

## <<DirectX特效游戏程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<DirectX特效游戏程序设计>>

13位ISBN编号：9787030171498

10位ISBN编号：7030171497

出版时间：2006-6

出版时间：科学出版

作者：M.麦卡斯基

页数：613

译者：柯鹏

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<DirectX特效游戏程序设计>>

### 内容概要

本书是一部关于DirectX游戏程序设计的理论用书，本书分为三个部分，第一部分介绍了Windows编程、3D图形学以及DirectX的基础知识；第二部分以示例方式介绍了在特效游戏中使用DirectX实现各种二维图形效果的方法，包括火焰、二维水面、图像反馈的扭曲、云彩、图像模糊化及消隐等；第三部分介绍了实现三维图形效果的方法，包括各种粒子、爆炸、投射、炫光、三维水体及顶点和像素的消隐等。

本书叙述深入浅出，代码举例丰富而精炼，读者可在其指导下迅速上手掌握DirectX特效游戏程序设计的基本方法。

本书适合各种水平的编程人员学习和参考。

## &lt;&lt;DirectX特效游戏程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第一部分 基本内容第1章 Windows程序设计介绍1.1基于事件驱动的程序设计1.2第一个Windows程序1.3小结1.4示例程序1.5练习第2章 高级Win32 API程序设计2.1Windows GDI2.2错误检查2.3使用资源2.4制作对话框2.5小结2.6示例程序2.7练习第3章 DirectX3.1什么是DirectX3.2应该使用DirectX吗3.3使用DirectX的基本规则3.4DirectInput3.5DirectAudio3.6DirectPlay3.7DirectShow3.8小结3.9示例程序3.10练习第4章 三维数学基础4.1欢迎来到三维世界4.2向量4.3矩阵4.4四元数4.5小结4.6示例程序4.7练习第5章 三维概念5.1三维模型5.2高级三维模型技术5.3摄像机和视口5.4三维几何流水线5.5深度缓冲区5.6小结5.7示例程序5.8练习第6章 Directeraphics介绍6.1DirectGraphics基础6.2第一个三维程序6.3图像的淡入、淡出、颜色闪烁——gamma控制6.4小结6.5示例程序6.6练习第7章 光照7.1自然界中的光7.2Direct3D的光照概念7.3Direct3D光照属性7.4Direct3D材质属性7.5Direct3D光照编程7.6Direct3D材质编程7.7小结7.8示例程序7.9练习第8章 基本纹理8.1基本纹理的概念8.2基本纹理程序设计8.3小结8.4示例程序8.5练习第9章 高级纹理9.1多重纹理混合9.2光照映射9.3环境映射9.4多重纹理映射的其他用处9.5使用效果9.6小结9.7示例程序9.8练习第10章 顶点和像素着色器10.1为什么使用着色器10.2顶点着色器10.3像素着色器10.4小结10.5示例程序10.6练习第二部分 二维效果第11章 火焰11.1工作原理11.2编写代码11.3调整火焰效果11.4火焰效果的用途11.5优化火焰效果11.6小结11.7示例程序11.8练习第12章 二维水12.1工作原理12.2编写代码12.3改进水面效果12.4水面效果的用途12.5优化水面效果12.6小结12.7示例程序12.8练习第13章 图像反馈13.1工作原理13.2编写代码13.3调整图像反馈效果13.4图像反馈的用途13.5小结13.6示例程序13.7练习第14章 图像扭曲14.1工作原理14.2编写代码14.3调整图像扭曲14.4图像扭曲的用途14.5优化图像扭曲14.6小结14.7示例程序14.8练习第15章 云15.1工作原理15.2编写代码15.3调整云的效果15.4云效果的用途15.5优化云效果15.6小结15.7示例程序15.8练习第16章 模糊和其他形式的图像处理16.1工作原理16.2编写代码16.3图像处理的用途16.4优化图像处理16.5小结16.6示例程序16.7练习第17章 渐变、擦除及其他过渡17.1简单过渡17.2高级过渡17.3用于过渡的类层次17.4小结17.5示例程序17.6练习第三部分 三维效果第18章 雨、烟、魔法及更多：粒子系统的乐趣18.1粒子系统18.2粒子系统要设计得多么复杂18.3粒子核心属性18.4粒子系统核心属性18.5编程实现一个基本粒子系统18.6制作粒子系统编辑器18.7小结18.8示例程序18.9练习第19章 高级粒子系统19.1制作高级粒子系统19.2可编脚本粒子系统的用途19.3优化可编写脚本的粒子系统19.4其他可能的改进19.5小结19.6示例程序19.7练习第20章 爆炸效果20.1从简单开始：爆炸精灵20.2爆炸群20.3加入粒子系统代码20.4添加冲击波20.5天空盒20.6小结20.7示例程序20.8练习第21章 枪支和炮弹21.1火力范围框架21.2机枪21.3离子炮21.4光电武器21.5小结21.6示例程序21.7练习第22章 镜头光晕22.1什么是镜头光晕22.2概念22.3镜头光晕对象22.4渲染二维镜头光晕22.5渲染三维镜头光晕22.6计算是否需要绘制镜头光晕22.7效果：不仅仅是镜头光晕22.8小结22.9示例程序22.10练习第23章 三维水23.1概念23.2代码23.3小结23.4示例程序23.5练习第24章 顶点和像素着色器效果24.1漫画着色24.2在漫画着色中添加笔划24.3使用像素着色器进行图像处理24.4小结24.5示例程序24.6练习附录A 高级C++和STLA.1精选的C++主题A.2标准模板库A.3示例程序A.4练习附录B DevStudio介绍B.1创建项目和工作区B.2添加源代码文件B.3设置编译选项B.4库和包含文件的搜索路径B.5建立和运行程序B.6调试B.7获取帮助B.8 DevStudio内容总结附录C 本书光盘所附带的资料

<<DirectX特效游戏程序设计>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>