



[参考文献]

- 1) 大川 善邦、DirectX9 3D ゲームプログラミング Vol.1、工学社、2003。
- 2) 大川 善邦、DirectX9 3D ゲームプログラミング Vol.2、工学社、2004。
- 3) E. Lengyel, Mathematics for 3D Game Programming & Computer Graphics 2nd ed., Charles River Media, Inc., 2004.
- 4) D. H. Eberly and K. Shoemake, Game Physics, Elsevier, 2004.
- 5) G van den Bergen, Collision Detection in Interactive 3D Environments, Elsevier, 2004.

