**南京信息工程大学本科生毕业论文（设计）任务书**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学 院 | 艺术学院 | | | | 专 业 | | 数字媒体艺术 | |
| 学生姓名 |  | 学号 | |  | | | 班级 |  |
| 指导教师 |  | | | | | | | |
| 论文题目 | 解密类游戏《孟婆汤屋》设计 /VR游戏《孟婆汤屋》设计 | | | | | | | |
| 论文性质 | □毕业论文 ☑毕业设计 | | | | | | | |
| 选题类型 | □理论研究型 □实验研究型 □软件设计型 □工程设计型 ☑艺术设计型 □其他 | | | | | | | |
| 选题来源 | ☑结合教师科研 □结合教育教学 □结合实验室建设 □结合生产实际 ☑自拟 | | | | | | | |
| 工作量 | □大 ☑中 □小 | | □大 ☑中 □小 | | | □大 ☑中 □小 | | |
| 论文（设计）目标 | 1. 设计作品能够体现作者大学四年之所学，能够达到本科学生毕业应有的水平和能力； 2. 设计作品达到行业或展赛需求水平； 3. 设计作品流程完整、运行稳定、画面优美、叙事流畅、主题高级的要求； 4. 毕设创作过程能体现对学生专业创作能力提升的效果； 5. 设计相关论文一篇，达到能够通过论文评审的要求。 | | | | | | | |
| 论文（设计）内容 | 1. 按照导师要求，按时汇报毕设进度，签署毕设创作白皮书。 2. 按照导师要求完成毕设创作并提供如下内容：   设计图册、设计模型、概念草图、游戏策划、开发文档、演示程序、展览策划等。（根据开发进度，导师可以增减任务）  设计相关论文一篇。 | | | | | | | |
| 指定参考文献 | 3-8个指定参考文献 | | | | | | | |
| 备注 |  | | | | | | | |



本科生毕业论文(设计)开题报告

****

**题 目 XX游戏《垃圾回收大作战》的创作**

学生姓名

学 号

学 院

专 业

指导教师

**二Ｏ二一年 十二月 日**

**毕 业 论 文（设 计）开 题 报 告**

|  |
| --- |
| 1．选题的目的和意义（设计目的、意义） |
| 任务书由指导老师填写，下达给学生。开题报告由学生填写。以下内容，均由学生填写。  本栏中需要阐述清晰，毕设的设计目的、设计意义有哪些。 |
| 2．国内外研究现状（梳理关于本设计方向的国内外研究现状） |
| 本栏中需要阐述清晰，关于本设计方向，国内外的相关案例的情况，可以从国内外对比研究、代表性案例分析、代表人物概述、发展趋势分析等角度，进行总结。 |

**毕 业 论 文（设 计）开 题 报 告**

|  |
| --- |
| 3．研究内容（本设计研究内容） |
| 本栏中需要阐述清晰，毕设研究内容有哪些。  可以从前期策划、设计准备；中期设计实施、制作；后期合成、发行发布、展示效果设计、用户体验反馈、市场调研等。  还可以从制作设计的横向展开，对设计包含的几个部分进行阐述。例如对设计风格、色调运用、动效设计、角色设计、场景设计、视听语言、剪辑风格、音乐音效等角度，完成对毕设所包含的几个大的内容进行阐述。  游戏方向可以从规则（玩法）、审美（美术）、文化（主题）、技术（技法）等层面对游戏开发流程的各个环节有选择的进行阐述。包括但不限于：风格、配色、角色、建模、绑定、贴图、动画、场景、玩法、脚本、关卡、插件、界面、原画、概念、叙事、世界观、主题、情感、趋势、反思等方面展开研究。 |
| 4．实施方案、进度安排及预期效果（设计方案、进度安排及预期设计成果） |
| 对设计方案、进度安排及预期设计成果，进行阐述。预期设计成果需要严格对照白皮书对各个类型的详细要求来完成。无法达成白皮书要求的，开题及答辩均无法通过。 |

**毕 业 论 文（设 计）开 题 报 告**

|  |
| --- |
| 5、已查阅参考文献**：** |
| 3-8条文献 |
| 指导教师意见 |
| （可参照如下模板填写）  该开题报告选题（**基本符合/符合/完全符合**）本专业毕业论文(设计)大纲要求,具有一定的（**理论/应用/理论和应用**）价值，在查阅文献等基础上，对国内外研究现状进行了（**一定/较详细/详细**）的论述，毕业论文（设计）目标（**较明确/明确**），研究（设计）内容有（**一定/较好**）的新意，研究方案和进度安排（**较合理/合理**），（**基本达到/达到**）本科毕业论文（设计）开题的要求，同意开题。                                                   指导教师签名：  年   月   日 |
| 学院审查意见 |
| 同意开题    学院领导签名（公章）：     年   月   日 |



本科生毕业论文(设计)

