

[Download free pdf] 3D Game Engine Design: A Practical Approach to Real-Time Computer Graphics (Morgan Kaufmann Series in Interactive 3D Technology)

# 3D Game Engine Design: A Practical Approach to Real-Time Computer Graphics (Morgan Kaufmann Series in Interactive 3D Technology)

Von David H. Eberly

ePub | \*DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrang: #670428 in eBooksVerffentlicht am: 2006-11-03Erscheinungsdatum: 2006-11-03File Name: B00UVAQ76K | File size: 26.Mb

Von David H. Eberly : 3D Game Engine Design: A Practical Approach to Real-Time Computer Graphics (Morgan Kaufmann Series in Interactive 3D Technology) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised 3D Game Engine Design: A Practical Approach to Real-Time Computer Graphics (Morgan Kaufmann Series in Interactive 3D Technology):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen5 von 5 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Zur bersicht nett - in der Praxis kaum BrauchbarVon Patrick PolzinIch betrachte dieses Buch mittlerweile mit gemischten Gefhlen. Es wurde mir empfohlen aber den wirklichen Nutzen habe ich von diesem Buch nicht. Warum diese

Entscheidung und was hat mir am Buch gefallen? Die Grafiken und Erklärungen zu den Themen werden medial gut umgesetzt und man hat auch mathematisch gute Beweise der Gültigkeit. Auch ist die Darstellung mittels Farbbilder deutlich effektiver um verschiedene Dinge zu vergleichen. Didaktisch ist das Buch weitestgehend gut aufgebaut. Was es dem eigentlichen Thema angeht "3D Game Engine Design" angeht, findet man kaum Hinweise oder nur Bruchstücke, die einem im gesamten Zusammenhang kein komplettes Bild vermitteln. Das Alter ist dem Buch auch nicht zu verzeihen, da nicht einmal allgemein wichtige Komponenten einer Game Engine angesprochen werden. Fragen, wie die Komponenten kommunizieren werden nicht einmal allgemein behandelt, wie z.B. Ressourcen (Texturen, Objekte, Sounds, Skripte), Device Context, States, Events, AI usw.. Die wichtigen und grundlegenden Themen, die jedoch angesprochen werden, sind nur grob allgemein beschrieben und tragen nicht wirklich zur Lösung bei. Dafür beharrt sich der Autor auf sinnlose Aspekte wie die Trennung von Punkten und Vektoren - und vergisst dabei, dass man eine sinnvolle vorlagenbasierte Mathematikbibliothek vielleicht benötigen könnte, wie es schon zu derzeit von guten Engines zu erwarten war. Weiterhin lässt die Aktualität der Themen zu wünschen übrig. Zwar sind dem Autor allgemeine Beleuchtungsfunktionen bekannt, das Wort Shader mitsamt seiner Faszination und Komplexität findet man jedoch nicht. Leider fehlt dem Buch damit die aktuelle Basis und echte Aufgaben des 3D Game Engine Designs liegt es eben darin, die noch um höhere komplexere Mathematik in diesen Shadern effizient zu ermöglichen. Der Grundsatz der Methoden basiert auf das Jahr 1998 und wird nur noch in wenigen einfachen grafischen Anwendungen verwendet. Wer hier nach Ratschlägen für die Mathematik aktueller Shader oder sogar Hinweise sucht, wie zum Beispiel Motion Blurring, Ambient Occlusion, HDR-Rendering oder dergleichen, wird stark enttäuscht sein. Diese werden nicht einmal benannt. Wer nun auch noch eine Erklärung für echte Probleme in der Darstellung sucht, wird auch enttäuscht, da hier zum Beispiel Quadtrees (Stichwort: ROAM) kaum erklärt werden. Die Techniken, die in diesem Buch vertreten werden, sind ebenfalls weitestgehend veraltet, sodass man dieses Buch leider zu den antiken Systemen der Computergrafik sortieren muss. Dieses Urteil erlaube ich mir als langjähriger Spielentwickler für ein Zugsimulationsprodukt. Mit anderen und aktuelleren Büchern ist man als Einsteiger wirklich besser bedient, da hier grundlegende Fragen des Titels nicht geklärt werden. Lediglich für die multimediale Aufbereitung und die relativ gute Didaktik kann ich zwei Punkte vertreten. 0 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. What you see is what you get Von Khaos Auch wenn der Titel suggeriert das es in dem Buch um eine 3D Game Engine geht trifft das nicht ganz zu, was der Autor aber auch selbst zugibt, das es sich lediglich um eine 3D Engine handelt die in diesem Buch behandelt wird. Jedoch gibt es Bereiche wo der Autor auch darüber hinausgeht. Es wird z.B. auch die Physik behandelt und implementiert und mit dem Wissen welches der Autor weitergibt sollte es auch absolut kein Problem sein die entwickelte Engine zu einer vollwertigen Game Engine zu erweitern. Kann mich auch meinen Vorrednern hier nur anschließen: Es werden alle wichtigen Bereiche angesprochen und wirklich gut erklärt und erläutert. Was mich anfangs geschockt hat war das innerhalb des Buches auch ein eigener Software Renderer entwickelt wird, was dann aber ein wirklich guter Bereich war da man dadurch ordentlich Einblick in die Thematik bekommt und auch äußerst spannend und interessant ist. Also für sich genommen ein absolut gelungenes Buch das ich nur weiterempfehlen kann.

Kurzbeschreibung A major revision of the international bestseller on game programming! Graphics hardware has evolved enormously in the last decade. Hardware can now be directly controlled through techniques such as shader programming, which requires an entirely new thought process of a programmer. 3D Game Engine Design, Second Edition shows step-by-step how to make a shader-based graphics engine and how to tame the new technology. Much new material has been added, including more than twice the coverage of the essential techniques of scene graph management, as well as new methods for managing memory usage in the new generation of game consoles and portable game players. There are expanded discussions of collision detection, collision avoidance, and physics - all challenging subjects for developers. Kurzbeschreibung A major revision of the international bestseller on game programming! Graphics hardware has evolved enormously in the last decade. Hardware can now be directly controlled through techniques such as shader programming, which requires an entirely new thought process of a programmer. 3D Game Engine Design, Second Edition shows step-by-step how to make a shader-based graphics engine and how to tame the new technology. Much new material has been added, including more than twice the coverage of the essential techniques of scene graph management, as well as new methods for managing memory usage in the new generation of game consoles and portable game players. There are expanded discussions of collision detection, collision avoidance, and physics - all challenging subjects for developers. Synopsis This title is a major revision of the international bestseller on game programming! Graphics hardware has evolved enormously in the last decade. Hardware can now be directly controlled through techniques such as shader programming, which requires an entirely new thought process of a programmer. "3D Game Engine Design, Second Edition" shows step-by-step how to make a shader-based graphics engine and how to tame the new technology. Much new material has been added, including more than twice the coverage of the essential techniques of scene graph management, as well as new methods for managing memory usage in the new generation of game consoles and portable game players. There are expanded discussions of collision

detection, collision avoidance, and physics all challenging subjects for developers. It is the revision of the classic work on game engines the core of any game. It includes Wild Magic, a commercial quality game engine in source code that illustrates how to build a real-time rendering system from the lowest-level details all the way to a working game. It is fully revised and updated in 4 colors, including major new content on shader programming, physics, and memory management for the next generation game consoles and portables.