目录

[个人项目计划表 2](#_Toc505112458)

[项目计划（1） 4](#_Toc505112459)

[项目计划（2） 5](#_Toc505112460)

[项目计划（3） 6](#_Toc505112461)

[项目计划（4） 7](#_Toc505112462)

[项目计划（5） 8](#_Toc505112463)

[项目计划（6） 9](#_Toc505112464)

个人项目计划表

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 | |

# 项目计划（2）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 3.2-3.10 |
| 内容概述 | 确定游戏场景、物品模型、人物模型、特效的效果样式 |
| 详细设计内容 | |
|  | |

# 项目计划（3）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 3.11-4.2 |
| 内容概述 | 简易实现场景、物品模型、人物模型 |
| 详细设计内容 | |
|  | |

# 项目计划（4）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 4.3-4.15 |
| 内容概述 | 游戏特效实现 |
| 详细设计内容 | |
|  | |

# 项目计划（5）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 4.16-5.15 |
| 内容概述 | 场景 、模型精细修改，开始程序编写 |
| 详细设计内容 | |
|  | |

# 项目计划（6）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 |  |
| 内容概述 |  |
| 详细设计内容 | |
|  | |