

附录 A 光盘内容简介

附带光盘包含本书全部的源代码、可执行文件、范例程序、素材、软件程序、音效和技术文章，其目录结构如下：

```
Tricks 3D\  
  
SOURCE\  
    T3DIICHAP01\  
    T3DIICHAP02\  
    .  
    .  
TOOLS\  
  
MEDIA\  
    BITMAPS\  
    3DMODELS\  
    SOUNDS\  
  
DIRECTX\  
  
GAMES\  
  
ARTICLES\  

```

每个主目录都包含您所需的特定数据，具体情况如下：

- Trick 3D——包含其他所有目录的根目录。请阅读 README.TXT 文件以便了解最后的修改。
- SOURCE——按章节顺序收录了书中所有的源代码。只需将整个 SOURCE 目录拷贝到硬盘上就可以使用。
- TOOLS——收录了各公司慷慨地允许我放入本光盘的演示版程序。
- MEDIA——可在您的游戏中随便使用的图像、声音和模型。
- DIRECTX——最新版本的 DirectX SDK。
- GAMES——大量演示了软件光栅化的共享版 3D 游戏。
- ARTICLES——由 3D 游戏编程领域的许多老手撰写的启发性文章。

附带光盘包含各种程序和数据，因此没有统一的安装程序，您需要自行安装不同的程序和数据。然而，在大多数情况下，只需将 SOURCE 目录拷贝到硬盘中就可以了。至于其他程序和数据，需要时可以将其拷贝到硬盘中或运行相应目录下的安装程序。

警告：从光盘拷贝文件时，大多数情况下文件会被设置成具有“存档”（ARCHIVE）和“只读”（READ-ONLY）属性。务必重置所有拷贝到硬盘中的文件的属性。在 Windows 操作系统中可以这样做：使用快捷键 Ctrl+A 选择全部文件或目录，然后单击鼠标右键，在弹出菜单中选择“属性”，在“属性”对话框中除掉对复选框“只读”和“存档”的选择，然后单击“应用”按钮。