# 推荐数字媒体艺术专业学生顶岗实习报告(精)

来源：网络 作者：春暖花香 更新时间：2024-12-13

*推荐数字媒体艺术专业学生顶岗实习报告(精)一地址：地址：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_甲乙双方就乙方加盟甲方“benq数码投影机专家”数字影院项目，经营甲方相关产品的业务，经友好协商，对以...*

**推荐数字媒体艺术专业学生顶岗实习报告(精)一**

地址：地址：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_

甲乙双方就乙方加盟甲方“benq数码投影机专家”数字影院项目，经营甲方相关产品的业务，经友好协商，对以下各事项达成一致，特签订本协议：

一、总则：

1.甲方授权乙方在\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_（城市）开设“benq数码投影机专家”数字影院，经销明-基投影机产品。店面位于\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_，此种授权为非排他性授权。店面为乙方所有或租用，租用店面须符合以下条件：租期至少一年；在租期内，无拆迁、改建、租房合同终止等影响本协议履行的情况发生。如果出现此类问题，乙方应再次选择店面、经甲方考核通过后，另行开业；否则甲方有权终止本协议。

2. 甲、乙双方任何一方对另一方的商业行为、法律行为及经营损失不承担责任。

二、甲方的权利义务

1.甲方需协调货源，尽可能保证乙方货源。

2.甲方有权向乙方收取特许经营、商标授权使用等费用。

3.甲方需协助并主导乙方店面设计装修规格。

4.甲方需与乙方协商确定乙方经营目标，并切实进行目标达成效果追踪。

5.甲方承诺提供经营“benq数码投影机专家” 数字影院所必要的训练，对乙方指定的人员进行相关培训，乙方必须在甲方要求的时间内派指定人员参加。

6.甲方有权根据对乙方的经营状况以及乙方的人员进行考核，考核不合格经甲方通知限期改正而未改正时，甲方可视情节轻重对乙方做出警告、罚款、涨价、停货直至终止本协议﹑取消经销商资格的处理。

7.甲方有权对乙方经营资格作以三个月的试运行期考核。

8.甲方提供乙方店面布置所必须的机模6个、相关辅销物品、店面海报等, 并定期更新.

三、乙方的权利义务

1.乙方应依法登记取得经营资讯产品企业法人营业执照，并向乙方提供副本复印件一份。

2.乙方须严格遵守甲方制定的常规产品价格体系，进行销售活动。

3.乙方应保证在本店进行销售的主要为明-基产品，店面展示以明-基投影机为主，并服从明-基投影机区域销售代表的调整，如乙方违反，乙方同意并接受相应处罚。确认和处罚的具体措施见本协议第七条。

4.乙方必须配合甲方对目标经营状况追踪的数据统计，并主动进行经营改善。

5.乙方应依照甲方标准对店面内外进行布置，如需进行变更（包括样机数量、宣传品等）必须经过甲方区域销售督导的同意方可。乙方店面的设计装修必须在甲方负责人的指导下按照标准完成。需符合甲方公司形象规定。

6.乙方需要接受甲方店面运营三个月的考核，如违反甲方经营标准的则不得使用甲方所专有的一切店名标识。并无资格作为甲方投影机数字影院进行运营。

7.在乙方装修结束后，店面符合甲方装修标准者，凭发票和照片，可向甲方申请装修费用支持。费用以实际使用数额为准，但最高不超过人民币壹万元。

四、知识产权

甲方根据协议授权乙方在明-基形象店中使用的商标、专利、著作权、商号、认证标志等，乙方仅可在协议的授权范围内及有效期内使用，不得转授权或超越范围使用。乙方对加盟体系提出的改进意见，经采纳后甲方可在其他的明-基产品销售点使用。

五、保密条款

双方基与本协议及今后的合作中获得的对方公司的内部情况，负有保密义务，不得向第三方泄露或公开，否则应当赔偿由此而给对方造成的损失。

六、期限、终止和解除

1.本协议有效期为\_\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_\_月\_\_\_\_\_\_日至\_\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_\_月\_\_\_\_\_\_日，期满前一个月内如双方无异议，则本协议自动延长一年，再期满时亦同。

2.乙方违反本协议的实质性条款﹐经劝告未改进或乙方内部出现重大变更的，甲方可单方面终止本协议。如甲方违反本协议的实质性条款﹐经劝告未改进的﹐乙方可单方面终止本协议

3.本协议一经终止﹐乙方应在7天内返还甲方所交付乙方列入保管的各种物品（手册、资料、标识、门头等），并停止以“benq数码投影专家”数字影院名义所进行的一切活动以及有损于甲方利益的行为﹔双方返还并停止使用对方的具有商业秘密性质的信息。

