**题目**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学 院 | 计算机学院 | | |
| 专 业：  姓 名：  指导老师： | 数字媒体技术 | | |
|  | 学 号：  职 称： |  |
|  |  |

中国·珠海

二○二一 年 五 月

**诚信承诺书**

**本人郑重承诺：**本人承诺呈交的毕业设计《XXXXXXXXXXXXXX》是在指导教师的指导下，独立开展研究取得的成果，文中引用他人的观点和材料，均在文后按顺序列出其参考文献，设计使用的数据真实可靠。

本人签名：

日期： 年 月 日

**中文题目**

**摘 要**

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX*（概括本次毕业设计作品的主要内容，设计过程，制作的技术要点，所遇到的困难及解决方法等，不少于200汉字。）*

**关键词：**XXXX；XXXX；XXXX；XXXX*（要求3～5个最能表达主要内容的词作为关键词，中间用分号隔开）*

**英文题目**

**Abstract**

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX. *（英文摘要不少于200个单词）*

**Keywords:**  XXXX；XXXX；XXXX；XXXX*（英文关键词）*

**目 录**

[1 前言*（注：每一章都重开一页开头）* 1](#_Toc67943165)

[1.1本设计的目的及意义 1](#_Toc67943166)

[1.2本设计在国内外的发展概况及存在的问题 1](#_Toc67943167)

[1.3本设计应解决的主要问题 2](#_Toc67943168)

[2前期构思与创意*（注：每一章都重开一页开头）* 3](#_Toc67943169)

[2.1传统动画的设计制作流程 3](#_Toc67943170)

[2.2剧本构思 3](#_Toc67943171)

[2.3 风格创意 4](#_Toc67943172)

[3角色与场景设计*（注：每一章都重开一页开头）* 5](#_Toc67943173)

[3.1 角色设计稿 5](#_Toc67943174)

[3.2 场景设计稿 5](#_Toc67943175)

[4脚本与分镜头设计*（注：每一章都重开一页开头）* 6](#_Toc67943176)

[4.1 文字脚本 6](#_Toc67943177)

[4.2 镜头创作与分镜设计 6](#_Toc67943178)

[4.3 动态分镜制作 6](#_Toc67943179)

[5原画与中间画设计*（注：每一章都重开一页开头）* 7](#_Toc67943180)

[5.1 运动规律原理基础 7](#_Toc67943181)

[5.2 原画设计 8](#_Toc67943182)

[5.3 中间画设计 8](#_Toc67943183)

[6角色动画制作*（注：每一章都重开一页开头）* 9](#_Toc67943184)

[6.1 角色与场景修型 9](#_Toc67943185)

[6.2 色彩分析与上色方法 9](#_Toc67943186)

[6.3 配音与输出视频 10](#_Toc67943187)

[7总结*（注：每一章都重开一页开头）* 11](#_Toc67943188)

[参考文献 12](#_Toc67943189)

[谢 辞 13](#_Toc67943190)

[附 录 14](#_Toc67943191)

# 1 前言*（注：每一章都重开一页开头）*

Rougelike游戏[[1]](#footnote-1)（参考《注释标注方法》）是一种让玩家沉浸在满足好奇心和好胜心的快感中的游戏，不断的通过获得新的道具，装备，技能等让玩家感受到即时的奖励反馈。通过道具技能配合，游戏性等因素，让玩家沉浸其中。

次世代美术流程往往与Rougelike游戏看似不相匹配，长制作周期、质量要求等让许多独立开发者望而却步。我们将讨论如何在次时代美术流程中，既增强游戏画面，又充实游戏美术内容的方法。通过探讨最快速的次世代模型制作流程，研究如何在可视化的shader编辑器中进行材质多样化制作，将制作门槛降低，提升制作效率。

…….。

1.1本设计的目的及意义

Rougelike游戏是一种随机的艺术，是对人类好奇心的深入探究。玩家会希望不断获得新的道具以获得不同的游戏体验，面对不同的怪物，不断挑战，是目前独立游戏制作的主流。但rougelike类型游戏画面主要以像素画为主，因为三维开发成本过高，制作周期较长。但已经有游戏《雨中冒险2》（图1.1）在三维的rougelike游戏方面取得进展，证明了rougelike在三维世界中的可行性。………..



