|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组 员 | 练孙鸿 | 作品名称 | 暂定《射死大鸡怪3D》 |
| 作 品 简 介 | 1，这是一个真正的3D第一人称射击游戏，而且没有引用任何外部库（只稍微用了一些windows API)  2，简直神奇的boss，诡异奇特的画风  3，爽快刺激的战斗体验  4，分辨率“高达”250x100  5，颜色比绝大多数人的黑框框程序丰富，因为自创算法扩展了颜色空间里的颜色数量（调色板的颜色数量）。画面分辨率更高。 | | |
| 当 前 进 度 | 1，显卡层（软件模拟）：完成3D渲染管线的模拟，有顶点变换，多边形裁剪，透视投影，三角形光栅化，深度校正插值。支持顶点光照，纹理贴图。  2，游戏引擎层：可以加载ppm格式图片。3d模型的加载。camera类的封装。2D图片，三角形，线段，3D点的渲染。手写的简易数学库（主要是线性代数功能的封装），计时器类等。  3，游戏逻辑层：基本搭好游戏逻辑的框架。  F:\1VS PROJECT\console-ShootTheChiken3D\doc\scrshot\5.jpgF:\1VS PROJECT\console-ShootTheChiken3D\doc\scrshot\11.jpg | | |
| 工  作  计  划 | 1，稍微修改底层的bug  2，开始写游戏逻辑，并制作美术资源。  3，有时间把菜单之类的也做一下 | | |

**“黑框框程序创意设计大赛”中期报告表**

**注：进度可用软件运行截图展示**