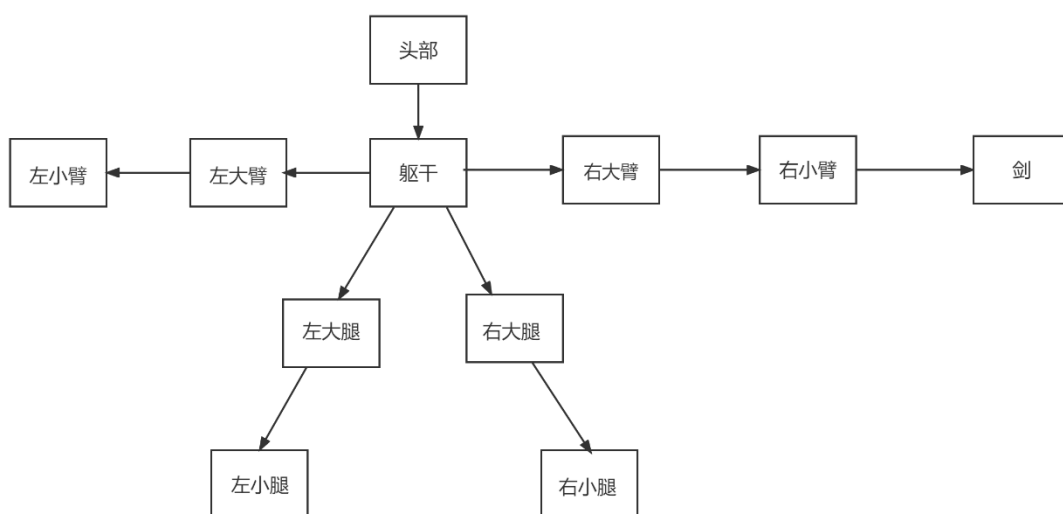
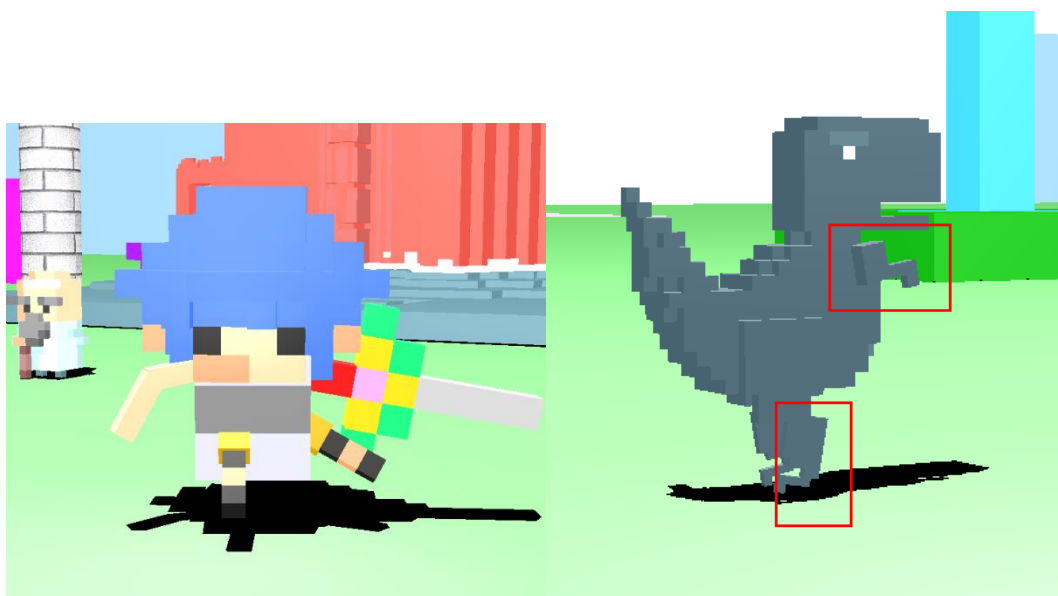
