

## <<Direct3D游戏编程入门教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Direct3D游戏编程入门教程>>

13位ISBN编号：9787115129635

10位ISBN编号：7115129630

出版时间：2005-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：[德] 恩格尔

页数：327

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>

## <<Direct3D游戏编程入门教程>>

### 内容概要

本书基于DirectX 9.0，是介绍Direct3D技术的入门教程，详细介绍了Direct3D的背景、基本知识以及3D程序设计的相关概念与技术。

全书由浅入深，分为四个部分，第一部分介绍Direct3D的发展历史和基本知识，对3D程序设计中的术语、概念进行了深入讲解；第二部分着重讨论纹理映射技术，包括多重纹理等；第三部分通过多个示例来探讨高级shader编程，并对.MD3文件格式做了详细分析；第四部分是附录，对本书中用到的概念和技术知识背景进行了简单补充。

本书适用于略有DirectX基础的C/C++程序员学习Direct3D游戏开发，也适用于具有Direct3D开发经验的程序员参考。

## <<Direct3D游戏编程入门教程>>

### 作者简介

Wolfgang F. Engel是DirectX游戏图形编程技术的权威作者，编著过多本该领域的图书。此外，他还在[www.gamedev.net](http://www.gamedev.net)、[www.direct3d.info](http://www.direct3d.info)及一些其他网站写发表了很多在线指南。他曾在GDC 2003和哥本哈根的Vision Days上作过演讲。

Wolfgang还是“游戏娱乐技术学院”（Academy of Game Entertainment Technology，[www.academyofget.com/html/advisors.html](http://www.academyofget.com/html/advisors.html)）的一位系顾问。

André LaMothe，CEO Xtreme Games LLC，André LaMothe从业于计算机行业超过25年，他有着丰富的技术经历，包括2D/3D图形、美国宇航局（NASA）的人工智能研究、编译器设计、机器人技术、虚拟现实、电信。

他的著作销售总是位居游戏设计类图书之冠。

## &lt;&lt;Direct3D游戏编程入门教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1部分 DirectX图形：Dont Hurt Me第1章 Direct3D/DirectX的历史 1.1 DirectX 2.0 1.2 DirectX 6/7 1.3 DirectX 8 1.4 DirectX 9 1.5 小结 第2章 HAL和COM概述 2.1 硬件抽象层 (Hardware Abstraction Layer, HAL) 2.2 插件式软件设备 (Pluggable Software Device) 2.3 参考光栅器 (Reference Rasterizer) 2.4 设备控制 2.5 COM 2.6 小结 第3章 编程约定 3.1 访问COM对象 3.2 命名约定 3.3 测试DirectX 3.4 返回码 3.5 小结 第4章 3D基础、Gouraud着色、纹理映射基础 4.1 3D基础 4.2 顶点 4.3 使用朝向 4.4 理解面 (face) 4.5 理解多边形 (polygon) 4.6 理解法线 (normal) 4.7 理解和Gouraud着色 4.8 纹理映射 (Texture-Mapping) 基础 4.9 小结 第5章 基础 5.1 编译示例 5.2 DirectX Graphics通用体系结构 5.3 Basic示例 5.4 Basic2示例 5.5 Basic3示例 5.6 Basic4示例 5.7 示例 5.8 小结 第6章 动画初步 6.1 理解变换与视口 6.2 附加资源 6.3 小结 6.4 第一部分提问 分 深入DirectX图形编程第7章 纹理映射基础 7.1 纹理的要点是什么 7.2 使用纹理坐标 7.3 使用纹理寻址模式 (texture-addressing mode) 7.4 纹理包装 (Texture Wrapping) 7.5 纹理过滤和抗锯齿 (Anti-Aliasing) 7.6 小结 第8章 使用多重纹理 8.1 多次渲染 (Multipass Rendering) 8.2 颜色操作 alpha操作 8.4 多重纹理支持 8.5 纹理管理 8.6 附加资源 8.7 小结 8.8 第二部分提问 第3部分 DirectX图形编程核心第9章 使用高级Shader语言进行Shader编程 9.1 开始HLSL编程前需要先做些什么 9.2 顶点/像素Shader的任务 9.3 通过HLSL实现常用光照公式 9.4 小结 第10章 更多高级的Shader效果 10.1 使用立方体贴图 10.2 实现 10.3 折射/反射环境映射 10.4 使用阴影 10.5 小结 章 使用文件 11.1 3D文件格式 11.2 X文件格式 11.3 使用X文件 11.4 扩展X文件 11.5 附加资源 小结 第12章 使用\*.md3文件 第4部分 附录附录A Windows游戏编程基础 附录B C++入门 附录C 数学入门 附录D 使用D3DXCreateTextureFromFileEx()创建纹理 附录E 游戏程序设计资源 附录F 随书光盘内容

## <<Direct3D游戏编程入门教程>>

### 媒体关注与评论

本书是学习DirectX3D图形编程的入门教程。

它从基础知识开始逐步介绍各项技术，最终让你轻松掌握图形编程和动画编程的方法。

相对于第一版，本书深入介绍了顶点shader和像素shader编程，覆盖了微软最新的HLSL（高级Shader语言），并集中介绍了固定功能的渲染流水线，并在最后介绍了一些高级的shader效果，从而使你的游戏具有更真实的视觉表现。

本书这本由业界资深专家编写的入门教程将带领你实现、甚至超越那些你不断在想象的3D图形效果！

<<Direct3D游戏编程入门教程>>

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>