



# 动感世界

吉林省连续性内部资料出版物  
准印证编号:JN00-246  
内部资料 免费交流

吉林动画学院院报

2012年第8期 总第35期 本期共4版 2012年8月30日出版 主办:吉林动画学院 总编辑:郑立国 主编:刘卓玉

吉林省首批“大学生创新创业训练计划”  
我院59个项目喜获立项

详见 T02 版

创新思路宽 创业谋发展  
学院第二届创新创业大赛圆满结束

详见 T03 版

平凡中的感动

——我院后勤服务管理中心工作侧记(一)

详见 T04 版

## 我院召开 2011-2012 学年度第二学期期末全院教职员工作培训动员大会 董事长、院长郑立国在会上发表讲话

# 坚持特色办学 强化队伍建设 建设百年名校

本报讯 7月17日,吉林动画学院2011-2012学年第二学期期末全院教职员工作培训动员大会。董事长、院长郑立国在会上发表讲话。董事长、院长郑立国在会上发表了题为“坚持特色办学,强化队伍建设,建设百年名校”的讲话。

总结大会由常务副院长于庚蒲主持。总结大会上,董事长、院长郑立国从发展定位、科研经费、品牌建设、校舍建设方面回顾了学院十多年的发展历程。他说,吉林动画学院建院十几年来在大家的努力下打造了真正的品牌。我们在发展中,整个的教学及品牌建设方面,在动画教学方面排在国家专业院校前三名,已经得到了有关部委、行业协会等的高度认可。经过几次行业的教学评估和调查,吉林动画学院基本都保持在前三名以内。我们在学研产一体化人才培养模式方面,取得了可喜的成绩。国家也有很多政策支持我们发展。今年6月份开始,吉林动画学院已经具有副高以下的职称评定权,这很难得,在很大程度上为我院发展带来了很大机遇,提高了教师的稳定性和工作积极性。学院总体办学的定位,五年之内,规模会控制在二万人以内。

关于我院的办学特色,郑立国做了进一步阐述。他指出,学院发展的十几年来,形成了“开放式国际化,学研产一体化,创意产品高科技化”的办学特色。我院围绕这一特色做了很多工作。

我院积极筹备,参与国际国内的大型活动,每年举办国际论坛,每两年举办一次大型的国际论坛,每次论坛有大约20几个国家,200多位



专家参与。我们广泛地进行了国际交流,了解了国际上其他国家的业界发展动态,提高学生的专业水平,打造了学院的品牌。除了举办论坛,我们也设立各种工作室,积极引进各国专家学者来到工作室与师生进行交流,让师生了解国外大师级人物的理念。我们每年有学术活动月,各个分院请来大批的专家,为学生演讲。

在产业建设过程中,动画整体的建设已经取得了一定的成果。我们利用专业的特殊性,拿

品的高附加值,提升我们的品牌影响力。这三个特色一定要做大、做强,让它真正变成一个特色,把吉林动画学院打造成一个真正的品牌。未来五年之内,我们要用两个产品提升学校的品牌。一个是学生进入学研产一体化模式之后,进入市场,将会有强有力的竞争力,让其他公司无法超越,这就是我们给学生在校园中的体现。第二个就是产业公司完成的产品转化为商品后,他的市场占有率和市场竞争能力会很强。很大程度上,我们跟其他院校不排座次,只用两个产品说话。

对于下学期的工作,郑立国做出了部署和安排。学院将继续深化教学改革,不断创新。专业创新是特色的保障,专业特色在学院的发展过程中处在关键地位。有的大学是历史积淀形成品牌,有的大学是专业形成品牌。吉林动画学院是凭借办学特色和专业特色形成自己的品牌。推动教学改革是大学工作的重中之重。新的专业要有新的理念。国家大力发展文化产业,在专业需求上,动画学院占据着一定的行业优势,围绕动画产业发展需求,办好各个的专业。

我们一直在筹备学分制改革工作。学分制改革是我们与国际对接,推动素质教育、通识教育必须做的。在实施过程中会遇到一些新的问题,但是不管有多大难度多大工作量,都要将学分制改革实施下去。只有把学分制改革完成,我们才能加强人才培养和课程体系建设。

推动教学改革中,实行学分制,会有一些选修课。由于观念陈旧,对行业不了解,缺少对行业的把控和预测,很容易将专业办死。我们一定要从行业和产业需求入手,整体创新。应该围绕

专业建设,加强互动性。我们将把漫画分割出来,和艺术合在一起组成独立分院。动画和漫画是两个行业,漫画行业涉猎的范围很广。调整之后,一切教学模式按照产业理念进行,围绕行业需求设定专业。

郑立国指出,全院师生要明确意识,全面开展学院队伍建设,提升教师的实践能力及教研能力。围绕职称评聘工作,全面开展师资队伍建设工作。教师培训方面,学院将着重教师语言能力的培养,为今后我院国际化发展奠定良好的基础;教学管理队伍和行政管理队伍建设上,从实际出发,围绕市场需求思考问题。从长远出发,考虑学生的今后发展。学院推行二级管理后,将有很多权利和责任下到分院。八个分院要互相促进,互相发展。行政人员要提高自身素质,抵制“打工意识”,认清自身责任,明确服务意识。学院也将强化督导和考核。

郑立国要求全院要遵循高等教育规律,坚持制度建设。他强调,吉林动画学院建院以来,我们非常重视制度建设,遵循高等教育规律,引进企业管理模式。吉林动画学院四年新制二级学院,四年独立学院,四年民办高等本科教育,发展过程中我们始终注重打造现代大学文化,开展丰富多彩的校园文化建设。校园活动、各种社团健康发展,体现出吉林动画学院的校园文化精神。

建立严格规范的促进发展的各项管理制度,以人文关怀为辅的薪资福利体系。制度建设是我们建设百年名校的基础,是必不可缺的。我们将用制度推动各项学院快速发展,用制度推动三个特色健康发展,建设百年名校。

## 第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨 2012 中国·吉林国际动漫游戏论坛 9月5日至7日在吉林动画学院举办 我院紧锣密鼓筹备正酣

本报讯(刘卓玉 实习记者 叶翠翠)作为第三届中国长春东北亚文化艺术周的重要活动,2012中国·吉林国际动漫游戏论坛,9月5日至9月7日在吉林动画学院文化艺术中心举行。日前,吉林动画学院紧锣密鼓进入筹备工作冲刺阶段。

第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨 2012 中国·吉林国际动漫游戏论坛由中华人民共和国文化部文化市场司指导,吉林省委宣传部、国际动画协会、吉林动画学院主办,由吉林动画学院、吉林禹硕动漫游戏科技股份有限公司、吉林省动漫游戏协会承办。

动漫论坛将以“动漫教育·艺术与技术创新·动漫产业化”为主题。游戏论坛将以“游戏发展趋势·教育与产业研发·衍生产品设计与开发”为主题。邀请国际动漫游戏业专家学者,就动漫游戏教育与产业发展的热点问题进行深入探讨和广泛交流,展示世界一流的动漫游戏教育与产业的发展水平,传递世界优秀动漫游戏作品的艺术魅力,提升吉林动漫游戏的影响力,加强世界各国动漫游戏的交流与合作,推动我省动漫游戏教育和产业的快速发展。

名家荟萃国际动漫游戏论坛  
世界专家学者论剑艺术技术  
在省、市领导的大力支持下,吉林动画学院曾多次举办国际性

大型学术论坛活动,在海内外引起强烈反响,并形成了品牌效应。作为第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨 2012 中国·吉林国际动漫游戏论坛的主办方和承办方,吉林动画学院组成了组委会,在吉林动画学院院长、院长郑立国的精心策划和具体部署下,论坛的筹备工作进展顺利,已邀请到国际动画协会会长尼尔森·申及国际动画协会哥伦比亚分会、印度尼西亚分会、墨西哥分会、波兰分会、塞尔维亚分会、埃及分会、智利分会、保加利亚分会、伊朗分会、芬兰分会等20多个国际动画协会分会的创始人和会长,还有来自美国、加拿大、法国、以色列、阿根廷、韩国、中国等20多个国家近30余位世界动漫、游戏界的专家学者到进行专题演讲,将努力打造“国际性、国家级、品牌化”的艺术与技术交流的盛会。

### 三千余动漫游戏精品 向广大市民免费开放

同期举办的国际动漫游戏作品展筹备工作就绪。位于吉林动漫游戏原创产业园二楼的吉林国际动漫博物馆国际馆将展示来自中国、日本、韩国、捷克、西班牙、德国、美国、英国等国家3000余件国际动漫游戏精品,其中包括距今约100年的动画《恐龙戈蒂》和《露斯坦尼亚号之沉没》原作,中国动画



大师级人物特伟、常光希、王柏荣的代表作品将亮相,定格动画木偶、日韩欧美的经典漫画,德国IFA动画原作以及从最早期发展到最新型的家用游戏机也将隆重登场。此次国际动漫游戏作品展,在9月5日至9月7日将全天面向广大动漫游戏爱好者免费开放。

### 《青蛙王国1》封镜 《青蛙王国2》开机

本次国际动漫游戏论坛重要内容之一的3D动画电影《青蛙王国1》封镜暨《青蛙王国2》开机仪式新闻发布会,将于论坛期间在吉林动画学院举行。

《青蛙王国1》是由吉林动画学院和吉林禹硕动漫游戏科技股份有限公司原创的90分钟3D动画特种电影,它讲述了一个发生在青蛙王国里的美丽励志故事。该片采用了国内外先进的研发技术、制作技术、支持技术,在某些领域已达到国际先进水平。

目前,《青蛙王国2》开机工作已经就绪。《青蛙王国2》延续了《青蛙王国1》的制作风格及表现手法,讲述了公主在继承王位后发生的种种有趣的故事及再次应对蛙国危机所表现出来的勇敢和成熟。

论坛期间,将举办尼尔森·申担纲《青蛙王国2》总导演的受聘仪式。

## 我院召开分院领导干部任职宣布大会

本报讯(人力资源管理中心 李明)近日,学院在产业大厦二楼大会议室召开分院领导干部任职宣布大会。学院董事长、院长郑立国,常务副院长于庚蒲,党委书记孙占国,副院长朱莉,副书记、副院长张砚为,副院长王英出席会议,教务处、督导处领导、分院系主任、教研室主任以上人员、学工办主任、分团委书记及秘书参加会议。会议由于庚蒲常务副院长主持。

人力资源管理中心副主任孙淑梅会上宣读了学院关于动漫分院、设计分院、传媒分院、广告分院、文化产业管理分院领导干部的任免决定。

于庚蒲常务副院长对新聘任的文化产业管理分院院长孙丽辉教授做了简单介绍。对孙丽辉教授加入吉林动画学院这个大集体,并且肩负吉林动画学院文化产业管理的重任,表示热烈欢迎。

郑立国董事长、院长在会上发表重要讲话。他指出这次对分院领导干部的调整是学院在发展关键时期做出的一次关键调整。吉林动画学院办学特色鲜明,历届毕业生就业率都较高,特别是动画专业每年就业率都突破95%。郑立国董事长、院长对为什么学院下一步会把动画专业和漫画分开单独成立分院做了解释,漫画和动画有关联,但不相容,如果长久把二者放在一起,漫画很难发展起来。随后,郑立国董事长、院长就动漫分院、游戏分院、设计分院、传媒分院、广告分院在发展过程中存在的问题和需要加强的地方发表了讲话。他强调,各分院要围绕市场需求,把握市场脉搏,打造分院自有的特色。他对新任的分院领导干部提出了四点要求。一是要务实创新。二是要强化管理,尤其是学生管理工作。三是要注重团队建设,特别是师资队伍。四是要各分院认真思考创建新学科。

于庚蒲常务副院长对郑立国董事长、院长的讲话做了归纳总结,将最重要的精神概括为两四个字,第一点是市场,第二点是特色。总之就是要将专业融入市场,注重磨练自身特色。

于庚蒲常务副院长对这次分院领导干部的调整做了三方面的补充说明。第一方面是这次调整后,分院教学管理从三级管理变为二级管理,取消原来系下设的教研室设置,现在学院形成了三级建制二级管理体制。第二方面是这次人事调整后,标志着吉林动画学院二级建制最完善、人员配备最有力的时刻已经到来。第三方面是这次调整后系主任、教研室主任队伍比较年轻,希望各位教研室、系主任加强内涵建设,多练内功。

## 吉林禹硕公司产品参展美国国际品牌授权博览会

# 外国专家对《青蛙王国》赞不绝口

本报讯(罗江林 鲍怡萍 李正佳)近日,2012年美国国际品牌授权博览会在美国拉斯维加斯曼德勒湾会展中心举行。会上,美国Greyscale公司比尔·舒尔茨及原米高梅电影公司的副总裁、现All Ages娱乐有限责任公司董事长保罗·伍利到展台观看了禹硕公司的《青蛙王国》样品,对《青蛙王国》的制作水平赞不绝口。

