

# 《Direct3D游戏开发技术详解》

## 图书基本信息

书名：《Direct3D游戏开发技术详解》

13位ISBN编号：9787115143099

10位ISBN编号：7115143099

出版时间：2006-2

出版社：人民邮电出版社

作者：尚晶晶

页数：411

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)

# 《Direct3D游戏开发技术详解》

## 内容概要

本书全面系统地讲述了Direct3D游戏编程所需的基础知识，并辅以针对性的训练和实例，讲述了现代3D游戏中非常经典的技术和一些国内外最新的技术，包括地形渲染所涉及的关键技术和方法、主流3D动画技术、各种3D游戏实现的特效技术，以及较新的基于可编程渲染管线的GPU Shader技术。全书讲解配合有大量实战性程序代码，并结合了当前市面上最新的各种3D游戏。本书适合Direct3D游戏编程技术的入门者循序渐进地学习，也适合有一定基础、希望提高Direct3D游戏编程能力的爱好者阅读。



# 《Direct3D游戏开发技术详解》

36313.4 Vertex Shader&Pixel Shader示例 37113.5 小结 374第14章 大型游戏实例Donuts4分析与介绍 37514.1 Donuts4游戏规则介绍 37514.2 Donuts4程序框架分析 37714.2.1 程序入口 37714.2.2 创建窗口与初始化 37914.2.3 运行过程 38214.3 Donuts4模型系统分析 39014.4 Donuts4地形系统分析 39214.5 Donuts4碰撞检测系统分析 40514.6 小结 411

# 《Direct3D游戏开发技术详解》

## 精彩短评

- 1、书还行。不过没有相关软件安装，麻烦。一下把direct3d安装包放到光盘里不就行了，让我配置半天还是不行。
- 2、对direct接口基础进行了比较详细的讲解
- 3、还不错的书，可惜没时间看完就丢掉了！
- 4、初学可以看初学可以看初学可以看
- 5、基础部分觉得看的没问题，后面感觉很难，所以到现在都没看完
- 6、书可以，但是光盘里的东西真的让人不太舒服

# 《Direct3D游戏开发技术详解》

## 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)