

## DirectX プログラミングの準備

### 1 はじめに

もともと Windows で提供されていた Windows API は、低速な処理しかおこなうことができず、ゲームなどの動的なアプリケーションの実現には、向いていない。そこで、動的なアプリケーション向けに、Microsoft が提供したのが DirectX である。DirectX を使えば、比較的容易にゲームなどに必要な、高速な画像処理、音響処理、入力処理などを行うことができる。

そこで本講座では、まず、DirectX を扱う為のとっかかりとなるような、基礎的な事柄から解説していき、最終的には、簡単に DirectX を扱うことのできるライブラリの作成を目標とする。

### 2 用意するもの

- DirectX SDK
  - DirectX を利用したアプリケーションを制作するのに、必要なものが一通り詰まった Microsoft が提供する開発キット。<http://msdn.microsoft.com/ja-jp/directx/aa937788.aspx> にて入手可能。
- boost
  - C++ でよく使う、さまざまなアルゴリズムが提供されるライブラリ。<http://boost.cppll.jp/HEAD/index.htm> にて入手可能。無くても DirectX 開発は可能。

### 3 各種設定

DirectX プログラミングを行う場合には、以下の手順でプロジェクトを生成する。

1. DirectX SDK と boost をインストールする
2. Visual Studio にライブラリをリンクする
  - 「ツール」>「オプション」>「プロジェクトおよびソリューション」>「VC++ディレクトリ」内の「インクルード」と「ライブラリ」に DirectX SDK と boost のインストール先のパスを指定

### 3. 新規プロジェクトを作成する

- 「C++」>「Win32 アプリケーション」で、空のプロジェクトにチェックを入れてプロジェクトを作成する。

### 4. ソリューションに関連 dll を設定する

- 「プロジェクト」>「プロパティ」>「構成プロパティ」>「リンカ」>「入力」>「追加の依存ファイル」に、dsound.lib、dinput8.lib、dxerr9.lib、d3d9.lib、d3dx9.lib、d3dxof.lib、dxguid.lib、winmm.lib を追加する。

### 参考文献

- [1] "DirectX9 Graphics programming", N2Factory 著
- [2] "マルペケつくろーどっとコム"  
<http://marupeke296.com/>