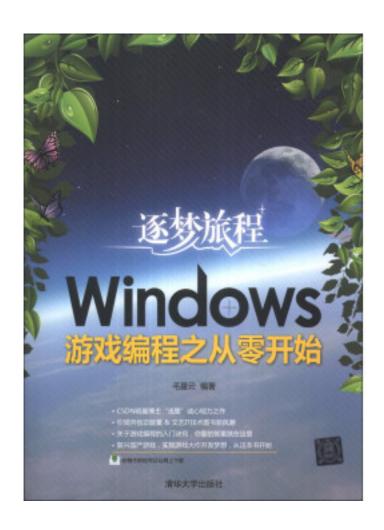
## 逐梦旅程: Windows游戏编程之从零开始



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

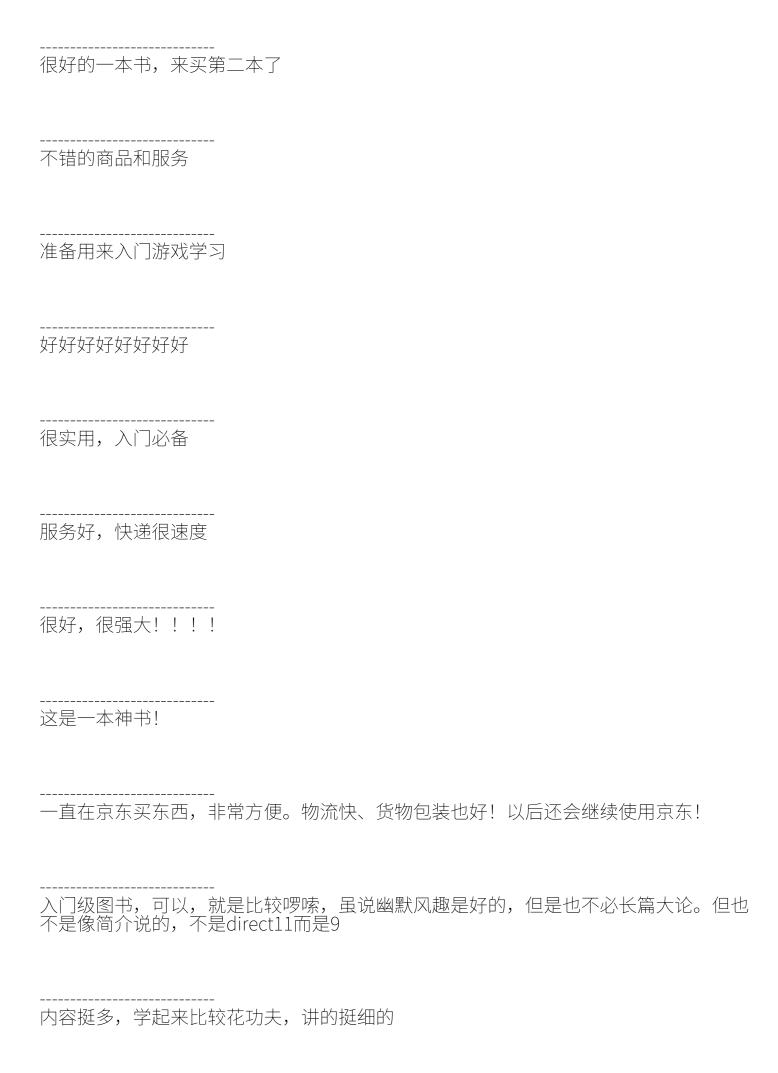
## 评论

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!)

