目录 第二阶段（总）报告

[个人项目计划表-李钢（组长） 2](#_Toc508530925)

[项目计划（2） 3](#_Toc508530926)

[个人项目计划表-傅越鑫（核心成员） 4](#_Toc508530927)

[项目计划（2） 5](#_Toc508530928)

[个人项目计划表-林娴（核心成员） 8](#_Toc508530929)

[项目计划（3） 9](#_Toc508530930)

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（2）

|  |  |
| --- | --- |
| 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：游戏场景的风格设计拟定    2. 林娴核心成员：游戏剧情的扩展以及游戏后续的故事发展    3. 李钢组长：整理文档，实现Github同步操作 2. 准备材料：    1. 统筹安排工作，和UI达成协作，发布UI需求内容；核定成员事务 3. 学习内容：    1. 规划安排文档设计，Github地址：https://github.com/NextLeaves/GraduationProject.git    2. 扩展知识技能，完善UGUI技术特点：地址（https://nextleaves.github.io/2018/03/10/Object/Books/GameDevelopment/ManualCase/cpt13\_Nightmares/） | |

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（2）

|  |  |
| --- | --- |
| 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. 拟定资料，设计场景风格，选择动物的场景设计特点 | |

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（3）

|  |  |
| --- | --- |
| 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。  拟定客户端设计思维导图 | |