# 16级动漫设计专业

**一．实训目标**

### 针对16级动漫设计专业学生课程，我们根据游戏市场需求结合学生当前能力安排四个月的实训项目课程，在四个月实训中制作2.5D场景建模（高模）的完整过程，展示其中使用到的技巧，详细的介绍如何实现 制作商业作品的流程。

**二．就业岗位**

**游戏**三维场景建模师，影视三维场景建模师

**二．实训项目**

场景物件制作：主要培训使用3dmax，photoshop，vray，zbtush，uvlayout等技术。

整图的制作：主要使用3dmax，photoshop，vray，zbtush，uvlayout等技术。

**二．实训计划**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 第1个月 | 项目（前期准备） | 学员技术评估  让学生了解目前游戏的类型分类及各种美术风格，讲解游戏的概念和基本理论、游戏行业的发展史和未来趋势、游戏开发流程、游戏模型制作流程等基础知识。 |  |
|  | 软件技术基础培训 | 通过学习3ds Max基础建模、3ds Max展UV和PS软件基础以及数位板使用，掌握初级道具模型、武器模型、房子模型和柱子展UV的制作技法  项目核心技术3dmax 模型基础培训  项目核心技术VRAY渲染器基础培训  项目核心技术Photoshop基础培训  项目团队组建后通过核心技术培训，培养团队制作项目必须要掌握的技术。 |  |
|  | 场景物件制作（Q版，写实） | 通过单个物件的制作来提升强化学生的软件基础（基础建模，分UV，贴材质，设置渲染器及摄像机角度的调节），并熟悉整个游戏场景物件的制作流程对游戏场景模型的制作在整体上有个概念和把握。 |  |
|  | 对单独的场景进行后期修图 | 学习游戏场景后期修图方法（通过演示） |  |
| 第2个月 | 高模场景建筑制作（Q版，写实） | （临摹市面上已经上市的游戏的场景）  培训强化建模能力，熟练运用各种命令加快建模速度，熟悉各种质感材质的调节，渲染器的设置 |  |
|  |  | 培训低模建模方法，面熟规范要求，UV分布排版，贴图大小控制及贴图绘制 |  |
|  | 作品测试 | 有指导老师提供原画 |  |
|  |  |  |  |
| 第3个月 | 低模场景建筑制作（Q版，写实） |  |  |
|  | 贴图质感训练 | 贴图制作不是简单的找素材进行拼贴，本章重点是需要学员掌握根据需要处理贴图的能力和技巧，通过对不同质感道具的制作学习，理解不同质感表现的要领。 |  |
|  | 制作道具模型 | 考核学员对所学知识的掌握情况，根据结果找出学员的问题和不足，以便在今后的学习过程中强化和改进。 |  |
|  |  |  |  |
| 第4个月 | 项目实训 （根据原画制作角色模型） | 模拟实际商业案例的制作要求，制作个人作品，让学员体会游戏公司对作品质量与工作效率的系统要求。 |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |