

2023年动画技术主要利用了人的视觉暂留现象 动画新技术论文优选(汇总5篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

动画技术主要利用了人的视觉暂留现象篇一

动画专业与其他设计类专业看似相同，其实发展方向相去甚远，其区别在于，平面设计是在平面媒体上展示的二维作品，工业设计及室内设计是实物展示的三维作品，而动画是加入时间概念的四维设计作品，简单地说，动画就是会动的画面。动画专业具有很强的专业性和综合性，要求学生有较强的理论知识，扎实的手绘功底，以及熟练的电脑操作技能，三者缺一不可，举例来说，如同一个人吃饭，理论知识是碗里面的米饭，手绘功底是盛饭的碗，电脑操作技能是吃饭的筷子，少了哪一项都不行。由于动画专业在我国相对来说，是一个新兴专业，各大高校对其专业发展的方向并不明确。近二三十年来，国外动画理论及制作技术发展已远超我国，国际上各大动画公司制作的高品质三维动画充斥观众眼球，导致国内高校动画专业的教育模式更趋向于如3dmax[maya等三维动画软件操作的学习，忽略了基本动画制作原理和基本手绘功底的训练，忘记了动画的根本——动画首先是“画”！因此，三本院校动画专业教育应注重二维动画理论研究与二维动画制作的训练，打好基础是成为优秀动画师的必然要求，三维动画软件的操作学习固然重要，但纯粹强调软件学习只能培养出模仿别人技术的操作员，如若没有二维动画的绘制思路和制作经验，无法做出完整且优秀的三维动画作品。即学生制作的动画只有粗糙的“外壳”，而无深入的“灵魂”。

2完善教学管理机制，加大实践教学环节力度

动画专业教学的特殊性，不仅体现在课程安排上，同时需要一套完善的规划与管理措施。的能力，但是这个能力并不是凭空拿来也不是认认真真“听课”学来的。笔者的个人观点和实践经验认为，要具备此能力需要两个因素：第一，学生需要在毕业前得到大量实习经验。简单地说，艺术设计类教学想出成绩要的不仅仅是乖乖坐着听讲的“好学生”。三本院校应鼓励学生参加实习工作，学生在本科期间积累一定的工作经验，毕业后就容易就业。当然，这个问题需要特殊看待，需要有良好的学风和学生对专业的热爱作为前提，才能倡导学生自觉主动地参与实习。第二，授课教师需要有大量的设计制作工作经验。在此，笔者特别想强调艺术设计类专业所谓“文凭”的特殊性，现在高校教师普遍已经要求博士文凭，最低也是硕士文凭，这个标准是为了提高高校的教师队伍质量也好，为了评估要求也好，但是客观地说，这个硬指标并不适用于三本院校的艺术专业教学。我国考研制度并不强调专业性，强调的是英语和政治思想，个人认为政治是有必要学习的，哲学、毛概、时政等知识有利于拓展思维，树立正确的人生观与价值观，但英语的作用被夸大了，笔者并不否认英语的重要性，但众所周知，艺术类的学生如果专业较强的，英语成绩普遍都不太理想，理由很简单，都一心搞专业去了，不会花时间去特别研究英语。可悲的是，真正专业好的都卡在英语上拿不到文凭，而拿到文凭的专业未必强，其结果就是，艺术类硕士毕业的大部分缺乏实际设计工作经验，上了讲台，教书的人乏味，拿着书从头念到尾，无甚可讲，听讲的人无味，抱怨着看书谁不会，无甚可学。因此，笔者建议三本院校可适当放宽艺术设计类教师的聘用标准，不必过分拘泥于文凭限制，招聘有经验的设计师参与教学。其次，三本院校可出台相应帮扶政策，让艺术类在职教师在做好本职教学工作的前提下，兼职或适当参与设计项目工作，提高自身能力，积累经验，从实践出发辅助教学。

3强调科研环节体系，促进竞赛交流良好风气

动画设计等艺术类专业从来都不能只是光说不做。笔者建议

可采取相应的奖励机制，鼓励教师和学生参加相关的设计类竞赛；加强校企结合的模式，将项目引进来，让学生参与制作；加强友校间合作交流，请有资历的设计师与设计公司来校讲学，举办专业讲座；加强本专业师生之间交流，教学相长，形成良好的学风，完善修正三本院校相关专业科研环节相对薄弱的不足。三本院校动画专业虽然具有广阔的发展前景，但在实际运作中仍面临着各类问题。不可否认，三本院校的生存离不开生源，扩大招生可以从一定程度上推动三本院校的发展，但办教育的根本在于教书育人，而不是单纯地一味市场化牟利。只有找准方向进行改革，让学生学有所用，毕业之后能找到与专业对口的工作，为我国动漫行业贡献力量，才能树立三本院校良好的教育品牌口碑，为自身发展开阔美好的前景。

动画技术主要利用了人的视觉暂留现象篇二

教学是一门艺术，教师教的轻松愉快，学生学的主动积极有成就感，如何让学生在单位时间内在知识、技能、态度、方法、价值观、情感等方面收获达到最高值，构建高效课堂，是每一名教师需要考虑和修炼的艺术。Flash动画制作课程是一门操作性强，可以培养学生的创新能力和精神的课程，大多数高职院校都开设了这门课程，对于计算机专业Flash动画制作课程是必修课，对于非计算机专业是选修课程作为知识的扩充，对学生以后的就业以及将来的工作生活都是大有益处的。经过多年计算机基础类课程的教学经验，下面结合教学经验，简谈一下Flash动画制作课程的教学方法和课堂教学技巧，愿与教育同仁一起探讨，以便建立精品课堂和高效课堂。

一、Flash动画的特点

Flash动画以其优美的视觉效果、形象的动画设计和震撼的视听觉效果风靡全球，在现实生活中的应用非常广泛，目前主要用于网页制作、节日电子贺卡制作、媒体宣传广告制作、动

画mtv的制作、多媒体教学软件的制作、游戏制作、企业介绍制作、产品展示和电子相册等领域。flash动画文件质量小，显示效果清晰，是动画制作最主要的工具之一，深受广大动画制作爱好者的欢迎。

二、flash动画制作课程课堂教学模式

flash动画制作课程的教学采用“以任务为主线，以教师为主导，以学生为主体”的教学模式，在课堂教学中采用五步走教学法：第1步：创设情境，引发兴趣；第2步：师生互动，分析项目；第3步：合作学习，完成项目；第4步：多维评价，拓展思维；第5步：拓展项目，体现分层。flash动画制作课程课堂教学模式的实施情况在此文不做详细分析。

三、flash动画制作课程课堂教学艺术与方法

1、精选案例让学生欣赏大量趣味性强的flash动画作品，如《流氓兔系列》、《火柴人系列》以及一些跟现实生活相关的，如《人生路》是一部国际获奖作品，讲述了人的一生所经历的荣誉和坎坷，对学生进行动画制作教学的同时培养学生树立正确的人生观。我们日常生活中在网络、电视中看到的生动有趣的动画大都是用flash动画制作而成的。flash动画制作课程的教学，典型案例，精美案例的选取是十分重要的，教室课前准备好或幽默、或精美的动画短片，激发了学习动画制作的求知欲，所谓“兴趣是最好的老师”，老师选取学生感兴趣的精美的案例，可以引起学生的学习兴趣。2、案例式任务驱动教学通过建立真实的工作案例，精心设计教学任务，给学生一个切入点，建立感性认识。目的是激发学生的学习兴趣、让学生感到学有所用，从而明确本次课的教学目标。课程教学内容要以趣味性、典型性的案例展现在学生面前，增强学生的学习兴趣，要以任务引导教学的进程，让学生在尝试解决问题中学习，在解决了问题后，学生尝到了乐趣，在快乐的过程中，学生学到了知识。学生是课堂的主角，

老师是课堂的导演，任务驱动教学法体现了“学生为主体”的教学思想，改变了传统教学法的教师讲、学生听的教学模式，学生在学习中起主体作用，是学习的主人，教师由在教学中起组织、引导、促进、评价、咨询的作用。

3、合作小组教学将学生进行优化组合，分成若干项目小组，在小组组长的带领下，合作完成一个个任务，以此培养学生自主学习能力、团队协作能力，同时加强个别学生的表达能力和组织领导能力。教师在这一过程中可以巡视整个教室，对于水平较差的同学个别辅导，如果发现共性的问题再集体解决，个别辅导与集体辅导相结合，在此过程中还要及时点评，鼓励先进生，激励后进生。