象品牌授权展区、电影电视品牌授权展区、服装服饰品牌授权展区、游戏品牌授权展区、玩具品牌授权展区,展位超过2000余个,参展品牌达5500个,涵盖了卡通、影视、游戏、玩具、运动、时尚、服饰、出版、艺术、设计、食品、饮料、游戏等品牌类别。90个国家和地区的23000余名世界顶尖零售商、经销商、制造商、代理商和品牌商等专业人员到场洽谈。国际知名企业机构和迪斯尼、孩之宝、美泰、梦工厂、华纳、环球、20世纪福克斯、派拉蒙、索尼、美国广播、美国哥伦比亚广播、亚太传播、

尼克电视频道、工业光魔、艺电、世嘉、全美篮球职业大联盟、可口可乐等国际著名品牌和旗下产品均悉数亮相本届博览会。

在郑立国董事长、总经理的亲自指导下,禹硕公司经过精心组织 and 认真筹备,在6859A展位委托美国展览展示公司搭建了55平方米的展位,展示禹硕公司旗下产品,寻求影片发行、品牌授权等合作。虽然禹硕公司的展位设计比较简单,但展映的3D立体动画电影《青蛙王国》样品以高水平的制作质量吸引了外商的注意。今年洽谈业务的外

商基本和去年的客商意向相同,主要还是以洽谈委托加工和影片代理发行为主。

美国 Greyscale 公司的比尔·舒尔茨和莫累·舒尔茨观看《青蛙王国》样品后,对禹硕公司的3D动画制作水平比较认可,希望与禹硕公司开展合作,就其策划针对5至7岁儿童的两部3D电视动画系列片《Adam Baum》、

《Bearubs》的第二季影片的制作业务进行了多轮磋商,由最初委托制作两部动画系列片的第二季各26集28分钟和30分钟的高清动画片的业务,最终确定并签订了制作52集11分钟3d电视动画系列片的合作备忘录。

图说:吉林禹硕动漫游戏科技股份有限公司的展位。



版面统筹:刘卓玉 本版编辑:刘卓玉 版式设计:刘卓玉  
图片编辑:孔翠 版式制作:阿一孔翠

# 台湾高校代表团来我院参观访问

台湾淡马锡理工学院代表团来我院参观访问

同台湾高校的校领导就吉林动画学院与台湾高校的校企合作与交流方面交换了意见,并达成了共识。

台湾高校代表团成员对我校的热情接待表示感谢,并盛情邀请我台的领导在方便的时候去台湾各高校参观访问。

林院长一行参观了我校校史馆和博物馆,观看了我院制作的4D电影《青蛙运动会》。对我院的飞速发展和辉煌成就表示由衷的赞叹。随后参观了吉林再研动漫游戏科技股份有限公司长春分公司,参观结束后,林忠仁院长连声说:“非常好!非常好!”

副院长王英、设计分院院长徐欣、游戏分院院长助理赵明明、国际合作与交流中心副主任鲍怡萍会见了新加坡淡马锡理工学院代

代表团,观看新加坡淡马锡理工学院宣传片,听取林忠仁院长对于淡马锡理工学院设计学院的介绍。王英副院长高度评价淡马锡理工学院的发展与成绩,并总结其办学模式为“实践、创新、超越”六个字,同时希望能够与

新加坡淡马锡理工学院开展校际合作,增加两校间的合作与交流。

林院长一行与我院设计分院的教师进行了座谈,参观了设计学院学生的作品,并给予了高度的评价。双方希望今后能够进一步加强



代表团,观看新加坡淡马锡理工学院宣传片,听取林忠仁院长对于淡马锡理工学院设计学院的介绍。王英副院长高度评价淡马锡理工学院的发展与成绩,并总结其办学模式为“实践、创新、超越”六个字,同时希望能够与

## 学术活动月 分院亮点多

### 动漫分院

中国当代艺术经过二十五年的发展历程,紧跟世界艺术潮流的发展,快步跨入了一个多元化和国际化的时代。而如今中国动漫产业发展也日新月异,“动漫”毫无疑问的成为当代艺术的新力量。

吉林动画学院也紧跟艺术潮流,为了培养学生的创造、创新力,提高学生的艺术鉴赏力,开展了为期半个月的“学术活动交流”讲座。有幸请来了《人民日本》“讽刺与幽默”编辑夏大川老师、中国传媒大学动画与数字艺术学院动画编导教研室主任薛燕平老师、中国动画研究院院长陈廖宇院长、吉林动画学院动漫分院院长武立杰院长。

夏大川老师的《漫画与当代艺术》专题讲座让我们了解到,“卡通绘画”近年来作为一种艺术潮流,占据了中国当代艺术的主流,大批70、80后出生的青年艺术家被卷入以卡通视觉为图像形式的艺术创作当中。

中国动画研究院陈廖宇院长巧用“盲人摸象”的案例给我们展开了一场别开生面的《动画造型设计教学漫谈》。一部动画作品的灵魂就是动画角色形象,优秀的动画角色凭借奇特、夸张的造型设计,幽默、机智的性格特征,积极乐观的人生态度以及丰富的人文内涵而赢得了各个年龄阶层人们的喜爱。

吉林动画学院动漫分院武立杰院长做了《动画绘画》讲座,让师生深刻了解到动画与绘画有着密不可分的关系。动画被称为活动的图画,与绘画有着天然联系。

通过吉林动画学院这次举办的“学术活动月”活动,让同学们深刻的了解到动漫在艺术中的发展以及定义,让师生在思想上有了进一步的升华,对自己的作品更注重创新创作,也让教师们对自己的教学方式有进一步的提升。



动漫分院专家与学生进行互动

### 广告分院

本次学术活动月期间共邀请九位专家教授进行报告讲座,是历年来邀请专家教授数、进行讲座场次最多的一年,报告内容也最为丰富,深受师生欢迎。本次广告分院学术月,学院与分院都给予了极大重视并进行精心编排。9位国内外广告行业内知名专家教授集中来院讲学,对于师生来说是一次难得的良机,能和当代最新的广告理念碰撞、向广告大师面对面学习、交流,使广大师生受益匪浅。

北京龙杰琦创意总监的讲座给师生留下了深刻的印象,他执行过的一些广告案例拿出来和大家分享,并且详细的阐述创意执行的细节,他强调高广告创意的人要学会扮演各种角色,角色的视角去分析问题、想问题,然后找到解决问题的感觉和想法,而且当代广告中应该好好把互动式广告研究好。

上海观池广告的董事长张斌老师是广告业内的大家,从事影视广告18年,这次他带来了最新的作品,并重点讲解了最新案例雪佛兰迈瑞宝汽车的影视广告制作,使师生对高端影视片的拍摄有了深入的了解,张先生建议把所有影视拍摄的细节都作细致规划和安排,让师生受益匪浅。(安春城)

随着我院“学研产”一体化的蓬勃发展,社会知名度、业界影响力不断增强。本届学术月活动,一方面为业界交流搭建了一个最佳的交流平台,能进一步促进“学研产”的发展,另一方面,提供了中国与外国、我省与外省市在动漫、游戏、广告、设计领域的交流互动。



专家为广告分院师生做讲座

### 传媒分院

第八届长春国际动漫艺术博览会高峰论坛及吉林动画学院学术活动月已圆满结束。传媒分院对此项活动组织严密,落实到位。无论是邀请嘉宾的学术地位及过程接待、安排都比往届更加完善。

此次传媒分院共有八位国内外专家莅临讲课。专业性强,涉及领域广,高端、前沿学术观点新,听课人数创历史最多,都是亮点。其中:台湾国立交通大学人文社会学院院长传播研究所教授郭良文讲授了《三维虚拟摄影棚在传媒应用上的新发展》、香港中文大学新闻与传播学院教授陈文生讲授了《传播范式的转移对数码化和全球化影响的反省》、日本TBS电视台制作局电视剧制作部副部长矶山晶讲授了《迄今我做的作品们——关于电视剧、电影的策划》、日本北海道大学研究生院传媒与通信学院教授伊藤直哉《“集体智慧”开拓网络世界新的可能性——东日本大地震和“初音未来”》。共有近1500人次的教师生专注,认真的听取了专家的讲授,普遍反映启发很大,收益不浅。

郭良文教授从三种影视传媒应用的新趋势讲到了3D、立体、多维、多层次、虚实结合的新拓展方式及特性,在操作层面红外线追踪定位、真实与虚拟合成、合成的过程,形成了多元化的内涵。

香港陈文生先生、北海道大学研究生院传媒通信学院教授伊藤直哉、鲁迅美术学院摄影系李子顺教授、传媒分院汪榕教授也从不同领域进行的专业的学术讲座,反响也很好。



传媒分院学生进行提问

# 吉林省首批“大学生创新创业训练计划” 我院59个项目喜获立项

《教育部关于做好“本科教学工程”国家级大学生创新创业训练计划实施工作的通知》(教高函[2012]5号)和《关于启动吉林省高等学校大学生创新创业训练计划的预通知》(吉教高字[2012]8号)的文件精神,我院启动并扎实开展了

2012年大学生创新创业训练计划项目申报工作。经学院评审论证,共推荐59个院级项目申报省级项目。7月5日,省教育厅下发《关于公布2012年度“吉林省大学生创新创业训练计划”项目名单和有关事项安排的通知》,我院59个“大学生创新创业训练计划”项

目全部获批省级立项,其中创新创业训练40项,创业训练14项,创业实践5项。

学院非常重视学生创新创业教育和训练工作。在人才培养方案设置、双师型师资队伍、校内外创新创业基地建设、成果转化、学生创业基金及其他资金保障等

方面大力支持学生的创新创业教育和训练工作,取得了丰硕的成果,积累了扎实的工作基础。“十二五”期间我院将通过实施大学生创新创业训练计划,秉承“自尊·自强·创新·创造”的校训精神,促进学院转变教育教学观念,大力推动学研产一体化人才培养模式改革,

强化创新意识思维训练,切实增强学生的创新创业能力。为广大师生营造优良的创新创业环境,依托产业公司支持学生创新创业成果转化,探索建立大学生参与科学研究和创新创业实践的有效机制,从而进一步提高我院本科人才培养质量和水平。

序号	项目名称	项目类别	负责人	分院
1	儿童绘本创作及动态图书研制	创新创业项目	孟繁强	动漫
2	《封神》三维动画片前期美术设定	创新创业项目	龚桂娟	动漫
3	《咖啡温泉》Flash与真人结合动画的制作	创新创业项目	蔡婧	动漫
4	解谜游戏《丝路寻秘》的策划方案和美术设计	创新创业项目	陈诗瑶	动漫
5	大学生校内需求采购网络工作站	创新创业项目	尚晖	动漫
6	徐汇交互平台的建设与开发	创新创业项目	魏玮	动漫
7	手机游戏《疯狂富翁》的开发	创新创业项目	魏昌杰	游戏
8	移动智能平台《部落》3D游戏设计与研究	创新创业项目	徐力博	游戏
9	IOS平台《3D蜘蛛》游戏设计与研究	创新创业项目	赵帅	游戏
10	基于Android平台的益智类物理电路模拟游戏设计	创新创业项目	王殿尚	游戏
11	《Shero Maria》Android手机游戏开发	创新创业项目	江佳贝	游戏
12	Android平台游戏《调皮小鬼》开发	创新创业项目	刘昌飞	游戏
13	手机游戏《方糖大作战》的开发	创新创业项目	刘晓天	游戏
14	基于Android系统的小学英语教学游戏的研究	创新创业项目	涂超群	游戏
15	Flash动作类游戏的设计与开发	创新创业项目	李凯	游戏
16	移动平台竞速类游戏创新性玩法研究	创新创业项目	樊建宇	游戏
17	以集装箱为例对展示空间可控性的研究	创新创业项目	孟强	设计
18	多媒体互动展示技术研究	创新创业项目	何广明	设计
19	创意陶瓷、陶片的研究与开发	创新创业项目	张鸣	设计
20	涂鸦艺术在现代设计中的应用	创新创业项目	宫赫男	设计
21	儿童趣味玩具的设计与研究	创新创业项目	王雅慧	设计
22	特色餐厅的视觉识别系统设计研究	创新创业项目	辛湘	设计
23	幼儿园无障碍公共设施设计与研究	创新创业项目	梁雪莹	设计
24	数码图形艺术特征的研究与应用	创新创业项目	王卿	设计
25	关于长春本土校园信息分类商务网站的建设与运营	创新创业项目	张海鹏	设计
26	公共空间虚拟交互系统的研究与开发(应用于医院导航系统)	创新创业项目	张婧文	设计
27	互动虚拟旅游线路系统设计	创新创业项目	朱子歌	设计
28	佳满范的造型研究与空间应用	创新创业项目	耿海建	设计
29	特色旅游景区公共设施设计与研发	创新创业项目	陈敏敏	设计