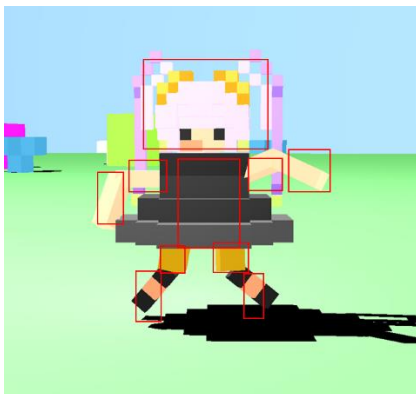
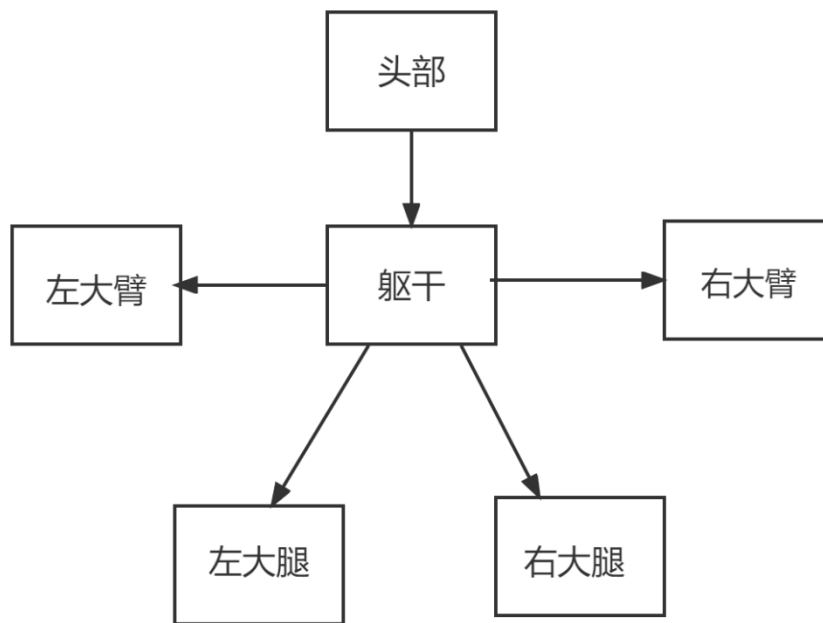


