



计算机科学与技术学院

# 毕业设计

## 文献综述

论文题目 基于 SQL 和 VC 的宾馆管理系统数据库设计与实

现 (题目这两行为左底端对齐, 如只有一行保留第二行的表格线)

学校导师	*****	职 称	*****
企业导师	*****	职 称	*****
企业名称	*****		
学生姓名	*****	学 号	*****
专 业	数字媒体技术	班 级	本 13 数媒 01 班
系 主 任	汪凤麟	院 长	刘振宇
起止时间	2016 年 6 月 5 日至 2017 年 5 月 22 日		

2016 年 6 月 18 日

**摘要：**网络游戏已经成为大众娱乐的一种重要方式，而角色是游戏中最具生命力的元素，是游戏的灵魂。优秀的游戏角色可以给玩家带来轻松快乐的游戏体验，而角色建模是游戏角色设计与制作的核心和基础，没有好的三维模型，游戏角色的展现以及其它效果就难以实现。本文通过对诛仙 2 游戏角色设计的分析，以及国内外游戏行业现状与发展趋势的分析，探讨了游戏角色素材库建设的重要性。

**(空一行)摘要和关键词中间空一行(宋体小四，1.5 倍行距的空行)，摘要和关键词内容用宋体小四。**

**关键词：**角色设计；游戏美术教学；网络游戏；角色原画；3 维角色美术师**(关键词之间用中文的分号)**

**(空一行) (宋体小四，1.5 倍行距的空行)**

## **一、游戏行业的现状和发展趋势(参考文献的一级标题，黑体四号, 1.5 倍行距)**

全球游戏设计制作(手机游戏、网页游戏、网络游戏)行业的发展中，中国游戏产业近几年的发展可谓异军突起。据文化部《2013 年网络游戏市场年度报告》指出，去年中国网络游戏市场的规模达 349 亿元，相比五年前中国网络游戏市场扩大了 4.6 倍多！**(正文用宋体小四号 1.5 倍行距，段落首行缩进 2 字符；)**

### **1.1 国外发展情况介绍(参考文献的二级标题，黑体小四, 1.5 倍行距)**

国外情况如

**参考文献字体、字号要求如下：**

**标题用黑体：一级标题四号，二级标题小四号；**

**正文用宋体小四号 1.5 倍行距，段落首行缩进 2 字符；**

**文献综述中的图表的要求和论文正文中的图表要求一致；**

**文献综述不要页眉页脚；**

**所有文件请用 WORD2003 以上版本打印。以 A4 标准页面排版(21\*29.7cm)，页边距上 2.54cm, 下 2.54cm，左 3.17cm，右 2.4cm。**

## 参考文献

- [1] 普夫莱格著. 软件工程:理论与实践[M]. 北京: 高等教育出版社, 2011.
- [2] 张永康, 王文海, 孙优贤. 智能仪表的通用模型[J]. 浙江大学学报, 2000, 1(1):93-99.
- [3] 葛锋. 基于CSCW环境的产品创新设计集成平台架构及实现[D]. 浙江大学, 2002.
- [4] Erich Gamma, Richard Helm, John Vlissides. Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software[M]. Addison-Wesley, Reading, MA, 1998
- [5] Priderich L. B. et al. Formal Program Construction by Transformations Computer-aided. Intuition-guided Programming[J], IEEE Transaction on Software Engineering, 1989, 15(2):56-59

宋体五号, 1.5 倍行距, 悬挂缩进 2 个字符

书籍格式: [编号] 作者, 作者. 书名[M]. 出版地:出版社, 出版时间.

期刊格式: [编号] 作者, 作者. 文章题目[J]. 期刊名, 年份(期数):起页码-止页码.

报纸格式: [编号] 作者, 作者. 文章题目[N]. 报纸名, 年月日, 第几版

硕博论文: [编号] 作者, 作者. 文章题目[D]. 学校, 年.

参考文献总数 20 篇以上, 要求至少有 3 篇英文文献, 按引用的顺序排列。。