

# 毕业论文排版规范


中国传媒大学 动画学院

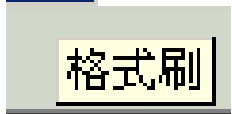
韩红雷

# 主要内容

- Word排版功能介绍
- 如何进行页面设置
- 如何分栏
- 怎样添加脚注
- 一定要自动编号
- 自动生成目录、进行交叉引用
- 解决很多问题的一个基础——节

# 如何自己掌握排版技术

- 一本书 《Word排版艺术》
- 自己实践，遇到问题到书上找答案
- 多使用Word提供的自动化功能
- 多使用  工具

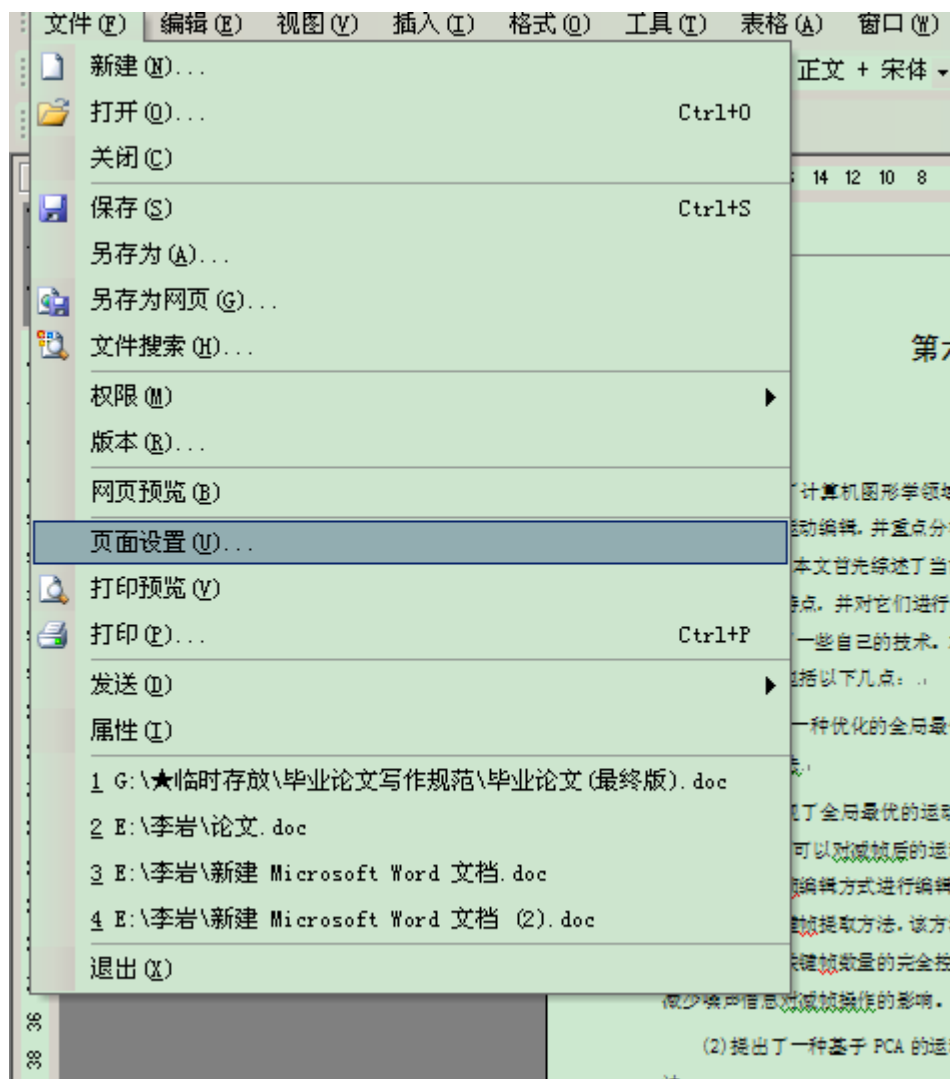


- 如果两个文本格式类似，只需要正确设置第一个，以后就可以利用格式刷将剩余的文本很方便地设置

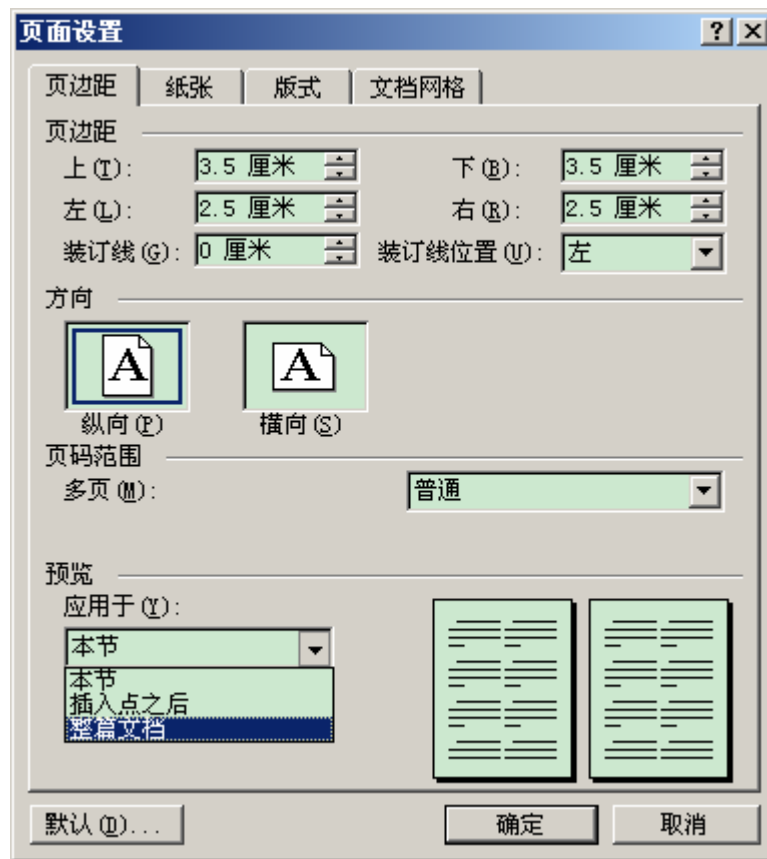
# 页面设置

# 页面设置

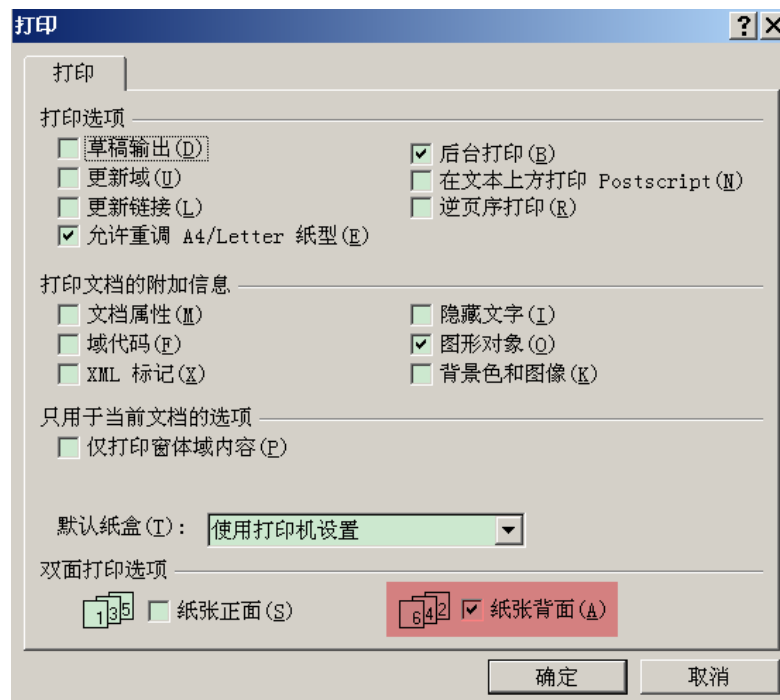
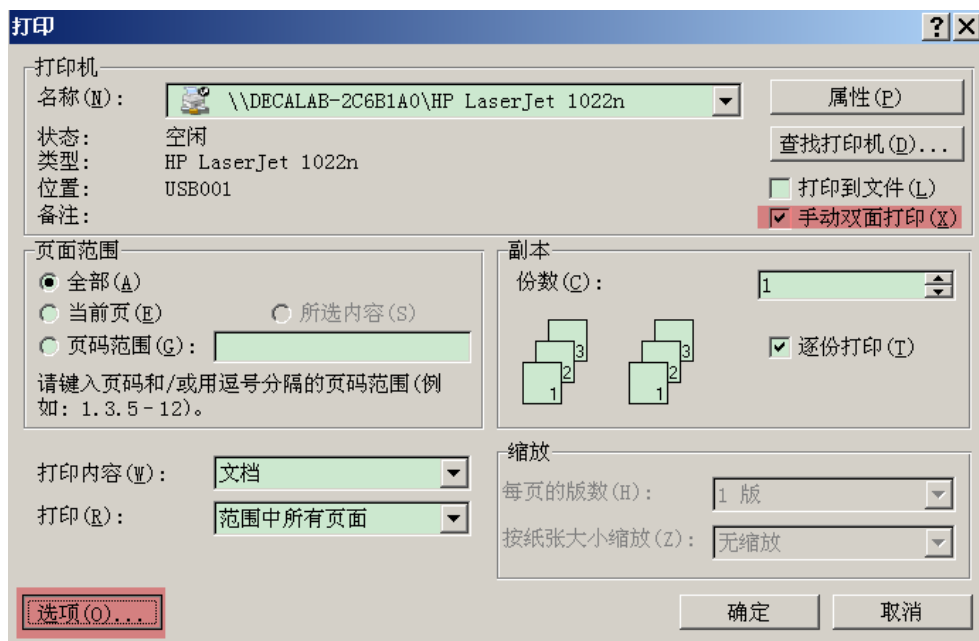
- 通过页面设置  
可以设置打印  
方式、纸张等  
内容



