

《多媒体设计与制作》

一、项目简介

该项目课程为配合数字媒体技术专业相应学科基础开设，通过该项目所设实践加强学生对三维模型设计的基本原理及技术的理解。实践内容涵盖了三维基础模型内容的概念理解、三维模型的设计、三维模型的制作、三维模型空间搭建及布局等方面。

二、教学目的与基本要求

该项目的教学目的是通过由浅入深地讲解，以实践为主，并以实践为抓手，将项目的原始创作素材和案例的制作过程进行综合性的讲解，着重培养学生动手能力，重点突出、技术精湛，并配合直观的三维场景道具设计案例，鼓励自主学习和模拟实战，使学生通过对项目工程文件等的学习和研究，提高专业能力与创作修养，最终将三维模型创作的艺术性、技术性、工程性紧密结合，为学生在电影、电视、游戏开发、可视化设计等领域中打下牢靠的专业基础。

复杂场景道具模型的制作

该项目将从游戏场景入手，着重讲解 polygon（多边形）建模，并介绍更多的建模工具。三维建模主要分为角色建模和场景道具建模，由于角色建模常用于动画中，所以在布线、结构上更加讲究；场景道具建模主要用于电影、动画或游戏，因此会有大量细节及风格化镜头，这与建筑效果图那种绝对标准及造型简练的制作方法是不同的。

【主要任务】

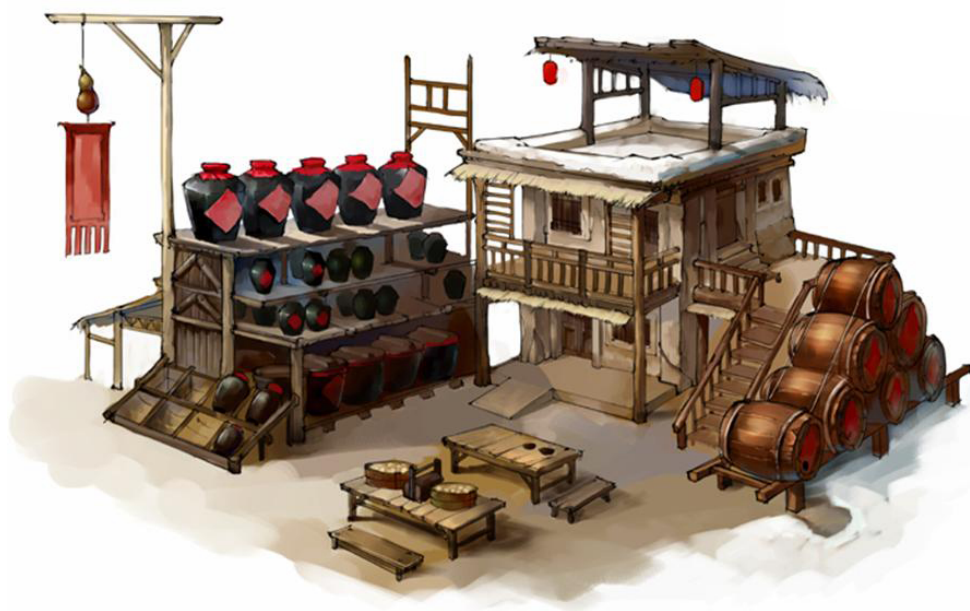
复杂场景的制作。

在游戏制作过程中，首先由原画师绘制游戏角色及场景，然后三维制作人员再根据设定图进行下一步的制作。

拿到设计稿后，一定要先分析图片。二维手绘图上有些地方为了美观可能只是一笔带过，而有些地方则需要分析它的结构，思考如何制作才能让模型的比例看起来更协调、细节更丰富。一些二维手绘图为了渲染气氛或者表现灯光阴影效果，会有看不清楚或者不知道具体形状的区域存在，这时制作人员需要清楚现在制作的是三维立体模型，表现的是实实在在的物体，不可能与参考图一模一样。

