# 🎮 核心学习清单

# 1️⃣ Unity 程序开发（程序员）

✅ 熟悉 Unity Editor 基础操作（场景、Prefab、Layer、Tag）

✅ 学习 C# 脚本（面向对象、组件化）

✅ 实现角色控制器（移动、跳跃、碰撞）

✅ 相机控制（第三人称 / 等距视角相机跟随）

✅ 游戏物理（碰撞体、刚体、触发器）

✅ UI 系统（Canvas、按钮、血条、对话框）

✅ 地图加载与切换（场景管理 SceneManager）

✅ NPC交互（对话、任务、触发器）

✅ 数据存档（PlayerPrefs/JSON文件读写）

✅ 动画状态机（Animator）

✅ 基本 Shader 理解（如需要特效）

✅ 项目结构管理（文件夹、命名规范、协作流程）

# 2️⃣ Blender 3D 建模（美术）

✅ Blender 界面与基本操作（视图、快捷键）

✅ 低多边形建模（Low Poly）

✅ 角色、怪物、战车建模流程

✅ UV 展开与贴图（Texture Paint）

✅ 材质与基础 Shader（导入 Unity）

✅ 3D 动画（骨骼 Rigging、走路/攻击）

✅ 导出 FBX/GLTF 格式，导入 Unity 测试

# 3️⃣ 风资源设计（美术）

（如果是 2D 风，Blender 用于制作大场景或过场）

✅ Aseprite 或 Photoshop 绘制工具

✅ 人物设计（角色、敌人、载具）

✅ 动作帧（走路、攻击、爆炸）

✅ UI 元素（按钮、血条、物品图标）

✅ 输出 Sprite Sheet 并在 Unity 中制作 Animator

# 4️⃣ 关卡设计 / 策划

✅ 游戏世界观、地图布局草图

✅ 任务/对话/剧情流程文档

✅ Excel/Google Sheets 做数值表

✅ JSON/CSV 格式的导出与 Unity 读取

✅ 学习平衡（敌人血量、武器威力、经验值曲线）

# 5️⃣ 音乐与音效

✅ 简单学习 Chiptune 或 8-bit/16-bit 制作（FamiTracker, FL Studio）

✅ 基础混音概念

✅ 找免费音效库（Freesound.org）

✅ 音效格式处理（WAV/OGG）

✅ Unity 中音效管理（Audio Source、Mixer）

# 6️⃣ 编剧 / 文本撰写

✅ 剧情大纲、角色设定

✅ 对话分支、剧情触发条件

✅ 文本以 JSON/CSV 格式编写方便程序调用

# 7️⃣ 项目管理

✅ 基础版本控制（Git）

✅ Trello 或 Notion 做开发排期

✅ 版本迭代记录、里程碑文档

✅ 测试计划与 bug 反馈收集

**好的，以上都没有，我一个人做，全面人才**