



# 持之以恒 飞越苍穹

——为VR游戏研究做奋斗

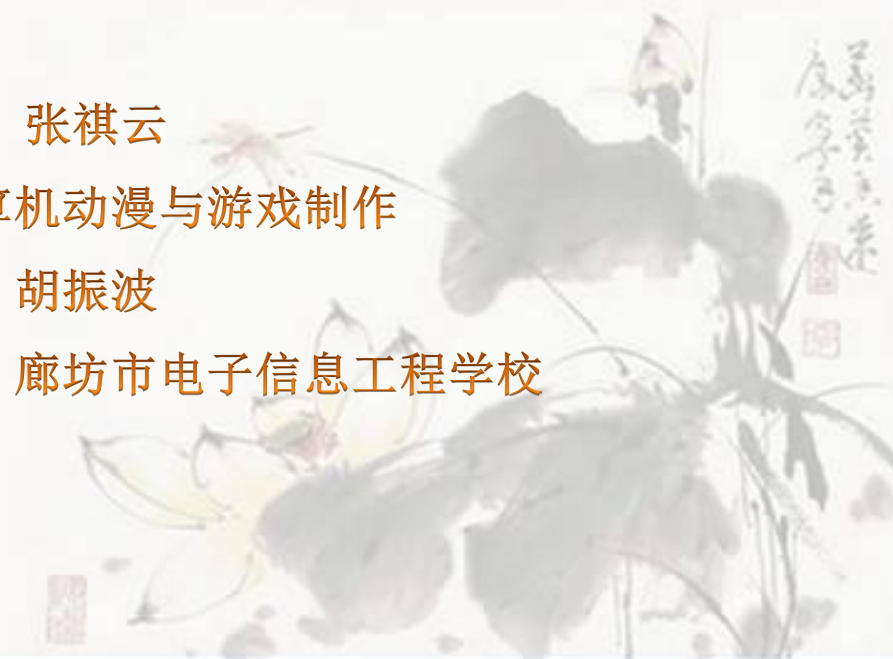


作者姓名：张祺云

专业：计算机动漫与游戏制作

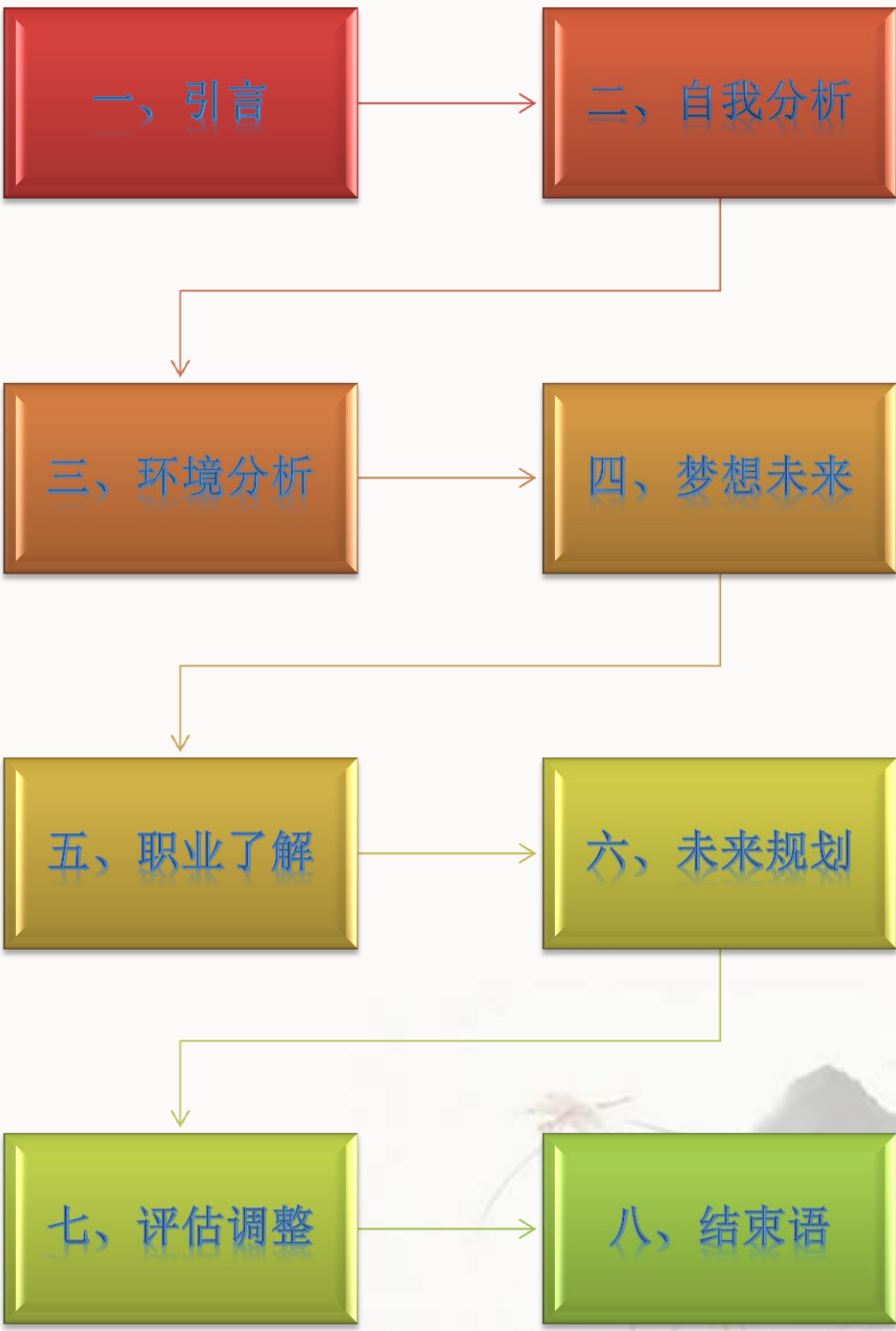
指导老师：胡振波

就读学校：廊坊市电子信息工程学校





# 目录



# 一、引言

柏拉图之所以能成为一名伟大的哲学家，其中一个重要的原因是因为他有持之以恒的优秀品质。想要成就一番大事业，就必须有持之以恒的精神。正是因为坚持，美丽的蝴蝶才能破茧而出，夺目的珍珠才会闪耀于世，独特的依米花才能在经历五年的积蓄后开出奇异的四彩之花。在新的时代，拥有新的技术和技能，但我们同样需要在各种领域上持之以恒、拼搏奋斗，来完成自己伟大梦想。



