



实 习 名 称: 毕业实习

实 习 性 质: 毕业实习

实 习 时 间: 2009 年 5 月 6 日—7 月 4 日

实 习 地 点: 火石软件（广州）有限公司

学 生 姓 名: _____

学 号: _____

学 院: 艺术学院

学 系: _____

专 业: _____

指 导 教 师: _____

教 师 单 位: 暨南大学艺术学院

20 09 年 09 月 06 日

目 录

| | |
|---------------------|----|
| 实习报告..... | 5 |
| 实习周记..... | 8 |
| 实习鉴定表..... | 11 |
| 实习作品..... | 12 |
| A、“实习作品一览表”..... | 14 |
| B、代表作名称 | |
| B1 《青面兽杨志角色设定》..... | 15 |
| B2 《角色三视图》..... | 16 |
| B3 《地表植物》..... | 17 |
| B4 《桥梁及植物贴图》..... | 18 |

实习报告

实习单位：火石软件（广州）有限公司

公司简介：火石软件(广州)有限公司，网游 2.0 的创新者和布道者，国内知名的网络游戏公司之一。目前员工约 200 人，包括国内 IT 业界的知名人士和网络游戏行业的精英人才。火石软件自主研发的产品包括：《水浒 Q 传》、《游戏人生》、《西游 Q 记》和《水浒 Q 传 2》。其中《水浒 Q 传》由金山公司代理运营，于 2006 年 9 月获得了超过 20 万人在线的业绩，在 2006 年度十大最受欢迎的民族网游中排名第二。

实习日期：2009-05-06~2009-07-04

2009 年 5 月份我与同班的另外 10 名同学来到火石软件开始了我们为期两个月的实习。来到公司之前有过担心，有过忧虑，唯恐自己的实力不够。但是，当真正去面对的时候所有的担心和忧虑也都烟消云散了，因为我们所背负的责任告诉我们只能去尽吾所能的做，尽量去做到最好，而其他的什么都不要想。抱着极大的热情和好奇心我们慢慢投入到陌生的上班族生活中。

初进公司，公司的美术总监也是我们的指导老师给我们介绍了游戏的基本制作流程。这些理论知识在学校里我们也多少有些接触，所以起初觉得制作游戏应该不会是多么困难复杂的一件事。但是事情总是在“做”的过程中才出现问题，遇到困难。

几天过后，我们接到了公司分配给我们的一份游戏策划书。由于各种原因我们无法参与到公司正在运行的项目之中，所以只能做一个单独的小项目。我们大家在一起讨论过后准备做两个游戏角色，而游戏地图确定为 25 屏。在具体分工上，我们针对各自的长项从原画设计，角色建模，贴图材质到终期的渲染，地图拼接等做了细致的分工。而我主要负责角色的设计，地表植物的绘制，和部分建筑的贴图。

分工结束后，大家开始了各自的工作。起初我们角色的同学设计了两个人物形象，可是在第一轮验收的时候，我便被泼了一盆冷水。原因是没有按照策划书要求的去做。原来我们的 NPC 必须是从策划书中挑选两个人物，而不是自己去创造两个人物。而之前我们只是想有两个角色就好了，忽略了策划书的重要性。之后，不得不重新开始。

虽然有关于角色设计课程的学习，但是在实际的工作中却发现学的理论知识是死的，而工作中我们需要的是灵活的变动。最初我们把游戏的美术风格定为 Q 版类型游戏，因此角色也是三头身的 Q 版形象。而对于之前从未设计过 Q 版角色的我来说是一大挑战。首先，在比例把握上就有些生硬，掌控不好角色的比例关系。其次在展现人物特点上也是，不能很准确的按照策划书上所描述的角色生动展现出来。再次，由于是两个同学分别设计一个角色，在风格上有些差异，不能统一。遇到这些问题之后便不能安下心的继续更正。之前自己自由创作插图，完全是随心所欲，自己想画什么就画什么，想怎么画就怎么画。就像是自由流动的水。可是现在仿佛是有个容器把水给约束起来，一下子有些手足无措：要如何去适应这个容器？这也使我明白，公司的

运作和对作品的要求与自由创作是有很大的区别的：公司要的是产品，是面向公众的东西。而作为一个设计者来说，你必须考虑到这个作品的可行性，这个设计在下一个环节是否可以顺利进行，是否能被广大人群接受。在此基础上，我重新调整好心态，向有优势的同学学习借鉴，最后统一了风格，也完成了角色设计这第一个任务。从中明白到，这项工作不仅是需要热情与激情还需要耐心需要条理性，它不是让我们追求个人风格，讲求个性，因为我们从事的不仅仅是艺术也是一项产业。

