

11 Bibliografía

1. **St-Lauret, Sebastien.** *The complete effect and HLSL guide.* Estados Unidos de América : Paradoxal, 2005. ISBN 0-9766132-1-2.
2. **Solis Ubaldo, Rodolfo.** *Geometría Analítica.* México : Limusa, 1992. ISBN 968-837-162-9.
3. **Solar González, Eduardo.** *Álgebra Lineal.* México : Limusa, 2003. ISBN 968-18-5365-2.
4. **Landa Cosio, Nicolás Arriola.** *DirectX programación de gráficos 3D.* Buenos Aires, Argentina : Users.code, 2006. ISBN 987-1347-04-9.
5. **Jiménez Delgado, Juan José.** *Detección de Colisiones mediante Recubrimientos Simpliciales.* Granada, España : Universidad de Granada, 2006.
6. **Deitel M., Harvey y Deitel J., Paul.** *Cómo programar C#.* México : Pearson Educación de México, 2007. ISBN 978-970-26-1056-4.
7. **The Competitive Intelligence Unit.** [En línea] [Citado el: 16 de enero de 2011.] http://www.the-ciu.net/ciu_0k/pdf/CIU-Mercado%20de%20Videojuegos%20Mexico%20v01.pdf.
8. **El Economista.** El Economista. [En línea] <http://eleconomista.com.mx/tecnociencia/2010/10/22/ser-gamer-cuesta-6818-mexico>.
9. **Universidad de Oviedo.** srg. [En línea] http://www.srg.es/files/apendice_tuberia_programable.pdf.
10. **NVIDIA.** nVidia. [En línea] nVidia Corporation, 2011. http://www.nvidia.es/object/IO_20020107_6675.html.
11. **MSDN.** msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. <http://msdn.microsoft.com/es-mx/library/bb203925.aspx>.
12. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. <http://msdn.microsoft.com/es-es/library/bb447756.aspx>.
13. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. <http://msdn.microsoft.com/es-es/library/b3h38hb0.aspx>.
14. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. [http://msdn.microsoft.com/query/dev10.query?appId=Dev10IDEF1&l=ES-ES&k=k\(MICROSOFT.XNA.FRAMEWORK.BOUNDINGSPHERE.INTERSECTS\)&rd=true](http://msdn.microsoft.com/query/dev10.query?appId=Dev10IDEF1&l=ES-ES&k=k(MICROSOFT.XNA.FRAMEWORK.BOUNDINGSPHERE.INTERSECTS)&rd=true).
15. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. [http://msdn.microsoft.com/query/dev10.query?appId=Dev10IDEF1&l=EN-US&k=k\(MICROSOFT.XNA.FRAMEWORK.GRAPHICS.EFFECTPARAMETER.SETVALUE\);k\(DevLang-CSHARP\)&rd=true](http://msdn.microsoft.com/query/dev10.query?appId=Dev10IDEF1&l=EN-US&k=k(MICROSOFT.XNA.FRAMEWORK.GRAPHICS.EFFECTPARAMETER.SETVALUE);k(DevLang-CSHARP)&rd=true).
16. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ff471376\(v=VS.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ff471376(v=VS.85).aspx).
17. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb173347\(v=VS.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb173347(v=VS.85).aspx).
18. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb509626\(v=VS.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb509626(v=VS.85).aspx).
19. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb509644\(v=VS.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb509644(v=VS.85).aspx).
20. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ff471376\(v=VS.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ff471376(v=VS.85).aspx).

21. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb509647\(v=VS.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb509647(v=VS.85).aspx).
22. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb509587\(v=VS.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb509587(v=VS.85).aspx).
23. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb509706\(v=VS.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb509706(v=VS.85).aspx).
24. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/microsoft.xna.framework.graphics.blendfunction.aspx>.
25. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/microsoft.xna.framework.graphics.renderstate.blendfactor.aspx>.
26. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/microsoft.xna.framework.graphics.blend.aspx>.
27. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb174837\(VS.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb174837(VS.85).aspx).
28. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/4z4t9ed1\(VS.71\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/4z4t9ed1(VS.71).aspx).
29. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb447759.aspx>.
30. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/microsoft.xna.framework.content.contentmanager.aspx>.
31. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb197848.aspx>.
32. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. [http://msdn.microsoft.com/es-es/library/microsoft.windowsmobile.directx.direct3d.texturefilter\(VS.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/es-es/library/microsoft.windowsmobile.directx.direct3d.texturefilter(VS.85).aspx).
33. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. [http://msdn.microsoft.com/es-es/library/microsoft.windowsmobile.directx.direct3d.texturefilter\(VS.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/es-es/library/microsoft.windowsmobile.directx.direct3d.texturefilter(VS.85).aspx).
34. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/microsoft.xna.framework.graphics.texturefilter.aspx>.
35. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/microsoft.xna.framework.graphics.surfaceformat.aspx>.
36. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. http://msdn.microsoft.com/en-us/library/microsoft.xna.framework.game_members.aspx.
37. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb198836.aspx>.
38. —. msdn. [En línea] Microsoft Corporation, 2011. <http://msdn.microsoft.com/es-es/library/system.aspx>.
39. **Nvidia**. Developer zone. [En línea] nVidia, 2008. http://developer.nvidia.com/object/using_sas.html.
40. **3dRender**. 3dRender.com. [En línea] 2006. <http://www.3drender.com/light/compositing/index.html>.
41. **The Game Development Wiki**. [En línea] http://wiki.gamedev.net/index.php/D3DBook:%28Lighting%29_Direct_Light_Sources.