# 动画新技术论文范文(优选5篇)

来源：网络 作者：流年似水 更新时间：2024-06-18

*动画新技术论文范文 第一篇>摘要：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...*

**动画新技术论文范文 第一篇**

>摘要：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。

>关键词：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。

>1、我国房地产开发企业融资发展的现状和存在的主要问题

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。

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，坚持建设中国特色的社会主义国家，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。

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。

>2、房地产开发企业融资创新研究

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。

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。

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。

>3、总结

当前我国的房地产行业的发展迅猛，成为国民经济发展的重要产业。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。

>参考文献

[1]张亚欧.房地产开发企业融资管理问题探讨[J].价值工程.20\_(15).

[2]苏艳.房地产开发企业融资创新分析[J].上海房地.20\_(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.20\_(9).

**动画新技术论文范文 第二篇**

1合理制定专业发展方向，扩大导致学生就业面

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条件下，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。

**动画新技术论文范文 第三篇**

一、创意产业视角下动画教学的现状

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。

**动画新技术论文范文 第四篇**

一、数字动画技术应用建筑设计的优势及关键技术

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中展现了一片新的光彩。

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，而且要去除阴影，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温完善和布置，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。在我国的建筑设计行业，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。

**动画新技术论文范文 第五篇**

［摘要］作为影视艺术中的独特表现形式，动画艺术自从诞生之日起，自身的发展便与制作技术的进步结下了不解之缘。本文主要从动画技术的发展历程入手，分析了动画技术的发展给动画艺术带来的影响及其动画艺术中技术与艺术的关系。

［关键词］动画艺术；动画技术；影视艺术

［中图分类号］J954 ［文献标识码］A ［文章编号］1005-3115（20\_）012-0089-02

动画艺术作为影视艺术中的一种特殊形式，其发展历程与影视技术的不断革新密切相关。由于工业革命使科技取得了巨大进步，各种新技术层出不穷，为动画艺术的产生与发展奠定了坚实的基础。

一、动画技术的萌芽期

二、动画技术的发展期

由于人们越发重视动画影片带给人们视觉、听觉方面的感受，所以动画艺术在不断改进的同时得到了进一步发展。1906年，布莱克顿创作了《滑稽脸的幽默相》。该作品采用了定格动画的拍摄方式，就是将静态的摄影进行连续放映的方式形成动画。该片的问世为1907年逐帧拍摄的技术的诞生奠定了基础。1914年，温瑟・麦凯创作的动画片《恐龙哥蒂》，该片将故事、角色和真人演出结合在一起，构成了互动式情节。由于在当时的动画制作中还没有分层的概念，所以片中的每一帧前景和背景人物都要重复绘制，全片绘制总量超过了5000张，这样的工作量在当时是极其巨大的。

1914年，作为美国商业动画电影制作技术的创始人，布雷创立了第一家动画公司，成为美国第一个获得动画电影技术专利的人，同时开创了动画电影大生产的格局。1914年1月，布雷首先创造了多层摄影法，该技术的问世不仅实用而且一直沿用至今。布雷在1914年7月取得了绘画影调专利权，1915年7月取得了赛璐珞动画制作工艺专利权。“赛璐珞动画制作工艺是指以赛璐珞胶片取代以往的动画纸，结合‘多层摄影法’，动画制作人员无需重画每一帧的背景，而是将人物单独画在赛璐珞片上，把衬底背景垫在下面相叠拍摄。”采用该技术最大的优点在于提高了工作效率的同时也使影片的画质得到了极大改善。20世纪20年代，布雷创作了首部彩色动画片《托马斯猫的首次登场》，该片使用了在胶片上双色、双底染色技法。尽管该方法还存在诸多弊端，如洗印流程和配方的问题，对胶片存在一定程度的磨损且费用昂贵，但在彩色胶片技术未诞生之前，对于许多黑白动画片只能利用手工逐格上色的工艺达到彩色片的效果来说，布雷的技术改进方式无疑将动画技术的发展向前推进了一步。1915年，佛莱雪兄弟发明的转描机可将真人在电影中的动作完整地转描到赛璐珞胶片或纸上。1916年，佛莱雪兄弟利用转描机创作了动画片《逃出墨水井》，该片是第一部采用实时配音的动画片，也是一部将真人表演与卡通结合在一起的动画作品。1928年，迪士尼推出卡通动画片《蒸汽船威力号》，此片的问世标志着世界上第一部音画同步的有声动画片的诞生。另外，移动背景的拍摄技术第一次运用于该片中。1929年，动画片《骷髅舞》的诞生是世界上第一部交响乐配音的动画片，片中首次将音乐作为电影的基本元素。1932年，迪士尼第一次使用彩\_胶片进行拍摄的动画短片《花与树》成为世界上第一部彩色动画片，并首次获得奥斯卡动画短片奖。为了营造出不同层次的画面深度效果，1937年迪士尼第一次采用多层摄影机进行拍摄并推出了动画短片《老磨坊》。