我的第二项任务是：地表植物的绘制。根据游戏策划书我们要制作的是梁山的游戏地图。因此在植物的绘制上会要求具体要有何种植物适于生长其中，还要考虑到整体颜色的搭配，植物的角度和朝向。有了之前的经验在这一环节上便有了一些心得，在绘制的时候比较得心应手。由于所有的植物最终都要安放在地图的角角落落，所以每绘制完一种植物都要事先放进去看看效果。因为这是我们第一次制作游戏项目，大家都进行的比较小心。在此期间，公司的前辈们总是很热心的询问我们是否遇到难题，非常热心的帮我们解答。在第二阶段我们的植物很顺利的全部绘制完毕。接下来便是安放到地图上，负责地图拼接的同学要非常仔细的把每种植物放在最合适的位置。在此期间，我和另一位同学也要一起参与调试，是不是这棵树的颜色过深，那棵花的色彩是不是太生，整体的色调是不是偏冷。这些我们都要在一起讨论。虽然这是一项繁琐的工作，但是看到我们有成果出来了，大家都很兴奋。我也从中明白不论从事什么行业，严谨的工作作风是

多么的重要。

在完成第二项任务后，建模族的同学的模型制作也接近了尾声。与此同时实习也正在接近尾声，我们必须不到一个星期的时间内把地图上出现的各种桥梁，农具，部分石头和动物，植物全部贴图渲染出来。建模的同学吧 uv 贴图发给我，但是却不知道哪一部分是哪一部分，比如说，桥柱和桥板全部都是方型的 uv 根本分辨不出来。于是我们只能互相核实好了每一部分之后再画贴图。期间浪费了部分时间，到最后我们互相总结统一出了整理资料的意见。在这期间，我意识到在工作中互相交流，相互团结是多么的重要。

整个项目的完成离不开公司指导老师的大力帮助，他不厌其烦的帮我们指导讲解，使我们获益良多，还有公司的前辈们热心的帮助我们解决疑难。最终实习结束了，我们离开了，带着一份成长，一份留念，一份期许。通过这次实习，我成长了许多，明白了许多，有遗憾，更多的是收获。

实习过程中，我们每一个人负责各自的任务，而各项任务是环环相扣的，如果你不能及时的完成，将会延误整个项目。实习中的表现不仅关系我们个人的形象，也同时关系到整个团队，整个学校的形象。因此，在这次实习中我最大的收获就是“责任”。对公司的责任，对学校责任，对整个团队的责任，对自己的责任。因为有一份责任，我们才能约束自己去尽力做到最好，才能使自己得到提升。这也将是我以后走向工作岗位所要坚信的人生信条之一。

在学校的生活，中，我很少和同学交流，在学习工作时也有时会一

意孤行。通过这次实习，我明白了一个人的力量毕竟是微小的，但集体的力量却是无穷的。我从每个同学生上看到了他们的闪光点，从他们那学习到了很珍贵的东西。整个项目的完成离不开每一位同学的努力，因为我们有大家的参与，有大家智慧的结合才有我们最终成果。

其次，我们在校所学的理论知识也并不是在社会中就没有用处的。当然我们从事工作更多的是实践为主，但是这绝对离不开理论为基础。社会不是只需实践不需要理论，而是需要灵活的运用理论去更好的指导实践。

俗话说：国有国法，家有家规。公司他亦有自己的制度。在实习期间，我们除了要尊重前辈之外，还要坚守公司的各项制度，按时上下班，工作期间不可使用视频网站等。在我们刚开始实习的时候就因不知情而部分同学上班时使用视频网站给其他员工造成不便，和坏的反响。因此严格遵守公司的制度是实习期间一项很重要的考验。在游戏公司，所有的工作人员都很和蔼可亲也很热情，他们和我们年纪相仿，但却比我们有着更多的工作经验，这都应该是我们要取经的。因此，在实习期间多多和前辈交流，不仅能够增长知识也可以增加社会阅历，锻炼人际交往能力。

实习对我们来说是踏入社会前的考验期和适应期。通过这个过渡期，我们认识到自己掌握的知识还远远不足，认识到我们要学的东西还有很多。同时我们也在这短短两个月得到了成长，体会到了工作的辛苦，为以后的事业之路提供了经验，提前做好了准备。

实习周记

5月6日—5月12日

游戏公司实习第一天，感觉不错。虽然今天还没有给我们安排工作，但是大家在一起很开心。一起打卡上班，打卡下班，一起挤公交车。希望我们可以从这次实习工作中学到东西，得到成长。

5月13日—5月19日

实习进入第二阶段，在角色设计上遇到一些小难题，起先感到很无助，因为从来没有设计过 Q 版角色。公司的指导老师阿 ken 有介绍在角色设定上要注意的问题，同学们也给出具有建设性的意见。角色还在慢慢的修改中。

5月20日—5月26日

实习中，继续自己画画，可是没有画完。很无聊。一直都是如此，不论什么事情过了新鲜期就会感到乏味。

吃完饭，站在公司门口，感到自己很陌生，似乎我是伪装着大人身份的小孩子，一时间之间感到自己很无助。原来我还是和以前一样没怎么成熟。下午要去医院拆线，应该会很疼吧，哈哈我也不知道，就这样吧，无所谓。太阳好耀眼，到处很干燥，让人想浸泡在水里。想象马路上聒噪的景象，让人头晕但是一个多小时后我将会站在那里等待我最不喜欢坐的公车。好希望下场雨，希望天上可以有一朵灰色的云。

但希望终究是希望，他除了是这个其他都不是。从今天画画的构图来看，我给自己分析了一下目前的状况：遥望着夜空，说明你不开心而且有什么东西想得到却很遥远，很难得到。

5月27日—6月2日

角色设定和三视图的工作都已经完成，现在正在进行地表植物的绘制，虽然是一些很零碎的画，但是却做得很有兴致，慢慢的描，细细的画，每一片花瓣，每一丝叶脉。感觉植物比人要简单多了，不是只在描绘方面，而是思想上也是，也许和一棵树做朋友远比和一个人做朋友幸福得多。因为植物比较单纯吗！

6月3日—6月10日

前期原画的部分已经完成了，正在等待建模的同学展好uv来画贴图。期间便自己画一些想画的东西。天气阴晴不定，仿若人生的悲喜无奈。记得一本书上说过：阅读模糊的结局，让人相信人生只有痛苦最真实。有人说我们在磨难中成长，但是有没有人想过也许我们一如5岁后开始记忆的小子。五岁前的记忆，我已完全记不得了。也许那时，我是另一个人，一个现在的我所不知的人。当记忆的尘埃慢慢溢于灵魂的虚体，那个我就被永远的埋葬在不知何处的坟冢。

6月11日—6月17日

不知不觉实习已经过去将近一半，我们的项目进程应该说有些慢了。毕竟在公司工作没有在学校的生活那样悠闲。即便是我的工作已经做完，每天还是会按时来上班，看到迟到半小时的同学有时真让人着急。在工作中慢慢的也发现我们内部运作的不科学，同学们在时间安排和进度上出现不少的问题。

6月18日—6月25日

最后的小物件和植物的 uv 贴图正在进行中，在此期间，我和建模族的同学要时时沟通，因为有些 uv 展的分不清哪部分是哪部分。但大家协作的很好。我们的工作也渐渐接近尾声。

6月25日—7月4日

实习的最后一个阶段，大家的工作基本上都已经完成。剩下的整合工作，交给了地图拼接的同学。看着完成的作品，有一丝丝成功的喜悦，虽然我们的作品比不上公司的成熟。但是对于初次接触游戏制作的我们来说，我们尽了我们的努力。相信有了这次的经验，在以后的游戏制作过程之中我们会有更出色的表现。同学们也将会成为各行各业各部门的出色人员。

一句话此次实习，经历颇多，获益匪浅。

暨南大学

本科生实习教学鉴定表

实习课程名称 毕业实习

学 院 艺术学院

学 系

专 业

学生姓名

学 号

指导教师

实习时间 2009 年 5 月 6 日——2009 年 7 月 4 日 共 60 天

实习学生自我鉴定：要求对实习的主要内容、本人学习与工作的表现、收获与体会、以及存在的问题等方面进行总结和评价。

通过这次实习，使我对工作生活有了更进一步的了解。以前我只是个在学校里做自己喜欢做的事情的任性的“小学生”。但是实习之后，我明白了做任何事情都应该是有条理的而不是任意妄为，对待每一件事我们都应该负起自己的责任。这是我大学生生活中色彩浓重的一笔，是大学生生活中一笔宝贵的财富。通过实习，我将自己所学的知识应用于实际的工作中，理论和实际是不可分的，在实践中我的知识得到了巩固,解决问题的能力也受到了锻炼；本次实习开阔了我的视野，使我对游戏制作的流程和其中要注意的问题有了更进一步的了解。

实习公司的前辈们都很和蔼也很热情，这让原本对公司有陌生感和恐惧感的我一下子消除初入工作生活的不适。但是我在人际交流方面却存在着很大的不足，生性不善和人打交道的我总是闷着不喜欢说话。这是我的一大缺点，在这次实习之中我充分意识到主动和人交流的重要性。在今后的学习生活和工作中我要努力改善这方面的能力。生活中我们总要不断地面对新的事物新的人，勇敢的去表达自己，是我们从陌生走到熟悉的主要途径。实习生活让我从中获益匪浅，我从同学们身上学习到很多他们美好的品质，从公司的指导老师和前辈们那里获得了良好的教导。感谢每一个人，他们所交给我的将会使我在以后的道路上受用不尽。

