数字媒体实训个人总结

本次数字媒体实训，我主要参与了策划与美工方面的工作。第一天我们共同讨论决定制作一款rougelike类的双摇杆射击游戏，使用键鼠操作。在第一周，我参与讨论了游戏策划，制定了游戏大致的背景故事，游戏玩法，怪物种类及其设定，boss的设定，房间的设定等。

第二周我参与了怪物模型的制作，这一周主要学习使用maya建模以及使用panda3d导出为egg文件并在游戏中运行测试，这周初步制作了一些模型，并且为这些模型进行了贴图或配色。

第三周对上一周制作的模型进行了大幅的修正和美化，对某些不够精美的模型加了一些细节，以及更改了某些模型的贴图和配色。对于一些大家不满意的模型进行了重新制作，以求制作出更加精美的模型。

第四周主要进行了游戏中场景的制作，我制作了包括大概三种主题的房间，以及在房间中布置了一些障碍物是的场景更具多样性，另外，在房间中设置了locator以帮助开发组的同学定位怪物的生成点。

第五周主要是进行了开场动画，过场动画和结尾动画的制作，打印了一些模型并制作了剪纸，使用手机加滤镜进行录制，后期使用了会声会影进行剪辑和添加音效字幕等。

最后一周主要是进行游戏的测试工作并且将相关的bug信息反馈给开发组的同学，并且对游戏内的一些参数进行了调整以平衡游戏的难度。

本次的数字媒体实训锻炼了我使用各种工具建3d模型的能力，并且对panda3d游戏引擎制作游戏的过程有了了解。