**关于启动2014级视觉传达设计专业学年论文撰写工作的通知**

根据中韩新媒体学院视觉传达设计专业2014级本科生培养计划，本专业2014级全体本科生须在第六学期完成学年论文的撰写。现将本年度学年论文选题范围与撰写进程公示如下：

1. **视觉传达设计2014级学年论文撰写工作环节及任务安排**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **工作**  **环节** | **时间安排** | **主要工作内容** | **备注** |
| 前期准备工作 | 4月26日 | 1、教研室公布论文选题及指导教师名单； | 每选题研究人数不超过3人。 |
| 4月26日—5月3日 | 2、学生根据指自己的研究方向，选择论文命题和指导教师，并提交至班长； | 每位同学需按研究兴趣提供3个选题意向（3个选题须分属于2个以上的指导教师）。 |
| 5月4日 | 3、班长统计结果，提交至教研室； | 用EXCEL表格形式列出 |
| 5月10日 | 4、教研室根据统计结果，询问各导师指导意愿，形成指导名单； | 如学生申报的3个选题意愿均未被导师选中，则须服从教研室分配。 |
| 5月11日 | 5、教研室公示指导名单、学年论文写作要求及撰写规范； |  |
| 5月12日 | 6、各导师组建指导小组。 | 学生须主动联系导师。 |
| 论文  初稿 | 5月 19日 | 1、学生完成论文提纲，提交至指导教师； | 学生可在导师提供的命题后，按研究内容自拟二级标题。 |
| 5月 25日 | 2、指导老师反馈修改意见； |
| 6月 8日 | 3、学生完成论文初稿，提交至指导教师； |  |
| 6月 15日 | 4、指导老师反馈修改意见； |
| 学年论文定稿 | 6月25日 | 1、学生完成论文终稿，提交至指导教师； | 指导教师须严格检查论文格式。 |
| 6月30日 | 2、指导老师反馈最终修改意见； |
| 7月3日 | 3、学生定稿，提交至指导教师； | 定稿命名方式：  学号+学生姓名+论文名 |
| 学年论文评阅 | 7月10日 | 1、指导教师评阅本组电子版论文定稿，并向教研室提交论文成绩； |  |
| 7月12日 | 2、教研室分配评阅任务； |  |
| 7月19日 | 3、评阅教师向教研室提交评阅成绩； |  |
| 8月30日 | 4、教研室统计结果，计算学年论文分数，并提交至教学办。 |  |
| 学年论文归档 | 9月4日 | 1、各班长收齐本班学年论文终稿，并将纸质版学年论文（按学号排列）和电子版光碟提交至教研室； |  |
| 9月11日 | 2、教研室检查各班提交的终稿，并存档； |  |

