

# CG项目个人报告

课程名称	计算机图形学		
年级	16级	专业	计应
学号	16340063	姓名	巩泽群
电话	15920801184	邮箱	<a href="mailto:765194873@qq.com">765194873@qq.com</a>

## 主要工作

- 寻找 3D 模型资源，修改 3D 模型，制作 3D 模型。
- 本次项目中大多数模型来自 <https://www.turbosquid.com/>，在这个网站上找到了很多有用的模型。
- 通过在网上下载相关的模型资源，导入 3ds max，并在 3ds max 中对模型进行修改。例如修改模型的参数，大小，位置，贴图；
- 制作了一些简单的模型，例如组成迷宫的墙。为了简化模型，采用了简单的立方体来制作，而选择合适的贴图作出较为真实的效果；
- 制作地图，设计地图元素的分布；
- 参与导出包围盒；
- 设计游戏交互机制，采用了fps的通用设计；
- 设计编写游戏背景故事；
- 调整游戏参数，保持数值平衡；
- 确定游戏的最终效果。

## 实验感想

- 本次项目中，我主要的工作是设计游戏的机制以及设计地图。在游戏机制方面，一方面首先设计了背景故事，提升了用户的代入感。为了让游戏和背景故事之间更加契合，在设计游戏元素时也要符合背景故事的限制。
- 设计地图方面，由于地图比较大，想了很多元素用来填满地图，这期间用到了非常多的模型，也做了很多实验；比如设计了一个地图里很庞大的元素：迷宫；
- 本次项目中，我体会到了分工合作的重要性，程序和设计分离是一种非常有效的做法。
- 感谢组内的其他成员，和他们的合作十分愉快。