30	沉浸式动漫体验馆布展设计研究	创新创业项目	杨妍茹	设计
31	关于校园绿色出行系统的设计与实践——以吉林动画学院自行车租赁系统为例	创新创业项目	李念坤	设计
32	《刺客》FLASH动画短片制作	创新创业项目	李婉瑜	设计
33	虚拟场景在智能手机中交互应用	创新创业项目	薛鑫	设计
34	多媒体舞台剧《舞动》研发与创作	创新创业项目	万鑫	传媒
35	校园网络摄影报的研发	创新创业项目	孙凤允	传媒
36	3D建模技术在数码摄影中的应用研究	创新创业项目	吴业昌	传媒
37	装饰画材料运用与制作方式研究	创新创业项目	董雅婷	广告
38	《可口可乐》品牌地域特色可撕式创新包装设计	创新创业项目	余小楠	广告
39	广告媒介类型的创新与研究	创新创业项目	李泽阳	广告
40	研究创作“哈龙帮”宠物网络交流平台	创新创业项目	王丑	广告
41	商业微电影的策划、拍摄和制作	创新创业项目	李浩	动漫
42	儿童益智工作室创意视频工厂	创新创业项目	朱丹丹	动漫
43	动画短片《乌龟总动员》系列剧的制作及应用	创新创业项目	李超浩	动漫
44	微动画《奇幻历险记》衍生品设计与开发应用	创新创业项目	王璇	动漫
45	《钟馗》动画短片制作工作室	创新创业项目	杨娟	动漫
46	三维动画短片《乌龟总动员》系列剧的制作及应用	创新创业项目	冯晓红	动漫
47	动画短片《乌龟总动员》系列剧的制作及应用	创新创业项目	付江波	动漫
48	《逃离奇谭》横版3D手机游戏项目开发	创新创业项目	谢怡仙	游戏
49	校园文化衍生品产品设计	创新创业项目	辛显飞	设计
50	手机模型的研发与制作	创新创业项目	张熙尧	设计
51	全媒体大学生资讯平台(校园手机报)	创新创业项目	张明磊	传媒
52	好梦成真策划工作室	创新创业项目	许京明	传媒
53	金A创意广告工作室	创新创业项目	路永康	广告
54	互动杂志产品研发与推广	创新创业项目	高阳	广告
55	大学生校园视频网站的建设	创新创业项目	秦鑫	设计
56	地方特色旅游产品的设计与开发	创新创业项目	刘树福	设计
57	《个人电影》影响策划及拍摄	创新创业项目	陈忠发	传媒
58	浩言配音文化传媒	创新创业项目	郭浩	传媒
59	CG技术视频教学平台网—电子商务2.0	创新创业项目	张海	广告

## 通过省教育厅优秀课程评审专家组评审

# 学院五课程 被评为省优

建设是最基本的教学建设,加强课程建设是不断深化教学改革,提高教学质量,实现人才培养目标的重要途径。为提高课程建设水平,学院采取了多种有效措施,扎实推进课程建设工作。2012年在院级优秀课程基础上,我院推荐五门课程参加了省级优秀课程评审,在预评基础上,7月6日上午,省教育厅优秀课程评审专家组一行5人莅临我院对《大学英语》等五门课程进行了现场评审。

专家组通过听取课程带头人汇报,考察实践场所,现场听课(说课)、审阅支撑材料等多种方式考

查了课程建设情况。专家组一致认为我院高度重视课程建设工作,材料撰写规范,课程建设的水平有较大提高。申报的《大学英语》、《影视剧本创作》、《文字设计》、《室内设计》、《短片制作》5门课程按照省教育厅颁布的2012年省级优秀课程评审体系进行建设和改革,达到了省级优秀课程的标准。

此次省级优秀课程申报评审不仅促进了参评课程自身的建设,同时也对其他课程的建设起到了示范和推动作用,我院将以此为契机,进一步加强课程建设工作,有效促进专业建设水平和人才培养质量的提高。



## 2012年度省教育科学“十二五”规划课题评审揭晓

# 学院俩课题 获省级立项

吉林省教育科学“十二五”规划2012年度课题评审结果揭晓。我院围绕学院办学特色开展且具代表性的两项课题获批2012年度吉林省教育科学“十二五”规划课题。其中常务副院长于庚甫主持的《吉林省动漫教育产学研合作人才培养模式研究》被批准为重点资助课题,副院长刘欣主持的《民办高校艺术类

专业双师型教师队伍建设实践与研究》被批为一般规划课题。

本次予以立项的课题坚持理论联系实际,积极围绕我院高等教育教学改革中的理论问题,重

点解决我院发展中的现实问题,尤其是着重研究影响我院教学水平的难点问题。课题组将开展理论研究与实践探索,注重研究成果的针对性和实用性,推进我院

高等教育教学研究水平、师资队伍建设和人才培养质量的全方位提高,推动我院建设成为国内一流、国际知名的民办高等艺术院校。

## 立足培养 拓宽视野 完善模式

# 公共选修课管理新法出台

的作用。随着我院教学改革的深入,公共选修课门类不足,优质课程紧缺,建设与管理跟不上形势发展需要等问题日益突出。为进一步拓宽师生的视野,突出办学特色,开阔办学思路,完善人才培养模式,学院加强公共选修课的建设与管理,出台新的《管理办法》。

新的管理办法体现以下几方面特点:

第一,体现了以人为本的教学理念。《管理办法》明确了公共选修课的设置有利于培养学生的人文素质和科学精神,有利于培养学生的文化修养和艺术欣赏能力,有利于培养学生的创新意识、实践能力和创业能力,有利于培养学生良好的心理和身体素质。

第二,完善优质丰富的课程体系。《管理办法》建立面向全院学生开设的院级公选课课程体系,以确保逐年稳定的开设高质量公选课。创建科学技术类、文史法律类、艺术体育类、经济管理类四大类共92门课程的《吉林动画学院拟开设公共选修课类别及课程参考目录》。

第三,形成了齐抓共管的管理体系。《管理办法》明确了教务处、各教学单位、教师的管理职责。公共选修课的开课审批、教学安排、日常教学管理、教学档案和考核、质量监控环节更加明确、清晰。

《管理办法》的出台,将大大改善我院公选课结构体系,优化我院公选课课程建设,全面提高教学水平和人才培养质量。

# 创新思路宽 创业谋发展

## 学院第二届创新创业大赛圆满结束

本报讯(就业办 杨永峰 实习记者 杨立月 摄影 王德雨)近日,由吉林动画学院就业指导办公室、校团委共同主办的吉林动画学院第二届创新创业大赛举行总决赛。吉林省大学生就业指导中心主任郑志宏应邀出席了本次活动。

本届大赛评委由吉林动画学院常务副院长于庚蒲,吉林动画学院党委书记孙占国,吉林动画学院副院长、副院长刘欣,吉林禹硕科技有限公司副总经理蒋平,吉林动画学院副院长、党委副书记张砚为,吉林动画学院副院长王英,学工处处长盖凤明,教务处处长王春利,团委副书记金先军,就业办主任裴毓侠等担任。

本次赛事从初赛到决赛历时近三个月,全院共有150多人、70余支代表队报名参赛。在紧张激烈的角逐下,这些选手经过初赛、复赛,最终有12支代表队成功晋级决赛。决赛分PPT展示和自由答辩两个环节。在PPT展示环节,各队主讲分别介绍了团队

