**实训报告**

麦健成 201430613031

在这次数媒实训中，我们完成了一款双摇杆设计类游戏。总体来说完成度还算不错，前期策划的大部分内容最后都成功实现了。

其中，我担任了游戏策划和美工的任务。游戏策划的工作主要包括游戏类型，玩法，风格，战斗设计，怪物设计，场景设计等。美工工作方面则包括主角，怪物，场景等的建模，还有模型动画，过场动画的制作。

通过这次实训，我学习了maya，会声会影，svn等软件的使用。对于计算机图形学中的光照、材质（主要是phong光照模型）等知识点有了更深入的理解。在于负责编程的同学的交流中，也亲身体会到很多计算机图形学、游戏引擎课程里学到的知识在实际游戏开发中的应用，如碰撞检测，场景管理等。同时也通过svn接触到了版本控制方面的知识，对团队协作编程有了更深入的理解。另外我的团队协作能力也得到了提高。

另一方面，这次实训也暴露出我很多不足的地方。一是对自己要求不够高。在前期游戏策划的过程中，游戏关卡、场景、怪物等设计由于缺少相关知识，同时又没有想到要达到很绚丽的效果，以低标准来策划，导致尽管游戏后期完成度不低，但由于策划标准不高，效果依然不是十分理想。二是自己钻研精神还是不足，建模阶段一些贴图、骨骼、动画的问题得不到解决，导致最后成品效果比较粗糙。

我会吸取这次实训的经验，巩固学习到的知识，改正不足，提高自己的实力。