- 排版的时候需要按照要求制定一定的页面边距，这些值直接影响到打印成册的作品的外观



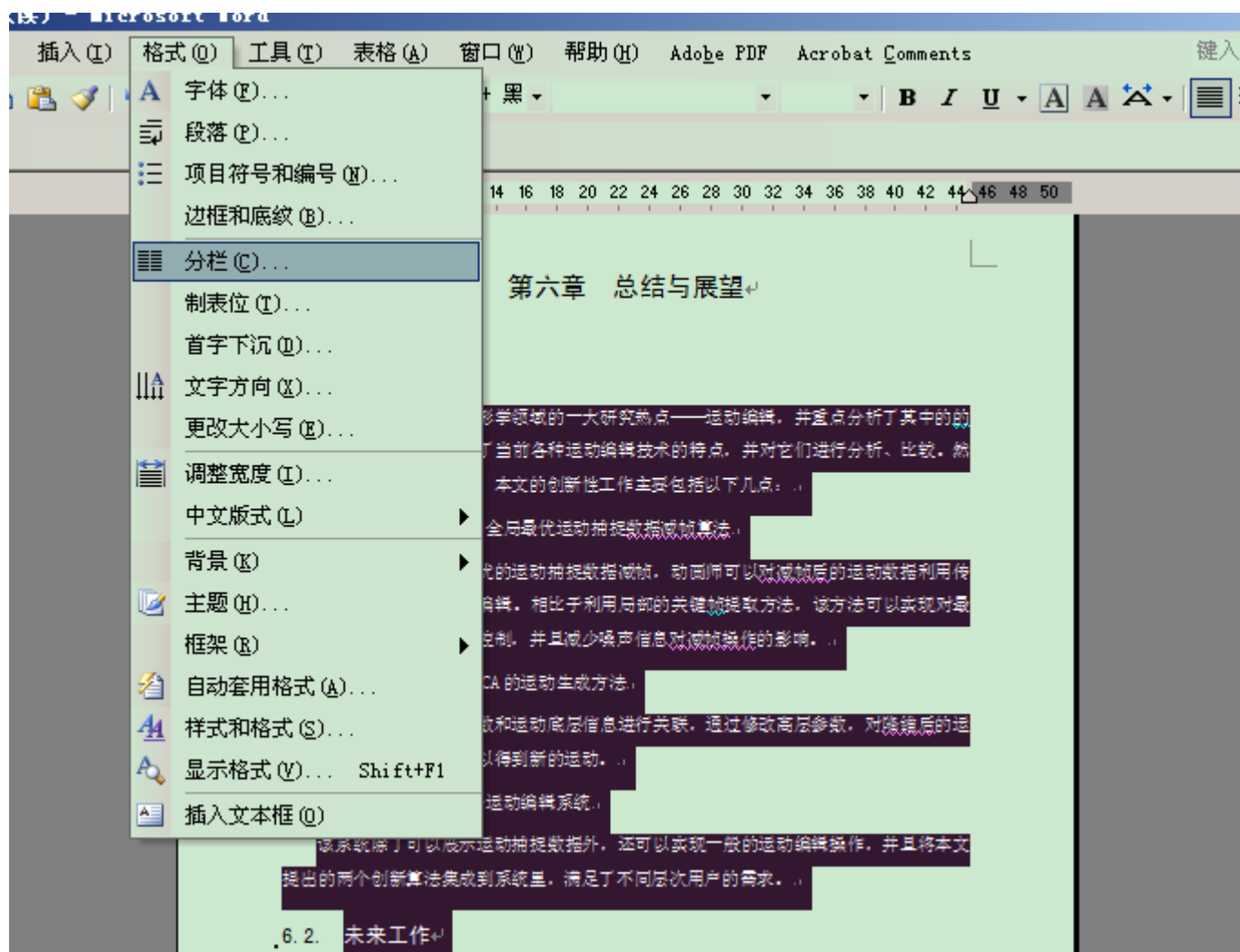
# 打印设置



分栏



# 如何分栏



分栏

?


×


预设

  
一栏 (Q)

  
两栏 (W)

  
三栏 (T)

  
偏左 (L)

  
偏右 (R)

确定

取消

☐ 分隔线 (B)

栏数 (N):

2

宽度和间距

栏 (C):

宽度 (I):

间距 (S):

1:

21.38 字符


2.02 字符

2:

21.38 字符

☒ 栏宽相等 (E)

预览



应用于 (A):

所选文字

☐ 开始新栏 (U)

## 第六章 总结与展望

### 6.1 总结

本文研究了计算机图形学领域的一大研究热点——运动编辑，并重点分析了其中的若干技术。本文首先综述了当前各种运动编辑技术的特点，并对它们进行分析、比较，然后提出了一些自己的技术。本文的创新性工作主要包括以下几点：

(1) 提出了一种优化的全局最优运动捕捉数据减帧算法。

该算法实现了全局最优的运动捕捉数据减帧，动画师可以对减帧后的运动数据利用传统的关键帧编辑方式进行编辑。相比于利用局部的关键帧提取方法，该方法可以实现对最后提取关键帧数量的完全控制，并且减少噪声信息对减帧操作的影响。

(2) 提出了一种基于 PCA 的运动生成方法。

该技术可以将高层参数和运动底层信

息进行关联，通过修改高层参数，对减帧后的运动数据进行插值的方法可以得到新的运动。

(3) 设计并实现了一个运动编辑系统。

该系统除了可以展示运动捕捉数据外，还可以实现一般的运动编辑操作，并且将本文提出的两个创新算法集成到系统中，满足了不同层次用户的需求。

### 6.2 未来工作

基于运动捕捉数据的计算机动画生成方法是近些年研究的重点，新的思想和技术层出不穷。以下将结合本文提出的方法，重点探讨一下以后的研究方向。

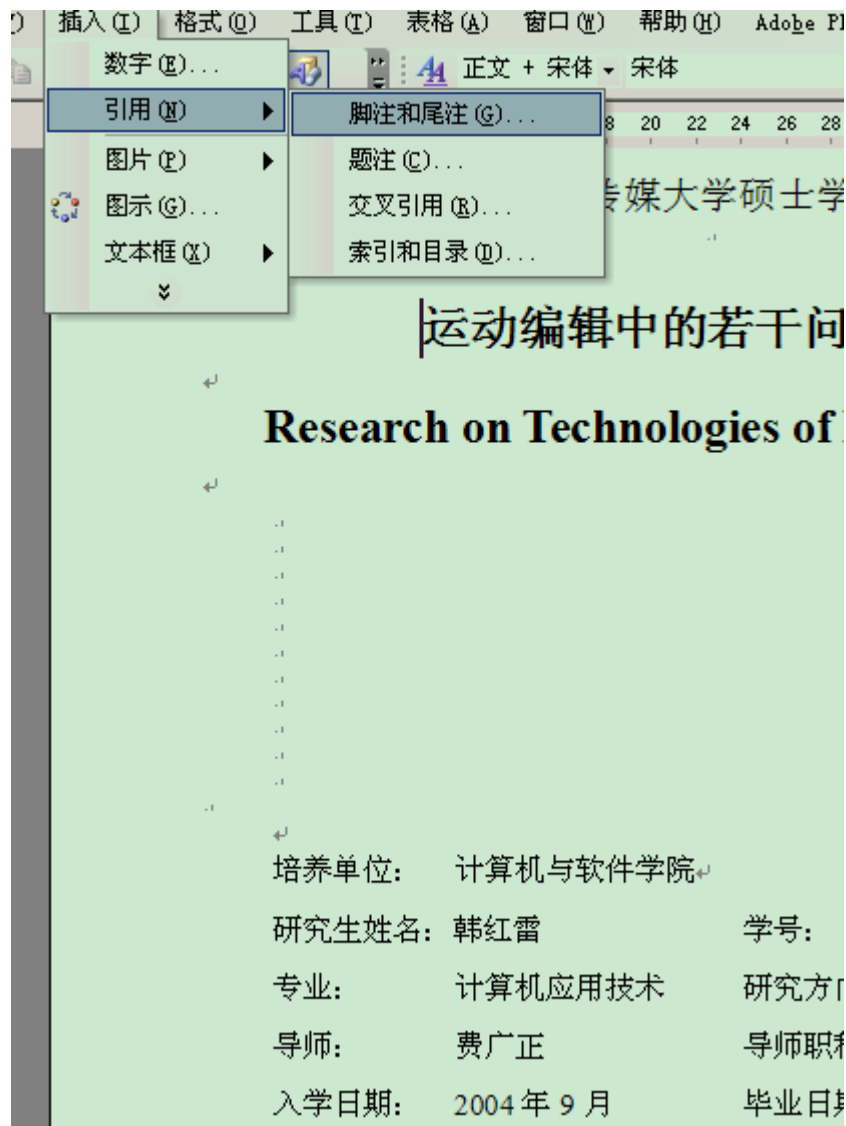
基于运动捕捉的动画技术与传统动画制作技术相比，具有质量高、代价小、制作速度快、易于实现动作特效、易于调整等许多独特的优越性。因此，如何有效地对运动数据

进行编辑和合成已成为近年来计算机动画领域的研究热点。这些研究集中在运动数据的过滤、复用、重演等方面，在增强动作的真实感和复用效率方面取得了较为理想的结果。本文的工作也基本上与本章相同的目的进行的。

