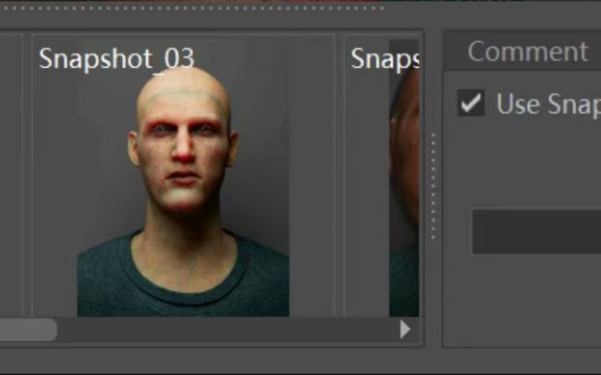
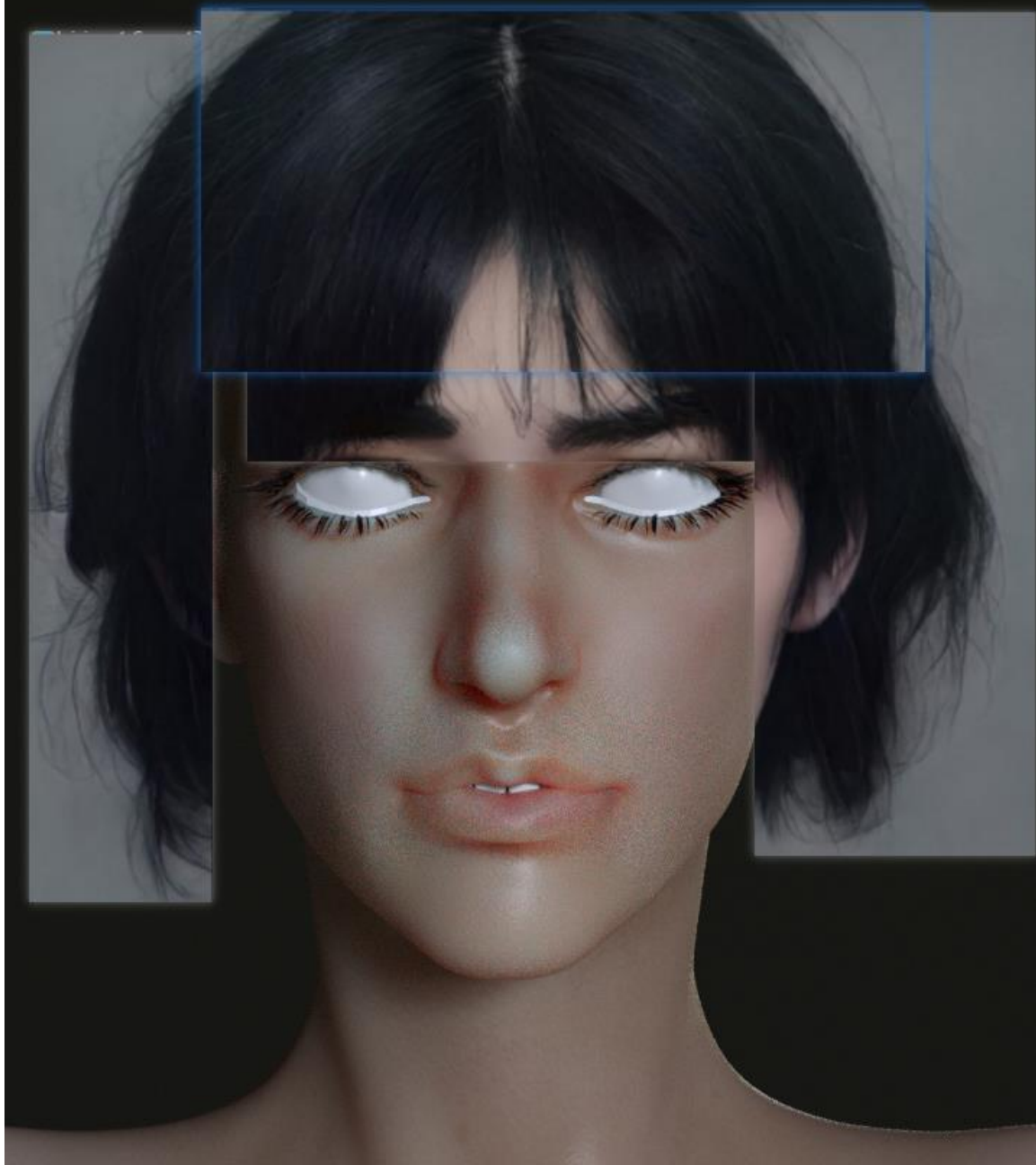




*SAMPLE REELS* TNT.













