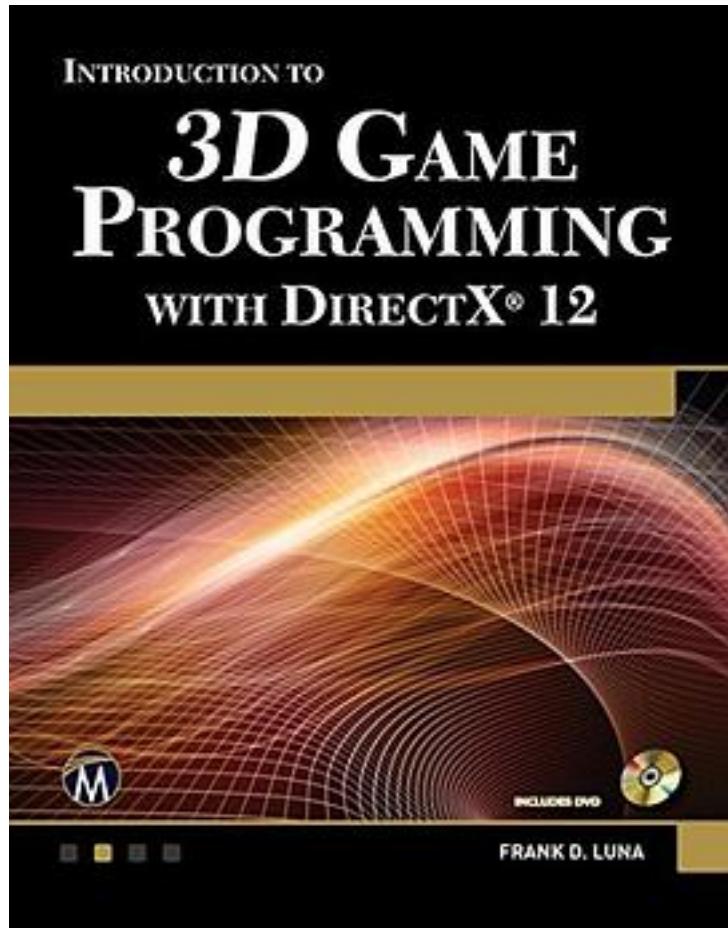


# Introduction to 3D Game Programming with DirectX 12



[Introduction to 3D Game Programming with DirectX 12 下载链接1](#)

著者:Frank Luna

出版者:Mercury Learning & Information

出版时间:2015-12-15

装帧:Paperback

isbn:9781942270065

作者介绍:

目录:

[Introduction to 3D Game Programming with DirectX 12](#) [下载链接1](#)

## 标签

计算机图形学

图形学

游戏

计算机

## 评论

入门挺好。我竟然直接跳过了DX11

[Introduction to 3D Game Programming with DirectX 12](#) [下载链接1](#)

## 书评

首先得声明我这篇文章只有很少的篇幅介绍龙书，其实我是想写点东西给那些看完龙书的人。这是我接触3D图形编程的第一本书，接触3d图形编程前，我看的是《Windows游戏编程大师技巧》，只看了前几章，当时我急着想去学3D的酷玩意儿，立刻就没耐心看GDI，DirectDraw。转投Direc...

读完龙书已两年，细节已忘，不做 DirectX Low-level 引擎开发。

恰逢一小友问起学习游戏开发的书籍资料，便想起此书。最开始按 Clayman 的 [游戏程序员养成计划] 学习游戏编程，第一本便是此书（简称 龙书）。现在反思，那篇文章标题应为《游戏引擎程序员养成计划》，而自己内...

---

作者Frank维护的该书相关资源的网站地址更新了 <http://www.d3dcoder.net> This is the supplement website for the books: Introduction to 3D Game Programming with DirectX 9.0 Introduction to 3D Game Programming with DirectX 9.0c: A Shader Approach Introduction to ...

---

豆瓣现在这狗屁编辑系统怎么排版？

谁合并的版本？能不能再分开，我不合并它的原因就是便于其他读者找勘误……

对书中出现的错误表示抱歉，向众位读者说声“对不起”，如果您发现书中其他的错误，可以上传至异步社区（因为有积分享），我会再转过来。

2019/3/22日更新，最近几...

---

D3D编程，想明白数学原理，读Andrew Lamothe的书；  
想明白D3D的API与实现方式，读这本书。

---

个人认为这是目前国内引进的最好的一本介绍 DirectX 9 的书。各种概念讲解得非常清晰，尤其是其C++的用法非常地道（应该是我看过的一本真正用“C++的方式”来写C++的同类书籍）。原书在国外的评价也很高，这次中文版由清华引进，“令人意外的”翻译得也很不错。推荐！

---

相对龙书时的相对基础内容铺垫，这回带来的DX11感觉则大有不同了，Algebra详细地过了一遍，原版Amazon上实在太贵，上店家印了出来，很聪明，分成了上下册，从GS开始，各种实践应用是此书的精华所在！

---

学习directx例子时，参考文档和此书。

哈哈，现在能畅通阅读3d方面的英文原版书了。数学的，物理的，都还行。

---

就像作者所说，这是一本导论性质的书籍

没有过分深入的理论讲解，只有简明浅显但不失代表性的范例

如果想尽快体验一下用D3D开发应用程序的过程，这本书算是一个不错的选择^\_^

一开始很担心自己的英文，但是又没有中文版，硬着头皮读了一段时间英文版，发现也没那么难，现在读了一半了，也做了后面的题，但是因为读的很慢，总觉得知识连贯不起来，可能要多读几遍了。好像这本书也没教什么具体的游戏编程经验，更多的是基础知识。但是因为有miloyip推荐从...

这本书很有意思的一个地方就是分部分来讲，不是“开发一个游戏要怎么怎么样”，而是“实现这个技术怎么怎么样”  
讲的东西也不少，游戏开发编程基础的确名副其实。全面的介绍了关于DX9的基础，基本知识。但是分部分的说法，自己的确是会一个技术了，但是怎么整合是个问题。读会...  
...

大概4,5年前，我对3D一无所知的时候就在看这本书，不幸的是没有看完也没有看懂。  
然后继续做我的2d游戏，几年后开始iOS  
3D游戏开发，学了OpenGL ES，1.1,2.0，去年因为京东大降价，凑单买了这本，最近拿出来在地铁里读，每天40分钟，一天读1~2章，很快就读完了，没有任何障碍，...

向想了解或者从事有关游戏图形方面开发的朋友推荐这本书。建议多看两遍，会有不同的收获。翻译的不错，讲解得也有条理，质量非常高

各方面的介绍都比较全面。但缺乏结合硬件流程对流水线的介绍，  
总的来说做为游戏编程的d3d入门不错

很基础的一本书，但在某些地方都是点到即止，像是浅谈。  
入门学习的，最好有一位高手带着学习这本书！  
相对其它书而言，真的找不到比这本好的入门书了。

[Introduction to 3D Game Programming with DirectX 12 下载链接1](#)