“Introduction to 3D Game Programming with DirectX12”是同名的一本书的代码，最好的入门资料，没有之一。此书已经有中文版的：《DirectX 12 3D 游戏开发实战》。代码没用任何装神弄鬼的设计模式，读起来非常顺畅，也很权威。骨骼动画部分使用的3D模型格式是.m3d，这种格式极度精美，不读文档也能一看就明白每一行的含义。虽然较之商用引擎的格式功能较少，但是对于绝大部分Demo来说已经足够了。另外，实在不够用也很容易扩展出新的功能。