七、违约责任：

1.任何一方违约，应承担因此给对方造成的损失；

2.乙方违约导致合约终止的，甲方有权要求乙方返还部分或全部装修费用支持。

八、本协议未尽事宜及纠纷，由双方协商解决，协商不成，提交合约签订地人民法院管辖。本合同签订于苏州市虎丘区。

九、本协议一式两份，经双方盖章后生效，甲乙双方各执一份。本协议传真件同样生效。

甲方： 苏州明-基光电技术有限公司 乙方：

联系人： 联系人：

时间： 时间：

**推荐数字媒体艺术专业学生顶岗实习报告(精)二**

1、天文数字：表示极大的数字。

2、五颜六色：形容色彩复杂或花样繁多。引申为各色各样。

3、一心一意：只有一个心眼儿，没有别的考虑。

4、千载难逢：一千年里也难碰到一次。形容机会极其难得。

5、万水千山：万道河，千重山。形容路途艰难遥远。

6、一分为二：哲学用语，指事物作为矛盾的统一体，都包含着相互矛盾对立的两个方面。通常指全面看待人或事物，看到积极方面，也看到消极方面。

7、千军万马：形容雄壮的队伍或浩大的声势。

8、万紫千红：形容百花齐放，色彩艳丽。也比喻事物丰富多彩。

9、六神无主：六神：道家认为人的心、肺、肝、肾、脾、胆各有神灵主宰，称为六神。形容惊慌着急，没了主意，不知如何才好。

10、逾千越万：指数字超过千或万。极言其多。

11、唱筹量沙：把沙当做米，量时高呼数字。比喻安定军心，制造假象来迷惑敌人。

12、四通八达：四面八方都有路可通。形容交通极便利。也形容通向各方。

13、五花八门：原指五行阵和八门阵。这是古代两种战术变化很多的阵势。比喻变化多端或花样繁多。

14、百花齐放：形容百花盛开，丰富多彩。比喻各种不同形式和风格的艺术自由发展。也形容艺术界的繁荣景象。

15、十全十美：十分完美，毫无欠缺。

16、三心二意：又想这样又想那样，犹豫不定。常指不安心，不专一。

17、八万四千：本为佛教表示事物众多的数字，后用以形容极多。

18、七零八落：形容零散稀疏的样子。特指原来又多又整齐的东西现在零散了。

19、九死一生：九：表示极多。形容经历很大危险而幸存。也形容处在生死关头，情况十分危急。

20、九牛一毛：九条牛身上的一根毛。比喻极大数量中极微小的数量，微不足道。

21、四面八方：指各个方面或各个地方。

22、半斤八两：八两：即半斤。一个半斤，一个八两。比喻彼此一样，不相上下。

**推荐数字媒体艺术专业学生顶岗实习报告(精)三**

1、正确感知“4”的数量和对数字“4”的认识。

2、学习按给的6以内的数字，取出或找出相应数量的物体，认读数字4。

小熊猫图片6只、红泡泡图片、绿泡泡图片、黄泡泡图片、

蓝泡泡图片各若干。

能根据相应的物体，读出相应的数字，并找出该数字。

一、按数取动物

1、出示4只熊猫，幼儿点数。

2、一只熊猫吹了4个红泡泡，请幼儿取出4个红泡泡，贴在这个熊

猫的旁边。

3、一只熊猫吹了4个绿泡泡，请幼儿取出4个绿泡泡，贴在这个熊猫的旁边。

4、一只熊猫吹了4个黄泡泡，请幼儿取出4个黄泡泡，贴在这个熊猫的旁边

5、另一只熊猫吹了4个蓝泡泡，请幼儿取出4个蓝泡泡，贴在这个熊猫的旁边。

二、按数找物，认读数字4

1、4只熊猫、4个红泡泡、4个绿泡泡、4个黄泡泡、4个蓝泡泡，它们的数量都是4，可以用数字“4”来表示，“4”想小旗，要求念准“4”。

2、这里已经有了4只熊猫了，又来了2只，现在时几只啊？（6只）

3、给排在前面的4只熊猫贴上数字“1”、“2”、“3”、“4”，让幼儿认读数字。

4、1号熊猫吹了两个泡泡，请人来来给熊猫贴上两个泡泡。

5、2号、3号、4号熊猫用同样的方法，分别给它们贴上5个、6个、3个泡泡，请幼儿操作。

6、还用两只没有贴上号的熊猫分别也吹了4个和5个泡泡，请幼儿操作。

**推荐数字媒体艺术专业学生顶岗实习报告(精)四**

推进数字保定建设，要坚持“1499”工作体系、“12346”发展思路(以推动我市全面数字化改革发展为一条主线，以机制创新、数据赋能为两大动力，以强支撑、促融合、紧联动为三大攻坚方向，以“强基、兴业、善政、惠民”为四大目标，以建设新设施、激活新要素、培育新动能、推进新治理、发展新服务、构建新格局为六大重点任务)、“1+3+n+1”的技术架构(1朵云+3中台+n应用+1入口)，按照“一年夯基础、两年见成效、三年求突破、五年立标杆”的实施步骤扎实推进。今年是数字保定建设的关键之年，要把握“小切口大场景”推进方法，抓住“一条主线”、把握“四个关系”，推进“十项重点任务”。

一条主线：深入研究把握“数字智能技术—数字智能经济—数字智能社会—数字智能城市”的数字保定建设路径，以数字技术变革带动示范场景应用，助推数字产业发展壮大，不断做强做优做大我市数字经济，带动以底座、中枢、平台为主的城市数基互联互通，涵盖经济、生活、治理数字化的城市数体“三位一体”，助推政府、市场、社会等城市数治“多元共治”，进一步开创生产生活全局转变、数据要素全域赋能、理念规则全面重塑的数字保定建设新局面。

四个关系：一是把握好立足当前与着眼长远的关系。二是把握好政府有为与市场有效的关系。三是把握好整体推进与重点突破的关系。四是把握好信息共享与数据安全的关系。

今年，数字保定建设主要是立足基础设施建设、重点场景建设和数据服务产业，推进“十项重点任务”：

一是深入推进数据归集。按照“不交数据交帽子、不换思想换位子”的要求，加强各领域、各行业数据发展规划，健全各县(市、区)、各部门数据治理机制，建立公共数据分类治理规则，完善公共数据治理体系。要扩大数据归集范围，重点拓展公共交通、医疗、金融、教育等公共数据，提升数据归集的准确性、完整性、时效性。要加强公共数据整合，持续深化自然人、法人、空间地理三大基础数据库以及专题数据库、主题数据库建设，围绕高频数据需求，逐项确定权威数据来源，加强数据供需对接，探索开展“送数上门”。市大数据局要成为数据资产的管理者、数据开放的领导者、数据要素的激发者、数据安全的守护者、数据应用的推动者。要强化数据共享，打通数据交换通道,实现跨部门、跨层级数据交换，积极探索数据要素市场化配置体系。要探索实行首席数字官制度，数字官要当好业务翻译责任人、数据梳理责任人、应用落地责任人、技术保障责任人。

二是深入推进中台建设。数字中台作为数字城市建设的核心枢纽，构建在政务云、政务数据和网络等数字化基础设施之上，统筹所有业务应用共性能力全面支撑数字保定建设落地。整体规划为“1+4”架构，“1”是一个统一中台门户，为数字保定提供汇聚并提供数据资源、业务组件资源、技术能力资源、物联网资源基础支撑能力。“4”是业务中台、技术中台、数据中台、物联网平台四大中台，互相之间的能力和模块相互支撑、相互依存，形成统一对上层智慧应用、智慧场景的支撑能力。各级各部门要按照统一的规范标准，全面接入市级中台，形成统一的数据资源库。

三是深入推进“一网通办”服务体系。聚焦“高效办成一件事”，加快“一网通办”总门户和“保定办”客户端建设，实现与群众和企业生产生活密切相关的服务全覆盖。要深化业务流程再造，围绕高频服务事项，推出“好办”“快办”服务，为市民群众提供便利。要推动线上线下融合，深化政务服务中心标准化建设，全面实施“前台综合受理、后台分类审批、统一窗口出件”的综合窗口改革。要提升用户使用体验，持续加强“保定办”客户端的建设维护，进行适老化、无障碍改造，努力从“使用”向“好用”再向“爱用”“常用”转化。每半年评选数字保定“最佳应用”，鼓励基层“微创新”。

四是深入推进“一网统管”标志性场景应用。今年重点是建设“全局一屏掌控、政令一键直达、执行一贯到底、服务一网通办、监督一览无余”的数字协同化工作平台。要打通现在运行的智慧交警、雪亮工程、天网工程、防火禁烧、防汛救灾、智慧安防等专项平台，努力实现“一屏全调度、一网管全域”，逐步提升城市可视化、可验证、可诊断、可预测、可学习、可决策、可交互的“七可”能力。

五是深入推进算法研究。数字化改革的成效和关键在于算法，与“好不好用”“能不能用”“便不便捷”息息相关。要紧密结合保定实际情况，探索建立“保定化”智能算法，结合大规模政务算法和知识图谱资源的累积，基于深度学习和自动算法生成能力，打造跨领域、跨行业、跨层级的智能算法示范项目。要围绕公共服务、汽车制造、自动驾驶、医疗、金融等数字化转型重点领域,推动行业应用算法研发,形成一批具有示范推广效应的算法产品。

六是深入推进数字产业化。数字产业的质量和规模是数字经济核心竞争力的集中体现。主要有两个方面，一是数据服务深化落地，聚焦数据采集、加工、清洗、标识、评估等前端数据服务，加快软件服务人才培养，发展数据服务产业，打造全国数据服务基地。二是积极发展第三代半导体产业，打造重要经济增长极。

七是深入推进产业数字化。重点是加快数字技术和实体经济深度融合、场景搭建、先行先试。在数字文创方面，规划设计“创意城市·文化秀带(工业遗址旅游、元宇宙、数字经济、现代服务业)”，全力建设“工业遗址元宇宙创新中心”。用好河北工艺美术学院等资源，努力把文化创意产业做起来。要围绕莲池书院、直隶总督署、西大街等历史文化街区，立足县域特色，谋划打造县域文创品牌。在数字金融方面，加强与建设银行、工商银行等金融机构合作，探索普惠金融、数字金融、小微企业贷款等方面的“保定模式”，打造新时代数字金融的“保定样板”。在数字商贸方面，重点是新发地现代化物流体系，全面加快数字化改造。在数字农业方面，深入学习《数字农业农村发展规划(20\_-2024年)》，研究谋划数字化农场、智慧果蔬生菜基地、食用菌、蔬菜种植、花卉园艺等植物工厂，对农业产业进行全方位、全领域、全过程、全角度数字化改造，探索数字农业发展“保定模式”。

八是打造数字生活场景。一是智慧教育，深入实施“1530”工程，推进学前教育、中小学教育、特殊教育上云上网，加快京保协作教学，走出一条集聚全国优质教育资源提升我市基础教育水平的新路子。二是智慧医疗，加快建设国际医疗基地和国家区域医疗中心，不断集聚国内外尖端医疗机构，把远程会诊、智能诊断、数据一体化等作为重要方面，实施名医、名院、名诊所“三名”工程。三是智能交通。四是智慧文旅，形成“保定好玩”“保定安心”“保定畅行”等多个场景，让全市5a级景区由点成线，由线带面，成为网上可规划、云上可触摸的载体。

九是打造全流程协同的数字法治体系。研究数字保定、平安保定建设场景，综合集成科学立法、严格执法、公正司法、全民守法等社会主义法治全过程，推动法治建设重要领域体制机制、组织架构、业务流程的系统性重塑，为深化法治保定、平安保定建设发挥重要的引领、撬动和支撑作用，全面提升法治建设智慧化水平。

十是适度超前部署新型基础设施。不断完善信息基础设施建设，推进光纤网络扩容提速、5g商用部署和规模应用，构建一体化大数据中心，加快打造全市域覆盖、高效率运行的通信、导航、遥感等民用空间基础设施体系。全面发展融合基础设施，重点在工业、交通、能源、民生、环境等方面加速传统基础设施数字化改造，逐步形成网络化、智能化、服务化、协同化的融合发展新格局，积极构建协同、先进、开放、高效的创新基础设施体系。

