

# 三维动画设计课程设计报告(汇总5篇)

随着社会一步步向前发展，报告不再是罕见的东西，多数报告都是在事情做完或发生后撰写的。报告帮助人们了解特定问题或情况，并提供解决方案或建议。下面是小编帮大家整理的最新报告范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

## 三维动画设计课程设计报告篇一

三年以上工作经验|女|26岁(1987年10月16日)

居住地：上海

电话：139\*\*\*\*\* (手机)

e-mail□maox@

最近工作[1年8个月]

公司□xx公司

行业：广告/会展/公关

职位：动漫设计制作员

最高学历

学历：本科

专业：三维动画设计

学校□xx科技职业学院

自我评价

有熟练的软件应用技术以及较好绘画功底. 希望给贵公司增添一份绵薄之力. 有很好的应变能力和交友协调能力. 希望我的到来能给贵公司带来好的效益的同时带来欢乐. 让我们共同努力去创造美好的明天. 我相信只要努力. 用心塌塌实实的去做. 只有我们想不到的. 没有什么做不到的。

## 求职意向

到岗时间：一个月之内

工作性质：全职

希望行业：广告/会展/公关

目标地点：北京

期望月薪：面议/月

目标职能：三维动画设计师

## 工作经验

20xx/7—至今□xx公司[1年8个月]

所属行业：广告/会展/公关

制作部动漫设计制作员

1. 动画完成和后期的效果制作。
2. 还接受挑战，发掘了一些客户，丰富社会阅历。
3. 美术功底强，色彩感强，创新能力强。
4. 勤学好问，大胆展示自我，学会了要礼貌待人，要踏实干

事，要提高个人综合素质。

20xx/6—20xx/6□xx服饰店[1年]

所属行业：服装/纺织/皮革/鞋业

业务部导购员

1. 大二的寒假，在服饰店担任了临时导购员，业绩显著，得到店长的赞许。
2. 工作期间，口才得到大大的提高，体会到顾客的购物心理，提高了销售技巧。

教育经历

20xx/9—20xx/6xx科技职业学院市场开发与营销本科

证书

20xx/6大学英语六级

20xx/12大学英语四级

语言能力

英语(良好)听说(良好)，读写(良好)

## 三维动画设计课程设计报告篇二

近些年动画产业的飞速发展带动了国内动画设计专业的兴起，很多学生对于动画设计专业的就业前景却并不了解。目前国内播出的动漫作品每年只有2万分钟，不足实际播出量28万分钟的1/10，且大量依赖进口。意味着将有一个250亿美元的市

市场空间，有数据显示，目前我国游戏动画人才不到3万人，市场缺口达60万人；影视动画人才只有7000至10000人，而全国需求多达15万人。动画人才的极度匮乏，已成为制约我国动漫产业发展的瓶颈。做为一个动画专业的毕业生，将来的第一志愿肯定是动画公司，因为动画公司是现在最难进的地方也是最却人才的地方。动画公司在中国现在还是很落后，所以在人才的录用方面是很严格的。游戏公司也是一个很好的动画工作环境，现在中国的动画公司开始发展，大部分的公司人手都不够，需要大量的动画人才来补充，这个行业收入比较高。所以吸引很多的毕业生。建筑行业是动画学生进入最多的领域，因为这个行业对动画的专业要求不是很高。而收入却是相当客观的。所以有很多动画专业的学生进军这个行业。动漫产品本身有巨大的市场空间，而动漫产品的衍生产品市场空间更大。中国目前儿童食品每年的销售额为人民币350亿元左右，玩具每年的销售额为人民币200亿元左右，儿童服装每年的销售额达900亿元以上，儿童音像制品和各类儿童出版物每年的销售额达人民币100亿元……在某种程度上，这些行业今后的发展与行销都有赖于动漫这一新兴产业的带动作用，以此类推，中国动漫产业将拥有超千亿元产值的巨大发展空间。

延伸阅读：

3d动画设计又叫三维动画设计，是动漫行业中热门的专业，随着动漫行业的发展3d动画设计也将迎来新的发展契机。3d动画设计师的主要工作就是以设计制作动画角色、造型、场景、上色等一系列工序为主要工作职责，说白了3d动画设计师就是要利用3d动画制作软件在一个虚拟的三维世界中，创造出最“真实”的世界。当然这个世界可以奇幻、也可以灵动。

