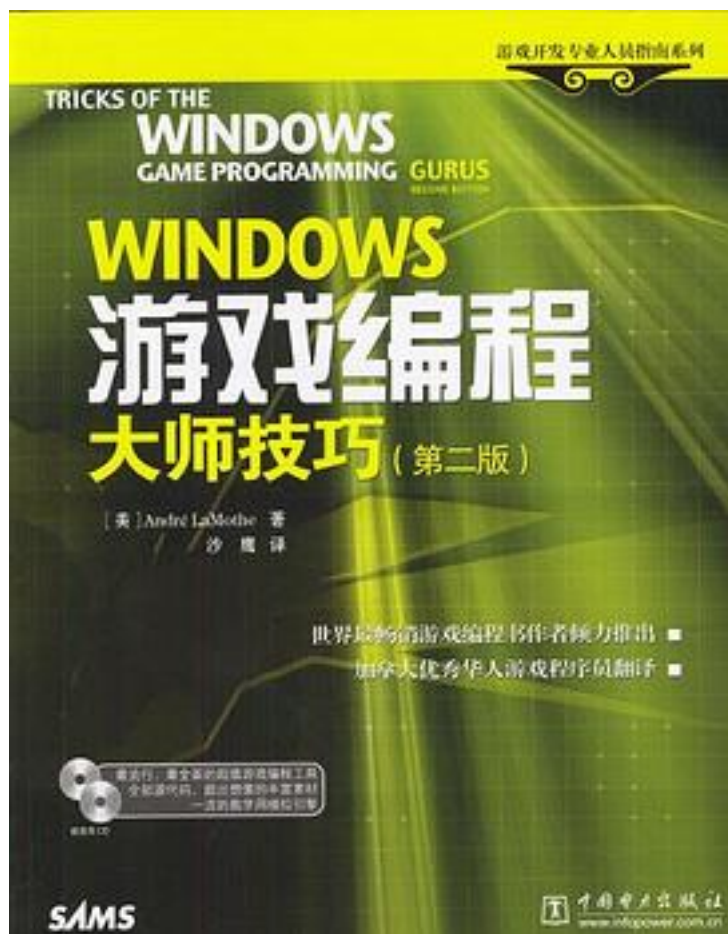


WINDOWS游戏编程大师技巧<第2版>(附光盘)



[WINDOWS游戏编程大师技巧<第2版>\(附光盘\) 下载链接1](#)

著者:Andre Lamothe

出版者:中国电力出版社

出版时间:2004-2-1

装帧:平装（带盘）

isbn:9787508318271

《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André 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（text parsing）。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。

作者介绍:

目录:

[WINDOWS游戏编程大师技巧<第2版>\(附光盘\) 下载链接1](#)

标签

游戏开发

游戏

游戏编程

编程

windows

Windows编程

计算机

3D

评论

说真的，现在引擎那么多，纯粹为了做个小游戏，这里面的东西根本没必要学，直接去看什么Unity从入门到精通，cocos2d教程什么的就行了，而且我认识不少在这些学习这些引擎的程序员，很多人甚至连winapi是什么都不知道。但是，你如果了解一些更加底层的东西，或者你要自己从头开始做引擎的话，这本书是一本很好的入门书。

优越感油然而生…

适合C++初学者看

我没全看完。书是绝对写得非常棒。时间多的话可以慢慢看。不过如果你想搞3d的话，时间不过可以直接入手D3D。

内容经典，而且，这是我读过的最幽默的技术书籍

适合写过一些程序，但是没有开发过游戏的人参考，directX，以及游戏中用到的东西都做了一些比较浅的讲解

当年的巨著，除了DirectX其他都是泛泛之谈

从零开始没问题的

感觉比较笼统，不太喜欢

来吧！理论结合实践！（（英文名Tricks of the Windows Game Programming Gurus 入门好书） 11
11 浏览完毕 不算啃读。理解效率一般。

虽然2D游戏原理都是一样的，但内容还是有点老了

常备参考书3

入门还可以

读过之后发现自己完全不适合做游戏开发，完全不懂

不错，很全面，各个方面都有介绍。

DirectX8

虽然早已淘汰，但是本书仍是程序方面系统认识游戏开发的第一入门书（只因没发现更好的系统入门书）

1 Bresenham算法的个人理解；2 重温泰勒展开式；3 DirectMusic 4 章15 综合应用

看的第一本讲游戏编程的书。不过内容太旧了，现在不推荐看。倒是同作者的《3D游戏编程大师技巧》很值得看，看完跟着写个soft render

Win32下的游戏入门宝典，打基础专用

拉莫泽的经典！

[WINDOWS游戏编程大师技巧<第2版>\(附光盘\) 下载链接1](#)

书评

作为一个刚上路不久的准程序员。我并没有读过太多所谓的经典大作。我是在我们学校图书馆里翻到这本书的。第一印象是封面很漂亮。配合上胜于砖头的厚度给人一种很技术流的诱惑。当我看到书名里的大师二字我有点犹豫。我是一个底子并不厚的学生，我不想晕头晕脑地看了100页之后发...

这本书的主题关于 Windows 2D 游戏编程基础。

内容过于陈旧，不建议再从这本书开始学习游戏编程。DirectDraw 在出这本书的时候就已经 Deprecated (DirectX 8)，虽然 ddraw.dll 一直随 DirectX/Windows 发行，但是没有 .lib 导出库，得自己 LoadLibrary/GetProcAddress。现在的...

“

如果对于游戏编程什么都不知道，而且只要在Windows上开发游戏或者了解怎么开发游戏，请不要错过这本书。对于理论和实作的把握，非常好！而且，思路很清楚！虽然DirectX9.0公开的API中没有记载DirectDraw部分，但是DirectDraw的所以接口还是可以在DX8/9上面用的。如果要查询...

说真的，现在引擎那么多，纯粹为了做个小游戏，这里面的东西根本没必要学，直接去看什么Unity从入门到精通，cocos2d教程什么的就行了，做出来的东西更炫更酷，不像这本书里讲的，学半天只能显示出一些色块。(而且我认识不少在这些学习这些什么unity,cocos2d引擎的程序员，很多...

04年入手，当年才学过C，本以为学习这本书应该没问题，可看时发现，问题出现在对WINDOWS编程不了解，在看这本书之前真的是对WINDOWS编程一点不了解，还好，书中对WINDOWS编程基础有介绍，经过反反复复阅读与思考，总算基本明白了。在学习后做出了我的第一个游戏——俄罗斯方块...

这是我第一本淘宝上复印来的书。
在不足1000页的厚度里，涵盖了windows编程，directx，gdi，com，人工智能，游戏算法等等，大多没有深入的介绍，适合入门了解，需要进一步找资料进行学习。
书的深度，实在对不起“大师技巧”这四个字。本书是04年出版的，就像programming wind...

做了几年的java开发，看了这本书接触到了很多在企业级开发中接触不到的东西，也把我以前学到的很多基础知识回顾了一次，读完这本书算是内力的一次提升吧，虽然标题是游戏编程大师技巧，但是解决问题的思路是共通的，推荐所有的程序员阅读

书不错，但我自己很多地方看不懂。就上网到处找老师，找到了一个猎豹网校，这个网校上老师还真不错，讲得挺有意思，学起来也就容易多了。我觉得编程这些东西，有个人教，看人家老师操作几遍，自己再动手试几次，比较容易学一些。

[WINDOWS游戏编程大师技巧<第2版>\(附光盘\) 下载链接1](#)