

表一：毕业论文（设计）开题报告
Form 1: Research Proposal of Graduation Thesis (Design)

论文（设计）题目

Thesis (Design) Title: 一种动漫插画交易平台的设计与实现

（简述选题的目的、思路、方法、相关支持条件及进度安排等）

（ Please briefly state the research objective, research methodology, research procedure and research schedule in this part. ）

近年来，动漫游戏行业作为新兴产业，在资本、技术和消费人群的多重驱动下，产值持续快速增长。这一行业离不开动漫插画的设计与交易，无论是游戏还是动漫，都需要一批优秀的 2D、3D 插画师绘制大量的个性、生动的插画[1]。从职业画师到业余绘画爱好者，将插画及动漫角色的创作用于商业交易已经形成了一种常态。然而，目前国内并没有合适的、更贴切的平台用于动漫插画创作的交易，如果能够进行该方面平台的完善与设计，将能够弥补这一方面的空白。

一、选题背景

2018 年中国泛二次元用户规模将近 3.5 亿人，网络动漫用户规模也达到 2.1 亿人。而与这一庞大群体相对应的，则是动漫游戏行业连年的高产值。2018 年中国游戏市场实际销售收入达 2144.4 亿元，同比增长 5.3%。[2] 动漫插画创作是动漫行业发展的必然产物，无论是游戏中的角色设计，还是业余爱好交流中的相关创作，都不可避免的会涉及到商业交易。

目前的动漫插画商业化形式主要有两种：一是约稿，即甲方提出要求，找到合适的乙方插画师并签订协议，画师按照要求完成稿件，而后交付稿件并获得稿酬。二则是出售，即画师将自己的作品以商品形式进行售卖或拍卖。无论是哪种形式，本质都是 P2P 的商业模式，因此将双方用户连接起来，并能够完成交易过程的平台就显得尤为重要。

二、市场需求

当前的插画交易平台主要有以下几种形式：

一是二手交易平台，如闲鱼等。在该类平台上，画师可以将自己的作品配图，从而按照买卖二手的方式进行拍卖或售卖。但该类平台主要用于日常生活

用品的交易，缺少和插画相关内容的适配性，双方合作度较低。

二是美术外包交易平台，如米画师。该类平台专门用于美术插画外包的交易，直接将用户分为需求方与画师两类，需求方可以发布需求或联系感兴趣的画师，而画师也可以应征合适的需求。该类平台已经有较为完善的系统和流程，但只强调了对于甲方需求的完成，而缺少了画师对自己作品的售卖。实际上，目前有大部分交易是画师对自己的创作进行售卖或拍卖。

三是角色售卖平台，如国外的 nizima 等。该类网站与第二类正相反，画师在网站发布自己的作品或 oc（original character，即原创人物），进行拍卖或售卖，缺点也与第二类相反，仅包括了画师单方面的售卖，而忽略了需求方的约稿需求。

四是聊天工具，如 QQ 群内等。这种交易模式一般是相互的，目前比较普遍的方式是画师和需求方都可以在群相册内发布作品或需求，另一方则在下面留言购买或应征。该类模式较为全面也较为自由，但沟通过程缺少第三方的管理，容易产生分歧，且群人数会成为限制交易的底线。

三、设计思路

综合以上几种平台的优缺点，初步考虑设计一种能够进行双向沟通的公开 P2P 插画交易平台，即主要包括约稿（需求方和画师关于特定需求进行交易）和售卖（画师对自己的作品进行售卖或拍卖）两个大功能，旨在帮助双方更好的完成交易。在此基础上，会进一步细化功能内部，如拍卖系统、打标签系统、聊天系统等。该平台基于 web 搭建。

四、进度安排

分工包括调研、产品设计、UI 设计、前端、后端等部分。预计一月份完成调研、产品设计，UI 及产品原型设计，二月至三月中旬完成初步制品，三月底进行一次迭代，四月完成最终制品及论文终稿。

- [1] 浅析动漫游戏产业与插画艺术的融合与创新[J]. 刘晓婷.工业设计 . 2018(07)
- [2] 2018 年中国动漫游戏产业发展报告[J]. 中国动漫游戏产业年度报告课题组,魏玉山,张立,王飏,牛兴侦,孟晓明.出版发行研究 . 2019(09)

Student Signature:

Date:

指导教师意见

Comments from Supervisor:

1.同意开题

2.修改后开题

3.重新开题

1.Approved()

2. Approved after Revision ()

3. Disapproved()

Supervisor Signature:

Date: