

序号	导师姓名	课题名	简介（课题方向：媒体软件理论与应用DE，媒体网络与Web系统MW，数字娱乐与游戏EG，可视分析与虚拟展示VV）	分类	课题编号
95	律睿慤	基于着色器的交互式图片滤镜	运用OpenGL着色器语言（GLSL），实现一系列效果新颖、趣味横生的图片滤镜，并且基于鼠标、键盘和触摸屏设计一系列交互方式，用户操作滤镜的参数、实现动态的图片滤镜效果。	EG	1
56	谢振平	基于kinect控制的Unity3D互动游戏设计	基于Kinect的人运动捕捉系统，将之与Unity3D结合，设计并开发一个由人动作控制的趣味小游戏。	EG	2
72	张军	基于CPU/GPU异构并行计算的图像快速美化软件系统开发	随着图像采集设备的普及，海量图片的捕捉已经成为现实。由于图像采集硬件设备性能差异较大，被采集的海量图片成像质量存在较大差异，需要进行后期美化处理。对海量图像实现快速、自动的美化处理需要较高的计算智能和性能，本项目基于CPU/GPU异构并行计算实现图像色彩、对比度、细节、噪声等特性的自动增强处理，形成一个自动化高速图像后处理软件	DE	3
31	狄岚	医学图像分割算法研究	本设计要求设计者了解图像分割的基本概念及算法，能熟练运用Matlab或VC等语言来开发该系统。	DE	4
52	吴锋	媒体融合背景下新闻出版业发展趋势研究	采用跨学科的研究方法，引介三网融合、云计算、物联网等学科领域的最新成果，对国内外传媒集团全媒体转型实践进行调研和跟踪研究，对媒介融合理念设计新闻出版的流程再造和盈利模式创新等核心问题进行综合研究。	MW	5
119	黄秋儒	基于移动终端的全景展示运用	选后面议	VV	6
68	王骏	Processing数据可视化研究	Processing是数据可视化的重要工具。本课题以典型的社会数据为应用面向，以Processing为开发工具，实现复杂数据的可视化。	VV	7
64	王骏	CSS3艺术化风格程序开发	CSS3是最新的 CSS 标准。本课题基于CSS3，结合JQuery，JAVA，HTML等技术，以已有系统为基础，开发艺术化风格界面的互联网应用程序。	VV	8
30	狄岚	基于Android系统的游戏开发	本设计要求设计者了解游戏开发的基本规则，熟悉Eclipse和Android SDK开发环境，能运用Java语言开发该系统。	EG	9
57	谢振平	非线性动力学的计算艺术研究	研究基于非线性动力学方程演化过程生成艺术作品的常用实现方法，并实现比较、创新开发	EG	10
75	周頔	基于IOS的游戏开发	选后面议	EG	11
85	杨天天	基于processing的游戏设计	Processing 是由美国麻省理工学院媒体实验室（ M.I.T. Media Laboratory ）美学与运算小组（ Aesthetics Computation Group ）的Casey Reas与Ben Fry创立的一款专为设计师和艺术家使用的编程语言, 通过它无需太高深的编程技术便可以实现梦幻般的视觉展示及媒体交互作品。同时, 也可结合 Arduino等相关硬件, 设计出完整的交互系统, 应用拓展能力极强。	EG	12
44	夏鸿斌	基于Html5 canvas的全景图交互实现	使用HTML5 Canvas技术，还原摄影师拍摄的鱼眼相片，实现360° 全景浏览。在此基础上，可嵌入热点、图片、视频等。如我们360° 浏览一个房间时，里面有一个电视，该电视可播放视频。	VV	13
40	夏鸿斌	新一代无插件交互式WEB技术研究及应用	以基于HTML5技术为出发点，研究如何实现一个不需平台和插件可以在浏览器直接运行的3D可视化展示框架，并开发一个应用范例：展示内容以中国高速铁路发展历程在线展示为实例。	MW	14
125	赵燕	基于脚本语言的三维动画技术的研究与实现	选后面议	EG	15
5	陈秀宏	图像分割的算法研究与实现	具体内容选后面议	DE	16
110	陈伟	正交变化及其在图像处理中的应用研究	正交变换是信号处理中非常重要的一类变换，信号经正交变化之后，能量不变，但分布会有变化，能量集中到少数分量上。在数字图像处理中，正交变换被广泛应用于图像特征提取、图像增强、图像压缩和图像识别等领域。	DE	17

115	孟磊	基于脚本编程的CG创作与实现	大型图形图像处理软件中，都包含自己的脚本（script），它是使用一种特定的描述性语言，可以根据自己的需求更大程度上扩展软件的功能。在软件中使用脚本，可以利用软件本身的优势，快速扩展更多的功能，通过脚本可以调用程序的多数指令，让软件基本的创作变得更加灵活。如今在多媒体行业，脚本越来越多地应用与动画控制和特效控制，相比简单的软件操作，提供了更多的可能性。	EG	18
99	钱晓华	基于区域活动轮廓模型的医学图像分割	活动轮廓模型是较为成功的分割算法之一，在医学图像中得到广泛的应用。本课题探讨基于区域的活动轮廓分割模型，并且将分割模型应用到癌症等医学图像上。	DE	19
13	王士同	图像智能分类方法及其实现	可选两人，具体内容选后面议	DE	20
33	狄岚	课程网站建设	本设计要求设计者了解网站建设的基本方法，熟悉相关软件，需要建立网站的前台及后台，能熟练运用网站开发语言及后台数据库开发该系统。	MW	21
38	邓赵红	图像智能处理软件实现	该软件拟实现经典的图像去噪\滤波\增强等算法，给使用者提供一个友好的界面来使用相应功能。该课题需要选题者有较好的编程能力，态度认真端正。	DE	22
86	杨天天	基于processing的交互设计	Processing 是由美国麻省理工学院媒体实验室（M.I.T. Media Laboratory）美学与运算小组（Aesthetics Computation Group）的Casey Reas与Ben Fry创立的一款专为设计师和艺术家使用的编程语言，通过它无需太高深的编程技术便可以实现梦幻般的视觉展示及媒体交互作品。同时，也可结合 Arduino等相关硬件，设计出完整的交互系统，应用拓展能力极强。	EG	23
18	林意	相似折线判别的研究	具体内容选后面议	DE	24
93	律睿慤	文本绘画系统	以文本和字体作为颜料，以在画布上点击、拖拽等的方式在绘制出动态效果的文本。本课题将探索用画笔式的交互方式来操纵文本信息，利用画笔式的操作方式（如笔触的速度、加速度、方向、力度）来控制文字的大小、方向、速度、动态效果等特性。	EG	25
15	林意	RealPix播放动画	具体内容选后面议	DE	26
79	周嶝	基于传感的互动设计	选后面议	EG	27
60	谢振平	基于深度学习的人脸生物特征识别研究	基于最新的深度神经网络技术，研究人脸生物分析与识别的技术实现及系统开发	DE	28
98	钱晓华	基于活动轮廓模型的纹理图像分割	活动轮廓模型是较为成功的分割算法之一，因为它属于开发性框架，在各种应用中，都能发现它的身影。本课题，在区域分割模型的框架下，结合纹理特征的测度，构建基于活动轮廓模型的纹理图像分割算法。	DE	29
92	律睿慤	色彩乐器	本课题探索色彩与音乐之间的通感，并探索用乐器式的互动方式将色彩转化为音乐。本课题将构建一个互动式程序，能够载入任意静止画面或动态视频，然后让用户通过在画面上点击、拖拽来生成音乐，其生成的音频信号特征则是根据用户在画面上操作位置的色彩转化而来	EG	30
113	孟磊	基于html5的网站交互性链式网状可视化研究	HTML5是新一代web标准，它包括了HTML5、CSS3和JavaScript的一套技术组合，它强化了Web网页的表现性能，提供更多增强网络体验的富媒体应用合集，成为如今网络开发的宠儿。而链式网状是描述一种数据结构，一类研究非数值计算的数学模型，用来探索节点之间相互之间存在一种或多种特定关系。交互式网站在当代的普及让更多人联系在一起，而这种联系就是一种复杂的网状结构，它更能体现未来网络交互的价值和发展趋势。	VV	31
112	孟磊	基于openframeworks的图形生成系统研究	openframeworks是一种C++为基础的简洁开源框架，它的设计类似processing，可以提供更简单的操作，拥有有着强大的跨平台性，利用了C++庞大的资源累积，性能更加高效。而计算机生成图像（也称为CGI）是指把计算机图形应用于影视广告娱乐等视觉特效中，它是属于图像处理的一个分类，如今被广泛用于数字图像处理软件和特效软件。	EG	32
37	邓赵红	基于脑电信号识别的疾病诊断软件实现	该软件拟实现几种经典的识别算法来对脑电信号识别，从而诊断疾病的种类。该课题需要选题者有较好的编程能力，态度认真端正。	DE	33

