

图形程序开发人员指南



[图形程序开发人员指南 下载链接1](#)

著者:Michael Abrash

出版者:机械工业出版社

出版时间:1998

装帧:平装

isbn:9787111063964

Michael Abrash's classic Graphics Programming Black Book is a compilation of Michael's previous writings on assembly language and graphics programming (including from his "Graphics Programming" column in Dr. Dobb's Journal). Much of the focus of this book is on profiling and code testing, as well as performance optimization. It also explores much of the technology behind the Doom and Quake 3-D games, and 3-D graphics problems such as texture mapping, hidden surface removal, and the like.

You could get this book from here:

<http://www.gamedev.net/reference/articles/article1698.asp>

作者介绍:

Don't you know Abrash?

Google him!

目录:

[图形程序开发人员指南_下载链接1](#)

标签

计算机图形学

编程

图形学

优化

游戏开发

计算机

计算机科学

经典

评论

非常棒的书，以前真应该买下来的；后来是在大学的图书馆里看的

我上大学时在旧书摊以半价购买，后来还看到过5块钱卖的。其实以2倍多买这本书都不会亏。

读了前半部分，书非常不错，从发现问题，测试，尝试修改，前因后果都讲到了，作者很认真的在写。可恨当年不会阅读。书的内容较久，很多内容已经缺少实用价值，但是可以借鉴优化的思路，这个是思想永久不变的瑰宝。书的价值也在于此。

1998

解开了好多谜团，有种豁然开朗的感觉

技术已老，思想永存。

经典红宝书

[图形程序开发人员指南_下载链接1](#)

书评

这是一本主讲代码优化的书,虽然它也讲了许多其他的东西. 从内容上说, 很多东西都过时了. 但是书依然值得一读, 我们可以从中学到许多想法.

其实对于前导工作室所翻译的书籍我历来都颇有微词，大多都是囫圇吞枣、哪个热门就翻译哪种，翻译质量也很差，这本《图形程序开发人员指南》翻译的算是好的。作者是 Micheal Abrash，Quake的开发者之一，堪称图形高性能优化世界级的专家。文章写得生动活泼，让人看了欲罢不能。虽...

书名应该叫《The Zen of Graphics Programming》就合适了。
该书简直是前导工作室和SAMS Special Edition两大烂书系列结合体的一朵奇葩。也是计算机书籍史前时代的一本有文物价值的书。书这里不多评价，借用云风大神的话：技术已经过时了，但思想永远不...

话说当年，有个三折的机会摆在我的面前，我没有珍惜，后来我走遍了我能去的卖旧书的地方也没发现这么便宜的。如果下次让我再碰上三折的机会，我一定会对老板说，来一本！！！！
后来，我在网上看到了电子版，我很欣慰啊，不错，上天还是照顾我的。终于让我看到了这本书。呵呵。

[图形程序开发人员指南_下载链接1](#)