2022学年 2学期

安徽农业大学实习报告书

课程名称： 计算机动漫开发

学 院： 信息与计算机学院

专业班级： 19计算机科学与技术2班

姓 名： 刘爱兵

学 号： 19114801

指导教师： 范国华

学 生 实 习 守 则

实习是理论联系实际，使学生获得专业知识和管理知识，巩固所学理论知识，培养独立工作能力，增强集体观念和劳动观点的重要的实践性教学环节。为使实习工作顺利进行，制定如下规定：

1. 学生在实习期间必须严格遵循实习指导教师的指导，按照实习计划的要求全面完成学习任务。
2. 严格遵循实习单位的各项规章制度，不得无故迟到、早退或中途离开实习场所。
3. 学生因事因病不能参加实习，必须持有关单位或医疗部门的证明向指导老师请假。
4. 学生实习应严格遵守安全操作规程，确保安全。在实习期间，学生因违反实习纪律和安全规则造成自身伤害由学生本人负责，造成他人伤害或国家的经济损失，由学生本人及家长承担经济和法律责任。
5. 学生应将每天实习观察的结果收集整理，认真记入实习日记。对实习涉及到的保密内容，应遵守保密制度，严格防止机密泄露。
6. 学生在实习过程中，要虚心向实习单位人员学习。热爱劳动，爱护公物。在完成学习任务的情况下，主动协调实习单位做一些力所能及的公益劳动。
7. 参加实习的学生考核前须提交本实习报告书，由指导老师审阅，否则不予接受其参加考核。考核不合格者，该实习课程按不及格计。

实习计划书

|  |
| --- |
| 一、实习目的  利用unity制作一个三维交互式漫游动画，自己制作和在网络上寻找开源的植物模型与建筑模型，保存为通用的fbx格式文件，然后将该模型导入到unity 3D中，利用unity3D游戏引擎，将交互式效果制作出来。通过程序设计，提高编程兴趣与编程思路，巩固在游戏制作课程中所学的专业知识，并且学习一些C#语言的知识，来辅助在设计过程中所需的语言基础，合理的运用资料，实现理论与实际相结合。 |
| 二、实习形式  在实验室或者自己的电脑上进行游戏的设计与实现。与同学进行讨论商议更优秀的解决方法，不断地运行调试。 |
| 1. 实习时间及地点   实习地点：经济楼605实验教室  实习时间：大三下学期15周-16 周（5月30日-6月3日, 6月6日-6月10日） |
| 1. 实习内容   制作一个三维交互式漫游动画，自己制作和在网络上寻找开源的植物模型与建筑模型，保存为通用的fbx格式文件，然后将该模型导入到unity 3D中，利用unity3D游戏引擎，将交互式效果制作出来。  （1）构建地形系统，调整大小，增加贴图，绘制内容；  （2）深入分析各个小问题，列出大纲，在unity上先设计总体地形和模块；  （2）再在unity模块中插入对部件编写的C#代码，对于C#中涉及到的新的知识，要学会通过查资料，弄懂其用法，要联系问题进行具体介绍；  （4）上机调试，查错，逐步分析不能正常运行的原因，确保所设计的程序正确，并且能正常运行；  （5）完成课程设计报告。 |
| 1. 实习要求   学习的Unity软件，通过本学期的课程学习与设计实践，进一步深入理解了计算机三维建模技术，三维仿真技术以及3d游戏的相关开发技术，通过不断克服困难，刻苦钻研，构建本次计算机三维交互式漫游动画系统。  基于Unity软件构建一个美观的自然环境3d漫游系统，包括研究如何导入模型，如何构建地理系统，添加贴图，进一步研究操作第一人称摄像机，并在场景中添加各种刚体效果与碰撞效果，最终构造一个3d漫游系统。 |

实习日记

|  |  |
| --- | --- |
| 日期： 5月 30日 | 地点：经济楼605 |
| 1.建立一个3D项目    2.新建基础场景terrain调整位置    3.导入standard assets文件夹    4.给terrain添加材质    5.绘制地形（使用set height和smooth height）    6.绘制草地以及树木，并加入风的效果 | |
|  | |
| 日期： 5月 31日 | 地点：经济楼605 |
| 1. 导入第一人称角色        1. 导入第三人称角色        1. 绑定摄像机，制作越肩视角 | |

实习日记

|  |  |
| --- | --- |
| 日期： 6月 1日 | 地点：经济楼605 |
| 1.在3dmax中制作墙体模型并导出为FBX格式    2.在unity中导入加载墙体模型 | |
| 日期： 6月 2日 | 地点：经济楼605 |
| 1.给该墙体加入刚体属性和碰撞 | |

实习日记

|  |  |
| --- | --- |
| 日期：6月3日 | 地点：经济楼605 |
| 1.墙体实现移动和堆叠 | |
| 日期：6月6日 | 地点：经济楼605 |
| 加载为制作湖水，需要将地形拔高，故需要**重新制作场景**   1. 导入terrian，添加材质，并拔高至2的高度      1. 添加山丘，树木，草地，风场 | |

实习日记

|  |  |
| --- | --- |
| 日期：6月7日 | 地点：经济楼605 |
| 1. 添加FBX模型，模型是红色房子模型 | |
| 日期：6月8日 | 地点：经济楼605 |
| 1.导入人物模型 | |

实习日记

|  |  |
| --- | --- |
| 日期：6月9日 | 地点：经济楼605 |
| 1. 控制人物进入房子内部 | |
| 日期：6月10日 | 地点：经济楼605 |
| 1.制作湖水，人物在湖边走动    2.人物走到湖边情况 | |

实习日记

|  |  |
| --- | --- |
| 日期：月 日 | 地点：经济楼605 |
|  | |
| 日期： 月 日 | 地点：经济楼605 |
|  | |

实习日记

|  |  |
| --- | --- |
| 日期： 月 日 | 地点：经济楼605 |
|  | |
| 日期： 月 日 | 地点：经济楼605 |
|  | |

安徽农业大学实习考核表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓 名 | | 刘爱兵 | | 学 号 | | | 19114801 |
| 专业班级 | | 计算机二班 | | 实习时间 | | | 5月-6月 |
| 实习成绩 | |  | | | | | |
| 实习单位 | | 名 称 | 安徽农业大学 | | | | |
| 联系人 | 范国华 | | 电话 |  | |
| 实习内容 | 基于Unity软件构建一个美观的自然环境3d漫游系统，包括研究如何导入模型，如何构建地理系统，添加贴图，进一步研究操作第一人称摄像机，并在场景中添加各种刚体效果与碰撞效果，最终构造一个3d漫游系统。 | | | | | | |
| 实习单位意见 | 安徽农业大学  负责人： 日期： | | | | | | |
| 学院意见 | 负责人： 日期： | | | | | | |

实 习 综 合 评 价 表

学生： 学号：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 评价要素 | 分值 | 评价等级系数 | | | | | 得分 | 评定人 | 评定日期 |
| A  1.0 | B  0.9 | C  0.8 | D  0.7 | E  0-0.6 |
| 实习表现 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 实习日记 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 实习报告 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 实习答辩 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 综合成绩 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

说明：各项得分=各项分值\*评价等级系数