**二、指导教师及论文选题一览表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学年论文选题 | | | |
|  | 研究方向 | 5-7个论文命题 | 联系方式 |
| 兰 婷 | 灯光、渲染  三维短片动画 | 1. 《三维动画中白天室内照明的表现方法研究》  2. 《三维动画中夜晚室内照明的表现方法研究》  3. 《浅析数字动画中灯光色彩的情绪表达》  4. 《室内灯光布局方法与技巧研究》  5. 《敞开式三维空间的灯光设计研究》  6. 《灯光在三维动画中的应用》  7. 《三维场景中间接照明与直接照明的分析研究》 | QQ:289804470 |
| 金度勋 | 动画 | 1.《游戏角色动画研究》 2.《短片动画制作研究》 3.《广告动画制作研究》 4.《利用Kinect的Motion capture动画研究》 5.《Realistic Style动画Cartoony Style动画的timing和key pose分析研究》 | QQ：3231785466 |
| 金素珍 | 3D场景建模  贴图、渲染 | 1. 3D场景建模在写实电影上的应用——基于电影的特定背景，特定类型，特定技术的3D场景建模的应用研究  2. 3D场景建模在游戏上的应用——基于游戏的特定背景，特定类型，特定技术，特定引擎的3D场景建模的应用研究  3. 3D场景建模在广告CG上的应用——基于广告的特定背景，特定类型，特定技术的3D场景建模的应用研究  4. 3D场景建模在短的宣传视频上的应用——基于短视频的特定背景，特定类型，特定技术的3D场景建模的应用研究  5. 3D场景建模在3D动画上的应用——基于动画的特定背景，特定类型，特定技术的3D场景建模的应用研究 | 金素真教授：156-2347-6041  电子邮箱：kimsojin@qq.com  金星慧翻译：137-2021-4441  电子邮箱：305582445@qq.com |
| 金世龙 | 角色建模 | 1. 写实风格动画电影角色（人物，怪物）建模研究 2. 新一代游戏影像（不是游戏内，用于开场结尾动画）角色建模及贴图制作研究 3. 三维动画角色建模及贴图研究 4. 写实风格三维角色脸部建模及表情设计研究 5. 写实类动画电影中的硬表面建模（车，飞机，机器人 等）研究 6. 新一代游戏影像硬表面建模及贴图制作研究 | QQ:2184844166 |
| 张佳丽 | 动画剧本与分镜  定格动画 | 1. 浅析弹性运动在二维动画物体运动中的应用  2. 浅谈二维动画角色表情中的夸张变形应用  3. 浅谈二维动画角色的跑步动作节奏表现  4. 浅析二维动画中激烈追逐情节的镜头组接运用  5. 浅谈动物造型在二维动画道具设计中的应用 | 手机号：  138-7109-2525  QQ：88426436 |
| 伍婷 | 三维动画 | 1. 浅析动画角色设计如何体现民族文化特征  2. 试析故事情节构建对剧情发展的重要性  3. 浅析迪士尼动画电影中的娱乐元素表现  4. 浅析新媒体时代CG动画在舞台设计中的重要作用  5. 浅析动画在表情设计中的情感表达作用  6. 浅析妖怪文化在中国动画电影中的重要性  7. CG动画在公益广告中的应用价值分析 | 微信：  微信图片_20170423162020  QQ：717424171 |
| 许芊 | 商业插画 | 1. 论游戏角色在商业插画中的运用  2. 浅析中国传统元素在现代商业插画中的运用  3. 浅析黑白插画中点线面的运用  4. 浅析后印象派的用色特点在艺术性手绘插画中的作用和影响  5. 浅析名著中的经典人物在商业插画中的再创作  6. 浅析平面角色设计中环景色的作用及其重要性  7. 论超写实手法和商业插画的结合及运用 | 手机号：  134-3726-1472  QQ：243043454 |
| 张雯 | 三维动画 | 1. 如何塑造动画角色的性格  2. 日本（美国）动漫角色塑造成功的要素分析  3. 色彩在动画角色塑造中的作用  动画作品分析类  4. 浅析二维转三维类动画片……（2D经典动画片重新制作成3D类的动画片，如《变形金刚》，同学可以自己选择案例进行分析并完善命题）  5. 日本（美国）动漫发展成功经验分析  人物及其作品分析类  6. 浅析手冢治虫对日本动漫的影响  7. 蒂姆伯顿和他的哥特式情结  理论类  8. 浅析欧洲动画的艺术特点 | QQ：18331556 |
| 吴瑜 | UI设计 | 1、中外动漫产业比较研究  2、动漫衍生品设计方法研究  3、动漫衍生品设计案例分析  4、UI设计案例分析  5、UI设计方法研究 | QQ：51434769 |
| 黄喜雨 | 动画 | 1、浅析我国民俗神相对动画角色塑造设计的影响  2、浅谈日本鬼怪文化对其动漫角色设计的影响  3、中、日、美动画电影中的角色动作设计的比较研究  4、我国动画角色设计及衍生产品设计创新性研究  5、教育类动画的创作与推广问题的思考  6、当代大众审美观的变迁对动画创作风格的影响  7、论波普艺术风格对现代插画艺术设计的影响 | QQ：345986342 |

请同学们严格按照进程及要求完成学年论文撰写工作，及时关注学院和教研室相关信息。

中韩新媒体学院视觉传达设计教研室

2017年4月26日