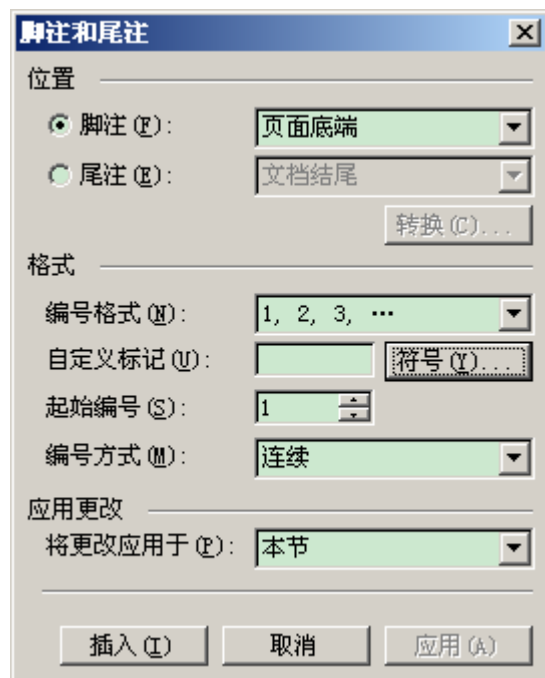
# 脚注

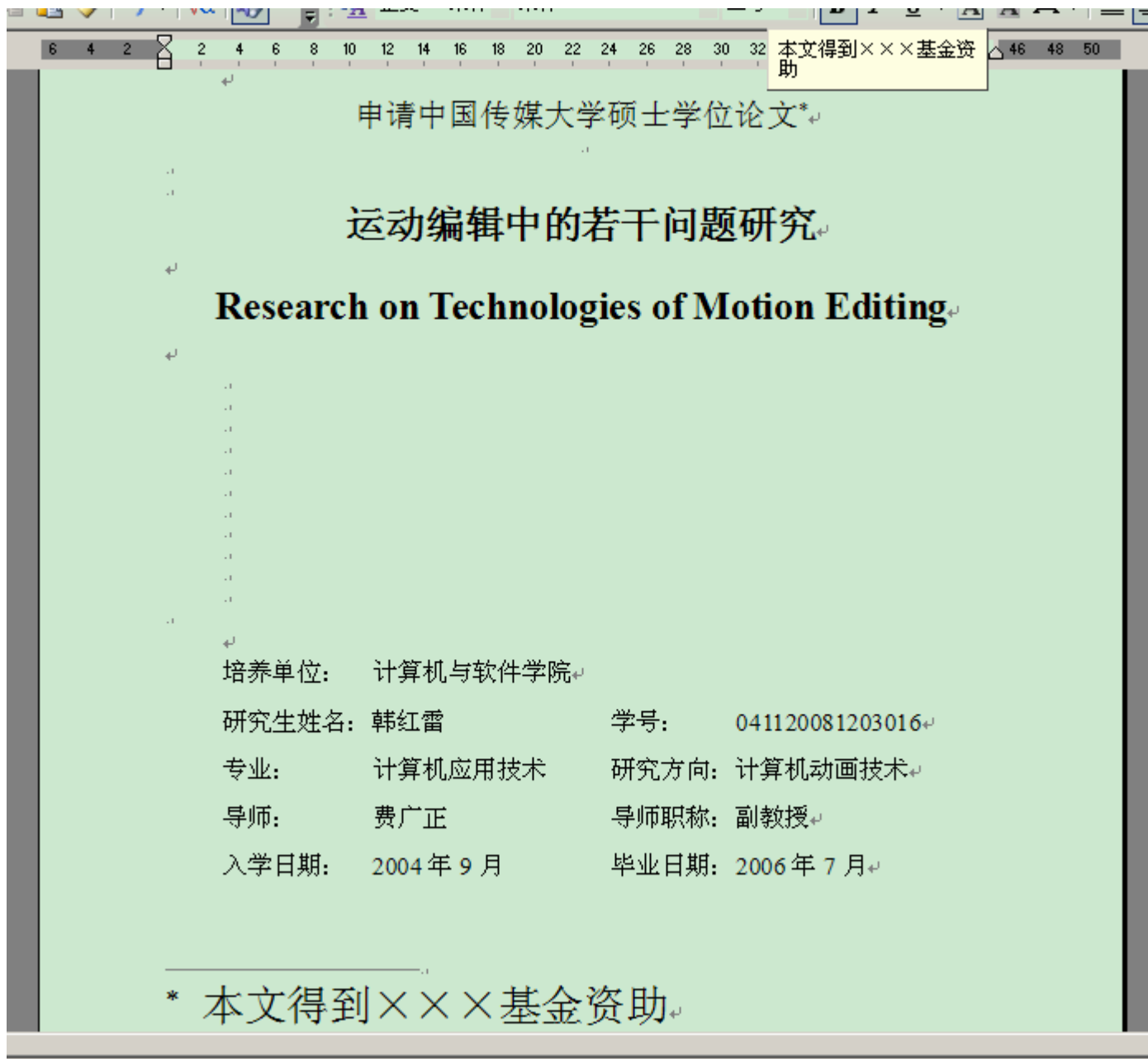
# 脚注

- 如果文章中需要出现对某个概念进行注解
- 或者需要说明资助文章研究的基金
- 或者作者信息等
- 就要使用到脚注



## 脚注的样式可以选择

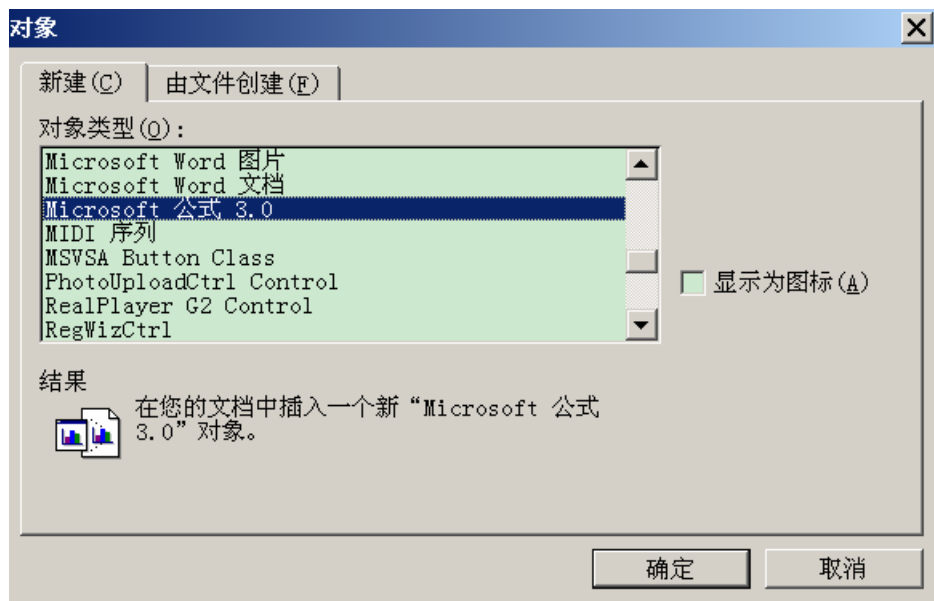
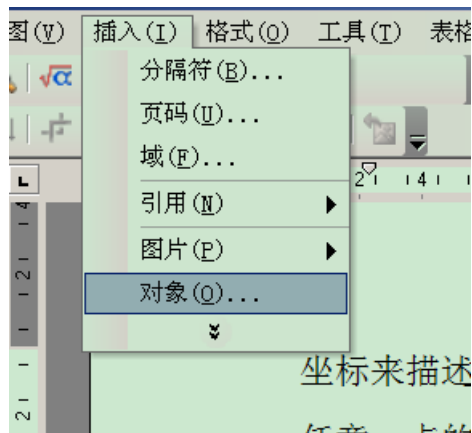




输入公式

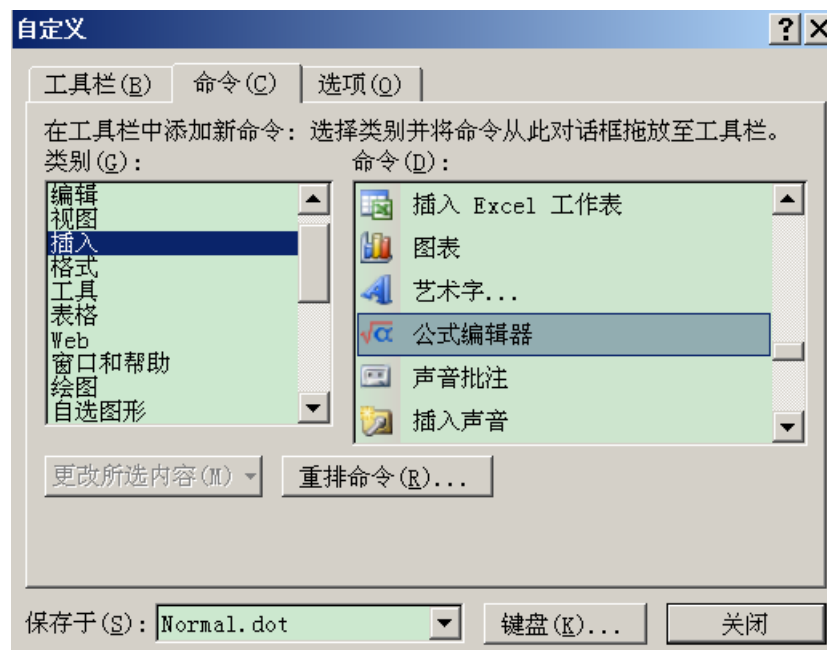
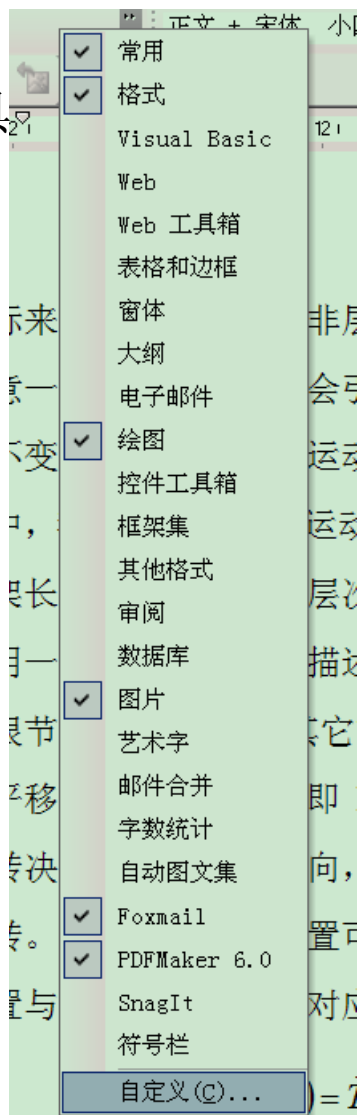


# 有数学公式的地方都应该使用公式工具



# 将插入公式放在toolbar上

右键点击工具  
栏的空白处



自动编号

# 如何自动编号

- 文章中会大量用到编号
  - 章节、步骤、参考文献.....
- 一定要有一个思想：
  - 能使用Word提供的自动化功能的，就不要手动

## 参考文献

Pixar Animation Studios. <http://www.pixar.com/>.

Digimation, Inc. <http://www.digimation.com/>.

Blue Sky Studios. <http://www.blueskystudios.com/>.

Industrial Light&Magic. <http://www.ilm.com/>.

金小刚。计算机动画基础算法研究 [D]。浙江大学博士学位论文, 1995.10

Daniel Thalmann. Motion control: From keyframe to task-level animation [J]. 1985, pp.3~17.

Jessica K.Hodgins and James F.O'Brier. Computer animation [M]. In the Wiley Encyclopedia of Electrical and Electronics Engineering, John G Webster, ed., v. 3, 1999, pp. 686~690.

David J.Sturman. A brief history of motion capture for computer character animation. Character motion system [A]. SIGGRAPH 94: Course 9.

刘丰。基于运动捕获数据的若干动画技术研究 [D]。浙江大学硕士论文。2003 年

## 参考文献

1. Pixar Animation Studios. <http://www.pixar.com/>.
2. Digimation, Inc. <http://www.digimation.com/>.
3. Blue Sky Studios. <http://www.blueskystudios.com/>.
4. Industrial Light&Magic. <http://www.ilm.com/>.
5. 金小刚。计算机动画基础算法研究 [D]。浙江大学博士学位论文, 1995.10
6. Daniel Thalmann. Motion control: From keyframe to task-level animation [J]. 1985, pp.3~17.
7. Jessica K.Hodgins and James F.O'Brier. Computer animation [M]. In the Wiley Encyclopedia of Electrical and Electronics Engineering, John G. Webster, ed., v. 3, 1999, pp. 686~690.
8. David J.Sturman. A brief history of motion capture for computer character animation. Character motion system [A]. SIGGRAPH 94: Course 9.
9. 刘丰。基于运动捕获数据的若干动画技术研究 [D]。浙江大学硕士论文。2003 年

**项目符号和编号** [X]

项目符号 (B)    编号 (N)    多级符号 (U)    列表样式 (L)

无	1. _____ 2. _____ 3. _____	1) _____ 2) _____ 3) _____	第一节 _____ 第二节 _____ 第三节 _____
A. _____ B. _____ C. _____	(一) _____ (二) _____ (三) _____	1. _____ 2. _____ 3. _____	1. _____ 2. _____ 3. _____

列表编号

☒ 重新开始编号 (R)    ☐ 继续前一列表 (C)    自定义 (C)...