**推荐数字媒体艺术专业学生顶岗实习报告(精)五**

一刀两断 一了百了 一干二净 一寸丹心 一之谓甚 一马平川 一无所长 一无是处

一日之长 一气呵成 一毛不拔 一心一意 一本万利 一目了然 一发千钧 一如既往

一步一鬼 一身是胆 一言九鼎 一应俱全 一板三眼 一枕黄梁 一呼百应 一败涂地

一命呜呼 一刻千金 一视同仁 一树百获 一挥而就 一差二错 一语破的 一笔勾销

一唱百合 一窍不通 一盘散沙 一望无际 一掷千金 一息尚存 一笔抹杀 一语道破

一举成名 一览无遗 一面之交 一张一驰 一波三折 一念之差 一知半解 一呼百诺

一事无成 一板一眼 一穷二白 一言为定 一佛出世 一步登天 一劳永逸 一字千金

一片冰心 一手一足 一日之雅 一木难支 一无所有 一马当先 一无长物 一无所知

一日三秋 一见如故 一手包办 一仍旧贯 一孔之见 一龙一猪 一片丹心 一丝不苟

一成不变 一帆风顺 一团和气 一决雌雄 一字之师 一抔黄土 一串骊珠 一饭千金

一改故辙 一表非凡 一拍即合 一鸣惊人 一往无前 一贫如洗 一泻千里 一言以蔽之

一行作吏 一尘不染 一场春梦 一成一旅 一丝一毫 一叶知秋 一龙一蛇 一心一德

一相情愿 一面之词 一哄而散 一举两得 一误再误 一笑置之 一家之言 一唱一和

一琴一鹤 一落千丈 一得之功 一家眷属 一唱三叹 一钱不值 一诺千金 一脉相承

一面如旧 一柱擎天 一定不易 一狐之腋 一往情深 一败如水 一国三公 一枕南柯

一纸空文 一言难尽 一饮一啄 一针见血 一技之长 一字褒贬 一衣带水 一字一珠

一网打尽 一扫而空 一丝不挂 一丘之貉 一目十行 一世之雄 一反常态 一手遮天

丁一卯二 杀一儆百 闻一知十 惩一儆百 丁一确二 决一雌雄 举一反三 人一己百

挂一漏万 说一不二 不一而足 独一无二 偶一为之 数一数二 可见一斑 三眼一板

一手一足 一心一德 一心一意 一龙一蛇 一字一板 心口如一 背城借一 言行不一

表里如一 始终如一 百里挑一

二三其德 二姓之好 二竖为虐 二分明月 二满三平 二桃杀三士 两小无猜 两全其美

两全其美 两豆塞耳 两虎相斗 两虎相争 两败俱伤 两面三刀 不二法门 寡二少双 接二连三

三心二意 心无二用 毫无二致 天无二日 心不二用 一干二净 一穷二白 一差二错 一清二楚

一身二任 一石二鸟 三三两两 三瓦两舍 三长两短 三言两语 一刀两断 一举两得 进退两难

首鼠两端 清风两袖 模棱两可 判若两人 文武双全 才貌双全 名利双收 智勇双全 福无双至

三占从二 丁一卯二 丁一确二 独一无二 说一不二 誓死不二 划一不二 数一数二 三三两两

分斤劈两 分斤掰两 掂斤播两 半斤八两 举世无双 盖世无双 寡二少双

三十六行 三人成虎 三三两两 三元及第 三瓦两舍 三长两短 三心二意 三占从二 三千珠履

三生有幸 三令五申 三头六臂 三贞九烈 三年之艾 三旬九食 三坟五典 三豕涉河 二三其德

三足鼎立 三言两语 三位一体 三从四德 三阳开泰 三阳开交 三纸无驴 三纲五常 三三两两

三姑六婆 三思而行 三复斯言 三班六房 三顾茅庐 三教九流 三推六问 三衅三浴 挑三拣四

三熏三浴 三朝元老 三番五次 三缄其口 三寸之舌 三朋四友 三更半夜 三六九等 约法三章

不三不四 丢三落四 低三下四 调三斡四 推三阻四 朝三暮四 颠三倒四 说三道四 华封三足

入木三分 三衅三浴 三熏三浴 一日三秋 一板三眼 一国三公 一波三折 一唱三叹 网开三面

两面三刀 垂涎三尺 狡兔三窟 退避三舍 勇冠三军 喙长三尺 孟母三迁 雀跃三百 再衰三竭

个中三味 韦编三绝 日上三竿 长年三老 二满三平 岁寒三友 五大三粗 一隅三反 接二连三

举一反三

四大皆空 四分五裂 四平八稳 四郊多垒 四面八方 四面楚歌 四战之地 四亭八当 狼烟四起

四海为家 四通八达 四书五经 四海一家 四面受敌 三从四德 五湖四海 文房四宝 危机四伏

五洲四海 家徒四壁 志在四方 三朋四友 不三不四 丢三落四 低三下四 调三斡四 推三阻四

朝三暮四

五马分尸 五日京兆 五风十雨 五世其昌 五光十色 五行八作 五色无主 五花八门 五颜六色

五体投地 五谷不分 五彩缤纷 五湖四海 五内如焚 五内俱焚 五方杂处 五谷丰登 五脏六腑

十风五雨 学富五车 三番五次 目迷五色 四分五裂 四书五经 三令五申 三坟五典 三纲五常

羞与为伍

关于数字的成语大全：六字成语

六亲不认 六亲无靠 六尺之孤 六神无主 六朝金粉 六月飞霜 三六九等 三头六臂 三姑六婆

三班六房 三推六问 身怀六甲 七情六欲 五颜六色 五脏六腑 呼么喝六

七步之才 七尺之躯 七窃生烟 七情六欲 七擒七纵 七上八下 七手八脚 七拼八凑 七零八落

七颠八倒 七嘴八舌 横七竖八 七擒七纵

八方呼应 八斗之才 八字打开 八面玲珑 八面威风 八拜之交 八仙过海 才高八斗 五花八门

五行八作 半斤八两 耳听八方 四平八稳 四面八方 四亭八当 四通八达 七上八下 七手八脚

七拼八凑 七零八落 七颠八倒 七嘴八舌 横七竖八

九牛一毛 九世之仇 九死一生 九鼎大吕 九霄云外 九九归一 数九天气 九九归一 一言九鼎

回肠九转 面壁九年 龙生九子 三六九等 十生九死 十羊九牧 十室九空 十拿九稳 十拿九准

三贞九烈 三旬九食 三教九流

十万火急 十风五雨 十年窗下 十字街头 十行俱下 十恶不赦 十载寒窗 十步芳草 十里长亭

十全十美 十指连心 十拿九稳 十拿九准 十生九死 十羊九牧 十室九空 一目十行 一馈十起

一暴十寒 五风十雨 五光十色 声价十倍 十全十美 驽马十驾 闻一知十 以一当十

百步穿杨 百川归海 百读不厌 百端待举 百发百中 百废俱兴 百感交集 百孔千疮 百口莫辩

百里挑一 百炼成钢 百年不遇 百年大计 百年好合 百年树人 百年偕老 百思不解 百身何赎

百无禁忌 百无聊赖 百无一失 百依百顺 百战百胜 百折不回 百折不挠 丑态百出 身价百倍

坐拥百城 南面百城 破绽百出 流芳百世 鹑衣百结 漏洞百出 愁肠百结 身经百战 千奇百怪

千方百计 千锤百炼 千娇百媚 千疮百孔 千回百转 千了百当 一了百了 一呼百应 一呼百诺

一树百获 一唱百合 百战百胜 百发百中 百依百顺 以一奉百 以一警百 杀一儆百 雀跃三百

千万买邻 千夫所指 千载难逢 千古绝唱 千里迢迢 千金买骨 千金之子 千里莼羹 千金敝帚

千娇百媚 千锤百炼 千方百计 千疮百孔 千回百转 千了百当 千奇百怪 千人一面 千钧一发

千虑一得 千金一掷 千篇一律 千金一笑 千难万险 千红万紫 千门万户 千仓万箱 千头万绪

千丝万缕 千军万马 千言万语 千辛万苦 千呼万唤 千岩万壑 千变万化 千秋万代 千秋万岁

千差万别 千真万确 千恩万谢 千山万水 千村万落 千刀万剐 千叮万嘱 大千世界 成千成万

敝帚千金 笔扫千军 跛鳖千里 赤地千里 各有千秋 毫厘千里 百孔千疮 横扫千军 下笔千言

咫尺千里 万水千山 万古千秋 万紫千红 一字千金 一刻千金 一饭千金 一诺千金 一掷千金

一发千钧 一泻千里 一落千丈 一日千里 一夕千念 气象万千 仪态万千

万人空巷 万马齐喑 万夫莫当 万无一失 万众一心 万寿无疆 万劫不复 万里长征 万里长城

万应灵丹 万事大吉 万夫不当 万全之策 万世师表 万事俱备 万籁俱寂 万紫千戏 万象森罗

