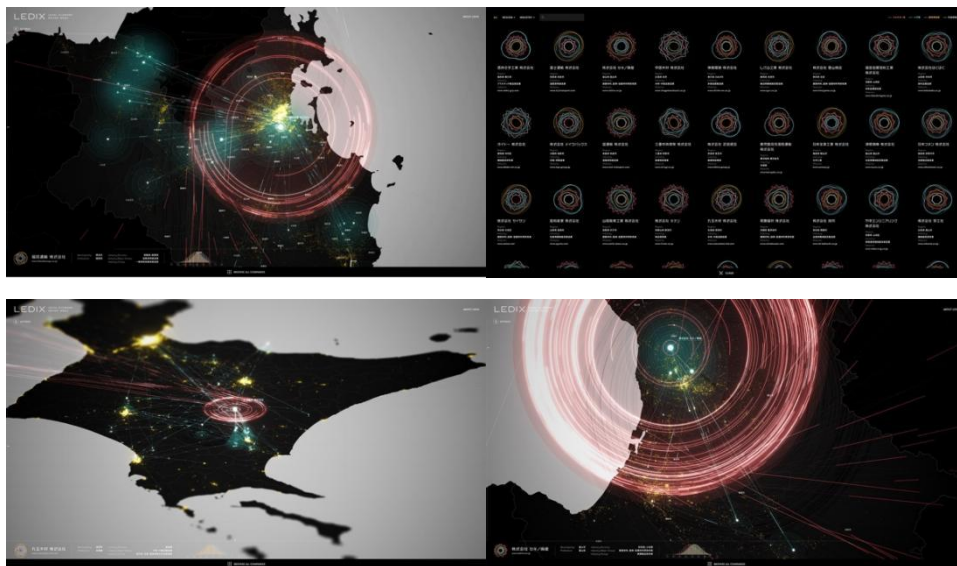
[NFT 头像] Bored Ape Yacht Club.<https://boredapeyachtclub.com/#/home>



[NFT 头像] Monkey Kingdom.<https://monkeykingdom.io/>



[生成艺术] variable. <https://variable.io/gsk-visualising-advanced-technology/>



[数据可视化] LEDIX by Teikoku Databank. <https://www.takram.com/projects/ledix>

(2) 交互装置



[互动影像装置] 徐镇业,俞海河《始知无正色》，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>



[Mapping 装置] Machine Memoirs Teaser by Artechouse <https://www.artechouse.com/>

五、音效设计

音乐是人类创造、凭借声波振动而存在，在时间中展现、通过人类的听觉器官引起各种情绪反应和情感体验的艺术。音乐与音效的设计，是实现整体艺术审美以及自身表达的一种专门能力。作为创作的重要环节，声音与听众的桥梁在创作中体现，也同时培养了对声音表现的指导能力、能够较为准确的阐释声音在各种体裁中的重要性。

当今人们所处着的数字时代，使得数字技术介入游戏、影像、动画和各种媒体中，也使得声音成为互动过程的一个重要组成部分，带来的不仅是高清晰度的画面和奇幻的视觉享受，也带来听觉上的保真度和全新的震撼体验。声音设计包括且不限于音乐制作、传统录音、作曲编曲、混音或运用采样样本库工作等内容。

在毕业创作中，学生需要将影像与声音结合共同完成一个完整作品，影像包括但不限于微电影、实验短片、动画设计等内容。在完成有一定规模与内涵的影像作品的构思、拍摄与后期之后，结合其内在意义与审美，进行不同艺术形式的声音创作，设计声音方案。从音乐性设计、音效性设计、音乐音响造型设计三方面进行声音设计，并最终根据动态平衡、频率分布及声场营造方面进行混音。

5.1.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. 偏重于音效的设计，结合影像需要有与视觉匹配的临场感、材质感，也需要有超越于影像而从声音先行出发设计的角度。音效必须原创，可以选择录制或通过素材进行后期调制：音效素材来源必须获得对方授权，使用比例不得超过 50%。音乐设计的部分，要求至少一半以上为原创，配乐需要有一定规模，在必要的时候出现，论文中应该体现出创作思路与截图