重新设置 (R)    确定    取消

**自定义编号列表** [X]

编号格式 (Q) [1] 字体 (F)...

编号样式 (N): 1, 2, 3, ... 起始编号 (S): 1

编号位置 (U) 左对齐 对齐位置 (A): 0 厘米

文字位置

制表位位置 (B): 0.74 厘米 缩进位置 (I): 0.74 厘米

预览

[1] \_\_\_\_\_  
[2] \_\_\_\_\_  
[3] \_\_\_\_\_

确定    取消

## 参考文献

- [1] Pixar Animation Studios. <http://www.pixar.com/>.
- [2] Digimation, Inc. <http://www.digimation.com/>.
- [3] Blue Sky Studios. <http://www.blueskystudios.com/>.
- [4] Industrial Light&Magic. <http://www.ilm.com/>.
- [5] 金小刚。计算机动画基础算法研究 [D]。浙江大学博士学位论文, 1995.10.
- [6] Daniel Thalmann. Motion control: From keyframe to task-level animation [J]. 1985, pp.3~17.
- [7] Jessica K.Hodgins and James F.O'Brier. Computer animation [M]. In the Wiley Encyclopedia of Electrical and Electronics Engineering, John G Webster, ed., v. 3, 1999, pp. 686~690.
- [8] David J.Sturman. A brief history of motion capture for computer character animation. Character motion system [A]. SIGGRAPH 94: Course 9.
- [9] 刘丰。基于运动捕获数据的若干动画技术研究 [D]。浙江大学硕士论文。2003 年.



# 说明

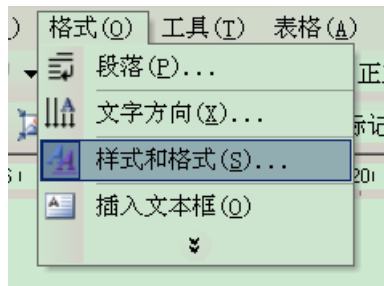
- 一般来说，鼠标点击后有灰色阴影的区域为Word的域，这些对象是Word自动维护的，不需要用户手动进行设置
- 除了编号外，页码、题注、目录等内容也是这样



使用样式

# 将文档内容逻辑化

- 只有将文章内容逻辑化，才有可能自动生成目录
- 将文档内容逻辑化的途径是：
  - 利用“样式”
- 除了将文档的文字内容结构化以外，还需要将图表等非文字内容结构化



文件(F) 编辑(E) 视图(V) 插入(I) 格式(O) 工具(T) 表格(A) 窗口(W) 帮助(H) Adobe PDF Acrobat Elements 键入需要帮助的问题

正文 + 黑体, 小四 小四 B A

显示标记的最终状态 显示(S)

样式和格式

所选文字的格式

黑体, 小四

全选 新样式...

请选择要应用的格式

1、 编号, 仿宋

1. 编号, 仿宋

标题 1

标题 1: 正文 + 字体: 二号, 加粗, 字距调整二号, 行距: 多倍行距 2.41 字行, 段落间距段前: 17 磅, 段后: 16.5 磅, 与下段同页, 段中不分页, 1 级

标题 3

超链接

仿宋-GB2312

仿宋-GB2312,

仿宋-GB2312,

仿宋-GB2312,

仿宋-GB2312,

GB2312, 小四,

仿宋-GB2312,

仿宋-GB2312,

仿宋-GB2312,

仿宋-GB2312

章节名称: 第一周: 简介

3 学时 150 分钟

一、教学目的及要求

1. 让学生了解“游戏引擎”的发展历史。
2. 通过对发展历史的了解, 学生会了解到游戏引擎的原理。
3. 对游戏引擎中的一些基本概念有感性认识。

二、教学重点及难点

重点:

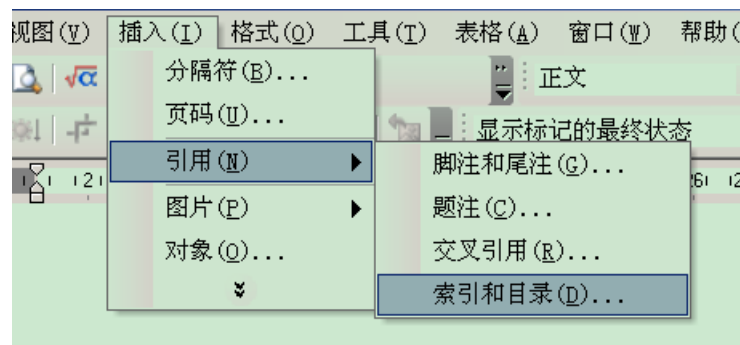
1. 了解游戏引擎中的一些基本概念。

难点:

1. 基本概念之间的区别及联系。
2. 一些基本概念容易混淆。

三、教学手段

1. 课程 ppt。



文件(F) 编辑(E) 视图(V) 插入(I) 格式(O) 工具(T) 表格(A) 窗口(W) 帮助(H) Adobe PDF Acrobat Comments 键入需要帮助的问题

超链接 仿宋\_GB2312 五号 B

显示标记的最终状态 显示(S)

样式和格式

所选文字的格式

超链接

全选 新样式...

请选择要应用的格式

清除格式

标题 1

标题 2

标题 3

超链接

日期

网格型

页脚

页码

页眉

正文

正文文本

正文文本

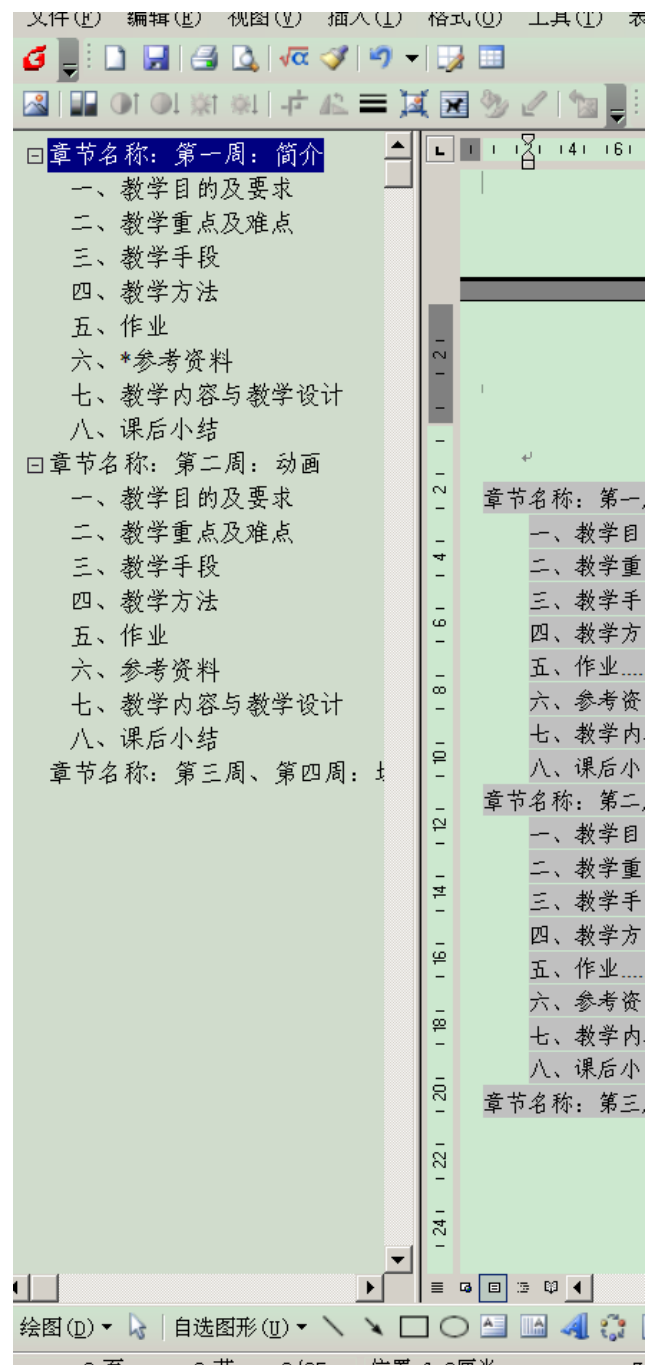
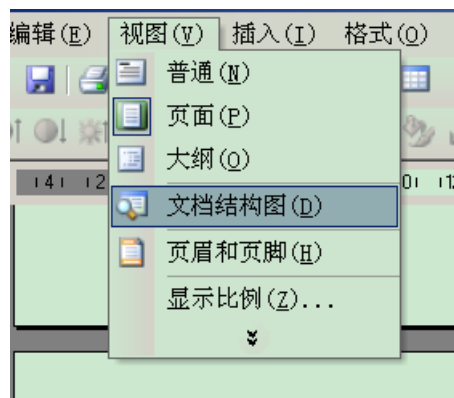
正文文本

正文文本

显示: 有效格式

绘图(D) 自选图形(U)

章节名称: 第一周: 简介	5
一、教学目的及要求	5
二、教学重点及难点	5
三、教学手段	5
四、教学方法	5
五、作业	5
六、参考资料	6
七、教学内容与教学设计	6
八、课后小结	11
章节名称: 第二周: 动画	13
一、教学目的及要求	13
二、教学重点及难点	13
三、教学手段	13
四、教学方法	13
五、作业	13
六、参考资料	13
七、教学内容与教学设计	15
八、课后小结	21
章节名称: 第三周、第四周: 场景组织	23



