

## <<DirectX 9.0 3D游戏开发>>

### 图书基本信息

书名：<<DirectX 9.0 3D游戏开发编程基础>>

13位ISBN编号：9787302130253

10位ISBN编号：7302130256

出版时间：2007-4

出版时间：清华大学

作者：Frank D.luna

页数：373

译者：段菲

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 9.0 3D游戏开发>>

### 内容概要

本书主要介绍如何使用DirectX

9.0开发交互式3D图形程序，重点是游戏开发。

全书首先介绍了必要的数学工具，然后讲解了相关的3D概念。

其他主题几乎涵盖了Direct3D中的所有基本运算，例如图元的绘制、光照、纹理、Alpha融合、模板，以及如何使用Direct3D实现游戏中所需的技术。

介绍顶定点着色器和像素着色器的章节(包含了效果框架和高级着色语言的内容)对这些关键运算进行了较为集中的讨论。

本书内容深入浅出，内容广泛，可供从事3D游戏程序设计、可视化系统设计或其他图形应用程序开发的开发人员和大中专院校学生参考，也极适合各种游戏开发培训机构作为Direct3D编程的培训教程。

## <<DirectX 9.0 3D游戏开发>>

### 作者简介

Prank Luna是Hero

Interactive的程序员，从事交互式3D图形编程已有八年多。

他最早接触DirectX可以追溯到DirectX5发布之时，目前居住在加州的洛杉矶市。

## <<DirectX 9.0 3D游戏开发>>

### 书籍目录

#### 第 部分 基础知识

必备的数学知识

3D空间中的向量

矩阵

基本变换

平面(选读)

射线(选读)

小结

#### 第 部分 DirectX基础

##### 第1章 初始化Direct3D

1.1 Direct3D概述

1.2 COM(组件对象模型)

1.3 预备知识

1.4 Direct3D的初始化

1.5 例程：Direct3D的初始化

1.6 小结

##### 第2章 绘制流水线

2.1 模型表示

2.2 虚拟摄像机

2.3 绘制流水线

2.4 小结

##### 第3章 Direct3D中的绘制

3.1 顶点缓存与索引缓存

3.2 绘制状态

3.3 绘制的准备工作

3.4 使用顶点缓存和索引缓存进行绘制

3.5 D3DX几何体

3.6 例程：三角形、立方体、茶壶、D3DXCreate\*

3.7 小结

##### 第4章 颜色

4.1 颜色表示

4.2 顶点颜色

4.3 着色

4.4 例程：具有颜色的三角形

4.5 小结

##### 第5章 光照

5.1 光照的组成

5.2 材质

5.3 顶点法线

5.4 光源

5.5 例程：光照

5.6 一些附加例程

5.7 小结

##### 第6章 纹理映射

6.1 纹理坐标

## <<DirectX 9.0 3D游戏开发>>

6.2 创建并启用纹理

6.3 纹理过滤器

6.4 多级渐进纹理

6.5 寻址模式

6.6 例程：纹理四边形

6.7 小结

第7章 融合技术

7.1 融合方程

7.2 融合因子

7.3 透明度

7.4 用DirectX Texture Tool创建Alpha通道

7.5 例程：透明效果

7.6 小结

第8章 模板

8.1 模板缓存的使用

8.2 例程：镜面效果

8.3 例程：Planer Shadows

8.4 小结

第 部分 DirectX3D的应用

第9章 字体

第10章 网格(一)

第11章 网格(二)

第12章 设计一个灵活的Camera类

第13章 地形绘制基础

第14章 粒子系统

第15章 拾取

第 部分 着色器和效果

第16章 高级着色语言(HLSL)入门

第17章 顶点着色器入门

第18章 像素着色器入门

第19章 效果框架

附录 Windows编程入门

参考文献

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>