

Table of Contents

[Real-Time Shader Programming—Covering DirectX 9.0](#)

[Preface](#)

[Chapter 1](#) - Introduction

[Chapter 2](#) - Preliminary Math

[Chapter 3](#) - Mathematics of Lighting and Shading

[Chapter 4](#) - Introduction to Shaders

[Chapter 5](#) - Shader Setup in DirectX

[Chapter 6](#) - Shader Tools and Resources

[Chapter 7](#) - Shader Buffet

[Chapter 8](#) - Shader Reference

[Part I](#) - Vertex Shader Reference

[Part II](#) - Pixel Shader Reference

[References](#)

[About the CD-Rom](#)

[Index](#)

[List of Figures](#)

[List of Tables](#)

[List of Sidebars](#)