日期：6月6日至6月11日

在实训的第一周，在了解实训具体要求了之后，主要和组员讨论了游戏的目标，确定了想做的游戏类型是RPG。之后根据所编写的具体游戏剧情，确定了基本的游戏名称、角色、场景、音乐风格，以及要使用的编程语言、建模工具和游戏引擎。之后根据我的预想以及老师提供的游戏策划模板，编写游戏策划，编写的过程中不断地确定游戏细节，例如镜头控制、游戏道具、AI控制以及游戏界面的基本设计。同时，根据小组的分工，我需要进行建模，所以下载了许多Maya教学视频，学习建模的方法和技巧。同时参考了许多游戏的人物设计风格，对要做的人物模型和场景模型有一个模糊的构思。