

最新动画毕业论文题目(实用5篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

动画毕业论文题目篇一

房地产开发行业属于资金密集型行业，本文从国家和房地产开发企业两个角度进行措施分析，支持引进创新的融资方式，顺应国家经济发展的大趋势，在国家经济发展的环境中进行必要的改革，减少国家经济发展的阻力，实现房地产事业的良好发展。

房地产开发企业管理融资

随着我国经济的不断发展，我国对房地产市场进行了一系列的布局和调整。我国的人口众多，近年来房地产开发已经出现泡沫化问题，国家需要进一步地进行宏观调控，对我国房地产企业尤其是中小型企业进行融资方面的创新研究，改变传统的融资模式，直接将融资的规模进行改革，在过去发展模式的基础上探索适合我国房地产企业的最优模式，促进融资结构的分析和调整。

随着房地产事业的不断发展，为了应对经济形势的不断变化，我国的房地产开发企业进行了融资结构的优化和升级。本文通过对我国房地产开发企业融资发展的现状和存在的主要问题进行论述，从内外大环境的发展变化中找到问题出现的原因，建立完善的房地产开发企业融资结构。

1.1我国房地产开发企业融资发展的现状

房地产开发行业属于资金密集型行业，无论是建筑施工的哪个阶段都需要大量的活动资金，因此，研究我国房地产开发

企业融资的发展很重要，房地产企业如果没有合适的融资方式，无疑无法进行长久地发展，尤其处于我国现如今经济转型的时期。在不同的金融体系下，房地产企业的融资模式和渠道也存在着很多的差别，通过分析国外融资模式的不同，我们可以更加深入的分析我国房地产开发企业融资的发展现状。例如，美国和英国就坚持资本市场的作用，坚持利用股票、债券的方式进行经济形势的把握。而德国和日本则更加注重银行的主导作用，以国家为融资的主体，通过银行贷款等方式完成融资的过程。我国是社会主义社会，坚持建设中国特色社会主义国家，我国的房地产企业融资主要通过国内的贷款、外资的投入、自有的资金或者购房者的定金或预付款等。通过对数据的分析显示，我国的房地产企业融资中，国内贷款占据着重要的地位，是资金来源的重要渠道。但是，通过初步的分析也可以看出，我国目前的房地产开发企业融资的渠道单一，对各个渠道的管理也很不到位。由于我国的经济的发展深受计划经济时代的思想影响，在经济转型的时期无法做到完全进行革新，保守的经济发展思想依旧影响着整个的社会发展。在房地产企业融资的问题上，国家还无法做到适时地监控和管理，使得贷款融资的方面存在着很多的问题，极大地限制了我国经济的整体发展。在我国的银行发展中，主要的五大行都是国家控股的，银行缺乏危机意识，无法正确面对社会经济发展的现状进行合理的调配和分析，使得出现的融资产品单一，无法进行创新突破。

1.2我国房地产开发企业融资发展中存在的问题

首先，我国房地产开发企业融资的渠道主要是银行贷款，但是由于过分的依赖银行，使得房地产企业出现经济危机，出现的金融坏账无法弥补和协调。我国的房地产企业融资体系还没有完全的建设起来，面临着很多的现实问题，在起步的阶段无法面对出现的问题进行应对。房地产贷款期限过长，流动性差，使得银行的房地产贷款风险变大。在负债期限的结构上，各个部门进行着协调，一旦出现房地产泡沫破灭的现象，就会使整体的发展出现系统性问题。其次，目前我国

房地产开发行业中存在着畸形发展的问题，开发商和政府以及银行之间存在着灰色关系，在招标中往往存在着不正当的交易行为，许多的开发商试图利用这层良好的关系进行操作，致使银行的后续融资很难推行下去。另一方面，我国目前的房地产销售收入定金的额度不断增加，一旦市场出现不乐观的发展，就会直接影响开发商融资的力度，使施工无法按时完成。上市公司的融资难度明显偏大，房地产开发企业难以达到标准就很难完成上市的手续。债券融资的时间又偏长，一般从申请到最后上市需要一到三年的时间。最后，我国房地产开发企业融资的结构存在着不合理的问题。在我国宏观经济的大环境下，房地产开发企业的融资情况受到国家经济计划制定的限制，企业往往无法深入的分析社会经济发展对企业的影响，而影响了融资的发展。我国的金融体制和资本市场有着很强的独特性，在市场经济体制下，房地产的融资结构理应进行合理的调整，尤其是我国的经济不发达地区，资本市场还不成熟，在融资的过程中更容易遇到难以解决的问题。

上文通过对我国房地产开发企业融资的发展现状和存在的问题进行描述，指出我国目前房地产开发企业融资中需要创新改革的地方，接下来，本文继续从创新研究入手，通过国家、企业两个角度进行策略研究。