89	律睿慤	动态绘画系统	用Painter, Photoshop等流行的图像处理软件创做的数字绘画作品呈现为静态画面, 其创作所用的数字笔刷也往往缺乏动态特性, 并未将当前的图形处理技术充分发挥到绘画艺术表现中去。本课题将利用OpenGL的着色器语言 (GLSL: OpenGL Shader Language), 实现动态效果的画面, 实现新颖的画面效果; 同时利用GLSL来定义绘画工具的互动机制与动态机制, 实现新颖而方便的操作方式。	DE	34
28	狄岚	基于Android的个人信息管理系统研究	本设计要将用户的个人信息存入后台数据库, 以便事后调用。要求设计者熟悉Eclipse和Android SDK开发环境, 能运用Java语言及后台数据库开发该系统。	MW	35
3	刘渊	面向低速率DDOS攻击的防御系统研究	具体内容选后面议	MW	36
97	钱晓华	基于动态规划的分割算法研究和应用	动态规划方法是较为成功的分割算法, 尤其是对非连续边界的检测。动态规范方法, 是一种开发的框架思路, 定义不同的代价函数, 可以获得不同的分割结果, 具有广泛的应用性。	DE	37
61	谢振平	互联网用户行为的机器分析技术与应用研究	研究基于机器学习的互联网用户行为分析技术, 并开发用户的个性化推荐系统。	DE	38
55	谢振平	3D游戏中自主行为角色的AI控制设计与实现	使用Unity3D平台, 基于人工智能技术设计并实现3D游戏中非玩家角色的自主行为控制, 使完成的游戏更具智能性和真实性, 具体细节面议。	EG	39
114	孟磊	面向数字特效的文献梳理与理论分析研究	数字特效已经被广泛地应用在影视动画展览展示制作的方方面面, 它的基础是计算机图形图像。当更多的特效出现在不同的媒体介质上, 它已经成为了生活不可缺少的部分。由于特效的发展迅速, 特效实际涵盖了很多CG行业的项目, 分类复杂应用领域多样, 在一般的应用上有各自的标准, 特效的理论分析和梳理可以更好地理解特效的发展和特效的应用领域。	EG	40
73	张军	基于图像融合技术的高动态范围摄像头软件系统开发	由于图像传感器的发展速度严重落后于合成视觉领域的实际需求, 各类图像传感器增强算法相应而出。为克服数字相机对亮度动态范围捕捉能力较差的缺陷, 高动态范围成像 (High Dynamic Range Imaging, 简称HDRI) 技术得到快速的发展。本项目利用图像融合技术, 实现不同曝光值下图像快速融合计算, 从而使普通数字相机通过计算机作为实时后处理设备而成为高性能图像采集设备, 为解决复杂环境下智能视频监控缺乏高质量图像信号源的难题提供解决方案。	DE	41
74	张军	视频图像抖动消除软件开发	在一些需要对视频图像进行动态分析和显示的应用设备上, 如监控系统、航海显示设备、及个人摄像机中, 经常会因为镜头的抖动而影响图像的质量, 如何消除这些抖动即图像稳定化变得越来越重要。视频图像抖动消除的过程可分为三个步骤: 求解块运动估计, 求帧绝对运动位移, 及消除干扰位移和补偿过程。本课题针对手持摄像机拍摄的视频图像抖动现象, 研发一套高速抖动消除算法对视频进行后期处理, 在尽量无损的情况下减弱视频图像的抖动效	DE	42
108	陈伟	最小二乘法及其在数据拟合中的应用研究	最小二乘法是一种常用且经典的数据处理方法, 又称为最小平方法, 它通过最小化误差的平方和寻找数据的最佳匹配函数。通过对空间散乱数据 (例如地形数据) 进行最小二乘法拟合, 可以得到精度高、光滑性好的曲线曲面。	DE	43
102	钱晓华	CT脑图像脑室分割	CT脑图像的分割在脑功能分析中起着重要作用, 而脑室分割是脑图像分割的基础。脑室的分割有其自身的特点, 包括位置信息和三维结构信息等。通过该课题, 学生能够了解基本的医学图像分割流程。	DE	44
71	张军	基于Unity 3D系统的无线电暗室虚拟展示系统开发	该系统采用计算机虚拟现实技术实时展现XX暗室试验过程的设备运行状况和实验过程数据, 实现对暗室环境的虚拟漫游和内部透视功能。虚拟展示软件的输入数据通过暗室各个传感器提供, 由控制及数据管理中心发送实时硬件设备信息数据。对整个暗室能提供不同视图的查看方式, 也可以选取对某个被测对象的单独显示, 实现场景的近距离拉大及漫游效果。图形动画通过Unity 3D动画显示软件构建交互程序, 可以动态形象的显示监测对象的状态和测量数据的可视化效果。	VV	45

