**Endless引擎研发计划**

**Version 0.1**

**综述：**

研发时间: 2013年7月1日~2013年12月

研发目标: 引擎框架建立,光照系统完成

**计划实现的功能：**

**基础层:**

数学库: 基于第三方数学库开发，按需封装完善

基础功能: IO操作、字符操作、Hash、Config等功能，按需逐步实现

**图形底层：**

DX11封装： 出于性能以及使用便利性的封装，按需逐步实现

Shader系统：Shader组织、编译、语法扩展、基础shader库等，按需逐步实现

资源管理： 图形资源管理，按需逐步实现

**图形功能层：**

直接光照： 多遍光照+ Defershading

间接光照： GI

材质系统： Phong

**应用层：**

Demo： 基础相机操作等，按需实现

资源导入： 各种资源导入工具，按需实现

**任务分工:**

严恺:

毕田力: