**实训个人总结**

**软件四班 张文博 201430614458**

为期一个半月的实训到今天正式结束了。回顾整个实训过程，进行了辛苦努力的工作，也收获了许多。

在项目初期的分工中我分配的职责是美工组。主要的任务是和另外两位同学一起负责整个游戏的策划，建模，动画，音效等一系列工作。在策划阶段，首先我们确定了整个游戏的大方向即游戏类型：Roguelike双摇杆射击游戏。接下来在经过讨论之后确定了游戏的剧情，混合了魔幻卡通风和科幻机械风，并设计了种类繁多的怪物。

接下来进行了漫长的建模工作。在建模初期由于没有经验走了许多弯路，并且由于没有参考成熟的设计，导致建模出的模型很糟糕。于是在经过一轮的工作之后，又对许多模型进行了重建。在建模过程中也和编码小组进行了详细的沟通，比如怪物的大小，场景中需要安放的位置点等。在经历了一系列工作之后，最后的成果虽然还不是很精致，但也算较好的满足了之前策划中的丰富度。

在建模工作的过程中，我还参与了整个游戏UI的设计和制作。比如主菜单的布局，游戏界面中要有的元素比如血条、小地图、BUFF栏等UI的摆放。另外还参与了游戏内音效的制作。经过四处筛选，决定采用和我们游戏整体氛围十分相符的比较成熟的另一款商业游戏Risk of Rain中的BGM，取得了不错的效果。

在实训的后期我主要参与了动画的制作和对整个游戏平衡性的改动，也参与了一些测试工作。经过我们美工组的讨论，决定采用打印怪物模型，手工剪裁辅以漫画滤镜的方式来制作游戏需要的动画。在大家共同努力下较好的完成了任务。在动画制作完成后，我花费了大量的时间对整个游戏的平衡性进行了测试和改动，这里编码小组提供的接口为改动游戏中各项属性提供了极大的便利。在平衡游戏的过程中也对之前设定的不合理处做出了小小的修改。最后得到的游戏是一种偏硬核，有挑战性又充满乐趣的版本，至此游戏基本制作完成。

在本次的实训中，虽然我没有参与到实际的编码中，但也贡献了自己的力量。在实训进行的过程中，我对整个游戏开发流程有了全新且全面的认识。由于负责策划和美工，因此可以决定整个游戏的内容，从玩法和形式到剧情和设定，我得以将之前制作自己游戏的梦想实现，这也使我对最后的成品充满了期待，成为实训过程中的一大动力。通过本次实训，我对游戏引擎的认识和使用又加深了一个层次，并对开发一个游戏所需要的各方面工作有了深刻的理解，对于个人综合实力的提升也有很大帮助，受益良多。