

<<DirectX 9 3D 图形程序设计>>

图书基本信息

书名：<<DirectX 9 3D 图形程序设计>>

13位ISBN编号：9787532370726

10位ISBN编号：7532370720

出版时间：2003-7

出版时间：上海科学技术出版社

作者：陈卡

页数：366

字数：480000

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 9 3D 图形程序设计>>

内容概要

本书主要介绍了使用DirectX 9进行三维图形开发设计的相关技术。

全书共分14章，详细介绍了基础三维图形坐标变换，利用DirectX进行位图操作、顶点渲染、光照、纹理映射、阴影、雾化，以及DirectX 9新增的也是最强的特性——可编程顶点渲染和像素渲染等内容。

本书还附送一张配套光盘，包含了书中介绍的范例源程序和相应的一些工具等，具有极高的使用价值。

对于进行游戏设计的编程人员、电脑动画工作者、计算机或电子学科的学生来说，本书是非常理想的学习和参考资料。

<<DirectX 9 3D 图形程序设计>>

书籍目录

第1部分 Direct3D入门 第1章 DirectX简介 1.1 什么是DirectX和Direct3D 1.2 基于COM的DirectX 1.3 小结 第2章 一个简单的Direct3D程序 2.1 创建一个Windows窗口 2.2 初始化Direct3D程序 2.3 处理消息循环 2.4 图形显示 2.5 结束Direct3D程序 2.6 一个简单的Direct3D范例程序 2.7 小结 第3章 几何模型显示 3.1 3D坐标系 3.2 Direct3D基础图形表示 3.3 使用顶点缓冲区绘制图形 3.4 顶点缓冲区图形显示 3.5 小结 第4章 三维坐标变换 4.1 顶点坐标变换和光照流水线概述 4.2 模型几何变换 4.3 取景变换 4.4 投影变换 4.5 视区变换 4.6 三维坐标换程序范例 4.7 获得Direct3D坐标变换矩阵 4.8 小结 第5章 光照 5.1 3种不同的光照计算模型 5.2 Direct3D支持的光源类型 5.3 设置特体表现材质属性 5.4 Direct3D中设置光照 5.5 光照程序范例 5.6 小结 第6章 纹理 6.1 基本纹理概念 6.2 Direct3D纹理绘制过程 6.3 纹理采样属性 6.4 DXT纹理压缩 6.5 小结第2部分 Direct3D进阶 第7章 用DirectX数据文件绘制三维数据模型 第8章 Direct3D图形绘制技巧 第9章 雾化 第10章 高级纹理应用 第11章 在Direct3D中显示二维字体第3部分 深入了解Direct3D 第12章 使用模板缓冲区 第13章 顶点渲染 第14章 像素渲染简介附录

编辑推荐

更多的模拟试题 更广泛的内容。

对考点提供了近400道试题进行解析，让您巩固所学内容。

提供了8套模拟题及答案供您在考前进行自我测试。

附送考试模拟器软件，让您熟悉和感受整个考试的环境和方式，以便尽早进入临考状态。

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>