图片1云南大学软件学院 实验报告

课 程： 综合技能实践——《多媒体设计与制作》

学 期： 2022秋季学期 任课教师： 刘宇

实践项目预约时段：

专业：

学号：

姓名： 成绩：

1. **实验目的**
2. 加强学生对三维模型设计的基本原理及技术的理解，包括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的能力。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。
3. 了解建模就是使用计算机以数学方法描述物体和它们之间的空间关系。例如，计算机辅助设计 (CAD) 程序可在屏幕上生成物体，使用方程式产生直线和形状，依据它们相互之间及与所在的二维或三维关系的关系精确放置。
4. 明确应用程序和数据建模是为应用程序确定、记录和实现数据和进程要求的过程。这包括查看现有的数据模型和进程，以确定它们是否可被重复使用，并创建新数据模型和进程，以满足应用程序的独特要求。
5. **实验内容**

（本部分应包括：描述实践实现的基本思路，包括所用到原概念设计草图、原画、设计图等，依据图纸怎样进行空间设想与设计的相应分析，转换为三维模型的原模型基本型的考虑与构思等相关知识，最终选择了哪个三维建模平台进行设计与制作等，并对其中的问题进行概要性地分析）

1. **实验步骤**

（本部分应包括：关键操作的具体实现、 构建的实现，关键建模技术与方法等，以及构建过程中的核心或关键步骤，可附截图。）

1. **实验小结**

（对实践建模结果进行相关说明；实验总结应包括：自己在实验中完成的任务，及存在的问题，所完成实验过程中的具体经验总结、心得等）