3d动画设计师的入门门槛并不高，但要精通并熟练运用相关技术，却不是那么轻松的事。汇众教育开设的3d动画设计师

培训将会在培训课程中学习3dsmax□maya在各制作领域的应用，辅导学员熟悉了解技术和艺术设计要求，帮助学员更深刻的了解3d动画设计这一行业。

## 三维动画设计课程设计报告篇三

三维动画又称3d动画，是随着计算机软硬件技术的发展而产生的一新兴技术。

三维动画软件在计算机中首先建立一个虚拟的世界，设计师在这个虚拟的三维世界中按照要表现的对象的形状尺寸建立模型以及场景，再根据要求设定模型的运动轨迹、虚拟摄影机的运动和其它动画参数，最后按要求为模型赋上特定的材质，并打上灯光。

当这一切完成后就可以让计算机自动运算，生成最后的画面。

培养目标本专业培养思想品德良好，具有健康的、积极的、开放的、包容的审美观；具有扎实的美术创作的基本功和艺术设计的持续学习能力；有一定的计算机技术基础；熟练掌握常用电脑设计软件；胜任艺术设计相关岗位工作；具有较强的交流能力、社会适应能力、创新能力、实践能力的涉外型、复合型、应用型人才。

### 三维动画设计专业就业方向

三维动画设计毕业后可以在广告、娱乐业及因特网等方面从事平面艺术设计、多媒体设计、网页设计、动画设计的边缘学人才，以及在广告装饰、新闻媒体等单位从事有关电脑设计方面的工作。

### 三维动画设计专业就业前景

易贤网小编表示，改革开放以来，中国的高等教育蓬勃发展，

现在全国已积累了成百上千万大专毕业生，随着社会主义现代化进程的加快，社会对高层次人才的需求不断增长，有些用人单位对员工提出了限期达到本科层次的要求，越来越多的专科毕业生要求提高学历层次。

## 三维动画设计课程设计报告篇四

即将面临毕业，学校为我们安排到了一家动漫公司实训，既然选择了动漫这个专业，就要好好去学，在大学里学的知识却不知道如何运用，因此我非常珍惜这次实习的机会，在有限的的时间里加深对动画的了解，找出自身的不足。记述三维动画是一种非常时尚的行业，也是很新很有发展的一个专业，进入这个专业学习，需要多方面的知识结构，良好的美术基本功必不可少，同时还应通过大量练习，学习软件，努力掌握软件技术，和艺术结合，才能做出好的动画。在学校的学习的时候学习的是一些艺术类修养和专业理论，实际软件学习不够多也不够全面，这样多多少少都有点纸上谈兵，实际动手能力还是有一定的局限性。

实习的目的有三点

- 1、熟悉本专业的工作性质，不断增强综合素质。
- 2、巩固和深化所学理论知识，培养谦虚、严谨、实事求是的科学作风，为从实习生向职业工作者过渡奠定扎实的理论与实践基础。
- 3、掌握专业基本工作内容、方法和专业技能，通过实践不断增强自学与独立思考、分析和解决问题的能力。在一开始的实训中我们首先学习了人物的行走，虽然看着很普通，但其行走是很复杂的，不仅仅是做脚的移动越过地面，还有臀部，脊骨，胳膊，肩膀和头都同步移动来维持平衡。虽然很复杂，如果你按关节来把这些动作分解，行走的结构就很清楚了。

其中有以下一些关键点

1、腿和脚脚和腿推进身体向前。为了保持人物看上去自然，你应该始终让关节保持轻微的弯曲，即使在腿完全伸展的情况。第2个一半是对第一个的镜像。如果它们不同的话，人物会出现跛行。

2、臀部、脊骨和肩膀的动作，身体重力的中心在臀部。当身体剩余部分动作的时候，所有的平衡从这里开始。在行走中，最好能把臀部的动作考虑成两个分开的，重叠的旋转从前面看，脊骨是相对直着的，但是从上面你可以看到臀部和肩膀向相反的方向扭曲来维持平衡。

3、胳膊的动作，除非人物用到胳膊，否则它们通常会很松弛的垂在身体两侧。在这种情况下，它们一般表现的像钟摆一样，在臀部和肩膀后面拖曳几帧。即使在完全伸展的时候，试着保持胳膊在肘部稍微弯曲一点。这能使他们看上去自然。

4、头的运动，在一个标准的行走中，头一般保持水平，眼睛集中看人物即将去的地方。然后它将轻微向四周跳动来保持平衡。如果人物很兴奋，这个弹跳将更明显。对于悲伤的人物，头也会低垂着，或者如果场景需要的话就向周围看。在实训过程中，我学会了如何调动作。在调动作的过程中，我又进一步的掌握了各种工具的功能及运用。当然，也遇到了一些难以解决的问题。后来通过请教同学得以解决。想要真正做好一件事不容易。这是我从中的体会之一。一个团体的合作非常重要，也是项目取得成功的关键。一个属于团体的事单靠一个人来完成是一件艰巨又辛苦的事。所以说责任心相当重要。通过实训，认识了自己的很多不足，知道了自己知识的薄弱。这是体会之二。必须要努力学习，才能更好地面对未来。这次实习的收获对我来说有不少，我自己感觉在知识、技能、与人沟通和交流等方面都有了不少的收获。总体来说这次是对我的综合素质的培养，锻炼和提高。不管现实怎样，国情怎样，想投身动画事业中，单靠这这几天的实

