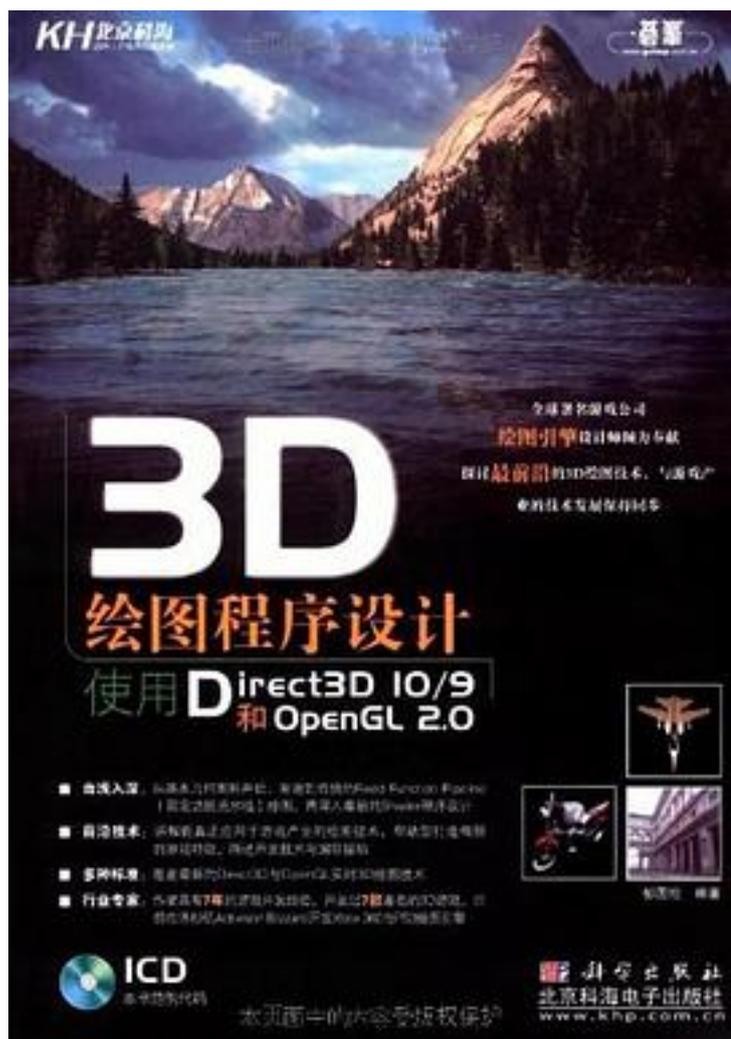


# 3D绘图程序设计



[3D绘图程序设计\\_下载链接1](#)

著者:彭国伦

出版者:北京科海电子出版社，科学出版社

出版时间:2009-5

装帧:平装

isbn:9787030242914

《3D绘图程序设计:使用Direct3D 10/9和OpenGL2.0(含1CD)》系统、全面地介绍了Direct3D 9、Direct3D 10以及OpenGL 2.0三维图形程序设计方法。全书内容分成3大部分，第1~10章介绍传统的固定绘图流程和基本3D绘图概念，包括坐标转换、动画与交互、打光、贴图、混合与纹理、动态贴图、Stencil Buffer和特效处理等内容。第11~18章为比较高级的Shader程序编写，包括HLSL和GLSL的使用、Shader特效和调试Debug等内容。第19~20章是补充教学，介绍绘图引擎、Xbox360、PS3、GPGPU和线性代数等基础知识，对刚入门或已经具有3D程序设计经验的读者都会有所帮助。配套光盘提供了书中所有示例程序的可执行文件、工程文件和完整的源代码，以方便读者编译、调试示例程序。

《3D绘图程序设计:使用Direct3D 10/9和OpenGL2.0(含1CD)》主要面向对3D图形程序设计感兴趣的编程人员、游戏开发人员，以及可视化仿真工程技术人员，也可作为高等院校相关专业和培训机构的3D程序设计用书。

作者介绍:

目录:

[3D绘图程序设计 下载链接1](#)

## 标签

DirectX

3D

OpenGL

游戏开发

shader

计算机图形学

2.0Shader

计算机-游戏与图形学

## 评论

有D3D和opengl的对比，挺好的~

---

作者很用心

---

[3D绘图程序设计\\_下载链接1](#)

## 书评

最近开始看，原以为不过是讲讲基础，后才发现从 fix function pipeline 入手，到如何用 shader 实现 fix function pipeline，以及各种高级 shader 技巧。确实是不错的好书，想了解 dx9 / dx10 / OpenGL 差异的案头手册。

---

[3D绘图程序设计\\_下载链接1](#)