**规范-项目-难度与工时**

**程序**

|  |  |
| --- | --- |
| 参考 | 难度 |
| 互交区域 | lv1 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 文档 | 职业级别 | 难度 | 参考工时 | 是否设计过 |
| 研发文档 | lv0 | lv1 | 6h | 否 |
| 研发文档 | lv2 | lv1 | 3h | 否 |
| 研发文档 | lv2 | lv1 | 20min | 是 |

**建模**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 难度 | 画风 | 例子 | 描述 |
| lv2 | 多边形 | Generated |  |
| lv0 | 多边形 |  | 小瓶子,小石块 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块 | 职级 | 时长 | 难度 |
| 贴图 | lv2 |  |  |
| 模型 |  |  |  |

**策划**

系统: 比如说物品系统, 玩家手持的时候左键会怎么样,右键会怎么样

资产: 比如说物品中的武器, 这个武器有一个打人的动画

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块 | 职业级 | 时长 | 难度 |
| 系统 | lv0 | 3h |  |
| 资产 | lv1 | 1h |  |

**项目管理**

Excel 30分钟 500条

1条 1分钟

**2D**

图标 lv1 30h

界面 lv1 3h

**原画**