万家灯火 万象更新 万流景仰 万箭攒心 万念俱灰 万事亨能 万死不辞 万目睽睽 万死一生

万古千秋 万古不变 万古长存 万古长青 万古流芳 十万火急 千万买邻 亿万斯年 一本万利

日理万机 气象万千 计出万全 尺幅万里 仪态万千 明见万里 经纬万里 碧波万顷 碎尸万段

排除万难 雷霆万钧 前程万端 咫尺万里 森罗万象 遗臭万年 罪该万死 腰缠万贯 鹏程万里

瞬息万变 千恩万谢 千山万水 千难万险 千红万紫 千门万户 千仓万箱 千头万绪 千丝万缕

千军万马 千言万语 千辛万苦 千呼万唤 千岩万壑 千变万化 千秋万代 千秋万岁 千差万别

千真万确

零打碎敲 形容以零零碎碎、断断续续的办法做事。

零丁孤苦 孤单困苦，无所依傍。

零七八碎 形容又零碎又乱。也指零散而没有系统的事情或没有大用的东西。

零敲碎打 形容以零零碎碎、断断续续的办法做事。

零光片羽 比喻珍贵事物的一小部分。

零圭断璧 比喻残破不全的珍贵文物。

零零星星 零碎的，少量的。形容零散而不完整。

零珠碎玉 比喻零碎的却值得珍惜的事物。亦作“零珠断璧”、“零珠片玉”。

化零为整 把零散的部分集中为一个整体。

鸡零狗碎 形容事物零碎细小。

手零脚碎 手脚不干净。比喻小偷小摸。

涕零如雨 涕零：流泪。眼泪象雨水一样往下淌。形容思念的感情极深。

五零四散 形容零星涣散。

攒零合整 攒：聚，凑集。把零碎的拼凑成整数。

东零西落 零散稀疏。形容衰败。

东零西散 形容零落分散。

东零西碎 指零碎，分散，不集中。

零零星星 零碎的，少量的。形容零散而不完整。

漂零蓬断 漂泊零落如蓬草一样随风飞转，转徙无常。

飘零书剑 古时谓文人携带书剑，游学四方，到处飘泊。

七零八碎 ①形容残破不堪。②零星琐碎。③指零星的物品。

五零二落 犹言七零八落。形容零散稀疏的样子。特指原来又多又整齐的东西现在零散了。

雨零星乱 残败零落貌。常用以比喻溃败。

雨零星散 残败零落貌。常用以比喻溃败。

珠零锦粲 指如珠玉之铿零，锦绣之灿烂。比喻文词华丽、铿锵。

珠零玉落 比喻珍物残破毁坏。

毛羽零落 比喻失去了帮手或亲近的人。

断缣零璧 比喻片段而珍贵的文字。

断金零粉 断折的花钿和零散的铅粉。借指因遭横逆而结局不圆满的风流韵事。

断香零玉 比喻女子的尸骸。

孤苦零丁 形容孤单困苦，无依无靠。

片光零羽 比喻零星的珍贵品。

碎玉零玑 比喻精美简短的诗文。

感激涕零 涕：眼泪；零：落。因感激而流泪。形容极度感激。

化整为零 把一个整体分成许多零散部分。

琴剑飘零 琴是古时文人常携带的。旧指潦倒失意，流落他乡。

望秋先零 零：凋零。望见秋天将到就先凋零了。比喻体质弱，经不起风霜。也比喻未老先衰。

风雨飘零 受风雨吹打而飘失零落。

感极涕零 感激之极而流下眼泪。形容极为感激。

四海飘零 四海：代指全国各地。飘零：比喻遭到不幸，失去依靠，生活不安定。指到处飘泊，生活无着。

涕泪交零 鼻涕眼泪同时流下，形容极度哀痛。

半壁江山 半壁：半边；江山：比喻国家疆土。指在敌人入侵后残存或丧失的部分国土。

半部论语 旧时对儒学经典之一《论语》的夸赞之辞，掌握半部《论语》，人的能力就会提高，就能治理国家。

半筹不纳 比喻一点办法也没有。

半间不界 间、界：今作：“尴尬”。比喻肤浅、不深刻，或做事不彻底。

半截入土 截：段。半段身子埋入土内。比喻人在世不久了。

半斤八两 八两：即半斤。一个半斤，一个八两。比喻彼此一样，不相上下。

半路出家 原指成年后才出家做和尚或尼姑。比喻中途改行，从事另一工作。

半面之交 同别人只见过一面的交情。意谓交情不深。

半面之旧 意指只见过一面的人。

半青半黄 农作物还没有长好，青黄相接。比喻时机还没有成熟。

半身不遂 遂：通“随”，顺从。原为医学病症名，指半边身体不能随意转动。有时比喻诗文部分好，部分不好，不够匀称。

半死不活 形容筋疲力尽，精神不振的样子。

半途而废 废：停止。指做事不能坚持到底，中途停顿，有始无终。

半推半就 推：抵拒，推托；就：靠拢，迎上去。一面推辞，一面靠拢上去。形容装腔作势假意推辞的样子。

半吞半吐 形容说话含糊不清，不直截了当。

半信半疑 有点相信，又有点怀疑。表示对真假是非不能肯定。

半夜三更 一夜分为五更，三更是午夜十二时。指深夜。

半间半界 ①不彻底，不深透。②不明确。③犹言不上不下。④谓平庸。

半解一知 指理解得不深，知道得很少。同“一知半解”。

半斤八面 旧制一斤合十六两，半斤等于八两。一个半斤，一个八两，重量相等。比喻彼此一样，不分上下。亦作“一个半斤。.。

半路修行 原指成年后才出家做和尚或尼姑。比喻中途改 行，从事另一工作。

半梦半醒 指睡眠尚未清醒。

半面不忘 见过面就不遗忘。形容记忆力极强。

半三不四 指心神不定，无精打采。

半上半下 指两可之间。

半上落下 犹半途而废。

半生不熟 没有完全成熟或未烹煮至可食用的程度。比喻不熟悉；不熟练。

半死辣活 指死又死不了，活着又受罪。

半涂而罢 半路上终止。比喻做事情有始无终。同“半涂而废”。

半涂而废 半路上终止。比喻做事情有始无终。

半吐半露 形容说话含糊不清，不直截了当。

半文半白 文言和白话夹杂。亦作“半文不白”。

半半拉拉 不完整或未全部完成的。

半半路路 事物进行的过程中间。

半壁河山 指国土的一部或大部分。

半壁山河 指国土的一部或大部分。

半部论语治天下 旧时用来强调学习儒家经典的重要。

半痴不颠 痴：呆傻；颠：同“癲”，疯癲。装疯卖傻的意思。

半筹莫展 半条计策也拿不出来。比喻一点办法也没有。

半低不高 中等；不高不矮。

半懂不懂 不十分懂。

半文不白 文言和白话夹杂。同“半文半白”。

半新半旧 指不新不旧。

半新不旧 犹言半新半旧。

半信不信 指不完全相信。

半疑半信 有点怀疑，又有点相信。表示对真假是非不能肯定。

半真半假 一半真情，一半假意。不是完全真实的。

事半功倍 指做事得法，因而费力小，收效大。

事半功百 指做事得法，因而费力小，收效大。同“事半功倍”。

以半击倍 用半数兵力击破一倍于己的敌人。形容取胜之易。

半青半黄 农作物还没有长好，青黄相接。比喻时机还没有成熟。

半信半疑 有点相信，又有点怀疑。表示对真假是非不能肯定。

寸丝半粟 比喻极微小的东西。

东南半壁 半壁：半边。指长江中下游及其以东、以南的半边江山。

黑更半夜 指深夜。

囫囵半片 囫囵：完整的，整个儿的。一个整体中的一部分。指只听懂或理解了其中的大概意思。

糠菜半年粮 一年之中有半年用糠和菜代替粮食。形容旧社会劳动人民的生活极其贫困。

三更半夜 一夜分为五更，三更是午夜十二时。指深夜。

深更半夜 指深夜。

徐娘半老 指尚有风韵的中年妇女。

一官半职 泛指官职。

一鳞半甲 原指龙在云中，东露一鳞，西露半爪，看不到它的全貌。比喻零星片段的事物。

一鳞半爪 原指龙在云中，东露一鳞，西露半爪，看不到它的全貌。比喻零星片段的事物。

一年半载 一年半年。泛指一段时间。

一时半刻 指很短的时间。

一丝半粟 比喻极微小的东西。

一星半点 形容极少。

一言半语 指很少的一两句话。

一知半解 知道得不全面，理解得也不透彻。

半间半界 ①不彻底，不深透。②不明确。③犹言不上不下。④谓平庸。

半梦半醒 指睡眠尚未清醒。

半上半下 指两可之间。

半生半熟 没有完全成熟或未烹煮至可食用的程度。比喻不熟悉；不熟练。

