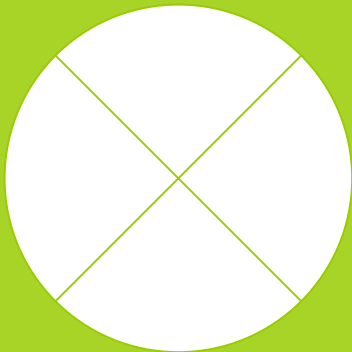


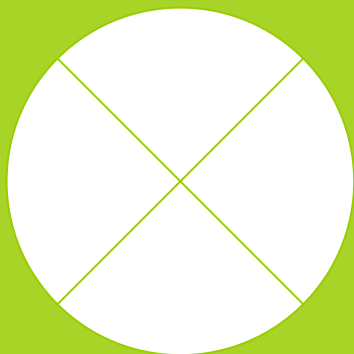
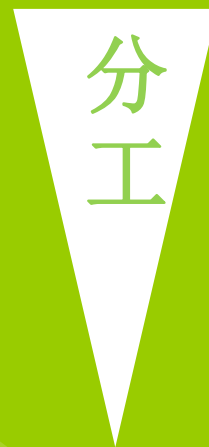
Hole

一个减压的小游戏



15331220 刘沅昊
16340219 王亮岛
16340135 廖蕾
16340223 王思诚
Date:2019/05/11





项目介绍:

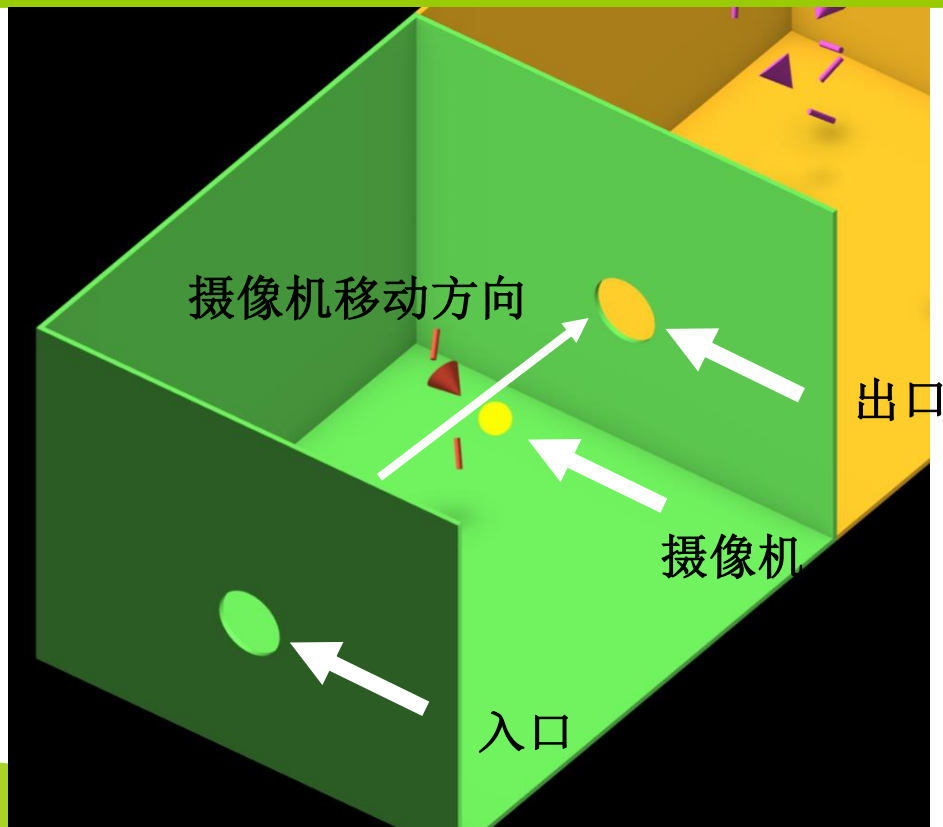
这是一个减压的小游戏。

游戏场景是一个个的小房间，墙壁上有小洞，摄像机以一定速度，从一边进入，一边离开。房间中有很多物体，摄像头不能碰到物体，碰到就算失败。点击鼠标能从摄像机发射子弹击碎物体，以顺利通过出入口。

