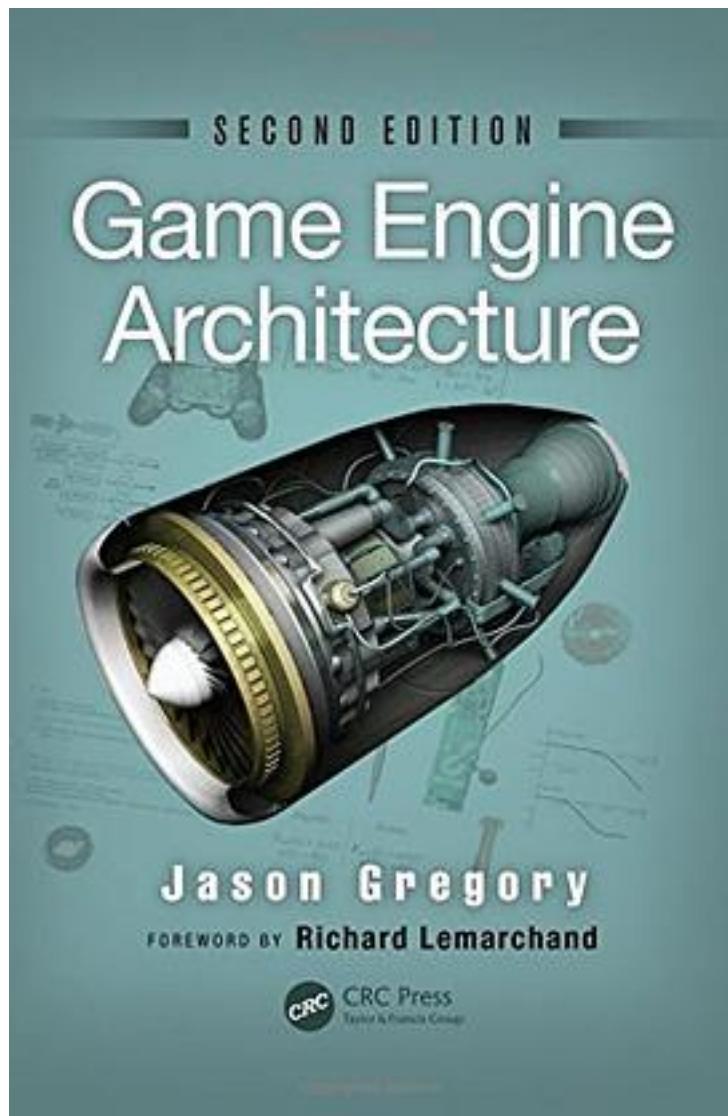


# Game Engine Architecture, Second Edition



[Game Engine Architecture, Second Edition 下载链接1](#)

著者:Jason Gregory

出版者:A K Peters/CRC Press

出版时间:2014-8-15

装帧:Hardcover

isbn:9781466560017

A 2010 CHOICE outstanding academic title, this updated book covers the theory and practice of game engine software development. It explains practical concepts and techniques used by real game studios, such as Electronic Arts and Naughty Dog. Suitable for both beginners and seasoned engineers, the text includes all the required mathematical background. Examples are grounded in specific technologies, but the discussions extend beyond any particular engine or API. This edition adds new material, including a chapter on audio.

## 作者介绍:

Jason Gregory has worked as a professional software engineer since 1994. He got his start in game programming in 1999 at Midway Home Entertainment in San Diego, where he wrote tools and engine code, including the Playstation 2/Xbox animation system for Freaky Flyers, Hydro Thunder 2 and Crank the Weasel. In 2003, Jason moved to Electronic Arts Los Angeles, where he worked on engine and game play technology for Medal of Honor: Pacific Assault and served as a lead engineer during the Medal of Honor: Airborne project. Jason is currently a lead programmer at Naughty Dog Inc., where he most recently completed work on The Last of Us. He also developed engine and gameplay technology for Naughty Dog's Uncharted: Drake's Fortune, Uncharted 2: Among Thieves and Uncharted 3: Drake's Deception, and taught courses in game technology at the University of Southern California.

