

逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始



[逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始_下载链接1](#)

著者:毛星云 著

[逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始_下载链接1](#)

标签

评论

看了半天，感觉不错，希望这本书能拯救我，就算再贵也都无所谓了。（这本书全讲C++ VS (2010) 的！）

非常好的书很值得一看啊，厚厚的很耐看

游戏入门书籍 很不错适合生手努力学习天天向上

讲的很基础，感觉还不错，物流也很给力，适合初学者

趁着有活动买了一堆专业书回来。

配送及时，是我要的，感谢快递员。

书挺好的，封面也好看，内容也很全。看目录的时候就觉得挺励志的，内容也没离开过游戏开发的主题。

逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始 可以有

预计到达时间跟实际到达时间一致，书本暂未发现什么问题，挺好的！

windows游戏编程逐梦之旅，

还可以吧，习惯性五星鼓励

书面无破损，整洁干净，可以

书的质量不错 就是有点小错误 整体还是很棒的

好评！！！！！！！！ 从入门到大神都有 快递哥5.5星好评 超赞！！！！

作者真是太厉害了,实在是让人佩服

书的质量很好，正版哈，快递很迅速。

不错，书是正版，纸张很好，内容很有特点

补票！补票！补票！

赶上买六送三，书发货就是快，头天买第二天就到了。还没开封。

短时间肯定看不完，不过看起来不错

很好。。。。。。

还没使用，看着不错

很好的一本书，来买第二本了

不错的商品和服务

准备用来入门游戏学习

好好好好好好好好

很实用，入门必备

服务好，快递很速度

很好，很强大！！！！

这是一本神书！

一直在京东买东西，非常方便。物流快、货物包装也好！以后还会继续使用京东！

入门级图书，可以，就是比较啰嗦，虽说幽默风趣是好的，但是也不必长篇大论。但也不是像简介说的，不是direct11而是9

内容挺多，学起来比较花功夫，讲的挺细的

很底层了, 不过我不喜欢用unity

还没开始看, 应该会很有用

呃, 很一般, 感觉实用性不高。。

帮朋友买的, 很好

不错的书籍

适合初学者

感觉很不错

看了大概有200多页了。现在评价才是一个公平的评价, 这本真的适合零基础。如果你已经学过windows下的游戏开发了, 那么这本书不适合你了。这本书适合没有接触过游戏开发的人, 想要学习游戏制作的外行人。

书不错, 但书籍有破损

很好。

书到的时候一个角是破的，只能给3星

拆开以后看到的书右下角都皱了，看起来像旧的，不影响阅读，懒得退了

○ ○

二手

还行

可以

我能说这本书是垃圾么？！

非常差的一本书，第一：讲得太浅，第二：贴太多代码占页数了！

好

111

书挺厚，有点旧。。没有包装好

有点旧

非常不错书籍！值得推荐！

最早在学校图书馆看到此书，就被标题和序章吸引了，我和作者年龄相近，小时候玩的游戏也如出一辙，也有着将来可以做出让大家都喜欢玩的游戏的梦想。作者的文笔引起了我的共鸣。在图书馆大略翻看，发现此书篇幅宏大，内容深奥，并不是一时半会就能深入理解的。于是就买来此书，研读以后对游戏开发有了深刻的认识。此书是一个教你如何打造一个游戏引擎的教程，脉络清晰，知识点丰富，而且作者把自己追梦的历程也融入其中。读此书时，感觉不单单是在看一本枯燥的书卷，而是和作者讨论交流，一起行进。读罢此书，颇有感触。虽然由于一些原因，这辈子可能都不会走上游戏开发的道路，但毕竟这曾是一个美好的梦。

很好，书本没有损坏，是正品

风格还行吧，但是好多细节感觉还是要看些其他书

还不错的书，就是内容有点老旧了

用着还行，效果也不错，下次还定。

不错的书 良心

给力，送货快速。非常好。

不错非常满意

挺好

一本对初学者很不错的入门书

一般 不知是我愚钝还是内容不够丰富 个人认为讲的是一些概念

好厚挺详细的

书的纸张质量一般，但是内容对初学者来说还是挺不错的，刚开始看，一口气看了100页~~~

可以 入门首选

物流就是快，但是内容没看，还不知道怎么样

还可以。。。。。

书还不错，正在看

内容幽默详尽，很适合我现在的需求。

good

大雨天送过来的，快递不错，一天就到。具体内容慢慢学习吧

真心觉得不错，解决了很多困惑

非常好的一本书，推荐！

东西很好 好评好评? 下次还会来

很厚实，好书！适合初学者。

这个书有问题啊 有灰尘 书有点破损 准备退货

hao

不错，在书店看到本来除夕就想买，但是怕过节。结果京东春节都在营业，业界良心。只是有点辛苦快递员了，所以等到靠近初五才下单。

这本书甚是不错的说

一般

书的纸质差了点，电子版里的错误在书里面还是错的，不过整体还是挺好的，很实用的，内容讲解条理清楚

好书

还可以，基础基础的，深入的差点意思

书角又窝了，不过书还是很好的

不错，是我想要的

一本好书，??????????????

