

GamesEngine

郑华

2016年3月7日

1 引擎简介

2 数学基础

3 角色动画

4 光照

5 实时阴影

6 游戏界面与交互

7 摄像机操作

8 场景管理

9 碰撞检测

10 二维渲染技术

11 三维渲染技术

12 物理引擎

13 人工智能

14 音效

15 联网技术