半丝半缕 缕：线。半根丝，半缕线。形容数量少，价值极其微小的东西。

半死半生 ①未全死。②比喻无意义、无生气的苟且的生活。

半吐半露 形容说话含糊不清，不直截了当。

半文半白 文言和白话夹杂。亦作“半文不白”。

半饥半饱 指不求甚饱或吃不饱饭。

半新半旧 指不新不旧。

半真半假 一半真情，一半假意。不是完全真实的`。

黑天半夜 指深更半夜。

减师半德 谓只学到老师的一半。

片鳞半爪 比喻事物的极小部分。

一班半点 犹言一点半点，常暗指男女关系。班，通“斑”。

一斑半点 比喻极小部分。

一差半错 指变故，差错。

一长半短 指意外的灾祸或事故。同“一长二短”。

一点半点 指微小而不定的数量。

一个半个 指为数甚少。

一阶半级 阶、级：是封建时代的等级品位。指非常低微的官职。

一阶半职 指非常低微的官职。同“一阶半级”。

一男半女 指一个儿子或女儿。

一时半霎 指很短的时间。

一时半晌 指很短的时间。

一些半些 形容极少。

一言半辞 指很少的一两句话。同“一言半语”。

一言半句 指很少的一两句话。同“一言半语”。

一支半节 指一小部分。

一知半见 指不成熟的一点见解。

一肢半节 比喻事物的一小部分。

一资半级 犹一官半职。泛指官职。

得失参半 得失：得到与失去。得到的和失去的各一半。即得失相当。

毁誉参半 说坏话的和说好话的各占一半。表示对人的评价没有一致的意见。

事倍功半 指工作费力大，收效小。

疑信参半 指半信半疑。

得失相半 得失：得到与失去。得到的和失去的各一半。即得失相当，不相上下。

鹤知夜半 鹤夜半而鸣。比喻各有专长。也比喻偏知一隅。

力倍功半 指工作费力大，收效小。

含有“亿”字的成语及解释：

亿万斯年 斯：语助词，无义。亿万年。形容长远的年代。旧时多用于祝国运绵长。

亿兆一心 全国人民一条心。

亿辛万苦 极言辛苦之甚

**推荐数字媒体艺术专业学生顶岗实习报告(精)六**

甲方：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

乙方：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1.特许授权

(1)甲方特许乙方在\_\_\_\_\_\_\_省\_\_\_\_\_\_\_市\_\_\_\_\_\_\_县(区/镇)开设数字电影项目连锁店，专门经营甲方统一提供的数字电影项目

(2)甲方将其所有的数字电影商标、产品及相关的经营模式以本特许经营合同的形式授予乙方使用，乙方须按本合同的规定，在甲方统一的业务模式下从事数字电影放映点的经营活动。

(3)甲方将特许经营权以直接许可的形式授予乙方，乙方不得再行向任何第三方转让特许权。

2.加盟费用乙方在本合同签订后一个星期内，一次性以现金或汇票形式向甲方指定帐户支付加盟费用\_\_\_\_\_\_\_\_元;一套设备购置费\_\_\_\_\_\_\_元;乙方加盟的第一年，为支持乙方的运营，甲方特许乙方可以先期只支付设备费，加盟费用延至当年的年末支付;从第二年起，乙方应付给甲方的加盟费，合同续签之日一次性交付给甲方;凡甲方提供设备及影片的放映点，由乙方经营，甲方不再向乙方收取加盟费，但乙方保证该放映点每月票房收入不低于\_\_\_\_\_\_\_\_\_元，甲乙双方按三七分账，甲方得票房的70%，乙方得票房的30%，由当地代理机构负责每月结算一次。

3.经营方式

(1)乙方必须在合同签订之日起\_\_\_\_\_\_\_\_\_天内，以其名义在当地工商局、税务局办理相关的工商税务登记手续，自筹资金设立数字电影连锁店，并以此作为最终获得数字电影特许经营权的前提。

(2)连锁店内的投影机、幕布等专业相关器材，乙方须从甲方或甲方在当地的代理方处购置。

(3)乙方在经营期间必须自我投入、自主经营、自负盈亏。

即乙方合法享有连锁店的全部经营权利和义务，并承担经营期间内所发生的一切债权、债务。

甲方对此无需承担任何责任。

(4)乙方在经营期间只能经营甲方提供并许可其经营的数字电影项目，和后续的音像连锁、市场调查等项目;不能经营其它任何形式的非甲方许可业务或产品。

(5)乙方在经营连锁店时，由乙方提议的电影票价及增减幅度，必须经甲方认可。

4.甲方权利和义务(1)甲方权利：a.甲方及其指定的代理机构有权根据市场情况和项目运行情况对乙方播放的电影类型进行适当的调配;b.甲方有权对乙方的经营管理、营业状况、财务情况、电影放映等情况进行检查、核对;c.在本合同履行期间，如因乙方的违约造成甲方或其指定的代理机构经济损失和企业形象的损坏，甲方有权视情况予以处罚，并有权要求乙方赔偿经济损失;d.乙方如果违反本合同的基本权利和义务或造成企业形象重大破坏，甲方有权单方面终止合同。

(2)甲方义务：a.负责数字电影项目所需要的设备、技术、片源等，并负责依约向乙方提供上述产品及售后服务;b.提供乙方成立连锁店时所需由甲方出具的有关证明文件;c.甲方或其指定的代理机构向乙方提供经营数字电影项目的专业技术培训，包括运营管理、店务管理、陈列推广、设备操作等;d.负责向乙方提供店面形象设计;e.负责制定和修改连锁店的经营手册、经营守则;5.乙方权利和义务(1)乙方权利a.有权依合同的要求向甲方订购许可其经营的设备，并在合同约定之地点经营业务;b.有权拥有连锁店对外经营过程中产生的一切权益;c.负责连锁店的人员招聘、业务管理及对外经营;d.由于甲方原因(非不可抗力)造成影片不能及时传送而造成经济上的损失，乙方有权对甲方的行为进行投诉，并获得相应赔偿e.有权到甲方网站上了解，查询影视信息及行业发展最新动态;f.有权参加甲方举办的全国性活动。

(2)乙方义务a.及时向甲方交付加盟费;b.按数字电影统一形象的要求，严格按甲方提供的设计图纸装修连锁店，并负责装修费用;按技术要求购买统一的设备及其辅助材料;并严格按照规定时间统一更换耗材;(有关要求详见《产品服务手册》);c.确保连锁店工商、税务等有关部门证照的合法性与完整性，以保证连锁店经营业务的合法开展;d.接受经营计划的策划及指导，其中包括节目引进计划、排片计划、广告宣传计划、组织放映计划、广告招商计划;e.数字影院的片源由甲方免费提供。

影院的户内外广告、贴片广告权归甲方所有，乙方参与经营，甲乙双方按比例分成其广告收益，具体分成办法另议。

f.在连锁店内只能经营甲方规定的经营项目，不得经营其它任何项目和产品;g.积极参与甲方安排的统一看电影促销活动及其它活动，并按甲方要求提供经营的相关数据;自行从事广告活动时，应向\_\_\_\_\_\_\_报备，以不破坏整体企业形象为原则;h.在知悉任何第三方可能侵犯甲方对数字电影所拥有的权益;或有关数字电影项目及经营所发生或可能发生的任何争议、诉讼、仲裁等，均有义务立即以书面形式通知甲方;i.甲方对数字电影连锁店的商标、商号等所有经营技术等资产拥有所有权，乙方无权做任何处置;j.乙方对甲方向其提供的专有技术、经营模式、管理经验等有形、无形的资产负有保密的义务，未经甲方书面许可，不得以任何形式向第三方泄漏。

否则，甲方有权追究乙方的违约责任，并要求乙方赔偿经济损失。

k.认真如实填写甲方颁发的各种表格;l.不得再参加与甲方类似的其它放映组织(经甲方同意除外);m.凡甲方投入设备的放映点，乙方将在甲方或甲方指定的当地代理商的指导下进行经营。