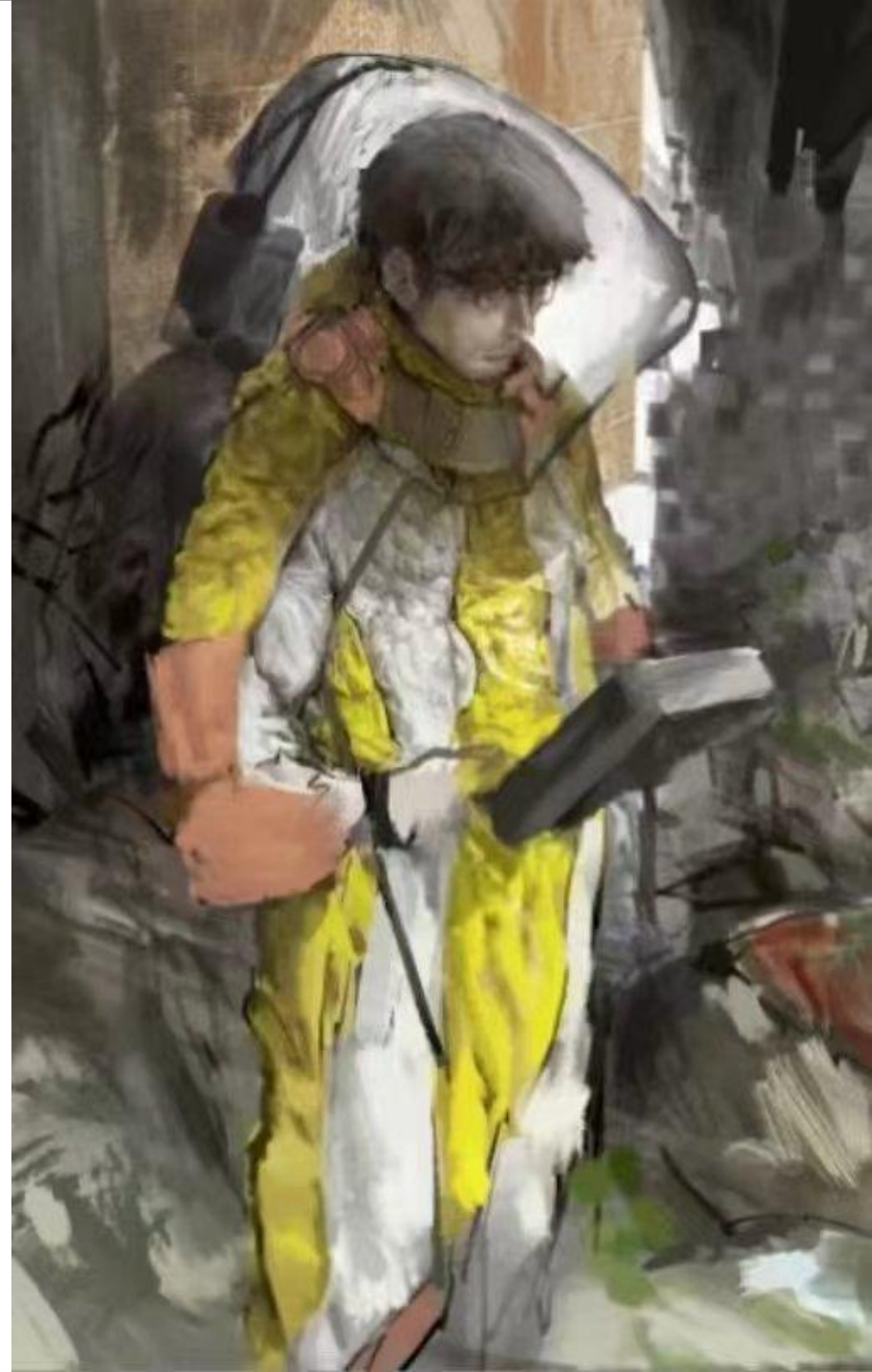










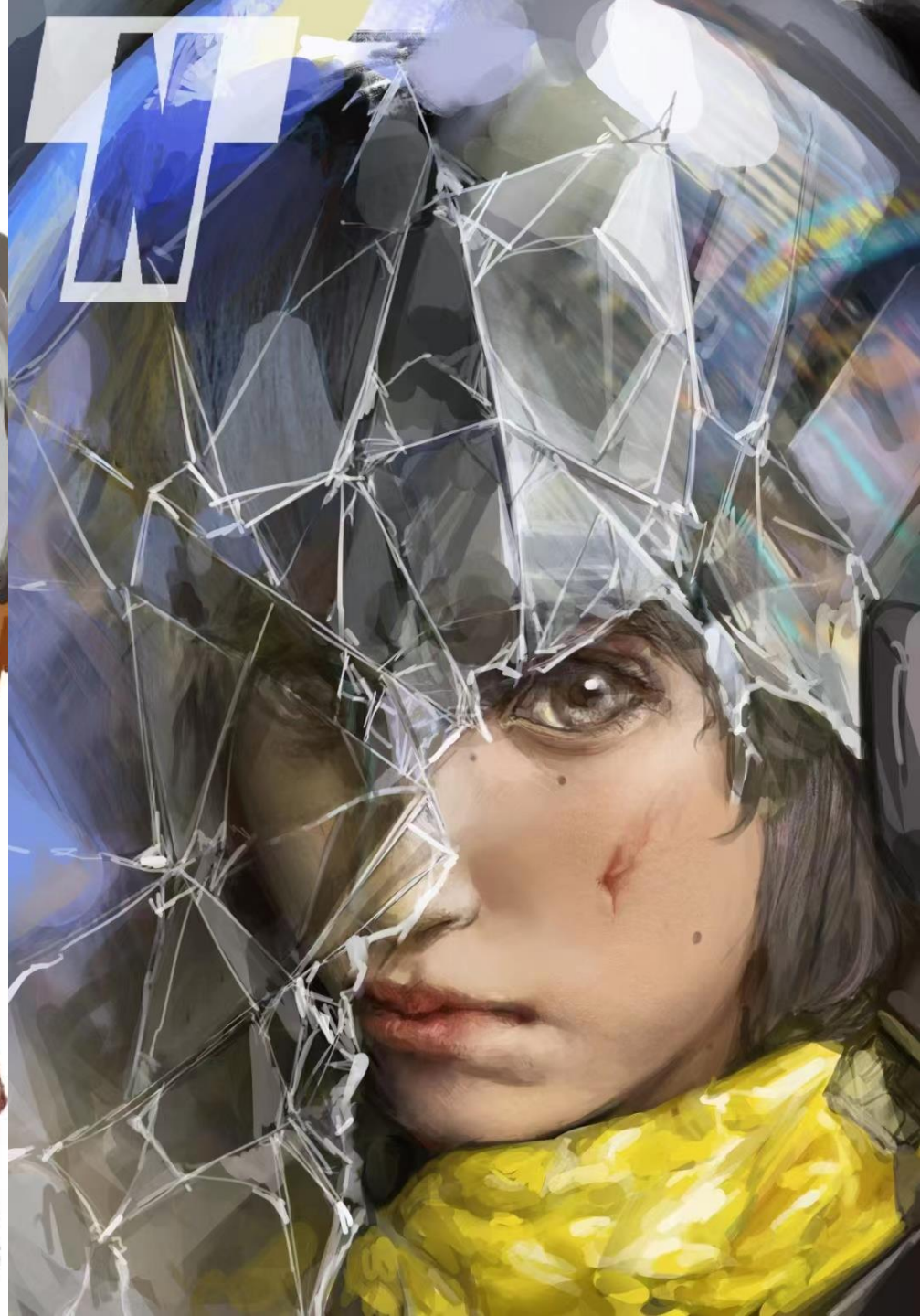


