

2.7 进一步阅读和资源

Blinn的书《A Trip Down the Graphics Pipeline》[165] 是一本关于从头编写软件渲染器的老书。这是一个很好的资源，可以了解实现渲染管道的一些微妙之处，解释关键算法，例如剪辑和透视插值。古老（但经常更新）的《OpenGL 编程指南》（又名“红皮书”）[885] 提供了图形管线和与其使用相关的算法的全面描述。我们这本书的网站realtimerendering.com提供了指向各种管线图、渲染引擎实现等的链接。