在经营中必须保证设备的完好，一旦出现设备故障，应立即告知甲方在当地的代理商进行即时处理。

6.违约责任

(1)合同履行期间，乙方应依约按时向甲方支付所规定的费用等。

如乙方逾期向甲方及其指定的当地区的代理机构支付货款，每逾期一天，乙方按应交而未交总额的百分之一向甲方支付违约金;逾期一个月仍未付清，甲方及其指定的代理机构有权单方面终止本合同，并追回货款;

(2)合同履行期间，甲方在收到乙方汇款一个工作日内后，应依约向乙方传送电影。

否则，按上述条款同等执行;

(3)样板放映点不能履约的将收回设备，设备损坏的，乙方将按设备原价2倍予以赔偿。

7.不可抗力

甲方：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

乙方：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

时间：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**推荐数字媒体艺术专业学生顶岗实习报告(精)七**

一唱一和 一呼百应 一干二净 一举两得

一清二白 一扫而空一息尚存 一相情愿

一落千丈 一模一样 一暴十寒一心一意

一窍不通 一视同仁 一泻千里 一草一木

一朝一夕 一针见血 一知半解 一表人才

一见如故 一箭双雕 一脉相承 一目了然

一如既往 一丝不苟 一言难尽 一衣带水

一鸣惊人 一念之差 一贫如洗 一气呵成

一败涂地 一本正经 一臂之力 一尘不染

一刀两断 一技之长 一蹶不振 一劳永逸

一波三折一步登天 一筹莫展 一触即发

一成不变 一帆风顺 一鼓作气 一哄而散

三生有幸 三思而行 三头六臂 三心二意

三天打鱼 两天晒网 三长两短 三顾茅庐

三言两语 半夜三更 入木三分 火冒三丈

其中的三顾茅庐是含有历史故事的四字成语

三令五申

四面楚歌 四通八达 四海为家 四分五裂

四平八稳 危机四伏 四海升平

五颜六色 五体投地 五脏六腑 五谷丰登

五子登科 五毒俱全 五短身材 五脏六腑 学富五车

五湖四海 五谷丰登 五马分尸 五谷不分 五体投地

五光十色 五彩缤纷 五彩斑斓 五颜六色 五花八门

五彩缤纷 五光十色 五湖四海 五花八门

学富五车 五雷轰顶

六尺之孤 六月飞雪 六根清静

六亲不认 六神无主 六合之内

六马仰秣 呼幺喝六 身怀六甲

七扭八歪 七棱八瓣 七颠八倒

七步之才 七高八低 乌七八糟

杂七杂八 七折八扣 七情六欲

七窍生烟 七擒七纵 横七竖八

乱七八糟 七拼八凑 七手八脚

七嘴八舌 七零八落 七上八下

八面玲珑 八仙过海 半斤八两

八面玲珑 八面威风 半斤八两

胡说八道 八仙过海，各显神通

八拜之交 八斗之才 八珍玉食

八百孤寒 八音迭奏 才高八斗

耳听八方 胡说八道

回肠九转 羿射九日 鹤鸣九皋 九牛二虎之力

九曲回肠 九泉之下 九洲四海 九转功成 含笑九泉

九五之尊 九儒十丐 九回肠断 九垓八埏 九天揽月

九死一生 九牛一毛 九霄云外 九牛二虎之力 含笑九泉

九牛一毛 九死一生 九霄云外 九鼎大吕 九九归一

**推荐数字媒体艺术专业学生顶岗实习报告(精)八**

毕 业 设 计（论 文）

中国传统五行元素在游戏美术中的应用

——以毕业设计《五行武器》为例

专 业 数字媒体艺术设计

学生姓名 陈梓贤

班 级 183数字媒体艺术设计

学 号 180501227

指导教师 张志敏

完成日期 20\_年6月1日

毕业设计（论文）承诺书

本人郑重承诺：

1、本设计（论文）是在指导教师的悉心指导下，查阅相关文献资料，进行分析研究，独立撰写而成的。

2、本设计（论文）中，所有数据和有关材料均是真实的。

3、本设计（论文）中除引文和致谢的内容外，不包含其他人或机构已经撰写发表过的研究成果。

4、本设计（论文）如有剽窃他人研究成果的情况，一切后果自负。

作者签名：

签字日期： 年 月 日

目 录

摘要 1

abstract 1

前言 2

1.网络游戏道具的研究背景及意义 2

1.1网络游戏道具的研究背景 2

1.2 网络游戏道具的研究意义 2

2.中国传统五行元素和武器 3

2.1中国传统五行元素 3

2.2中国武器 3

3.五行武器设计主要软件及思路 5

3.1主要设计软件 5

3.1.1 3dmax 5

3.1.2 substance painter 5

3.1.3 ue4 6

3.2五行元素武器设计思路 6

4.五行元素武器制作过程 6

4.1五种武器的制作(以武器汉剑为例）6

4.2武器模型uvw制作（以武器汉剑为例）7

4.3武器模型贴图绘制（以武器汉剑为例）7

4.4武器模型特效制作（以武器汉剑为例）8

4.5武器模型汇总集合 8

5.制作过程中遇到的问题及解决方法 8

总结 10

参考文献 11

致谢 12

中国传统五行元素在游戏美术中的应用

——以毕业设计《五行武器》为例

陈梓贤

（江苏旅游职业学院，江苏扬州，225127）

摘要：随着时代的发展，社会的进步，人类对于游戏的开发也是日益增进，而从目前来看，时下最流行的莫过于3d游戏。它的定义就是运用3d建模技术来制作一系列的人物场景道具等，让玩家不在局限于固定视角，而是从各个不同的视角进行游戏。五行指的是金、木、水、火、土五种元素。在中国古代，人们通常用五行元素理论知识来说明世间万物的形成以及他们之间存在的关系。本文旨在首先运用3dmax进行建模，然后运用ue4游戏引擎进行贴图特效处理，最终实现中国传统五行元素在武器中的应用。

关键词：3d游戏；模型；中国传统五行；3dmax；ue4

the future of chinese traditional wood carving

abstract: with the development of the times and the progress of society, the development of games is also present, the most popular is 3d definition is to use 3d modeling technology to make a series of characters, scenes, props and so on, so that players are not limited to a fixed perspective, but from different perspectives of the five elements refer to the five elements of gold, wood, water, fire and ancient china, people usually used the theory of five elements to explain the formation of all things in the world and the relationship between paper aims to first use 3dmax for modeling, then use ue4 game engine for mapping effect processing, and finally realize the application of chinese traditional five elements elements in words: 3d games;model;chinese traditional five elements;3dmax;ue4

前言

随着人们生活质量的提高，人们对于休闲娱乐的要求也是越来越苛刻，而网络游戏作为一种新兴的娱乐项目，由于其拥有操作多样性，玩法多样性，交流多样性等特点，成为当今世界娱乐产业的中流砥柱。这所带来的结果便是游戏设计工作的崛起，同时它的稳定发展也为日后网络游戏的走向奠定了基础。

1.网络游戏道具的研究背景及意义

1．1网络游戏道具的研究背景

据统计，网络游戏市场在中国市场迅速扩大，中国已然成为了世界上最大的网络游戏市场。由于日新月异的硬件和互联网技术，不断成长的游戏图像显示，网络游戏的未来前景一片美好。可以毫不夸张的说，网络游戏市场已成为高利率，高发展的代名词，在各个产业中具有举足轻重的地位。由于网络游戏的爆发式成长，同时推动了网络游戏制作这一行业的兴起。

1.2 网络游戏道具的研究意义

网络游戏中最重要的组成部分之一便是场景的制作，一个优秀场景的制作不仅仅是将整个游戏画面得到升华，而且更重要的是将玩家整体带入到游戏之中，让玩家拥有十分美好的沉浸式体验。一个好的网络游戏不仅仅需要的是精彩的剧情，还有令人咋舌的游戏机制，更重要的就是一套具有高艺术性高创造力的游戏场景。

它的作用是为了丰富游戏的故事情节，或者深入刻画某个人物的细节。当然，它也不是凭空被设计出来的，它要服从于这部游戏的背景，人物的造型进行不同的改变。比较常见的游戏场景有道具的陈列，游戏中的公共场所环境、野外场所环境，历史场所环境等等。不同于现实的建筑设计学，游戏场景设计还可以表达出不同的气氛情绪。比如在恐怖游戏中所要表达的紧张恐惧，在休闲游戏中的悠闲愉快，在射击游戏中的真实刺激等。