开发环境: `webgl`、`convex(physics)`



介绍

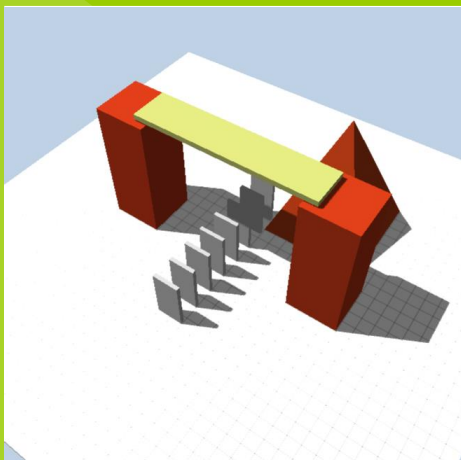


A

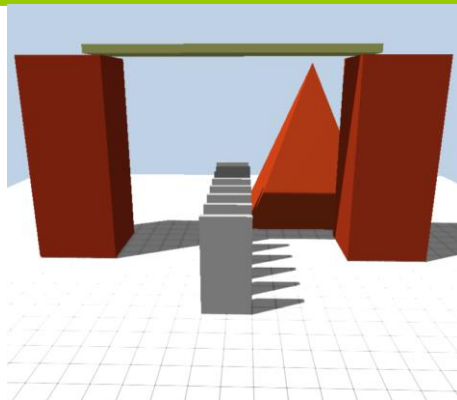
B



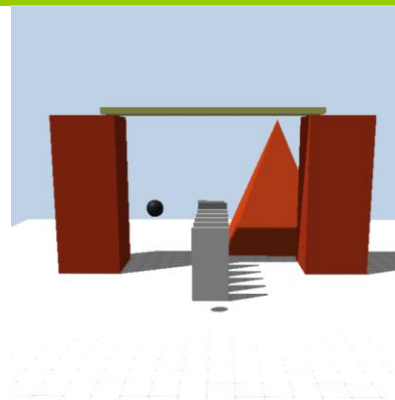
介绍



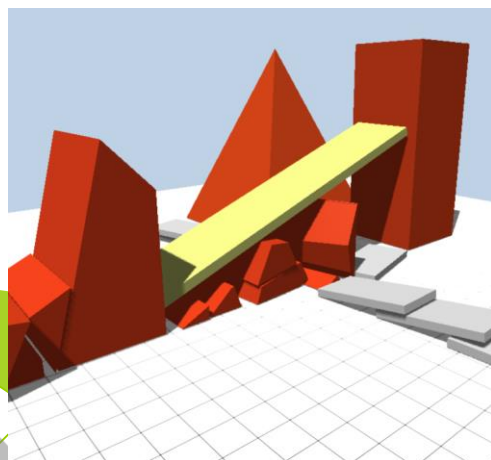
开始场景



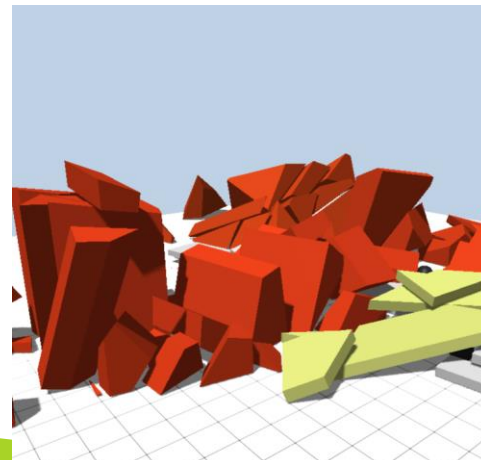
摄像机移动



发射子弹



物体击碎



显示出口



A

B



介绍

Basic:

1.Camera Roaming

摄像机从入口移动到出口

2.Texture mapping

地板和墙壁能够添加纹理

3.Simple lighting and shading(phong)

场景中有一个上方的光源，物体也能够反射光线

4.Shadow mapping

场景中的所有物体都有阴影

5.Model import & Mesh viewing

后期可以添加一些复杂的模型



技术

Bonus:

1.Gravity System and Collision Detection (重力系统与碰撞检测)

子弹和物体都有重力，子弹击中物体有碰撞检测

2.Anti-Aliasing (抗锯齿)

阴影映射时对阴影边缘做抗锯齿处理

3.后期可能还有其他技术的引入



A

B



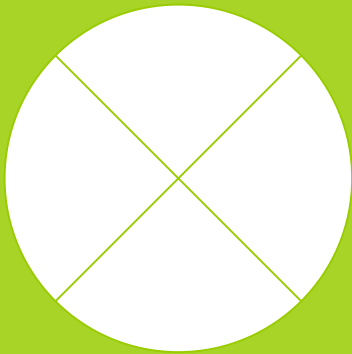
技术

刘沅昊: basic1,2, 房间模型一个
王亮岛: bonus1, 房间模型一个
廖蕾: basic3,4, bonus2
王思诚: basic5, 房间模型一个



分工

Thank you!



Designed by 刘沅昊
Date:2019/05/13

