**Endless 引擎愿景**

**文档说明：**

本文记录Endless引擎最初发起时候的一些目标和想法，开发者在后续的开发过程中应该尽量坚持本文提及的原则，以此帮助开发者最终开发出一款特色鲜明的实时渲染引擎。

**引擎愿景：**

我们立志于将Endless引擎发展成为世界领先的3D实时渲染引擎。一方面，Endless引擎是3D实时渲染的完整解决方案，将提供所有常见3D实时渲染功能的最佳实现。另一方面，Endless引擎将仅仅致力于开发3D实时渲染的相关功能，并不涉及物理、AI、Audio、网络等功能的开发。同时，Endless引擎会在有限的开发资源条件下，尽可能的重视用户体验，包括完整的编辑器开发、清晰的功能接口、详细的代码注释和必要的文档。

**引擎特点：**

完整性：非常重视，常见3D实时渲染功能必须都有实现

专一性：非常重视，和3D实时渲染没有关系的其他功能完全不实现

前瞻性：重视，引擎实现的渲染算法尽可能是世界上最先进的，未来 5年的内主流算法

实用性：非常重视，引擎实现的渲染算法需要能够明显改善画质或者明显提高帧率。

兼容性：重视，引擎实现的渲染渲染能够相辅相成，不出现相互不兼容的情况。

易用性：一般重视，开发轻量级的编辑器，并对引擎接口进行较好封装，必要的文档和注释

跨平台：轻视，始终在最能够实现实时图形学尖端技术的平台下工作，目前支持DX11 API

扩展性：一般重视，熟悉系统的用户能够完成功能扩展，一般用户不推荐对引擎进行扩展

**引擎发展规划：**

追求技术、培养人才、微薄盈利、服务社会是Endless引擎的发展纲要。

开源免费引擎：Endless引擎在达到一定成熟度以后，将会开源，完全免费提供给用户使用。 开源的目的一方面帮助引擎走向成熟、提高知名度，另一方面期望能够提高 引擎开发行业总体水平。

示例游戏计划：会在将来开发一个示范性质的游戏Demo，展现引擎强大之处，示例游戏非 盈利目的，代码资源都开源给用户。

商业定制授权：Endless引擎有可能会以收费版本形式授权给部分用户。商业授权版本提供 功能定制服务和良好的技术支持，Endless引擎潜在的盈利模式将从传统的卖 引擎向提供引擎增值服务方面转变。

教育教学计划：Endless引擎会尝试出书，会尝试走进校园，也会开设培训班，微薄盈利。