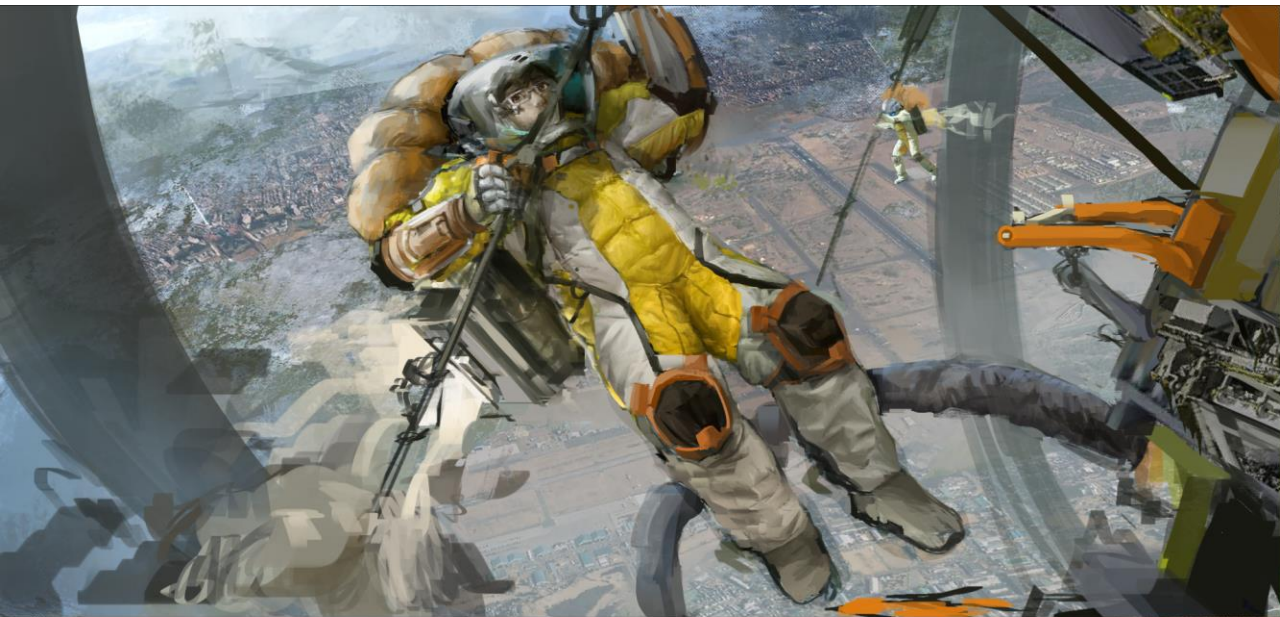


