

# 《Direct3D 实时渲染技术 (动漫游戏设计系列教程)》

## 书籍信息

版次：1

页数：

字数：

印刷时间：2009年05月01日

开本：12k

纸张：胶版纸

包装：平装

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787508464190

丛书名：动漫游戏设计系列教程

## 编辑推荐

丛书特色：美术基础+项目创意+程序设计+产品实训  
模拟公司实战制作流程，运用“项目带学”的理念，做到所学知识与职场。

## 内容简介

本书不仅系统地讲述了DirectX接口和函数的使用，而且简单剖析了其背后隐含的3D数学和图形学原理，并对DirectX接口介绍得十分详细，基础部分的内容不亚于帮助文档。

注重实践，实例丰富。部分重要的程序代码在书中列出，既突出了代码的重要性，又没有缩减整本书的文字量。读者可以对照程序代码看书，有利于加深对Direct3D的理解和掌握。

本书非常适合初学者或有一定基础的读者学习Direct3D实时渲染技术时使用。

本书提供实例的完整源代码，读者可以从中国水利水电出版社网站或万水书苑上免费下载，网址为：<http://www.waterpub.com.cn/softdown/>和<http://www.wsbookshow.com>。

## 目录

### 丛书序

### 前言

### 第1章 Windows程序设计基础

#### 1.1 一个完整的Windows应用程序

##### 1.2 C++面向对象设计语言简介

### 第2章 计算机图形学中的3D数学

#### 2.1 向量及其运算

#### 2.2 矩阵及矩阵变换

#### 2.3 3D编程中的四元数

### 第3章 Direct3D设备及D3D程序框架

#### 3.1 Direct3D和COM简介

#### 3.2 初始化Direct3D设备

#### 3.3 建立D3D程序框架

### 第4章 从顶点到几何体

#### 4.1 灵活顶点格式和顶点缓冲

#### 4.2 绘制多边形

#### 4.3 程序实例——圆柱体渲染cylinder

#### 4.4 使用索引缓冲

## 第5章 几何变换与图形渲染管道

### 5.1 几何变换

### 5.2 程序实例

### 5.3 图形渲染管道

## 第6章 颜色与光照

### 6.1 Direct3D中的颜色表示与顶点颜色

### 6.2 材质与灯光

### 6.3 光照程序实例

## 第7章 纹理

### 7.1 纹理基础

### 7.2 高级纹理技术

## 第8章 风格模型

### 8.1 网格模型基础

### 8.2 程序实例——创建一个Mesh

### 8.3 X文件格式分析

### 8.4 网格模型类的封装

## 第9章 Alpha混合与Alpha测试

### 9.1 Alpha混合

### 9.2 Alpha测试

## 第10章 深度测试和雾化

### 10.1 深度测试及其使用

### 10.2 雾化方法

### 10.3 本章小结

## 第11章 文本显示及文本显示内核

## 第12章 LOD地形绘制

## 第13章 粒子系统及粒子内核封装

## 第14章 ASM着色器

## 参考文献

## 在线试读部分章节

### 第1章 Windows程序设计基础

主要内容：在讲述DirectX编程的知识之前，先简要地介绍Windows编程模式。因为本书所有章节的程序实例都是按Win32程序模式来编写的，所以本章将剖析一个完整的Win32程序。Windows是一个多任务多线程操作系统，也是一个事件驱动系统。与DOS程序不同，Windows程序等待用户执行某一操作，从而引发某一相应事件。

多任务的含义是多个应用程序可以同时执行，通常您不需要关心正在运行的其他应用程序，Windows将会处理它们。您只需要关心自己的应用程序，并处理其中的消息或事件。在Windows 3.0 / 3.1系统中，并不完全这样，这些低级版本的Windows不是真正意

义上的多任务操作系统，执行一个应用程序时不能执行其他的应用程序。在这些版本下运行的应用程序有些迟滞。如果其他应用程序过分占用了系统，您的应用程序将不能做任何事情。但是，Windows 9X以上的系'统中没有这样的问题。

本书的目标是在Windows平台上运行支持DirectX的图形渲染程序，无须知道太多的Windows API以及其他较深奥的Windows编程知识。

.....

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.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)