# 动漫广告论文怎么写范文20篇

来源：网络 作者：柔情似水 更新时间：2024-12-08

*动漫广告论文怎么写范文 第一篇随着我国经济及科技的健康发展，国民的文化需求也日益增大，在服务于人们精神生活需求的文化创意产业成为社会关注热点的背景下，动画作为一种时尚消费文化的主题之一，因其显著的经济效益和社会效益被社会所重视。综观全球动漫...*

**动漫广告论文怎么写范文 第一篇**

随着我国经济及科技的健康发展，国民的文化需求也日益增大，在服务于人们精神生活需求的文化创意产业成为社会关注热点的背景下，动画作为一种时尚消费文化的主题之一，因其显著的经济效益和社会效益被社会所重视。

综观全球动漫产业发展现状，发达国家的动画产业无疑走在了我们的前面，他们的动画片之所以能够在世界范围内盛行，除了成熟的市场运作外，更重要的是他们能够结合时代的消费特点，创造出及国际化又本土化的原创动画形象。令人遗憾的是，由于国内动画专业知识不全面导致原创性弱、高质量产品不足，让国外动画占据了中国动画市场的大半个江山，并在中国年轻一代观众中形成了较深的影响。

众所周知，在20世纪中期中国动漫曾在世界范围内引起极大的轰动，中国动漫形式的多样化更让中国动漫在世界范围内独领风骚，水墨动画，皮影动画，木偶剧在当时很多国家看来都望尘莫及，虽然当今中国现代动漫发展在世界范围内阻力不断，但这些辉煌足以证明我们有特色有文化，更有能力实现中国动漫的二度复兴。

为了考核会员的学习情况我们会随时推荐优秀作品到会员作品页面，让最多的会员看到优秀成熟的设计作品，并为优秀的设计者提供奖励。会员也可以将来自己的独特设计和心得体会分享给更多的爱好者和从业者，让大家在沟通和分享xxx同进步。 长远目标

**动漫广告论文怎么写范文 第二篇**

动漫和广告之间既相互影响，又相互依存。如今的广告播出方式多种多样，而且相关的媒介平台也是很丰富的。广告有电视广告、平面广告、电台广告等，在生活中广告随处可见，商场的巨大荧幕、报纸的广告版块，甚至连等公交的站牌上也都是广告。可见，我们的生活离不开广告，而且广告的形式也越来越多地应用了动漫元素。在广告中加入动漫元素，使原本枯燥乏味的广告变得更加吸引人，消费者们也愿意收看并且喜欢收看这类广告，产品的宣传效果达到了最大化。广告的本质是传播信息，这就预示着任何有利于信息传播的手段都可以被广告加以利用。动漫早已不是一个新兴的产业，但相对于其他国家，如日本，我国的动漫产业发展还相对落后。在日本，不论是大人还是小孩，对动漫的喜爱程度远远超出国人的想象，动漫产业的发展前景不可估量，而且对于信息的传播和消费者的接受程度方面也取得了喜人的成绩。所以，动漫产品可以作为产品的宣传媒介，利用大众对动漫的喜爱来宣传相应的产品以达到利益的最大化。动漫可以达到实景所不能呈现的效果，可以增强趣味性，给人以很大的想象空间，而且动漫的形式一般极其唯美绚丽，给人以美的享受，不仅能吸引儿童，在成人当中也是很受欢迎的。所以，广告商们就为了抓住这一消费群体而在动漫广告上做足了文章。

**动漫广告论文怎么写范文 第三篇**

技术创新点

“RuYiToon智能二维动画制作系统”较现有技术，实现了五大技术创新：

自动内插：传统工艺中每一千分钟需要65万张动画，全部手工绘制完成。RuYiToon则完全采用计算机自动生成。此外，RuYiToon可以实现仅用造型的5个角度，内插出造型的16角度，解决了一直困扰着二维动画技术的瓶颈。

自动上色：第二代上色技术65万张动画需逐张上色，而RuYiToon彻底取消了原动画上色工序，完全由计算机自动完成。

如意原画：传统制作一千分钟需要原画手绘稿22万张，需经过修型、动检、誊清、线拍四道工序，RuYiToon则彻底改变了这样的生产模式，无需手绘原画，全部计算机自动完成。

高级内插：高级内插是目前的无纸卡通系统均不具备的功能，它可以实现转面转身等内插难题;而且它还可以调整内插的加速与减速，可以满足动画运动中的夸张、弹性、重力等，使动画效果更具表现力，更加灵活多变，赋予动画角色灵魂和性格。

自由变换：自由变换是其他卡通制作系统均不具备的功能，能够在三维空间调整造型的角度，使造型更加灵活多变。

采用新技术前后的制作流程对比

**动漫广告论文怎么写范文 第四篇**

很多同学既然选择了动漫这个专业，但是在大学里学的知识却不知道如何运用，因此我们非常珍惜实习的机会，在有限的时间里加深对动画的了解，找出自身的不足。

转眼之间，两个月的实习期即将结束，回顾这两个月的实习工作，感触很深，收获颇丰。这两个月，在领导和同事们的悉心关怀和指导下，通过我自身的不懈努力，我学到了人生难得的工作经验和社会见识。我将从以下几个方面总结动漫设计与制作岗位工作实习这段时间自己体会和心得：

>一、努力学习，理论结合实践，不断提高自身工作能力。

在动漫设计与制作岗位工作的实习过程中，我始终把学习作为获得新知识、掌握方法、提高能力、解决问题的一条重要途径和方法，切实做到用理论武装头脑、指导实践、推动工作。思想上积极进取，积极的把自己现有的知识用于社会实践中，在实践中也才能检验知识的有用性。在这两个月的实习工作中给我最大的感触就是：我们在学校学到了很多的理论知识，但很少用于社会实践中，这样理论和实践就大大的脱节了，以至于在以后的学习和生活中找不到方向，无法学以致用。同时，在工作中不断的学习也是弥补自己的不足的有效方式。信息时代，瞬息万变，社会在变化，人也在变化，所以你一天不学习，你就会落伍。通过这两个月的实习，并结合动漫设计与制作岗位工作的实际情况，认真学习的动漫设计与制作岗位工作各项政策制度、管理制度和工作条例，使工作中的困难有了最有力地解决武器。通过这些工作条例的学习使我进一步加深了对各项工作的理解，可以求真务实的开展各项工作。

>二、围绕工作，突出重点，尽心尽力履行职责。

在动漫设计与制作岗位工作中我都本着认真负责的态度去对待每项工作。虽然开始由于经验不足和认识不够，觉得在动漫设计与制作岗位工作中找不到事情做，不能得到锻炼的目的，但我迅速从自身出发寻找原因，和同事交流，认识到自己的不足，以至于迅速的转变自己的角色和工作定位。为使自己尽快熟悉工作，进入角色，我一方面抓紧时间查看相关资料，熟悉自己的工作职责，另一方面我虚心向领导、同事请教使自己对动漫设计与制作岗位工作的情况有了一个比较系统、全面的认知和了解。根据动漫设计与制作岗位工作的实际情况，结合自身的优势，把握工作的重点和难点，尽心尽力完成动漫设计与制作岗位工作的任务。两个月的实习工作，我经常得到了同事的好评和领导的赞许。

>三、转变角色，以极大的热情投入到工作中。

从大学校门跨入到动漫设计与制作岗位工作岗位，一开始我难以适应角色的转变，不能发现问题，从而解决问题，认为没有多少事情可以做，我就有一点失望，开始的热情有点消退，完全找不到方向。但我还是尽量保持当初的那份热情，想干有用的事的态度，不断的做好一些杂事，同时也勇于协助同事做好各项工作，慢慢的就找到了自己的角色，明白自己该干什么，这就是一个热情的问题，只要我保持极大的热情，相信自己一定会得到认可，没有不会做，没有做不好，只有你愿不愿意做。转变自己的角色，从一位学生到一位工作人员的转变，不仅仅是角色的变化，更是思想观念的转变。

>四、发扬团队精神，在完成本职工作的同时协同其他同事。

在工作间能得到领导的充分信任，并在按时完成上级分配给我的各项工作的同时，还能积极主动地协助其他同事处理一些内务工作。个人的能力只有融入团队，才能实现最大的价值。实习期的工作，让我充分认识到团队精神的重要性。

团队的精髓是共同进步。没有共同进步，相互合作，团队如同一盘散沙。相互合作，团队就会齐心协力，成为一个强有力的集体。很多人经常把团队和工作团体混为一谈，其实两者之间存在本质上的区别。优秀的工作团体与团队一样，具有能够一起分享信息、观点和创意，共同决策以帮助每个成员能够更好地工作，同时强化个人工作标准的特点。但工作团体主要是把工作目标分解到个人，其本质上是注重个人目标和责任，工作团体目标只是个人目标的简单总和，工作团体的成员不会为超出自己义务范围的结果负责，也不会尝试那种因为多名成员共同工作而带来的增值效应。

>五、存在的问题。

几个月来，我虽然努力做了一些工作，但距离领导的要求还有不小差距，如理论水平、工作能力上还有待进一步提高，对动漫设计与制作岗位工作岗位还不够熟悉等等，这些问题，我决心实习报告在今后的工作和学习中努力加以改进和解决，使自己更好地做好本职工作。

针对实习期工作存在的不足和问题，在以后的工作中我打算做好以下几点

来弥补自己工作中的不足：

1。做好实习期工作计划，继续加强对动漫设计与制作岗位工作岗位各种制度和业务的学习，做到全面深入的了解各种制度和业务。

2。以实践带学习全方位提高自己的工作能力。在注重学习的同时狠抓实践，在实践中利用所学知识用知识指导实践全方位的提高自己的工作能力和工作水平。

3。踏实做好本职工作。在以后的工作和学习中，我将以更加积极的工作态度更加热情的工作作风把自己的本职工作做好。在工作中任劳任怨力争“没有最好只有更好”。

4。继续在做好本职工作的同时，为单位做一些力所能及的工作，为单位做出自己应有的贡献。

**动漫广告论文怎么写范文 第五篇**

接下来的是我用如意通软件制作的一个动画短片

下图是一组分镜：

拿到分镜时，我们不能直接就去着手做。首先我们得分析一下接下来我们要做什么，注意什么。考虑清楚才能去做，这样才能把一个动画做好。首先要连接一下上镜，上镜时大笨扑空钻进了草丛里面去了。所以这一镜最开始大笨应该是在草丛里面的!