而我们将场景进行拆分的话我们就得到了一种叫游戏道具的物体，它可以是山川，可以是湖泊，可以是建筑，可以是日常用品，可以是食物......因此我们要像拼拼图一般将这些元素拼接在一起，形成一个场景。

2.中国传统五行元素和武器

2.1中国传统五行元素

五行元素学说是中国传统文化的核心，自远古时期，古中国人都认为世间万物是由金木水火土这五种元素所运行的，他们之间存在着相生相克，共生共存的关系。然而，在近代由于受到五四运动等启蒙运动的影响，中国传统五行元素学说受到了极大的打击，中国传统文化也受到了不小的质疑。

好在，现代人们对传统文化的认知越来越深刻，对于中国传统五行元素学说开始进行认真的研究。五行学说被广泛应用于各种领域，如：天文学、医学、精神学等。五行学说采用的是取象比类法，将世间万物大致分为五类，在五行元素的基础之上，运用相生相克的关系，解释说明各个食物之间所存在的联系和变化。何为相生相克，它是所有事物都具备的两个要素。没有相生，所有事物都将不会发生，没有相克，所有事物之间就不再存在任何制约。相生是为事物的发展做出行动力，相克是为了事物的发展不会超出可控范围。任何事物之间都存在着相生相克的道理，这是毋庸置疑的，这种相互协调相互制约的方式为世间万物的发展变化提供了莫大的重要性。董仲舒的《春秋繁露》中所说的“比相生而间相胜”正是这个道理。

2.2中国武器

众所周知，中国具有5000年的辉煌历史，相比于现在中国的国泰民安，古时候的中国朝代都是在战乱中建立的，因此也衍生出了各种古代冷武器。人们常说中国有十八般武器，但是真实的数量可远不止十八般这么少，同时十八般武器的版本根据朝代又有不同的分类，而在现代武术界通常把这十八种武器称为十八般武器。本人则选取了其中五个武器作为参照进行建模设计，它们分别是：

1、刀：主要组成部分分为刀尖、刀身、刀刃、刀背、护手、刀把组成，而刀刃则是单面开刃，刀背较为宽厚，通常攻击手段以劈砍为主，刀的种类有单刀、苗刀、短刀、环首刀等。

2、

剑：剑通常由剑刃、剑尖、剑锋、剑脊、剑柄、剑首组成同时还有剑鞘、剑穗作为装饰。剑法的攻击方式多以击、刺、撩、劈等为主。剑的种类为单剑、双手剑、汉剑等。

剑：剑通常由剑刃、剑尖、剑锋、剑脊、剑柄、剑首组成同时还有剑鞘、剑穗作为装饰。剑法的攻击方式多以击、刺、撩、劈等为主。剑的种类为单剑、双手剑、汉剑等。

3、

枪：由枪尖、枪缨、枪杆组成。枪的攻击通常以扎、挑、缠等。枪的种类繁多，大枪、花枪、柳叶枪、拐子枪、四角枪等等。

枪：由枪尖、枪缨、枪杆组成。枪的攻击通常以扎、挑、缠等。枪的种类繁多，大枪、花枪、柳叶枪、拐子枪、四角枪等等。

4、

锏：同鞭类似，区别在于外形为方形带四棱。使用方式有砸、滚、架、截等。常见类型为八棱锏、凹面锏、狼牙锏、四棱锏等等。

锏：同鞭类似，区别在于外形为方形带四棱。使用方式有砸、滚、架、截等。常见类型为八棱锏、凹面锏、狼牙锏、四棱锏等等。

5、

锤：组成部分为锤头和锤柄。用法有砸、曳、挂、擂等。它的种类有混元锤、卧瓜锤、四棱锤等等。

锤：组成部分为锤头和锤柄。用法有砸、曳、挂、擂等。它的种类有混元锤、卧瓜锤、四棱锤等等。

3.五行武器设计主要软件及思路

3.1主要设计软件

随着科技的进步，3d游戏产业的快速发展，很多软件厂家为了更好的将设计师的设计思路进行创作，开发了大量的建模软件工具。其中最普遍使用的便是maya和3dmax这两个软件，而我这次毕设作品使用的则是3dmax。而材质贴图我是用substance painter这款软件来实现。同时为了实现粒子特效的效果，我则是运用了ue4引擎来实现特效的画面。

3.1.1 3dmax

3dmax全称为3d studio max,它是由autodesk公司开发制作而成，主要是用来进行三维建模渲染以及动画制作的软件。它的前身是在dos系统的基础上的studio软件。就目前3d设计软件市场来看，它所占有的优势有很多比如：1、具有超高的性价比，3d max所带来的强大功能性与它低廉的价格形成了强烈的对比，而且它本身对系统的要求也相对较低，基本普通的电脑就能轻松带动这款软件。2、使用人群遍布世界各地，因为用户基数大，所以网络上的各类教程也层出不穷，各种交流论坛帖子更是五花八门，为新手用户提供了良好的平台。3、因为其简单的界面，使得它的操作也十分方便，可谓是新手用户的福音。

3.1.2 substance painter

substance painter是一个具有强大功能的纹理贴图软件，它里面包含了大量的画笔和材质素材，可以根据需求来制作不同的材质贴图，其方便程度甚至堪比photoshop它可以直接在模型上绘制出各种物理属性贴图，如，被腐蚀的金属，细腻的皮肤，闪亮的金属。它拥有很多有趣的功能，例如，例子刷功能，可以模拟出逼真的风化效果，为模型增加磨损质感。物质笔刷功能，将刷子和物质释放参数进行绘画。meterial painting材质绘制功能，能一次性将所有材质绘画出来，几秒钟的时间就可以贴入精美的材质细节。

3.1.3 ue4

ue4通常被叫做虚幻引擎，它是由epic games公司推出的一款游戏开发引擎，它拥有一套完整的构建游戏、模拟和可视化的集成工具，大部分游戏制作者的内心想法都能在这款引擎中一一实现。它拥有几大特性，实时的逼真渲染效果使得它可以渲染出堪比好莱坞级别的视觉效果；游戏框架十分成熟，在虚幻引擎中可以制定游戏规则、玩家的输出与控制、用户界面等等框架；动画制作的专业化，引擎同时为动画邻域开发了一套完整的动画工具，包括了动态剪辑、动画运镜以及实时录制等等强大的功能。

3.2五行元素武器设计思路

无论做什么设计，首先要对其进行一个大概的设定，就如同写文学作品的大纲一般，要确定自己做什么样的东西，它的外观细节，它的背景等等。首先我先选择了十八般武器的其中五个然后对其大体形状进行分析，做出基本设定。之后再将中国五行元素与这五种武器进行贴合处理，形成五行元素武器。

4.五行元素武器制作过程

4.1五种武器的制作(以武器汉剑为例）

首先，通过网络查找武器图片将我所想要的五种具有中国特色的武器在3dmax中进行处理（苗刀、汉剑、金瓜锤、尖枪、四棱锏），使其在平面方形上将图片显示处理，然后用样条线进行建模，将武器轮廓先勾勒出来，之后将其转化为可编辑多边形，在点线面方面进行仔细的编辑调整，将武器上的形状构建出来。然后将布线进行规整化处理，将细节刻画完全，调整到现实中刀刃、刀身、刀柄的感觉。

图4.1 汉剑无贴图模型

4.2武器模型uvw制作（以武器汉剑为例）

武器建模建成之后，就到了制作uvw的步骤了，首先要打开uvw展开，然后点击打开uv编辑器，之后选中所有的面，使用平面贴图投影，再对其至y轴命令。之后便是进行分割uv线，把整个模型分成单个的小份贴图，随后用棋盘格材质进行uv分布检测，然后将uv利用率最大化，使其uv看起来更加美观，使贴图更加清晰。

图4.2 汉剑uv编辑器

4.3武器模型贴图绘制（以武器汉剑为例）

1、首先要确保uv以及平滑组规划完整，将高低模进行分组，并且把高模低模进行备注，同时模型之间不能有穿插，然后将模型整个导出。

2、打开substance painter软件，选择刚刚导出的文件，使用默认流程并根据模型贴图大小选择尺寸进行导入，然后用backtexture进行烘焙设置。

3、根据uv贴入不同的材质，并进行细化处理，为了使武器具有空间质感，在贴入金属质感、木材质感的同时光影效果也要有所把握。

图4.3 汉剑材质贴图

4.4武器模型特效制作（以武器汉剑为例）

最后我们将进入特效的制作，首先我们要打开虚幻引擎，点击制作粒子系统，将之前制作好的贴图写入，然后通过修改粒子发射器的参数影响粒子的发射时间和生长周期，然后将粒子特效与武器结合，形成五行元素武器集合。

