

<<DirectX 3D游戏编程实用教程>>

图书基本信息

书名：<<DirectX 3D游戏编程实用教程>>

13位ISBN编号：9787121128219

10位ISBN编号：7121128217

出版时间：2011-2

出版时间：电子工业出版社

作者：郑阿奇 编

页数：485

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 3D游戏编程实用教程>>

### 内容概要

DirectX是由微软创建的多媒体编程接口，目前最流行的是DirectX9.0。

本书介绍DirectX9.0，内容为六篇共18章，包括3D游戏编程基础、3D游戏图形渲染、3D游戏输入控制、3D游戏应用编程、3D游戏音频输出和3D游戏网络通信。

包含3D游戏编程的主要内容。

本书以游戏编程基础为先导；游戏编程中每一个方法先原理后应用；实例的展开既突出重点，又考虑完整性。

读者对象：本书可作为大学本科和高?高专游戏编程课程和游戏编程培训教材，也可供广大游戏编程用户学习和参考。

## <<DirectX 3D游戏编程实用教程>>

### 书籍目录

#### 第一篇 3D游戏编程基础

第1章 Windows编程基础

第2章 Direct3D编程基础

第3章 基本的数学基础

#### 第二篇 3D游戏图形渲染

第4章 光照与材质

第5章 纹理映射

第6章 网格模型

第7章 深度、融合及模板

第8章 HLSL语言基础

第9章 着色器与效果

#### 第三篇 3D游戏输入控制

第10章 DirectX输入控制

#### 第四篇 3D游戏应用编程

第11章 摄像机、地形及天空

第12章 文字、拾取及碰撞检测

第13章 骨骼动画

第14章 实时阴影

第15章 广告牌技术与粒子系统

第16章 雾化及LOD地形

#### 第五篇 3D游戏音频输出

第17章 Direct3D音频控制

#### 第六篇 3D游戏网络通信

第18章 Direct3D网络控制

附录

章节摘录

版权页：插图：

## <<DirectX 3D游戏编程实用教程>>

### 编辑推荐

《DirectX 3D游戏编程实用教程》：展现精英高手发现之旅站在流行平台开发实践介绍流行软件神奇魅力

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>