三、动画技术的成熟期

在动画技术不断成熟以及动画制作工业化制作模式产生的同时，人们开始不断尝试新技术在动画制作中的应用。随着影院长篇动画的诞生，使得动画成为一种新兴产业，其工业化制作模式也随之逐渐产生。1937年，迪士尼推出世界电影动画史上第一部影院动画长篇《白雪公主》，由于首次采用“多重景深”的拍摄技术，加之完美的艺术感染力，标志着主流商业动画技术趋于成熟。与此同时，数字技术的出现也为动画的创作带来了新的机遇。詹姆斯・布林在20世纪70年代后期制作了早期三维动画短片，该片主要模拟了前往土星、木星等不同空间人物的推力实验。1974年，彼得・福德斯导演的动画片《饥饿的人》将最新的计算机技术运用其中。

20世纪80年代初，计算机动画技术开始进入实用阶段。1982年，史蒂文・利兹伯格在其导演的电影《仪器》中，出现了超过20分钟的数字动画。美国工业光魔公司在1984年出品的电影《印第安那・琼斯和魔殿》中首次制作了一个全数字合成镜头，在\_年出品的电影《深渊》中出现了第一个全电脑制作的三维动画角色。由于制作效率和质量的提高，传统动画的制作工艺因为数字技术的出现而发生了深刻的变革。

20世纪90年代，随着《美女与野兽》、《阿拉丁》、《狮子王》、《风中奇缘》、《埃及王子》、《人猿泰山》等一批优秀动画长片的问世，标志着由于数字技术应用的不断普及和摄影、录音技术的不断提高，使得该时期的动画片在声画品质上均日趋完美。

四、三维动画技术的应用

可以说三维动画技术的诞生开启了动画制作的新纪元，并由此产生了深远影响。1995年，由皮克斯工作室出品的第一部纯三维动画长片《玩具总动员》的问世标志着三维动画技术成为动画技术领域内又一次革命性的发展，也使得三维动画片成为区别于传统动画片的又一类型。由于其精美的画面和逼真的视觉效果，使得三维动画技术逐渐成为动画工业的新主流，自此以后开启了三维动画长片的新篇章。《虫虫特工队》、《超人特工队》、《怪物公司》、《料理鼠王》、《长发公主》、《海底总动员》系列、《冰河世纪》系列、《怪物史莱克》系列等一系列精彩影片的问世在给观众带来丰富视觉享受的同时，也为动画出品公司带来了丰厚的商业利润。

五、结语

从对动画艺术发展的历程中，不难发现动画制作技术对于动画艺术的发展起到了至关重要的作用，动画技术的进步成为动画艺术发展的推动力。同时我们也应意识到，在关注新技术的产生给动画艺术带来活力的同时，不应忽视动画艺术的本质。正如华特・迪士尼在有关动画的本质的叙述中所说：“动画可以表达人们可能持有的任何思维。这使它成为交流中最卓有成效的和明确的工具，尽管他的设计意图只是为了迅速给大众以欣赏。”作为综合艺术的载体，动画艺术还需要借助其他艺术形式的思想方法和表现手段。动画艺术更多是以一种整合力的概念出现，以动画艺术带动技术发展，动画技术的进步与成熟又反过来给动画艺术的创作提供有力的支持。

［注释］

［1］邓林.世界动漫产业发展概论[M]．上海：上海交通大学出版社，20\_.

［2］常虹.动漫与媒体艺术――中外动画史[M]．杭州：浙江大学出版社，20\_.

［3］张歌东.数字时代的电影艺术[M]．北京：中国广播电视出版社，20\_.

［4］阿达.从三句话到一部动画片――《三个和尚》[M]．北京：中国电影出版社，1983.

［5］十一郎.世界动漫艺术殿堂[M]．北京：北京希望电子出版社，20\_.

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找