2.1 国家的角度

首先，应当建立健全我国的商业银行发展制度，使银行更好的服务国内的经济的发展，打破计划经济体制下形成的体制缺陷，以市场经济为导向，实现商业化、科学化的经济发展。彻底改变银行现行的发展模式，一方面排除地方行政的干涉力量，另一方面引进西方先进的管理思想进行整合。另外，还要注重实现房地产企业的融资优化，建立专业的房地产融资中介机构，对我国的房地产发展形势进行经济方面的分析和判断，对经济的走势进行总结，积极地将经济的发展和资本市场的运作进行联系，防范金融风险。为了从根本上解决

房地产融资的金融风险，国家需要从思想道德建设的角度进行深入建设，增强组织的自律意识，遵守国家的法制法规，企业实现透明化管理，深化社会责任心。其次，要加快推动我国房地产的证券化发展，加快上市速度，降低房地产开发企业上市的标准，推动房地产的证券化，使房地产投资权益证券化，使企业在上市中可以真正获得所需的资金，保证房地产行业的健康成长，降低融资过程中出现的风险。另外，我国需要从法律法规的角度进行严格的监管，规定企业应当遵守的义务和职责。

2.2 房地产开发企业的角度

首先，房地产开发企业要注重对融资风险的控制，在一定的程度上减少房地产开发企业的恶性发展几率。企业要优化内部的资本结构，合理的安排融资之间的关系，选择适当的融资规模，切合实际选择资金的额度。在房地产的建设过程当中，企业需要对房地产开发建设的规模进行预估，制定适当的融资规模，如果出现过多或者过少的情况，都无法在真正意义上实现资金的灵活运转。在制定融资期限的过程中，也要进行合理的安排，对融资的成本和存在的风险进行预估和调整，综合分析可能出现的风险和存在的危机。其次，要努力拓宽融资的渠道，改变单一的融资模式，加强企业抵抗风险的能力，实现自身融资的目标，依靠合并重组的力量对企业进行整合，开辟更多的融资渠道。健全企业的治理模式，强化财务的约束，通过合理安置企业内部的融资计划，提高融资的效率。我国的房地产开发企业可以效仿国外的先进思想和融资方式，促进居民积极参与到住房储蓄的过程中，减少企业房地产建设的压力。另外，可以利用保险资金融资的方式对资金进行维护和申请。在创新型的房地产开发企业融资方面，可以利用投资信托基金，对募集的资金进行分配，有效的降低金融风险，获得较高的收益。最后，我国要加强专业房地产投资信托基金领域的人才培养。在我国目前的发展中，房地产投资信托基金属于一个新兴的投融资领域，企业如果没有完备的人才供给，就无法实现资产的评估和资金

的管理。因此，要重视人才队伍的建设，健全信息披露制度，准确及时的进行风险控制。

当前我国的房地产行业的发展迅猛，成为国民经济发展的主要产业。但是，通过本文对我国现阶段房地产开发企业融资的方式的分析，可以看出其中存在着很多的问题，需要进行进一步地革新。本文从国家和房地产开发企业两个角度进行措施分析，支持引进创新的融资方式，顺应国家经济发展的大趋势，在国家经济发展的环境中进行必要的改革，减少国家经济发展的阻力，实现房地产事业的良好发展。