26	陈丽芳	基本图形生成系统	建立一个友好的操作界面，实现利用交互设备绘制二维图、三维图以及艺术手绘图等。具体要求选题后面议。	DE	46
32	狄岚	医学图像增强算法研究	本设计要求设计者了解图像增强的基本概念及算法，能熟练运用Matlab或VC等语言来开发该系统。	DE	47
111	孟磊	基于processing的图形生成系统研究	Processing是一种基于java的语言，语法简单，可以让数字艺术家更容易上手，因为是java语言的衍生因此而具有跨平台性。而计算机生成图像（也称为CGI）是指把计算机图形应用于影视广告娱乐等视觉特效中，它是属于图像处理的一个分类，如今被广泛用于数字图像处理软件和特效软件。	EG	48
2	刘渊	移动终端的系统安全策略研究	具体内容选后面议	MW	49
59	谢振平	Unity3D在线游戏的服务端设计与开发	设计一款多人在线游戏，重点在于服务端的优化设计与实现。	EG	50
22	陈丽芳	移动终端全景图的导览系统	基于移动终端平台，实现利用移动终端的摄像头拍照，自动生成全景图，并可进行虚拟漫游。平台可以商量选择。	VV	51
121	黄秋儒	Flash动画桌面游戏设计	选后面议	EG	52
91	律睿愆	“色彩世界”小游戏	一幅彩色画面就是一个小小的世界，上面生存着许多由色彩构成的虚拟生命体。本课题首先要设计出不同类型的生命体，它们具有不同的生存、运动机制，能够感知周围环境的色彩、根据环境作出响应、对周围环境的色彩进行改造；然后需要对这个虚拟世界制定一定的游戏规则，形成一个特定类型的艺术风格小游戏。	EG	53
62	谢振平	多源信息智能计算的可视分析技术与应用研究	针对不同数据源的综合智能分析在数据挖掘、智能感知等方面有着广泛的应用，本课题要求学生研究学习相关技术，并设计实现一个典型应用场景下的应用系统。	VV	54
54	吴锋	基于专业期刊的行业数据库建设研究	依托行业期刊的内容和品牌影响力，研究行业期刊数据库，并实现商业化运营。	MW	55
8	陈秀宏	某旅游景点的3D漫游系统的设计	具体内容选后面议	VV	56
87	杨天天	先进传感技术与人机交互	人机交互是研究人与计算机如何进行通信以及两者之间相互影响的技术。近年来，数字图形图像、模式识别、语音识别、虚拟现实技术和先进传感技术等多项技术的发展，使人们以更为自然的方式和计算机进行交流成为可能。充分整合人的多种感觉通道并完成交互动作是未来人机交互技术的发展方向。先进传感技术与人机交互 的融合在其发展中处于最基础、最重要的地位。	EG	57
6	陈秀宏	基于非负矩阵分解的图像识别算法研究与实现	具体内容选后面议	DE	58
10	陈秀宏	搜索引擎中几种聚类算法的研究	具体内容选后面议	DE	59
65	王骏	基于移动设备的Unity3D益智游戏开发	Unity3D是当前流行的游戏开发平台。本课题以Unity3D为平台，开发面向个人用户的移动设备益智游戏。	EG	60
12	陈秀宏	基于张量分解的视频图像的目标识别算法研究与实现	具体内容选后面议	DE	61
104	陈伟	插值算法及其在图像缩放中的应用研究	通过已知的离散数据求未知数据的过程或方法称为插值。插值法是函数逼近的一种重要方法，是数值计算的基本课题，广泛应用于在实际工程应用中。在计算机图形学和数字图像处理中，通过图像插值技术，可以改变原图像尺寸以符合显示区域的大小。	DE	62
103	陈伟	图像置乱算法及其应用研究	数字图像的置乱，就是将图像的信息（像素）次序打乱，将a像素移动到b像素的位置上，b像素移动到c像素的位置上，…，使其变得杂乱无章难以辨认。置乱实际上就是图像的加密，将置乱的图像作为秘密信息再进行隐藏，可以很大限度的提高隐蔽载体的鲁棒性，所以图像置乱是信息隐藏中非常常用的一项技术。	DE	63

