

DirectX游戏编程



[DirectX游戏编程 下载链接1](#)

著者:王鹏杰 李威 王聪

出版者:机械工业出版社

出版时间:2010-2

装帧:

isbn:9787111293316

《DirectX游戏编程》是DirectX游戏编程的入门教材，是作者近几年来在高校教授游戏程序设计课程和实验设计经验的浓缩，力求凸显“低门槛、重实践、精理论”的特色，其规划和设计融入了作者多年来对该课程教学的经验总结和思考。《DirectX游戏编程》主要包括两部分内容：基础部分和高级部分。基础部分主要讲述了DirectX的基础知

识，包括游戏开发的基本数学知识、DirectX开发的基本配置、基本开发框架、基本图形的绘制、文本显示、变换、纹理映射。高级部分根据DirectX技术的发展趋势，选讲了一些有生命力的技术，主要包括深度测试和反走样、网格、混合、模板以及顶点着色器和像素着色器等知识。

《DirectX游戏编程》适合有一定程序设计能力的DirectX初学者和游戏编程爱好者参考，也可作为高等院校相关专业、培训机构的游戏程序设计课程的教材。

作者介绍:

目录:

[DirectX游戏编程 下载链接1](#)

标签

DirectX

游戏

2010

评论

新书，有DXUT的简单讲解，所以加一星，没有仔细看，因为觉得其他部分和龙书差不多。

入门书，可以选用

[DirectX游戏编程 下载链接1](#)

[DirectX游戏编程 下载链接1](#)