Timeline

人物模型（main player）

NPC 模型（bear man·woman）

配色，sword & wand

·地图模型·基本的形状（in maya）

·Use unity Terrain remade big version，增加四周的山体以阻止玩家掉出地图

·增加河流，smooth 山体

·使用unity自带的贴图进行区域划分

·绘制贴图，够勒出main road

·草地贴图，立体草地贴图，摆放（太密集导致画面卡顿，减少数量）（通过观察荒野之息的草地和其他游戏，我发现贴近河流或者road的地方草会稀疏，村庄周边添加少量草）（改变草摆动速度和幅度）

03/09/2018 – 07/09/2018

Beerman模型及修改（加长腿，因为腿太短在动画中无法准确表现出很多动作）

修改主角模型 （穿模）改变上衣的VERTEX遍布和增加face

10/09/2018 – 15/09/2018

Make door can open while player go thought. Add basic color on player and house.

17/09/2018 – 21/09/2018

Building up player death system, basic start scene and death scene.

修改模型（穿模）（我选择将衣服内的人物背部mush向内推进，以减少穿模的可能，在maximo检查，在游戏内检查。）