94	律睿愆	实时视频媒介绘画系统	常理而言，绘画颜料总表现为静止色彩，而本课题将运用实时获取的视频图像作为绘画的颜料，探索用画笔式的交互方式来操纵实时视频图像，利用画笔式的操作方式（如笔触的速度、加速度、方向、力度）操纵视频图像的色彩、变化、扭曲，并绘制到动态效果的画布上去，形成特殊互动效果的新媒介绘画作品。	EG	64
19	陈丽芳	彩色图像拼接算法的研究及其实现	研究目前流行的图像拼接技术，建立一个友好的操作界面，实现多张有序或无序图像的拼接、大小不一图像的拼接等。平台可以商量选择。	DE	65
81	杨天天	基于先进传感技术的人机交互设计	人机交互是研究人与计算机如何进行通信以及两者之间相互影响的技术。近年来，数字图形图像、模式识别、语音识别、虚拟现实技术和先进传感技术等多项技术的发展，使人们以更为自然的方式和计算机进行交流成为可能。充分整合人的多种感觉通道并完成交互动作是未来人机交互技术的发展方向。先进传感技术与人机交互的融合在其发展中处于最基础、最重要的地位。随着先进传感技术的发展，人机交互设计进入了新的时代。	EG	66
63	王骏	安卓手机游戏开发	目前，安卓操作系统是主流的移动设备操作系统，拥有巨大的市场占有率。本课题开发基于安卓手机的益智游戏。	EG	67
120	黄秋儒	影视特效技术运用实现	选后面议	EG	68
78	周頔	基于processing的互动设计	选后面议	EG	69
100	钱晓华	手指静脉图像的分割	传统的人体生物特征识别主要有指纹和人脸，这些存在伪造的可能；而手指静脉识别，安全性更高。手指静脉的分割是手指静脉识别中的最为关键的步骤。根据图像的状况，提出不同的分割方法来实现对静脉的分割。	DE	70
51	吴锋	基于自媒体平台网络舆情跟踪与演化研究	以网络门户、微博或微信等为例，研究自媒体平台背景下，网络舆情的生产与演化规律。	MW	71
50	吴锋	基于数据库的学术文献信息数据挖掘工具及其应用研究	当前，全国已经有CNKI、万方、维普等学术数据库，基于这些数据库的学术文献数据分析管理，成为研究的热门。	MW	72
105	陈伟	音频水印算法研究	数字化和网络化技术的迅速发展使得在数字媒体的制作、获取和传播变得便利的同时，也对数字化产品的版权保护提出了严峻的挑战。数字水印技术能为数字产品的版权保护提供有效解决方案，是目前国际学术界的一个研究热点。作为一种主要的数字媒体，数字音频水印技术成为数字水印的一个重要研究方向。	DE	73
11	陈秀宏	教师信息管理系统的设计与开发	具体内容选后面议	MW	74
17	林意	RealText流式文字的艺术效果	具体内容选后面议	DE	75
24	陈丽芳	移动终端校园APP	基于IOS或android系统，开发一款校园APP。具体功能选题后面议。	MW	76
43	夏鸿斌	基于android系统的机动车投保理赔APP开发	针对机动车保险投保和理赔业务，设计并实现基于Android平台智能手机的移动电子商务应用。	MW	77
106	陈伟	图像水印算法研究	随着数字技术的发展,信息隐藏技术日益受到重视。数字水印作为版权保护的重要手段,已得到广泛的研究和应用。图像水印算法是将特定的信息或版权信息、秘密消息等嵌入到原图像中,以达到版权保护等目的。	DE	78
101	钱晓华	MR心脏外膜的分割	心功能分析参数对于心脏疾病的诊断具有重要的意义，而心内膜的分割是心功能分析的关键步骤。心内膜图像本身存在着边界模糊等困难，可以根据图像和解剖结构信息来进行分割。通过该课题，学生能够了解基本的医学图像分割流程。	DE	79
9	陈秀宏	数字化社区3D虚拟漫游系统	具体内容选后面议	VV	80
45	夏鸿斌	基于iOS平台的互动游戏制作	基于现有的开源游戏引擎/苹果开发套件 制作互动小游戏，着重强调新颖的人机交互方式。该课题不局限于小游戏的制作，可以通过这种形式制作互动的杂志，企业宣传册，新媒体杂志制作。	EG	81

