

3D Video Game



Game

- Model
- Control
- UI
- Scenarios

Model

负责人：胡玉明、孙铭泽

主要内容：

- 1、利用SketchUp软件进行建模
- 2、图片的读取。
- 3、OBJ模型以及MTL纹理的读取。
- 4、OBJ模型的绘制，包括显示列表的应用。
- 5、灯光的应用在模型表现中的效果。
- 6、深度检测与透明材质的处理。

Control

负责人:

键盘: 陈彦

鼠标: 赵航

主要内容:

1、相机的移动和旋转。

2、碰撞检测部分。

利用数组将模型分为若干小方格，根据是否能进入为方格设置**FLAG**

1、二维平面的鼠标选取

2、三位空间的鼠标选取。

3、深度缓存的使用

4、空间坐标的获取

UI

负责人：赵航

主要内容：

- 1、透视投影和平行投影的混合使用。
- 2、视口的变换
- 3、不同坐标系的转变
- 4、时间的计算
- 5、文字的显示

Scenarios

负责人：肖舒文、康晓宇

主要内容：

游戏为密室逃脱类型，在一定时间内主角要逃离这座房间。

机关设计有：物品的使用、时间计时、密码锁。

游戏设有6中不同的结局