习是不行的，还需要我在平时的学习和工作中一点一点的积累，不断丰富自己的经验才行。我面前的路还是很漫长的，需要不断的努力和奋斗才能真正地走好。

## 三维动画设计课程设计报告篇五

毕业季即将来临，在此，本站为各位就要毕业的三维动画设计专业的小伙伴们送来了毕业实习报告，供大家参考，祝大家顺利毕业。

### 三维动画设计专业毕业实习报告(一)

即将面临毕业，学校为我们安排到了一家动漫公司实训，既然选择了动漫这个专业，就要好好去学，在大学里学的知识却不知道如何运用，因此我非常珍惜这次实习的机会，在有限的的时间里加深对动画的了解，找出自身的不足。记述三维动画是一种非常时尚的行业，也是很新很有发展的一个专业，进入这个专业学习，需要多方面的知识结构，良好的美术基本功必不可少，同时还应通过大量练习，学习软件，努力掌握软件技术，和艺术结合，才能做出好的动画。在学校的学习的时候学习的是一些艺术类修养和专业理论，实际软件学习不够多也不够全面，这样多多少少都有点纸上谈兵，实际动手能力还是有一定的局限性。

实习的目的有三点

- 1、熟悉本专业的工作性质，不断增强综合素质。
- 2、巩固和深化所学理论知识，培养谦虚、严谨、实事求是的科学作风，为从实习生向职业工作者过渡奠定扎实的理论与实践基础。
- 3、掌握专业基本工作内容、方法和专业技能，通过实践不断



增强自学与独立思考、分析和解决问题的能力。在一开始的实训中我们首先学习了人物的行走，虽然看着很普通，但其实行走是很复杂的，不仅仅是做脚的移动越过地面，还有臀部，脊骨，胳膊，肩膀和头都同步移动来维持平衡。虽然很复杂，如果你按关节来把这些动作分解，行走的结构就很清楚了。

其中有以下一些关键点

- 1、腿和脚脚和腿推进身体向前。为了保持人物看上去自然，你应该始终让关节保持轻微的弯曲，即使在腿完全伸展的情况。第2个一半是对第一个的镜像。如果它们不同的话，人物会出现跛行。
- 2、臀部、脊骨和肩膀的动作，身体重力的中心在臀部。当身体剩余部分动作的时候，所有的平衡从这里开始。在行走中，最好能把臀部的动作考虑成两个分开的，重叠的旋转从前面看，脊骨是相对直着的，但是从上面你可以看到臀部和肩膀向相反的方向扭曲来维持平衡。
- 3、胳膊的动作，除非人物用到胳膊，否则它们通常会很松弛的垂在身体两侧。在这种情况下，它们一般表现的像钟摆一样，在臀部和肩膀后面拖曳几帧。即使在完全伸展的时候，试着保持胳膊在肘部稍微弯曲一点。这能使他们看上去自然。
- 4、头的运动，在一个标准的行走中，头一般保持水平，眼睛集中看人物即将去的地方。然后它将轻微向四周跳动来保持平衡。如果人物很兴奋，这个弹跳将更明显。对于悲伤的人物，头也会低垂着，或者如果场景需要的话就向周围看。在实训过程中，我学会了如何调动作。在调动作的过程中，我又进一步的掌握了各种工具的功能及运用。当然，也遇到了一些难以解决的问题。后来通过请教同学得以解决。想要真正做好一件事不容易。这是我从中的体会之一。一个团体的合作非常重要，也是项目取得成功的关键。一个属于团体的

事单靠一个人来完成是一件艰巨又辛苦的事。所以说责任心相当重要。通过实训，认识了自己的很多不足，知道了自己知识的薄弱。这是体会之二。必须要努力学习，才能更好地面对未来。这次实习的收获对我来说有不少，我自己感觉在知识、技能、与人沟通和交流等方面都有了不少的收获。总体来说这次是对我的综合素质的培养，锻炼和提高。不管现实怎样，国情怎样，想投身动画事业中，单靠这这几天的实习是不行的，还需要我在平时的学习和工作中一点一点的积累，不断丰富自己的经验才行。我面前的路还是很漫长的，需要不断的努力和奋斗才能真正地走好。

### 三维动画设计专业毕业实习报告(二)

这十天的实训我们团队始终保持着兴趣和激情，她们没有一次旷课，迟到的现象，有时甚至一天都待在机房，目的就是为了动画的完美。过程是辛苦的，同时也是快乐的。安排过来的老师严格按照公司的流程来要求我们，为我们分配了项目经理，经理秘书，动画造型师和动画剪辑师等，也要求我们尊称她为胡总，她也只叫我们某某经理，让我们初步体会了一个虚拟的职场。

一个剧本原文决定着一个动画内容的好坏，我荣幸成为这次动画的导演，对动画剧本也苦苦思索了一般，十天的时间做一个3d动画，时间之短，内容之多，技术之繁杂，如果把一个剧本写的过于复杂，那可能是我们根本达不到的高度。在回家的路上我看见两只蝴蝶在花丛中飞舞，振翅轻柔，在阳光下显得非常的好看，于是我想就用蝴蝶来做主人翁吧，于是就开始来想它的主题。我想我们将面临毕业，对社会，对公司的憧憬都是非常的美好。我们寒窗苦读十余年，就像蝴蝶破蝶而出，以为变成蝴蝶梦就便成真了，然而毕业的我们仍旧要经历风雨，动画中的蝴蝶也是先经历了风雨最后才找到了四季如春的蝶谷！动画虽然简单，却给和我们一样将要走进社会的同窗们一丝鼓励。

这次实训让我深深体会了团队的力量,也体会了团队中的矛盾。每个人分工明确,你要明白你的队友擅长什么东西,并且信任的把东西交给她们做,你也可以看到她们也会有一股强大的信念能把交给她们做的东西做好。所以我们的团队在别的团队还不知道做什么的情况下已经很快的进入了状态,没有浪费一点的时间,而且还提前完成了任务!但是在整个的过程你不可能不和你的队友交流,交流就会产生很多的矛盾,因为每个人的想法都是不一样的,每个人也都认为自己想的最正确,于是会有争吵,我想这是很自然的事情,比如我会要求她们按照我的分镜图来,但是事实上她们会跳出我给她们画的圈,会加上很多她们的想象,做出来的东西会跟我的想法有很多的不同,但我知道这是一次学习的过程,也是需要大家自己的想象!

我喜欢这样的学习机会,它要求你要在很短的时间内完成相应的任务,而且不会的东西也要求你会,所以你会有很强烈的学习热情。不会的东西会查阅大量的资料,搜索大量视频。有时候我们学习一学期的东西也可能没有我们这十天学习的东西多,不仅是知识还有做人的道理,多参加这样的实训对我们大有益处。

最后我希望我们每位面临毕业的学生都能像动画中的蝴蝶一样在经历了风雨之后找到四季如春的蝶谷!

### 三维动画设计专业毕业实习报告(三)

动画创作需要创作者对自己笔下的人物有全面的了解,并且将之用简练的笔触概括出来。这就需要对周围的人和事有相当的敏感和兴趣,不断地从身边发现、挖掘素材运用到创作中。

一个人在工作中的习惯行为或特有行为会在他的生活中留有痕迹。就这一主题,我在假期里针对几个人典型职业进行了仔细地观查和了解。这一过程对我来说是个不小的收获,为我在以后的人物创作积累了丰富的生活素材。

一、农民，这个暑假我们有机会来到山东平邑沂蒙山老区进行社会实践。那里的人总体给我的感觉就是——纯朴、勤劳。黝黑的皮肤、宽厚的肩膀、粗壮的手掌，使他们看上去年龄要比实际老些。他们的步子又大又稳，履山路如平地。他们话不多，不太善于表达自己的感情，但待人宽厚大度，极为好客，每当有人路过他们家门口，他们都会热情地送上茶水，并且不求回报。在他们的群体里没有利益之争，一家有事大家都会帮忙。我们去的地方是老区，生活水平很低，他们都是自给自足。他们日出而作日落而息，靠自己的双手吃饭。跟他们在一起这段日子，对他们来说是最平常不过的生活，对我来却说是另一种生活体验，是一种在城市中享受不到的和平安宁。