4、教学评估要及时在学生完成任务的过程中对优秀学生进行正面评价，以激励中间学生，提点相对落后点的学生；对学生的成品进行整体评价，是尊重学生劳动成果的表现，同时可以进行相互交流；让学生对自己的作品进行阐述，以提高学生的表达能力与总结能力；同学间进行相互评价，看到别人的长处也看到自己的不足；老师评价以此充分肯定每一位学生的作品，找出每位同学的亮点进行鼓励，同时表彰班中最优秀的作品，树立榜样。教师不仅要评价学生的知识、技能，更应评价学生的情感、态度和价值观。通过评价，要让学生在学的过程中，获得自信和希望，学习动机得以加强，学习行为得以规范，学习态度得以端正，学习习惯得以养成，学习能力得以提高。要帮助学生检视和反思自我，并对学习过程和学习结果进行评价，促成评价的内在化，为学生今后的发展奠定良好的基础。

5、教师是教学工作的重点和核心前文我们要求教师要尊重学生身心发展规律，还学生学习“主体”地位；前文还说，学习是学生自己的事情，只有主动地学习才会更有效，只有带着问题去学习才会更有效。那么现在又强调教师还是教学工作的重点和核心，二者不是相互矛盾吗？我们把课堂教学比喻为一部影片，大家看到的是演员在表演，主角是演员，但是一部影片之所以优秀，是演员表演的好吗？更主要的还是幕后有一个好的导演。课堂教学也是一样，学生是课堂教学的主体和主角，但是这堂课是不是成功达到目标，重点还是要看老师是如何设计和组织课堂教学。教师把课堂交给学生，并

没有减轻自己的工作量，而是要求老师在课前，在幕后做更多的工作。6、要坚持“从学生实际出发”进行教学设计的原则“从学生实际出发”进行教学设计，要尊重学生身心发展规律，具体地说就是从学生的实际生活出发，从学生的实际知识水平出发，从学生的思维方式出发，也就是要做到以下几点：第一，要符合学生的认知规律；第二，要把握好教学的起点；第三，要控制好教学的节奏。

四、总结

flash动画制作课程是需要出作品的一门课程，每节课的作品我都进行了保存和检查，每一届的学生都给我惊喜，给我留下一些优秀的作品，学生带给我的成就感，让我更加热爱flash动画制作这门课的教学。以上我就flash动画制作课程课堂教学组织和管理艺术进行了简单阐述，以期起到抛砖引玉的作用，让更多的教学工作者发现课堂教学的技巧和艺术，体会教学的乐趣，享受幸福人生。

参考文献：

[1] 朱卫国，深化课堂教学改革：基础教育转型发展的内在动力，江苏教育研究

[2] 张少畅，提高中职flash课堂教学有效性的几项措施，教育教学论坛

动画技术主要利用了人的视觉暂留现象篇三

二、创意产业视角下加强高校动画专业教育的策略

（一）加强师资队伍的建立由于我国的动画专业教育正处于发展的初期阶段，其师资队伍较为缺乏，培养出来的高素质新型的才人不多，从而造成动画行业人才的需求出现供不应求的情况，与此同时，我国各大高校对动画专业又进行大规

模的开设，因此必须建立出具有高水平及高素质的师资队伍来满足其需求。在师资队伍的建立方面，应结合实际的情况，循序渐进的对师资队伍进行培养建立。同时采用校企结合的方式，将企业中优秀的人才引进到高校中，不仅能将丰富的动画专业知识以及实践的技能与经验传授给学生，同时还能够为老师与企业优秀人才进行交流与学习搭建一个良好的平台，使得老师能够发现动画教学方面的不足点，并予以改进，从而有利于老师专业水平的提高。通过高校与企业合作的方式，还能够为老师提供到企业一线去学习的机会，让老师熟悉了解每一个动画制作的环节以及体验一个完整动画产品制作的不同阶段，例如产品的策划、产品的制作、以及产品的完成和推广等。从而有利于老师专业水平的提升。

