示例程序说明

chapter01

HelloWorld示例——简单的Windows编程示例。

chapter02

HelloDirect3D示例：基本的Direct3D程序。

VertexBuffer示例：使用顶点缓存来绘制图形。

IndexBuffer示例：使用索引缓存来绘制图形。

CullMode示例：剔除渲染状态的绘制示例。

ShadeMode示例：着色渲染状态的绘制示例。

FillMode示例：填充渲染状态的绘制示例。

chapter03

Transform示例：使用世界、取景和投影变换绘制的立方体。

chapter04

LightMaterials示例：使用光照与材质绘制的立方体。

chapter05

CreateTexture示例：在立方体上使用纹理。

TextureFilter示例：纹理过滤示例。

TextureAddress示例：纹理寻址示例。

TextureWrap示例：纹理包装示例。

chapter06

CreateMesh示例：手动创建立方体网格。

LoadXFileMesh示例：从X文件中加载网格数据。

ProgressiveMesh示例：渐进网格示例。

Dirrect3DMesh示例：Direct3D预定义网格模型。

chapter07

ZBufferTest示例：深度测试示例。

AlphaBlend示例：Alpha融合示例。

StencilMirror示例：使用模板技术实现的镜面效果。

chapter08

BasicHLSL示例：HLSL语言的基本使用示例。

chapter09

VertexShader示例：顶点着色器的应用示例。

Morphing示例：使用顶点着色器实现的渐变动画效果。

PixelShader示例：像素着色器似的应用示例。

SimpleEffect示例：简单的效果框架示例。

chapter10

KeyboardInput示例：键盘输入控制示例。

MouseInput示例：鼠标输入控制示例。

JoystickInput示例：游戏杆输入控制示例。

chapter11

SimpleCamera示例：虚拟摄像机的应用示例。

SimpleTerrain示例：简单的地形绘制示例。

SimpleSkybox示例：简单的天空顶绘制示例。

chapter12

TextExample示例：2D文本和3D文本的绘制示例。

PickExample示例：拾取技术的应用示例。

CollisionTest示例：AABB碰撞检测示例。

chapter13

SkinMesh(Tiny)示例：骨骼动画示例，人物模型为DirectX SDK中的Tiny。

SkinMesh(Warrior)示例：与SkinMesh(Tiny)相同的实现代码，使用武士模型。

chapter14

PlanerShadow示例：平面阴影的绘制示例。

VolumericShadow示例：体积阴影的绘制示例。

chapter15

Billboard示例：广告牌技术的应用示例。

Fireworks示例：使用粒子系统模拟的烟花效果。

Spring示例：使用例子系统模拟的喷泉效果。

chapter16

VertexFog示例：顶点雾化的应用示例。

PixelFog示例：像素雾化的应用示例。

SimpleLodTerrain：简单的LOD地形的绘制示例。

chapter17

DirectSound示例：使用DirectSound播放WAV音频文件的简单示例。

DirectMusic示例：使用DirectMusic播放MIDI音频文件的简单示例。

DirectShow示例：使用DirectShow播放MP3音频文件的简单示例。

chapter18

GameClient示例：使用DirectPlay实现的简单客户端程序。

GameServer示例：使用DirectPlay实现的简单服务端程序。