66	王骏	Unity3D虚拟漫游	采用Unity3D开发虚拟漫游系统是一个全新的尝试。本课题以Unity3D为平台，开发面向个人用户的虚拟漫游系统。本课题拟由两名学生完成。学生一侧重于虚拟环境之构建，学生二侧重于借助体感交互设备，实现虚拟环境与用户的交互。	VV	82
46	吴锋	网站热点信息发现与监测研究	网络舆情的监测与预警是当前互联网管理中的热点问题，在自媒体时代，网络热点的及时发现与跟踪是一大难题。选择某以门户网站，通过在线信息数据的跟踪与统计及时发现网络热点，并就其预警模式进行有效构想。	MW	83
80	周頔	IOS和cocos2d的结合设计	选后面议	EG	84
76	周頔	IOS平台上的应用App开发	选后面议	EG	85
35	邓赵红	视频质量增强软件实现	该软件拟实现经典的图像去噪\滤波\增强等算法来改进视频的质量。该课题需要选题者有较好的编程能力，态度认真端正。	DE	86
49	吴锋	电视娱乐节目的后台管理信息系统设计实现研究——以“非诚勿扰”为例	当前，电视娱乐节目盛行，娱乐节目通常需要一套完整的后台信息管理系统，进而对节目的进程和节奏进行有效控制，可选取“非诚勿扰”、“中国好声音”等流行娱乐节目，研究其后台管理系统。	MW	87
1	刘渊	基于移动终端的健康档案查询系统研究与开发	需两人，具体内容选后面议	MW	88
124	赵燕	中国传统元素在三维动画片中的应用	选后面议	EG	89
21	陈丽芳	基于多种交互方式的产品展示	建立友好的操作界面，实现通过多种不同的交互方式，包括语音、体感等交互方式，实现对某种产品的三维展示。具体产品选题后面议。	VV	90
14	林意	折线间的hausdorff距离的计算	具体内容选后面议	DE	91
42	夏鸿斌	数字视觉交互系统设计与开发	选后面议	EG	92
29	狄岚	基于IOS的个人信息管理系统研究	本设计要将用户的个人信息存入后台数据库，以便事后调用。要求设计者熟悉apple的Xcode开发工具，能运用Objective-c语言及后台数据库开发该系统	MW	93
58	谢振平	支持可视交互分析的事务处理网站设计	基于HTML5和一些辅助插件，设计实现一款对于复杂数据具有高可视理解力的事务处理网站	MW	94
39	夏鸿斌	高频词汇的英文文本聚类 and 可视化方法研究	为探索高频词汇间上下文关系的远近，研究基于英文文本中高频词汇的可视化算法，并进行可视化实现。	VV	95
118	黄秋儒	基于全景技术的交互式展示运用	选后面议	VV	96
116	孟磊	面向移动终端的商用安卓程序开发研究	任何时候和任何地点成为了计算机网络发展趋势，计算平台的手持设备（handheld devices）作为新的网络接入设备已经开始被设计成为下一代的个人电脑。操作系统、计算平台、编程语言和发展框架间的战线正转移到移动设备领域。安卓凭借着开源和免费的特点，在移动设备市场取得了主导地位，成为物联网发展的重要推动力，之上的应用开发也使移动编程上出现一个前所未有的热潮。	MW	97
7	陈秀宏	楼宇场馆3D漫游系统的设计与展示	具体内容选后面议	VV	98
96	律睿慤	印章生成器	对于指定的文本，生成多种布局、字体风格的印章，添加到指定图片上。本课题将探索不同语种的文本的布局、变形、风格化渲染。	EG	99
34	邓赵红	视频动态目标跟踪软件实现	该软件拟实现几种经典的视频跟踪算法。软件功能是对视频的动态目标进行捕捉和跟踪。该课题需要选题者有较好的编程能力，态度认真端正。	DE	100
48	吴锋	基于智能移动平台的新闻记者采访平台系统设计	在全媒体时代，新闻记者的采访活动可以进行数字化管理，引入三网融合的概念，对新闻记者的采访活动进行流程管理、全媒体信息管理，在全国传媒单位有广阔的应用价值。	MW	101