游戏入门书籍 很不错适合生手努力学习天天向上

 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
 不错,书是正版,纸张很好,内容很有特点
 补票! 补票! 补票!
 还没使用,看着不错

书面无破损,整洁干净,可以



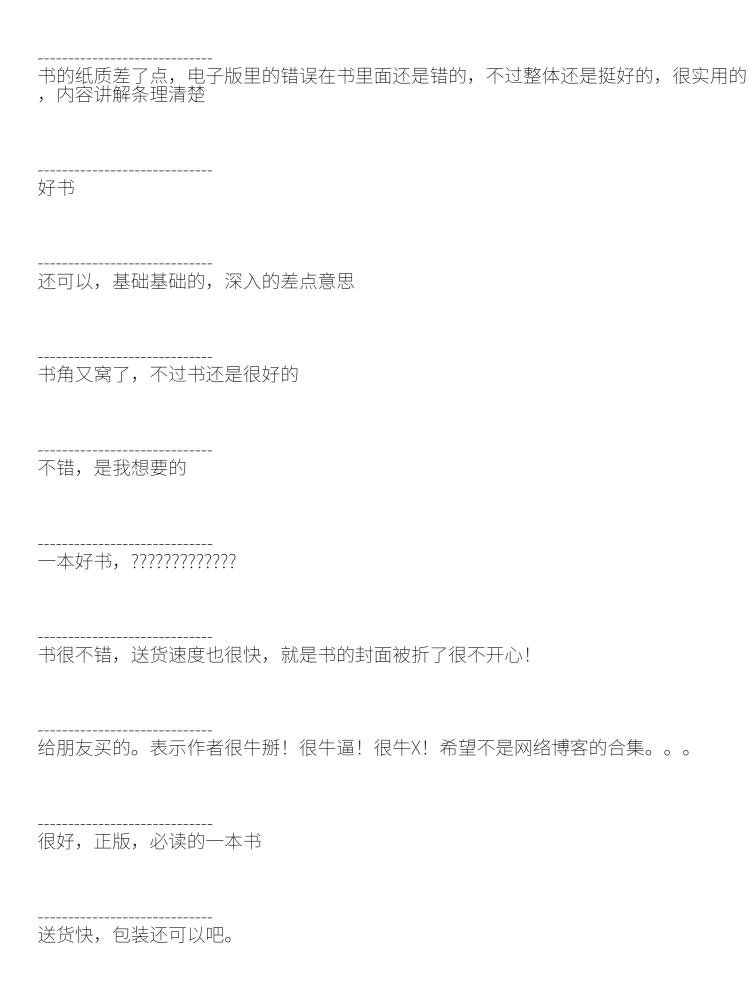
书到的时候一个角是破的,只能给3星
 拆开以后看到的书右下角都皱了,看起来像旧的,不影响阅读,懒得退了
 o o
 二手
 还行
可以
 我能说这本书是垃圾么?!
 非常差的一本书,第一:讲得太浅,第二:贴太多代码占页数了!
 好
 1111111111111111111111111111111

\_\_\_\_\_

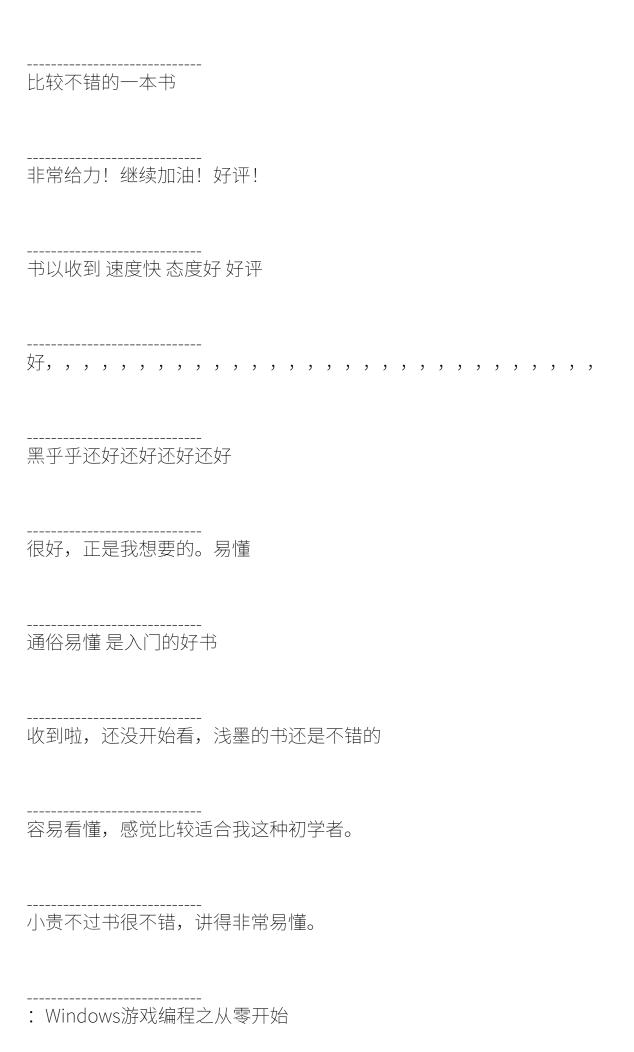
 有点旧
品早在学校图书馆看到此书,就被标题和序章吸引了,我和作者年龄相近,小时候玩的游戏也如出一辙,也有着将来可以做出让大家都喜欢玩的游戏的梦想。作者的文笔引起了我的共鸣。在图书馆大略翻看,发现此书篇幅宏大,内容深奥,并不是一时半会就能深入理解的。于是就买来此书,研读以后对游戏开发有了深刻的认识。此书是一个教你如何打造一个游戏引擎的教程,脉络清晰,知识点丰富,而且作者把自己追梦的历程也融入其中。读此书时,感觉不单单是在看一本枯燥的书卷,而是和作者讨论交流,一起行进。读罢此书,颇有感触。虽然由于一些原因,这辈子可能都不会走上游戏开发的道路,但毕竟这曾是一个美好的梦。

不错非常满意
 挺好
 一本对初学者很不错的入门书
 可以 入门首选

good
 真心觉得不错,解决了很多困惑
 hao

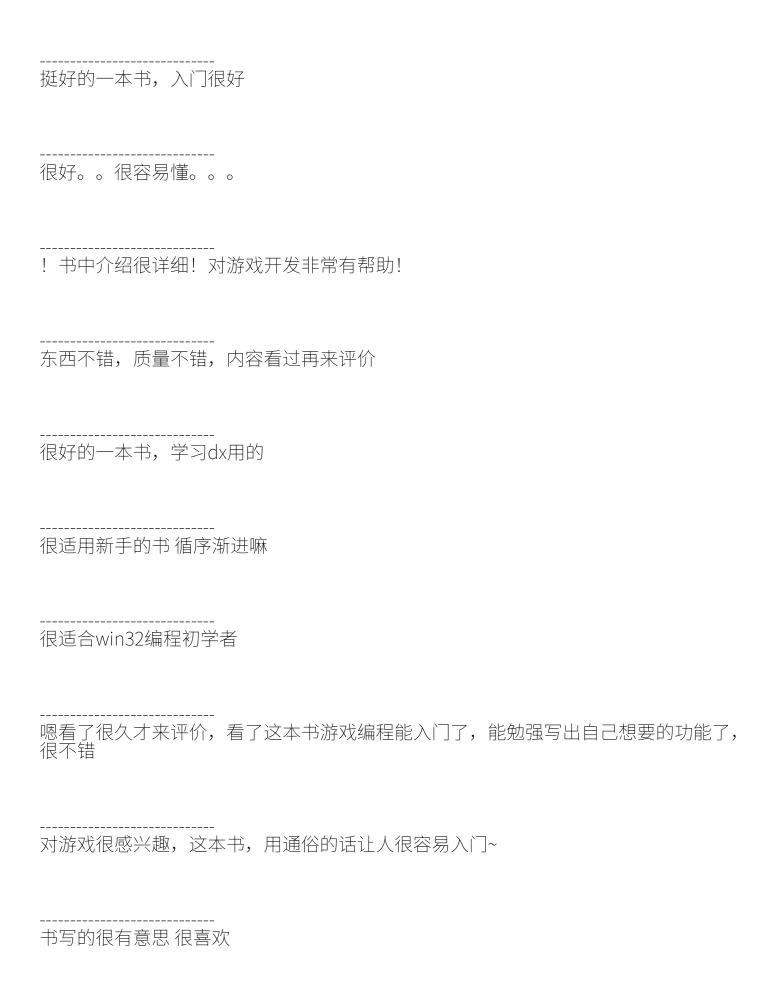


 女子女子女子女子女子女子女子女子女子女子女子女子女子女子女子女子女
 看了几章,还行吧



 很不错,适合入门级别的学习
 内容全面,很详细
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

帮同学买的,她说很喜欢



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
 书是正版,非常好,很喜欢
 质量不错,是正版图书,以后还来你家买。
好。。。。。。。。。。。。
 感觉非常好

-----

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》适合Windows游戏开发的初学者阅读,也

<sup>《</sup>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。

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DirectXll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。

适合作为高等院校和培训学校相关专业的教学参考书。

端游开发是自前最热的职业,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DirectXll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

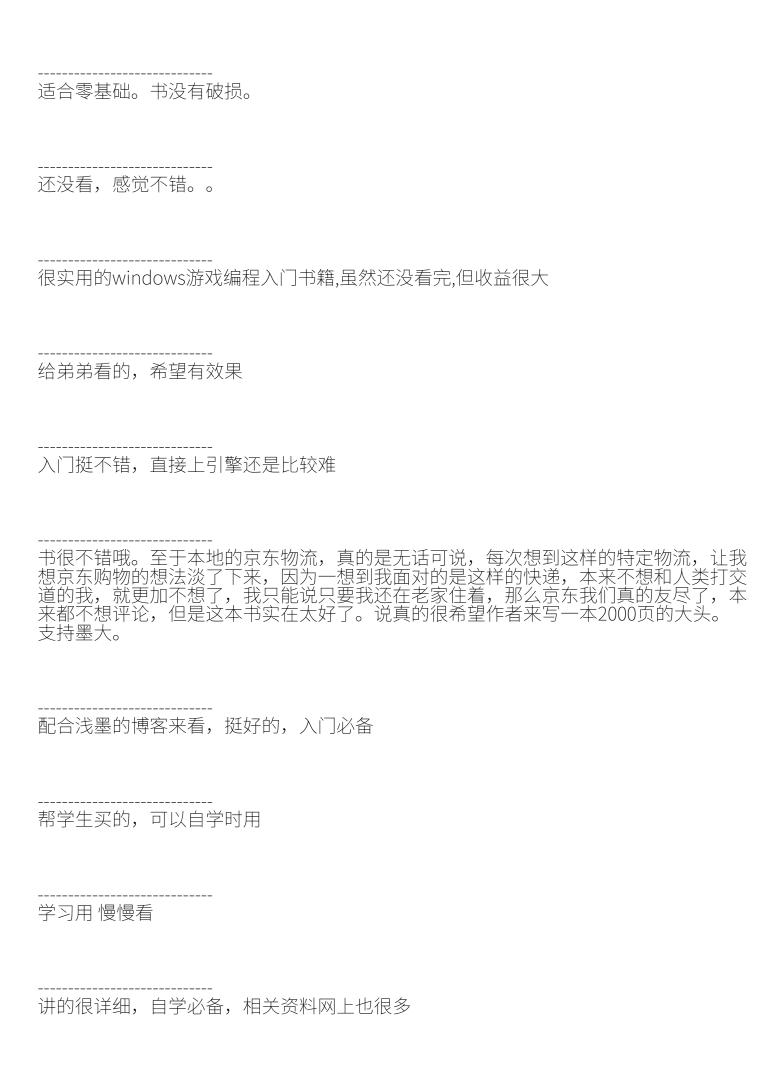
开始,边玩边学,熟练掌握Visual C++游戏开发。

《逐梦旅程:Windows游戏编程之从零开始》涵盖了市场上最新的DirectXll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。

 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



 不错的书,非常的有用

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

<sup>《</sup>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AndrèLaMothe,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、计算机机科学和电子工程的学位。同时,他还是XtremeGamesLLC、Nurve和X GDC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\_