在开一下我要做的这个分镜的说什么?上面写大笨缓缓在灌木丛中站起，头上竟然顶着一只鹿苑鸡!所以接下来就开始考录一下动作了。第一大笨一开始是不出现的，所以他应该从灌木丛中站起来的。而且头顶着鸡也不知道。所以应该表现出呆呆的表情，第二，鹿苑鸡站在大笨的头顶也是不知情的情况下，所以二者得表现出来的表情是很重要的啊。所以在做动作的时候这些细节一定给注意。

表情摆考虑好了，下面便是动作了。大熊因该是在草丛中快速的爬起来，特别注意的是透视的问题。鹿苑鸡也是随着大笨起来的为了保持平衡，家禽类动物都是张开翅膀，，这一细节得注意了。有了上面的思考，我们就可以开始做动作了。有些没想起来的细节可以在做的时候去发现!

下面就开始做动作了：

第一帧是大笨熊和鹿苑鸡都是在草丛中的，所以看不见。因为我的上镜是大笨熊扑空扑进草丛的，所以大笨熊应该是从草丛中爬起来的，这一块要注意的是大笨熊透视，这一块比较麻烦。从观众的视觉看首先应看见大笨熊的头顶，接着才是慢慢看见面部，身体，看似简单的动作。其实调透视还是有很大的工作量的。

这一张是我做站起来一般时的效果，鹿苑鸡翅膀张开，大笨半蹲的姿势，眼睛是比起来的。从这一张开出来其透视关系衣服的肩带和圆领的透视，包括头部的透视，这一块当时很难弄，于是我变在一个小球上画了几个圈圈表示嘴巴，眼睛，鼻子，认真的观察其透视，这样一目了然。所以当我们在做动画的时候不能只知道做，在做的同时我们应该多考虑，多观察，这样做出来的才能够好看，才能让动画活起来。动画是死的，但是认识活的，所以我们要把我们的想法付之实践才能有自己的独特的见解!

下面这一张是大笨站了起来。其眼睛是张开的，嘴巴圆的眉毛翘起来，表现出一种笨笨 的感觉，正符合本镜的剧情。在其站起来的时候我加了一个缓动，让其动作更加的灵活，柔顺。使动作不单调，死板。这是动画不可缺少的一部分，就像迪士尼的那些动画，让我们通过其动作的表现，展现出其人物的性格，爱好。所以一部动画片的好坏，关键是动作。做好了就是一部好的动画，不然剧本再好也没有用!这是真理!

下图是第三个关键帧，对比上一个关键帧可以看出来鹿苑鸡已经把翅膀收起来了。但是在这之前我在这其中多加了一个关键帧，是我把鹿苑鸡的身体拉长了，而不是死板的直接站直，我让它有个最低张然后通过夸张的手法使它有一个惯性。再在恢复站立的时候我在加了一个缓动。让整个动作过程不是那么的死板。而是多了一种幽默在里面，是观众更加的起兴!这就是动画的魅力。

这种表现手法在动画中是常见的!这样我们也能够联想出下面的剧情了。大笨在这个时候不需要多做其他的动作!做了反而是多余的。大笨只需要保持原样做出呆呆的表情，眨眨眼睛和眉毛，笨笨的造型不动也足以让观众为之一笑。所以在做动画时，我们不要认为动作越多整体看起来就会越好。其实不然，动作多固然不是坏事，但是有是时候是多余的，反而影响了整体的效果，所以在做动画时我们应该举一反三，而不是一套动作做到底就完事了。

有了上面的动作，我看了一下可还是觉得表现的不够好，，大笨熊的动作基本上已经那个样子了，所以我变吧实现转移到鹿苑鸡的身上，虽然只是个配角，但是在它身上做点文章就会使真个镜头更加的饱满。于是我变想到了我可以让鹿苑鸡的头左右看一下，你想想要不是大笨熊的打扰说不定它还在那睡大觉呢!所以这个突然的“变故”一是还没反应过来，肯定要四周打探一下!对吧!有了这个想法我立刻把这个加在上面!嘿!效果果然比一开始的\'好很多呢!

在做这一镜动画的时候我想的特多。把我所知道的东西都想到了，好的地方我就留下来，不好的直接去掉，目的只有一个我要把这个做好。上面的很多都不是一开始就想到了。是通过一边做一边思考得来的，所以做动画不能急于求成，慢慢的来。有时候配角的动作也得注意，有时候会起到画龙点金的作用!做的时候要多看一下前后景的衔接。该突出的人物一定要突出，使其夸张化，配角的动作呢，前提不能压了主角的戏份。

下面是最后一张，动作基本上做完了，在我上传的时候，思维突然定格了一下!虽然动作表现的还好(自恋一下)可是总觉得画面的主人公有点离我太远了，要是能够靠近一点会不会更好呢。于是我毫不犹豫的又改，我利用镜头的间距，我把真个镜头慢慢拉向主人公，然后又前后对比了一下，，嗯，这就是我想要的结果，.。好了这个镜头就做好了!

下面我在选一个镜头

下面的这个镜头：

主要内容是反派角色小开跑了，小龙侠和火龙慌张的看着然后要向前追去。拿到这个镜头的时候，我就在想动作的部分要怎么表现才好!首先两者的表情必须表现出来，看见小开逃跑了，他们肯定是要追过去的，所以小龙侠最好的方式就是变身飞过去追。火龙则是跑去追赶，从这方面考虑，我就让二者以不同的方式追过去!可以区分开，是二者动作不一致。是镜头更饱满。充实!

这是我在我动画中截图的第一张，火龙开始起跑。但是在这个过程中得注意了不是直接就可以跑出去的。不信你自己跑看一下。在运动前我们都得有一个小动作，在动画上称为预备!别看这一个小小的动作，他完全可以决定一个镜头的好坏呢!小龙侠变身也是要有这一个过程的 即使他是变身。所以我就让特效遮住了这个部分，一方面 较少工作量，另一方面效果更加明显。在做特效时，我是用线条勾勒出一个小龙侠大概的身形，然后填充一下颜色。遮住在小龙侠身上。

火龙则是开始跑了，两个人的时间是差不多的!另一个注意的是在跑步的时候，火龙长长的耳朵得做更随动作，是动作有节奏。手型也是特重要，因为跑步的时候拳头是握紧的这个细节得加上去!还有就是脚的透视得把我好。否则看上去会感觉在飘着跑步，那样没有底，效果很差。

下面一张是跑步一半是的图片，火龙开始奔出去，由远及近所以火龙愈来愈大。而且耳朵和头发也随着身体的起伏做跟随动作。

而小龙侠则是在变身的过程中。但是后面的特效也不是不变的，，我有重新画了一个更大一点的光环并且两个使的外围不一样，所以插针以后就可以看出来外围是不断的运动扩大的，所以看起来回事一闪一闪的小变大。展现出变身的效果，动画的效果也很明显

在做火龙跑步的是后我是直接在原地做了一个跑步的，然后拉开距离，一帧一帧的对着距离，这样做虽然烦琐，但是可以解决在跑步时滑步的问题，而且这又是跑出镜的，有远及近，身体越来越大，所以步伐更因该注意的。

下图是小龙侠变身过来了，特效颜色变淡，火龙开始慢慢 跑出镜头!特效也变大散布在小龙侠的 周围。特效光的色织逐渐变淡，变身后的小龙侠逐渐显示出来，没变身之钱小龙侠的手臂是张开的，所以变身后应该是张开的，变身后小龙侠的身体角度要把握好，周围的特效没有消失之前应该还是闪动的，在开始慢慢的消失掉。此时的火龙一个头在镜头中，但是人在跑。所以耳朵和头发还得做跟随动作，并且要细致化!变身后的小龙侠应该立刻起飞出去。他的时间和火龙的时间是相同的，而他多了一个变身，所以下面应该要快速出镜。即使快速出镜动作还是不能忽略掉的。它起飞的时候要有一个预备的动作，并且翅膀要扇起来的!

