**西南财经大学天府学院**

**本科毕业论文（设计）开题报告表（表2）**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 论文（设计）名称 | 数字动画与实拍结合技术在影视广告中的应用研究 | | | | | | | |
| 论文（设计）来源 | 导师课题 | | 论文（设计）类型 | 应用研究 | | 指导  教师 | 陈婷2 | |
| 学生姓名 |  | | 学 号 |  | | 专 业 | 数字媒体技术 | |
| 1. 主要研究内容和预期成果（鼓励有创新点，300字以上）   近年来，随着计算机技术的迅速发展，数字动画等视觉传达技术也随之革新，并广泛运用于影视广告领域的创意延伸。  数字动画与实拍结合技术凭借其精准的视觉传达效果以及潜在的商业价值逐渐成为影视广告行业中必不可少的重要组成部分。它依靠自身灵活的创作模式及更具技术性的制作手法突破了观看者对于广告形式和视觉感官的固有印象，促成了实拍技术的艺术性表达。该模式结合科学技术与审美艺术，将创意思维用更具灵动性的效果呈现，为影视广告创新提供了更多的生机与遐想。  本课题通过对数字动画应用的研究，结合实景拍摄、动画技术实践以及音视频后期处理，使视觉创意与影视风格相融合，在聚焦广告主旨的前提下，加强形象刻画，提升影视画面的视觉观感与艺术传达。 | | | | | | | | |
| 1. 主要研究思路（研究方法、理论模型、可行性分析，500字以上）   结合影视广告行业的案例分析与技术需求，本课题在实践设计上以运用数字动画技术为主，在体现创意思维的同时，通过实拍技术确保故事内容合理流畅，主旨明确，避免词不达意等问题。综上所述，该课题需要满足以下需求：  （1）前期素材筹备。依据影视制作案例分析，本课题将通过以下流程进行筹备。a.确立中心主旨、延展个人创意，进行脚本撰写。b.梳理素材需求，进行相关的人物场景选取。c.运用实拍技术，拍摄视频素材。d.整合实践内容，建立课题素材库。  （2）数字动画结合。本课题选用PhotoShop、Adobe Illustrator等绘图软件进行人物的初稿绘制，选用3DMax、Flash、After Effects等动画特效软件进行关键人物的形象绘制、行为制作以及特效处理。  （3）后期视频整合。通过使用音视频处理软件完成课题呈现。  a.在Premiere软件中，结合数字动画筛选有效镜头，完成故事的叙述组合，并对视频进行滤镜、调色、转场特效、字幕添加等完善处理。  b.使用Adobe Audition软件对视频音效进行修音、降噪等相关处理，提升观感体验。  c.使用After Effects进行后期特效添加，丰富内容呈现形式，增添趣味性。  综上所述，本课题将依据基本的视频制作流程进行内容创作，采用数字动画与实拍技术相结合的形式，其中，尽量提升动画流畅度和场景艺术性，在确保故事内容叙述连贯的前提下，增添创意动画及趣味性特效，以提高视频观赏性。 | | | | | | | | |
| 1. 完成基础及参考文献（500字以上）   摄影器材：  设备：SONY HDR-CX405  脚本创作：  工具：Microsoft Office Word  角色绘制：  工具：Photoshop、Adobe Illustrator  动画制作：  工具：3DMax、Flash、After Effects  后期剪辑：  工具：Premiere、Adobe Audition、After Effects  参考文献：  [1]新媒体背景下的数字动画技术应用和发展[J]. 黄欣.  数字技术与应用. 2014(08)  [2]浅析数字动画艺术发展趋势[J]. 曹娜.  生物技术世界. 2014(07)  [3]理性与感性思维在数字动画广告设计中的应用[J]. 孔祥芬.  科技传播. 2014(06)  [4]数字三维动画技术在影视广告中的应用[J]. 姜莉.  艺术教育. 2013(09)  [5]虚拟摄影、特效与数字动画技术[J]. 罗显勇.  当代电影. 2013(03)  [6]影视广告中动画视觉语言的研究[D]. 韩蕊.沈阳师范大学 2014  [7]新媒体时代动画广告的应用优势[D]. 薛莹莹.浙江工商大学 2013  [8]数字动画技术在影视广告中的应用研究[D]. 孙芳.湖北工业大学 2013  [9]数字技术在动画创作中的应用研究[D]. 曾维佳.西安工程大学 2012  [10]探析数字技术在动画制作中的应用与发展[D]. 王超杰.西北师范大学 2012  [11]数字动画与实拍结合技术初探[D]. 梁磊.南京艺术学院 2011  [12]当代数字动画前沿技术解析[D]. 程雅倩.山东师范大学 2010  [13]影视广告中的视觉表现形式研究[D]. 刘玲.湖北工业大学 2009  [14]三维动画设计与制作[M]. 机械工业出版社 , 崔建伟, 2011  [15]影视广告制作[M]. 化学工业出版社 , 汪淼, 2011  [16]影视广告学[M]. 中国广播电视出版社 , 聂鑫, 2011  [17]影视动画广告设计[M]. 武汉大学出版社 , 吴祝元, 2009 | | | | | | | | |
| 4、工作计划 | | | | | | | | |
| 起止时间 | | 主要任务 | | | 工作地点 | | | 备注 |
| 2019.6.20－2019.7.15 | | 完成开题报告撰写 | | | 学校 | | |  |
| 2019.7.16－2019.8.15 | | 完成需求分析文档撰写 | | | 家 | | |  |
| 2019.8.16－2019.12.31 | | 完成论文（设计）撰写 | | | 学校 | | |  |
|  | | 论文定稿、查重及答辩准备 | | | 学校 | | |  |
|  | | 论文答辩 | | | 学校 | | |  |
| 指导教师开题评价（应对学生题目、工作要点、方法、进度及准备情况，200字以上）：  该论文难度设计适中，符合数字媒体技术专业培养目标要求，工作要点明确，研究方法和研究步骤较为恰当，进度安排合理。  该生具备一定的专业基础，且态度端正，相信能够顺利完成本研究课题，并撰写出符合要求的毕业论文。因此，同意芦玉麒同学毕业设计开题。  指导教师签名： 年 月 日 | | | | | | | | |
| 论文工作指导小组意见（是否同意进入毕业论文或设计撰写阶段，100字以上）：  评审意见：  负责人签名： 年 月 日 | | | | | | | | |
| 指导委员会负责人意见：  指导委员会负责人签名： 年 月 日 | | | | | | | | |

论文（设计）来源：（1）学生自拟；（2）导师课题。

论文（设计）类型：A—理论研究；B—应用研究；C—软件设计等。