二、医生，由于职业的缘故，医务系统的人对病菌非常得敏感，他们格外地注意自己身边的卫生状况。他们在医院的病房里是绝对不会坐在病床上的，并且在触摸过任何与医疗有关的用品后都会立即洗手。所以我们不论是在生活中还是在影片中都经常会看到这样的场景：两位医生站在消毒间的水池边，边洗手，边讨论患者的病情。不过，我们在任何影片中都没有见到过医生洗手后会用毛巾擦干。而生活中的医生也是这样的，他们大多是将手自然晾干，或用烘干机烘干。在过去没有烘干机的时候，有的偶而会在自己的胳肢窝下（通常是在工作中穿着白大褂时）草草地、形式上地擦两下。因为在工作中只有胳肢窝下是最不易覆盖细菌的地方。最有趣的是医生如果外出旅游的话。酒精或消毒纸巾是必不可少的，并且轻易不会在街边、大排档之类的地方吃小吃。即使吃，也只会吃一些面类制品，不会吃肉类。医生通常都怀疑那些地方的肉质。所以，当一个医生邀请你吃饭时，千万别为他节省去吃大排档，因为那样你多半会吃不到东西饿着肚子回来。不过，护士和医生还是有区别的。在没有一次性针筒时，护士常用高温灭菌（蒸）的办法来消毒针筒。在家中她们也常常用到这个方法。例如，定期将钥匙等常接触户外的物件放入脸盆中，通过“煮”来消毒。甚至将买回的熟食点心等食品也要在上锅蒸过后再放入冰箱冷存，才食用。还有一点，

就是手术室的护士在步调上又比其他护士走要急，要碎。她们常常手端托盘匆匆地赶往手术室，所以她们在生活中的步子也与别人不同。

### 三维动画设计专业毕业实习报告(四)

转眼间四年的大学生生活就要结束了，开始感觉到应该为自己踏入社会做些准备了，对于游山玩水，泡网生活，这些悠闲自得的日子，只能暂且搁下来了。为了将来有一个更好的动漫行业的工作，我和几个同学来到武汉奇境动漫设计有限责任公司，一边学习，一边实习，参与一些项目的maya动漫动画学习和制作，因为之前在学校学的东西都太过于局限性，与实际的工作还差很远，加上自己的专业能力又远远达不到公司所要求的水平，所以还是很紧张的。

希望通过这次机会，能使自己的专业基础更加的扎实，专业能力进一步提高，多接触些实际性的东西，为将来真正参加工作打下一个良好的基础。即将面临毕业，既然选择了动画这个专业，就要好好去学动漫maya和其他软件、在大学里学的知识到实际工作组却不知道怎么用，因此我非常珍惜这次实习机会，在有限的时间里加深对动画的进一步了解。

找出自身的不足，努力提高自己的制作动画的能力。刚进动画公司的时候不知道该做什么，maya影视动画涉及的知识面实在太广，自己在大学里学的那些只是三脚猫功夫，在动画商业领域根本没有用武之地。所以只能学习，了解一些动画的制作流程。接下来的日子里，我们就开始练习手绘，传统动画行业关键是要看手绘功夫，线条要流畅，动作要连贯，速度要快。要达到这些要求不是一朝一夕能够练出来的。不仅要花时间练习，要花大量精力去学习，手绘是基础，是每个从事动画行业的人必须掌握的。慢慢的我又开始接触到三维影视动画、后期等，随着计算机三维影像技术的不断发展，三维图形技术越来越被人们所看中。三维动画因为它比平面图更直观，更能给观赏者以身临其境的感觉，尤其使用于那

些尚未实现或准备实施的项目，使观赏者提前领略实施后的效果，三维动画，从简单的几何体模型，如一般的产品展示，艺术品展示，到复杂的人物模型，三维动画从静态单个模型的展示到动态，复杂的场景，如房产酒店三维漫游，三维虚拟城市，角色动画，所有这一切，动画都能依靠强大的技术实力为您实现，这些更增强了我的兴趣爱好，一定要努力学习三维动画，我也决定了自己的目标和方向就是三维动画。

这段时间的实习对我来说收获不少，我自己感觉在武汉maya动画培训知识，三维影视动漫行业的技能，与人沟通和交流等方面都有了不少的收获。总体来说这次是对我的综合素质的培养，锻炼和提高。不管怎样，想投身武汉maya动画培训maya培训学校动画事业中，单靠这段时间的实习是步行的，还需要我在平时的学习和工作在一点一点的积累，不断丰富自己的经验才行。

动画学起来是很有意思的，但真正在武汉maya动画培训maya培训学校的工作起来就很累人的，既然选择了就不会后悔，更不会泄气，一定会努力搞好这门专业。我们面前的路还是很漫长的，需要不断的努力和奋斗才能真正的走好。现阶段在中国3d技术在建筑领域得到了最广泛的应用，早起的建筑动画，因为3d技术上的限制和创意制作上的单一，制作出的建筑动画就像是简单的跑相机的建筑动画。