另一个重点是尾巴，在起飞的时候它不是一层不变的，要随着身体起来。所以虽然时间短但是这里的动作细节却是很多的，要一帧阵的调! 翅膀在扇动起来的时候要注意的是透视问题。在起飞的时候头要向下低做出要起来的样子!在起来的时候有一帧是要脚和地面有一个接触，能体现出飞起来的动力，所以这一阵要表现的深度些。

下面这一张是小龙侠快出镜的，我们可以看到，其脚是蜷缩向后的，这个细节很重要，一般鸟类动物在飞起来的时候为了减少阻力都是蜷缩的向后。在本文中我多次提到细节，做动画的时候一定要细心，不然不能出来一个好的动画。所以生活中要多注意观察一下身边的事物!做一个爱生活的人，才能做好每件事情!每一个镜头特别要注意的每一个细节。

下面是快出镜的场景，但是看了以后感觉很单调，可是一琢磨把好像只能这样了啊。可是我想到了何不在他们块出境的时候来个镜头也随之 暗淡 呢?这样既是整个效果不单调，又能很完美才 连上下一镜，何乐而不为呢?于是整个画面便是这个效果。又可以很顺利的连接下一镜头。在动的时候只需要吧真个画面的的亮度调低。让后和前面加个关键帧就可以出来这种效果了。整个画面感增强!

**动漫广告论文怎么写范文 第六篇**

为了提高专业教师的教育教学水平，注重工学结合，实现职业院校教学与企业生产实际的“零距离”对接，进一步加强“双师型”教师队伍建设、有效利用社会资源加强师资培训，本人于xxxx年xxxx月至xxxx月在“xxxx有限公司”公进行了顶岗实训工作。顶岗实训期间，在系部领导和实训单位领导的精心安排下，本人深入到岩土工程勘察工程的施工现场进行锻炼、学习，积极做好了与实训岗位相关的各项工作，顺利完成了顶岗实践任务，现总结如下：

>一、实训单位概况

>二、顶岗实训的基本情况

进入公司顶岗实训期间，公司相关人员的热情接待使我快速进入了工作状态。在实训期间，我严格按照作息时间上下班；上班时，认真阅读相关资料，并到动漫制作各部门观摩学习；坚持多听、多看、多学、多记、多想，做到边学习、边交流、边思考； 在学习中遇到不懂或不理解的地方，虚心向企业相关同志请教。通过学习，逐渐了解了动漫制作过程各方面的有关工作，更新了自己的知识结构，提高了自身工作能力。在为期6个多月的实践过程中，在公司的安排和辅助下，我进入到了公司动漫培训学校，同动漫培训学校的培训老师在一起办公，第一时间地了解企业对新进学员的课程具体安排和教学进度、最大限度地学习了三维动画的`模型、动画、材质和灯光渲染、特效、合成、模型和动画知识。具体动漫专业知识学习和对学员培训项目过程体会如下：

>1、影视模型与渲染

通过对建模、材质、灯光、摄影、色彩、构图、MattePainting、解剖结构等知识的学习和研究，使熟练掌握各种技术、提高艺术修养的同时，能够独立制作出影视级的模型与渲染作品，确保学员能够胜任动画公司、影视公司、次时代游戏公司的高端模型师、贴图师、灯光渲染师等岗位。在专项模型训练方面，主要强调各类专业模型的设计训练，包括道具、建筑、环境、场景、卡通角色、写实角色、动物角色等；专项贴图材质训练方面，将学习各类不同模型的UV展平技术、贴图纹理绘制、程序纹理设计、MentalRay光照与渲染高级技术；综合运用Maya、ZBrush三维雕刻、Photoshop等，实现专业级别的影视场景与动画角色模型设计、游戏角色与场景设计。

>2、数字角色动画

主要是在Maya软件平台上进行角色动画的学习和训练。前期将全面围绕动画师所应具备的基础知识和基本动画理论展开，中期课程将结合前期所学的故事板、动画速写、动画表演、运动规律、动画法则等传统课程，对角色动作进行循序渐进的专业训练。此部分课程将以基础运动规律贯穿始终，包括：基础运动（物理的运动）、角色基础控制（走、跑、跳等）、角色动作设计（复杂的情绪表现）、角色表演技巧（人物性格表达、情绪表达）、表情动画、口型动画、多个角色混合表演等。后期课程主要学习影视特效电影中的仿真类角色动画和游戏动画，涉及动作捕捉数据的采集、修改和应用（包括人物和多足动物）。学员在这一阶段可以预先感受到行业的制作要求和工作气氛，对于即将毕业的学生是一次练兵。本课程不仅针对专业影视动画公司的动画师岗位，毕业合格的学员还可胜任影视特效电影的仿真动画、游戏开发中的游戏动画等，拥有更宽广的就业空间。

>3、影视特效与合成

主要是为电影与电视特效制作工业培养三维特效制作、后期合成人才。主要学习使用Maya、3ds Max等高端三维动画工具、 Nuke等后期合成工具、 Boujou/Match Move/ SynthEyes三维跟踪合成工具、RealFlow高级流体系统、 Mental Ray/RenderMan高级渲染系统等进行专业影视特效与后期合成的训练和学习。系统学习包括：三维建模、灯光材质、高级渲染、动画、粒子特效、刚体特效、流体特效、布料仿真、毛发仿真、烟火和建筑物崩塌、各种自然景观特效模拟（爆炸、崩裂、烟雾、星辰、光环、浪花、飓风、瀑布、沙尘等）、群集技术、后期胶片调色、抠像合成、变形特效、时间扭曲、实拍影像与三维场景的跟踪合成、全息仿真渲染、MEL脚本语言。就业方向为专业的影视特效制作公司、影视广告制作公司、影视动画片制作公司、影视后期合成公司、电视栏目制作公司等。

>三、顶岗实训的体会

在六个多月的企业实践工作中，通过学习了解、广泛调研、亲身体会，我获得了第一手关于校企结合办学、以行业为需求、就业为导向的资料，加深了学校教学和企业实际联系的理解，对专业课程的设置、教学方法的改进、教育教学研究的进行都有重要的参考价值。收获之余，更多的是思考。从中，我得到了深刻的启示和体会：

>1、开阔了思路和视野，提高了理论联系实际、解决复杂问题的能力

六个月以来，在专业比较对口的实践岗位上，本人努力将所学的理论知识与实际工作密切结合，并能灵活应用，使自己的专业知识、专业技能及工程实践能力均得到了一次全面的提升。通过参与公司的对学员课程培训，本人对动漫专业学生的培训进行了更深入的学习，培养了自己的环境适应能力以及发现问题、分析问题、解决问题的实际能力，为今后的教学打下良好的基础。

>2、提高了学习积累的积极性和能动性，推动了自身教学能力的提升

在顶岗实践工作之余，我认真总结了自己的教学工作经验，反思了自己在教学方面的不足。学校和企业虽然属于不同行业，但是科学高效的工作方法在两个行业都是适用的，两者都应该积极适应社会形势和服务对象的变化，不断进行调整和完善，与时俱进，谋求更大突破和发展。这就要求我们必须要在工作中不断加强学习，增加积累，改进工作方法。通过六个多月的实训，我进一步感受到学习积累的重要性。作为教师，我们更应该始终保持良好的学习心态，进一步加强专业理论和实务学习，接触新领域，研究解决新问题，培养严谨科学的教学理念，保证自己的业务水平永不落伍。

>3、积极考取职业资格证书

为了进一步提高自己的学习水平和教学水平，在公司顶岗实践期间，认真学习专业知识，不会的问题积极与企业的动漫老师请教，在六个月的顶岗实践结束时，考取一门所从事动漫设计专业的职业资格证书。

在今后的教育工作中，本人将于这次下企业顶岗实践为契机，积极改进教学方法，努力加强教学改革，密切联系实际，增加多媒体教学、实验教学、实习教学的力度，将自己掌握的专业理论知识和实践经验应用于教育教学过程中，培养学生积极探索、勇于创新的科学精神，使自己成为一名更加优秀、教学能力过硬多的教师，为高职教育贡献力量。

**动漫广告论文怎么写范文 第七篇**

[1].黄冈 于林 主编，《Macromedia Flash MX 标准教程》，北京希望电子出版社。

[2].黄汗兵 主编，《Show good 创作宝典之FLASH MX教学课件与互动游戏》，人民邮电出版社

[3].康昱《动画设计实训教程》，金版电子出版公司

[4].图灵.新编中文FLASH MX教程[M] 上海：上海交通大学出版社

[5].Flash动画制作与创意 主编 田易新.

[6].Photoshop经典作品赏析 主编(韩)李景勋 金东美.

[7].Photoshop CS3中文版完全剖析 Ben Willmore 著 袁鹏飞 译.