# 将文档内容逻辑化为多级标题形式

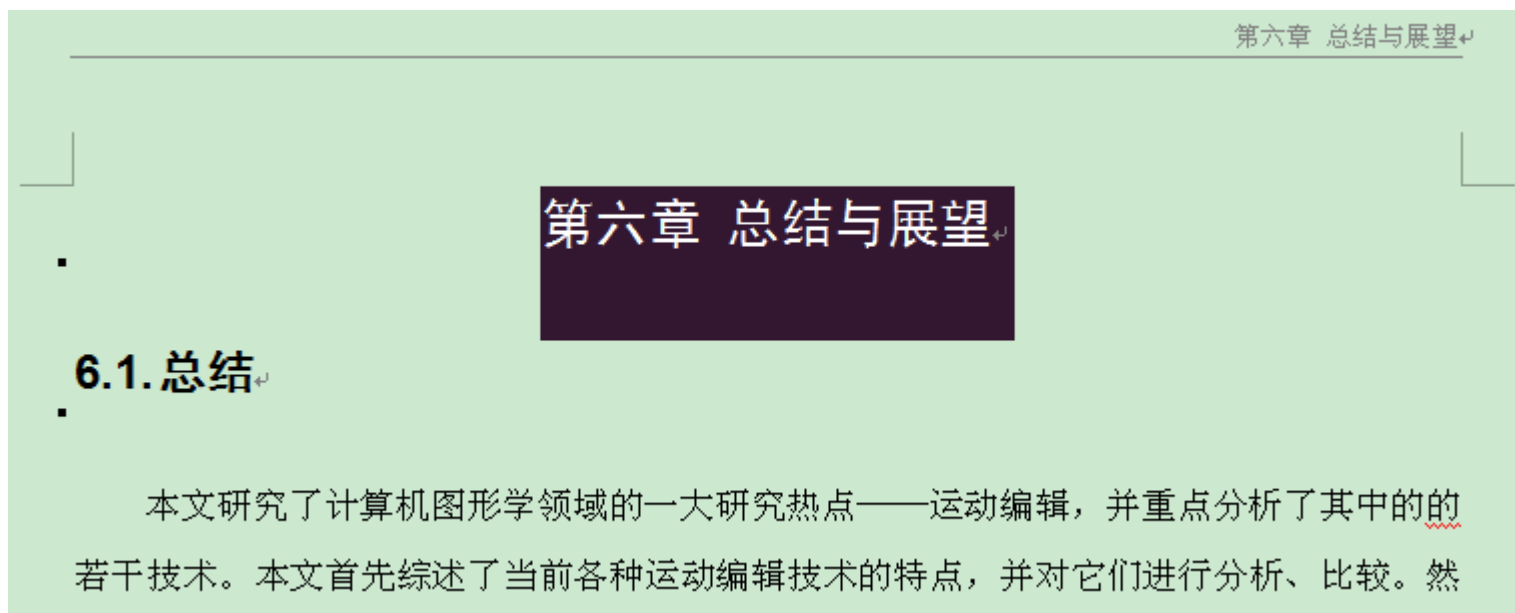
- 需要修改样式
  - 将一级标题设置为一级编码
  - 二级标题是二级编码
  - 依此类推
- 注意：
  - 一级标题编码可能出现问题，一般不对一级标题编号

第二章 基于运动捕捉数据的计算机动画 .....	7
2.1. 运动捕捉技术 .....	7
2.2. 运动编辑技术 .....	10
2.2.1. 运动编辑技术的概念和目的 .....	10
2.2.2. 运动编辑技术的研究现状 .....	11
2.2.3. 运动编辑的基本操作 .....	12
2.3. 本章小结 .....	17
第三章 优化的运动捕捉数据减帧算法 .....	19
3.1. 曲线拟合 .....	20



# 一级标题手动编号

- 一级不进行自动编号，而进行手动书写
  - 比如下例中的“第六章”是手动写的(其实Word可以自动编号为“第六章”这样的编码方式)

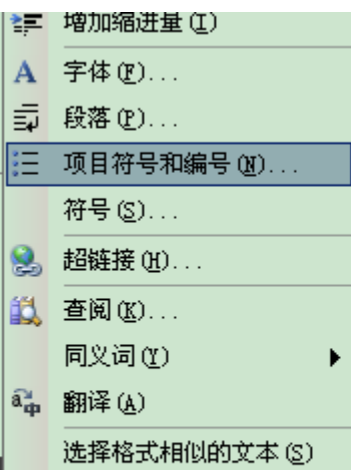


# 对二级以后的标题进行多级编码 (1/3)

## 第六章 总结与展望

### 1. 总结

本文研究了计算机图形学领域的一大研究热点——运动编辑，并重点分析了其中的的



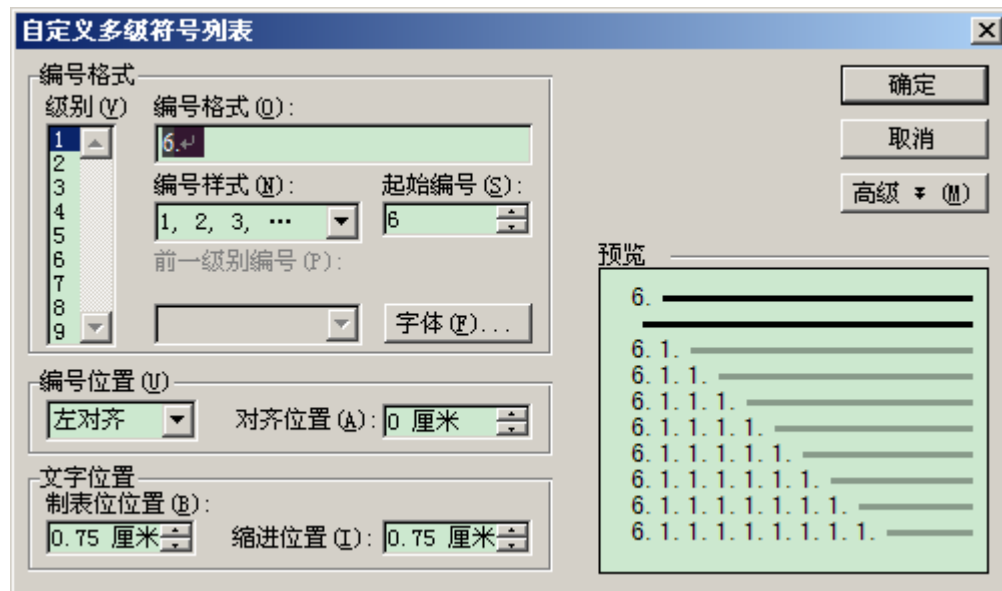
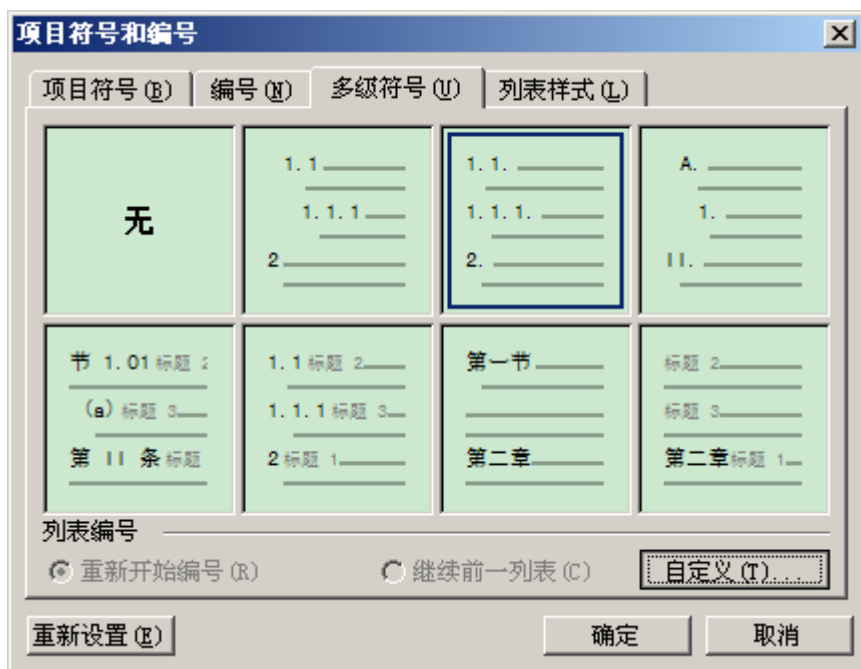
第六章 总结与展望

## 第六章 总结与展望

### 1. 总结

# 对二级以后的标题进行多级编码 (2/3)

- 需要手动控制，将一级编码调整为正确的编号



# 对二级以后的标题进行多级编码 (3/3)

## 第六章 总结与展望

### 6.1. 总结

本文研究了计算机图形学领域的一大研究热点——运动编辑，并重点分析了其中的的  
技术。本文首先总结了当前各种运动编辑技术的特点，并对它们进行分析、比较、研

### 6.2. 未来工作

基于运动捕捉数据的计算机动画生成方法是近些年研究的重点，新的思想和技术层出不穷。以下将结合本文提出的方法，重点探讨一下以后的研究方向。

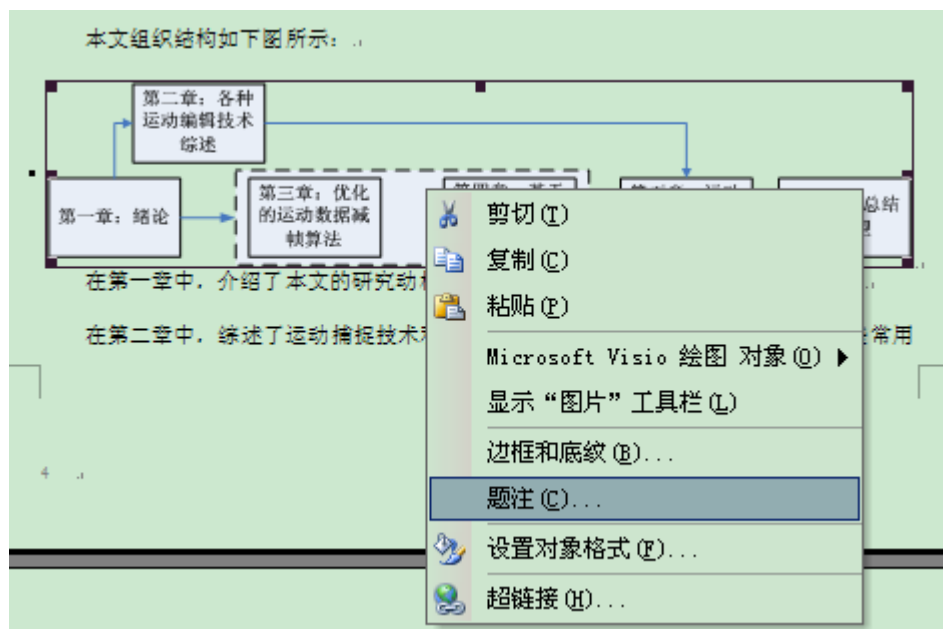
基于运动捕捉的动画技术与传统动画制作技术相比，具有质量高、代价小、制作速度

其他类似的二级标题可以使用格式刷设置

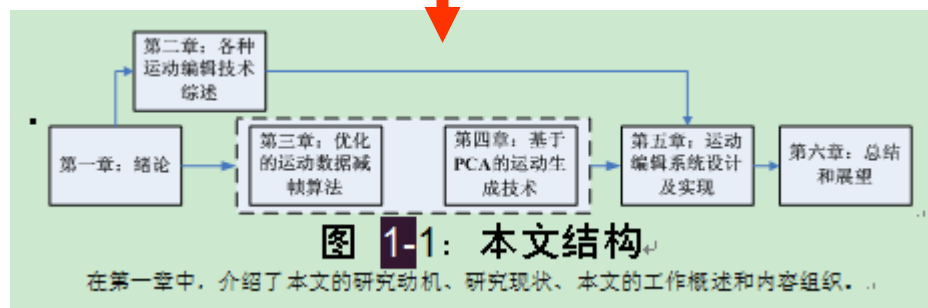
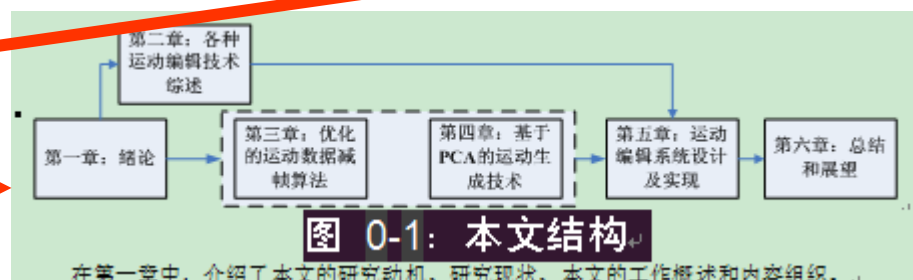
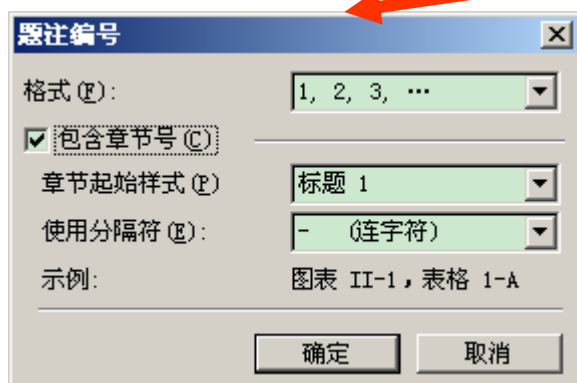
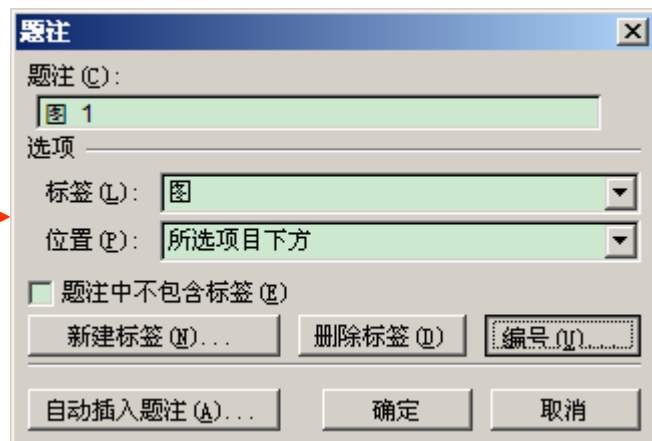
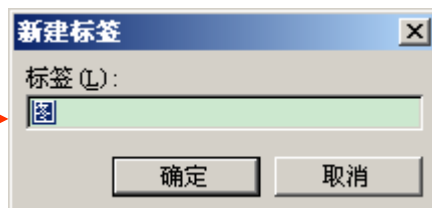
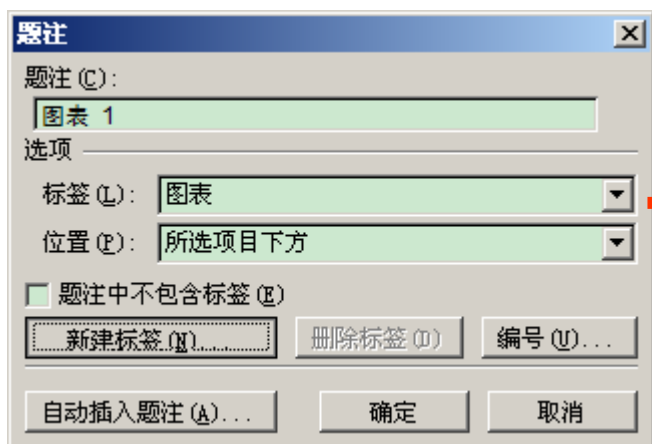
对图表进行题注

# 添加题注

- 对于一般的图片、表格等可以为其添加“题注”，也就是常见的图表注释



# 如何为题注编号

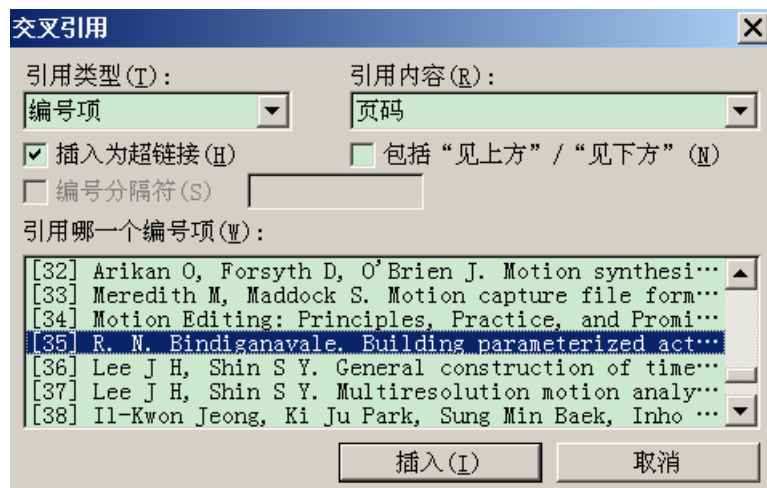
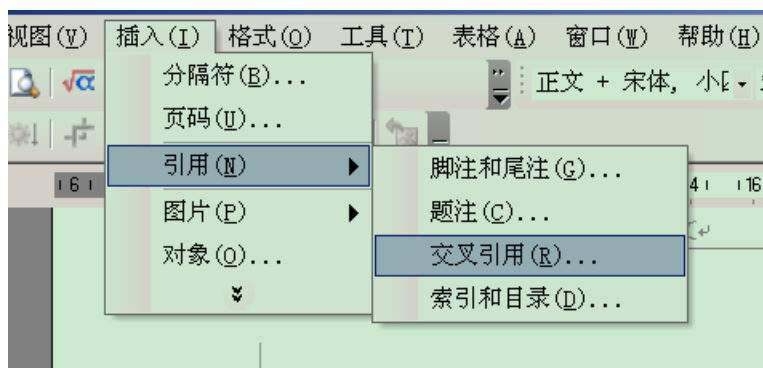


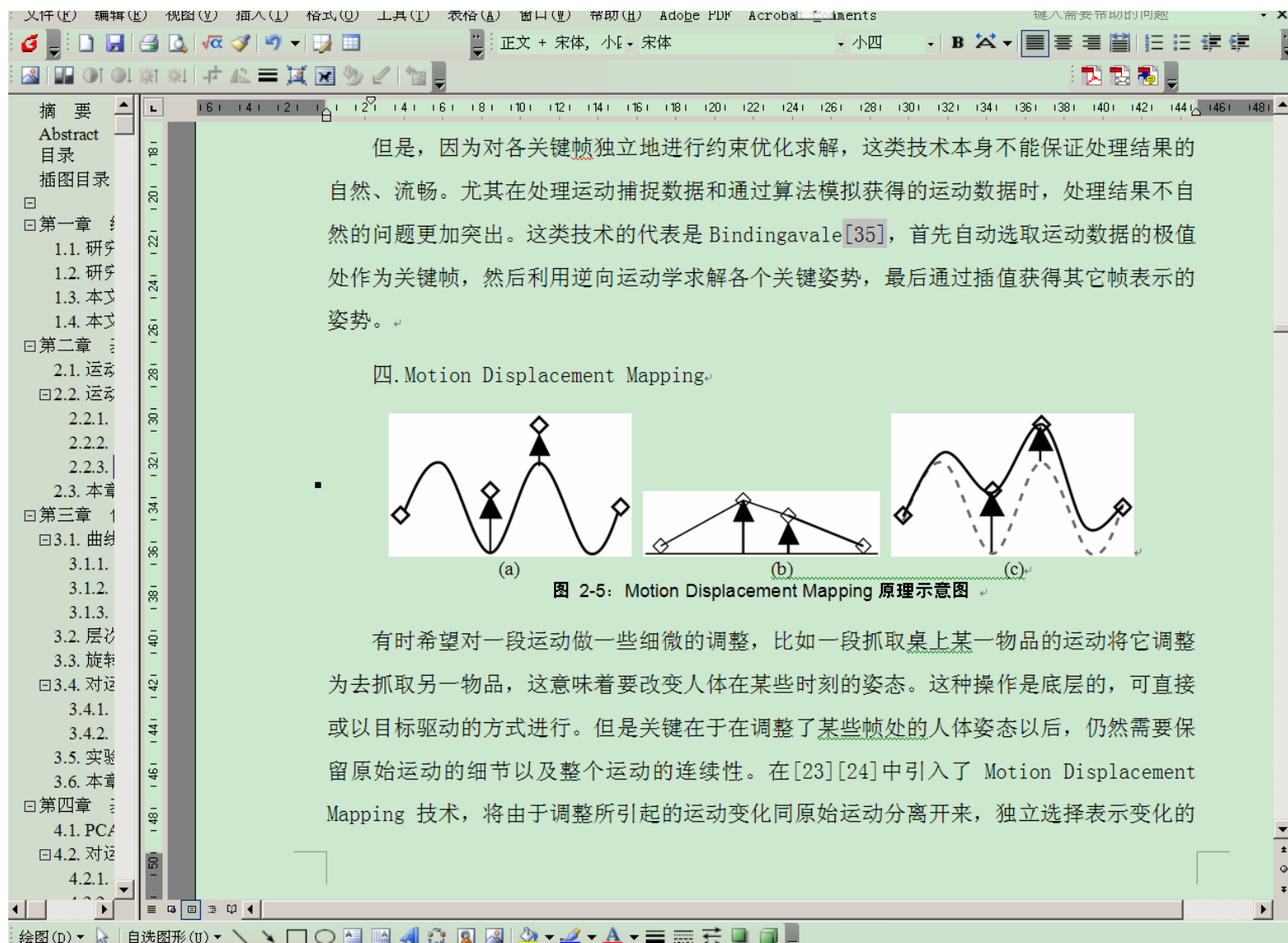
# 交叉引用



# 进行交叉引用

- 如果要让自己的文章更加体现电子文档的特性，需要用到较差引用
  - 比如，用超连接的方式指定参考文献或者图表
  - 用户只要点击这个超连接就可以转到你的参考文献处





