20140310会议记录：

缺席：李沛珊

记录人：王苑仙

**一：游戏引擎**

ogre：图形引擎，实现它要用很多借口和其它的软件，不适合初学者，渲染图形的功能很强大

unity：开发比较完善

unreal：适合大型点的团队来做

我们用unity做游戏

二、游戏想法头脑风暴：

3D迷宫

神秘博士：doc hu

迷宫类

平衡球游戏 balance

交互可以很简单：上下左右

音乐游戏，节奏，abc player，

六个面  六个重力空间

植物大战僵  模方 僵尸有不同的属性  可以转僵尸 也可以转植物

控制上下左右 如打飞机

乐动达人  改变输入方式

总结————六个面空间  魔方  迷宫  塔防   多面体空间   人走  改变立方体

迷宫太复杂

可以做doodle jump一样简单又好玩的游戏

各种游戏的结合

梦游先生：一个人一直在房顶上走，利用场景中的东西不让它死掉

捞金子

跑酷游戏

3d 改重力

消除游戏 不用大脑 还可以一直玩下去 可以累计分数 自我超越感

用自己的笔和游戏中结合

你画我猜  很有互动性  一边画一边擦  擦的透明度 擦得长度

疯狂猜图

拼字  一个一个碎块

20140310 自学

游戏引擎

**功能**：

 光影效果：场景中的光源对处于其中的人和物的影响方式

 动画：分为两种：一是骨骼动画系统，一是模型动画系统，前者用内置的骨骼带动物体产生运动，比     较常见，后者则是在模型的基础上直接进行变形

 物理系统：可以使物体的运动遵循固定的规律

 碰撞检测：探测游戏中各物体的物理边缘

 渲染：

 交互：物理输入输出，网络

游戏=引擎（程序代码）+资源（图象，声音，动画等）

游戏引擎则是按游戏设计的要求顺序的调用这些资源

**游戏设计**

创建能激起玩家通关热情的目标，以及玩家在追求这些目标时做出的有意义的决定需遵循的规则。

游戏设计涉及到好几个范畴 ：游戏规则及玩法、[视觉艺术](http://baike.baidu.com/view/480438.htm" \t "_blank)、[编程](http://baike.baidu.com/view/3281.htm)、产品化、声效、编剧、[角色](http://baike.baidu.com/view/60371.htm)、道具、[场景](http://baike.baidu.com/view/222559.htm)、界面以上的元素都是一个游戏设计专案所需要的。

**游戏分类：**

角色扮演

动作游戏//

冒险游戏

动作冒险游戏

策略游戏

格斗游戏///

射击类游戏

益智类游戏

体育竞技类游戏

竞速游戏

卡片游戏

桌面游戏

音乐游戏