[8].Flash/Flex ActionScript 交互式开发详解 主编 吕辉

[9].《Flash CS3动画设计经典100例》 中国电力出版社

[10].《Flash CS3动画制作入门提高精通》 机械工业出版社

[11].《Flash第一步：ActionScript编程篇》 清华大学出版社

[12].《中文版Flash CS3动画制作》 编委会《中文版Flash CS3动画制作》清华大学出版社

[13].《精通Flash动画设计——脚本、分镜头设计与典型案例》 清华大学出版社

**动漫广告论文怎么写范文 第八篇**

国产动画电影的发展曾经辉煌过，但如今其发展举步维艰。在面对大量国外优秀动画片冲击的现状下，笔者认为，国产动画电影不但要在制作技术等方面“师夷长技”，凸显特色，在传播策略上也应不断地完善，不断创新，以寻找出适合中国动画发展的道路。

本文拟通过对国产动画电影在国际市场的现状及存在问题的分析,从传播学的角度探讨其发展策略。

论文提纲：

>一、国产动画电影在国际市场的现状

（一）国产动画电影在国际市场的现状

（二）国产动画电影传播中存在的问题及原因分析

如国产动画电影中给青少年看的专题动画中，大多数的内容不够切合我们青少年的趣味。

2、传播渠道单一

3、优秀传统文化挖掘不够深

4、动画技术不够成熟

5、动画制作传播人才紧缺

>二、国产动画电影传播策略

（一）做好受众的目标定位

（二）拓展传播途径

2、动漫电影和动画杂志的结合

3、动画电影和动漫游戏结合

（三）挖掘本土优秀文化

（四）注重人文精神表达

（五）加强动漫制作技术

**动漫广告论文怎么写范文 第九篇**

近些年来，我国的动漫产业在逐步发展壮大，但是相对于其他国家而言，还是有一定差距。如何提升我国的动漫产业水平，使动漫元素被更好地运用在广告中，这个问题值得我们探讨。动漫和广告之间相互依存，又互相影响，动漫可以促进广告的发展，而广告的发展使得动漫的创作不得不更加有创意，更加有吸引力。要想促进我国动漫广告行业的发展，只有动漫广告业与动漫广告代理商展开合作，利用相关的动漫产品制作广告，也就是说成为广告创意的内容本身。可以从以下两种方式展开：

借用现有的动漫产品形象

在我国，许多国产卡通人物深入人心，而且具有本国文化传统特色，所以可以利用我国本土的卡通形象来进行动漫广告创作。这些卡通形象代表着我国的文化，更能让消费者易于接受，而且更容易使消费者产生亲切感，从而对广告所宣传的产品也会格外留意。

全新创作动漫的形象和画面

纵观各界奥运会甚至是各个企业文化，都会有一个专属的标志或者吉祥物，这就是企业文化的载体。所以，要想使人们更快地接受产品，需要设计出专属产品的动漫形象和画面，使人们见其面、知其意。在这方面，国外的快餐品牌就很有先见之明。例如，KFC的形象宣传人就是一个微笑着的老头，人们亲切地称呼他为肯德基老爷爷，只要看到他的形象，就知道是肯德基的标志，而麦当劳是一个小丑的人物形象，再配上专属歌曲，更加深入人心，既起到了宣传作用，也传承了企业文化。所以，企业要找出属于自己的企业文化，并且能够设计出相应的动漫宣传物，使得消费者一见到它就知道是哪个产品的宣传广告。只有这样，产品的宣传力度才能实现最大化。而且要意识到，产业想要发展壮大，不能闭门造车，要与世界接轨，让商人、企业家和金融家参与，跨行业、跨地区地整合我国动漫产业资源，从而形成以资本为主线的动漫产业链。另外还要注意，我们必须创作出属于本国的特色动漫形象，不能一味地照搬其他国家的设计，需要符合本国大众的审美标准、审美情趣，不得太另类、不切实际，这样容易使消费者产生厌恶情绪，适得其反。我国国土面积辽阔，人口众多，前景无限，这是我国相对于其他国家的一个优势。有这个庞大的消费市场和源源不断的人才输出，足以让我们对动漫广告的发展前景充满期待。

参考文献：

[2]陈奇佳.日本动漫艺术概论[M].上海交通大学出版社，20\_.

[3]罗萍.广告视觉设计基础[M].厦门大学出版社，20\_.

[4]苗杰.现代广告学[M].中国人民大学出版社，20\_.

**动漫广告论文怎么写范文 第十篇**

这次的毕业设计，让我把大学三年的知识基本都巩固了一遍。对于以前不知道的知识在开发和院的过程中逐渐学会应用了，并且没学到的知识通过自己查找资料不断学习琢磨吸收变成自己的知识，感觉很好。经过这次毕业设计，我总结了以下几点做项目要经过的阶段：

(1) 需求的分析，这是项目开发中的重要因素，如何分析需求成了项目成功的砝码。 决定做毕业设计以后，就要开始需求调查，先要明确这个项目的目标，也就是项目要求实现什么功能，为什么要做这个功能，怎样实现该功能;另外可以参考以前做过的项目的需求分析报告，从中找出做项目要怎样才能做的好，取其精华部分与本课题进行比较，找到它和本课题需求的偏差，认真做好需求分析。

(2) 查找资料，明确目标后，就要结合自己找的资料列表开始做了。把整体目标分解成局部的小方块，然后就有联系的近似的方块确定数据的流程，做的同时还要注意随时记录重要的信息。

(3) 收集问题，项目进行中常常会遇到很多问题，比如说：系统中页面具体怎么设置才能做到近乎完美，这里我选用Flash制作主页面，分析以前做Flash的经验发现这样做相对来说比较容易简单，对于后期的整改比较方便，界面设计起来也比较友好，美观。在项目收尾阶段，根据设计的整体需求进行检查。对整体代码进行完美的编排，做到清晰干净，给人专业的感觉。可以找自己的同学对其进行提出意见。

(4) 通过这次的毕业设计，我从中学到了很多关于专业或是非专业的知识，学会了认真钻研，习惯了独立解决问题，使我的能力大大提高了。

**动漫广告论文怎么写范文 第十一篇**

动画片：作为一种叙事艺术形态而成的为电影的一种类型，可以说是一种特殊形式，动画片与常规电影的不同点是：拍摄对象本身不是生命体而是用造型艺术手段制作的假定性形象，即美术范畴的形象，萨杜尔对动画片的解释是“以画平面上的图画或者立体的偶以及物品作为拍摄对象的电影”(摘自世界电影史)。作为一种文化传播方式，他有叙事、审美双成功能。动画片作为描述事件的手段利方法，这种方法是建立在强大的综合艺术基础上的技能。

早在19世纪的1872年法国人端安得，自制了一台设备，一个能转动的圆盒，它由能旋转的圆筒形盒子组成。当盒子旋转时，连续的画面就会进入人的视觉中;其后许多年中他一直致力于该设备的改进中，终于在1888年的10月份，瑞安的在自己家中做投影试验，放映了一部名叫《一只小鹿》的影片，最初的动画片雏形就这样诞生了，瑞安的便被称为动画技能上的“动画艺术之父”!

动画片：作为一种叙事艺术形态而成的为电影的一种类型，可以说是一种特殊形式，动画片与常规电影的不同点是：拍摄对象本身不是生命体而是用造型艺术手段制作的假定性形象，即美术范畴的形象，萨杜尔对动画片的解释是“以画平面上的图画或者立体的偶以及物品作为拍摄对象的电影”(摘自世界电影史)。作为一种文化传播方式，他有叙事、审美双成功能。动画片作为描述事件的手段利方法，这种方法是建立在强大的综合艺术基础上的技能。

动画是艺术同时也是技术，它是一种方法，其中包含了漫画家、插图画家、画家、剧作家、音乐家、摄影师、电影导演等艺术家的综合技能，这种综合技能构成一种新型的艺术家——动画家。要成为一名动画艺术家，首先要成为一位优秀的画家，同时要具备丰富的文化艺术知识，并且懂得剧作结构和视听语言元素。

动画：是把一些原本没有生命的(不活动)的东西，经过制作成影片(或电视)并放映后，成为有生命的东西。

21世纪，人类社会进入了信息时代与知识经济时代。在这个飞速发展的时代里，经济全球化与文化多元化已经成为不可阻挡的历史潮流。随之而来的是跨文化传播在全球的迅速兴起，而影视艺术作为当今世界影响力最大的艺术创造和文化传播方式之一，在跨文化传播中具有最广泛的观众群和覆盖面

**动漫广告论文怎么写范文 第十二篇**

很多人都说，中国的动画没有中国元素，中国特色，所谓的中国元素和中国特色都局限历史的痕迹，皮三的《泡芙小姐》没有历史意义上的中国特色，却很出彩的反应中国社会下的人文的生活，这才是中国特色，中国创作。虽然具有商业气息的动画系列短片，仅仅是在技术和推广这个层面上，片子的情感表达和观念的思考仍然是独立的，有自己的语言。在这个意义上，这部系列短片完全可以作为独立动画和商业动画的一个典型案例去解读。大多数人都为技术与艺术之间的权衡去苦恼，作为艺术的前提，商业性是垫脚石，没有了商业，没有了技术，没有了资金何谈去做艺术。笔者认为在独立动画中以商业性的角度去制作完全没有失去独立动画的独立性。作品中表达的语言，观念仍是自己的是独立的，是具有思考的。这才是独立动画的一个生存延续性的可行性和价值所在。