（二）根据创意产业发展的要求对动画专业的教育予以改革随着创意产业不断的发展，对动画行业的人才有着更高的要求。为加快发展必须将动画专业教育进一步改革，因此目前各个高校应着重考虑让现有的资源与教育方面的资源实行相互组合的方式，并将动画产业和教育有效的结合在一起，科学化的对动画教学寄予改革。同时必须把动画产业的运行方式教于学生，在动画教育中合理引入动画行业是如今实际操作的，使得学习具有合理性，教学方式更具有效性。并且，利用校企合作的方式，在教学的过程中引入专业性的项目，从而为学生提供一个能够实际参与到市场产业项目的机会。使得专业知识进一步提高。

三结束语

培养动画行业人才的途径是高校动画专业教育，因此必须对教育培养的目标进行明确，深刻的对我国动画创意产业的发展趋势进行分析，并建立起一支高素质、高水平的师资队伍，同时对动画专业教育进一步改革，才能培养出更多能够适应我国动画产业发展需求的新型人才。从而有利于我国动画产业持续性发展。

动画技术主要利用了人的视觉暂留现象篇四

数字动画技术是基于数字技术生成的动画艺术系统。数字动画的互动性以及特有的虚拟现实性使得动画成为一种典型的数字艺术形式。数字动画的创作所具有的特点和优势使得各个领域展现出了一片新的光彩。

1. 现代化的设计方式

设计师的思维能够利用动画技术来加以呈现。例如，在大型的建筑项目设计中，首先就应该对建筑的功能进行平面设计，包括建筑的剖面以及立面等，再使用数字动画技术对建筑的内部、外部、视觉效果等进行设计，以实现建筑的构思。在动画制作的过程中，其实也就是设计者思维的一种实际体现，以直观的动画方式，方便于设计者创作和构思，这就建立了现代化的建筑方式。

2. 良好的展示平台

数字动画技术直观的反映了建筑空间的整体效果，体现了建筑内部空间和外部环境，对建筑中的各个功能设计联系加以明确，为设计师的设计提供了基础。通过数字动画技术应用到建筑设计中建立了灵活、方便的建筑设计以及平台。

3. 现代化的营销模式的建立

二、数字动画对建筑设计的意义

实现建筑动画是数字动画技术的一个表现方向，即建筑三维动画。通过使用动画虚拟数码技术结合电影的方式，根据房地产的建筑、园林等设计图纸把建筑的外观和室内的结构等今后建成的场景提前展示给人们看，拓宽了人们的事业，而且能提前享受美好的家园生活。通过数字动画技术实现建筑设计的动画化，以全方位的镜头观察，逼真的展现了建筑整

体的形象，能够拍到相机所不能拍到的镜头，把设计者的思想和艺术形象展现出来。建筑设计中利用动画技术时可视化的建筑设计是一种重要的表现手段。通过建筑物动画，在其设计的最初阶段就能够通过可视和动态的方式来展示建筑物的地理环境、外貌、附属设施等，让人们提前感受这美妙的情境。因此，数字动画技术也已经成为了建筑设计方案的效果展示、投标以及论证的有力工具，在建设设计业、房地产等利于有着良好的应用前景。而由数字动画技术制作的建筑物三维动画画面，压缩比高，能够以真彩色和大幅面细腻的展现出建筑物的造型和内部效果、材料质感、光照环境等等。几乎可以“以假乱真”。

市场类型是多种多样的，随着商品经济的发展，市场上的各种局面越来越丰富多彩。建筑设计市场作为一个持续发展且与人民生活紧密联系的地产市场，凭借着其高含量的技术不断增值。传统的建筑设计通常都是通过平面和静态效果图展现的。而数字动画技术的应用则使得建筑设计以三维图动画的形态立体和动态的表现了建筑设计。同平面设计相比，建筑动画有了更多的时间和空间概念。不仅仅是基于平面设计法则，更多的是依据艺术的规律拓展了更广阔的表现天地。建筑动画能够从多个角度反映设计师的设计理念，让人有身临其境的感觉，在建筑动画艺术氛围中实现观众和设计者的心灵上的共鸣。对于那么还没有实现甚至是没有准备的项目，客户能够提前领略到精彩实施后的结果。当今，通过多媒体传播的数字时代，数字动画技术在建筑设计中的应用效果是平面建筑设计无法比拟的。作为一个新兴的艺术技术，数字动画技术对建筑设计市场发展具有重要的意义。

