lab4 2023/5/21会议

目录

[1. 虚拟人实验 1](#_Toc135596952)

[2. 任务分配 1](#_Toc135596953)

[3. 注意事项 1](#_Toc135596954)

[4. VR+AIGC论文大纲 DDL5.31 2](#_Toc135596955)

[5. lab4背景 3](#_Toc135596956)

# 虚拟人实验

首先，虚拟人实验占10分，偏逢大三最忙的时节，游戏设计从简，我的计划是

* 半自助设计建模，绑定avatar
* 待机/走路/跑步动画
* 视角/位移控制
* 场景设计
* 3D吃豆豆游戏
* 陷阱/巡逻小怪以及生命值系统
* 道具:加血，加速，磁铁
* (可选)死亡/胜利结算以及重开

# 任务分配

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 负责人 | lab4任务 | 可选任务 |
| 刘成坤 | 虚拟人模型、动画资源、avatar骨骼 | 自主设计模型 |
| 李赛伽 | 位移控制、动画绑定、视角控制 |  |
| 伍孟晗 | 场景设计、道具模型（unity商店） |  |
| 李振 | 游戏逻辑、UI | 开始结束画面 |

# 注意事项

1. 建议进行实验记录，要求可复现，目的是相互学习，不是“外包”完成任务
2. 设计和实现从简进行，毕竟游戏设计是个无底洞，注意投入产出比（lab4只占10分）
3. DDL5.28（十四周周末），注意活动具有先后关系

实验报告大纲

* 实现结果
* 总结和感悟
* 实验记录（可选）

# VR+AIGC论文大纲 DDL5.31

1. 中英文摘要
2. 引言

1. 虚拟现实技术及其发展概述

2. Chat GPT的基本原理

3. 人工智能生成技术（AIGC）的概述

1. Chat GPT在虚拟现实技术领域的应用（每节2000±500字，最好带有图表）

[ 伍孟晗]

A. 三维模型生成（引用文献至少1~2篇）

0. 传统技术（过去是如何做的）

1. 用AIGC技术生成逼真的三维模型

2. 关键技术：生成模型训练、数据集构建和模型优化

3. 分析存在的问题与挑战、未来的研究热点

例如：数据集的获取和标注困难

[ 李振 ]

B. 三维场景生成（引用文献至少1~2篇）

0. 传统技术（过去是如何做的）

1. 使用Chat GPT和AIGC技术生成虚拟现实场景

2. 关键技术：场景生成算法、语义理解和逻辑推理

3. 分析存在的问题与挑战、未来的研究热点

例如：模型的生成质量和可控性问题

[ 李赛伽 ]

C. 虚拟角色生成逼真对话（引用文献至少1~2篇）

0. 传统技术（过去是如何做的）

1. 利用Chat GPT和AIGC技术生成虚拟角色的逼真对话

2. 关键技术：对话生成模型、情感分析和上下文理解

3. 分析存在的问题与挑战、未来的研究热点

例如：对话的上下文理解和一致性保持

三、问题与挑战（为了便于分工，暂划分入章节三）

四、未来的研究热点（同上）

五、总结与展望

1. 总结论文主要内容

2. 对未来研究的展望

六、参考文献

# lab4背景

当然可以！以下是一个简单的游戏背景故事：

故事背景：

在一个宁静的小镇上，生活着一个名叫亚历克斯的中年男子。亚历克斯是一位普通的上班族，每天都在忙碌的工作中度过。然而，他一直梦想着冒险和探索未知的世界。

故事起源：

有一天，亚历克斯偶然间得到了一封神秘的信件。信中描述了一个神奇的世界，充满了稀奇古怪的物品和宝藏。这个世界被隐藏在现实世界之中，只有真正有勇气和好奇心的人才能够找到它。

亚历克斯被这封信件深深吸引，他决定踏上一段全新的冒险之旅。在他的衬衫和牛仔裤的打扮下，他开始了他的探险。

游戏目标：

亚历克斯的目标是在这个神秘世界中收集各种珍贵的物品。这些物品散落在不同的地方，有的隐藏在森林深处，有的埋藏在沙漠下面，还有的被保护在古老的遗迹中。

亚历克斯需要解决一些谜题和挑战，才能够获得这些物品。他会遇到一些友好的NPC角色，他们会给予他一些任务和帮助。同时，他也会面对一些危险和障碍，需要小心应对，以保证自己的安全。

通过探险和收集物品，亚历克斯不仅能够获得财富和荣誉，还能够揭示这个神秘世界背后的真相。

这就是亚历克斯的冒险故事，一个中年男子穿着衬衫和牛仔裤，勇敢地探索神秘世界、收集珍贵物品的故事。希望这个背景故事能够为你的游戏设计提供一些启发！