独立动画与动画教育

作为一个从事动画研究创作的个体，中国独立动画的存在的价值意义不单是作为一个片种的存在，更多的是为高校动画毕业生的提供一个发展方向和空间。大量的独立动画保持自己的独立性与商业动画相结合，才能壮大国内动画片的品质。中国动画最大的弊端就是缺乏原创性，抄袭盛行快节奏的年代很容易让动画从事者迷失方向和放弃坚持。在全国各大院校中，大多动画专业的学生都具备自己的独立语言和思维方式，每年的毕业设计都会有很多新颖的题材和艺术创作表现形式出现，然而到了最后却没有了声音，不是动画人的错误，是在高校中的动画教育，仅仅是针对动画技术层面上的学习，忽略了独立动画观念性的灌输和实验动画与商业动画的结合方式方法等原因造成的。在短短的大学动画专业课程中，从动画前期的基础概论、技术基础课程到后期技术上的方向研究，到毕业设计的制作，缺乏了太多的交叉性学科的贯穿，如新媒体艺术、观念影像等课程，缺乏了独立动画制作的实践性课程，特别是与商业动画相结合的实践性课程。如此一来，在单一的动画教育背景下，对从事动画专业的毕业生来说要不就是做技术层面上的工作要不就改行，或者保持自己的原创性独立动画却找不到与商业相结合的道路最后放弃，这才是中国动画一直不能成为动画创作大国的主要原因。

当下的《泡芙小姐》是一种与商业结合很好的具有独立性语言的系列动画作品，在《泡芙小姐》中我们看到动画明星“泡芙”生活在大都市中，有着很多大都市耳熟能详的符号，这些符号都是一些商业品牌，可以算是广告。保持作品的独立性没必要杜绝商业广告的赞助，至此这样可以更好地延续性的创作独立动画。这也是高校动画教育课程中所缺乏的教学，把艺术和技术分开，这都是需要优化的。国内的动画发展至今，大量的产业园区和公司迅猛发展，带来机遇也带来担忧，对于动画学生来说，不愿意制作加工片，又没有资金制作独立动画，这个一个非常尴尬的局面。对此，笔者认为在高校动画教育课程中就应该增加以动画老师为核心带领下的一种微动画公司或者说动画作坊的独立动画制作课程，让作品延续下去，让学生能更好的发挥自己独特的视听语言，对商业有全面的认识，与品牌公司、企业及电视台相结合，制作有独立精神的动画广告、电视栏目策划、活动等。这样在校动画大学生就不会与社会脱轨，有一个更好的衔接过程。试想如果皮三作为一个动画高校的动画老师，带领学生做《哐哐日记《》泡芙小姐》，对学生来说有了更好的锻炼与实践，对独立动画人来说有着高效率的动画产量，独立精神的语言与商业相结合，笔者认为以动画老师为核心，带领学生制作具有独立动画语言与商业相结合的系列动画，才是高校动画教育课程优化中最为重要的一个方面，更重要的是给一个动画专业的学生从实践到适应社会的过程，这个过程是学校与社会的轨道，并让独立动画人生存、发展的一种延续性的有效方式。

**动漫广告论文怎么写范文 第十三篇**

中国矿业大学成教院动漫社在院指导老师的鼓励和支持下，在动漫社全体社员的努力下，我们动漫社在每学期会开展一系列以丰富同学课余生活、提升同学绘画能力为宗旨的活动。

为了以后社团cosplay能够继续向更好的方向走下去，先将迎新年晚会我们的演出节目前后工作应该注意的问题做个小结。

>1 前期工作

A、要提前制定时间表，把参展前的几个月的时间合理的规划起来。例如，新进的人员在什么时候就应该把服装的设计准备好，道具的设计准备好，什么时候要开始做（资金到位得做、不到位的情况下要尽最大的努力去完成）；新剧本和音乐在什么时候就应该筹备好，且通过大家的决议，以便角色安排好：表演的内容以何种形式展现，例如舞蹈的话就应当在平时开始学习和练习:何时开始排练，在何处，最好能够留出应对突发状况的时间，最后就是何时去报名参赛。

B、剧本的创作及安排。一定要考虑好，要多听大家的意见一起讨论是最理想的，这项工作可以早一点开始。准备几个方案是最好不过了，如人齐时的方案，人不齐时的方案，正式的决定可以在人员安定好时，确保人员不会由于任何原因突然离开。

C、表演内容及表演形式。虽然有了剧本，但是表演内容上如何求新求精，这也是很重要的，表演的结构，场次的连接，人员的调度都需要精心的安排。决定好了内容就要各施其责，该学什么的学什么，该练什么的什么，最忌拖拖拉拉。

D、音乐的挑选及后期处理。音乐的烘托起到至关重要的作 用，音乐的挑选可以听取剧本的意见加上大家一起找曲子，再由大家一起挑选出合适的几首，商讨如何剪辑。

E、排练前的讨论，剧本的进一步讲解，角色的学习和理解，舞台的表现的具体讲解，音乐的讲解，总的来说就是要让每个人都知道自己要演什么，怎么演，为什么要这样演，要演出什么样的预期效果。

>2 正式的排练

如果前面的工作都进行好了的话这一部分就是最简单的，

A、主要就是演出者要早到，不迟到，杜绝不到。

B、排练时循序渐进，讲解得体注意到每个角色的表现，因为在场上每一个人的每一个动作都是至关重要的，没有什么配角就不重要的说法，每一个人的表现都直接影响整个演出的质量。

C、再者就是注意安全，安全第一。

D、最后的带妆带道具的排练，排练的最终形态，轻装上阵和带妆的感觉是完全不同的，平时没有注意到的一些问题都会在这时出现，如道具造成的一些运动上的限制都需要注意。所以千万不要嫌麻烦就不搞这一环节。最好能将这次排练完整录下来，大家看一看，了解自己的实力和需要注意的问题。

>3 正式的表演。

A、要具备专业精神，在场上直到音乐停止的那一刻，都不可以松懈，要谢完幕，下了台才能松懈下来，站在台上一秒，就代表着自己及社团的形象，背挺直!昂起头！我们是动漫社的人！记住不管发生什么也不要笑场。要酷就酷到底！

B、如果可以的话在台上可以说出我们是成教动漫社（虽然还没有名字正是我们注重的原因，目前的任务是的为我们的社起一个名字，一个至少有丰富内涵的名字）。

本动漫社的工作终于做完了，虽然有很多不足之处，但是也算是对自己，对大家有个交待。本动漫社从开始到现在真的是历尽了坎坷，以前每次的出展，我觉得就像我们动漫社还没有名字一样，如同受了诅咒一般，会发生各种各样的灾难，也不安，也彷徨，但是因为有最后坚持下来的人们，因为有着这些人的支持，我才能做好这一切。计划赶不上变化，但是面对这些变化的信心绝对不是我一直具备的，无数次的懈怠了但是最终还是站到了最后一刻,都是你们给予我力量。这些时日以来给大家添了很多的麻烦，有很多应该做好却没做好的事情，没能在事情发生前发觉，没能严格的按照时间表进行排练，没能在大家需要鼓舞时给予正确的声援，没能...好多好多，但是我并不感到后悔，因为那都是我们成长的一部分。

>本学期社团基本活动内容：

>1、动漫放映。

每月播放一次会员喜欢的动漫影片和电影（内容以健康向上），营造充足的动 漫氛围，丰富同学们的课余生活。

>2、动漫教学。

每月月末在校内对动漫方面有所造诣的干部对会员进行动漫、绘画理论、设计基础的教学。让广大会员充分接受动漫和艺术方面的知识，促进其对动漫和艺术的热爱。

>3、动漫交流会。

每学期进行一到二次动漫交流会。增加社员彼此间的了解，增强社团凝聚力。

>4、 旅游。

条件允许的情况下，利用休息时间组织会员游玩（自由行）

**动漫广告论文怎么写范文 第十四篇**

动漫广告在传统广告中的应用

(1)内容直观、简洁。动漫广告的特点是直观、简洁、生动形象。从大众的视野来看，动漫广告对于未成年人有更大的吸引力，他们更喜欢简洁明了的消费方式。所以，动漫广告的内容应当相对直观、简单，不能有太多的含义，这样才能更加吸引消费者。画面简单生动更容易吸引眼球，因为广告需要在短时间内让大众了解你的产品，而不需要让大众有太多的对产品的思考。广告的价钱是按秒来计费的，只有在短时间内表达产品的价值才是最成功的广告。所以，动漫广告以其独特的视觉效果给消费者的视觉冲击力要比一般广告好得多。

(2)画面语言独特，有吸引力。动漫广告中要有相配套的画面和声音，必要时可以加入音乐，更能使消费者记忆犹新。从视觉和听觉两方面来接收产品信息，要比单独的视觉或听觉更加让人印象深刻。所以，在这种情况下动漫广告就要有独特的\'画面和声音，在短时间内吸引人们的注意力，使商品达到最好的宣传效果。

(1)注重创意。广告的设计离不开好的创意，而且现在对创意的保护也是很强的，只有具备好的广告创意，投资者才愿意出资买你的创意，只有好的创意才能吸引消费者愿意花钱来消费。一个拥有好创意的动漫广告，会给消费者留下更深刻的印象，消费者才更加愿意了解并购买相应的产品，而一个很普通的广告效益就没有那么好。创意的好坏直接影响到作品的成功与否。

(2)设计师自身素质。好的广告设计师并不需要专业技能多么过硬，但是一个成功的广告设计师他的灵感不是每个人都有的，他对事物的洞察力和分析能力和普通人不一样。这就需要设计师有丰富的想象力，不拘泥于现实生活，能够善于观察事物的不同之处，对广告的理解要与众不同。好的设计师不仅要考虑投资者的心态，还要抓住消费者的心理，在短时间内吸引足够多的消费者，而且需要不断创新思维，紧跟时代的潮流。

**动漫广告论文怎么写范文 第十五篇**

浅 析 中 学 美 术 中 的 动 漫 教 学

郑州七中

关键字：中学 美术教育 动漫教学 更新 培养 参考文献：

[1]拾荒（田易新）.动漫艺术家：传统动漫片与FLASH实践 .北京：兵器工业出版社，20\_. [2]李铁，张海力.动漫角色设计[M].北京：清华大学出版社 20\_. [3]丁海祥，姚桂萍.动漫概论[M].北京：清华大学出版社 20\_.