三、数字动画技术建筑设计中的实际应用

1. 制作模型建筑

一般使用autocad来制作建筑模型，首先要把不同的图层进行分离，然后绘制建筑的平面文件，再把结果导入到3dsmax的

软件中去，在经过挤压以及放样等处理后建立建筑的三维模型，最后进行整合成为完整的场景。在模型的制作过程中还要对灯光加以布置，灯光的布置要能够使得亮度均匀，而且要去掉阴影，去掉动态的光线反射，减少环境因素对于建筑的影响，以提供清晰明亮的建筑整体效果。

2. 动画设置

在完成建筑的模型的制作后，就可以到动画模型的制作中。在不同的关键帧中使用变形、位移等工具实现爬模模型的建立。单个建筑模型的动画制作要规范，要和实际的施工情况相符合，而且多个模型动画要保持位置准确，根据先后顺序排列。在摄像机动画制作之前，应该先了解摄像机体现的重点，提前设计好摄像机的路线、镜头的拉伸和移动等等，表现动画的主题。在制作摄像机动画时，切不可出现抖动和镜头中断的现象，要进行自然地过渡。图四是某建筑动画的静帧效果图。

3. 动画输出

在建筑动画设计中的输出动画阶段其实际就是摄像机拍摄的视图进行渲染的过程。建筑的最终效果图是展现建筑成果的方式，同虚拟现实技术相比，渲染技术的更为的精细，而且还能够对建筑的最终结果进行再现，更具有真实感。在渲染前要对建设好的模型进行环境的完善和布置，调整相关的参数，实现渲染的最佳效果。对于建筑动画的输出，可从以下几个方面进行。

光源：在建筑动画设计的光源问题上要根据不同的场景以及建筑的角度选择不同角度的光源，并且对光源的位置加以调整，以达到光源位置的最佳设置。

材质：在选择建筑的材质时可通过设置坐标的方法，对建筑环境的光源、透明度、折射等的参数加以设置，给予建筑材

质纹理。在这个过程中，设置的材质也可以利用修改工具进行后期的修改或者调整。

视点和相机：在数字动画设计和渲染的过程中，为了提高展示的效果，利于设计师进行修改以及相关人员的观察，在制作和渲染动画的过程中，可设置动画的观察角度，进行综合考虑，在最佳的地点设置视点，提出要渲染的建筑主体，通过关注环境场景和整体的效果来为最后的动画效果典型构图基础。

配景：完成建筑的渲染图后，要加入一些配景，诸如人、车辆以及标志牌等等，以更好的达到逼真的效果。数字动画技术软件中的配景图片可以根据实际的比例进行缩放，插入到渲染图中去，实现仿真效果。

四、结论

当前的科技信息以及达到了高速发达的时代，数字化技术的作为一种有力的设计工具和手段被更多的建筑设计师们所青睐。在我国建筑设计行业，数字化的技术已经得到了广泛的应用，而建筑设计提供了新的方法。数字动画技术在建筑设计行业的影响也越来越深，对于建筑设计方法以及理论的探索提供了重要的借鉴。我国的建筑动画市场的需求是庞大的，建筑动画的人才也十分的紧缺，为了更好的把数字动画技术应用到建筑设计中还需要培养更多的建筑人才，促进建筑动画设计的发展。

动画技术主要利用了人的视觉暂留现象篇五

第一部分麻醉恢复期患者低体温发生率及危险因素分析

1研究对象与方法

研究对象

样本量估算

研究方法

质量控制

机器学习模型

统计学处理

2结果

病例统计

单因素分析

多因素logistic回归分析类型与患者体温的关系

相关因素重要性排序

3讨论

麻醉恢复期低体温发生率

麻醉恢复期低体温危险因素分析

麻醉恢复期低体温相关因素重要性排序

本研究的局限性

4结论

麻醉恢复期低体温发生率

麻醉恢复期低体温的独立危险因素重要性排序

第二部分改良充气保温被对麻醉恢复期低体温患者复温的效果观察

1研究对象与方法

研究对象

研究方法

观察指标

质量控制

统计学方法

2结果

两组患者一般情况比较

两组患者手术麻醉情况比较

两组患者麻醉恢复期复温情况比较

3讨论

复温护理在麻醉恢复期患者护理中的重要性

促进麻醉恢复期低体温患者体温恢复的有效措施

两种复温措施的成本分析

局限性与不足

4结论

参考文献

——研究毕业论文致谢