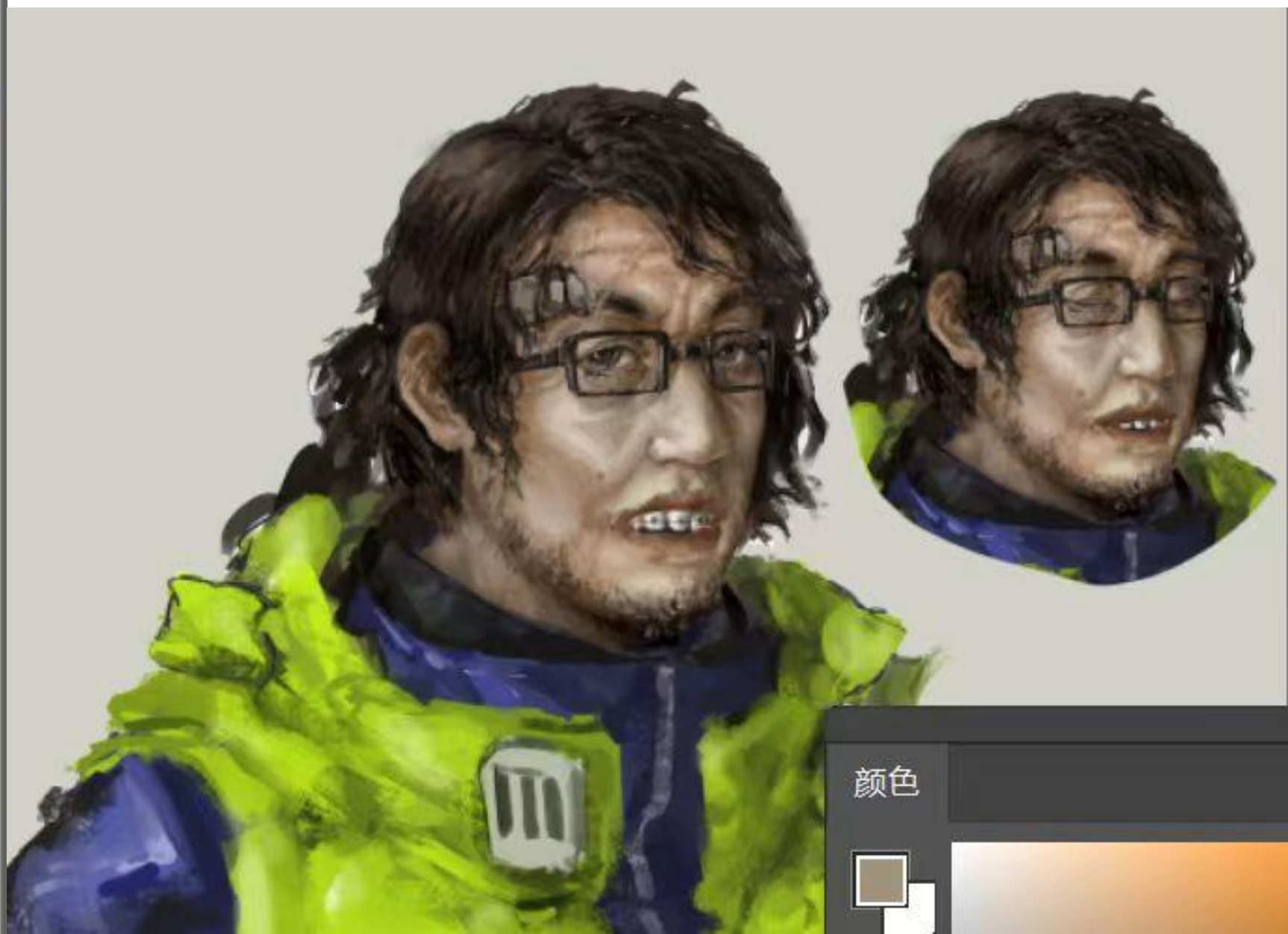


TNT



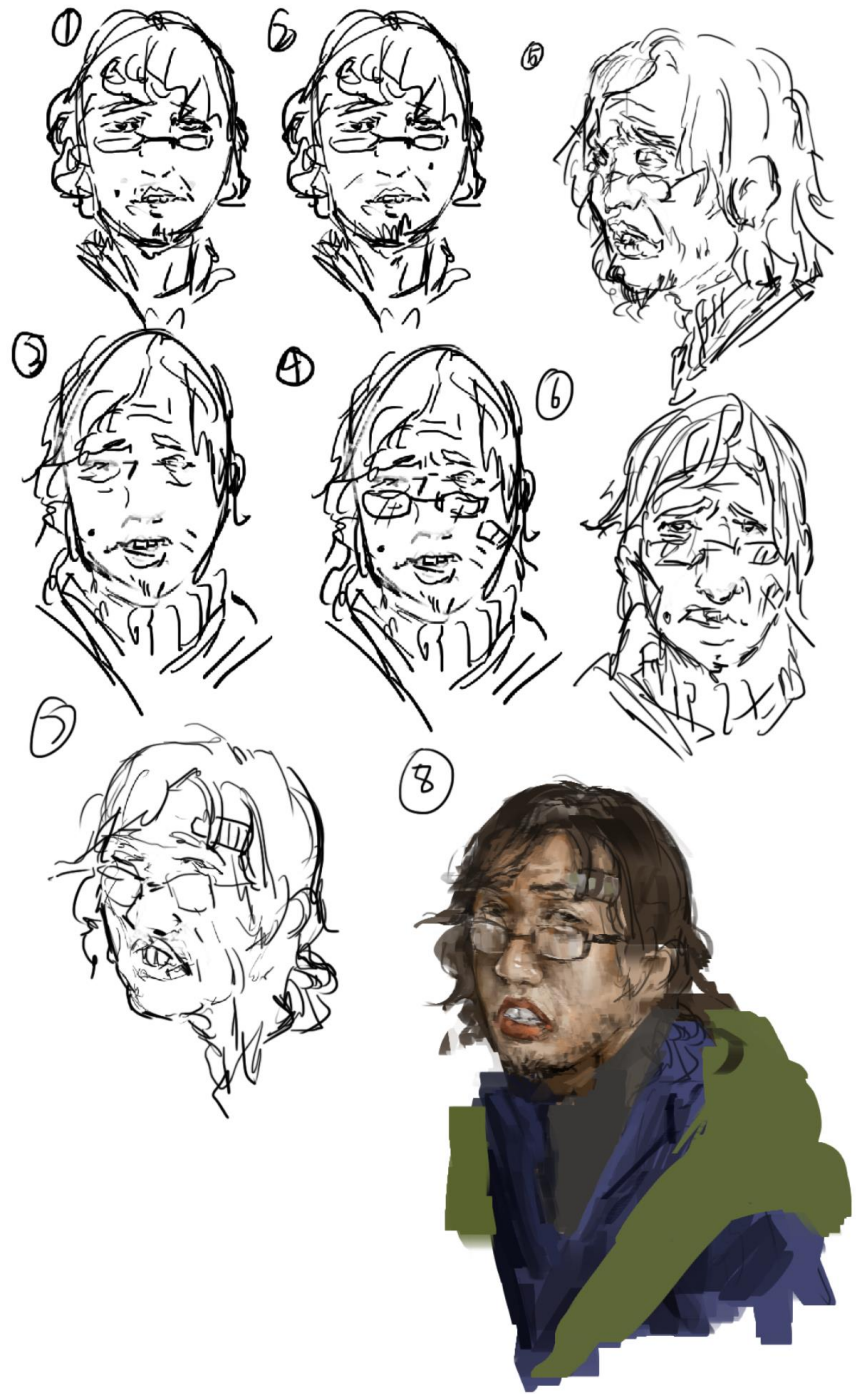