## 二、自我分析

### 1. 自我介绍

我叫张祺云，今年 16 岁，现在就读于廊坊市电子信息工程学校，我因中考失利，我选择在这里继续为我的梦想奋斗。

### 2. 个人兴趣爱好

我的兴趣爱好比较广泛，我喜欢音乐、画画、玩游戏、看各种类型的书、动漫、漫画还有话剧等。

我还有一项比其他兴趣更加喜欢的那就是计算机一类的兴趣。

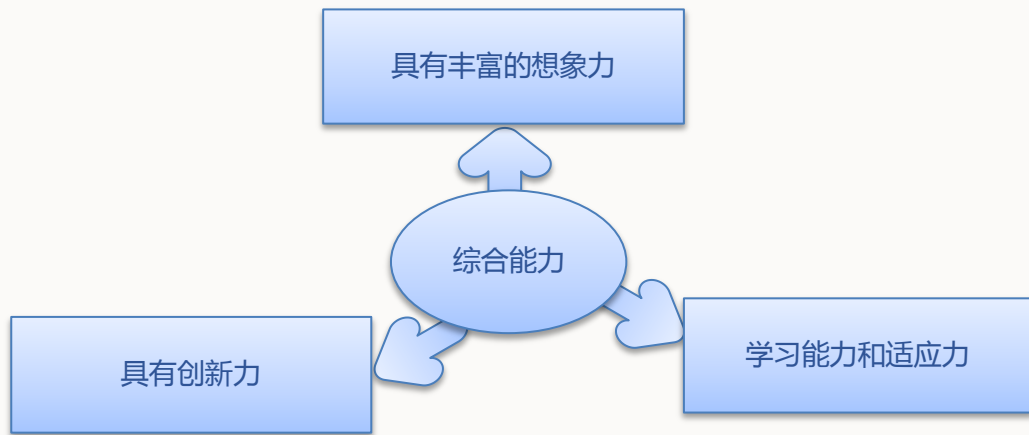
### 3. 性格分析

性格类型：外向、开朗、不斤斤计较、时而感性时而理性。感性的我具有活动性、开朗性、适应性和多变性。理性的我同时也具有安全性、克制性、缜密性。

我是一个开朗活泼的一个人，很容易和人相处，合作和适应力强，喜欢和他人共同工作，积极参加各种活动。



#### 4. 综合能力



#### 5. 优缺点



### 三、环境分析

#### 1. 校园环境分析

廊坊市电子信息工程学校是一所国家级重点中等职业学校。在师资队伍建设上，学校实施“名师”、“双师型”工程。110名专任教师均为大学本科及以上学历。高级教师38人，占专任教师总数的31%。



#### 2. 区域环境分析





京津冀协同发展的最终目标是打造以首都北京为核心的协同创新共同体,建设全国科技创新中心,把创新作为今后经济增长的新引擎。根据规划,到 2017 年,京津冀科技创新中心地位进一步强化,区域协同创新能力和创新成果转化率明显提升。到 2020 年,科技投入、研发支出占地区生产总值比重达 3.5%。根据规划分工,河北方面,重点强化科技创新成果应用。

### 3. 职业环境分析

限制 VR 发展的一大障碍就是使用者产生的晕动症以及沉浸感不强。晕动症是指 VR 体验者在体验中产生眩晕的感觉。这是由于虚拟现实的视频图像处理是用于近似还原真实的世界,其对视频图像的渲染要求更为严格,因此对芯片运算能力和图像处理能力的要求更高,数据运算能力与数据传输速度、屏幕刷新率便成为技术实现的重要。


### 4. SWOT 分析



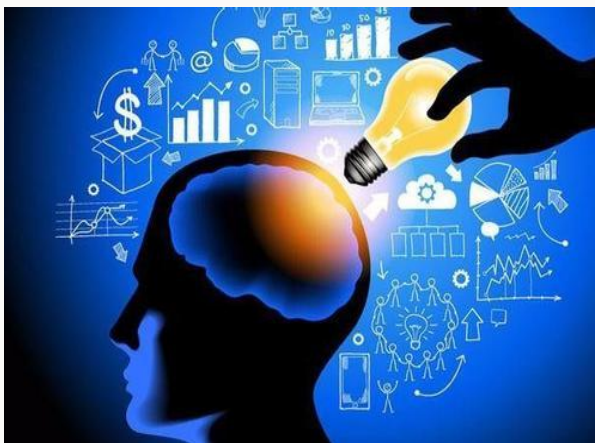
## 四、梦想未来

我有一个伟大的梦想,就是研究出一部三维立体空间游戏,这部游戏是与人们的脑电波相连,可以让人们在睡梦中完成游戏,





游戏内容设计不同阶段的人们所需要的不同需求，在那里人们可以感受到各种不同的人生，学到不同的知识，同时也实现游戏三维空间现实感，只利用一种机器，用埋藏在机器



内的无数信号原件产生多重电场，和使用者的脑部直接连接，不是透过眼睛或耳朵等感觉器官，而是直接对脑部传送虚拟的五感情报来生成虚拟空间。同时透过回收脑部发给身体的电子讯号，就算在虚拟空间内进行各种运动，现实世界的身体也毫无反应。因在游戏世界里活动角色，现实中的身体并不会跟着动作，而意识也完全进到游戏中不受外界干扰。

