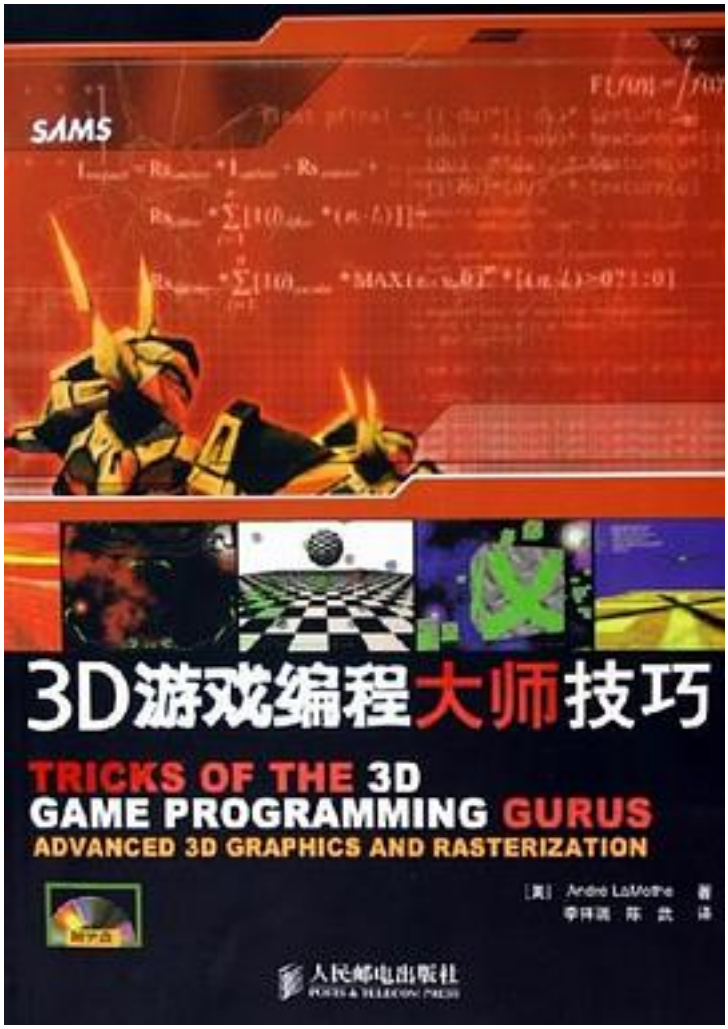
3D游戏编程大师技巧



3D游戏编程大师技巧_下载链接1_

著者:[美] 拉莫泽

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2005-6

装帧:平装

isbn:97871151337l7

《3D 游戏编程大师技巧》是游戏编程畅销书作者André

LaMothe的扛鼎之作，从游戏编程和软件引擎的角度深入探讨了3D图形学的各个重要主题。全书共分5部分，包括16章的内容。第1～3章简要地介绍了Windows和DirectX编程，创建了一个Windows应用程序模板，让读者能够将精力放在游戏逻辑和图形实现中，而不用考虑Windows和DirectX方面的琐事；第4～5章简要地介绍了一些数学知识并实现了一个数学库，供以后编写演示程序时使用；第6章概述了3D图形学，让读者对《3D游戏编程大师技巧(附光盘)》将介绍的内容有大致的了解；第7～11章分别介绍了光照、明暗处理、仿射纹理映射、3D裁剪和深度缓存等内容；第12～14章讨论了高级3D渲染技术，包括透视修正纹理映射、Alpha混合、1/z缓存、纹理滤波、空间划分和可见性算法、阴影、光照映射等；第15～16章讨论了动画、运动碰撞检测和优化技术。

《3D
游戏编程大师技巧》适合于有一定编程经验并想从事游戏编程工作或对3D图形学感兴趣的人员阅读。

作者介绍:

目录: 第一部分 3D游戏编程简介

3D游戏编程大师技巧_下载链接1_

标签

游戏开发

3d

游戏编程

图形学

游戏

3D游戏编程大师技巧

计算机

编程

评论

看目录我就兴奋了。

好书！因为要还了，没能全部读完；数学基础方面建议阅读《3D数学基础》

组会轮讲，每周每人一章。感觉东西有点旧，所以读着读着就乏味了，也有可能是因为电子版的书影印质量太差，所以没什么感觉。不过讲得挺细致的，什么流水线啊剪裁Z缓冲之类，也不知道哪些技术过时了哪些是保留下来的，总之我也记得的不多了。

本书的核心就是讲3D绘制的流水线。最爽的就是一步步将软光栅给实现出来。这样很多概念就具体化了。边看原理边看代码，是工程师绝佳的学习方式！写软光栅是图形学入门的第一步。当然，不推荐入门者直接写，这里面知识点太多，不好把握分寸。这也是本书存在的意义！900多页的书，看了一个多月，要有点耐心。

书是好书, 但只是有点旧

书绝对是经典，不过内容略老了点。最近正好做个类似的开源项目，就趁没事的时候翻完了。

我一定要找个时间认真读完这本书~~以前看了1/3左右，但是感觉已经受益匪浅了

介绍详细，示例丰富，翻译质量还算凑合。

重读第二遍

太厚了....