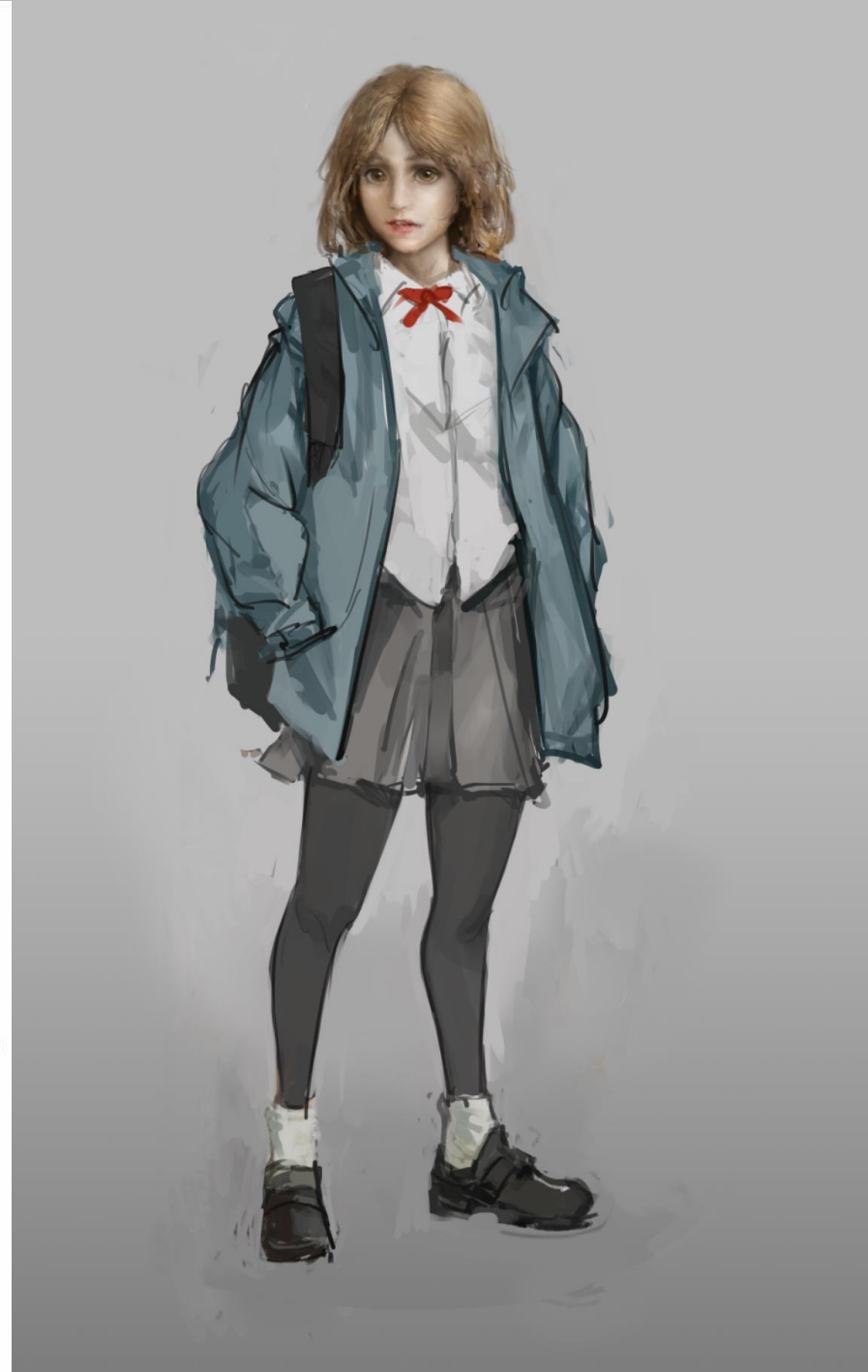




颜色







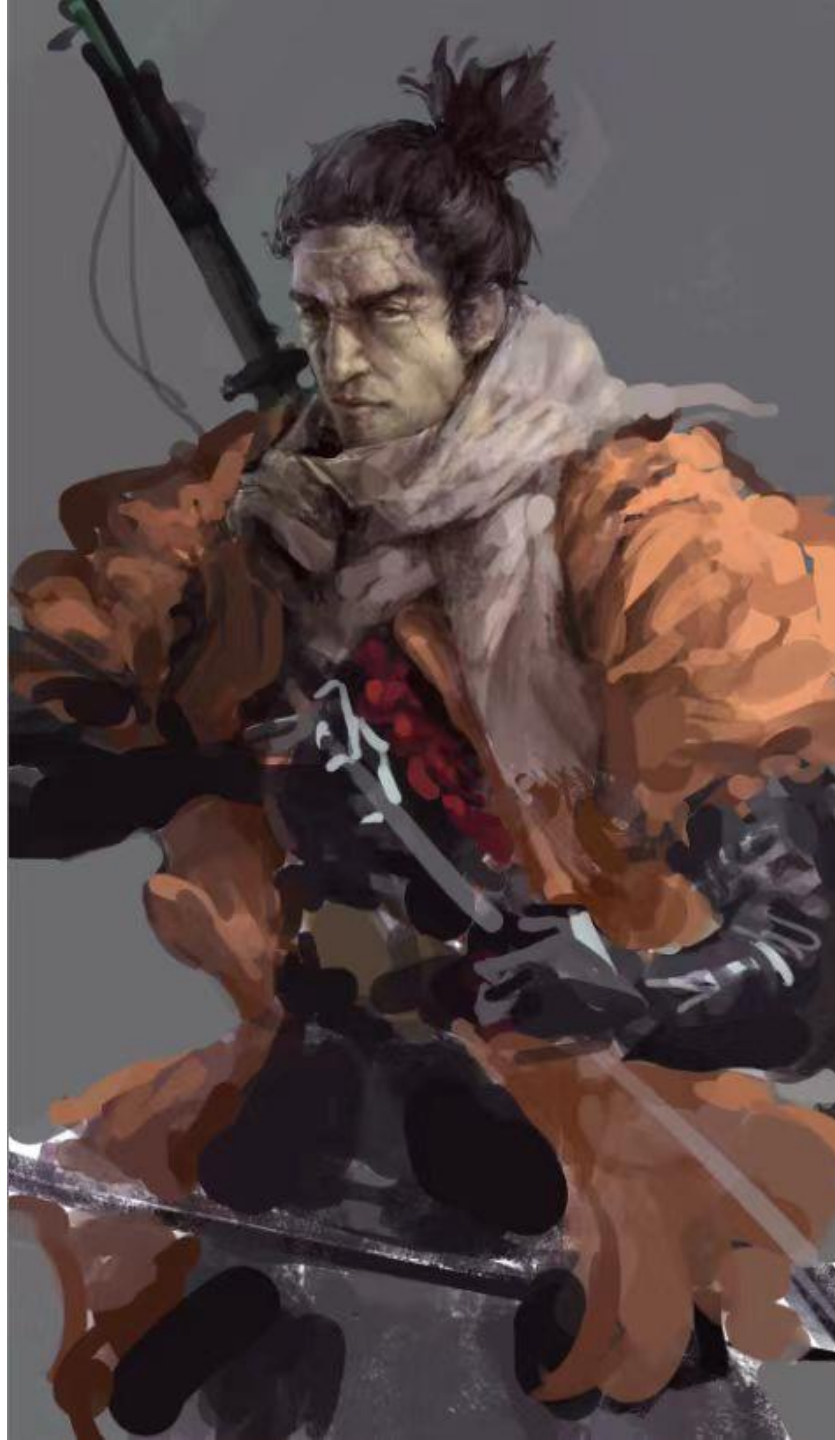




