#### DirectX勉強会 第1回

## 今日の予定

- DirectX SDKのインストール
- exampleの実行
- Visual Studio .NET でのアプリケーションの 作り方

## DirectX SDKのインストール

- ・ DirectX8.0a SDKをインストールする
- http://www.microsoft.com/downloads/detail s.aspx?FamilyID=74316599-f548-450a-9021-f5e0f00bb496&displaylang=en

#### DirectXの設定

マシンによっては、実行時にエラーが出るので、画面の設定を"High Color 16 ビット"に設定しておく

#### Visual Studio .NET でのアプリケー ションの作り方

- 1. プロジェクトを追加 (Win32プロジェクト)
- 2. プロジェクトのプロパティを変更
- 3. ソース作成
- 4. ビルド
- 5. 実行

#### プロジェクトを追加 (Win32プロジェクト)

Control 2015 日本日本 10250 7060 7060 7070 7070 7070 7070 7070 70	🔁 Microsoft Development Environment [デザイン] - スタート ページ	
THUE BERG 70/2014/00 10-00/00-00/00 10-00/000/00 10-00/000/00 10-00/00 10-00	記・記・辞 🖬 🕼 🛝 🗠 ベ・ベ・	22 ///
	ファイル(E) 編集(E) 表示(W) ブロジェクト(P) デバッグ(D) ツール(D) ウィンドウ(W) ヘルブ(E)	
1000000000000000000000000000000000000	3] スタートページ 4 ▷ x ソリューション エクスプローラ 4 × 4×× 1枚索 4 × 20	#C   / \
10:2:2:0:0       10:2:2:0:0       10:2:2:0:0       アロジェクト         R6:0709:2:0+8:K       10:0:0:0:0       10:0:0:0:0       10:0:0:0:0         No.0       40       10:0:0:0:0       10:0:0:0:0       10:0:0:0:0         No.0       10:0:0:0:0:0       10:0:0:0:0:0       10:0:0:0:0:0       10:0:0:0:0:0       10:0:0:0:0         No.0       10:0:0:0:0:0:0       10:0:0:0:0:0       10:0:0:0:0:0:0       10:0:0:0:0:0:0       10:0:0:0:0:0       10:0:0:0:0:0       10:0:0:0:0:0:0       10:0:0:0:0:0:0:0       10:0:0:0:0:0:0:0:0       10:0:0:0:0:0:0:0:0:0       10:0:0:0:0:0:0:0:0:0:0:0:0:0:0:0:0:0:0:		→ 新しい
Bit (A > 0 / 2 / 2 + 48)     F > 1 / 2 / 2 / 2 / 2 / 2 / 2 / 2 / 2 / 2 /	🤍 🔰 ታከቻ፤ ታኮሬ 🕼 🚺 🕹 🕹 🕹 🕹 🕹 🕹 🕹 🕹 🕹 🕹 🕹 🕹 🕹	
R(d > C19 / 2) + VBIK         R(d > C19 / 2) + VBIK         Participation       Participation         Participation       Participation         Participation       Participation         Participation       Participation         Participation       Participation         Participation       Participation       Participation         Participation       Participation       Participation       Participation         Participation       Participation       Participation       Participation       Participation         Participation       Paritipation       Participation       Paritipat		ノロンエクト
Participant       Product State       Prod       Product State		
PAD       ●B         PANE       PANE         PANE       PANE     <	名前 更新日時 「タイトルのみで検索で	
	Poly2D 今日 目間24番目で10年次日	
Deteot_test       プロジェクトの検報(の:       デンプレートの:       調査       アロジェクト         Wisual Basic プロジェクト       ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	GAME 新しいプロジェクトの追加 ア検索語でもとうか	
Bace 70372010種類(2) 7037201 Visual 85 7037201 Visual 85 703720072000000000000000000000000000000	DIRECT_TEST	
	Base プロジェクトの種類(P): テンプレート(T): 日間 語 日	Visual C++
Would # 2015/01/2017 01/2 - 1/2		プロペータト
Wixal J TDJ32Di     Wixal C+ TDJ32Di		ノロンエット
How Wised Cet 20 20 20 10 20 10 20 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10		
Win32 プロジェント (Win32 プロジェ Windows T)・ Windows T)     Win32 プロジェント (Win32 プロジェント (Win32 プロジェクト     Win32 プレソール アグリムーションガル(対加の Win32 プロジェクトです。     プロジェクト (Win32 プレソール アグリムーションガル(が加の Win32 プロジェクトです。     プロジェクト(Win32 プレソール アグリムーションガル(が加の Win32 プロジェクト)     Win32 プレソール アグリムーションガル(が加の Win32 プロジェクトです。     プロジェクト(Win32 プレイン)     Tロジェクト(Win32 プレイン)     Tロジェクト (Win32 プレイン)     Tロジェクトを作     S     Yhu     Win32 プレイン     Win32		
