

游戏编程精粹 1



[游戏编程精粹 1 下载链接1](#)

著者:德洛拉 (Mark A.Deloura)

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2004-10

装帧:平装

isbn:9787115125873

本书是由40多位国外游戏开发行业最为优秀的程序员撰稿的技术文集。每篇文章都针对游戏编程中的某个特定问题，不仅提供了解决思路，还给出了能立即应用到代码中的算法和源码。全书分为通用编程技术、数学技巧、人工智能、多边形技术和像素特效五章；附录部分提供了两个非常有用的工具库，矩阵工具库和文本工具库；随书附带光盘中包含有全书所有的源程序、演示程序、附录中的两个工具库以及glSet和GLUT等开发工具。

本书适合游戏开发专业人员阅读。专家级开发人员可以立刻应用书中介绍的技巧，而初中级程序员通过阅读本书将增强其技能和知识。本书是游戏程序员必备的参考资料。

作者介绍:

姚勇，1998年从清华大学毕业并留校工作，从那时起开始研究realtime rendering和游戏引擎技术。2000年他组建h3dstudio，开始正式研发3d游戏引擎。经历了4年多的起伏跌宕，h3d由当初2、3人的小组发展成今天的大型游戏软件开发公司，组建起了一支技术强劲的引擎开发及游戏产品制作队伍，并立志成为中国游戏制作的hardcore。如今姚勇带领下的h3d正在用历经4年研发的h3d大型3d网络游戏引擎平台，制作一款重型3d网络游戏。

目录:

[游戏编程精粹 1 下载链接1](#)

标签

游戏开发

游戏编程

编程

游戏编程精粹

游戏

计算机

程序设计

game

评论

很难把所有文章读完，更像一本工具书。

老文章，但经典。

工具书，通用编程和AI帮助大些，像素渲染还是要去看ShaderX，Shader渲染多是Trick

一碰到数学就头大。。。。

几年前读过，感觉最近要复习一遍了

整个书涵盖的面太广了，基础，数学，AI，图形等等，想要全部都看明白了，太难了。虽然强迫自己看完了，不过不少都只是停留在“了解”的水平，距离“理解”和“可实现”还有差距。不少知识比较基础，放在2018年的今天来看有点儿太深奥了，但是理解这些基础的东西，对于引擎的工作原理大有裨益。

很多东西对我来说都有点难。。。。

[游戏编程精粹 1 下载链接1](#)

书评

我看过了我看...我看...

[游戏编程精粹 1 下载链接1](#)