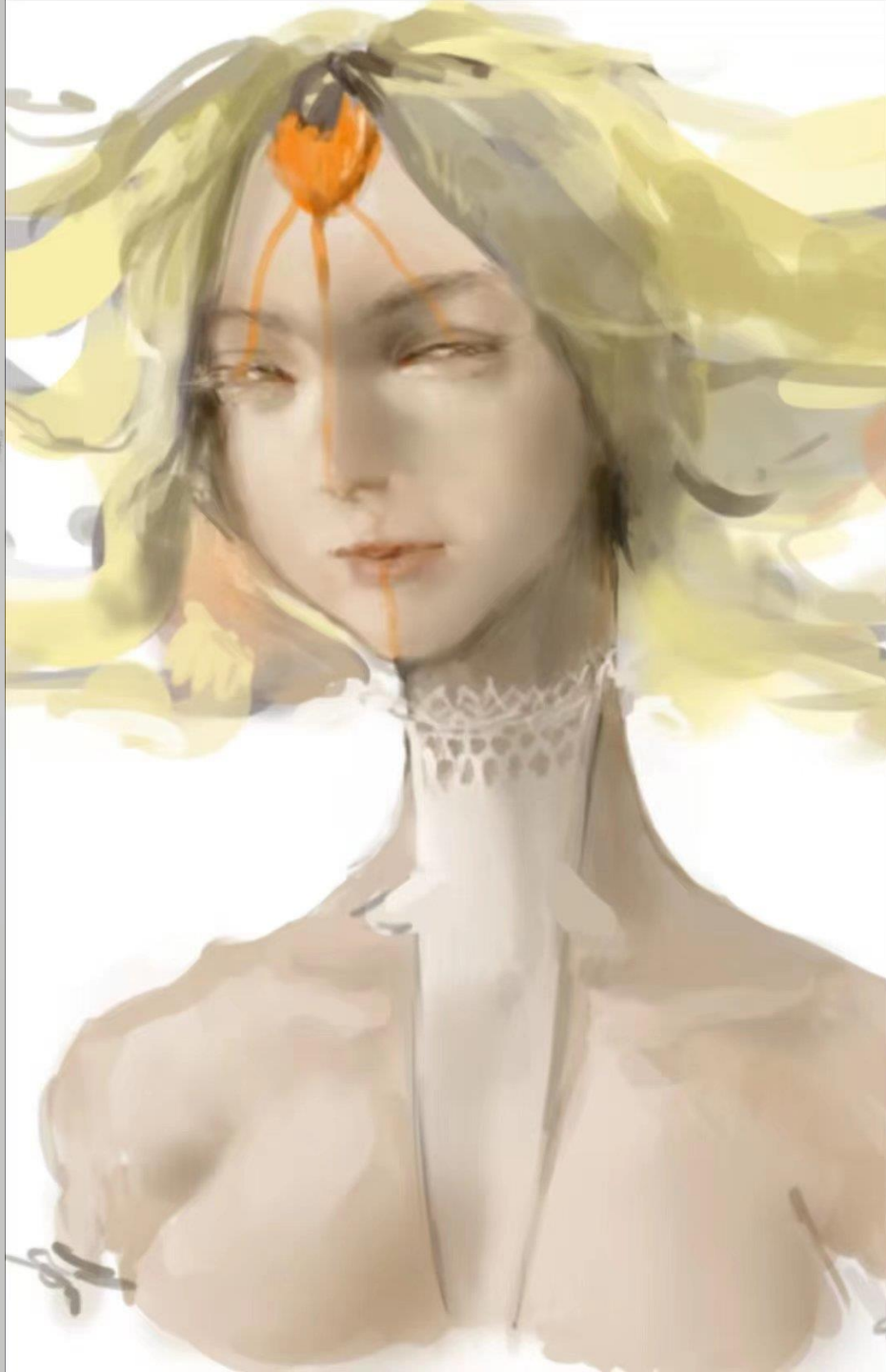