就是内容太老了

最好的3d软渲染书籍，没有之一

全。

详细讲述3D软引擎开发，非常优秀的教材。

2009年在读过《Windows游戏编程大师技巧》后看的。对于理解固定渲染管线很有好处。 自己模仿写了个软件渲染器...

写得非常好，读了过后可以轻松写一个软件光栅器。作者是用C写的，代码比较啰嗦，文字也比较啰嗦，可能对新人友好点吧，其实书的信息量不大，关键就只是个光栅化算法。

---
how to explenation my feeling about this book...

大致翻了一遍，对3d引擎有了一定了解，没敲代码，还要读第二遍，跟着代码读

介绍的部分技术有些过时了

虽然时间很久远，但是里面的优化方法，和管线流程，万变不离其宗，看过之后受益匪浅。本文目的是搭建软渲染器，对gpu部分讲解较少

3D游戏编程大师技巧_下载链接1_

书评

书的切入点是不错的，毕竟市面上很少有专门教人写soft render的书，但是如果你确实想自己动手写一个图形管线，不建议完全照着书上的方法和代码做。因为这本书的年代实在是有点久远，书中居然在用8 bit的颜色模式..这玩意在我的机器上都无法正常运行。而且书非常厚(1000多页)，...

这本书已经绝版很久了,在学校的图书馆里觅得.
作为一个想向3D游戏发展的IT业新人,我觉得这本书十分值得一看,
对基础原理介绍还算十分详细,
例如网上基本搜不到关于1/zbuffer在屏幕空间中呈线性的证明, 这本书12章有两种证法,
并且对各种高级渲染技术从算法的角度给读者解释,...

人民邮电出版社即将重新出版《3D游戏编程大师技巧》，预计2012年6、7月份上市。
最新信息请关注新浪微博@人民邮电出版社-信息技术分社
人民邮电出版社即将重新出版《3D游戏编程大师技巧》，预计2012年6、7月份上市。
最新信息请关注新浪微博@人民邮电出版社-信息技术分社

自己是做AS3的，2011年初据说Flash可以支持3D了，蛋疼，想要了解一下最基本的3D理论知识。
各方搜索后得出这本书比较适合自身水平阅读，还有大量的代码可以参考。于是乎花了大概1个月的时间翻了一遍。感触良多。
首先3D引擎果然不是我们这些低智商的写AS3的人可以写出来的 其...

几年前读了这本书，对于一个想要弄懂影视和游戏那些炫目的3D世界背后的原理这本书可以堪称始祖级教材，
首先这本书厚的出奇，肯定会吓读者一跳，也考验读者的意志力，这可不是什么人可以随便看看的书哦，除了兴趣还是兴趣才能支撑你看完这本书并读完每一行代码，看完后你...

读完这本书，通过软件渲染原理，理解硬件渲染管线都做了什么。更深入的可以多学习各种优化知识理论。不过因为书本年代久远，不推荐新手阅读，至少需要学习过计算机图形学。并且对现代渲染管线有一定的了解，再去阅读本书效果更佳。
对于程序员来说，按照个人对内容理解的不同对...

对每个对3D程序有兴趣的人都应该读一下。里面讲解的东西，基本上是把目前流行的图形API实现了一次，而且解释非常详细，十分值得一读。（读完后，你会更加理解图形管线的，呵呵） ...

几乎是从画象素级别介绍如果构建一套软件实现的3D引擎，在市面中强调如何应用OpenGL或DirectX等现成的库的书相比算是个极为厚道的异类。偶啃了一年了，刚刚啃到1/z缓存的那一章。可以说，如果真了理解了本书所教授的内容，对于3D引擎的内部机制的图像渲染主题的各方面应该就没...

虽然本书介绍的是软引擎，但是相关道理可以通用的。
优点：简单、知识点基础并且较全、有源代码
虽然本书介绍的是软引擎，但是相关道理可以通用的。
优点：简单、知识点基础并且较全、有源代码

André
LaMothe的这本书立足于3D软件图形加速，说白了就是用CPU而非显卡进行3D图形计算。在3D显示加速卡出现以前，都是利用的软件加速的方式开发。可时过境迁，目前有很多相当成熟的图形API集可供选择如DirectX和OpenGL等。这样的接口利用的是显卡资源进行加速，即硬件加速，这...

关于在xp和win7下运行出现的问题，书上第七章的demo运行后都被压缩成半屏的，wh

y?发现全屏demo就没有问题，why?是不是2d引擎的问题呢？求解答？求解答？求解答？求解答？求解答？求解答？求解答？求解答？

有想卖的Q我 124740523,
绝版了很难买啊，到处都买不到，谁有闲置的不用卖给我吧，求 OR2... T_T

我看过了 我看...

3D游戏编程大师技巧_下载链接1_