**指导教师及选题**

|  |
| --- |
| **指导教师及选题方向一览表（按姓氏首字母顺序排序）** |
| **导师姓名** | **研究方向** | **计划****名额** | **联系方式** | **备注** |
| **兰婷** | 1．动画短片创作中三维渲染二维的视觉表现研究2．三维动画中光影对角色的塑造研究3．三维动画中光影的布局和应用研究4．三维动画中光影的情感表达研究5．三维动画中材质贴图的创新研究6．以中国传统文化为题材的三维动画创作研究7．以中国神话故事为题材的三维动画创作研究8．基于虚幻引擎的动画创作研究 | 9 | QQ:289804470 |  |
| **朴弘淳** | 1.写实背景电影中角色建模的应用（以WETA、ILM等电影风格中的特定背景、类型及技术为基础的三维角色建模应用的研究）2.特定风格的电影或动画中的角色建模的应用（以PIXAR、DISNEY等动画风格的特定背景、类型及技术为基础的三维角色建模应用研究）3.游戏中的角色建模应用（以游戏特定背景、类型、技术及引擎互换为基础的三维角色建模应用研究）4.电影或动画中场景建模的应用（基于特定背景、类型及电影或动画技术的三维场景建模应用研究）5.游戏中的场景建模应用（以特定背景、类型及游戏引擎等特定技术为基础的三维场景建模应用研究） | 9 | 邮箱hongsoon1030147@naver.com 微信号：hpark1972 |  |
| **曺旻丘** | 1. 浅析中国独立短片动画的现在及发展方向
2. 浅析短片动画的视觉艺术特性
3. 运用虚拟引擎的有效动画制作过程研究
4. 关于短篇动画创作时色彩表现的研究
5. 3D作品的卡通渲染案例分析及技巧研究
6. 实现有效3D视频的虚拟引擎实时渲染研究
7. 短篇动画制作过程中运用Stable Diffusion的AI概设制作研究
 | 9 | 邮箱dp9523@naver.com |  |
| **马志远** | 1.非物质文化遗产的动漫化传承与传播2.动画角色传承的优秀传统文化研究3.红色文化的动漫画传承研究4.中国动画电影中的美育5.动画形象ip与文旅项目开发 | 9 | 微信号Echo\_201806 |  |
| **祁璇** | 1.少数民族题材的动画/游戏角色/场景设计研究 2.地域文化元素在动画/游戏概念设计中的运用研究3.传统纹样在动画/游戏场景中的运用研究4.动画/游戏中的阵法设计研究5.动漫IP及其衍生品设计研究 | 9 | 微信号（Shixuan-Qi） |  |
| **伍婷** | 1.文学改编动画研究2.中国动画表演实践及理论研究3.动画与戏剧、文学、游戏等的跨媒介互动研究4.中国动画的文化传统和民族形式研究5.动画叙事研究 | 9 | 微信号wuting881210 |  |
| **许芊** | 1.动画角色塑造研究2.当代插画中色彩的情感表达研究3.角色服饰与道具设计中的视觉语言研究4.绘本中的视觉元素研究5.中国风插画的设计元素及艺术特征 | 9 | QQ:243043454 |  |
| **黄山** | 1.传统文化在虚拟空间里的传播路径研究2.楚文化艺术在现代设计中的应用研究3.传统文化元素在插画/衍生品/角色/场景设计中的应用研究 | 9 | QQ:258768195 |  |
| **涂焰** | 1．关于独立动画／短片动画的叙事思考2．关于某导演／某风格的动画影片的分析3．中国传统文化在动画中的应用4．关于动画角色形象的设计策略5．动画电影中视觉语言的分析 | 9 | QQ:272327497 |  |
| **王旻譞** | 1. 动画艺术对地域文化传播的推动
2. 红色动画影片的视觉建构与创意表达
3. 传统建筑元素在影视动画中的融入与表现
4. 中国传统装饰元素在动画角色设计中的运用研究
5. 动漫衍生品设计开发研究
 | 9 | QQ:441345191 |  |
| **张腾** | 1.明末清初插画的审美嬗变研究2.数字赋能视角下中国古代器物的拟人化设计研究3.基于文化旅游的历史文化遗址的修复设计研究4.以刑侦、经济为主题的普法类游戏创作研究5.人工智能对图像艺术的解构与重塑研究 | 9 | QQ：2786595227 |  |
| **王乾榕** | 1．新国风插画/绘本/角色设计创作语言研究（如《世说新语》故事绘本、《诗经》改编故事绘本、《本草纲目》改编故事绘本等）2．乡愁文化、乡村振兴题材插画/绘本相关理论与创作语言研究3．媒介融合背景下的美术馆、博物馆文创产品设计研究4.基于“食物设计”理论的文创产品设计研究5．当代戏剧美术设计与动画美术设计关系研究 | 9 | 微信号：qingqingmao2008 |  |
| **石璨** | 1.妖怪形象在漫画/动画/游戏中的运用研究。2.怪诞美学在动画角色/动画叙事中的相关研究。3.传统纹样在动漫衍生品/文创产品中的相关研究。4.国别(动画)作品在该地区动画史的整理研究。5.关于定格动画中艺术风格/发展影响的相关研究。 | 9 | 微信号：sc\_animation |  |
| **杨孛** | 1. 民族文化元素与动画角色设计研究2. 民族服饰文化的动画化设计研究3. 地域文化与动画创作研究4. 服务设计与动画短片创作研究5. 国产动画电影的跨文化传播研究 | 9 | QQ:354330795 |  |
| **龚俊** | 1.新媒体文化艺术的运用研究2.媒体融合背景下的传播策略相关研究3.数字媒体艺术相关内容研究4.绘本设计的视觉表达相关研究5.绘本设计的装帧艺术相关研究 | 8 | 451299038@qq.com |  |
| **程羽彤** | 1.基于动漫ip/衍生品/文创产品的品牌研究2.以动画作品为研究对象的符号性相关研究3.动漫艺术作品中新材质/媒介的运用分析研究4.广告/书籍装帧/海报等平面视觉相关运用以及研究5.基于动画艺术作品的教育性研究 | 8 | 727825811@qq.com |  |