****

**题 目** XX游戏《垃圾回收大作战》的创作

学生姓名

学 号

学 院 艺术学院

专 业 数字媒体艺术

指导教师

**二Ｏ 年 月 日**

目 录

1 目的和意义……………………………………………………………1

2 毕设相关资料的收集及分析…………………………………………2

2.1 XX类型（主题）游戏定义与发展现状…………………………………………………2

2.2 XX类型（主题）游戏案例及分析………………………………………………………3

2.3 XXXX特点（技法/风格/流派）在XXX领域中的运用…………………………………4

3 创作方案策划…………………………………………………………5

3.1 XXXX特点（技法/风格/流派）创作方案策划与构思…………………………………5

3.2 XXXX特点（技法/风格/流派）创作用的困境/不足…………………………………6

3.3 创作方案的对比分析……………………………………………………………………7

3.3 XXXX特点（技法/风格/流派）融合创作方案优化及实施……………………………8

4 创作过程………………………………………………………………9

4.1 前期………………………………………………………………………………………9

4.2 中期……………………………………………………………………………………10

4.3 后期……………………………………………………………………………………10

5 创作效果介绍及总结………………………………………………11

结语………………………………………………………………………11

参考文献…………………………………………………………………12

致谢………………………………………………………………………13

跑酷类游戏《垃圾回收大作战》创作

某某某

南京信息工程大学艺术学院，江苏 南京 210044

摘要：三百字以内。

关键词：跑酷游戏；环保主题；公益游戏

**Name**

Someone

Collage of Art，NUIST，Nanjing 210044，China

**Abstract:**

**Key words：**

1 目的和意义

本段围绕为什么要做这个毕业设计进行阐述。

2 毕设相关资料的收集及分析

本段围绕毕设相关资料的收集、整理、归纳、总结和优缺点对比分析来进行阐述。

3 创作方案策划

本段围绕毕设创作过程进行阐述。

4 创作过程

本段围绕毕设创作的具体过程进行阐述，需要有文字脚本截图、画面分镜、调度图、气氛图、概念设定图、堪景照、定妆照、剧照、制作软件截图、工程截图、素材截图、制作流程图等图片支撑。没有创作过程相关证明的属无效毕设，不予通过。

5 创作效果介绍及总结

本段围绕毕设创作的最终呈现效果进行阐述，需要有相关介绍。并作出总结。本段需要有最终的画面截图、海报、展板、展出效果、首映仪式、线上发布截图、各大视频媒体平台中的播放、转发、点赞的数据分析图表，播放后的问卷调研等相关支撑材料。要将毕设的优缺点，不足之处，总结阐明。

结语

本段围绕毕设创作的过程、感受、以及展望进行阐述

参考文献：

[1]朱晓阳,朱华,欧永和.极简主义在手机APP启动图标设计中的运用[J].包装工程,2014,21(08)：10-12.

[2]杨茜怡.谈产品设计的发展趋势――从“无印良品”看当代极简主义设计[J].美术大观,2004,21(1)：56-58．

[3]王硕.《“留白”之道》[J].鲁迅美术学院,2014,36(8)：18-22.

[4]谢云峰,刘苏,黄奕佳.从深泽直人设计探讨极简主义的本质[J].艺术百家,2009，32(7)：20-26.

[5]谭坤,王凯翔.软件界面中的图标设计[J].艺术设计与理论,2007，27(4)：8-12.

[6]杨响亮,杨君顺,崔延琳等.UI设计在塑造产品形象中的应用研究[J].包装工程,2007,28(9)：5-18.

[7]屠秀栋.浅谈UI设计[J].电脑知识与技术,2010,6(7)：50-53.

[8]张美珍.浅析色彩在UI设计中的应用[J].设计,2014,15(7)：23-26.

[9]张媛.UI设计中的视觉表现[J].大众文艺,2013,30(21)：6-10.

[10]于莹.《极简主义风格的平面设计探究》[J].《文艺生活》文艺理论，2013,2(3)：26-30.

[11]王广.浅谈UI设计中的视觉传达[J].青年与社会,2014,11(13)：13-16.

[12]刘琳琳.大道至简:论广告设计中的简约美[J].齐鲁工业大学,2013,11(13)：13-16.

[13]宋晓华.简约理念下现图形设计中的应用及表现[J].山西大学,2013,20(3)：2-5.

[14]田龙过,闫河.智能手机APP界面设计探讨[J].西部广播电视,2014,28(9)：60-66.

[15]裴培.极简主义风格的平面设计研究[J].中国包装工业,2014,31(4)：5-8.

[16]张宁.极简主义艺术理念在当代中国设计中的运用[J].中国美术馆,2011,31(26)：25-28.

[17]陶薇薇,张小玲.UI界面中扁平化设计的原则与技巧[J].科技传播,2014,3(14)：3-8.

[18]赵亚伟.手机APP界面的情感化设计研究[D].山东:山东大学,2014.

[19]陈静.手机APP设计的应用研究[D].西安:西安美术学院,2015.

[20]Giles Colborne.简约至上：交互式设计四策略[M].李松峰，秦绪文，译.北京:人民邮电出版社,2016：55-60.

[21]艾伦•库伯,罗伯特•瑞宁,大伟•克洛林.《AboutFace3交互设计精髓史》[M].刘松涛,译.北京:电子工业出版社,2012：20-23.

[22] 约瑟夫•阿尔伯斯(Josef Albers).《色彩构成》[M].叶经文，译.重庆:重庆大学出版社,2012：60-68.

[23] 施奈德曼.用户界面设计[M].张国印,译.北京:电子工业出版社,2006：45-55．

[24] 萨马拉.《美国视觉设计学院用书：图形、色彩、文字、编排、网格设计参考书》[M].庞秀云,译.广西:广西美术出版社,2012：1-7.

[25] Marty Cagan.《启示录:打造用户喜爱的产品》[M].七印部落，译.北京：华中科技大学出版社,2011：15-20.

致谢