《"精灵深林"课程设计报告》

一、选题背景与意义

- 二、实现功能描述
- (一)基础场景搭建 场景与相机创建

渲染器配置

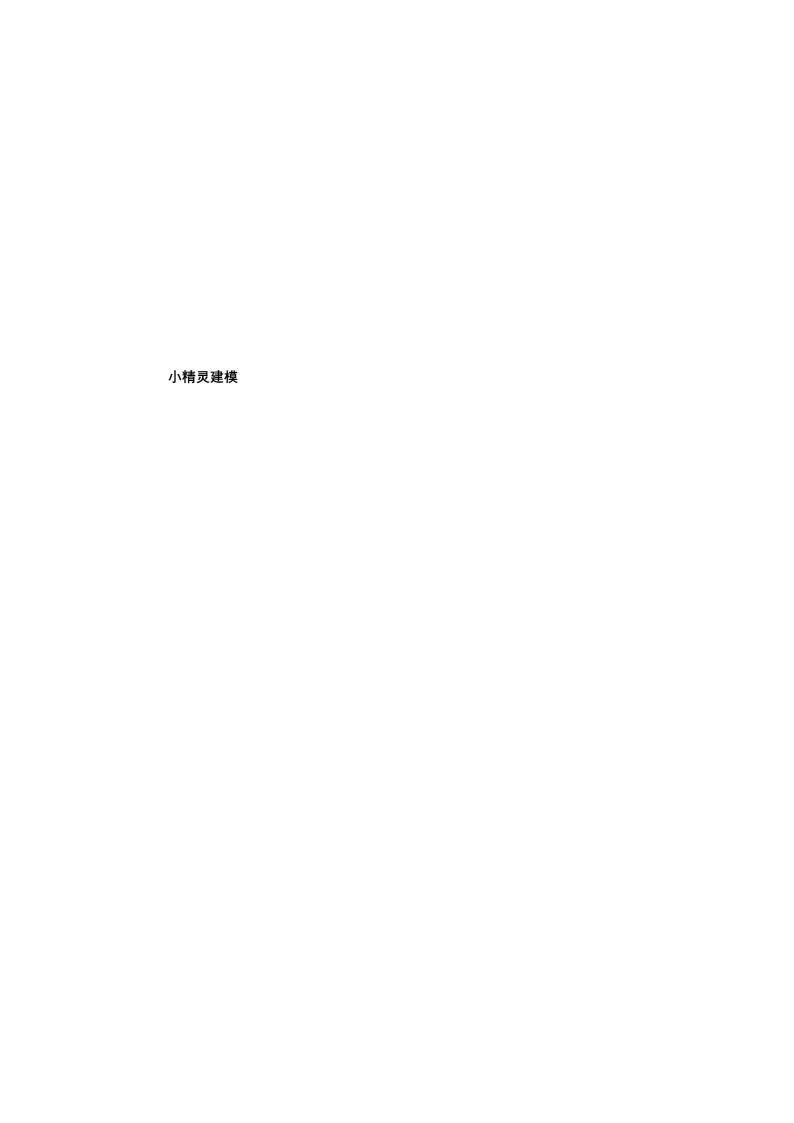
(二) 光照效果

环境光与定向光添加

(三) 场景元素建模

地面构建

树木生成



白云制作

(四) 动画效果

小精灵动画

窗口自适应

使用交互控件 三、技术选型与工具使用

核心库

开发语言

四、团队分工

成员 刘洋

成员 方纪陈

五、进度安排

第一阶段

第二阶段

第三阶段

第四阶段

六、总结与展望