

《图形程序开发人员指南》

图书基本信息

书名：《图形程序开发人员指南》

13位ISBN编号：9787111063964

10位ISBN编号：7111063961

出版时间：1998

出版社：机械工业出版社

作者：Michael Abrash

页数：1064

译者：前导工作室

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《图形程序开发人员指南》

内容概要

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>

《图形程序开发人员指南》

作者简介

Don't you know Abrash?
Google him!

《图形程序开发人员指南》

精彩短评

- 1、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。
- 2、其实对于前导工作室所翻译的书籍我历来都颇有微词，大多都是囫囵吞枣、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。虽然是十几年前的技术，但是我们还是能从中学到不少关于程序设计的思想理念。虽然现在到处是JAVA、.NET横流的时代，但经典终究是经典，不会被历史而埋没。
- 3、这是一本主讲代码优化的书,虽然它也讲了许多其他的東西.

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.

- 4、图形学入门，哪本书更合适呢？我最近想研究一下这方面的东西。
- 5、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。
- 6、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
- 7、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。
- 8、1998
- 9、经典红宝书
- 10、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，但思想永远不会过时。当消闲的读物来看也很好。译笔已经算是前导系列里不错的了，可惜他们不懂得Zen是啥意思。

单说说跟这书的缘分：

当年学生时候，在定王台一见倾心。人生若只如初见，但当年穷学生一个，囊中羞涩，只得徒呼负负，后一直不得再见。

2005年，出差至帝都，与老汪老刘共赴京东还是海淀书城，又见娉婷，毫不犹豫掏出银两拿下。还记得老刘只看了一页便眼都直了。但到了打道回府之时，觉得辎重太多，遂将所有书籍都托付给老汪与老刘。

原本说我啥时候想起书来就让他们寄过来，可我也到了现在也没想起过那些书来.....

等到现在看时，真是书也OUT来我也OUT，年华顿去，只留下依稀与时间相关的印记。

《图形程序开发人员指南》

精彩书评

- 1、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，但思想永远不会过时。当消闲的读物来看也很好。译笔已经算是前导系列里不错的了，可惜他们不懂得Zen是啥意思。单说说跟这书的缘分：当年学生时候，在定王台一见倾心。人生若只如初见，但当年穷学生一个，囊中羞涩，只得徒呼负负，后一直不得再见。2005年，出差至帝都，与老汪老刘共赴京东还是海淀书城，又见娉婷，毫不犹豫掏出银两拿下。还记得老刘只看了一页便眼都直了。但到了打道回府之时，觉得辎重太多，遂将所有书籍都托付给老汪与老刘。原本说我啥时候想起书来就让他们寄过来，可我也到了现在也没想起过那些书来……等到现在看时，真是书也OUT来我也OUT，年华顿去，只留下依稀与时间相关的印记。
- 2、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。
- 3、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.
- 4、其实对于前导工作室所翻译的书籍我历来都颇有微词，大多都是囫囵吞枣、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。虽然是十几年前的技术，但是我们还是能从中学到不少关于程序设计的思想理念。虽然现在到处是JAVA、.NET横流的时代，但经典终究是经典，不会被历史而埋没。

《图形程序开发人员指南》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com