[1]张亚欧。房地产开发企业融资管理问题探讨[J]价值工程。2011(15)。

[2]苏艳。房地产开发企业融资创新分析[J]上海房地。2016(2)。

[3]王义莉。我国房地产开发企业融资问题研究综述[J]经贸实践。2015(9)。

动画毕业论文题目篇二

摘要：改革开放以来，我国经济持续高速发展，各行各业都有了飞速的进步，环境艺术设计领域亦是如此。

随着人们艺术修养和欣赏水平的提升，对于住房的要求已经不仅仅局限于居住，还提出了对于绿化、人文气息等居住环境的要求。

“未动工，先见形”已经成为建筑业的基本要求。

建筑漫游应运而生，现在、将来都将是一个非常热门的字眼。

关键词：建筑漫游动画漫游动画制作流程三维动画

建筑漫游动画应用数字动画技术，依据规划设计图纸，将建筑、园林景观、生活配套设施等环境艺术设计元素展现，以视频方式直观、明确的呈现给观众。

建筑漫游动画的可全面展示楼盘整体的未来形象，可以制作出实拍无法表现的镜头，把楼盘设计师的思想，完美无误的演绎。

通过它观众能够提前感受到未来家园的美丽和真实。

地产项目在开发以前，使用三维图像技术对建筑环境进行模拟，可以提前预知设计效果。

根据工作的侧重点，可以把建筑漫游动画的制作流程分为三个部分：前期设计、中期制作和后期合成。

一、前期设计

本阶段需要完成项目策划、设计等工作，对整体的工程计划、景观规划等统筹安排，完成图纸设计、模型预览工作。

策划：为什么要制作本项目、制作成何种质量、达到什么样的预期效果，是策划阶段要完成的人物。

根据项目投资人的要求，明确项目对象是计划中未实现的社区规划还是对现有楼盘的展示，确认成片的播放媒介和渠道和预期经济效益。

策划阶段，需要对漫游动画的时间、立意、主旨等有明确的定位。

建筑蓝图规划：通过原始图纸、现场测量等手段，获得大量的场地数据。

根据这些数据，对项目进行规划、设计，完成项目平面设计

图和鸟瞰图。

本阶段，需要定义出成片的主题风格和主要设计理念。

cad图纸整理：根据蓝图规划和场地数据，将信息整理到autocad中归纳梳理，保存成为图形文件，方便之后的工作更加严谨、精确。

图纸中需明确标识出方位、尺寸、建筑用途等信息。

动画模型预览：根据建筑图纸标识出的尺寸，在三维软件中使用几何体代表建筑、景观等模型，制作摄像机动画。

通过预览，可以整体把握摄像机镜头角度、行走路线、设计规划等，对不满意的地方进行调整。

传统的漫游动画需要绘制分镜头脚本，对于工作人员的要求比较高，在方案修正、直观等方面远不如动画模型预览。

建筑草图绘制：模型预览制作的同时，可以展开建筑草图的绘制。

建筑草图没有必要一味追求画面的细节，主要是指导模型制作人员确定建筑风格、色彩倾向等内容，将设计师对策划案的理解以建筑草图的方式表达出来。

二、中期制作

根据前期设计得到的方案，我们能够得到非常明确的制作内容。

中期需要将方案中的建筑、园林景观等通过三维软件制作成模型、赋予材质、架设灯光、制作动画、渲染输出。

制作阶段是建筑漫游动画中最繁琐、工作量最大的阶段。

模型制作：根据cad图纸尺寸和建筑草图，使用三维软件把模型制作出来。

在制作时，首先应该统一场景尺寸，避免将来场景合并时因为场景尺寸不统一带来不必要的麻烦。

另外还要注意控制模型的面数，尽量避免系统资源浪费。

模型uv展开：制作完成的模型需要即时将uv贴图坐标修正，做到uv方格均匀、无拉伸。

完成后将模型统一指定为标准灰色材质、黑色轮廓线。

模型导入：按照蓝图规划，将完成的模型导入到动画预览场景文件中，替换掉原来的简单几何体。

保存好整体的布景源文件，根据镜头需要，对镜头外的对象进行剔除，按照镜头号分别存储镜头场景。

灯光铺设：根据方案质量要求，为素模场景搭设灯光。

灯光色彩倾向、明暗、光源方位等都需参考策划案，围绕整体氛围来创建。

制作过程中注意阴影的虚实、过渡，要与整体风格相匹配。

此外，阴影质量切忌太高，否则渲染的时间将会呈几何倍数增加。

材质和贴图制作：针对不同的材料、质地、纹理等特点，参考方案要求和设计规划，为场景中的素模制作材质、贴图。

贴图可以采用照片取材、数字图像处理等手段制作。

不同镜头场景文件的相同材质，可通过复制粘贴材质的方式予以快速指定。

动画制作：完成上述工作后，需要根据方案要求，制作角色、交通、气候变化等动画。

另外，还要完成诸如喷泉、烟雾、火焰等动画特效的制作。

渲染输出：根据镜头设计，选择合适的分辨率，将动画输出为序列帧图片，中期制作阶段完成。

渲染对于硬件的要求比较高，硬件水平直接决定渲染的效率。

通常，镜头的开始与结束帧需要复制两至三张，方便后期剪辑工作。

三、后期合成

漫游动画最终呈现给观众的可视的视频文件。

由三维软件渲染输出的序列图片经过剪辑、合成，才能生成最终绘声绘色的动画视频。

剪辑：根据策划案，将序列文件导入到后期剪辑软件中，对镜头，包括片头和片尾，进行剪接、编排，制作转场动画，使漫游动画能流畅的播放。

剪辑师不能只是简单的将镜头罗列，要正确的领会策划案的意图，能够通过视听语言把设计师的设计理念呈现给观众。

合成：合成包括两方面，即特效合成和音效合成。

特效合成要完成云雾、闪电等在三维软件中处理起来比较麻

烦的特效效果。

音效合成需要把背景音乐、环境音效的音响效果融入到动画中。

此外，根据需要，还要为视频添加字幕、旁白等内容。

渲染输出：完成所有的剪辑和合成工作后，就可以渲染输出为最终的建筑漫游动画。

建筑漫游动画是一门艺术，通过非常直观的方式来表达设计师的思想。

科学合理的工作流程，能够显著的提高工作效率，节约劳动成本，提高经济效益。

建筑漫游动画属于团队项目，需要综合多种专业知识，集合人才共同协作。

根据工作流程，各司其职，相互配合，才能完成高质量的作品。

伴随着我国城市化进程的加快，建筑漫游动画已经成为三维数字动画技术最有发展前景的应用领域，也是未来建筑表现的一个发展方向。

它把单一的静态表现转向精彩的动态表现，同时也把观众的视角由平面引向全方位。

了解其制作方法及工作重点，是有效合理地安排工作进程的基础和出发点，尤其是作为一个建筑动画项目的主持者，必须做到思路清晰、合理安排工作重心、有效组织，保证在短时期内实现对未来建筑的动画展示过程，从而获得更高的社会及经济效益。

