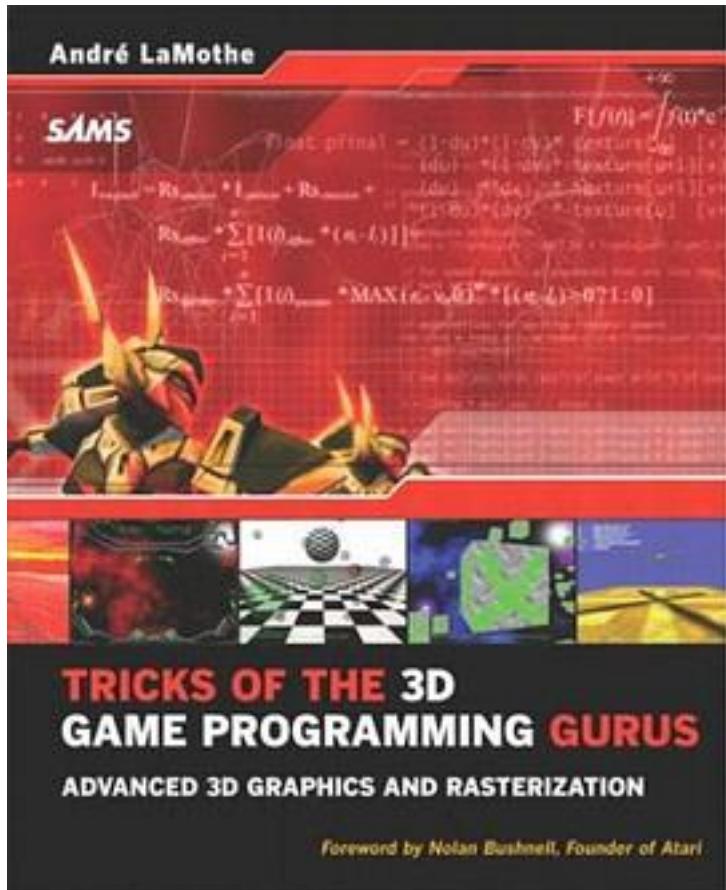


# Tricks of the 3D Game Programming Gurus-Advanced 3D Graphics and Rasterization



[Tricks of the 3D Game Programming Gurus-Advanced 3D Graphics and Rasterization\\_下载链接1](#)

著者:Andre LaMothe

出版者:Sams

出版时间:2003-6-2

装帧:Paperback

isbn:9780672318351

作者介绍:

目录:

[Tricks of the 3D Game Programming Gurus-Advanced 3D Graphics and Rasterization](#) [下载链接1](#)

标签

3D

游戏开发

Graphics

计算机科学

计算机图形

英文版

游戏

图形学

评论

原来有中文版的一本老书

---

很具体

此书是讲3d引擎的软件实现，为了效率作者将很多算法简化或者没有在引擎中实现，花了将近两个月的时间读了一遍，代码没有自己亲手去写，但是收获还是不少，虽然在未读本书之前就对整个渲染流程有了大概了解，但是其中一些细节还是比较模糊，读了此书，对一些算法的具体实现有了了解，不能说熟练，但是至少知道它是这样做的，不深究原理照样可以做出好的游戏，但是了解了原理，对整个渲染过程会更加熟悉，或许你就可以自己试着去写图形引擎了。最后用序言的一句话跟大家共勉，It is a long way, but someone has to walk it.:-)

[Tricks of the 3D Game Programming Gurus-Advanced 3D Graphics and Rasterization](#) [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何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，why?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？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 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了  
我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了  
我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了 我看过了  
我看过了 我看...

[Tricks of the 3D Game Programming Gurus-Advanced 3D Graphics and Rasterization](#) [下载链接1](#)