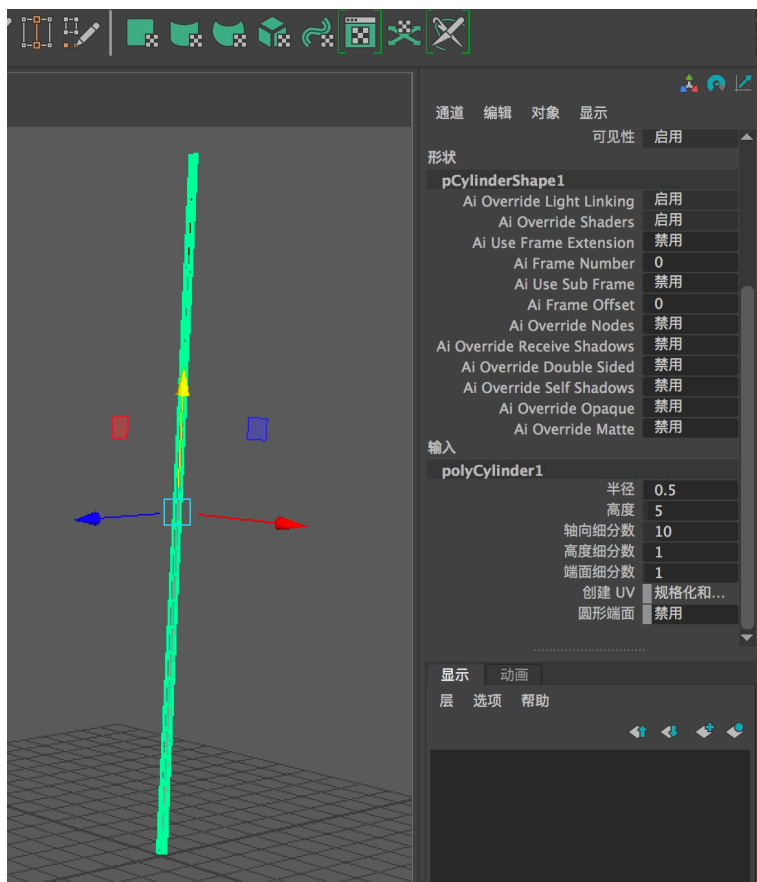
【实验学习重点】

- 1、学习综合运用命令，增强空间的协调能力，提高空间感的组织能力；
- 2、完成物体主次的空间处理。

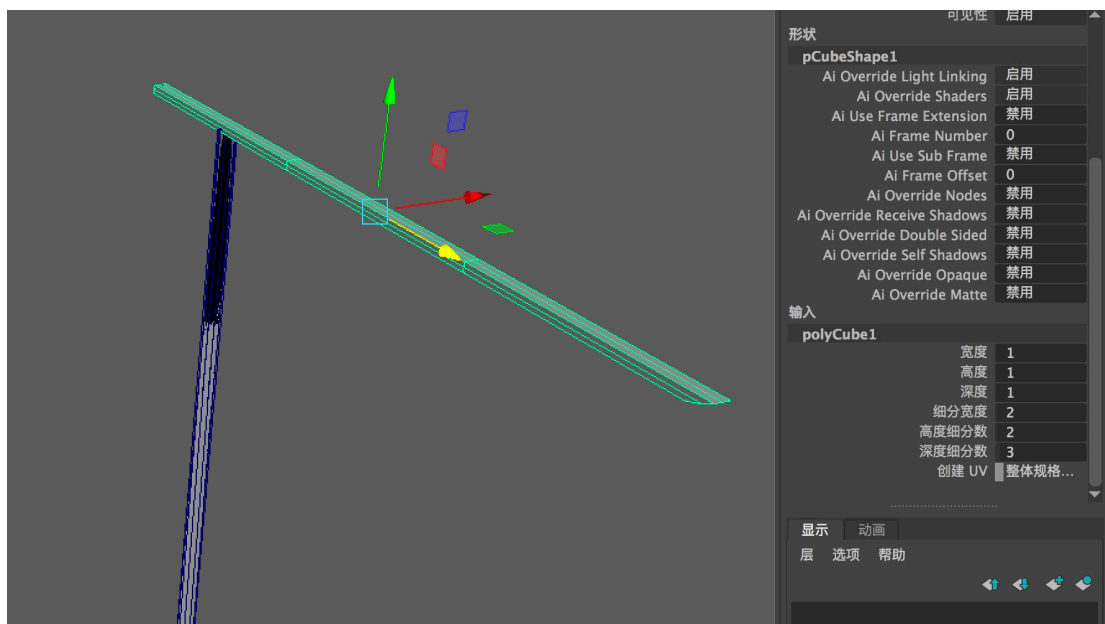


【实验过程提示】

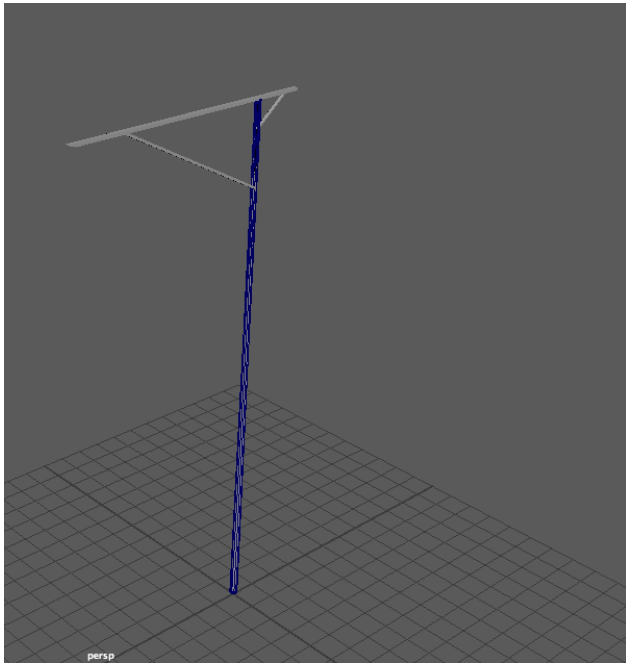
- 1、参照设计稿，先来制作比较简单的挂幌子的旗杆，然后由简至繁。