参考文献:

[1]连承洙(韩国).3dsmax建模设计经典[m].人民邮电出版社.

[2]龙季康.3dsmax6建筑动画风暴[m].北京:科学出版社,北京科海电子出版社.

动画毕业论文题目篇三

[摘要]伴随着我国经济的增长,城市化的步伐越来越快,建筑漫游动画成为近几年比较热门的行业,也成为未来建筑表现的一个发展方向,作为一个三维动画的设计人,掌握建筑三维动画的基本实现方法,在清晰的思路指导下,在短时期内完成未来建筑以及城市的动画展示过程,是获得更高的社会及经济效益的保障。

[关键词]建筑漫游动画三维动画动画制作方法三维模型动画特效制作

三维动画是一种用计算机模拟空间造型和运动的动画形式,是纯粹的计算机技术的产物。

三维动画的本质即通过计算机的运算和处理,建立三维物体造型,并使该物体在三维空间运动。

三维动画已经发展了很多年,从最初的三维物体造型,发展到目前的虚拟现实技术,在三维模拟的建立手段、计算方法以及三维真实效果等方面,具备了很高的技术水平。

一、构思创作

制作建筑动画很讲究制作思路、制作方向等,作者的制作水平和技巧都会在动画中表现出来。

在建筑物或是城市的漫游动画中，在构思过程中，就需要至少两种思路的存在：

其一宏观场景制作和动画设计，想要得到流畅、高质量、高清的画面效果，必须保证画面中的构筑物 and 自然景观模型的总面数不超过5万个左右。

另外自然景观也建议尽可能使用插件进行制作，一方面其后期效果较好，制作的模型已经进行了优化，并且其参数功能利于动画制作；另一方面也比在三维动画开发软件中进行制作的效率高。

其二是在强调细部特征的表现时，在设定好一个动画漫游线路之后，按照该线路所要表现的建筑单体的具体形象进行科学的建筑单体的建模工作。

在构思表现手法时，还要突出三维技术优于实景拍摄的特点，可以利用在实景拍摄中无法完成的以建筑物结构线框表现的画面实现方法。

二、绘制草稿

绘制草图就是将构思先简单的表现出来，当然也不是一定要这样，尤其是一些强调电脑制作技术的项目中，如果只是制作一些简单的内容，那么只要在头脑中形成大致的轮廓就可以了，如果要完成一些较大的、需要多领域合作的项目，那么最好是将绘制出的不同领域的表现草图以互相沟通，完成复杂的动画制作。

三、建模

在准备工作完成后，就可以开始建模，将客户提供的建筑物平面资料或是城市规划图纸等以三维模型展现出来，建模不仅需要耐心，还要有一些技巧，原则是应该在表现出必要细

节的前提下尽量地整体大气的反映项目的确立点和优势点。

在创建三维模型时，传统的作法是首先按照平面图中标注的尺寸，通过建筑cad软件进行平面图的绘制，然后再将文件导入到三维动画制作软件中，通过参数化编辑器生成三维模型，以确保模型科学、准确地反映目标实体。

四、材质灯光

在制作建筑动画时，材质与灯光对整个动画的效果至关重要，会直接影响到整个动画的真实效果和视觉效果，这也是一个相当复杂的制作和调整过程。

在材质与灯光的关系中，不同属性的光源照射到物体上会产生不同的变化，如灯光的颜色、灯光的强度、灯光的照射角度、灯光的距离等都会对物体材质产生较大的影响，而不同的物体材质属性也会影响到灯光照射物体的亮度、高光区、过渡色、反射等。

五、动画调节

对于三维动画作品，动画的调节相对来说是难点，特别是角色动画的调节，更需要丰富的'经验，角色动画的调节过程是相当枯燥和繁重的，甚至有时是出力不讨好的，往往经过大量的关键帧调节之后的动画效果反而不如简单的关键帧制作的效果流畅，三维软件系统默认的自动计算关键帧间的线性变化效果可以让简单的角色动画制作方法变得极为简单，但是如果想要得到惟妙惟肖的角色动画效果，可借助于动作捕捉系统，由真人完成动作，通过小球运动轨迹的记录，将其转换至角色骨骼系统即可。

