

关于 2015 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 2015 级本科生培养计划，本专业 2015 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：

一、 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 11 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 11—4 月 13 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 个选题须分属于不同的指导教师)。 |
| | 4 月 13 日 | 3、班长统计结果，提交至教研室； | 用下发的 EXCEL 表格进行统计,并在规定时间内发送至王旻譔老师邮箱： 441345191@qq.com |
| | 4 月 14 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。 |
| | 4 月 16 日 | 5、教研室公示指导名单、学年论文写作要求及撰写规范； | |
| | 4 月 16 日 | 6、各导师组建指导小组。 | 学生须主动联系导师。 |
| | 论文初稿 | 4 月 23 日 | 1、学生完成论文提纲，提交至指导教师； |
| 5 月 10 日 | | 2、指导老师反馈修改意见； | |
| 6 月 1 日 | | 3、学生完成论文初稿，提交至指导教师； | |
| 6 月 8 日 | | 4、指导老师反馈修改意见； | |
| 学年论文 | 6 月 22 日 | 1、学生完成论文终稿，提交至指导 | 指导教师须严格检查 |

| | | | |
|------------|-------|---|-----------------------------------|
| 定稿 | | 教师; | 论文格式。 |
| | 6月29日 | 2、指导老师反馈最终修改意见; | |
| | 7月6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。 | 学年论文成绩在85分 级以上者,方具备研究生 推免资格 |
| 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、指导教师及选题

| 指导教师及选题方向一览表 | | | | |
|--------------|--|----------|---------------|----|
| 导师姓名 | 研究方向 | 计划 名额 | 联系方式 | 备注 |
| 黄喜雨 | 1、探讨新时代科技动画创作进行精准扶贫的路径 2、探讨传统艺术瑰宝的数字化修复与传承 3、探讨教育类动画创作对当代人们生活的影响 4、论传统民间艺术精髓在现代动画创作中的应用 5、论动画创意产业的发展对新时代创新人才需求 | 12 | QQ: 345986342 | |
| 吴瑜 | 1、中国传统文化的新媒体传播平台(app、公众号、小程序)交互设计 2、基于中国传统文化的文创衍生品开发及推广 3、中国传统文化的数字化表达方式研究 4、韩国传统文化的数字化表达方式研究 5、韩国传统文化文创衍生品设计现状研究 6、韩国流行文化文创衍生品设计现状研究 7、韩国传统文化新媒体传播平台现状研究 8、韩国流行文化新媒体传播平台现状研究 | 12 | QQ: 51434769 | |
| 祁璇 | 1、以《山海经》(中次第9经—中次第11经)为题材的游戏角色设计研究 2、以《山海经》(中次第9经—中次第11经)为题材的游戏场景设计研究 | 12 | QQ: 444145098 | |

| | | | | |
|-----|---|----|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> 3、以汉剧为题材的（AR）绘本创作研究 4、以黄鹤楼传说为题材的（AR）绘本创作研究 5、基于中国优秀传统文化传播的系列文学插画创作研究 6、以地方文化宣传为题材的系列商业插画设计研究 7、新媒体时代下中韩国动漫游戏产业融合发展对比研究 8、关于引进绘本的二次开发价值及路径研究 | | | |
| 许芊 | <ul style="list-style-type: none"> 1、浅析浪漫主义风格在 CG 插画中的应用 2、对厚涂技法在 CG 插画中运用的研究 3、浅析黑白图示语言在插画中的运用 4、论古典风格人物对插画的影响和作用 5、浅析色彩中的对比色在绘本插画中的运用 6、欧洲中世纪服装风格对插画的影响和作用 | 12 | QQ: 243043454 | |
| 金度勳 | <ul style="list-style-type: none"> 1、浅析中国独立短片动画的现在及发展方向 2、浅析短片动画的视觉艺术特性 3、短篇动画中具有创意性的隐喻型故事设定研究/ 短篇动画中具有创意性的隐喻型 Story telling 研究 (参考短篇动画《Paper Man》) 4、关于短篇动画创作时色彩表现的研究 5、三维动画短片中特定情感氛围的表达研究 | 12 | QQ: 325277259 | |
| 金世龙 | <ul style="list-style-type: none"> 1、写实电影中出现的实际角色（人物、怪物）建模 2、次世代游戏影像中的（开场或结尾动画）角色建模及贴图 3、动画角色建模及贴图 4、实际脸部及表情的研究（应用混合形状，至少制作 10 种以上表情） 5、写实电影中的硬表面建模（车、飞机、机器人等） 6、次世代游戏影像中的硬表面建模及贴图 | 12 | QQ: 631057983 | |
| 金素真 | <ul style="list-style-type: none"> 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 | 12 | <p>金素真老师： 156-2347-6041； kimsojin@qq.com</p> <p>金星慧翻译： 137-2021-4441； 305582445@qq.com</p> | |

| | | | | |
|-----|--|----|---------------|--|
| 兰婷 | <ul style="list-style-type: none"> 1、三维动画中白天照明的表现方法研究（可从色调，强度，阴影等方面入手研究） 2、三维动画中夜晚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、灯光布局方法与技巧研究（要基于某种特定的场景，或者某种特定的画面气氛） 5、灯光在三维动画中的应用（要基于某种类型的动画，特定的氛围，研究特定的打灯方法） 6、灯光雾效在三维动画中的应用 7、光影对三维角色造型的塑造方法研究 | 12 | QQ: 289804470 | |
| 毛达 | <ul style="list-style-type: none"> 1、论三维建模技术对新时代动画发展的影响 2、论三维游戏中的贴图的应用与发展 3、探讨三维建模技术在当代艺术中的应用范围 4、虚拟现实绘画软件的应用与发展研究 5、交互娱乐技术的发展与研究 | 12 | QQ: 153197947 | |
| 王旻譞 | <ul style="list-style-type: none"> 1、文创商融——澳门梳打熊猫的文化创意之路 2、中国城市地铁公共艺术与地域文化的探究 3、韩国城市地铁公共艺术与地域文化的探究 4、基于视觉引导的地下停车场空间设计 5、以《凯尔经的秘密》为例浅探动画民族化之路 6、以有妖气为例探讨二次元论 IP 大娱乐格局的构建 | 12 | QQ: 12452065 | |
| 黄山 | <ul style="list-style-type: none"> 1、中国传统建筑元素在三维游戏场景中的应用研究 2、中国传统文化元素在三维游戏场景中的应用研究 3、以《斗破苍穹》等中国本土动画为例浅探当下国产动画的发展趋势 4、探讨今敏动画里镜头语言的艺术效果 5、探究今敏动画里色彩表达的艺术性 | 12 | QQ: 258768195 | |

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

2018年4月10日