

## <<DirectX 3D图形编程宝典>>

### 图书基本信息

书名：<<DirectX 3D图形编程宝典>>

13位ISBN编号：9787505362970

10位ISBN编号：7505362976

出版时间：2000-11

出版时间：电子工业出版社

作者：(美)Julio Sanchez Maria Canton

页数：520

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：<http://www.tushu007.com>

## <<DirectX 3D图形编程宝典>>

### 内容概要

本书涵盖了在Windows 环境中使用DirectX 进行C++ 编码的3D图形编程。

全书共分4 个部分。

第1 部分专门讨论了3D图形的基础知识。

第2 部分重点讨论了DirectDraw编程，即DirectX 的2D图形环境中的编程。

第3 部分介绍了3D图形，并讨论了系统级、设计级和视口级的保留模式编程。

第

## <<DirectX 3D图形编程宝典>>

### 书籍目录

- 一．作为图形机器的 P C
- 二．图形表示和建模
- 三．3 D 图像变换
- 四．3 D 渲染
- 五．计算机动画
- 六．windows API 编程
- 七．Direct Draw 基础知识
- 八．Direct Draw 配置和设备
- 九．直接访问显存
- 十．位块传送和位块传送时变换
- 十一．在 Direct Draw 中渲染位图
- 十二．动画技术
- 十三．动画编程
- 十四．Direct 3 D 简介
- 十五．保留模式编程基础知识
- 十六．系统级别的操作
- 十七．设备级别的操作
- 十八．视口级别的操作
- 十九．本地帧操作
- 二十．帧属性和场景级别的控制
- 二十一．网络级别的操作
- 二十二．纹理和材质
- 二十三．贴花和 Mipmap
- 二十四．灯光和阴影
- 二十五．3 D 动画
- 附录 A：windows 和 DirectX 结构
- 附录 B：三元光栅操作码
- 附录 C：Direct X 模板
- 附录 D：CD - ROM 内容

<<DirectX 3D图形编程宝典>>

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:<http://www.tushu007.com>