

授课题目	五、设计艺术——广告设计、动漫设计		
课型	新授	学时	2+2
授课时间	周三 7、8 节，周四 7、8 节	上课地点	地滋楼 C2-325-327
教学目标	一、知识目标		
	1、了解广告的定义 2、了解什么是动漫设计		
	二、能力目标		
	1、能够分清广告的种类 2、能够了解动漫的制作流程和分类		
	三、素质目标		
	1、提升广告设计与动漫设计的欣赏能力 2、感悟设计之美，在生活中发现广告与动漫设计之美		
教学重点与难点	动漫的制作流程		
教学方法与手段	讲授、问题引导法		
教学过程、时间分配	主要教学内容		备注

一、提出课前问题

- 1、什么是广告？广义的广告是什么？狭义的广告是什么？
- 2、世界上现存的第一件印刷广告是哪个国家的？是什么广告？
- 3、什么是形象幌？
- 4、flash 动画有哪三个基本功能？
- 5、什么是三维动画？
- 6、什么是线性编辑？它有什么特点？
- 7、什么是数字非线性编辑？它有什么特点？

二、朝夕相处的广告

当我们在繁华的街头漫步；在紧张的工作空间里奔波，在温馨的卧室里冥冥中发现，人们无时无刻不接触广告：形形色色的广告牌，花花绿绿霓虹灯，声色动人的屏幕广告等等，充斥人们的感官。正可谓我们生活在广告的天罗地网中。

三、印象派技法

使用吸油性浅色画底，作画程序随意自由，大量使用挥发性油，采用厚以不断复加的笔触完成作品，让人感觉出画者作画时的轻松状态；

四、古代广告

- 1、实物广告
- 2、口头广告
- 3、形象和幌子

五、现代广告

六、动漫设计

动漫设计属于 CG 行业部分，主要通过漫画、动画结合故事情节形式，面二维、三维动画、动画特效等相关表现手法，形成特有的视觉艺术创式。

七、动漫设计的内容

- 1、flash 动画
- 2、三维动画
- 3、影视后期制作

八、学生讨论并回答课中问题

布置作业		
自我评价		