シト ロール 5175 とX (NE1)       プロジェクト         Win32 エノリール アブリムー 522 かは我加加 Win32 プロジェクトです。       プロジェクト         プロジェクト       プロジェクト         場所(4):       (マキDocements and Settings¥michkot¥My Documents¥論譲20044Dire)         クロジェクト       クロジェクト         アロジェクト       アロジェクト         アロジェクト       アロジェクト         アロジェクト       アロジェクト         アロジェクト       アロジェクトを作         オロシュクト       メャンセル         ハレブ       ハレブ		$\rightarrow$ Win32
Wm32 コレソール アプリエーションが知知の Wm32 ブロジェクトです。         プロジェムト名(小):       DIRECTXsample         場所(小):       O¥Documents and Settings¥michikot¥My Documents¥韻講2004¥Dire ● 参照(小).         プロジェクトは C¥¥michikot¥My Documents¥韻講2004¥Dire ● 参照(小).       参照(小).         プロジェクトは C¥¥michikot¥My Documents¥韻講2004¥Dire ● 参照(小).       参照(小).         プロジェクトは C¥¥michikot¥My Documents¥韻講2004¥Dire ● 参照(小).       小ルブ         プロジェクトは ○ * **       ヘルブ         Min ①       プロジェクトを作         ろ		フロジェクト
Win32 ゴンソール アプリケーションが其かの Win32 プロジェクトです。         プロジェびト名(M):       DIRECTXsample         場所(L):       C*Documents and Settings¥michikot¥My Documents¥編講2004¥Dire          プロジェクトは C*#.*michikot¥My Documents¥編講2004¥Dire (2ťFit)       参照(B)         のK       キャンセル         ハルブ       ハルブ         新       Mic		•••••
プロジェグト名(W):       DIRECTXsample         場所(L):       C*Documents and Settings*michikot*My Documents¥諸講2004*DirectX*DIRECTXsample (21*成されます。         プロジェクトは C*=.¥michikot#My Documents¥諸講2004*DirectX*DIRECTXsample (21*成されます。         Mture       ハルブ         Mture       ホッンセル	Winds 109-10 P.02 - 22 Marking Winds 28 9 10 P C 9.	
場所(1):       ©*Documents and Settings¥michikot¥My Documents¥輪講2004¥Dire        参照(10)         プロジェクトは C*#¥michikot¥My Documents¥輪講2004¥DirectX#DIRECTXsample (ご作成されます。       )       )         0K       キャンセル       ヘルプ	プロジェ(小名(N): DIRECTXsample )	
クロジェクトは C ¥. ¥michikot¥My Documents¥錦講2004¥DirectX¥DIRECTXSample (ご作成されます。     ) <td>場所(1) 「第Darament's and Setting Stmichik of XMV Documents X組織語2004 XDire 」 参照(日)</td> <td></td>	場所(1) 「第Darament's and Setting Stmichik of XMV Documents X組織語2004 XDire 」 参照(日)	
クロジェクトは C**michikot*My Documents*編編2004# Direct X*DIRECT X*DIRECT X*Sample 12/195x26118:9。     うこう 適当な名前のプロジェクトを作       のK     キャンセル     ヘルブ       新しいプロジェクト(④)     プロジェクトを作       後未編果     * ×		
OK     キャンセル     ヘルプ            がんいプロジェクト・金信     ロジェクトを作 る              後無結果             ダイル      場所         加位	フロジェクトは CF##michikot#My Documents#請請2004#DirectX#DIRECTX#DIRECTXsample [21年時次されます。	海当た夕前のプロ
がいプロジェクト(の)         プロジェクトを腐い(の)             酸素結果             ダイトル		「過当な石削り/
新いプロジェクトを聞くの     # ×       検索結果     # ×       タイトル     場所		ロジェクトた作
新いプロジェクト(小)     プロジェクトを聞い(の)     4 × 1       検索結果     4 × 1       タイトル     場所		<b>ロノエンドで1</b> F
新しいプロジェクトを聞くの     イロジェクトを聞くの       検索結果     # ×       タイトル     場所       順位     (1)		2
は余結果           キ ×           キ ×           キ ×           キ ×           ・           ・           ・         ・         ・	新しいさロジェクト(1) プロジェクトを得く(1)	
検索結果     キ ×       タイトル     場所     順位		
<u>タイトル 1場所 川順位</u>		
	タイトル 場所 順位	
タスクー覧   目 出力   🙆 検索結果	♀ タスクー覧   目 出力   ◎ 検索結果	
		1

