

<<Direct3D中的2D编程>>

图书基本信息

书名：<<Direct3D中的2D编程>>

13位ISBN编号：9787562432944

10位ISBN编号：7562432945

出版时间：2005-1

出版时间：重庆大学出版社

作者：帕泽拉

页数：233

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>

<<Direct3D中的2D编程>>

内容概要

《Direct3D中的2D编程》教你游戏编程的方法和技巧，帮你创建自己的游戏。如果你有一些C或C++的基础，并且正在寻找能够带领你从2D编程世界跃入三维世界的书籍，那么现在你将不再苦苦寻觅！

在本书中你可以学到从2D API转向Direct3D的所有技巧。本书以2D程序员的视角进行编写，用一种易于理解和便于使用的形式详述了Direct3D API的编程基础。

让我们一起跃入《Direct3D中的2D编程》为你打开的Direct3D世界吧！

<<Direct3D中的2D编程>>

作者简介

Ernest Paxera 13岁就开始在TRS-80上自学程序设计，具有丰富的游戏开发经验，是最受欢迎和推崇的游戏开发网站www.gameddv.net的创建者之一。

他还是isometric/hexagona网上论坛的版主。

他编著的Isometric Game Programming with Direct X7.0-书已由Premier出版社出版。

<<Direct3D中的2D编程>>

书籍目录

第1部分 从DirectDraw 7.0到Direct3D 8.0 第1章 初始化Direct3D 1.1 初始化步骤 1.2 IDirect3D8对象的用途 1.3 创建IDirect3D8对象 1.4 性能检测 1.5 显示格式 1.6 兼容格式检查 1.7 总结 第2章 创建设备 2.1 创建IDirect3DDevice8对象 2.2 设置视区 2.3 Direct3D颜色和清除视区 2.4 显示场景 2.5 重置显示模式 2.6 总结 第3章 顶点格式 3.1 Direct3D的用途 3.2 表示顶点数据 3.3 变换或者未变换 3.4 顶点缓冲 3.5 索引缓冲 3.6 总结 第4章 渲染图元 4.1 渲染状态 4.2 开始和结束一个场景 4.3 图元类型 4.4 不使用顶点缓冲来绘制图元 4.5 带有用户内存指针的索引图元 4.6 用顶点缓冲绘制图元 4.7 用索引缓冲渲染索引图元 4.8 总结 第5章 表面 5.1 资源类型 5.2 后备缓冲 5.3 图像表面 5.4 从一个表面拷贝到另外一个表面 5.5 加载图像 5.6 Direct3D光标 5.7 创建额外的渲染目标 5.8 总结 第6章 纹理 6.1 创建纹理 6.2 加载纹理数据 6.3 纹理坐标 6.4 应用纹理到图元上 6.5 纹理寻址模式 6.6 多重纹理 6.7 总结 第7章 Alpha测试 7.1 Alpha测试的概述 7.2 将图像作为纹理进行加载 7.3 一个图像, 多个纹理 7.4 总结 第2部分 Direct3D扩展 第8章 坐标空间 8.1 坐标空间的类型 8.2 几何流水线 8.3 总结 第9章 矢量 9.1 矢量定义 9.2 D3DVECTOR 9.3 矢量加法 9.4 矢量减法 9.5 缩放矢量 9.6 绝对值 9.7 方向 9.8 标准化 9.9 旋转 9.10 点乘 9.11 叉乘 9.12 D3DX矢量函数 9.13 总结 第10章 矩阵 10.1 矩阵概述 10.2 矩阵加法 10.3 矩阵乘法 10.4 平移 10.5 矩阵旋转 10.6 缩放 10.7 D3DMATRIX 10.8 D3DXMATRIX 10.9 总结 第11章 几何流水线 11.1 流水线 11.2 设置变换 11.3 乘以变换矩阵 11.4 总结 第12章 Z缓冲 12.1 Z缓冲的定义 12.2 设置Z缓冲 12.3 使用Z缓冲 12.4 总结 第13章 光照 13.1 Direct3D光照 13.2 D3DMATERIAL8 13.3 D3DLIGHT8 13.4 点光源 13.5 直射光 13.6 聚光灯 13.7 环境光 13.8 镜面反射光 13.9 放射光 13.10 总结 第14章 Alpha混合 14.1 Alpha混合的定义 14.2 设置Alpha混合 14.3 使用Alpha混合 14.4 总结 第3部分 综合运用 第15章 模型 15.1 模型的定义 15.2 X文件 15.3 创建一个简单的X文件加载程序 15.4 总结 第16章 粒子系统 16.1 粒子系统的定义 16.2 粒子系统的要素 16.3 粒子类型 16.4 存储一个粒子系统 16.5 粒子的生命周期 16.6 渲染粒子 16.7 一个粒子系统例子 16.8 总结 第17章 多边形中的点 17.1 三角形中的点 17.2 总结 第18章 总结 18.1 大型游戏在哪里 18.2 你学到了什么 18.3 何去何从 18.4 总结索引

<<Direct3D中的2D编程>>

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>