

DirectX游戏编程



[DirectX游戏编程 下载链接1](#)

著者:周国庆

出版者:清华大学出版社

出版时间:2010-1

装帧:

isbn:9787302215936

《DirectX游戏编程》主要讲述了利用Direct3D进行图形程序开发的核心技术，从三维向量开始，由浅入深，逐步讲解3D图形编程中的矩阵变换相关知识、投影知识，及视口处理、裁剪处理、深度缓存的应用技术。在高级绘图技术中进一步讲解纹理处理、透明及混合技术的应用、模板的应用、光照及阴影技术、网格的应用、利用网格技术处理模

型显示、在Direct3D程序中显示文字、粒子系统的创建及应用。书的后半部分讲解游戏设计的高级特性，如摄像机封装技术、地形显示技术、场景中的模型捡取。最后讲解GPU编程相关的知识，让用户了解高级着色的相关内容。

《DirectX游戏编程》每章都以简单的实例来辅助对知识点的讲解，力求深入浅出，知识由浅入深，难度是逐渐递增的，另外《DirectX游戏编程》的章节之间没有过分紧密的程序连接，所以有一定基础的人员，可以选择需要的章节单独阅读。

《DirectX游戏编程》面向的群体为高校数字媒体艺术程序设计专业的学生，及自考学生，或有一定编程基础的专业图形编程人员。

作者介绍:

目录:

[DirectX游戏编程 下载链接1](#)

标签

游戏

DirectX

游戏编程

抄袭

4

000000000000

评论

把龙书从头到尾抄一遍

[DirectX游戏编程_下载链接1](#)

书评

[DirectX游戏编程_下载链接1](#)