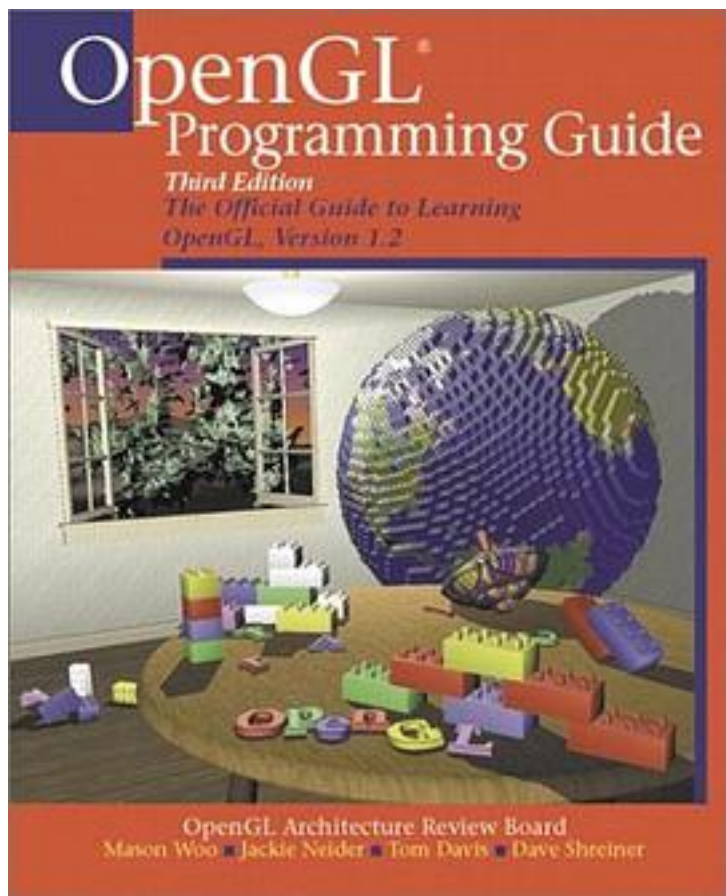


OpenGL Third Edition



[OpenGL Third Edition_ 下载链接1](#)

著者:Mason Woo

出版者:Addison-Wesley Professional

出版时间:1999-08-06

装帧:Paperback

isbn:9780201604580

作者介绍:

Dave

Shreiner是ARM公司的图形技术总监，长期担任SGI核心OpenGL组的成员。他首次开设了OpenGL的商业培训课程，拥有二十多年的计算机图形应用开发经验。Dava定期参加SIGGRAPH和其他全球性的图形工作会议。他是《OpenGL ES 2.0 Programming Guide》和《OpenGL Reference Manual》的作者，也是Addison-Wesley的OpenGL系列的编辑。

目录:

[OpenGL Third Edition_下载链接1](#)

标签

评论

[OpenGL Third Edition_下载链接1](#)

书评

OpenGL的API更新好快，现在是2013年1月8日，我可以负责任的说第七版已经是累赘了，第八版号称1月中旬就上市了。
这本书不像别的书，很多书旧版还很有价值，这本书本身就像是一个man page的集合，很多API都已经弃用了，参考这本书你会发现你辛苦弄懂的东西原来已经被弃用了。。...

不愧是opengl官方指定参考书,从整体架构,设计思想,到图形编程中各个要素的分析,直至许多重要函数的用法都写得非常细致,还包括了很多详尽的例子,能让人真正明白这个系统的各个部分是如何运转的.而且这本书的门槛很低,非计算机专业人员都能很快上手,对3d图形处理有兴趣的有必要看看.

如题，翻译的很死板，还有错误，第三章看我一阵头晕，还有几章也不怎么样，太僵硬，所幸，很重要的一章——第九章纹理贴图翻译的还差强人意。

【版本】我看的是机械工业出版社，2014年出版，第八版 1. P287: This approach eliminates the need for a conditional, 翻译是，这种方法需要一定条件才能消除。你感受一下。错的太远了 2. P321: Furthermore, we require the application to send us tangents that are cons...

书写的很详尽，翻译的也可以。
大家注意到附录可以下载没有。好几十页的附录，在出版社网站上。
抱歉，我的评论太短了。抱歉，我的评论太短了。抱歉，我的评论太短了。
抱歉，我的评论太短了。抱歉，我的评论太短了。抱歉，我的评论太短了。

本书中文版的两大硬伤： 1.
翻译人员不懂OpenGL。翻译人员在翻译英文时，无法领会英文原句的重点。结果，翻译出来很多拗口、生硬、不通顺的中文。这种“不中不英”的夹生饭风格的表达，我相信，有过英语学习经历的人都不陌生。这种表达方式最大的问题就是常常让人摸不着头脑。 ...

这本书太多固定管线，基本是本手册的感觉，落后时代了。
入门看看就行，超级宝典那本书看起来更合适。这本书可以留着当手册查查。现在有不少新的入门教程写得也还不错，nehe那个也有点过时了。
而且个人感觉cg或者hlsl写shader比用glsl写起来更方便，当然最方便的还是shaderlab..
.

感觉大量内容是机翻的，读起来超级不顺。书有问题就算了，然而官网配套的示例代码，也太不完善了。如果书里面每一个小结都能找到正确的可运行代码（实际上，只能找到部分，而且bug超多，我只改通了一部分），我就可以结合代码来阅读这书了。目前看到第六章，还是打算改看SuperB...

红宝书第七版，翻一下看看就知道了，出了前面基本原理的章节，后面百分之八九十的章节，第一页就有一段大大的“注意”，说：“在Opengl

3.1中，本章所介绍的一些技术和函数已经废弃并删除了，但是概念仍然是相关的，并且有更加现代的功能可供使用。“也是就是说 从长远来讲，...

When you read about "In OpenGL Version 3.1, all of the techniques and functions described in this chapter were removed through deprecation. Even though some of this functionality is part of the GLU library, it relies on functionality that has been removed ...

这不是一本OpenGL的入门书籍，更不是教程。确切的说，它是一本API参考手册。如果只是要一本参考手册，网上可以方便的查找到相关API公开文档。
=====

这本书感觉还是要配合蓝宝书看 其实翻译的也不算差, 至少比那本 OpenGL Shading language 翻译的要好 而且这本书不应该只看一遍, 应该看多编, 每个例子代码都要自己去编译修改才能运用得上

收到华章样书《OpenGL编程指南（原书第9版）》打开外包装，看到书的时候还是很惊喜的。看着精致的封面，六百多页沉甸甸的纸张，不禁想起在大学时，那时候还是第五版，我们通常称之为“红宝书”。记得那本还是学长毕业送给我的，后来我的那本也传承给了我的师弟。08年，那...

[OpenGL Third Edition_下载链接1](#)