

关于 2016 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 2016 级本科生培养计划，本专业 2016 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；	1、每选题研究人数不超过 3 人。 2、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）。 3、班长使用下发的 EXCEL 表格进行统计，并在规定时间内发送至涂艳老师邮箱： 272327497@qq.com 4、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 15 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；	
	4 月 16 日	3、班长统计结果，提交至教研室；	
	4 月 18 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；	
	4 月 19 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 22 日	6、指导小组正式成立。	
论文初稿	4 月 29 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方向之上，按研究内容自拟一级和二级标题。
	5 月 9 日	2、指导老师反馈修改意见；	
	5 月 23 日	3、学生完成论文初稿，提交至指导教师；	
	5 月 30 日	4、指导老师反馈修改意见；	
学年论文定稿	6 月 6 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 13 日	2、指导老师反馈最终修改意见；	

	6月17日	3、学生定稿，向导师提交电子版论文；	定稿命名方式为： 学号+学生姓名+论文名。
学年论文 评阅	6月18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；	
	6月19日	2、教研室分配评阅任务；	
	6月25日	3、评阅教师向教研室提交评阅成绩；	
	6月27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	6月24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；	
	6月28日	2、教研室检查各班提交的归档材料，并存档；	

二、 指导教师及选题

指导教师及选题方向一览表（按姓氏首字母顺序排序）				
导师姓名	研究方向	计划 名额	联系方式	备注
黄喜雨	1. 融媒体时代三维动画传播中的影视语言研究 2. 团队合作在三维动画创作中的重要性研究 3. 论影视剧本与三维动画角色形象塑造的统一性 4. 现实场景拍摄与动画虚拟场景创作比较性研究 5. 中国民族动画形象与当代大众审美倾向研究	10	QQ:345986342	
黄 山	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. 城市品牌与传统文化街区的营造 5. 探究今敏动画里色彩表达的艺术性	8	QQ:258768195	
金世龙	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，至少研	12	金世龙教授： QQ:2184844166 王丹沫翻译： wdm1994@naver.com	

	<p>究 10 种以上表情)</p> <p>5. 写实电影中的硬表面建模 (车, 飞机, 机器人等)</p> <p>6. 次世代游戏影像中的硬表面建模及贴图</p>			
金度勋	<p>1. 浅析中国独立短片动画的现在及发展方向</p> <p>2. 浅析短片动画的视觉艺术特性</p> <p>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叙事手法研究 (参考短篇动画《Paper Man》)</p> <p>4. 关于短篇动画创作时色彩表现的研究</p> <p>5. 三维动画短片中特定情感氛围的表达研究</p>	12	<p>金度勋老师: QQ:3231785466</p> <p>全丽娜翻译: 1824746397@qq.com</p>	
金素真	<p>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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p>	12	<p>金素真老师: 156-2347-6041</p> <p>电子邮箱: kimsojin@qq.com</p> <p>李舒怡翻译: 329971803@qq.com</p>	
兰婷	<p>1. 浅析三维动画短片中镜头的应用 (可以从某种特定情节, 特定类型, 特定镜头入手分析)</p> <p>2. 浅析三维动画中光影的应用 (可从特定的时间段, 色调, 强度, 阴影等方面入手研究)</p> <p>3. 浅析定格动画中光影的应用 (要基于某种特定的场景, 或者某种特定的时间段, 特定的画面气氛)</p> <p>4. 浅析光影对三维角色的塑造 (要基于某种特定的光影或某种特定的角色情绪)</p> <p>5. 浅析三维动画中灯光雾的应用 (要基于特定场景, 特定技术的灯光雾效应用研究)</p>	10	<p>QQ:289804470</p>	
马致远	<p>1. 韩国动漫专业课程标准及启示</p> <p>2. 非物质文化遗产的动漫化传承与传播</p> <p>3. 动画公益广告重构的优秀传统文化研究</p> <p>4. 中华传统手工艺的动漫画传承</p> <p>5. 儿童动画电影对中华优秀传统文化的传承与重构</p>	10	<p>手机: 18062111221</p> <p>QQ: 316330605</p>	

毛 达	<ol style="list-style-type: none"> 1. 探讨新媒体技术对当代博物馆发展的影响 2. 交互娱乐技术在新媒体时代的发展与研究 3. 论 NRUBS 曲线建模技术在动画与设计中的应用 4. 论骨骼绑定插件对三维动画制作的影响 5. 探讨新媒体时代下动画技术的发展及变革 	8	QQ:153197947	
祁 璇	<ol style="list-style-type: none"> 1. 科幻题材动画电影角色设计研究 2. 科幻题材动画电影场景设计研究 3. 科幻题材动画电影道具设计研究 4. 藏文化元素在游戏角色设计中的运用研究 5. 以藏文化为题材的商业插画创作研究 6. 藏文化在动漫文化产品设计中的运用研究 7. 动漫与文化旅游产业融合发展模式研究 8. 动画专业国际化产学研深度融合现实问题及解决路径研究 9. 基于情感设计理论的 APP 概念设计研究 	10	QQ:444145098	
石力文	<ol style="list-style-type: none"> 1. 文化自信与新时代中国动漫/游戏研究 2. 动画/游戏的跨学科研究 3. 中国动漫/游戏创作现状与传播方式研究 4. 中国动漫/游戏产业创新发展策略研究 5. 中国动漫、新媒体艺术与产业国际影响力研究 	8	QQ:332698502	
涂 焰	<ol style="list-style-type: none"> 1. 关于独立动画中的叙事、语言、图像的思考； 2. 探析剪纸艺术在动画中的应用与发展； 3. 中国传统文化对动画创作的影响探究； 4. 浅析动画表演在动画创作中的重要作用； 5. 动画短片创作中隐喻元素表现的探索； 	8	QQ:272327497	
伍 婷	<ol style="list-style-type: none"> 1. 动画叙事研究 2. 动画角色研究 3. 动画表演研究 4. 戏曲动画研究 5. 动画产业研究 	10	QQ:717424171	
王旻譞	<ol style="list-style-type: none"> 1. 探究读屏时代下动画镜头语言新范式——以竖屏动画《寻找身体》为例 2. 试论 XR 环境中动画的呈现与表意作用 3. 中国动画电影海报设计对影片艺术观感的构建 4. 中国动画电影海报设计风格及艺术特性演变研究 	8	QQ:441345191	
许 莘	<ol style="list-style-type: none"> 1. 浅析中国传统服饰在动画角色中的运用 2. 浅析中国传统图案在商业插画中的传承与创新 3. 浅析新媒体时代商业插画艺术的应用与前景分析 4. 浅析日本浮世绘元素在商业插画中的运用 	8	QQ:243043454	

	5. 浅析色彩认知心理在商业插画中的运用研究 6. 新时期国产动画角色造型存在的问题及设计策略 7. 论几何形在动画角色中的运用 8. 拟人化手法在动画角色设计中的应用			
--	---	--	--	--

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

2019年4月11日