

# 教师专业实践总结

设计学院（二级学院）

游戏设计专业 蔡楠老师

实践时间：2020年1月15日——2021年2月26日





# 主要内容

一

实践单位基本情况

二

在实践单位从事工作情况

三

在实践单位的实践收获

四

对本专业建设课程教学方面的启发

广州昱风谷动画科技有限公司是一家专业的制作游戏和动画的公司，在广州的游戏动画制作圈子里小有名气。公司的业务跟我们游戏专业的高度一致，老板也是我以前在广轻的带过毕业创作的学生，公司里也有我们学校的毕业生。他们对于三维制作的流程有非常成熟的掌握和运用，加上母校和老师这层关系有更好的信任和支持，所以我选择了这家企业进行社会实践。

进入企业之后，进入了一个使用**Zbrush**和**maya**制作模型的团队。两个月的时间接触了几个项目，将次时代流程和技术掌握得比较透彻，我主要的工作就是参与到团队中，对模型进行制作和处理，主要使用制作高精度模型的建模软件**Zbrush**，如何与制作贴图 and 材质的软件进行配合，最后输出四张贴图运用到支持**PBR**渲染的**3D**软件或者游戏引擎。在这个过程中我一边工作一边做笔记，发现问题自己回去查资料，并且和企业的同事讨论。

经过这两个月的企业实践，收获主要是规范化的流程和技术方面：

1. 如何在三维软件里高效的创建粗模。
2. 如何把粗模导进Zbrush里进行雕刻。
3. 如何把精模复杂丰富的信息通过烘培变成图片信息记录起来。
4. 如何管理和运用这些三维资产。
5. 所有的环节使用最先进的软件，还有制作的规范。

## 四

## 对本专业建设课程教学方面的启发

经过这两个月的企业实践，我总结下次时代建模流程：

（1）首先用三维软件maya或max等制作粗模，注意布线的走向。

（2）使用Zbursh进行雕刻细节。

（3）将zbursh制作的精模导出，在三维软件或第三方软件里，把精模和粗模进行匹配，并烘焙出法线贴图。

两个月的企业实践，可以说是收获满满的，不仅掌握了次时代建模技术和流程，还对企业的分工协作机制有更深入的理解和体会。我将在接下来的相关课程里，努力把企业所收获的经验，包括使用软件和工作流程融入到教学里，并且在平时教学和带比赛带项目中，向学生强调像企业高效的做事能力以及职业文化和职业精神，让学生在学的过程中早早的接触到企业实战的训练，所学到的知识和技能，甚至是心智模式都能适应企业工作的挑战，为高职教育的工学商实践添砖加瓦。

# 内容页数不限

考评指标分为**5**项：

- ①实践报告是否有详细的介绍和成果展示
- ②实践报告是否具体完整
- ③对实践岗位职责技能的熟悉程度
- ④对专业（课程）建设、课程教学等方面的创新成果、改进措施或建议
- ⑤其它实践收获

（此页供参考，可删去）