# 节的概念

# 节（sections）

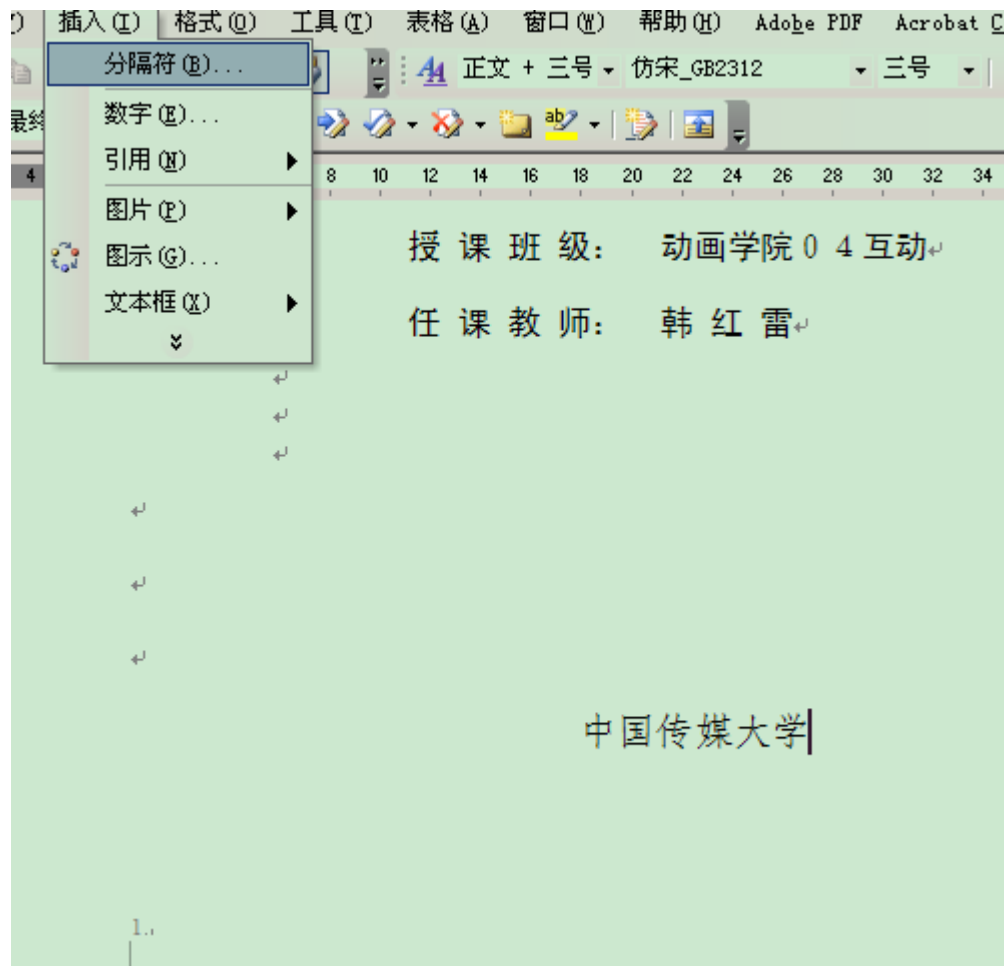
- 并非一般所谓的“书籍章节”的“节”
- 由于节不是一种可视的页面元素，所以一般人都不会存在这个逻辑概念
- 如果少了节的参与，许多排版效果无法达到
  - 对不同的文章部分进行不同的编页方式
  - 对不同的文章部分赋予不同的页眉、页脚
  - 。。。

# 节

- 为了获得页眉、页脚等的巨大弹性，文档作者必须为每一单元（前言、目录、致谢、各章……）设立一个节

摘 要
Abstract
目录
插图目录
▣第一章 绪论
1.1. 研究动机
1.2. 研究现状
1.3. 本文的工作
1.4. 本文的组织
▣第二章 基于运动捕捉数据的计算机动画
▣第三章 优化的运动捕捉数据减帧算法
▣第四章 基于 PCA 的运动生成技术
▣第五章 运动编辑系统 MotionPro 的实现
▣第六章 总结与展望
参考文献
作者在攻读硕士期间发表（或录用）的文章
致谢

# 如何分节



中国传媒大学

分隔符

?

×

分隔符类型

☐ 分页符(P)

☐ 分栏符(C)

☐ 换行符(¶)

分节符类型

☐ 下一页(N)

☐ 连续(T)

☐ 偶数页(E)

☒ 奇数页(O)

确定

取消

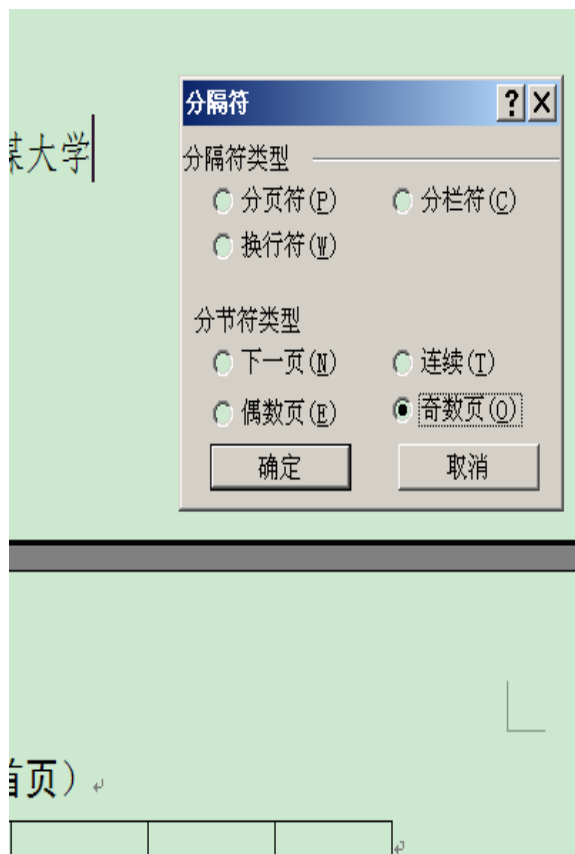
教案（首页）

# 分节符类型说明

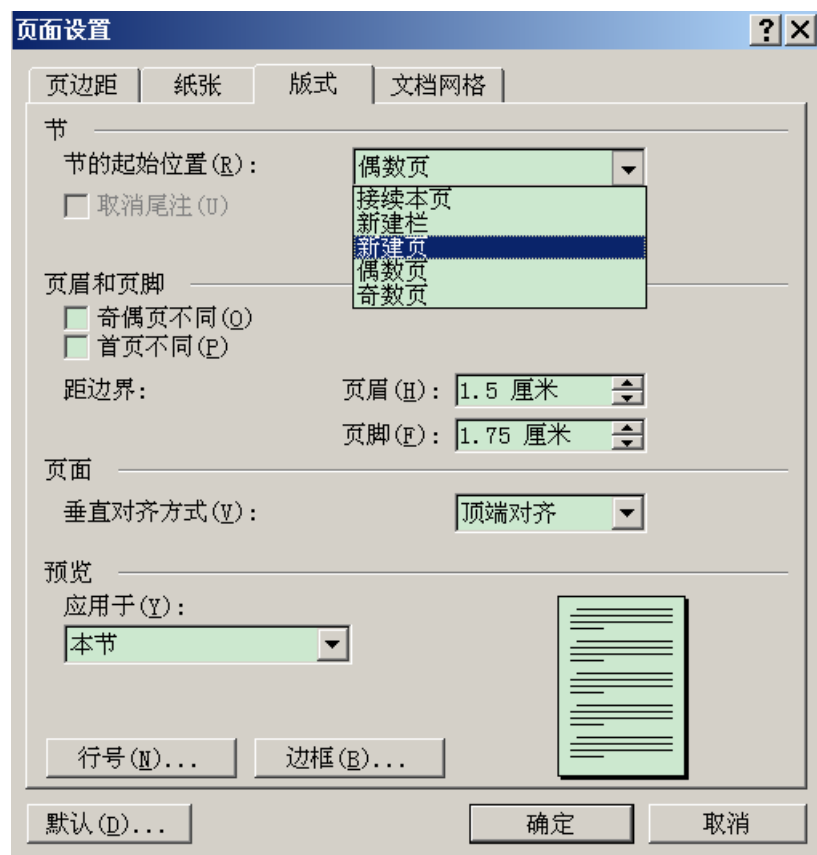
- **下一页**:插入分节符并分页，下一节从下一页顶端开始
- **连续** 插入分节符并开始新节，不插入分页符
- **偶数页** 插入分节符并在下一偶数页开始下一节。如果分节符落入偶数页，则 **Word** 将下一奇数页留为空白
- **奇数页** 插入分节符并在下一奇数页开始下一节。如果分节符落入奇数页，则 **Word** 将下一偶数页留为空白



# 单元永远始于奇数页



插入分节符的时候选择“奇数页”



或者在页面设置中进行相应设置

中国传媒大学

1

|

3

教案（首页）

课程编号	081040	授课 班级	动画学院 04 互动	学生 人数	27 人
课程名称	游戏引擎原理及应				

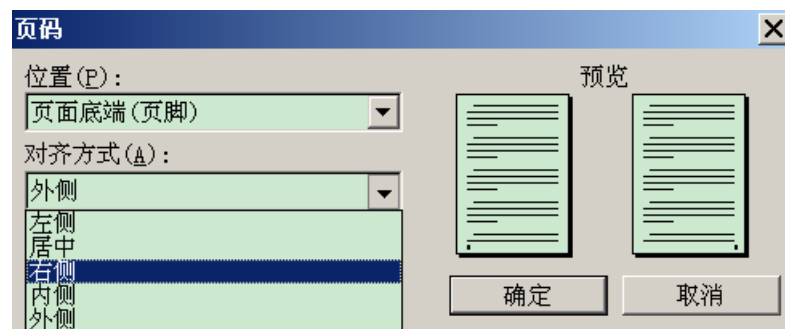
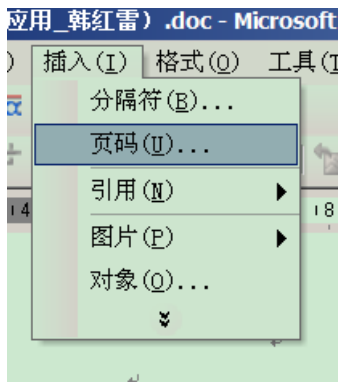
# 文前、正文、文后