展示。

B. 单人完成不得少于 2 分 30 秒, 2 人小组完成不得少于 5 分钟, 3 人小组完成不得少于 7 分 30 秒。

C. 最终提交: 采样率 48kHz, 采样精度 24Bit; wave 格式音频文件; 结合影像的作品, 另外提交合成的音视频 mp4 文件。

D. 要求保留完整的工程备份及原始文件, 以便评审时判断作品的原创性。

(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。

5.2. 参考案例



《心境研究所》动画短片设计
——导演与编剧

学生姓名：田盛婕
学生学号：20361408
指导教师：胡佐 柯力



《心境研究所》动画短片设计
——声音设计与后期

学生姓名：唐凯欣
学生学号：20361407
指导教师：胡佐 柯力

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

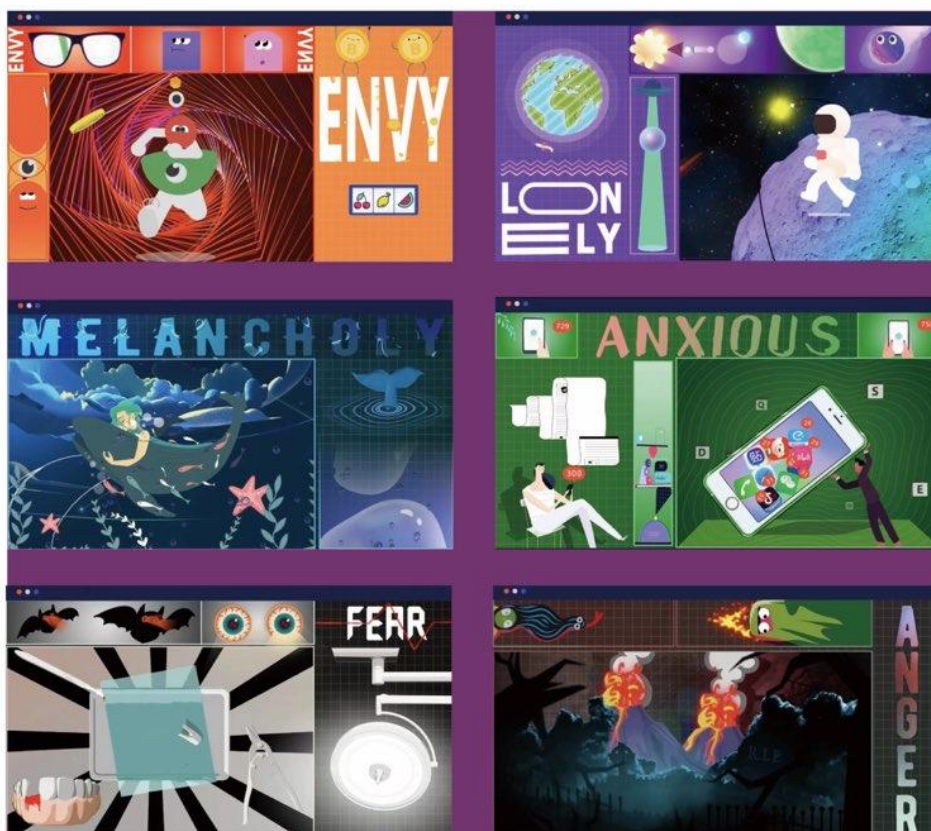


设计说明

现在的成年人在日常生活中的工作压力也很大，就会产生各种各样的情绪，关注自己的情绪变化是十分有必要的，当有坏情绪产生的时候，我们经常会忽略它的存在，适当的情绪发泄也是更有利于情绪健康的。本短片主要以“情绪”为主题，以十种基本的情绪为基础，用十种不同的颜色去表达体现这十种不同情绪的释放方式，通过一个情绪对应一个小故事，刻画了喜、怒、忧、思、悲、恐、惊等十种常见类型情绪。从而来让大家更加了解情绪以及告诉大家适当的发泄控制情绪的重要性。



动画视频二维码



田盛婕、唐凯欣，动画短片《心境研究所》，2022 届，导师：柯力



《生命的低语》
导演与声音设计
学生姓名: 赵静远
学生学号: 20361416
指导教师: 柯力



《生命的低语》
编剧与后期设计
学生姓名: 郑颖
学生学号: 20361417
指导教师: 柯力

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

生命的低语

WHISPER
OF
LIFE



H5展示



优酷在线观看



作者: 郑颖 赵静远 指导老师: 柯力

郑颖、赵静远, 定格动画《生命的低语》, 2022 届, 导师: 柯力



《One-Day》微电影设计

学生姓名: 陈云涛 唐非凡 方巧玲
学生学号: 16630131 16630109 16630108
指导教师: 肖晖 柯力

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

One Day



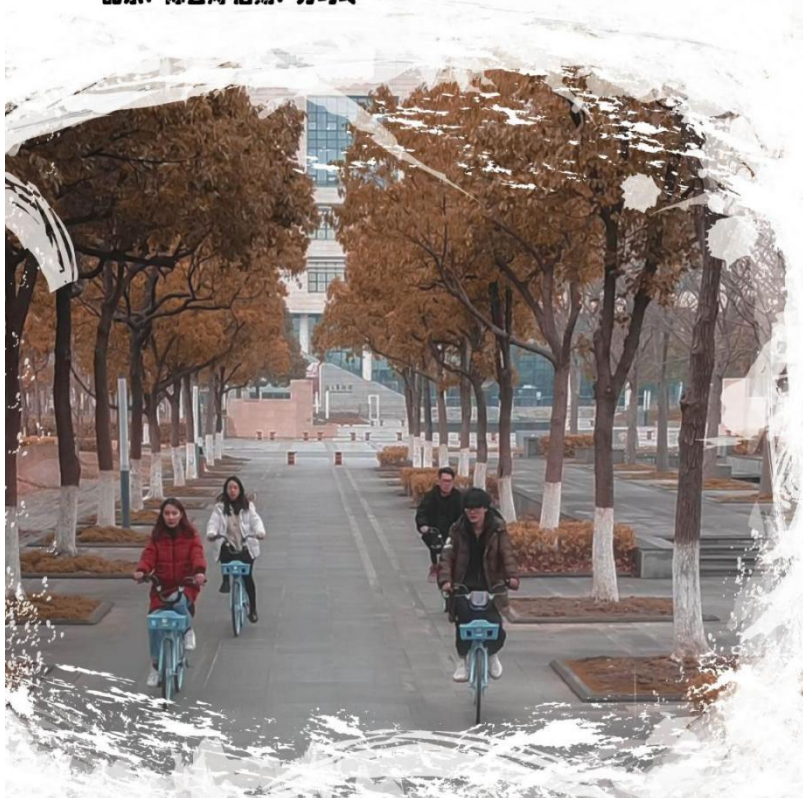
H5展示链接



微电影视频链接

导演: 陈云涛 编剧: 唐非凡

配乐: 陈云涛 后期: 方巧玲



错过的或许还会回来

过去的不只是过去

那一天还是那一天

陈云涛、唐非凡、方巧玲，微电影《One Day》，2020 届，导师：柯力



音乐短片《风华》

学生姓名：黄雨静

学生学号：20361403

指导教师：柯力



bilibili视频链接



MAKA H5链接

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



黄雨静，音乐短片《风华》，2022 届，导师：柯力