浅析中学美术中的动漫教学

在我国，动漫是一项具有辉煌前景的产业，有着巨大的发展潜力和广阔的市场空间。而在这样的环境下，学生们对动漫都抱有极大的兴趣。目前在我国的中学美术教学中，动漫已经成为了课堂中经常被提及的词汇。本论文将就动漫在中学美术教育中的实施进行浅析。

近几年，在国际大环境，尤其是在美国、日本等动漫产业大国的推动下，动漫在中国得到了长足的发展，动漫逐渐的从娱乐化进入到了产业化，在社会生活和美术活动中占据了重要的地位。随着我国对发展动漫事业的重视以及对动漫产业扶持政策的出台，为了顺应社会需求，全国上百所大专院校纷纷开设了动画专业，各级初中高中也都在教学中顺应学生的兴趣和要求加入了动漫元素，但在中学的动漫课程中，教学的理念和质量可谓是参差不齐，部分教师对动漫理论和知识不甚了解，甚至抱有一种急功近利的态度，以为在课堂中只要有几张图片或者几段视频，就能达到吸引学生、完善教学的目的。甚至有相当一部分教师将动漫作为课堂中和公开课中的噱头。我认为，在中学美术教学中，要真正地将动漫教学深化，必须做到以下几点：

>一、扭转观念，加强自身学习。

在中学动漫的教学中，经常会遇见这样的问题：一说到动漫，学生无一不表示极大的兴趣，但是细细地与学生讨论起来才发现，大多数学生对动漫的认识仅仅处于“好看、好玩、有意思”的层面，对动漫的历史和知识确实知之甚少。漫画作为一种相对新兴的艺术门类，无论是在中国或者外国，都是经历了数百年演变历史的，对此，在教学中，不仅要对动漫进行学习和赏析，更要对其本源的历史进行深刻的讲解，转变学生对动漫“娱乐性”的观念，带领学生学习动漫的历史，并由此引申到相关的美术类别上，如与动漫人物造型中相关的速写、素描、色彩搭配上，让学生对动漫的认识上升到艺术赏析和学习的层面。

>二、加强基础课程的学习

动画是一种令人喜闻乐见，通俗易懂的艺术形式，但如果带领学生对其进行研究和学习，需要对学生进行多方面知识结构的培养，良好的美术基本功必不可少，同时还应通过大量练习，训练对角色形态的观察能力和艺术概括能力。

动画大师温莎·麦凯曾说过：“如果我能重新来过，首要之务就是彻底学习绘画，我要学透视法，然后是人体，包括裸体与着衣人体，再围绕着人体画上适当的背景。”可见，基础造型能力的训练对于动漫的学习是多么的重要。素描可以了解解剖知识、人物的表情特征、光影的变化与空间透视关系，更能锻炼整体把握能力。速写则可以收集素材，积累各种形象，训练对角色动态规律的把握和记忆。动漫课程在平时的练习上，可先从临摹着手，基本功好的学生会临摹；但会临摹的学生却不一定基本功好，前面我所提到的“急功近利”，正是一些教师在所谓的动漫课程上，一味地让学生进行临摹，学生看似拿出了效果比较不错的作品，但动手能力却没有真正地得到提高，所以必须重视起基本功的练习。

>三、寻找动漫作品的生命力所在

动漫集娱乐性、商业性、教育性于一身。中国大陆的有些动漫作品都偏向于说教性质，“寓教于乐”在很多时候都被忽略了。相对于国外动漫强大的娱乐功能，国内动漫在一定程度上就失去了市场，以至于做出来的东西品种单

>一、千篇1律。而日本动漫之所以能成为国家经济的重要支柱之一，很大程度上是其创作手法的多样化、观众群体的广泛性，大家看动漫的积极性都被好的作品调动起来了。比如，《蜡笔小新》充满童趣，手法诙谐，大人小孩都爱看，而因为我们的触角还不够敏锐，不善于捕捉生活中的亮点。怎样把动漫的主题、诉求对象及表现形式由单一向多元化发展是值得思考的。在带领学生学习和欣赏的过程中，应引领学生转换观念，开阔视野，深入了解各个年龄阶层的精神需求，做到题材多样化。以中学的动漫教学为例，在学生的自由创作中，主题不一定非要限定在校园内，可以鼓励学生大胆的描写自己的家庭趣事，社会见闻等题材，也能达到不错的效果。

>四、注重创意思维的培养

爱因斯坦说过：“想象力比知识更重要，因为知识是有限的，而想象力概括着世界的一切，推动着进步，并且是知识进化的源泉。”如何激发自身的创造性思维值得思考。有些同学在学习中都偏向于电脑技能的培养，忽视了“大脑”。将电脑三维技术运用到影片中，使真实感和空间感大大加强，的确能给影片增色不少，但是社会需要的不是动漫初级人才，而是可以进行独立创作的高素质人才，这样才能在动漫市场的激烈竞争下挑起大梁。因电脑舍弃创意，这就如同为了一棵树放弃了整片森林。创造性思维是人类的高级心理活动，也是艺术家必须具备的基本素质。在教学过程中，应与学生多多互动，注意培养发散性思维，思路要清晰自由，不被头脑中的条条框框所拘泥，这样才能培养学生的创意，让学生展开想象的翅膀。

>五、关注民族文化，寻求中国动漫的独特发展模式

目前，美日动漫大举侵入我国动漫市场，对此应有一个正确的态度。著名画家吴昌硕说：“化我者生,破我者进,似我者死”。寥寥几句,含义颇深。美日动漫都有其鲜明特征，中国动漫如何走上一条民族化道路值得我们深思。中国丰厚的绘画遗产已为我们提供了参考答案。比如，中国传统十八描就可以作为动漫创作中用线的极好材料，相同的纸笔，不同的线型，可以引起不同的视觉和心理感受。纷繁多样的艺术风格，都有着重要的参考价值，关键是如何改进。剪纸和水墨动漫因其体现了中国传统的美学思想和民族风格，在世界上独树一帜，受到了极大的追捧。在学习过程中，学生应深入了解民族文化，多探讨，多实践，实现创作表现形式的多样化，最终探索出我国动漫的独特发展模式。

中国的动漫事业可谓刚刚起步但也潜力无限，挑战同时蕴藏着无限机遇。而我们在中学中的动漫教学也只是个蹒跚学步的孩子，在教学中肯定会面临这样那样的问题。但是只要我们在教学的过程中多尝试多思考，创造出属于自己的、符合自身教学环境和学生特点的教学方法，那么生动活泼，易于学生接受的动漫教学模式将会慢慢地走向成熟和完善。

**动漫广告论文怎么写范文 第十六篇**

软件学院主办、动漫协会承办

河南师范大学 策划书

动漫协会迎新暨交流会策划书

>一、活动背景

欢迎新社员加入动漫协会，让他们对动漫有更加深入的了解，构建一个社员与社员之间相互交流相互了解的平台，增进社员之间的友谊，促进社员之间的团结合作性和协调性，为以后社团活动的顺利开展打好基础。

① 活动时间11月19日

② 活动地点西区文轩阁二楼

>二、活动目的、意义及目标

让各位社员了解动漫协会的历史及社团的规章制度。并由此充分发挥和带动社员的活动积极性，增加动漫的活动感染力，扩大动漫在院里的影响力。吸引更多的同学来关注文学，关注动漫协会。

展示软件学院学生特别是10届新生的魅力激情以及表演才艺，用火热的青春点燃浓厚的校园艺术文化氛围，通过表演达到人与人之间的交流与沟通，增进彼此间的了解和友谊，展现当代大学生的风采。

>三、活动开展

①会场布置：宣传部、实践部责室内布置。力求创新，彰显文学底蕴。 ②校园宣传：宣传部的海报宣传，社员之间的相互转告。

③会场清理：动漫干事

>四、活动内容：

歌舞类节目、语言类节目、互动性节目、舞台剧、模特走秀、健美操等均可，欢迎并鼓励新节目样式的涌现。节目要求内容健康向上，反映校园生活，突出师生同乐。

>五、活动任务安排

①秘书处通知所有干部到位

②宣传部负责海报制作与张贴到位（五栋、一食堂），并注意回收。 ③策划部、信息部负责会场布置安排，物品准备。

⑧注意通知社联下放干部到场，所以干部有义务给邀请的嘉宾讲解等。

七 活动所需物品及经费预算

话筒 音响 彩带 气球 胶布 活动道具和奖品

社团联系表、社团规章制度

动漫协会

20\_-11-9.

