

《“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

小精灵建模

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