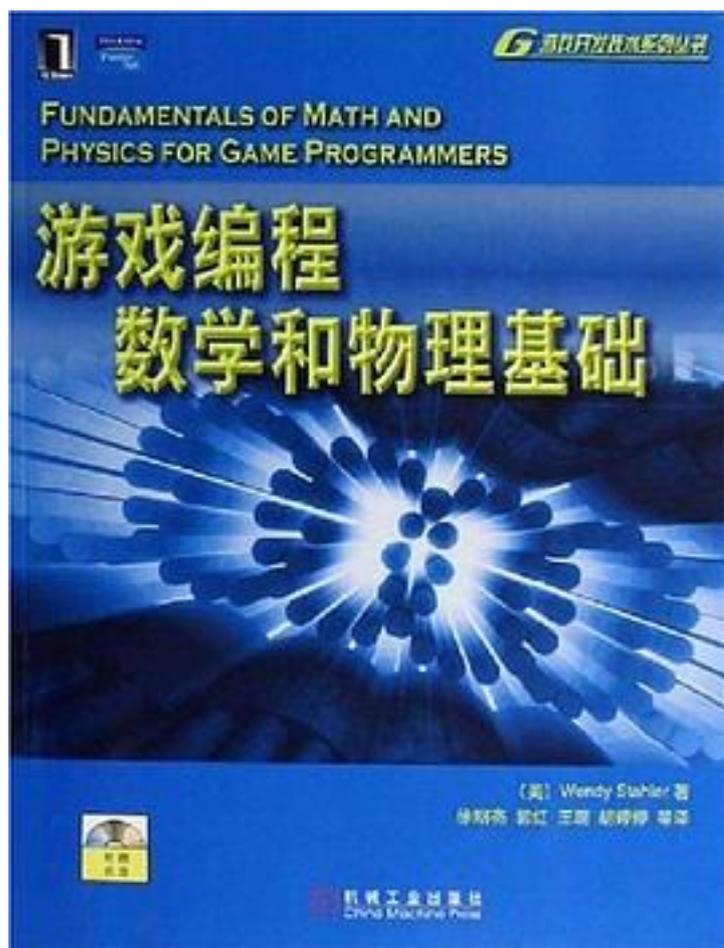


游戏编程数学和物理基础



[游戏编程数学和物理基础_下载链接1](#)

著者:斯达乐

出版者:

出版时间:2008-5

装帧:

isbn:9787111236962

《游戏编程数学和物理基础》主要内容：成功开发一款游戏所必需的数学物理概念、定律和公式等。主要内容包括三角几何知识、向量和矩阵运算、变换、碰撞和能量，以及1D/2D/3D空间内的运动等专题，循循善诱地教导读者如何利用数学与物理知识提升自

身游戏开发水平。《游戏编程数学和物理基础》适合于所有对游戏开发与编程感兴趣的读者，如果你想踏入游戏行业，或者想对代数、几何和三角函数知识有所了解的话，《游戏编程数学和物理基础》非常适合您！

作者介绍:

目录:

[游戏编程数学和物理基础_下载链接1](#)

标签

数学

游戏

物理

游戏编程

游戏开发

计算机图形学

计算机

基础

评论

数学与物理的复习书，很多地方都是只写公式，一笔带过。复习作用比较大。

内容稍微简单了点。

讲的有些简单...基本的数学与物理概念

印刷错误有点多，整天来说挺好，复习了下数学和物理。

过于理论化，比较枯燥

读了数学的部分，当做复习下高中数学。

内容太基础了，不太实用

[游戏编程数学和物理基础_下载链接1](#)

书评

[游戏编程数学和物理基础_下载链接1](#)