Introduction to 3D Game Programming with DirectX12

“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。

其它

Crazy Bakery Demo

用于演示Lightmap烘焙效果。目前烘焙用的接口是optix prime和cuda，今后会移植到其它语言上。烘焙器的头文件是“GPUBaking\Public\ GPUBake.h”，不同版本的库文件和dll见文件夹“Binary\VS2015.Debug.x64”和“Binary\VS2015.Release.x64”里的GPUBaking.lib、GPUBaking.dll、GPUBaking.pdb。

用法。点击“文件/打开场景”，选择场景，目前只有一个，见“Binary\Data\MyTestScene\ StandardScene.json”。点击“文件/打开场景”开始烘焙Lightmap，生成的结果存储在“StandardScene.json”的同级目录“Output”里。默认会将整个场景生成一个obj文件，并输出lightmap贴图。使用Deep Exploration等模型查看器可以打开这个obj查看效果，可看到生成的lightmap贴到场景物体上的效果（不含材质信息）。

目前打开了场景以后还不能实时渲染，今后会使用DX 12渲染。目前读入的模型文件格式是obj，今后打算读取改进版（比如说模型支持很多个纹理坐标，Lightmap使用哪个纹理坐标可以指定）的.m3d格式。