Atitit.如何开发游戏引擎的原理与概念

[1. 游戏引擎的构成（图形引擎（渲染系统）,控件部件系统,事件系统 ,布局系统 ,动画系统,粒子系统（烟雾）,物理系统（重力，碰撞） 1](#_Toc31603)

[1.1. 游戏引擎与gui引擎的区别（主要在重力，粒子系统） 1](#_Toc15997)

# 游戏引擎的构成（图形引擎（渲染系统）,控件部件系统,事件系统 ,布局系统 ,动画系统,粒子系统（烟雾）,物理系统（重力，碰撞）

# 游戏引擎与gui引擎的区别（主要在重力，粒子系统）

atitit.跨平台gui 概览 - attilax的专栏 - 博客频道 - CSDN.NET.html

Atiti.ui原理与gui理论 - attilax的专栏 - 博客频道 - CSDN.NET.html

Atitit.现在的常用gui技术与gui技术趋势评价总结 - attilax的专栏 - 博客频道 - CSDN.NET.html