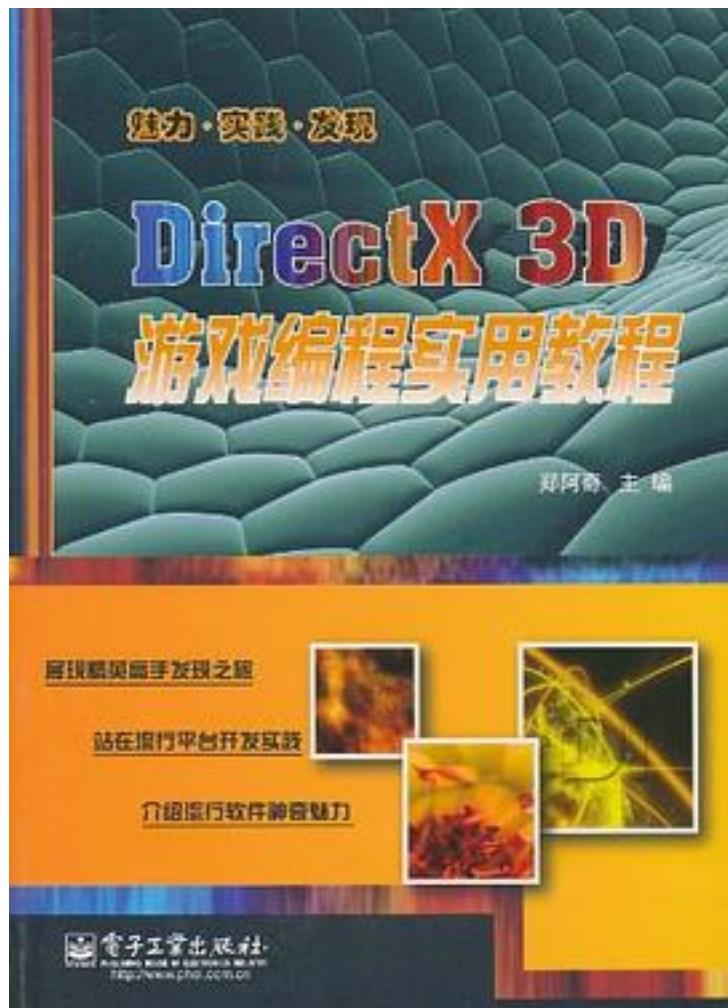


DirectX 3D游戏编程实用教程



[DirectX 3D游戏编程实用教程 下载链接1](#)

著者:郑阿奇 编

出版者:

出版时间:2011-2

装帧:

isbn:9787121128219

《DirectX

《3D游戏编程实用教程》内容简介：DirectX是由微软创建的多媒体编程接口，目前最流行的是DirectX 9.0。《DirectX 3D游戏编程实用教程》介绍DirectX 9.0，内容为六篇共18章，包括3D游戏编程基础、3D游戏图形渲染、3D游戏输入控制、3D游戏应用编程、3D游戏音频输出和3D游戏网络通信。包含3D游戏编程的主要内容。《DirectX 3D游戏编程实用教程》以游戏编程基础为先导；游戏中每一个方法先原理后应用；实例的展开既突出重点，又考虑完整性。

读者对象：《DirectX 3D游戏编程实用教程》可作为大学本科和高职高专游戏编程课程和游戏编程培训教材，也可供广大游戏编程用户学习和参考。

作者介绍：

目录：

[DirectX 3D游戏编程实用教程 下载链接1](#)

标签

DirectX

计算机图形学

游戏

计算机

编程

程序设计

游戏开发

评论

非常烂的书,前面的错误就不说了,骨骼动画部分,错得惨不忍睹!

[DirectX 3D游戏编程实用教程 下载链接1](#)

书评

[DirectX 3D游戏编程实用教程 下载链接1](#)