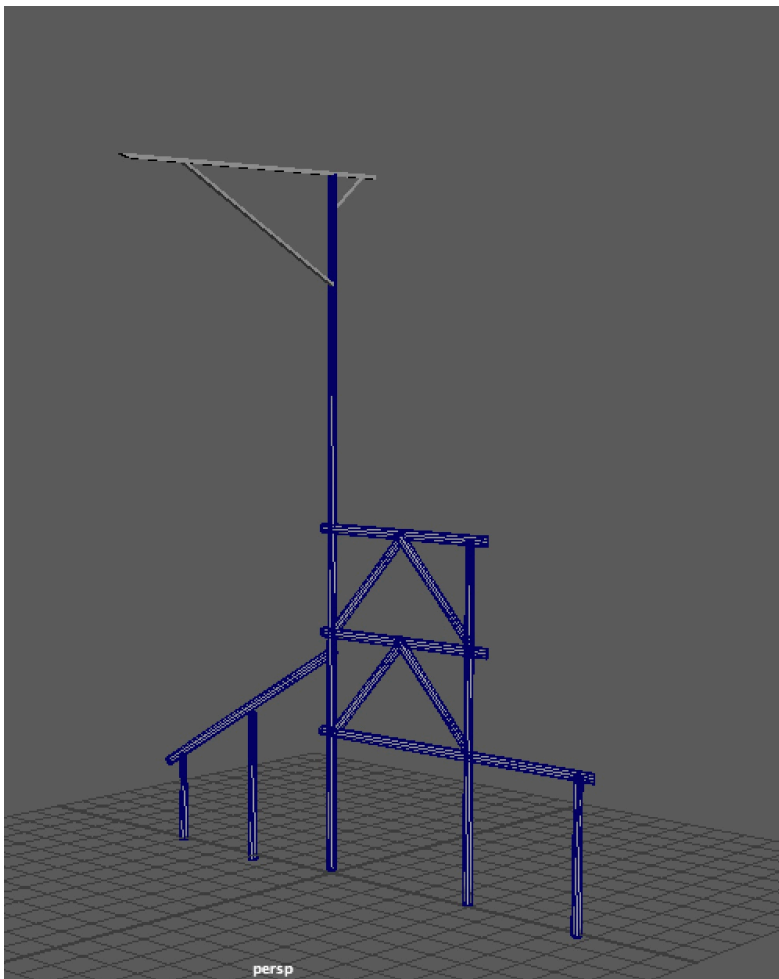
- 2、以此类推，可以根据图片上的结构和比例，将酒架的大概形状搭建出来。



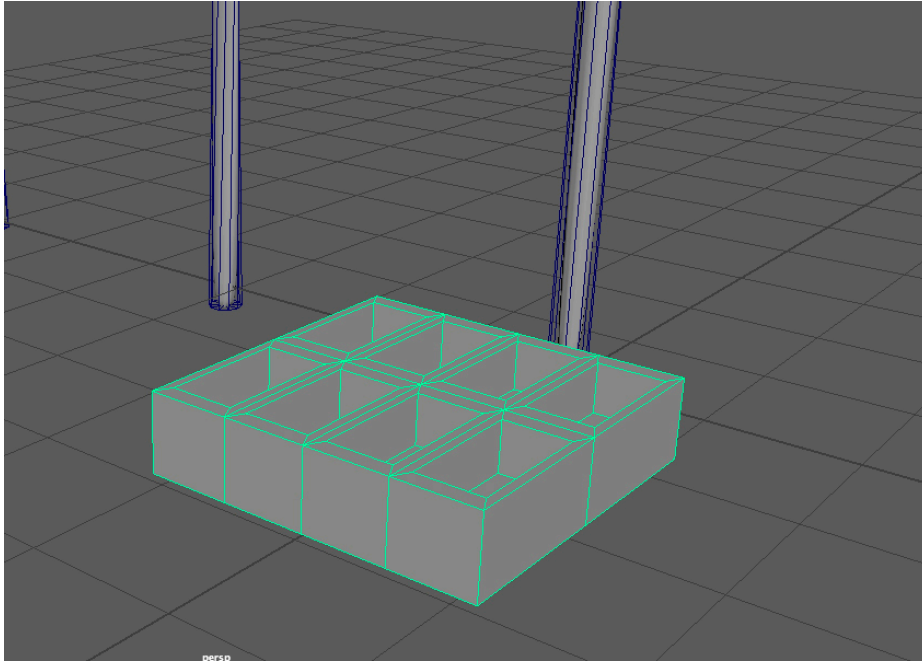
- 3、制作酒架旁边放置酒坛的架子。



4、制作酒坛和小的道具，例如酒葫芦等。



5、制作酒架上的大木桶等



6、剩下部分的制作思路与上述大致相同，以自己的方式制作出完整的作品。

【实验结果要求】

其他示例图





模型比例合理，外形美观，物体位置摆放准确。