创业计划,从研发目标、财务分析,到后期产品生产销售等各个环节都作了详尽的阐述,复杂的数据以及专业术语在主讲淋漓尽致的阐述下变得妙趣横生,赢得了台下阵阵掌声。在自由答辩环节,队员们面对评委犀利的提问,竭尽全力回答,其间不乏很多精彩的论述,博得评委一致好评。

经过近三个小时紧张而激烈的角逐,“长春亚伦文化传媒有限公司”荣获一等奖,“风子个人电影工作室”和“吉林动画全媒体编辑工作室”荣获二等奖,“浩言配音工作室”、“喧和映画文化传媒有限公司”和“超艺装潢设计事务所”荣获三等奖,“儿童游戏立体书工作室”、“传影视觉工作室”、“魏玛视觉摄影工作室”、“吉林UFO工业设计公司”、“长春市老高动画设计有限公司”和“简勇墙体彩绘工作室”等获得优秀奖。

常务副院长于庚蒲对本次大



赛给予了很高的评价,并鼓励年轻学子收获知识,自主创业,提升能力,服务社会。

此次大赛为广大同学们提供了展示自我的舞台,发挥了同学们的创意想法,激发了学生的创业激

情,丰富了校园文化生活,促进了学生全面发展,推动了校园文化建

### 加强档案管理 提高工作质量

本报讯(通讯员 张彤)为加强全院档案管理工作,进一步提高档案工作质量,更好地完成2011—2012学年度第二学期档案立卷归档工作。7月11日,档案馆召开全院档案工作会。

朱莉副院长在会上发表讲话,她指出,高校档案管理工作是高校事业发展的重要组成部分,是高校履行人才培养、科学研究、社会服务功能和开展各项活动的直接记录。她要求兼职档案员要增强归档意识,把握归档范围,加强业务学习,档案馆要加强业务指导。

海涛馆长宣读了《吉林动画学院大型活动归档管理办法》,强调三个归口职能部门认真履行审核把关职责,兼职档案员认真负责,做好归档工作,进一步提高档案工作质量。

会上,档案馆管理员王欢对修订后的《吉林动画学院档案分类办法》做了说明。

### DV短片暨微电影 展映并颁奖

本报讯(传媒分院 谢燕南)近日,由传媒分院广播电视编导系与影视戏剧分院戏剧影视文学系联合举办了“第八届中国(长春)国际动漫博览会DV短片暨微电影展映及颁奖大会”。吉林动画学院党委宣传部部长、企划宣传与信息管理中心刘卓玉,传媒分院院长范冰,影视戏剧分院院长李伟华,动漫分院范马迪教授、李文清书记、督导处王金英处长等出席了大会。大会由传媒分院广播电视编导系主任刘连亮教授主持。

大家观看了获奖微电影和DV短片,李悦等同学发表了获奖感言。博览会影视剧本评委谢燕南宣读了获奖名单。来宾代表刘卓玉、范马迪教授针对学生作品和创作理念进行了点评、理论指导,博得师生们的热烈掌声。

传媒分院院长范冰对来宾的到来表示热烈的欢迎,并鼓励大家再接再厉,争取更大的成就。

会上,大家就微电影和纪实类DV短片进行了深入研讨。“作为微电影,一定要注意艺术性、思想性与观赏性这三性的结合,它应该非常贴近生活,贴近普通人。要表现学生们的理想、生存方式与奋斗方式、生活态度”一位同学意味深长地说道。“应该注重电影语言的运用,多种蒙太奇的手法,镜头的切换、用光,场景的转换,都要比较讲究。”另一位同学从制作手法上发表了自已的见解。

传媒分院广播电视编导系主任刘连亮教授向在场同学们提出了殷切希望:“希望同学们认真总结经验与不足,向优秀的同学学习,运用自己学过的知识和技能,更多地创作剧本,并付诸在影片的拍摄制作过程中,拍摄出更多更好的DV短片和微电影,明年再有新的斩获。”

### 设计分院举办2011级《三维造型基础》课程作业汇报展 学生作品获专家赞赏

本报讯(设计分院 王勇)自2004年以来,《三维造型基础》课程一直是设计分院艺术设计专业和工业设计专业基础的必修课程。与其他艺术院校的基础教学相比,《三维造型基础》逐步形成了自己的课程特色。课程在学生掌握设计基础普遍规律的基础上,更加强调多视角的观察方法和造型思维方式,由客观向主观,由单向向多向转变,以更好地培养学生的创新能力,促进造型审美观念的形成。

在上一课程中占较大比例的《三维造型基础》课程,经过设计分院全体师生的不断探索与实践,逐步完善并走向成熟,涌现出一大批优秀的学生作品。为了营造学术氛围,展现教学特色,汇报学习成果,设计分院基础造型部在分院领导的大力支持下,于7月2日至5日在设计楼大厅和三楼展厅两处同时举办2011级《三维造型基础》课程作业汇报展。

汇报展共展出150余件手工作品原件,作品来自设计分院2011级24个班级学生2011—2012学年度第二学期课程的作业。由于展厅面积的限制,展览只展出学生全部作业的四分之一。展出学生作品材料有木板、玻璃、纸壳、包装纸、毛线、铁丝等生活中常见的物品。大一学生在专业教师的指导下,从生活中发现设计的元素,通过对元素的分析整合,遵循设计的发展,对“设计”形成初步认识,从而为大二、大三专业学习奠定坚实基础。

据基础教研室副主任王勇介绍,《三维造型基础》课程的教学目的是希望学生在掌握三维造型基本规律的基础上,并对体积、空间、形态、结构、材料进行更进一步的思考和探索,让学生在作业中应用其规律并能在小的设计中有所体现。动漫分院院长武立杰,广告分院院长助理安春城,游戏分院数字媒体艺术系副主任闫晓、美术基础教研室主任袁晓东等分院领导在参观作品展时,对设计分院基础课成果赞赏有加,并就基础教学工作给出积极意见。

设计分院院长徐欣说,将二维及三维的设计作品与动画制作技术结合起来,体现我院学生作品与“动画”结合的特色,并借助现代高科技技术,学生才能设计出更多的优秀作品。基础教研室副主任王勇说,如果再次举办作品展时,能调动更多部门同事参与的积极性,那么展览的效果会更加突出。由于展厅空间小的限制,导致很多优秀作品呈现在广大师生面前,如果能合理利用学院草坪的空间,建造简易的、低耗的“展览馆”,师生作品交流就有更好的展示平台了。



上图:设计分院院长徐欣,副院长兼艺术设计系主任李飞,基础教研室副主任王勇对基础教学部未来的工作进行广泛的探讨。 王龙 摄

又讯(设计分院 邓家心)经过两个多月“产品改良设计”课程的学习,由设计分院2009级公共设计工作室、电器与工具工作室、交通工具工作室三个工作室联合举办“课程汇报展”,于7月4日至6日在设计楼一楼大厅举行。

产品改良设计是对原有传统的产品进行优化、充实和改进的再开发设计。它从考察、分析与认识原有产品为出发点,对产品的“缺点”、“优点”进行客观而全面的分析判断,并对产品过去、现在与将来的使用环境与使用条件进行再设计。

产品改良设计是一种针对人潜在需求的设计,是创新设计的重要组成部分,同样是工业设计研究的重要课题。汇报展是设计分院工业设计系深化教学改革成果展。学生作品凝聚了工业设计系教师教学的心血和同学们不断进取和勤奋努力的汗水。设计分院工业设计系将继续把今天的成绩作为今后进行艺术创作的驱动力,从而设计更多适应市场发展的作品!