- 这些是排版术语
- 文前：
  - 第一章以前的篇幅(通常包括扉页、绪言、目录、前言、致谢)
- 各章称为正文
- 附录、索引等称为文后

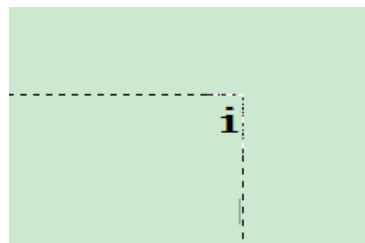
# 对文前和正文使用不同的编页方式

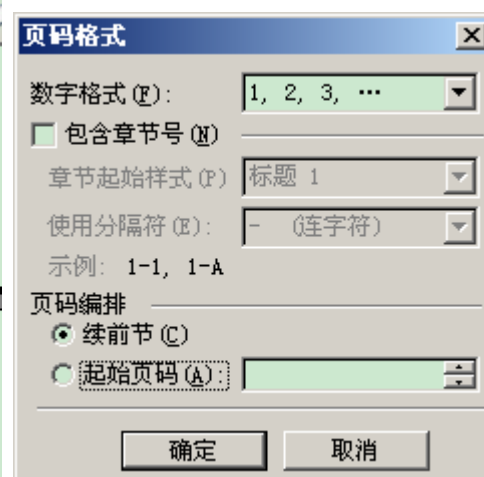
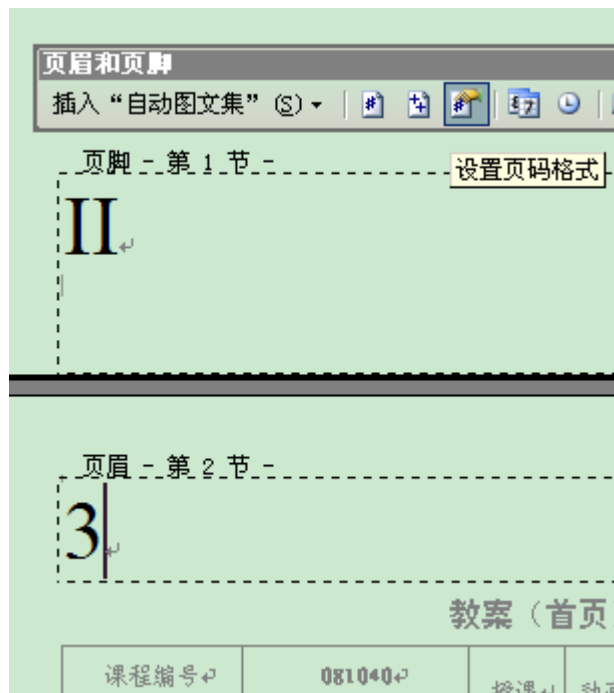
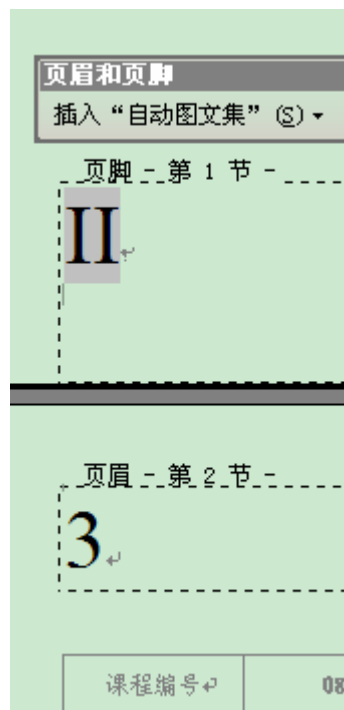
- 习惯上，书籍第一章起用阿拉伯数字1, 2, .....来编号
- 第一章前(文前)用罗马数字i,ii,iii...编页
- 有了节的概念以后，这个问题很好解决了

- 首先插入页码



- 为不同的节在页面格式中选择编页类型





在页码格式中可以设置为新的节重新开始编号

# 如何为奇偶页设置不同的页眉

- 一般会在奇数页内侧放置大标题
- 偶数页内侧放置小标题
- 或者希望将封面也放置到和论文正文同一个文档中，而封面是不需要出现页眉的
- 解决这些问题也需要节的概念



页面设置

?

×

页边距

纸张

版式

文档网格

节

节的起始位置 (R):

新建页

☐ 取消尾注 (U)

页眉和页脚

☒ 奇偶页不同 (O)

☐ 首页不同 (F)

距边界:

页眉 (H):

1.5 厘米

页脚 (F):

1.75 厘米

页面

垂直对齐方式 (V):

顶端对齐

预览

应用于 (Y):

本节

本节

插入点之后

整篇文档

行号 (N)

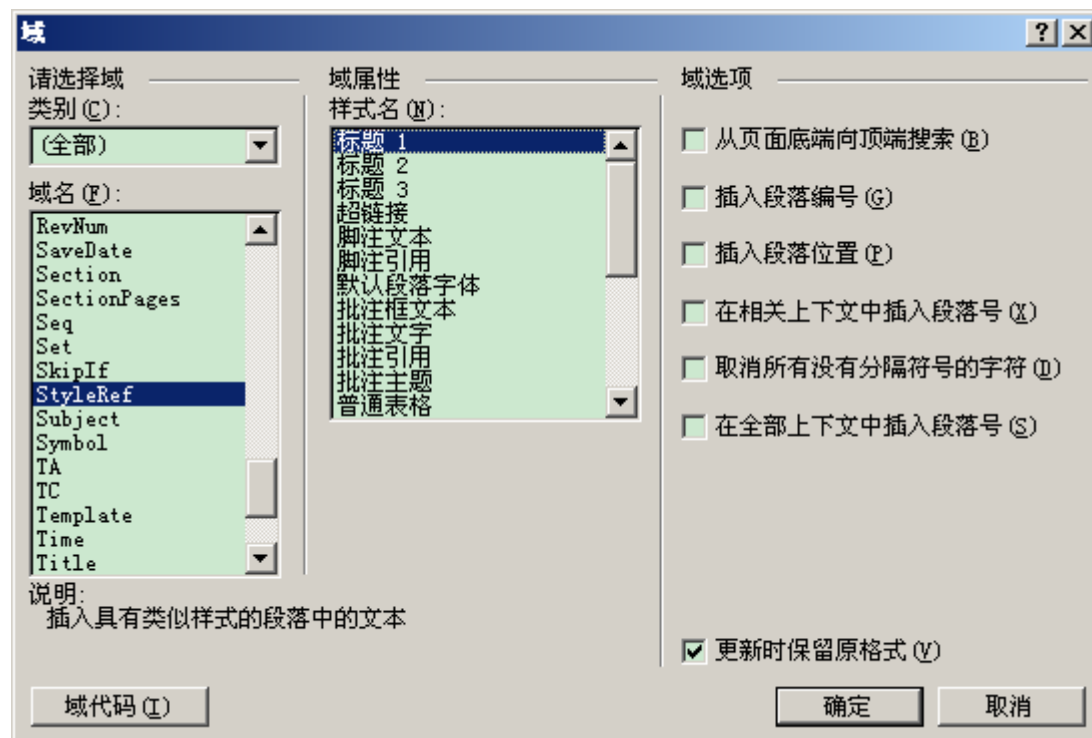
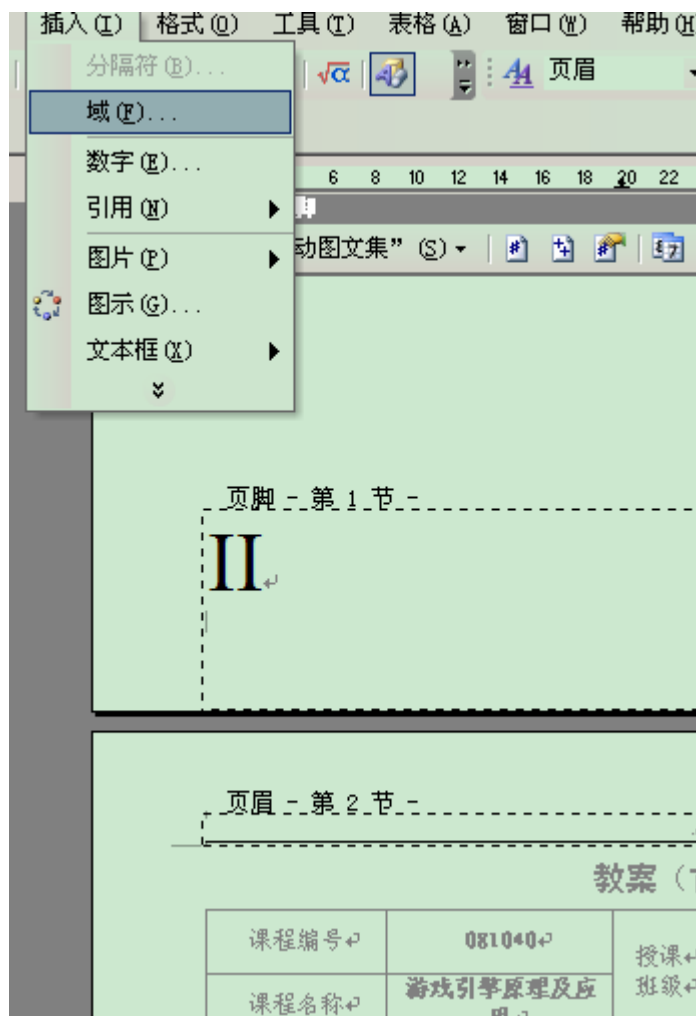
边框 (B)...

默认 (D)...

确定

取消

# 将页眉的内容设置为域



一般奇数页用标题1作为页眉

偶数页使用标题2作为页眉

或者奇数页使用书名（论文名）

偶数页使用标题1

## 教案

### 第一周：简介

的发展历史。

2. 使学生了解到游戏引擎的原理。

3. 使学生对引擎有感性认识。

4. 使学生了解引擎的基本概念。

5. 使学生了解引擎的联系。

6. 使学生了解引擎的实例。

7. 使学生了解引擎的实例。

### 第一周：简介

#### 六、参考资料

1. 《游戏引擎发展史》。
2. 《3D 游戏之父—John Carmack 访谈》。
3. <http://www.3dgamestudio.com/>。

#### 七、教学内容与教学设计

教 学 内 容	教 学 目 的
 <p>游戏引擎原理及应用</p> <p>张 磊 中国美术学院 副教授 电话: 13601714666 Email: kasheng@163.com</p> <p>2009.12</p>	<p>了解引擎的基本概念。</p> <p>1) 引擎的构成</p> <p>2) 引擎的用途</p>
 <p>游戏引擎原理及应用</p> <p>张 磊 中国美术学院 副教授 电话: 13601714666 Email: kasheng@163.com</p> <p>2009.12</p>	<p>了解引擎的基本概念。</p> <p>1) 引擎的构成</p> <p>2) 引擎的用途</p>
 <p>游戏引擎原理及应用</p> <p>张 磊 中国美术学院 副教授 电话: 13601714666 Email: kasheng@163.com</p> <p>2009.12</p>	<p>了解引擎的基本概念。</p> <p>1) 引擎的构成</p> <p>2) 引擎的用途</p>