图1.1 三维下的rougelike游戏：《雨中冒险2》

1.2本设计在国内外的发展概况及存在的问题

据报告《2019 Free Global Games Market Report》 [1] (《参考文献标注方法》) 显示，主机市场占比为全球游戏市场的32%，该数据证明了主机游戏在全球范围内发展情况良好，而根据伽马数据发布《2019中国游戏产业年度报告》[2]显示，主机游戏在全国游戏市场占比约为2.3%左右，2019年，中国单机游戏市场实际销售收入大幅上涨达到6.4亿元，同比增长341.4%。这组数据显示了我国主机市场的劣势，但也同时预示了中国单机市场的复兴。因此，我国主要的次时代游戏制作目前虽然大部分为对外输出，即外包形式，但在未来，由于单机市场的复兴，对于次时代游戏美术技术的需求会越来越多，玩家对于游戏画面的追求也会更进一步。………..

1.3本设计应解决的主要问题

*（介绍本设计将要解决的主要难题，及解决方案或技术路线）*

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX…….

# 2前期构思与创意*（注：每一章都重开一页开头）*

*（从作品的整体制作流程出发，撰写动画作品从“传统文化”的毕设主题到故事情节的延展，故事梗概的商讨与确定内容，灵感来源以及最终剧本的确定，动画剧作应注意的剧本撰写特征、写作要注意的问题。与剧本适合的画面参考风格，例如剪纸、赛博朋克等视觉要素，如何用到自己的毕设中。）*…….

2.1传统动画的设计制作流程

由于我们的游戏定位为音乐打击类游戏，并且结合了VR设备，为了增强玩家的游戏体验，我们将风格定义为光彩科幻的风，类似《Beat Saber》如图2.1所示。场景中使用射灯照明，结合向玩家飞来的自发光节奏块，整体感官为未来科幻的感觉。

（（文字描述动画制作的流程阶段，每阶段需要注意的问题；配流程图说明））



图2.1游戏《Beat Saber》

*（图号按“图A.x”的形式排序，A表示章号，x表示本章出现的次序）*

2.2剧本构思

（个人作品的立意主题灵感来源再到故事梗概到剧本构思；剧本特点、写作注意问题；）经过筛选和讨论最终留下了适合我们的NPC与boss的不同参考图片进行分类处理，方便以后在制作中以为基础进行修改和设计。NPC作为玩家的指引，我们选择了偏成熟的大姐姐形象；为了更好的吸引玩家，Boss1我选择了酷酷的潮流帅气的叛逆的坏女孩形象，让玩家对接下来出场的其他boss有所期待；boss2则选择了与之前完全不同的穿制服的高傲学霸形象；最后一个boss我确定为穿着华丽裙装实则看起来就很腹黑的小妹妹的形象。如图2.2所示。

 

(a) (b)

图2.2 游戏角色的参考图

2.3 风格创意

*（例如剪纸、赛博朋克等形式在同类作品中如何用到自己的毕设；各类主题风格的特征是如何的，确定此种毕设风格对于作品制作上的方便之处或者压力在哪）*XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX…….

# 3角色与场景设计*（注：每一章都重开一页开头）*

*（参照角色设计与场景设计说明书的文档要求，从剧本故事背景、整体画面风格、传统文化元素的使用上，梳理角色设计与场景设计的思路、草稿、修正版稿件，配图说明最终确定下的角色与场景。）*

3.1 角色设计稿

*（参考前期角色说明书、人体比例、风格、配饰、五视图、动态安排；角色设计应考虑的综合要素等）*

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX…….