六、运用特效

这部分技术因为不是在三维软件中实现的，所以需要借助一

些环境插件来达到事半功倍的效果。

随着三维动画制作软件的不断发展和升级，这些插件的功能会逐渐被整合至系统中，并被不断优化，达到更加节省系统资源、每次调整都能所见即所得，且并不因此而增加渲染时间的效果。

七、渲染输出

经过建立模型、动画制作、材质灯光调整后，还要通过渲染才能把场景模型转化为视频或图像，渲染器的选择对渲染输出的图像质量有关键性的影响，而且选择不同的渲染器对模型制作、表面材质、灯光设置等也具有不同的要求，在制作建筑动画时确定渲染器的类型，这是至关重要的。

八、后期制作

动画从三维软件里面渲染出来后，我们需要在后期软件里面调色以及增加特效，使画面更有冲击力。

后期编辑合成并不是单纯的把不用的部份剪去，或是把要用的部份连接起来的单纯作业。

编辑的目的是透过构成的技术，使影像的表现凸显出更深层次的意义。

因此合期编辑合成是充满挑战而有趣的工作，也是一个很知性的谜题。

同样的素材交由不同的人编辑，就有不同的结果产生。

构成的表现正是作者能力的表现。

动画后期编辑是“感性的技术”，而非“感性的魔术”。

感性的判断并非编辑的全部，它必须具备动画后期编辑的技术。

公务员之家

九、剪辑配音

追求高品质动画效果的制作者往往会将工作做到尽善尽美，即使是一些小细节他们也不会忽略，如剪辑配音的工作，这可以说得上是动画中最后的一道工序，将镜头按原来设想好的顺序加上数字音乐配以节奏，输出成声情并茂、流畅大气、视觉冲击强烈的动画成品文件。

伴随着我国城市化进程的加快，建筑漫游动画是近年来三维技术走入中国后一个最有发展前景的应用领域，也是未来建筑表现的一个发展方向，它是从单一的表现转向动态表现的一个过程，同时也是从平面走向全方位视角展现的过程，了解其制作方法及工作重点，是有效合理地安排工作进程的基础和出发点，尤其是作为一个建筑动画项目的主持者必须做到思路清晰、合理安排工作重心、有效组织，保证在短时期内实现对未来建筑的动画展示过程，以获得更高的社会及经济效益。

参考文献：

[1]赫晔.3dsmax流线型神话-三维建筑深层接触[m].电子工业出版社.

[2]连承洙(韩国).3dsmax建模设计经典[m].人民邮电出版社.

[3]龙季康.3dsmax6建筑动画风暴[m].北京:科学出版社,北京科海电子出版社.

建筑动画毕业论文范文二：三维动漫在建筑设计教学中的应

用

三维动漫技术建筑设计教授教养进步教授教养效率建筑设计作为建筑学专业的核心课程，贯串于五年制本科建筑学专业教育的始终，其思维方式所具有的逻辑性和形象性决定了建筑设计教授教养须同时兼顾逻辑思维和形象思维两个方面。

形象思维要求学生有丰硕的想象力和灵活开放的思维，体现在具有准确的空间感和形式感，具有较强的空间形体构思能力及总体环境设计能力。

但是，我国现行的建筑学专业招收对象都是理科学生，长期的数理化练习，使他们更习惯于逻辑思维而不善于形象思维。

因此，在建筑设计教授教养中，培养初学者的形象思维能力尤为重要，如何行之有效地进行建筑设计教授教养是一个很值得研究的课题。

在建筑设计教授教养方面，三维动画已经成为教师不可缺少的表现“伙伴”，同时，也是教师最好的语言表达。

三维动画是当今反映建筑设计方案一种很好的表达方式，可以从外部任何一个角度表现建筑方案的真实性，也可以从内部反映每一个部位视觉的真实感觉，使同学们直观地去理解建筑创作。

三维动漫技术作为一种桌面虚拟现实技术，因其良好的三维性、灵活的交互性以及硬件资源要求的简易性等，很好地弥补了传统教授教养中的不足。

三维动漫技术是建筑教育者关注的题目，建筑设计教授教养改革及研究已成为当今高校建筑教育的热门。

其中，三维动漫技术能全方位展示建筑的形体空间与周边环

境，学生可以通过鼠标周游，仿佛将自身置于建筑当中，并且它以较低的制作本钱获得一定程度的虚拟周游体验，对表达建筑内部空间以及城市街道、广场等空间的展示十分有效，为建筑设计教授教养提供了新的手段。

利用三维动漫技术进行建筑设计教授教养的长处。

1. 教授教养内容以三维方式动态展现，生动形象，教授教养印象深刻，更能进步学生学习爱好，有助于学生建立准确的空间感，促进总体环境设计能力，培养形象思维能力。
2. 教授教养资源容量大，理论上可以无穷链接，师生都可以快速利便制作教授教养素材，资源库能够随时更新。
3. 教授教养中的交流是交互的、多向的，学生可以按自己的需求对局部放大、缩小，实现虚拟周游。
4. 教师、学生与教授教养素材三者之间的关系是网状的，便于因材施教，时空限制较少，有助于学生进行自主学习或协作学习。
5. 教授教养效率高，教授教养形式多样，减少教师的工作量，避免重复劳动。
6. 三维动画在建筑设计中运用是给学生创作一种新的构思理念“助手”，它能较直观地反映建筑方案整个空间效果，标准比例大小，内部、外部空间，功能运用关系，便于学生构思修改方案，是一个利便、快捷、灵活、直观多样的设计运作平台。
7. 三维动画技术作为最提高前辈的设计工具不仅是一种展示媒介，也是师生讨论方案的最佳表现“语言”，更是一种提高前辈的设计工具。

设计者的构思是用视觉的方式反映出来的。

教师利用三维动漫技术制作建筑设计学科的教授教养素材，生动形象地展示出建筑本身的形体空间与周边环境，不管是用于课堂教授教养仍是网上教授教养，都能使学生身临其境地感慨感染真实场景，有助于他们对建筑形式的理解，进步了教授教养效果。

三维动漫技术是对信息技术与建筑设计课程整合的一大增补，将丰硕教育教授教养中的教育技术理论体系。

在现代教授教养设计思惟的基础上，根据建筑设计的学科特点及传统教授教养存在的弊端，三维动漫技术的应用，将使建筑设计的教授教养形式更加多样化，有助于高校建筑学专业的教授教养改革，增强教授教养效果，培养学生的建筑设计感。

总体而言，建筑设计教授教养中三维动画的应用，进一步推动了现代化教授教养手段的发展，是目前建筑设计教授教养的最佳施教表现方法，使抽象的教授教养内容变得生动、其实，将教师的教授教养理念和构思方案表达得淋漓尽致，进步了学生的学习爱好，有助于学生对教授教养内容的理解；能够弥补传统教授教养的不足，对于有效转变学生的学习方式、加强学生自主协作学习的能力和立异实践的精神很有匡助。

同时，三维动漫技术更是教师制作教授教养素材和学生收集建筑素材的一种有益增补。

动画毕业论文题目篇四

摘 要：建筑动画与游戏动画的场景表现有各自特点，本文主要从两者的动画文件特点、模型生成特点、材质贴图等与表现效果的关系等几个方面，结合实例进行探讨。

关键词：建筑动画；游戏动画；模型生成；贴图方式

建筑动画与游戏动画的场景表现，表达对象都是建筑以及相关场景；都用计算机软件工具进行建模、渲染合成(数字三维模型，以下简称模型)；二者都需要事先设计方案，都是从设计图纸向计算机模型转化的过程；最终将会渲染成为视频动画产品；二者都存在数字模型块面的生成与数量控制问题。

二者具有相似之处，又各有特点。

本研究从两者的动画文件特点、模型生成特点、材质贴图表现特点等几个方面展开。

首先，发布去向与呈现方式不同。

建筑动画最终产品发布是建筑承包商、地产销售广告宣传营销等；游戏动画发布去向：游戏过场动画、游戏宣传动画等。

两类动画的发布渲染出成品最终是交予电视媒体播出、互联网观众点播收看。

如果是目前正在普及的高清数字电视频道上进行发布，则需要动画制作机构在最终动画渲染生成的时候将渲染器设置为数字电视频道使用的高清级别。

即最终的动画画面为800*600像素以上。

如果发布于互联网页，一般为400*300像素或320*240像素可以满足一般需要，这个级别的视频用通过高清渲染的母片经过后期视频软压缩处理取得。

在对母片压缩处理阶段为达到较好的表现效果，在选择众多网络视频压缩格式和比例的时候，优先选择rm或wmv流媒体格式，这两类格式的压缩比可以人为进行各项参数调整，在

最大限度保证播放画面清晰度、流畅度和色彩饱和度的前提下，下载也有很大提高，以免长时间等待造成受众的心理不适；如果采用高清网络视频播放，那么同样适用此方法能够取得最佳表现效果。

第二，建筑场景是主要表现的内容，其他例如人、动物等做为陪衬。

最终成果是为表达现实中能够最终实施建造的实体场景，例如建筑、园林、水体等，除极个别特殊未来概念建筑规划外，动画所要表达的内容是当前科技能够构建施工完成的场景。

而游戏动画中人、动物等可动角色是主要表现的内容，而建筑场景是起到烘托气氛和交代故事情节的作用；最终成果是为表达游戏内容所需的虚拟环境而设置，不存在最终建造的实体场景。