**动漫广告论文怎么写范文 第十七篇**

动漫狂欢夜―――ｃｏｓｐｌａｙ真人秀

---山东交通学院

一 活动背景与目的

希望能通过举办这一晚会来宣传动漫，让大家了解动漫，同时也能够扩大社团影响力。

主办社团名称：菲尼克斯动漫社

活动：动漫狂欢夜————cosplay真人秀

活动地点：下沉广场

活动时间：20\_年4月18日5点到6点半或者4月20日6点半到8点

（看提供设备情况以及天气情况，但是晚上效果好）

二 内容简介

>1、开场主持人介绍

>2、开场秀《火影忍者》cosplay动漫真人秀

>3、互动环节，让观众来进行火影知识问答 奖品：哇哈哈饮料（拉到什么赞助就用什么当奖品吧）

>4、COSPLAY话剧《火影拉面馆的故事》

>5、魔术协会带来魔术表演

>6、萌系ＣＯＳＰＬＡＹ舞蹈《恋爱循环》 配乐《恋爱多一点》

>７、互动环节默契“一加一“ 奖品：动漫海报 ８、动漫歌曲演唱 （待定）

>9、ＣＯＳＰＬＡＹ独舞（待定）

>１０、COSPLAY动漫走秀 《黑执事》，《地狱少女》，《犬夜

>1１、全体工作人员登台谢幕

三 活动开展

前期工作：1.社团内部分配各种工作，各部长针对各干事分配活动，在桥头贴横幅，在食堂东门张贴海报。

>2.整理晚会需要的音乐，并交给外联部负责音响的人员。

>4、发送邀请函，诚意邀请各位老师到场观看指导。

中期工作：1.到场干部布置现场，演出人员服装道具备全，检查音响等设备2.由礼仪小姐引领到场各社负责人在礼仪台签名，结友谊印3.礼仪小姐引领嘉宾入座，活动准时开始4.组织部与宣传部拉起场区隔离绳维持现场活动秩序，负责通知演员节目顺序

四 资源需要

话筒 个数待定舞台幕布

展板2块胶带 2个海报 20张

音响设备2台 喷绘气球

需要申请五四证书１０张（给话剧演员）

五 财务预算

喷绘 30-70元气球5包 25元 海报 40元 舞台搭建及灯光 500元动漫社团COS开支 200元

横幅 20 元

总计：８５５元

六 主办单位：山东交通学院社团联合会承办单位：菲尼克斯动漫社

**动漫广告论文怎么写范文 第十八篇**

20xx年，是我院发展历程上极其重要的一年，是我院跨越发展的一年。在这一年里，我系党支部在学院党委、行政的正确领导下，在各职能部门的正确指导下，在全系教职员工的通力合作、奋力进取下，取得了较好的成绩，为我系科学发展、可持续发展打下了坚实基础。

>一、完成的主要工作及做法

>（一）以组织建设为灵魂，狠抓常规管理

20xx年9月，根据学院党委统一安排，动漫系党支部正式成立。动漫系党支部成立以后，在学院党委的正确领导下,在党政领导的大力支持下,在全体党员的共同努力下,紧紧围绕学院中心工作,全力抓好党建各项工作,较好地完成了学院党委、行政布置的各项工作,为动漫系的建设和发展提供了强有力的政治保证,党组织自身建设也得到了有力加强和提升。

>1、增强组织凝聚力

动漫系党支部成立后，第一时间召集党员、建党积极分子会议，明确归属，严格要求，充分调动了广大教师、学生的工作热情和学习积极性。

动漫系党支部成立后，狠抓辅导员管理工作。通过定期召开辅导员工作会，严格辅导员工作要求，全面督促辅导员认真开展工作，要求辅导员必须深入学生学习、生活，全面掌控学生情况。

动漫系党支部成立后，积极指导动漫系成立自己的团总支、学生会。通过自愿报名、公开演讲、民主投票等方式，一批思想上进、工作能力突出、热心为同学服务的优秀青年学生脱颖而出，成立了动漫系首个团总支、学生会，增强了全系学生的组织归属感，奠定了党组织在学生中的群众基础。

动漫系党支部成立后，通过指导系团总支组织开展“青年学生重温入团誓词”等活动，坚定了广大青年团员的共产主义信念，促进他们积极上进。

>2、夯实组织权威性

动漫系党支部成立以后，严格要求每一名党员及建党积极分子树好自身形象、树好党的形象，认真起好党员先锋模范作用。系党支部严格遵照上级党委指示精神，坚决贯彻落实上级各项制度、要求，公开、公平、公正处理系上一切问题。严格组织纪律教育，强化组织纪律观念，在教师、学生中引起巨大反响，夯实了党组织的权威性和严肃性。现在，动漫系学生基本形成了有困难找组织、有疑问找组织的良好习惯，从真正意义上做到了相信组织、依靠组织。

>3、重发展，体现组织发展连续性、持续性

动漫系党支部成立后，十分重视学生党员发展工作。通过专人联系、全面考察、严格要求、积极发展等多种措施，动漫系党支部组织发展工作得以有计划、有步骤的稳步开展。20xx年，动漫系仅有学生党员1人，建党积极分子20人。经过学院党委和系党支部认真开展工作，预计今年年底，动漫系可发展学生党员21人，建党积极分子85人。

>（二）以学科发展为重点，认真做好教学管理各项工作

>1、 狠抓招生就业，确保可持续发展

我系一贯重视招生及就业工作，夯实教学基础，确保专业建设的可持续发展。我系现有三个年级、两个专业方向、七个教学班，共计学生332人，其中20\_级91人，20\_级99人，20xx级142人，招生人数明显呈逐年上升趋势。

毕业生就业工作历来是我系工作重点。20xx年，我们举全系之力，认真完成了20\_级（20xx届）毕业生就业工作，就业率高达97%以上，其中有两名同学因成绩优秀被选入本科阶段继续学习，动漫系也光荣地被学院评为“就业工作先进集体”。

>2、狠抓学科建设，突出实用型人才培养

动漫在我国，是新兴产业、朝阳产业，具有广阔的发展空间，人才需求量大。为此，我系坚决按照学院有关要求，严格教学纪律，规范教学制度，突出技能培养，积极致力于应用型动漫专业人才的培养。

（1）严格教学制度。我系严格按照学院教学管理有关规定，认真做好教师及学生的出勤考核，严格要求教师按时、按质量完成教学任务，认真考核，定期开展教学教研。

（2）强化学科建设。我系定期召开教学研讨会，及时分析教学情况，认真总结教学经验，加强教学交流，丰富教学手段。我们还十分注重专业教师的学习、培训与提高，努力拓宽教师与动漫产业的联系与交流，及时了解动漫产业的最新发展和潮流趋势，从而，科学组织教学，强化学科建设，突出对学生专业技能的培养和提高。

>3、办好专题讲座，拓宽学生视野

为拓宽学生视野，开阔学生眼界，我系甄选业内领先，坚持定期、不定期为全系学生开展专题讲座（如20xx年10月中视完美动力专家来我院举行的CG专题讲座），让学生及时了解动漫产业的发展情况和潮流趋势，从而增强学生学习的积极性和自觉性。

>（三）细心、认真做好常规管理工作

>1、严格安全意识，确保教学秩序稳定

（1）平稳完成校区搬迁。我系严格遵照学院统一部署，顺利完成校区搬迁。其中，我系主要涉及办公室、机房、拷贝室、画室以及相关资料的搬迁工作。在搬迁过程中，我们坚决服从学院统一安排，积极主动、细心认真的完成了搬迁各项工作，顺利建成画室2间、拷贝室1间、机房2间（其中1间为新增机房），确保了新学期的顺利开学。

（2）严格各项规章制度。我系严格按照学院有关要求，狠抓学生学籍管理制度，严格学生考勤、请假、考试等常规工作，坚持不懈做好学生思想教育工作，为学生专心学习、健康成长打下了坚实的基础。

（3）狠抓学生安全意识。20xx年，我们狠抓学生安全教育，多方面加强学生安全意识，学生安全得到了较全面的保障，在校学生及在外实习学生均无特重大事故发生。

>2、突出学生自我管理意识，提升学生综合素质

20xx年，我系狠抓学生干部队伍培养。通过公开竞聘、培养学习等一系列手段、措施，逐步培养起一批能服务于学生、服务于集体的学生干部队伍，充分发挥了学生干部在教师与学生之间的桥梁作用。同时，通过学生干部积极参与班费管理、写生活动方案选定、运动会组织等各项工作，一方面使我系学生管理各项工作更加透明、公正，另一方面，有力促进了我系学生干部的更快成长成熟，使我系学生管理工作在短时间内上升了一个台阶，学生自我管理、自我教育、自我服务意识得到了极大培养和提高。

>3、精心组织学生活动，强化学生集体观念

20xx年，我系开展了一系列丰富多彩的学生活动，强化了学生集体荣誉感，丰富了学生课余生活。在“中华颂〃20xx经典诵读”比赛中，我系共8组选手参加，最终喜获获得三等奖。