实 习 作 品

在“火石软件”实习期间完成(采用)作品一览表

时间：2009 年 05 月 06 日~2009 年 07 月 04 日

| 作品（或代表性截图）略缩图 （标注是否附光盘） | 作品名称、类别与形式 （如，人设、场景、动画、 海报、网站等）、简介 | 完成日期 | 参与部分说明（全部 或具体哪些环节） |
|--|--|-------|-----------------------|
|  | 场景木桥贴图 | 6月14日 | 贴图绘制 |
|  | 场景芦苇植物贴图 | 6月14日 | 贴图绘制 |
|  | 场景小木桥贴图 | 6月25日 | 贴图绘制 |
|  | 场景荷花贴图 | 6月14日 | 贴图绘制 |
|  | 场景木桥贴图 | 6月25日 | 贴图绘制 |
|  (附光盘) | 场景地表植物 | 6月2日 | 设计绘画 |

| | | | |
|--|------|----------|------|
|  <p>(附光盘)</p> | 人物设定 | 5 月 18 日 | 设计绘画 |
|  <p>(附光盘)</p> | 人物设定 | 5 月 19 日 | 设计绘画 |
|  | 鱼贴图 | 6 月 27 日 | 贴图绘制 |



《青面兽杨志角色设定》



《角色三视图》



《地表植物》



场景部分

暨南大学本科生分散实习申请表

| | | | | | | |
|-----------------------|--|------|----------|---|-------|--|
| 实习 学生 | 姓 名 | | 性 别 | 女 | 联系电话 | |
| | 学 号 | | 专 业 | | Email | |
| | 学 院 | 艺术学院 | | | 系 | |
| 实习性质（打√） | 认识实习（社会调查） <input type="checkbox"/> 教学（生产、临床、劳动）实习 <input type="checkbox"/> 毕业（综合）实习 <input checked="" type="checkbox"/> 金工和电子电工实习 <input type="checkbox"/> 其他实习 <input type="checkbox"/> | | | | | |
| 实习时间 | 20 年 月 日起至 20 年 月 日止 共 天 | | | | | |
| 学生住宿 详细地址、 联系电话 | | | | | | |
| 同组实习 学生名单 | | | | | | |
| 实习单 单位名称 | | | | | | |
| 实习单位 地址 | | | | | 联系电话 | |
| 实习单位接 受学生实习 意见 | 同意接受 _____（学生姓名）自 20____年__月__日至 20____年__月 日在本单位_____（部门名称）实习，具体事宜将与该生商定。 <div style="text-align: right;"> 单位负责人：_____（公章） 20 年 月 日 </div> | | | | | |
| | 实 习 安 排 | | | | | |
| | 时 间 | 业务岗位 | 应完成的实习内容 | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| 校内实习指 导教师 | 姓 名 | | 学院/学系 | | | |
| | 职 称 | | 联系电话 | | | |

| | | | | |
|--|--|--|------------|--|
| | 学历/学位 | | Email | |
| 校外实习指导教师 | 姓 名 | | 所学专业 | |
| | 职 称 | | 联系电话 | |
| | 学历/学位 | | Email | |
| 校内实习指导教师意见 (请注明是否符合实习教学大纲要求, 是否能完成实习教学计划) | 校内指导教师签字: _____ 20 年 月 日 | | 校外实习指导教师意见 | 校外指导教师签字: _____ 20 年 月 日 |
| 学生诚信承诺 | 本人将按照实习教学计划的要求, 认真完成实习任务; 在分散实习期间实习和生活自我管理, 严格遵守实习规定和实习单位的各项规章, 不发生任何违法违纪行为。 学生签字 _____ 20 年 月 日 | | 学生家长意见 | 学生家长签字: _____ 联系电话: _____ 20 年 月 日 |
| 系意见 | 系主任签字: _____ (公章) 20 年 月 日 | | 学院意见 | 主管院长签字: _____ (公章) 20 年 月 日 |

注: 本表需在实习开始前一周内完成填写, 由学生本人保存, 并最终装订在实习报告中。

暨南大学本科生毕业实习中期检查记录表 （校内指导教师填写）

艺术学院 _____ 系 _____ 专业

| | | | |
|----------------|----------------------------|------|-----------------------------------|
| 实习课程名称 | 毕业实习 | 实习时间 | 2009 年 05 月 06 日~2009 年 07 月 04 日 |
| 指导学生姓名 | | 学号 | |
| 实习单位 | 火石软件（广州）有限公司 | | |
| 学习工作内容 | | | |
| 是否按预期实习进度进行 | | | |
| 学生出勤情况、学习态度 | | | |
| 存在问题及解决办法 | | | |
| 预计能否按期完成实习教学计划 | | | |
| 指导教师检查意见 | 教师签字 日期： 年 月 日 | | |