书很不错，送货速度也很快，就是书的封面被折了很不开心！

给朋友买的。表示作者很牛掰！很牛逼！很牛X！希望不是网络博客的合集。。。

很好，正版，必读的一本书

送货快，包装还可以吧。

还不错，比较入门的书籍

书挺好，还没看，但是看上去不错，唯一不好的是快递把包装弄破了，书一个角弄脏了

不错，入门书籍 适合初学者

商品很好，快递很赞。

对初学者的编程指导。就是Visual Studio旗舰版没找到，网上可以下载的程序都不能用，郁闷。

很好

书是正版的，不错

不错，来的非常快，书的内容很赞

好好好好好好好好好好好好好好

需要有c++的经验还没开始看，不过内容很详实细致！

看了几章，还行吧

比较不错的一本书

非常给力！继续加油！好评！

书以收到 速度快 态度好 好评

[illegible]

黑乎乎还好还好还好还好

很好，正是我想要的。易懂

通俗易懂是入门的好书

收到啦，还没开始看，浅墨的书还是不错的

容易看懂，感觉比较适合我这种初学者。

小贵不过书很不错，讲得非常易懂。

: Windows游戏编程之从零开始

不错不错不错不错不错不错不错不错

很不错，适合入门级别的学习

没什么明显的问题，可以给好评。

内容全面，很详细

很好 很实用 不错 挺喜欢的 很好 很实用 不错 挺喜欢的

这本书真的很好 写的很详细 很适合连windows编程基础都没有的新手学

逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始，好

还没深入看，不过相信作者的水平

以后就以它作为标准了，很好很易懂

不是彩图，讲的略显啰嗦

帮同学买的，她说很喜欢

矮油 不错哦！！！！！！

很不错的书，适合初学者

速度快，书的内容也挺好，适合初学者看

不忘初心，从一而终。。。。。

知道本书作者是通过他博文，当时就觉得博文很有用，看到他出的书就果断买了，果然没有买错，直接把握领进了Windows编程的门槛，我正好想把以前的一个自己写的游戏demo改写到Windows下，通过本书的讲解和代码例程，让我迅速就上手了，力荐力荐！

书不错，图片娱乐，不要当真

很好十个字十个字十个字

内容很基础，适合入门开发者

好书…适合入门使用…

非常好用的书 简单易懂

挺好的一本书，入门很好

很好。。很容易懂。。。

！书中介绍很详细！对游戏开发非常有帮助！

东西不错，质量不错，内容看过再来评价

很好的一本书，学习dx用的

很适用新手的书 循序渐进嘛

很适合win32编程初学者

嗯看了很久才来评价，看了这本书游戏编程能入门了，能勉强写出自己想要的功能了，很不错

对游戏很感兴趣，这本书，用通俗的话让人很容易入门~

书写的很有意思 很喜欢

很好的书，非常不错，适合有一点编程基础的人看。

好，就是错字太多。重新排版肯定会好很多

还没看完……应该只能按部就班的完成这个书的实例的。
作者文笔比较偏向口语化……说起来通俗易懂

书是正版，非常好，很喜欢

这书真的不错，通俗易懂，生动形象，而且每个知识点都有相应实例。好书！

很赞。书本非常好。值得拥有

质量不错，是正版图书，以后还来你家买。

好。 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

很好啊，，，，

感觉非常好

有一页开了个洞，纸质有点粗糙，不过不影响

还没看，现在在做java但是还是有游戏梦的

给朋友买的专业书，专业性很强

东西不错，很好的，赞一个

初学者，正在使用中。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。

很早就看过博客 买本书支持

不错，适合初学者，内容也能看懂

讲解很舒服，语言组织的很好

发票金额不是很清晰，送货速度略慢，不过不怪京东，因为带有强烈的地方色彩，至于内容，相信会很好，因为还没开始看

端游开发是目前最热的职业，报酬丰厚且能实现自己的游戏梦想。作者历经一年时间，编写了这本详细讲解Windows游戏开发的入门图书。
《逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始》由浅入深，从Windows游戏开发的基本概念开始讲解，寓教于乐，每个知识点都配有经典的游戏源码作为实例。让读者可以从零开始，边玩边学，熟练掌握Visual C++游戏开发。
《逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始》涵盖了市场上最新的DirectX11技术，使读者在第一时间接触最新、最前沿的游戏开发技术，同时《逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始》对目前游戏市场里热门的几大游戏引擎都进行了深入浅出的剖析和讲解，让读者轻松迈入Windows游戏开发的殿堂。
《逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始》适合Windows游戏开发的初学者阅读，也

