目录 第一阶段（总）报告

[个人项目计划表-李钢（组长） 2](#_Toc507241385)

[项目计划（1） 3](#_Toc507241386)

[个人项目计划表-傅越鑫（核心成员） 4](#_Toc507241387)

[项目计划（1） 5](#_Toc507241388)

[个人项目计划表-林娴（核心成员） 6](#_Toc507241389)

[项目计划（1） 7](#_Toc507241390)

个人项目计划表-李钢（组长）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学号： | 1540610611 | 姓名： | | 李钢 | 工作量： | 40% |
| 项目总体计划概括 | | | | | | |
| 序号 | **时间** | | **计划、执行内容** | | | |
| 1 | 1.8-3.1 | | 统筹工作、前期资料准备 | | | |
| 2 | 3.2-3.15 | | 与UI团队对接，核定全局内容 | | | |
| 3 | 3.1-3.15 | | 游戏UI逻辑架构实现 | | | |
| 4 | 3.16-4.10 | | 游戏机制架构实现 | | | |
| 5 | 4.11-5.4 | | 游戏机制服务器实现 | | | |
| 6 | 5.5-5.10 | | 游戏基本功能测试 | | | |
| 7 | 5.11-5.21 | | 游戏测试工具环节 | | | |
| 8 | 5.22-6.1 | | Bug修复，逻辑完善 | | | |
| 9 | 6.2-6.20 | | 整理资料，完善文档，准备答辩 | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |

# 项目计划（1）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 1.8-3.1 |
| 内容概述 | 统筹工作、前期资料准备 |
| 详细设计内容 | |
| 1. 安排组员的相关工作，分工明确：    1. 傅越鑫核心成员：游戏模型的设计和制作；游戏动画的设计和制作；对游戏整体风格的布局，以及对游戏整体的场景设计思想    2. 林娴核心成员：游戏中UI的布局，以及UX的设计风格，提供游戏发展的剧情需要，整个Canvas的设计方式，以及部分相应的功能的实现    3. 李钢组长：整体游戏的架构，包括服务器框架设计，客户端框架设计，完善整个游戏流程，对阶段性的步骤提供记载方式，对成员的阶段性成果进行汇总，以及分析 2. 准备材料：    1. 游戏剧情的策划需求，寻找合适的教育网站以及小说覆盖内容    2. 游戏模型的规划设计，学习途径以及学习的风格方向    3. 编程学习资料的整理，模型学习资料的整理，游戏策划资料的整理 3. 学习内容：    1. 学习的记录内容，存储在Github，网址：nextleaves.github.io    2. 主要以游戏网络编程，C#高级编程，以及游戏安全等方面的学习 | |

个人项目计划表-傅越鑫（核心成员）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学号： | 1540610615 | 姓名： | | 傅越鑫 | 工作量： | 30% |
| 项目总体计划概括 | | | | | | |
| 序号 | **时间** | | **计划、执行内容** | | | |
| 1 | 1.8-3.1 | | 深度学习建模及特效技巧、前期资料准备 | | | |
| 2 | 3.2-3.10 | | 确定游戏场景、物品模型、人物模型、特效的效果样式 | | | |
| 3 | 3.11-4.2 | | 简易实现场景、物品模型、人物模型 | | | |
| 4 | 4.3-4.15 | | 游戏特效实现 | | | |
| 5 | 4.16-5.15 | | 场景 、模型精细修改，开始程序编写 | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |

# 项目计划（1）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 1.8-3.1 |
| 内容概述 | 深度学习建模及特效技巧、前期资料准备 |
| 详细设计内容 | |
| 1. 深度学习建模工具： 2. .熟悉3DMAX的各项功能，熟练使用石墨工具、石墨拓步工具、灯光技巧，制作一些简单的精度模型。   图1 藤吊灯  图2 球形吊椅 | |
| 图3 高精度螺丝钉  图4 镂空金属球   1. 跟着学习制作简单的人物模型   图5 卡通人物模型（学习模型，不实用于游戏中）   1. 学习MAYA工具的布局及使用。 2. 特效学习： 3. 学习制作一些简单的特效，例如刀光等 4. 熟悉Unity工具的布局及使用 5. 资料准备： 6. 整理建模工具、unity工具的学习材料 7. 确定大致游戏风格 | |

个人项目计划表-林娴（核心成员）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学号： | 1540610714 | 姓名： | | 林娴 | 工作量： | 30% |
| 项目总体计划概括 | | | | | | |
| 序号 | **时间** | | **计划、执行内容** | | | |
| 1 | 1.8-3.1 | | 统筹工作、前期资料准备 | | | |
| 2 | 3.1-3.15 | | 与UI团队对接，核定全局内容 | | | |
| 3 | 3.1-3.15 | | 游戏UI逻辑架构实现 | | | |
| 4 | 3.16-4.10 | | 游戏机制架构实现 | | | |
| 5 | 4.11-5.4 | | 游戏机制服务器实现 | | | |
| 6 | 5.5-5.10 | | 游戏基本功能测试 | | | |
| 7 | 5.11-5.21 | | 游戏测试工具环节 | | | |
| 8 | 5.22-6.1 | | Bug修复，逻辑完善 | | | |
| 9 | 6.2-6.20 | | 整理资料，完善文档，准备答辩 | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |

# 项目计划（1）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 1.8-3.1 |
| 内容概述 | 统筹工作、前期资料准备 |
| 详细设计内容 | |
| 1.8-1.31 通过墨刀、幕布等工具初步设计项目UI界面。  2.1-3.1 学习unity3D、C#语言，了解角色控制、角色互动、Unity图形与用户界面基础等内容；  完善项目游戏UI界面；  进行素材收集整理。  附件1  图片1-商城界面    图片2-个人资料界面  图片3-角色界面  图片4-角色个人资料界面  图片5-主界面 | |