3.2 场景设计稿

*（场景设计中风格参考、场景与角色比例关系、主场景确定、道具；场景设计的特性。）*

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX…….

# 4脚本与分镜头设计*（注：每一章都重开一页开头）*

*（阐述视听理论相关的镜头设计、转场技巧在个人作品当中的应用；根据脚本概述与脚本写作理论知识，分析制作过程当中如何通过镜头设计达到二维动画优质的制作效果。）*

4.1 文字脚本

*（脚本概述、脚本写作特点）*

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX…….

4.2 镜头创作与分镜设计

*（视听语言相关理论、镜头剪辑、转场技巧等）*

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX…….

4.3 动态分镜制作

*（电影节奏相关、运动镜头制作概述）*

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX…….

# 5原画与中间画设计*（注：每一章都重开一页开头）*

*（运动规律（追随运动、动画的时间与空间、重叠运动等）在个人作品制作过程中的运用，原画与中间画绘制过程中对于动画运动的夸张、变形等表现，如何让自己的角色表演方式更加流程、节奏感更加明显。）*

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX…….

5.1 运动规律原理基础

*（运动规律理论知识）*

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX…….

5.2 原画设计

*（作品中的原画设计；预备动作、追随动作设计等等）*

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX…….

5.3 中间画设计

*（有趣的中间帧理论；添加中间帧涉及到的运动规律空间与时间）*

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX…….

# 6角色动画制作*（注：每一章都重开一页开头）*

*（阐述作品到达中期阶段后的主要工作任务，前期设计过程中的问题所涉及的后续工作的调整与修改，关于角色、场景的二次修型工作、分色线绘制时所要注意的明暗面关系，线条形式的调整与参考样式等；后期上色过程中所涉及的色彩原理搭配、包括输出画面后的音乐音效风格确定，输出视频所遇到的问题以及不足等。）*

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX…….

6.1 角色与场景修型

*（分色线、明暗面、线条形式参考与确定）*

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX…….

6.2 色彩分析与上色方法

*（色彩原理、上色调色配色原理）*

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX…….

6.3 配音与输出视频

*（音乐音效风格、输出视频遇到的问题，不足）*

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX…….

# 7总结*（注：每一章都重开一页开头）*

*（概括说明设计的情况和价值，分析其优点和特色、有何创新、性能达到何水平，并应指出其中存在的问题和今后改进的方向。）*

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX…….

# 参考文献

*（在毕业设计（论文）末列出在正文中参考或引用过的专著、论文及其他资料，所列参考文献应按文中参考或引用的先后顺序排列。不少于10篇）*

[1] 中美音乐类游戏市场：App Store上架App共3160款 中国占比61%［EB/OL］．

https://www.gameres.com/820660.html, 2018-09-04

[2]游戏美术在手机游戏界面中的研究 [J] . 邵兵,梁皓. 电脑迷. 2017(06)

[3]CG绘画在游戏美术设计中的运用 [J]. 李茂洋. 大众文艺. 2017(09)

……

# 谢 辞

*（简述自己做毕业设计（论文）的体会，并应对指导教师和协助完成设计（论文）的有关人员表示谢意。）*

为时一个学期的毕业设计即将结束了，这也意味者我在北京理工大学珠海学院的大学生涯也即将结束。在毕业设计这段时间里，我得到了很大的自身提高，其中包含了对汽车系统知识的理解、还有对有关这方面书籍的认识等等，这些都得益于老师和同学的大力帮助，…….

# 附 录

*（可选项，对于一些不宜放在正文中，但有参考价值的内容，可编入附录中。例如，公式的推演、编写的算法、语言程序、设计图纸等。）*

1. Roguelike是欧美国家对一类游戏的统称，是角色扮演游戏（RPG）的一个子类（Roguelike-RPG） [↑](#footnote-ref-1)