图4.4 汉剑粒子特效

图4.4 汉剑粒子特效

4.5武器模型汇总集合在ue4中将所有模型的特效进行创建并与模型结合，最后得出这样的效果。

图4.5 五行武器集合5.制作过程中遇到的问题及解决方法

遇到的问题：1、建模过程中，对于三角面和四角面的布局没做到位，布线的技巧掌握还不够好。

2.贴图制作过程中，对于绘制贴图还不够完美，有些贴图细节还不够细致。

解决方法：通过与好友交流之后，认真布线并查找相关图片，将适合的元素进行二次加工变成自己的东西。

总结

从小我对于游戏的热爱就是极其强烈的，我总是幻想着制作一个自己开发的游戏，随着年龄的增长，我很高兴能够接触到3d游戏建模这一邻域。我认为，构成游戏世界最重要的一部分便是游戏内的道具，它是游戏的场景的基石，没有道具便构不成游戏场景，没有游戏场景也就造不了一个庞大的游戏世界。

可能在过去，我国3d游戏产业还不及外国的产业规模之大，制作之精良。也由于种种原因，我国3d游戏产业处于停滞不前的状态。但是随着人们生活质量的提高，科技的迅猛发展，外国3d游戏产业所带来的巨大效益，这才导致3d游戏产业渐渐被人们所接受，国家也开始鼓励国产游戏的开发制作，中国3d游戏产业也迎来了它的第一春。但同时我们不仅仅要将游戏创作出来，更重要的是与我们的文化相结合，形成文化自信，这样我们的游戏才能具有中国游戏特色。

经过这几个月的努力，我终于将毕业设计完成，心中难免激动无比。在这个过程中我不仅仅是完成一部作品，更重要的是我在其中发现了我对3d建模的了解还只是片面的，我应当汲取更多知识，探索这有趣的3d游戏世界。

参考文献

[1]徐子平.渊海子平[m].中州古籍出版社，20\_：25-29.[2]张果老.果老星宗[m].台湾武陵出版社，1983：16-20.[3]袁珂.山海经全译[m].北京联合出版公司，20\_：45-62.[4]晋铮，章立.游戏设计中的极简主义风格研究[j].包装工程，20\_：5-7.[5]恽如伟.数字游戏概论[m].高等教育出版社20\_：32-34.[6]黄晓好.中国独立游戏设计的本土化[d].浙江农林大学，20\_：7-9.[7]陈明言.\"四凶\"神话意象的当代电子游戏角色形象诠释研究[d].重庆大学艺术学院，20\_：4-8.[8]靳闵,王金胜.游戏元素对消费者参与行为影响的研究素平与展望[j].北京工商大学学报，20\_：8-12.[9]jesse schell.游戏设计艺术[m]刘嘉俊译.电子工业出版社，20\_：35-42.[10]吉泽秀雄.大师谈游戏设计[m]支鹏浩译.人民邮电出版社，20\_：27-34.致谢

白驹过隙，转眼间，也到了我和我的母校说分别的时候了，心中难免有些不舍，莫名的感激之情也油然而生。

首先我得感谢我的班主任吴瑛老师。她是个极其负责任的班主任，同时她能和同学们打成一片，有时候甚至觉得她是我们的学姐一样，同我们嬉笑，同我们玩耍。其次我要感谢我的指导老师张志敏老师，在我进学校之后我第一个从主任口中得知的老师便是张志敏老师，他的专业知识极其丰富，待人也十分温和，总是在课堂上细心的教导我们各种知识，若不是他的形象感染了我，我可能还不会对3d建立起如此丰厚的兴趣。

我还要感谢系科的耐心培养，在系科的引导下，我担任了系科学生会主席这一职务并且成功获得了校内一等奖学金、校内二等奖学金、国家励志奖学金等等荣誉。这些都在我的学生生涯中留下了重重的一笔。

最后我要感谢我的父母，在背后默默地鼓励着我，让我拥有十足的干劲去创造毕业设计。

最后的最后，我希望我的同学们前程似锦，在未来的人生旅途中创造属于自己的辉煌时刻。

艺术设计论文

毕业设计论文）

艺术设计专业本、专科毕业设计、毕业制作要求

艺术设计专业自荐信

毕业设计（论文）说明书

**推荐数字媒体艺术专业学生顶岗实习报告(精)九**

转眼之间，两个月的实习期即将结束，回顾这两个月的实习工作，感触很深，收获颇丰。这两个月，在领导和同事们的悉心关怀和指导下，通过我自身的不懈努力，我学到了人生难得的工作经验和社会见识。我将从以下几个方面总结数字媒体艺术岗位工作实习这段时间自己体会和心得：

在数字媒体艺术岗位工作的实习过程中，我始终把学习作为获得新知识、掌握方法、提高能力、解决问题的一条重要途径和方法，切实做到用理论武装头脑、指导实践、推动工作。思想上积极进取，积极的把自己现有的知识用于社会实践中，在实践中也才能检验知识的有用性。在这两个月的实习工作中给我最大的感触就是：我们在学校学到了很多的理论知识，但很少用于社会实践中，这样理论和实践就大大的脱节了，以至于在以后的学习和生活中找不到方向，无法学以致用。同时，在工作中不断的学习也是弥补自己的不足的有效方式。信息时代，瞬息万变，社会在变化，人也在变化，所以你一天不学习，你就会落伍。通过这两个月的实习，并结合数字媒体艺术岗位工作的实际情况，认真学习的数字媒体艺术岗位工作各项政策制度、管理制度和工作条例，使工作中的困难有了最有力地解决武器。通过这些工作条例的学习使我进一步加深了对各项工作的理解，可以求真务实的开展各项工作。

在数字媒体艺术岗位工作中我都本着认真负责的态度去对待每项工作。虽然开始由于经验不足和认识不够，觉得在数字媒体艺术岗位工作中找不到事情做，不能得到锻炼的目的，但我迅速从自身出发寻找原因，和同事交流，认识到自己的不足，以至于迅速的转变自己的角色和工作定位。为使自己尽快熟悉工作，进入角色，我一方面抓紧时间查看相关资料，熟悉自己的工作职责，另一方面我虚心向领导、同事请教使自己对数字媒体艺术岗位工作的情况有了一个比较系统、全面的认知和了解。根据数字媒体艺术岗位工作的实际情况，结合自身的优势，把握工作的重点和难点，尽心尽力完成数字媒体艺术岗位工作的任务。两个月的实习工作，我经常得到了同事的好评和领导的赞许。

从大学校门跨入到数字媒体艺术岗位工作岗位，一开始我难以适应角色的转变，不能发现问题，从而解决问题，认为没有多少事情可以做，我就有一点失望，开始的热情有点消退，完全找不到方向。但我还是尽量保持当初的那份热情，想干有用的事的态度，不断的做好一些杂事，同时也勇于协助同事做好各项工作，慢慢的就找到了自己的角色，明白自己该干什么，这就是一个热情的问题，只要我保持极大的热情，相信自己一定会得到认可，没有不会做，没有做不好，只有你愿不愿意做。转变自己的角色，从一位学生到一位工作人员的转变，不仅仅是角色的变化，更是思想观念的转变。

在工作间能得到领导的充分信任，并在按时完成上级分配给我的各项工作的同时，还能积极主动地协助其他同事处理一些内务工作。个人的能力只有融入团队，才能实现最大的价值。实习期的工作，让我充分认识到团队精神的重要性。

团队的精髓是共同进步。没有共同进步，相互合作，团队如同一盘散沙。相互合作，团队就会齐心协力，成为一个强有力的集体。很多人经常把团队和工作团体混为一谈，其实两者之间存在本质上的区别。优秀的工作团体与团队一样，具有能够一起分享信息、观点和创意，共同决策以帮助每个成员能够更好地工作，同时强化个人工作标准的特点。但工作团体主要是把工作目标分解到个人，其本质上是注重个人目标和责任，工作团体目标只是个人目标的简单总和，工作团体的成员不会为超出自己义务范围的结果负责，也不会尝试那种因为多名成员共同工作而带来的增值效应。

几个月来，我虽然努力做了一些工作，但距离领导的要求还有不小差距，如理论水平、工作能力上还有待进一步提高，对数字媒体艺术岗位工作岗位还不够熟悉等等，这些问题，我决心在今后的工作和学习中努力加以改进和解决，使自己更好地做好本职工作。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！