具备现实意义中的功能使用性，仅作为游戏虚拟幻想世界存在，场景根据游戏内容不同可以跨越远古、现在和未来。

这一切与建筑规划并无关系。

建筑场景的来源一般是建筑师设计蓝图或cad图纸，计量单位必须明确，且有地形标高。

3d建模师需要严格按照图纸尺寸进行参数化建模，严格表达设计图纸原意。

建筑动画场景中的建筑模型是主体，是整个建筑动画的表现重点。

cad格式的文件是线框平面图文件。

将cad格式平面图导入三维建模软件之后，需要使用例如抽

出等功能需要依次建立墙体、地板、屋顶、门窗等构件，形成一个完整的数字模型。

而场景中的地形，是虚拟数字建筑模型的“地基”。

在通过cad平面图纸文件导入三维数字建模软件后，以cad文件中的等高线和标高数据进行块面的生成。

而游戏动画的场景来源一般是动画师手绘设计稿图纸，一般不需标明详细数据，不需要有地形标高，用大致参照物体标示即可。

(例如人体、动物、树、星球等)。

因此，在表达动画设计师的设定原意的基础上3d建模师具有一定自我发挥空间。

这是二者最大的不同点。

第三，建筑动画场景中除建筑主体以外的通常配景可以分为：地形、植物、大气效果和人物、交通工具等。

建筑与配景的相对比例一般不能任意调整。

场景中的人物、汽车灯在一定程度上起到表现建筑体量的作用。

场景中配景的模型的运动速度也是需要注意的一个方面，建筑动画中人物、汽车、飞机等“配角”的运动速度都必须遵守物理规律，例如人的行走速度一般为匀速和小跑，所表现的内容是增加建筑场景的生活气息，以及生态融合等内容，不应夸张。

云彩，河流小溪之类的大自然流动物质，一般也需要减慢运

动速度和大幅度增加其美感。

减慢速度的目的在增加受众观看时的安全感和舒适感;这里所诉的增加美感是指把云彩和水体这些自然物质经过一定的优化和提炼的表现形式,例如,在云彩的造型上经过人为设定成为较为优美的形态,同时可以避免前后景的含混,更加突出建筑主体的'表现;在云彩的颜色上,有两种方式来加强表现效果:采用略微鲜艳的、基本合乎大自然云彩特征的色彩,或采用带色彩取向的灰色云彩,用以突出场景中的建筑。

建筑场景中的植物尺寸比例特别是树的尺寸一定要遵守自然规律。

而在游戏场景中的人物、汽车等速度设置,以及云彩、小溪的形态和流动速度是根据游戏情结来执行设定。

建筑动画中使用的模型不同于游戏场景中的模型。

这里使用的模型一般采用普通人物模型,而不是游戏原画师创造的角色设定。

经研究发现,在建筑动画中,诸如人物、汽车等模型的最佳方式是在精简模型块面的前提下,尽可能使用无贴图的低块面模型。

作为建筑动画,场景中的主体是建筑本身,而其他物体的模型作为参考物体量一般较小,采用无贴图的低块面模型,可以大为减少软硬件计算量和人员工作量。

其实质是:有计划地精简场景块面总数,减少最终生成的数字模型的运算量,减轻硬件系统的负担。

动画毕业论文题目篇五

一、古建筑复原动画的必要性

虽然绝大部分的古代建筑离现今十分遥远，可能是几十年、几百年、甚至可以达到上千年。但是，它们其中的文化特征，仍然是值得我们学习和借鉴的。广义的建筑学是指研究建筑以及建筑周围环境的学术科技。但与此同时，建筑学不仅仅需要的是工程技术，还要有文化积淀。古建筑横跨岁月，把古老的文化带到当代的那我们面前。虽然古建筑在当今的使用价值并不是大，保存文化和社会发展中存在着矛盾，但是无论我们是处在自然界历史还是社会历史的发展过程中，矛盾是无处不在的，发展需要的是一个过程，而过程需要时间。但是我们要用什么眼光看待这发展的矛盾呢？我们必须要用发展的眼光来看待古建筑，以及好好对待古建筑。让古建筑所蕴含的文化特质在当今社会得以散发出来。既要让古建筑依然存在于当今社会，也让古建筑中所蕴含的古代文化瑰宝产生出现代社会价值。特别是对于建筑学学科，必须要传承和延续古建筑，在传承中发展，在发展中传承。古建筑的保护过程中在许多地区发生了被破坏的情况，这种现状亟待解决。解决这种状况大致有两个方式，第一是加强法律法规的建设，增强进行重大项目的过程中的透明性，第二增强思想教育，提高整个教育的普遍水平，同时也增加媒体等第三方的监督机制。但是这些措施终究收效甚微，并且抛开人为原因，自然因素也是古建筑被破坏的重要因素。岁月的洗礼，风吹日晒，难免会有损坏，长期的日积月累，终究会被毁坏。因此，让实物即古建筑本身保存下去，供世世代代后人享用终究是不可能的，这时候科技的重要性就得以体现，那就是利用科学技术来制作古建筑的复原动画。动画是可以世世代代保存的，而且随着网络媒介的发展，传播率也会更高，受益的人群也会大大增加。

二、古建筑复原动画的可靠性

国内国外制作古建筑复原动画的案例已经数不胜数，这足以证明制作古建筑复原动画的技术在一定程度上是成熟的。大到联合国教科文组织，小到许多教研组织或者是大学，再甚是一些公司都在利用现代科学技术，用来复原具有重大文化价值的古老建筑。比如联合国教科文组织在时，吸收了虚拟世界遗产的网络，通过虚拟现实技术，创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统。它利用计算机生成一种模拟环境，形成一种多源信息融合的交互式的‘三维动态视景和实体行为的系统仿真，使用户沉浸到该环境中来体会古建筑等文化遗产。除此之外，还有很多企业利用虚拟数字技术复原古建筑的动画作品，在社会上反响强烈，取得了巨大的成就。因此，很多处于世界领先地位的、古建筑复原动画方面的研究经验越来越受到人们的重视。最初的8所“公立常春藤”成员之一，25所“新常春藤”成员之一，也是北美地区唯一被联合国教科文组织列为是世界遗产的高等院校——美国的维吉尼亚大学，该院校的一些教授历经十年，消耗资金二百多万美元，利用虚拟现实技术复原了意大利的古罗马城市，让三十多个古建筑遗址重新出现在我们的面前。与此同时，这也是当前为止世界上最大面积的古建筑复原动画，从动画中，我们不仅可以让一千六百多年前的古罗马城重新出现在我们的面前，而且我们还可以俯瞰罗马城，在竞技场中行走。通过这个古建筑复原图我们可以获得与享受从未有过的视觉体验。此外，创立于1852年，为美国加州政府创办的综合性公立大学——美国加利福尼亚大学也制作了西班牙圣地亚哥大教堂的建筑复原图。圣地亚哥大教堂是11世纪时在圣地亚哥建造的教堂，祭祀着基督的12门徒之一的雅各。12世纪左右他被推崇为基督教国家西班牙的守护圣人，因朝圣者蜂拥而至而鼎盛至极。其侧面回廊是可以沿着教堂内走一圈的朝圣路线型式，在地下祭坛中还安置着雅各的遗体。加利福尼亚大学不仅复原了圣地亚哥大教堂的外部结构的动画，而且也制作了精致的圣地亚哥大教堂的内部结构复原动画。更加令人拍案叫绝的是，在动态复原图中加入了十三世纪的典型音乐和声音作为背景乐曲，为这个古建筑复原动画作品增色不少。这些实例足矣见得制造复原古建筑动画的技术在一定程度上

已经成熟了。所以，古建筑复原动画具有其独特的可靠性。

三、古建筑复原动画的重要性

文章基于此，我们首先以中国古建筑复原动画现状为例。中国正在进入经济社会转型升级的关键时期，在全国人民适应这种改变，并且为更好的发展做出努力的时候，总是需要一个支点，也就是我们常说的立足点，这个支点就是我们优秀的传统文化。而古建筑是我国优秀历史文化的载体，只有把它保护好，传承好，发展好，才能让人们感到民族自信，民族自豪感，从而激发爱国热情，更好地建设和发展好我们的未来。制作建筑复原动画无疑是个重要手段，去保存我们的古建筑，以及传承古建筑中蕴含的优秀传统文化。于此之外，随着社会主义市场经济的发展，宏观控制渐渐减弱，市场这个“看不见的手”正在操控着我们的经济，在利益的驱动下，围绕着古建筑的旅游业也发展地越来越好。但是随着旅游业的不断发展，古建筑在某种程度上受到破坏，有些甚至无法复原，虽然古建筑实体无法真正复原，但是古建筑复原动画却能从另一个层面上帮助我们看到古建筑原本的最初面目。最后，建筑是一座城市的文化积淀，能够在一定程度上反应城市发展的过去、现在、未来。现如今的技术让我们无法真正地创造超越时空，去亲眼见证城市发展的过程，但是古建筑却是一座城市的记忆，是一个城市历史发展的见证者，它承载着城市文化，一旦损坏，文物本体一起承载的历史信息都将不复存在。复原动画无疑是个良好的文化载体，既保留了古建筑的文化特征又很好地传承了文化。古建筑复原动画的具有其独特的必要性、可靠性、重要性，现实存在的意义巨大。古建筑特别是富含价值的古老建筑，是先人留给后人的文化艺术瑰宝，它们是我们学习先人文化的最直接、最直观、最有意义的存在。无论是文化价值还是经济价值都不容忽视。相信古建筑复原动画将会成为一种新型的传承优秀文化，继承先辈优秀精神的良好载体。

参考文献