## 目录:

[Game Engine Architecture, Second Edition 下载链接1](#)

## 标签

游戏开发

游戏引擎

编程

英文原版

游戏设计

图形学

GameEngine

C++

## 评论

可惜有些章节着墨太少，看的不过瘾

---

在图书馆白嫖的早年版本……太好了呜呜呜虽然有几章看不进去但是补了很多的知识点，而且稍微有一点学的东西成体系了的感觉

---

第二版等中文啊！

---

酣畅淋漓而意犹未尽，动画章节足以值回票价，但物理等章节浅尝辄止。希望这本书未来加入更多的作者，充实内容，对得起这个书名

---

[Game Engine Architecture, Second Edition 下载链接1](#)

## 书评

这两年，我阅读了大量关于游戏开发相关的博客，文章及书籍，从理论到实践；也不断通过各种互联网工具查阅实际开发中的一些技术细节和思路；经常与同行进行不同程度的交流和探讨。我体会到，对于某个领域，最重要的是要理解该领域的系统性的知识和原理，要明白它用来解决什么问…

---

游戏引擎方面的书籍历来都埋没在大堆的书中，不为人重视。  
大家长期来重点关注的，都是渲染领域。近年来这些现象有所改善，Game

Programming

Gems作为综合的Gems类书籍，有不少篇幅涉及了这一领域，近年来更有Engine Gems系列的书涉及这一领域。然而Gems类的书籍，毕竟没...

因为前几年工作当中接触过一些计算机图形方面的基础内容，所以平时闲暇之余对于游戏开发也就有些好奇。年前听说Milo

Yip翻译的新书《游戏引擎架构》要上市了，所以就有心想买来一读，满足一下好奇心。除此之外，出于敬仰译者在对待技术方面的严谨态度，除了拜读以外，也希望能...

非常好的一本书，以前接触过英文版。当时自己的英文水平还不是很好，读起来有点吃力，当时就期待能有中文版，这次见到中文版面世，顿感相见恨晚。通过译者叶劲峰的微博知道这本书的出版，而知道他的微博还是靠他在博客园的博客 (<http://www.cnblogs.com/miloyip>) 。一本...

这是我读过翻译水平最高的著作，没有之一。说句实在话这书要是给某个高校老师拉几个研究生几个月就能翻完，但以译者如此深厚的功底，却译了足足三年半！可见他对待这件事有多么认真！但我常想，Milo

Yip能有这么高的水平，也许正是因为他的严谨和认真吧。作为计算机和软件专...

很实用的一本书，我觉得作者真的很有分享的精神，应该是讲游戏引擎最好的一本书了。老外也很喜欢投人所好，很多书书皮弄得漂漂亮亮的，实际没什么内容，这本书真的不一样，实实在在都是干货，很多内容得看好几遍。

这本书算是游戏引擎方面最好的一本书了。非常清楚和详细讲解了游戏引擎的架构，而且包含大量丰富的细节。仔细读的话很有收获。亮点：

1.讲解现代游戏引擎架构，非常新的实例。包括作者自己公司的引擎和商业引擎例如Unreal的实例。2.清楚的讲解实现细节。代码少而思想多。往往一段话就...

首先肯定下翻译，不往大了说，仅在游戏编程领域绝对是翻译的最好的一本。

但是很遗憾本书对于我这种有经验的开发人员来说水分多了点。太多的篇幅去讲语言和数学基础，太多的过时的优化技术。实际上这个世代的机器已经不用太注意CPU和内存方面的优化。开发人员应该更多的关注怎...

是冲着翻译及推荐买的，但看完之后有点失望。

这本书的翻译是毋庸置疑的——认真负责，这个无需多说，下面针对的是本书的内容。对我而言，这本书比较有价值的部分只有第一章，其余章节都很一般了，偶尔有一些有价值的东西，但改变不了我对整本书的评价。第一章是游戏的...

不像盛传那么好，但也不是太差，

试图讲很多东西，但都讲的很浅，适合感兴趣的人作为一个入门索引，

对原书的翻译倒是很到位，可惜原书也就这样啦 # 满足评论字数要求

# 满足评论字数要求 # 满足评论字数要求 # 满足评论字数要求 # 满足评论字数要求

稍微看过一点点的PDF扫描版本，书中的内容性很强，可操作性也很强。果然是获奖的书。可惜啊，买不到，taobao上只有别人代购的。

你这些评论的人啊，不客观，误导人。是不是都是托！？我看了评论，就直接买了一本，100多大元啊！我是专门注册新帐号来发评论的。首先，翻译的质量很棒！

然后，书的内容呢，如果你初学者，学不到什么实质的内容；如果你是有经验的，也不用看这些内容了。要看的话，就弄一个电...

vvhhvhhgxghjjvdtjhcggyyvuvuvuycydxhbvvhgggggggggg了考虑空间哦墨迹啦咯农  
历咯哦呦喂快也吓我跳了来咯啦就旅游我吐了来咯啦就

[Game Engine Architecture, Second Edition 下载链接1](#)