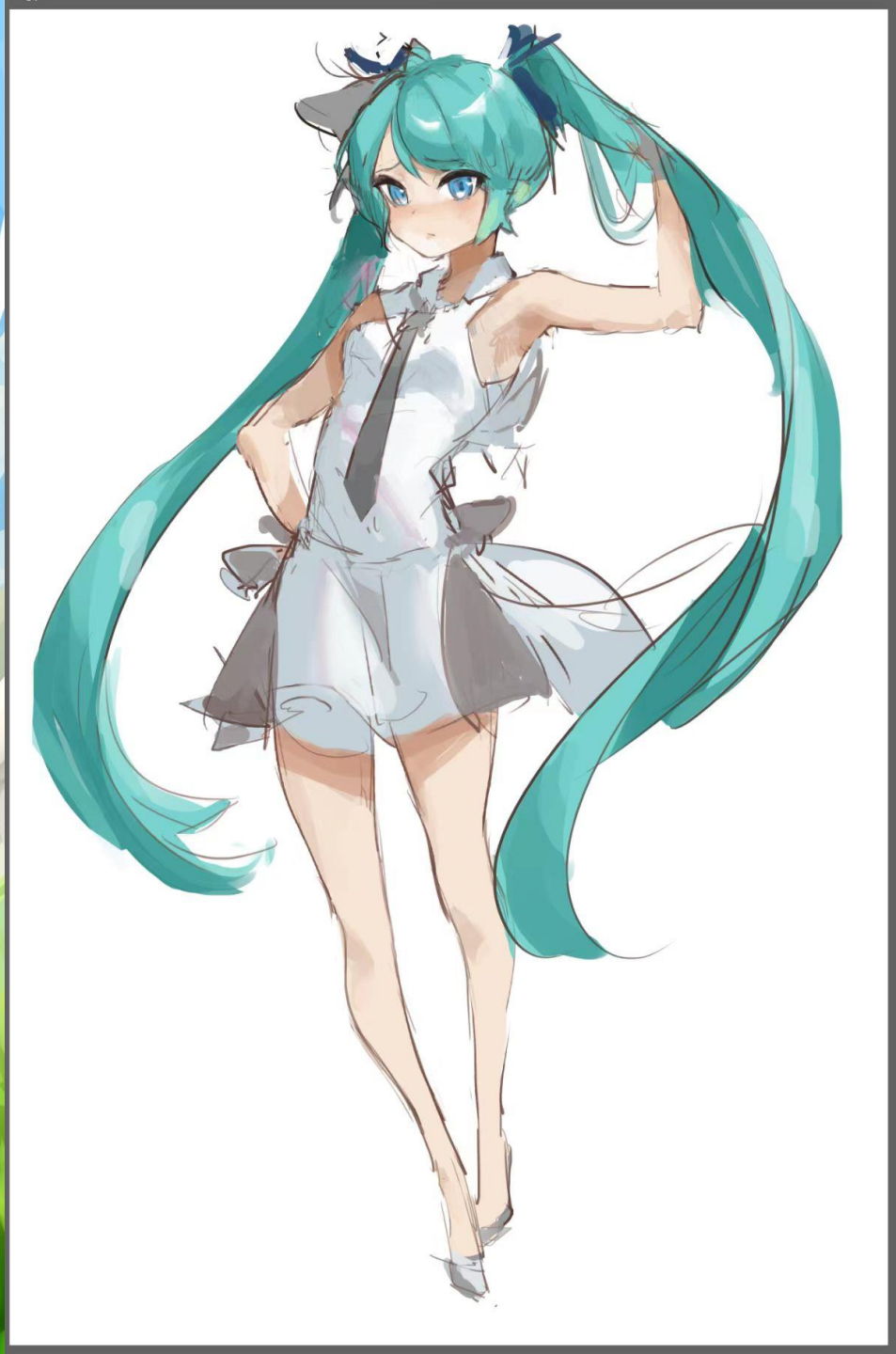
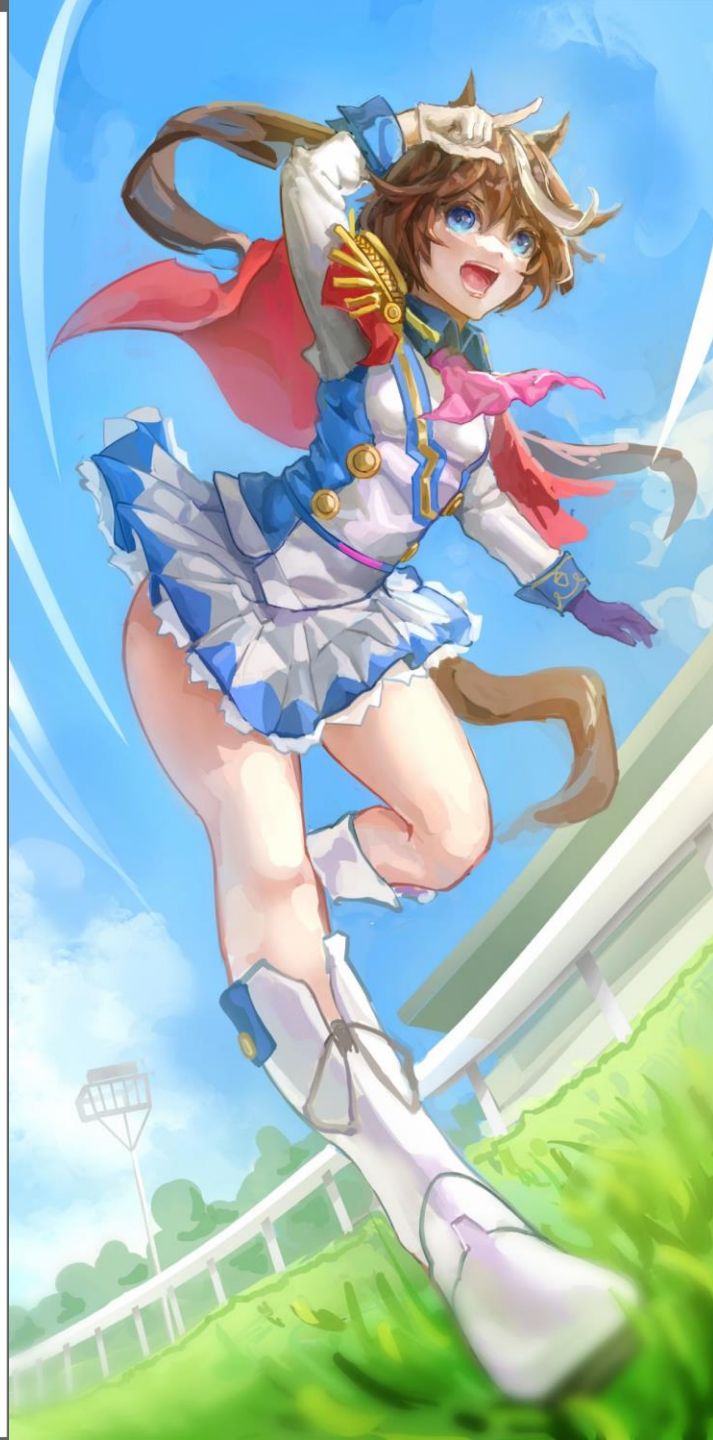




