# 会议记录

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 会议主题 | | 项目背景、产品功能、开发环境 | | | | |
| 会议时间 | | 2021/6/16 | 会议地点 | 逸夫楼605 | 记录人 | 王宇锴 |
| 参加人员 | | 朱弘博、韦浩、陈秋佟、黄芮潼、谢如意、王宇锴 | | | | |
| 会议内容：  1.背景  1.1项目名称：3D人物对战游戏研发  1.2开发者：讯讯 天美工作室  1.3开发目标：实现一个3D人物对战游戏  1.4实现环境：Windows系统  1.5限制条件：必须安装该APP  1.6目标人群：不限  2.产品功能  2.1可通过键盘控制左右、上跳、低头等躲避或跳过攻击及障碍物  2.2人物主角有相应动作的骨骼动画  2.3人物主角可进行远程射击或近身攻击  2.4人物主角防御  2.5人物主角能量  2.5攻击有精确碰撞检测判定攻击的有效性  2.6可延伸为联网游戏   1. 系统功能模块   标题+登录界面，主界面，模式选择界面(包含选模式，角色，场景)，游戏界面，结算界面  表现层包括（开始界面、选择场景界面、选择模式界面、选择角色界面、游戏界面、结果输出界面）    4.开发环境介绍  4.1 Unity3D简介  Unity3D是由Unity technologies开发的一个游戏引擎，它集快速性交互性于一体，带有强大的渲染引擎，对DirectX，OpenGL永远高度优化的图形渲染通道，能够允许开发者能够高效直观的开发出2D或者3D游戏，是一个全面整合的游戏引擎。并且，Unity3D游戏引擎能够十分方便的将开发出的游戏发布到各个平台，如iPhone，Android等平台。  此外，还可以用UnityWebPlayer插件将作品发布成网页游戏，玩家只需要下载一个很小的插件就可以轻松的玩Unity网页版游戏。Unity3D游戏引擎通过使用植被系统Unitree，提供大量的Shader供开发者使用，这些Shader完全足以满足开发者的需求，使得即使在低端硬件设备下也能够运行。另外，它支持所有主要的文件格式，并能跟其他应用程序协同工作。它还使用了PhysX的物理引擎，使得开发者能够轻松的实现各种物理效果。Unity3D游戏引擎提供了柔和阴影和烘培的高度完善的光影渲染系统，它的色器整合了易用性，灵活性和高性能的特点。  4.2 Unity3D语言开发环境及开发工具  Unity3D是一款综合性的游戏开发引擎。其中MonoBehaviour是该公司自己开发的一个编译工具，自然跟Unity3D是十分兼容，比如调试就十分方便。当然，也可以选择自己的编译工具，如Visual Studio 2010，只需要在菜单里设置一下默认编译工具就行，这样你创建并打开代码文档时就默认打开了你所设置的编译工具。目前。Unity3D只允许三种编译语言：C#，JavaScript，Mobo。其中C#运用较为广泛，因为它兼容性好，便于发布到各个平台。  4.3 Unity3D应用  目前，用Unity3D游戏设计引擎开发手机游戏比较多，如勇者之心，神庙逃亡系列，愤怒的小鸟等，也有用来开发单机游戏的，如轩辕剑六，捣蛋猪等，网页游戏如新仙剑Online，QQ乐团等。在虚拟现实方面，只需要将在Maya或者Max等其他三维软件里面做出的模型导出的fbx格式，然后导入Unity3D。 | | | | | | |
| 审核 |  | | | | | |