以上对应的就是比较有代表性的截图

接下来展示的是层次建模的层次结构框图：

项目中一共有三个层次建模模型，第一第二个分别是对应的控制机器人的两种变换形态，第三个是敌人的层次模型。





对应的控制机器人的层次模型是第一种，敌人的层次模型是第二种。

最后来说明整个游戏的键盘鼠标对应的功能演示：

W：控制人物根据现在所在的视角进行前移

Shift + W：控制摄像机朝着现在所在的视角前移动

Shift + S：控制摄像机朝着现在所在的视角前后退

B：控制敌人的四肢运动

1：选择身体(在本项目中不可旋转)

2：旋转头部

3：选择左大臂

4：选择左小臂

5：选择右大臂

6：选择右小臂

7：选择左大腿

8：选择左小腿

9：选择右大腿

10：选择右小腿

Q：使得选中部位绕着 y 轴旋转角度加大

E：使得选中部位绕着 y 轴旋转角度减小

Z：使得选中部位绕着 x 轴旋转角度加大

C：使得选中部位绕着 y 轴旋转角度减小

J：使得选中部位绕着 z 轴旋转角度加大

L：使得选中部位绕着 z 轴旋转角度减小

O：更换公主形态

P：更换战士形态

ESC：退出游戏

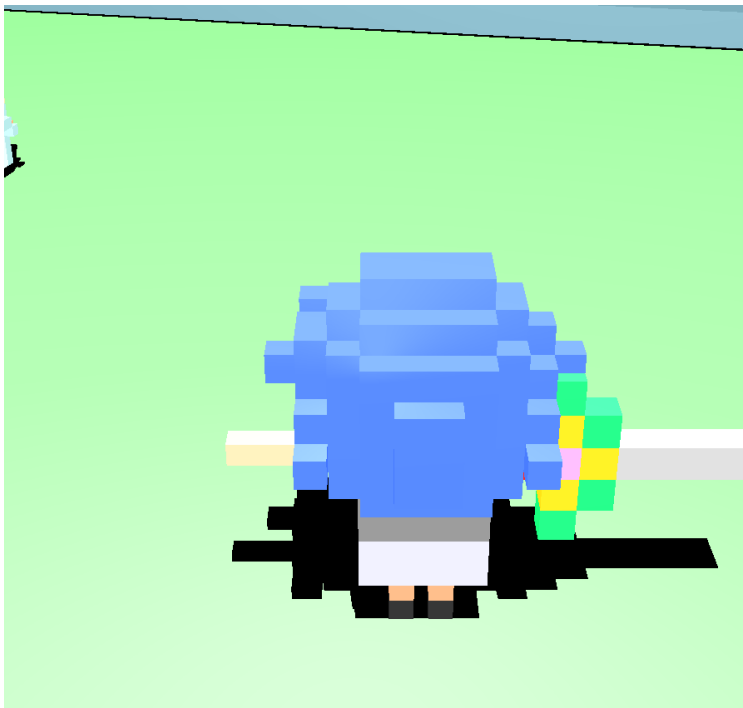
H：打印帮助信息

鼠标移动：改变摄像机朝向

鼠标左击：战士挥剑动作



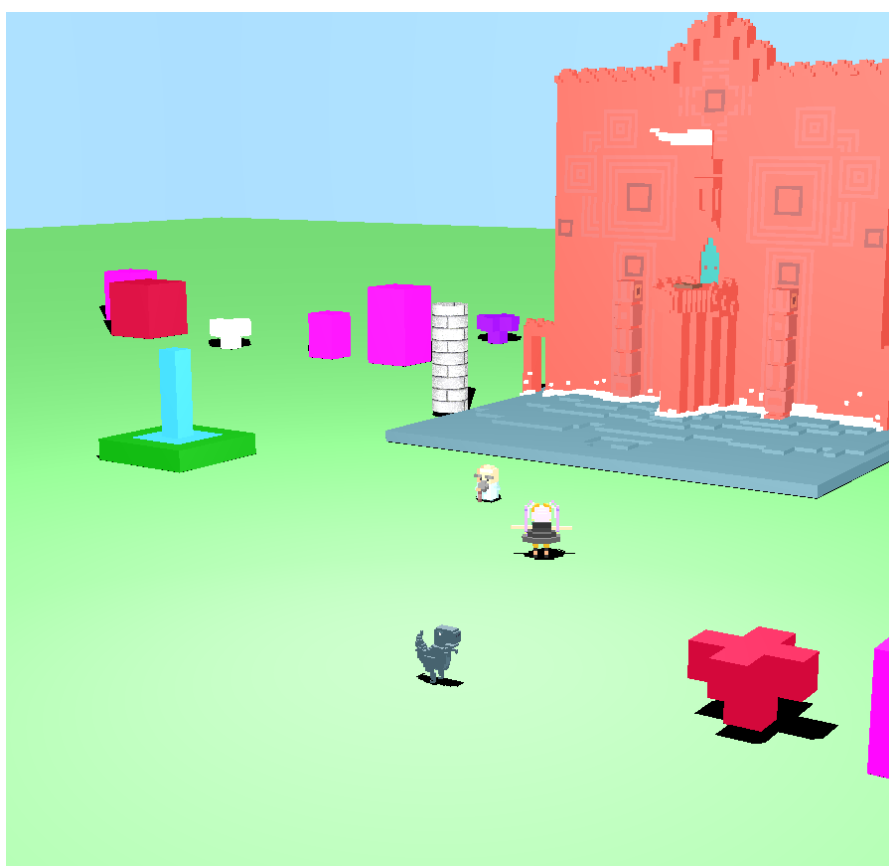
公主形态



战士形态



转动头部（y 轴）



摄像机后移



人物向着摄像机朝向的角度进行移动
并且四肢进行了旋转

其他的效果在具体的程序中可以体现，请老师和助教根据使用说明来操作整个程序。
整个游戏逻辑图如下 祝老师和助教游戏愉快 o(*[▽]*)ブ:

