

图书基本信息

书名：<<逐梦旅程：Windows游戏编程之从零开始>>

13位ISBN编号：9787302337508

10位ISBN编号：7302337500

出版时间：2013-9-16

出版时间：清华大学出版社

作者：毛星云

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

内容概要

“愿尽以绵薄之力，薪火相传游戏开发的信仰与梦想，复兴国产单机游戏。”

CSDN明星博主“浅墨”诚心倾力之作。

引领开创正能量 & 文艺IT技术图书新风潮。

关于游戏编程的入门诀窍，你要的答案就在这里。

复兴国产游戏，实现游戏大作开发梦想，从这本书开始。

作者简介

《逐梦旅程(Windows游戏编程之从零开始)》编著者毛星云。

网络昵称“浅墨”，90后，热爱游戏编程的家伙，有点倔的伪IT文艺青年。

因为在CSDN上开设《Visual C++游戏开发》博客专栏而被网友熟知。

本科毕业于乌克兰国立航空航天大学 and 南京航空航天大学，目前在南京航空航天大学读研究生。

书籍目录

序篇 逐梦·游戏开发梦想的重量

第1章 高瞻远瞩——游戏开发面面观

1.1 逐梦——梦想让我们不孤单

1.1.1 现在的努力，就是为了证明小时候吹过的牛

1.1.2 为梦想，为国产游戏的未来，请把这本书读下去

1.2 游戏产业的黎明

1.3 游戏产业的分类——六大游戏市场

1.3.1 3A级游戏开发领域

1.3.2 社交和休闲游戏开发领域

1.3.3 移动游戏开发领域

1.3.4 功能型游戏开发领域

1.3.5 学术型游戏开发领域

1.3.6 独立型游戏开发领域

1.4 游戏平台与游戏开发编程语言的认知

1.5 对游戏类型的认知

1.6 游戏开发中图形API的概念

1.7 游戏编程学习路线总结

1.8 章节小憩

第一篇 起航·夯实游戏程序之根

第2章 开锋你的绝世名刃——Visual Studio开发环境的安装、配置

2.1 Visual Studio、VC++和C++的那些事儿

2.2 Visual Studio 2010的下载、安装与配置

2.2.1 下载Visual Studio 2010

2.2.2 安装Visual Studio 2010

2.2.3 初次配置Visual Studio 2010

2.2.4 Visual Studio 2010常用设置介绍

2.3 Visual Studio 2010使用指南

2.3.1 集成开发环境简介

2.3.2 Visual Studio界面概述

2.3.3 工具栏选项

2.4 百科全书——帮助文档与MSDN

2.4.1 MSDN的安装

2.4.2 离线查看MSDN的方法

2.4.3 使用MSDN帮助文档

2.5 Coding路上不孤单——强大的编程助手Visual Assistx

2.6 长征第一步——第一个程序的创建与编写

2.6.1 关于项目与解决方案

2.6.2 第一个程序的创建与编写

2.6.3 Visual Studio文件类型分析

2.7 章节小憩

第3章 启程-Windows编程基础

3.1 高瞻远瞩-Windows编程体系与游戏编程

3.2 理解两个术语-API与SDK

3.2.1 何为API

3.2.2 什么是SDK

3.3 Windows程序的“心脏”——WinMain函数

3.3.1 WinMain函数

3.3.2 MessageBox函数

3.3.3 PlaySound函数

3.3.4 示例程序Firstblood!

3.4 Windows程序的“外貌”——窗口

3.5 Windows资源的“身份证”——句柄

.....

第二篇 初探·GDI 2D游戏编程

第三篇 飞跃·DirectX游戏编程基础

第四篇 致用·DirectX游戏编程应用

第五篇 升华·致我们的游戏开发梦想

后记 总有天你将破蛹而出

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>