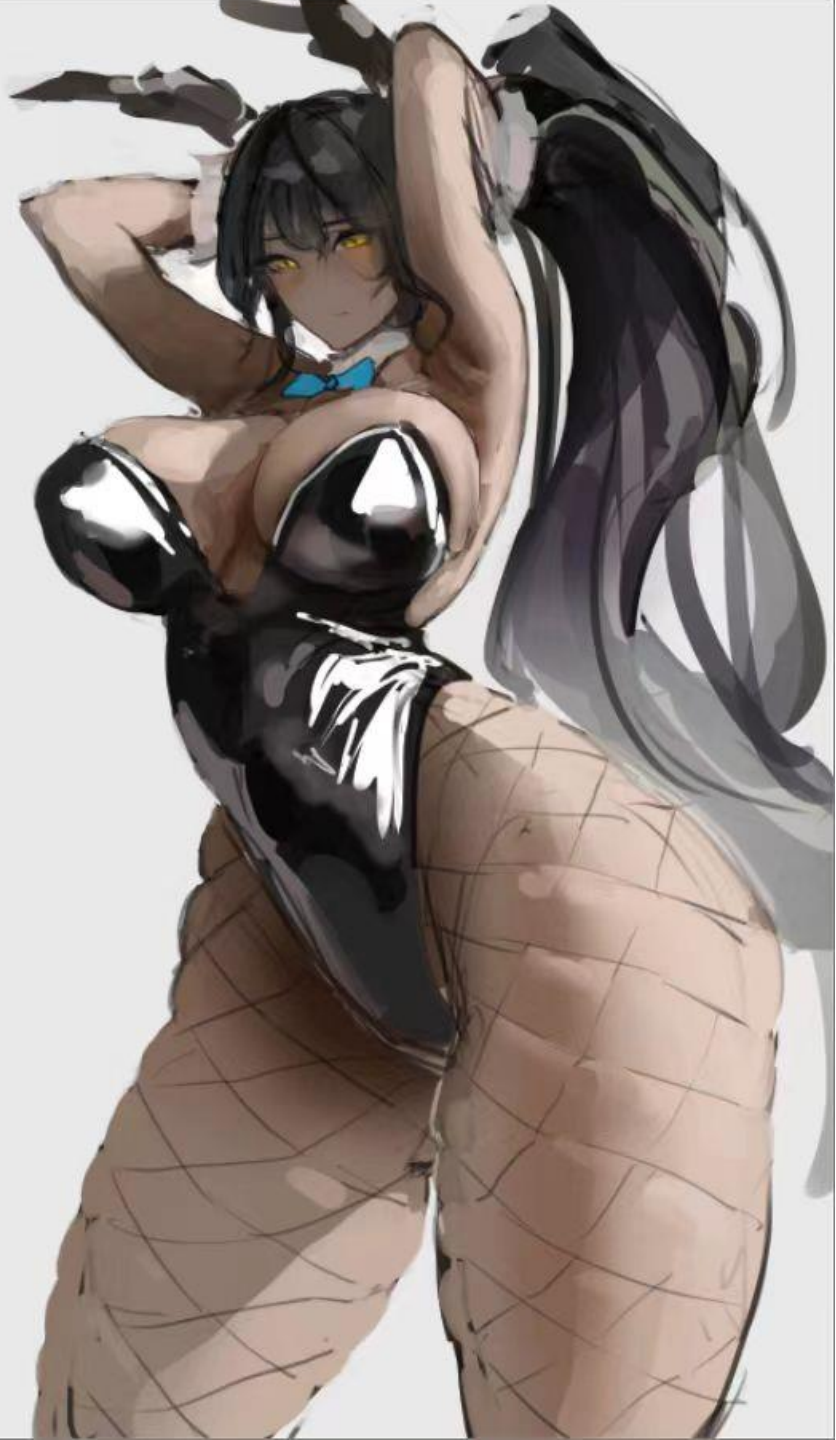
















主角 VICTOR



梦之眼是一款第一人称角色扮演游戏



故事发生在，美国加州西部的一个泰乐小镇，维克托是个小说家，当听说多年未见的笔友就在泰乐小镇，于是维克托就来到了这个叫泰勒小镇的地方，但是他发现这里并不简单



活下去！逃出去！



DREAM EYES

## K 动画方面

动画制作对我来说其实并不难，因为之前有过画2D动画的经验，我觉得难的地方其实是绑定方面，凸显一个麻烦。

最早我是有想过在一个厨房的窗户外面做一个绑定的过场动画，那个人还会向你招手的，还可以跟他对话，我还可以配音呢，对不起，角色动画都做好了，就差个贴图了。



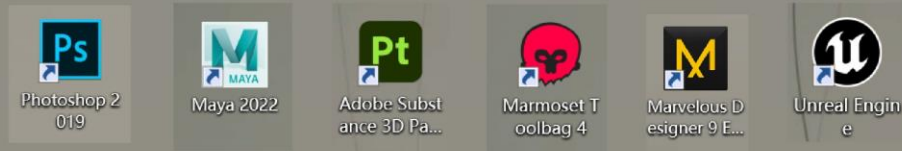
## 镜头动画方面

目前来说，我还是比较喜欢做镜头动画的，因为镜头动画可以让玩家更有深层的体验，可以引导玩家，让玩家有探索的欲望。

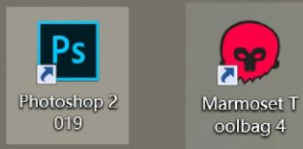
并且第一人称游戏镜头动画是对我来说最重要的东西，也是一定要利用好的东西！



# 用到的工具方面



软件就有有点像是从石器时代变到了文艺复兴，怎么说呢，这东西只是个工具，最重要的是创意！不过对我帮助最大的还是虚幻引擎



这些工具都是我用来打配合的，比如我常年用的是PS这个软件，我非常需要绘图，这一次做demo的话，我会用到三维软件，加上PS绘画结合在一起，让我呈现出更好我想表达的东西。



虚幻引擎也是如此，目前来说，可以帮助我提高效率很多！

最后我还是想说，我一直追求的东西一直是创意想法，并不是工具。

## DREAM EYES开发过程

最初的游戏方向定义



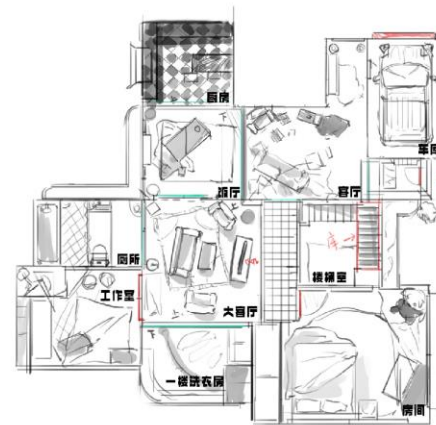
此参考图是当初我打算做第三人称的demo的设想

很显然，我选择了第三个，一个月的时间我一个人的实力根本做不出，科幻大型的游戏，上帝视角也许能打一打，但是代码我真不会2.3d故事模式，我又觉得不太适合我！

### 地图的设定

主要的游戏玩法，这角色在一个空间里遇到了各种关卡，总共有十个关卡，也就是十个房间，我一开始准备的房间是一个大乱斗的房间，相当于每个关卡都有一个不一样的事情会发生

我在开发过程中遇到了很多bug，当然这也是理所当然的，但最恶心的就是我根本找不到bug，当然！这也是跌倒再站起的一个过程，直到后面我才会反应到自己是多么的蠢。

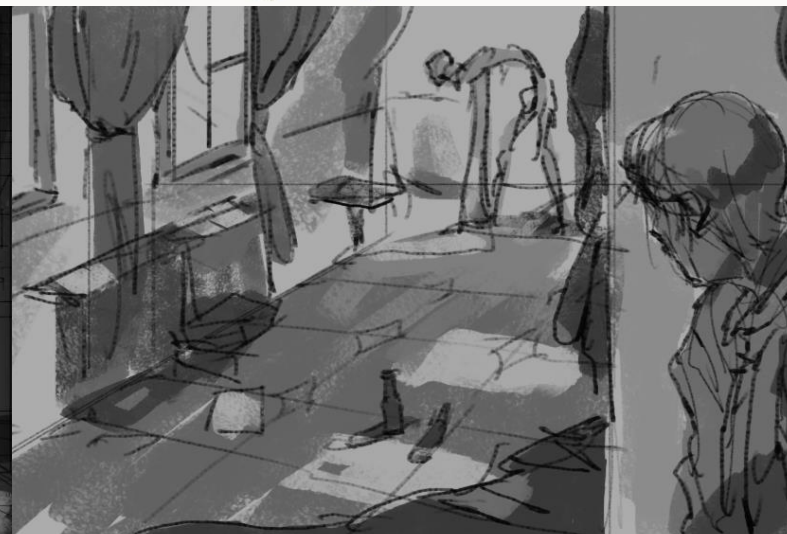


目前来说，我为了符合游戏的主题和气氛，我加了个手电筒把整体的游戏氛围调暗了很多。

### 怪物的设定



然后有一个独特的AI会在十个关卡里循环的走动，直到看见玩家就会直接，启动AI特有的功能也就是里面的怪物，在怪物走的时候，怪物会发出一个声音，声音越近，说明怪物在附近，会让玩家提升警惕，直到声音变小，离玩家越来越远。



TAB

F  
Q

SHIFT "1"键隐藏角色



TAB

F  
Q

SHIFT "1"键隐藏角色





TAB

F  
Q

SHIFT "1"键隐藏角色



TAB

F  
Q

SHIFT "1"键隐藏角色



TAB

F  
Q

SHIFT "1"键隐藏角色



TAB

F  
Q

SHIFT "1"键隐藏角色