69	张军	视频细节增强技术研究及其软件系统设计	本课题试图构建一套实时视频采集系统，通过计算机后处理技术放大视频中目标细节微小变化，可视化人眼不易察觉的目标缓慢、轻微的改变。该系统是一种人眼视觉的增强系统，可广泛应用多个工业技术领域或者娱乐领域。	DE	102
117	孟磊	面向移动终端的商用ios程序开发研究	任何时候和任何地点成为了计算机网络发展趋势，计算平台的手持设备（handheld devices）作为新的网络接入设备已经开始被设计成为下一代的个人电脑。操作系统、计算平台、编程语言和发展框架间的战线正转移到移动设备领域。而IOS系统是一个稳定且注重用户体验的高端平台，用户愿意为应用支付更多费用是因为内容搭载高端平台。它的封闭性使得软件质量得以保证，	MW	103
47	吴锋	大众传媒爆料信息管理系统平台设计	报社、电视台等媒体都设有爆料平台，每个公民都可成为媒体的爆料者，提供新闻线索或消息。运用数据库技术对海量的爆料信息及活动行为进行有效管理，是当前媒体的需求中的热	MW	104
123	黄秋儒	基于kinect的三维模型控制	选后面议	EG	105
36	邓赵红	智能人脸识别软件实现	该软件拟实现几种经典的识别算法来对人脸图像进行身份识别。该课题需要选题者有较好的编程能力，态度认真端正。	DE	106
90	律睿慤	趣味交互式动漫风格聊天器	设计并实现一个动漫风格的聊天器，具有生动而有趣的互动功能，包括：动态效果的自定义形状对白框、动态卡通字体、动态表情功能，而且该聊天器能够根据实时语音输入、自动生成符合特定情感与语境的对白式样。	EG	107
82	杨天天	基于先进传感技术的互动媒体设计	传感技术同计算机技术与通信技术一起被称为信息技术的三大支柱，是关于从自然信源获取信息，并对之进行处理（变换）和识别的一门多学科交叉的现代科学与工程 技术，它涉及传感器信息处理和识别的规划设计、开发、制 / 建造、测试、应用及评价改进等活动。先进传感技术的发展为互动媒体的设计提供了新的思路。	EG	108
67	王骏	基于安卓手机的条形码扫描程序开发	本项目以实际项目为应用背景，以安卓手机为应用平台，开发基于安卓手机条形码扫描程序。	DE	109
88	杨天天	人机交互在公共艺术装置中的应用	随着科学技术的不断发展，人机交互逐渐在装置艺术中得到应用，成为一种新兴的艺术手段。一个成功的交互艺术品是技术与艺术的完美融合，由于其互动参与的特点，将成为后现代艺术形式的重要分支。	VV	110
83	杨天天	基于Arduino的人机交互设计	Arduino， 是一个基于开放原始码的软硬体平台，构建于开放原始码simple I/O介面版，并且具有使用类似Java, C语言的Processing/Wiring开发环境。它能通过各种各样的传感器来感知环境，通过控制灯光、马 达和其他的装置来反馈、影响环境，为人机交互设计提供了新的思路。	EG	111
25	陈丽芳	手机益智游戏设计	开发一款手机益智游戏，具体要求选题后面议。	EG	112
16	林意	基于SMIL的多流媒体效果	具体内容选后面议	DE	113
126	赵燕	基于Unity3d游戏引擎的体感游戏研究与实现	选后面议	EG	114
23	陈丽芳	课程在线学习系统	建立某课程在线学习网站，要求具有注册、上传材料、在线测试等功能，基于VS和SQL平台。主要完成在线测试模块和课程算法动画。	MW	115
4	刘渊	基于大流的网络流量分析与研究	具体内容选后面议	MW	116
70	张军	卫星云图三维可视化软件设计	卫星云图三维可视化是一个重要的研究课题，本项目需要根据大尺度卫星云图序列，估算云层厚度和高度并进行三维动态绘制。	VV	117
109	陈伟	GPS卫星轨道计算中的插值方法研究	全球定位系统（GPS）日益广泛地应用于测绘、天文、导航、通讯等各个领域，是现代高科技的产物和结晶。实时地计算卫星的位置是实现客户端定位的基础。在实际应用中，需要根据有限个时间点上的卫星位置信息，推算出卫星在任何时刻的位置。	DE	118