#### プロジェクトを追加 (Win32プロジェクト)



## プロジェクトのプロパティを変更



## プロジェクトのプロパティを変更

X

DIRECTXsample プロパティ ページ

構成( <u>C</u> ): アクティブ(Debug)	▼ プラットフォーム( <u>P</u> ): アクティブ(Win32	2)	
<ul> <li>○ 構成プロパティ</li> <li>● ご扱 デバッグ</li> <li>○ C/C++</li> <li>○ リンカ</li> <li>○ リソース</li> <li>○ ブラウザ情報</li> <li>○ ビルド イベント</li> <li>○ カスタム ビルド ステップ</li> <li>○ Web デプロイメント</li> </ul>	<ul> <li>ウロジェクトの既定値</li> <li>構成の種類</li> <li>ブラウザ情報のビルド</li> <li>MFC の使用</li> <li>ATL の使用</li> <li>ATL で ORT をできるだけ使用しない</li> <li>文字セット</li> <li>マネージ拡張</li> <li>プログラム全体の最適化</li> <li>参照パス</li> <li>全般</li> <li>出力ディレクトリ</li> <li>中間ディレクトリ</li> <li>消去時に削除する拡張子</li> </ul> 出力ディレクトリ 出力ディレクトリへの相対パスを指定します。	アブリケーション (exe)         いいえ         標準 Windows ライブラリを使用する         ATL を使用しない         いいえ         マルチ バイト文字セットを使用する         いいえ         Debug         Debug         *.obj:*.ilk;*.pdb;*.tlb;*.tli;*.tlh;*.tmp;*.rsp;*.bat;\$(TargetPath)         環境変数を含めることができます。	
OK キャンセル 適用(A) ヘルプ			

# プロジェクトのプロパティを変更

- C/C++
  - プリコンパイル済みヘッダー
    - ・プリコンパイル済みヘッダーの作成/使用 →自動的に作成する(/YX)
- ・リンカ
  - 入力
    - ・追加の依存ファイル

       →odbc32.lib
       winmm.lib
       dsound.lib

odbccp32.lib dxguid.lib d3d8.lib d3

d3dx8.lib

- コマンドライン
  - ・追加のオプション
     →/nodefaultlib:libci

#### ソース作成



ソース作成

- ・ "プロジェクト名".cpp には、既にソースの一部が書かれているが、全て削除する
- "プロジェクト名".cpp に、サンプルのプログ
   ラムをコピーして貼り付ける

### ビルド・実行

 ウィンドウが表示されて、何かが見えれば成 功です