适合作为高等院校和培训学校相关专业的教学参考书。
端游开发是目前最热的职业，报酬丰厚且能实现自己的游戏梦想。作者历经一年时间，编写了这本详细讲解Windows游戏开发的入门图书。
《逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始》由浅入深，从Windows游戏开发的基本概念开始讲解，寓教于乐，每个知识点都配有经典的游戏源码作为实例。让读者可以从零开始，边玩边学，熟练掌握Visual C++游戏开发。
《逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始》涵盖了市场上最新的DirectX11技术，使读者在第一时间接触最新、最前沿的游戏开发技术，同时《逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始》对目前游戏市场里热门的几大游戏引擎都进行了深入浅出的剖析和讲解，让读者轻松迈入Windows游戏开发的殿堂。
《逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始》适合Windows游戏开发的初学者阅读，也适合作为高等院校和培训学校相关专业的教学参考书。
端游开发是目前最热的职业，报酬丰厚且能实现自己的游戏梦想。作者历经一年时间，编写了这本详细讲解Windows游戏开发的入门图书。
《逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始》由浅入深，从Windows游戏开发的基本概念开始讲解，寓教于乐，每个知识点都配有经典的游戏源码作为实例。让读者可以从零开始，边玩边学，熟练掌握Visual C++游戏开发。
《逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始》涵盖了市场上最新的DirectX11技术，使读者在第一时间接触最新、最前沿的游戏开发技术，同时《逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始》对目前游戏市场里热门的几大游戏引擎都进行了深入浅出的剖析和讲解，让读者轻松迈入Windows游戏开发的殿堂。
《逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始》适合Windows游戏开发的初学者阅读，也适合作为高等院校和培训学校相关专业的教学参考书。

书本很好，正在使用中！

不错不错不错不错不错

还没看仔细看，但是看过作者的BLOG 对于入门级来说 值得

作者年轻有为，看得出功底扎实，能把复杂的东西简单化，很好！

很好，很强大，内容充实

知识点覆盖还是不错的，建议有c++基础的看

适合零基础。书没有破损。

还没看，感觉不错。。

很实用的windows游戏编程入门书籍,虽然还没看完,但收益很大

给弟弟看的，希望有效果

入门挺不错，直接上引擎还是比较难

书很不错哦。至于本地的京东物流，真的是无话可说，每次想到这样的特定物流，让我想京东购物的想法淡了下来，因为一想到我面对的是这样的快递，本来不想和人类打交道的我，就更加不想了，我只能说只要我还在老家住着，那么京东我们真的友尽了，本来都不想评论，但是这本书实在太好了。说真的很希望作者来写一本2000页的大头。支持墨大。

配合浅墨的博客来看，挺好的，入门必备

帮学生买的，可以自学时用

学习用 慢慢看

讲的很详细，自学必备，相关资料网上也很多

这本书在本书导读处，强调了此书的阅读者，这样可以使读者一下子明白自己处于什么位置，还需要什么知识，才可以去编写一个windows游戏。所以此书适合有一定C++基础的读者阅读，不过本书使用很多实例来作为教学的手段，所以，读者可以快速掌握。

买回来发觉是c++的，失误了。

看完龙书后只是一知半解，再看这本书就发现原来容易多了。

很好，很给力，不错，ok

不错的书，非常的有用

逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始 逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始

刚开始看，具体还不清楚

还不错 有帮助还不错 有帮助还不错 有帮助

书 名: WINDOWS游戏编程大师技巧 作 者: (美)(AndreLamothe) 出版社:
中国电力出版社 出版时间: 2004 ISBN: 9787508318271 开本: 16 定价: 89.00 元 2
内容简介

