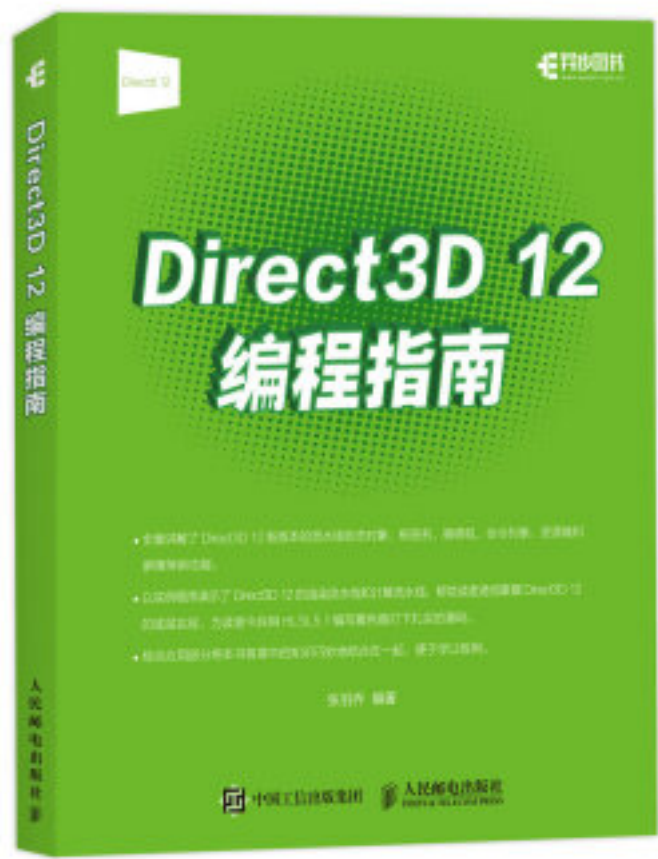


Direct 3D 12编程指南



[Direct 3D 12编程指南_下载链接1](#)

著者:张羽乔 著

[Direct 3D 12编程指南_下载链接1](#)

标签

评论

书不错的，正在看书不错的，正在看书不错的，正在看

还未看，市面上中文版的DX书籍很少，感谢作者

感觉不太好，和理想的差远了

入门参考

拿到书急切地看了下，很失望，原因是和OpenGL著名的红宝书（OpenGL编程指南（第x版））做了比对，同样是“编程指南”，这本“Direct3D 12编程指南”写的过于笼统和粗略。尽管该书声称“不要求读者掌握Win32 API、COM和之前版本的Direct3D的相关知识”，但是如果没有这些预备知识，很难读懂书中的源码。该书最大的问题是没有对Direct3D绘制过程中涉及到的概念做详细的阐述，仅仅就是一两句话的解释，然后就开始解释对应函数的参数含义，这种写法仅对有相当Direct3D经验的读者适用。虽然是按照图形流水线的顺序讲解的，但是和OpenGL红宝书的全面翔实相比，相差甚远。插图敷衍，代码字体偏小不易阅读，感觉作者是匆忙写就的一本关于D3D的小册子（或者是技术博客），用于和已经有相当D3D经验的程序员交流，而不是面向准备初学D3D的读者（尽管作者声称阅读此书不需要有D3D经验）。相比之下，OpenGL红宝书从简到难，步步为营，逐步深入，引人入胜。这本书和OpenGL红宝书的差别，就像计算机专业国内大学教材和国外大学教材的差别（相信很多读者都有这样的体会，直接阅读英文原版教材，竟然比阅读中文教材还容易理解）。最后，此书价格相对贵，感觉不值。

书的内容和讲解体制实在不敢恭维

好

???????

[Direct 3D 12编程指南_下载链接1](#)

书评

[Direct 3D 12编程指南_下载链接1](#)