

# 《3D遊戲程式設計入門 - 使用DirectX》

## 图书基本信息

书名：《3D遊戲程式設計入門 - 使用DirectX 9.0》

13位ISBN编号：9789575276799

10位ISBN编号：9575276795

出版时间：20040401

出版社：博碩

作者：LUNA,FRANKD./ 黃勝峰譯

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《3D遊戲程式設計入門 - 使用DirectX》

## 內容概要

本書介紹如何利用DirectX 9.0設計互動式的3D電腦圖像，並特別著重於遊戲的開發，從基礎的數學觀念奠基，循序介紹3D技術與應用，由淺入深，給讀者Direct3D遊戲設計的輕鬆學習。本書共分成四個單元；先以數學觀念為讀者奠基，接著進入DirectX的領域。先說明基本的3D技術，包括光線、材質貼圖、alpha混合及模版等，讓讀者能熟悉並活用這些技術在開發過程。應用部分則實際以DirectX來建置3D應用程式，例如地形繪製與3D攝影機等技術。進階瞭解著色器與產生的效果，可以大幅提昇讀者3D程式設計應用的技術。

# 《3D遊戲程式設計入門 - 使用DirectX》

## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)