**动漫广告论文怎么写范文 第十九篇**

找出自身的不足，努力提高自己的制作动漫的能力。刚进动漫公司的时候不知道该做什么，xx影视动漫涉及的知识面实在太广，自己在大学里学的那些只是三脚猫的功夫，在动漫商业领域根本没有用武之地。所以只能学习，了解一些动漫的制作流程。接下来的日子里，我们就开始练习手绘，传统动漫行业关键是要看手绘功夫，线条要流畅，动作要连贯，速度要快。要达到这些要求不是一朝一夕能够练出来的。不仅要花时间练习，要花大量精力去学习，手绘是基础，是每个从事动漫行业的人必须掌握的。慢慢的我又开始接触到三维影视动漫、后期等，随着计算机三维影像技术的不断发展，三维图形技术越来越被人们所看中。

三维动漫因为它比平面图更直观，更能给观赏者以身临其境的感觉，尤其使用于那些尚未实现或准备实施的项目，使观赏者提前领略实施后的效果，三维动漫，从简单的几何体模型，如一般的产品展示，艺术品展示，到复杂的人物模型，三维动漫从静态单个模型的展示到动态，复杂的场景，如房产酒店三维漫游，三维虚拟城市，角色动漫，所有这一切，动漫都能依靠强大的技术实力为您实现，这些更增强了我的兴趣爱好，一定要努力学习三维动漫，我也决定了自己的目标和方向就是三维动漫。这段时间的实习对我来说收获不少，我自己感觉在xx\_\_动漫培训知识，三维影视动漫行业的技能，与人沟通和交流等方面都有了不少的收获。总体来说这次是对我的综合素质的培养，锻炼和提高。不管怎样，想投身xx\_\_动漫培训xx培训学校动漫事业中，单靠这段时间的实习是步行的，还需要我在平时的学习和工作在一点一点的积累，不断丰富自己的经验才行。

动漫学起来是很有意思的，但真正在xx\_\_动漫培训xx培训学校的工作起来就很累人的，既然选择了就不会后悔，更不会泄气，一定会努力搞好这门专业。我们面前的路还是很漫长的，需要不断的努力和奋斗才能真正的走好。现阶段在中国，3D技术在建筑领域得到了最广泛的应用，早起的建筑动漫，因为3D技术上的限制和创意制作上的单一，制作出的建筑动漫就像是简单的跑相机的建筑动漫。

**动漫广告论文怎么写范文 第二十篇**

首届“视信动漫 和谐未来”全国手机动漫活动

实物赞助方案

指定产品赞助单位

实物范围：笔记本电脑、数码相机、服装、皮具、手机、饮料、手表、数码相机、DV、茶叶、营养品、家用电器、家用非机动车、工艺品、金银珠宝等。

>1、人民大会堂新闻发布会指定礼品赞助

嘉宾礼品赞助：大会指定嘉宾礼品盒，600份，每份为价值600--800元，总金额36-48万元，拟定1家；

权益回报：

>2、在新闻发布会现场背景板上体现贵单位“新闻发布会指定嘉宾礼品赞助单位”的名称和LOGO；

>3、贵单位领导作为新闻发布会“特邀嘉宾”出席活动，嘉宾席就座，与政府领导、行业专家、企业领导、媒体领导等进行面对面交流，入座贵宾席佩戴胸花等，

>4、在“新闻发布会指定嘉宾礼品赞助单位”赞助的产品和纪念品上印制赞助单位的商业广告和LOGO；

>5、在新闻发布会现场，为“新闻发布会指定嘉宾礼品赞助单位”免费提供标准易拉宝展位一个（米宽×2米高）；（广告内容、设计由企业自行提供），在会场内放置嘉宾礼品展台或宣传品；

>6、“新闻发布会指定嘉宾礼品赞助单位”的宣传资料可通过大会组委会发给参会者；

>9、为“新闻发布会指定嘉宾礼品赞助单位”颁发“突出贡献奖”荣誉证书；

>10、在双方互惠互利的原则下，赞助单位如有其他特殊具体要求的，可协商。

>2、动漫活动全程奖品类指定赞助：

（全程活动时间为六个月，若全程提供奖品赞助，可成为动漫活动的唯一指定奖品总赞助商，需要提供总计480万元的奖品）

A、每周一位幸运选手奖品类指定赞助

动漫活动奖品指定赞助(每周幸运选手奖品)1万元/奖品240万

B、每周一位幸运观众奖品类指定赞助

动漫活动奖品指定赞助(每周幸运观众奖品)1万元/奖品240万

权益回报

>1、获得首届“视信动漫 和谐未来”全国手机动漫作品展示活动全程奖品赞助权。在活动的所有媒质上都以“动漫活动唯一指定奖品总赞助商的形式出现”。

>2、奖品赞助商负责人作为嘉宾受邀参加动漫活动的新闻发布会和十大城市高校动漫嘉年华活动，并现场对奖品总赞助商产品进行宣传，包括邀请出席活动的颁奖晚会。

>3、活动结束时组委会将在北京举办专场答谢酒会，邀请各大部委领导、赞助商代表、动漫专家、各大媒体领导出席，安排奖品总赞助商单位领导与领导共同进餐并合影留念。

>4、奖品赞助商负责人作为颁奖嘉宾为所赞助幸运观众、幸运选手获奖选手颁发奖品，并由颁奖晚会主持人专门介绍颁奖嘉宾，特别指出幸运观众、幸运选手奖品由XXXXXX特别赞助。

>5、将在显著位置注明“唯一指定奖品总赞助商：XXX”字样，企业名称与其他赞助商同列。

>8、本活动颁奖晚会将制作成VCD光碟馈赠奖品总赞助商。晚会光碟将重复回报颁奖晚会的回报部分，同时在光碟结束时鸣谢奖品总赞助商单位。

>9、人民大会堂新闻发布会现场背景板将显著标明“活动奖品总赞助商：XXX”字样，同时置放奖品总赞助商LOGO。

>11、在全国十大高校活动现场，为“奖品总赞助单位”免费提供标准易拉宝展位一个（米宽×2米高）；（广告内容、设计由企业自行提供）

>12、为“奖品总赞助单位”颁发“突出贡献奖”荣誉证书；

>13、颁奖晚会片尾滚屏鸣谢字幕，带奖品总赞助商LOGO及名称。

>14、奖品总赞助商可以自己的产品标识上标注“视信动漫 和谐未来”全国手机动漫作品展示活动全程奖品唯一指定用XX”。

>15、在十大城市高校动漫嘉年华活动中，动漫电影展播前，播放奖品总赞助商的广告，扩大奖品总赞助商的影响面和知名度。

>16、媒体传播：为奖品总赞助商企业量身定做新闻稿件，安排2家媒体专访，并将发布10篇稿件

>17、本案未尽之事宜，可由双方根据企业的宣传需要作适度调整。

>3、动漫活动奖品类单项指定赞助：

A、幸运选手奖品类指定赞助

动漫活动奖品指定赞助(每周幸运选手奖品)1万元/奖品240万

B、幸运观众奖品类指定赞助

动漫活动奖品指定赞助(每周幸运观众奖品)1万元/奖品240万

权益回报

>1、获得首届“视信动漫 和谐未来”全国手机动漫作品展示活动幸运选手奖品指定赞助权和幸运观众奖品指定赞助权。在活动的媒质上都以“幸运选手奖品指定赞助商和幸运观众奖品指定赞助商的形式出现”。

>2、幸运选手奖品指定赞助商和幸运观众奖品指定赞助商负责人作为嘉宾受邀参加十大城市高校动漫嘉年华活动，并现场对奖品总赞助商产品进行宣传，包括邀请出席活动的颁奖晚会。

>4、本活动颁奖晚会将制作成VCD光碟馈赠奖品总赞助商。晚会光碟将重复回报颁奖晚会的回报部分，同时在光碟结束时鸣谢幸运选手奖品指定赞助商和幸运观众奖品指定赞助商单位。

>5、在全国十大高校活动现场，为“幸运选手奖品指定赞助商和幸运观众奖品指定赞助商”免费提供标准易拉宝展位一个（米宽×2米高）；（广告内容、设计由企业自行提供）

>6、为“幸运选手奖品指定赞助商和幸运观众奖品指定赞助商”颁发“突出贡献奖”荣誉证书；

>7、颁奖晚会片尾滚屏鸣谢字幕，带幸运选手奖品指定赞助商和幸运观众奖品指定赞助商LOGO及名称。

>8、奖品指定赞助商可以自己的产品标识上标注“视信动漫 和谐未来”全国手机动漫作品展示活动幸运选手奖品指定赞助商和幸运观众奖品指定赞助商用XX”。

>9、在十大城市高校动漫嘉年华活动中，动漫电影展播前，播放幸运选手奖品指定赞助商和幸运观众奖品指定赞助商的广告，扩大奖品总赞助商的影响面和知名度。

>10、本案未尽之事宜，可由双方根据企业的宣传需要作适度调整。

引人注目的大会商机，度身定做的宣传模式，定有意想不到的收获！

声明：本招商书所载内容仅供双方参考之用，不构成组委会对赞助商的要约。组委会与赞助商之间的权利义务将在此后签订的协议书中具体约定。本招商书所涉及的招商项目标价将根据实际招商需要进行调整，各项目实际价格将根据合作双方共同签订的协议内容为准执行。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！