

雪人快跑

努努一口一个

16340064 古文鑫 16340063 巩泽群

16340069 韩宇潇 16340072 何颢尧

Running Snowman

- 故事背景
- 游戏玩法
- CG技术
- Demo展示
- 任务安排

故事背景

第一天，我变成了一只……雪人？周围都是雪山，看不到尽头，先到处走走吧。

第二天，太阳照在脸上好难受，不一会就融化了一块，还好捡到一个雪块补回来了。

第三天，今天的白天似乎比昨天更长，我挖了个雪洞，勉强挡得住太阳的直射。

第四天，阳光越来越猛烈，这个雪洞也待不下去了，我还能坚持到什么时候？

--雪人日记

游戏玩法

雪人快跑是一款生存沙盒游戏。在阳光的照射下雪人会不断融化，玩家可以控制雪人在场景中移动，收集雪块来保持自身的雪量，生存到极夜来临。

CG技术 - Basic

相机漫游：鼠标键盘控制雪人移动

光照和阴影：场景中的太阳照射

纹理贴图：场景中的雪山

阴影贴图：雪人的影子

模型导入：雪人的人物模型

CG技术 - Bonus

天空盒：表示场景远处的雪山

显示文字：在屏幕中显示雪量以及提示

模板测试：实现雪块特效

复杂光照：优化光照效果

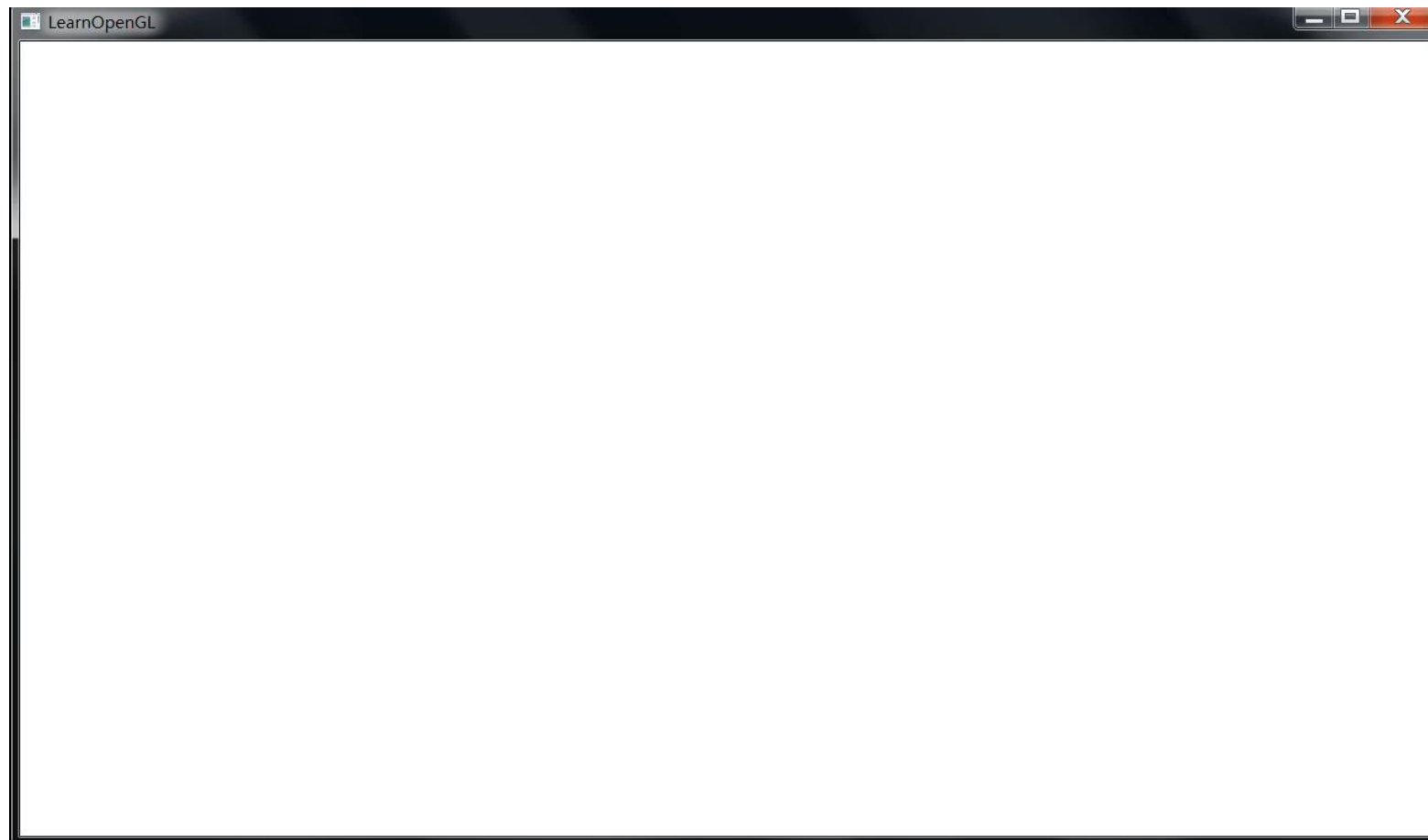
重力系统：雪人的跳跃动作

碰撞检测：场景边界

粒子系统：实现下雪特效

流体模拟：雪水的流动

Demo展示



任务安排

- 项目经理 - 古文鑫：编写项目文档，实现游戏逻辑
- 技术经理 - 何颢尧：搭建代码框架，布置游戏场景
- 产品经理 - 巩泽群：确定游戏机制，细化游戏元素
- 设计经理 - 韩宇潇：设计游戏场景，制作人物模型

谢谢