《WINDOWS游戏编程大师技巧》(第2版) 介绍了在Windows环境下进行游戏编程所需用到的各方面知识，作者是著名的游戏开发大师Andr LaMothe，他的每一本作品基本上都被视为游戏编程书籍的镇山之作。本书第一版的中文版自面市以来获得了广泛好评，持续热销，多次重印。此次修订在多方面更新了第一版中的内容，并且清除了拼写和技术错误，使用DirectX的最新版本来配合编译本书所带的程序代码，加入了大量新内容，例如关于16位RGB高彩模式的更多细节及众多新增的解释，还有一个新章节专门讨

论文本解析 (textparsing)。总之, 这是《Windows游戏编程大师技巧》的一个更加清楚、更加完全的版本。3 作者简介
AndreLaMothe是世界上最畅销的游戏编程书籍作者, 拥有24年以上的编程经验, 获得了数学、计算机科学和电子工程的学位。同时, 他还是XtremeGamesLLC、Nurve和XGDC公司的创始人。他最初的作品《TricksoftheGameProgrammingGurus》为DOS游戏开发确定了标准。4 编辑推荐
《WINDOWS游戏编程大师技巧》(第2版) 将带领你到达游戏编程技术的另一个层次。光是人工智能那部分就很让人着迷了——那些演示非常精彩。你还能从哪里获得如此详尽的介绍, 教你把模糊逻辑学、神经网络和遗传法则运用到视频游戏上去呢? 另外本书深入浅出地介绍了物理建模, 教你如何将完全碰撞反应、动量传递和正向运动学等内容应用到游戏开发中, 并进行实时模拟。5 目录序简介第1部分 Windows编程基础
第1章 学海无涯 历史一瞥 设计游戏 游戏类型 集思广益 设计文档和情节中联图板
使游戏具有趣味性 游戏的构成 常规游戏编程指导规范 使用工具
从准备到完成——使用编译器 例子: FreakOut 总结 第2章 Windows编程模型
Windows的起源 多任务 (Multitasking) 和多线程 (Multithreading)
按照微软风格编程: 匈牙利符号的表示法 世界上最简单的Windows程序
现实中的Windows应用程序 Windows类 注册Windows类 创建窗口 事件句柄
主事件循环 产生一个实时事件循环 打开多个窗口 总结 第3章 高级Windows编程
使用资源 使用菜单 GDI (图形设备接口) 简介 处理重要事件 自行发送消息 总结 第4章
Windows GDI、控件和突发奇想 高级GDI绘图 点、线、平面多边形和圆
关于文本和字体 定时高于一切 使用控件 获取信息 T3D游戏控制台程序 总结 第2部分
DirectX和2D基础 第5章 DirectX基础知识和令人生畏的COM DirectX基础
COM: 是微软, 还是魔鬼的杰作? 应用DirectX COM对象 COM的前景 总结 第6章
初次邂逅DirectDraw DirectDraw的接口 创建DirectDraw对象 与Windows协作 设置模式
色彩的奥秘 创建显示表面 总结 第7章 高级DirectDraw和位图图形 使用高彩模式 双缓冲
表面动态 页面切换 使用blitter 基础裁剪知识 使用位图 离屏表面 位图的旋转和缩放
离散采样理论 色彩效果 手动色彩变换及查询表 DirectX新的色彩和Gamma控制接口
将GDI和DirectX联用 DirectDraw的庐山真面目 在窗口模式下使用DirectDraw 总结 第8章
矢量光栅化及2D变换 绘制线条 基础2D图形裁剪知识 线框多边形
2D平面里的变换 (Transformation) 阵引论 平移 缩放 旋转 填充实心多边形
多边形碰撞检测 深入定时和同步 卷轴和摇镜头 伪3D等轴测引擎 T3DLIB1函数库
BOB引擎 总结 第9章 DirectInput输入和力反馈 输入循环 DirectInput序曲 力反馈
编写一个广泛适用的输入系统: T3DLIB2.CPP 总结 第10章
用DirectSound和DirectMusic演奏乐曲 在PC上对声音编程 从此有了声音
数码声音与MIDI有比较——音质好且存储省 发声硬件 数码录音: 设备和技术
DirectSound中的麦克风 初始化DirectSound 主声音缓冲与辅助声音缓冲 播放声音
用DirectSound反馈信息 从磁盘中读取声音数据 DirectMusic: 伟大的试验
DirectMusic的体系结构 初始化DirectMusic 加载一个MIDI段 操作MIDI段
T3DLIB3声音和乐曲库 总结 第3部分 核心游戏编程 第11章
算法、数据结构、内存管理和多线程 数据结构 算法分析 递归 树结构 优化理论
制作演示 保存

内容不错, 不过感觉纸质不好

写得挺好, 适合入门DX

[逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始_下载链接1](#)

书评

[逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始_下载链接1](#)