84	杨天天	基于Arduino的游戏开发	Arduino，是一个基于开放原始码的软硬体平台，构建于开放原始码simple I/O介面版，并且具有使用类似Java，C语言的Processing/Wiring开发环境。它能通过各种各样的传感器来感知环境，通过控制灯光、马达和其他的装置来反馈、影响环境，为游戏开发提供了新的思路。	EG
27	陈丽芳	粒子特效编辑系统设计	系统提供高度灵活的，用户自定义组装的粒子特效编辑功能。支持多种粒子特效叠加的复杂组合效果；提供对粒子运动轨迹曲线的可视化编辑；支持爆炸、火焰、烟雾、流水等粒子特	EG
41	夏鸿斌	基于kinect的自然交互应用系统	运用微软的kinect装置及其SDK，设计并实现一个语音、手势驱动的自然交互应用。	EG
53	吴锋	基于新闻采访信息的数据库设计——以报社或电视台为例	当前报社或电视台的新闻信息只有一次消费，形成巨大浪费，设计一个数据库系统，使得新闻信息的使用长久化，产生经济效益	MW
122	黄秋儒	Flash门户网站设计与制作	选后面议	MW
20	陈丽芳	彩色图像匹配算法的研究及其实现	研究目前流行的彩色图像匹配算法并进行改进，实现两张或多张不同角度、不同大小的照片匹配。平台可以商量选择。	DE
107	陈伟	图像去噪算法及其应用研究	图像视频去噪的最终目的是改善给定的图像，解决实际图像由于噪声干扰而导致图像质量下降的问题。通过去噪技术可以有效地提高图像质量，增大信噪比，更好的体现原来图像所携带的信息，作为一种重要的预处理手段，人们对图像去噪算法进行了广泛的研究。	DE
77	周嶝	使用kinect的互动开发	选后面议	EG

119

120

121

122

123

124

125

126