# 披荆斩棘 戮力前行

## ——第二届创新创业大赛获奖者感言

### 痛并快乐着

一等奖获得者:  
长春亚伦文化传媒公司

2011年春天我们开始拍摄十一集网络情景喜剧《围里那点事儿》。每人从自己生活费中拿出1000元。租了一套120平米的毛坯房,买最便宜的装修材料自己装修,用废纸盒把窗户封死,不让光透进来。

拍片的日子是痛并快乐着。三个月的周末全部献给了片场。当然还有生活费。付出总会有回报,我们在学院就业办的指导下参加了长春市第二届创新创业大赛,从三百多支队伍中脱颖而出,走进决赛。这场比赛我们获得五万元的扶持资金。

在市团委和高新区政府的帮助下,我们注册成立了长春亚伦文化传媒公司!《围里那点事儿》拍摄完成后!我独自一人去北京与芭乐网签订了营销合同!回来的火车上我看着我自已刚印的名片,上面赫然写着总经理谢翔。一路走来我们早已不是曾经的孩子!亚伦在慢慢成长,在动画学院的灌溉下逐渐茁壮!用爱去感悟生活,用爱去实现梦想,就如同我们名片上的那句话:爱是恒久忍耐,爱是永不止息!

公司定位在新媒体传媒上,新媒体一个在国内刚刚起步的行业!做了一年的新媒体内容开发,我们今年将初步涉足新媒体平台开发,努力打造中国第一校园娱乐平台。

### 汗水换笑颜

优秀奖获得者:  
吉林 UFO 工业设计公司

经过这么长时间的创业计划的训练,从初赛到复赛,直到最后我们UFO设计团队能够站在决赛舞台上展现我们的风采,可以说我们都是幸运的,也是荣幸的。

在就业指导办的老师们的指导下,我们团队学到了很多知识。从刚刚开始对创业的懵懂,到现在创业团队的成功创建,很感谢学校举办这次创业大赛,给予我们实现梦想的平台,也很感谢就业指导办的老师们,没有他们的汗水滋润,就没有我们的快速成长。

还记得从初赛到复赛最终到决赛,我们12支队伍并肩走来,给我们提供了相互交流、相互学习的好机会,让我们看到了动画学院各个专业不同的风采。每一支团队一路走来都是不易的,所以我们觉得结果并不重要,重要的是我们在老师身上、其它11支队伍身上学到了很多知识。

这次创业大赛,让我们体会到了创业是一件很困难的事情,但只要坚持自己的梦想,扎实的做好每一步,成功就会离我们越来越远。虽然比赛已经结束,但是我们的梦想并没有结束,我们的激情才刚刚点燃。我们会继续我们的创业之路,可能以后的路还很艰辛,但是我们会用汗水换笑颜。我相信,这次经历永远是我们最美好的回忆!

### 自信能做好

二等奖获得者:  
吉林 UFO 工业设计公司

为期一个多月的吉林动画学院第二届创新创业大赛圆满落幕,最终我们的项目获得了比赛的二等奖,在所有的团队中总分第二名。

从刚开始的每天修改表格到后来推敲决赛时创意阐述的词语,我们慢慢适应了这样的节奏。真正到比赛的那天还是很紧张的。比赛那天所有团队都拿出了最好的水准,虽然我们并没有得到第一,但是我仍然觉得我们的主讲人表现的是最好的。

我们一直都是很自信的团队,创造性的思维方式和不断学习的能力是我们的优势,专注、积极、独立、坚持可以让我们做的更好。

感谢我们的指导教师韩健老师,新媒体概论课是我们创新思想的源泉;其次要感谢就业指导办公室的各位老师对于我们比赛期间的指导,让我们获益匪浅。也要感谢学校提供这样好的机会和平台展现各参赛队伍的才华,让我们结识了很多优秀的队伍和有想法的年轻人,我想这些都是无形之中最宝贵的财富。

最后,最应该感谢的是我们全媒体团队所有的成员,张明磊,陈章元,吕静和刘荣荣,最美的是我们在一起的时光,感谢我们见证了自己的成长。

### 成败看团队

优秀奖获得者:  
传影视觉工作室

尽管我们团队在比赛中获得优异的成绩,但这并不能说明我们就真的成功了,未来要走的路还有很长,未来要做的事还有很多。

在比赛中,我们看到了很多,学到了很多,也懂得了很多。看到了每个团队的成员争先恐后,团结和睦,为了一个共同的目标不懈努力,出作品,写方案,出谋划策。学到了一个团队应该有自己的风格,应该有清晰的思路,应该懂得怎样去适应社会,应该懂得创业不像小孩过家家,成败看的整个团队,而不是个人。

在这次的创业大赛中,我们看到了自己的优势和不足,不管怎么说,我们接下来要做的是化不足为优势,让我们的团队更加强大,不管是在硬件还是软件上,要不断提高,不断充实自己,让我们团队能够更快更强的成长起来!

学校能够举办这样的创新创业大赛,是为更多大学生创造一个发现自我,实现自我的平台,让那些有理想,有抱负,有能力的大学生能够尽情的发挥自己的专长,去实现自己的梦想,这个是非常受当今大学生喜欢的。希望学校能够在以后的时间里,继续秉承自尊自强创新创造的办学理念,让一批批优秀的大学生能够去开创自己的未来!

### 团结有力量

三等奖获得者:  
超艺装潢设计事务所

人们常说,一粒种子,只有深深地植根于沃土,才能生机无限;而一名普通的人只有置身于优秀的团队,才能蓬勃向上。

在这次比赛中,我们团队更加充分的凝聚了力量,为我们以后更好的扬帆起航打下了坚实的基础。

在起草计划书的时候,我们一起努力,一起商讨,每一句话,每一个字我们都会斟酌很久。在这里我要对我的队员们说一声:大家辛苦了。同时真心的感谢就业办的领导和各位老师,是他们的耐心辅导让我们取得了今天的成就。

当比赛地点定在文化艺术中心时,我们很兴奋很紧张,这足以看到学校对我们的重视。决赛当天来了很多学校的领导,这更让我们惊喜不已,因为不论结果如何,我们做的一起都得到了学校的肯定与认可。

最终我们得到了这次大赛的三等奖,这个结果可以说让我们很意外,12支队伍中我们能走到此时此刻是我们没有想到的。

我们相信我们的团队会一直走下去,用我们的实际行动,给学校,给关注我们的各位领导、老师一个满意的回报。

### 宝剑磨砺出

优秀奖获得者:  
儿童游戏立体书工作室

宝剑锋从磨砺出,梅花香自苦寒来。

正如这句名言所说,学院一直秉承着这样的作风,无论是在教学还是在活动中,校领导以身作则,为学生做榜样。

“教育是知识创新、传播和应用的主要基地,也是培育创新精神和创新人才的摇篮。”江泽民同志的话强调了创新的重要性,学院在学习上积极提倡学生创新,举行的创新创业大赛中,发觉了很多富有创新能力的人才,为社会推出了很多应用型人才。创新是世界进步的动力。有了创新精神,就有了前进的希望。

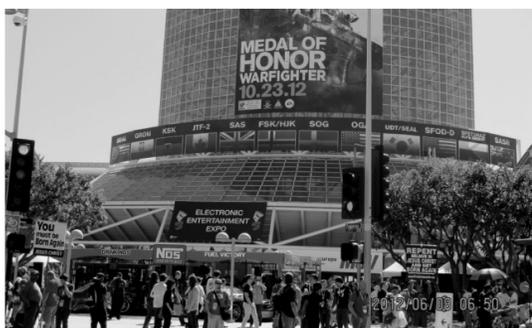
小鸟飞行需要翅膀,世界要进步需要创新,创新就是进步的翅膀。在创业期间我们努力联系客户,希望丰富自己的客户源。休息日,队员们没有休息,而是奔波于各企业之间推销我们的项目,被人拒之门外我们也不会灰心,激励自己勇敢迈出这一步。正是这一点一滴的进步,促使我们有信心站在台上展示自己。

岁月如流,青春如歌,我们是有梦想的追求探索者,一定会抓住和珍惜青春岁月,鼓满远航的风帆,荡起金色的双桨奋力驶向自己最理想的彼岸。

# 美国 E3 游戏展亮点多

本报讯(罗江林 鲍怡洋 李正佳)2012美国E3游戏展近日在洛杉矶会展中心举行。展览分为南区、西区两个展区,南区以电视游戏、移动游戏、网页游戏的展示为主,国际一线著名游戏大厂艺电、卡普空、动视暴雪、史克威尔艾尼克斯、迪斯尼、育碧、世嘉、索尼、科乐美等,推出和展示了《战地3》、《武装突击3》、《质量效应3》、《杀手5》、《极品飞车17》、《侠盗飞车5》、《古墓丽影9》、《孤岛惊魂3》、《生化危机6》、《鬼泣5》等2012年度最新世代游戏大作。

西区以展示大型游戏机,PS3、PSP、Wii、XBOX360、KENEACT、3DS的街机游戏、单机游戏和体感游戏为主,国际著名公司任天堂、索尼、微软等,推出《任天堂乐园》、《新超级马里奥兄弟2》、《光晕4》、《使命召唤9》、《刺客信条3》、《战神:登天之路》、《战争机器:审判》、《超越:双重灵魂》、《美国末日》、《细胞分裂》、《僵尸U》、《舞动全身体4》等跨平台游戏大作。



本届美国E3展不仅大作毕现,硬件装备、高科技也层出不穷,涌现出虚幻4引擎、Mote脸部识别、城市同步探索应用等游戏新技术以及2D实时转3D立体的高新技术。

**多屏可视技术**  
云计算游戏公司OnLive在本届游戏E3展公布了多屏可视技术。这项技术可以让玩家在观看多人游戏的时候,同时观看其他三个玩家的游戏实时屏幕,OnLive称这项技术有助于玩家掌控游戏内的环境。这项技术与云计算游戏一样,是由服务器承担数据计算后,将四条视频流同屏整合发送到客户端屏幕。

**虚幻4引擎技术**  
美国数字游戏交互技术开发商Epic公司于6年前推出Unreal Engine3游戏引擎,成为中国游戏厂商主流应用的游戏引擎。本届E3游戏展,Epic公司公布了最新一代的虚幻4引擎新图像技术,支持呈现高动态范围场景、低光线场景下清楚细节、烟、灰尘、雪花等超细节微粒场景。

视技术的应用,使云计算游戏对网络带宽提出了更高的要求。

**Mote 面部识别技术**  
索尼推出的SOEmote软件能让玩家使用网络摄像头捕捉自己的面部表情和语音,实时改变其在游戏内所扮演角色的动作和声音。SOEmote面部识别软件由Image Metrics公司开发,语音功能采用语音服务公司Vivox的VoiceFont。索尼计划最终将SOEmote技术整合到所有游戏制作中。

**虚拟增强现实技术**  
索尼在E3展上公布了基于DEMO播放器的虚拟增强现实技术,展示了利用Move体感手柄和“神奇之书”外设施展各种神奇魔法的《Book of Spells》新游戏。“神奇之书”交互设备和PS3 Move一样支持360度动作捕捉,玩家操作PSMove和“神奇之书”就可以从DEMO播放器画面中看到书本中变幻出龙和各种魔法特效。

**Kinect声控技术**  
微软在本届E3展主推Kinect声控技术,以期拓展Kinect声控技术的应用。目前,EA出品的游戏已支持Kinect语音技术,XBOX360

的基本操作也可通过语音交互实现,玩家无须通过手柄操作,只需用语音就可以选择XBOX360提供的各项娱乐功能。

**SmartGlass 技术**  
SmartGlass技术是微软结合Windows8系统发布的一项全新游戏技术,可将手机、平板电脑、电视、XBOX360与智能设备通过WiFi连接,使游戏的人机交互和娱乐功能便捷互通。

**力传感技术**  
德国拜耳Bayer Material Science公司生命科学研究院研发推出的VIVI touch力传感技术芯片,可集成在手机或耳机等硬件产品中,技术商提供硬件驱动和API接口及SDK开发包,内容商可以结合软硬件开发具有力反馈的游戏产品,从而增强游戏的真实感和临场感。

**2D/3D 立体实时转换技术**  
美国VEFXI是全美技术力量较强的2D转3D软硬件开发和系统集成应用的公司,在本届E3展推出了3D-Bee 振荡式立体实时转换技术产品以及裸视3D立体转换技术的软硬件系统集成。