这部游戏是一种脑际与计算机相连实体体验，不再只是一部游戏，还是医学、电子学和计算机学等的结合体。完成这个梦想需要我和同伴努力去实现它，不管前途多么艰难险阻我都会坚持下去的。


## 五、职业了解

### 1. 职业前景

目前研究机构预估到 2020 年，全球头戴虚拟现实设备年销量将达 4000 万台左右，市场规模约 400 亿元，加上内容服务和企业级应用，市场容量超过千亿元。国内一线科技企业已加入到 VR 设备及内容的研发中，而在内容创造方面，也已经有了超次元 MR 这样的作品，这必然推动 VR 更快向 AR、MR 技术过渡。

### 2. 职业发展方向

三维游戏既是虚拟现实技术重要的应用方向之一，也为虚拟



现实技术的快速发展起了巨大的需求牵引作用。尽管存在众多的技术难题，虚拟现实技术在竞争激烈的游戏市场中还是得到了越来越多的重视和应用。电脑游戏自产生以来，一直都在朝着虚拟现实的方向发展，虚拟现实技术发展的最终目标已经成为三维游戏工作者的崇高追求。从最初的文字游戏，到二维游戏、三维游戏，再到网络三维游戏，游戏在保持其实时性和交互性的同时，逼真度和沉浸感正在一步步地提高和加强。我们相信，随着三维技术的快速发展和硬件技术的不断进步，在不远的将来，真正意义上的虚拟现实游戏必将为人类娱乐、教育和经济发展做出新的更大的贡献。

## 六、未来规划

### 1. 职业目标

居里夫人曾经说过：“我们必须有恒心，尤其要有自信力！我们必须相信自己的天赋是用来做某种事情的，无论代价多么大，这种事情必须做到。”当今社会职业是具有多样性，而我在众多职业中选择的是计算机动漫与游戏制作专业，在这个专业中我的理想是成为一名优秀的虚拟现实游戏研究工程师。我有恒心、有信心去实现我的理想。



### 2. 阶梯发展目标





### 3、发展措施

#### (1) 短期 2017—2020

- 在课前预习，上课认真的听老师讲课，做好笔记，课下复习，学好专业课和三科主课
- 利用课余时间，阅读关于计算机技术有关的知识和各种书籍
- 每天两小时锻炼时间，实现理想的前提是有一个健康的身体
- 积极参加各种有益的活动，提升自我修养，与同学友好相处
- 在各种考试和考级面前认真对待
- 制定复习计划，认真复习，考取大专学历

#### (2) 中期 2020—2023

- ◇ 在上大专时，同样需要认真学习，提升专业知识和技能
- ◇ 多参加学校活动，积极参加各种比赛，在这种活动中吸取经验，开阔视野。
- ◇ 在校期间研究 VR 方面的知识，虚心向专业老师请教


#### (3) 长期 2023—2027

- ☞ 在上大学时，多参加社会活动，丰富自己
- ☞ 经常阅读有关三维技术发展的书籍，提高专业知识储备
- ☞ 在大学时间学好专业课，提高自身品质
- ☞ 每天积极锻炼身体，养成良好的习惯
- ☞ 提高自身工作能力，并不忘记初心

## 七、评估调整

若遇到困难，寻找解决方法，经常自我反省，及时调整发展目标。

### 备选方案

- 1.美术概念设计师
  - 2.游戏海报设计师
  - 3.插画设计师
- 





## 七、结束语

每个人都失败过，但每一次的失败都是进一步的成功，只要持之以恒，有一些看似不可能实现的理想也许在你的不断努力和尝试下，就会取得成功。

