

- 제작환경 -

컴파일러 : Visual Studio 2005

SDK : Microsoft DirectX SDK (April 2006)

...

NeHe's OpenGL Tutorials라는 걸 보고

저도 저런식으로 하나씩 만들어 봐야겠다고 생각했습니다.

그래서 오늘 그 첫번째로

기초적인 D3D 셋업 과정을 해봤습니다.

...

처음부터 난관이 많더군요. (이래서 어느세월에 게임을 만드나... 예휴..)

머리가 텅텅 비어서 기억 나지도 않는데.. 게다가 프로그램까지 완전히 바뀌어 버리다니...

...

아무튼 제가 만들면서 겪었던 문제점을 적어 보겠습니다.

일단 프로그램 설치하는 가볍게 성공 (그냥 인스톨만 하면 되는거니...;;)

그 다음은 D3D9 한글 도움말 파일을 보면서 첫번째 튜토리얼을 따라해봤습니다.

...

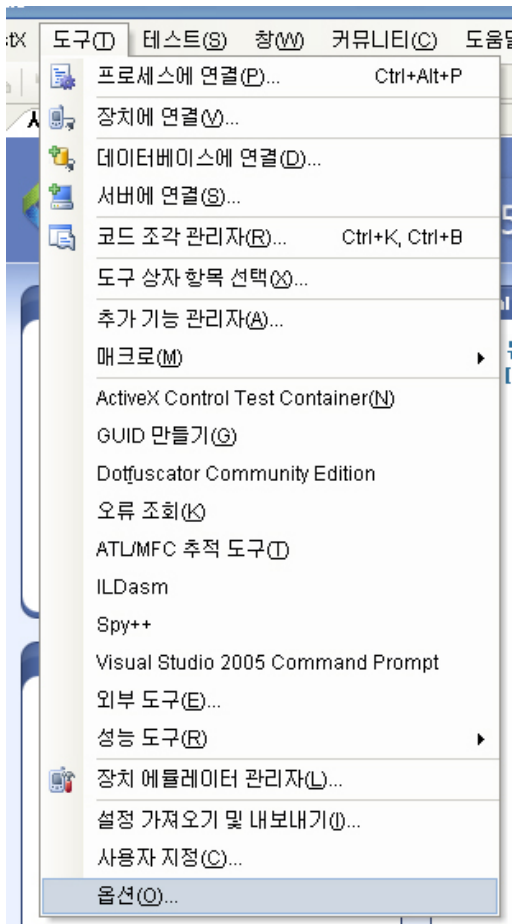
그런데 문제는 이넘이 너무 간략하게 설명해 놔서리 헤더파일은 뭘 링크 시켜야 하는지

도통 아무런 설명이 없었던 겁니다.

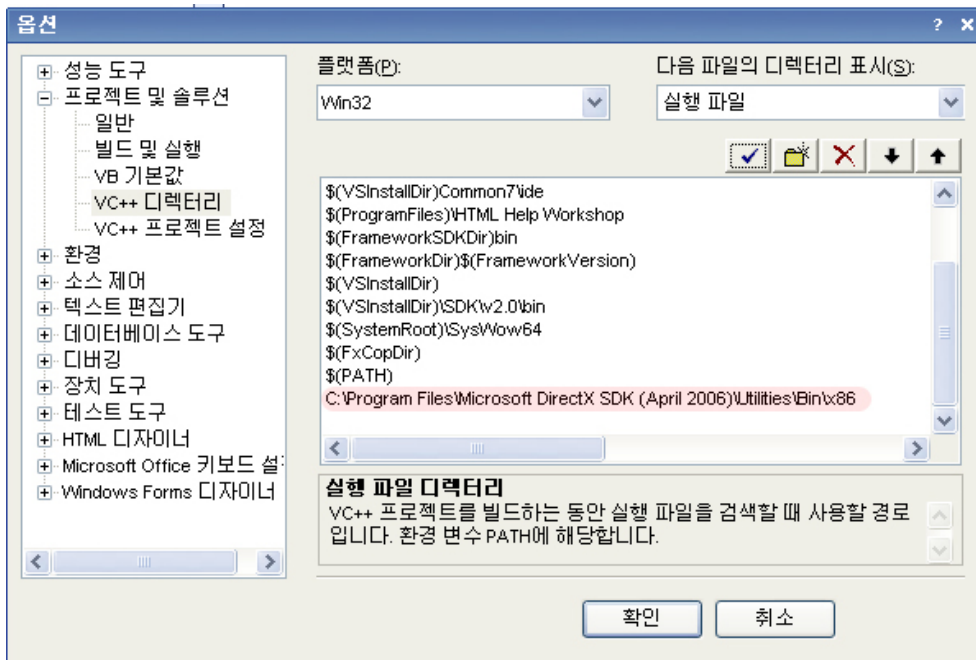
그나마 얼추 예전에 짤때 분명히 뭔가 넣었던 기억은 있었기에 찾아 봤습니다.

...

처음 설치만 하신 분들은 아래 과정을 해주셔야 합니다.

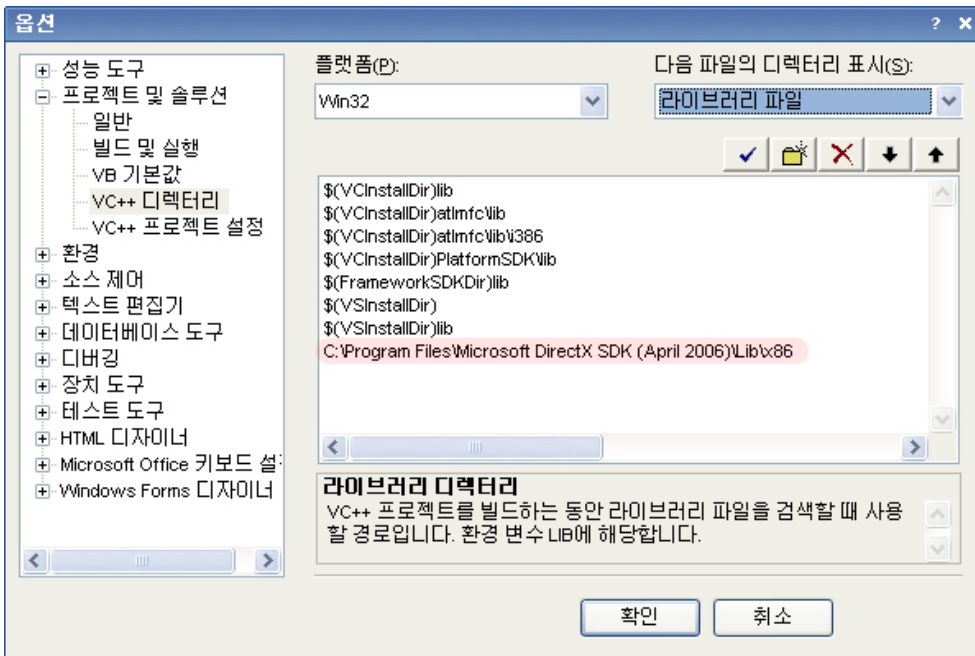
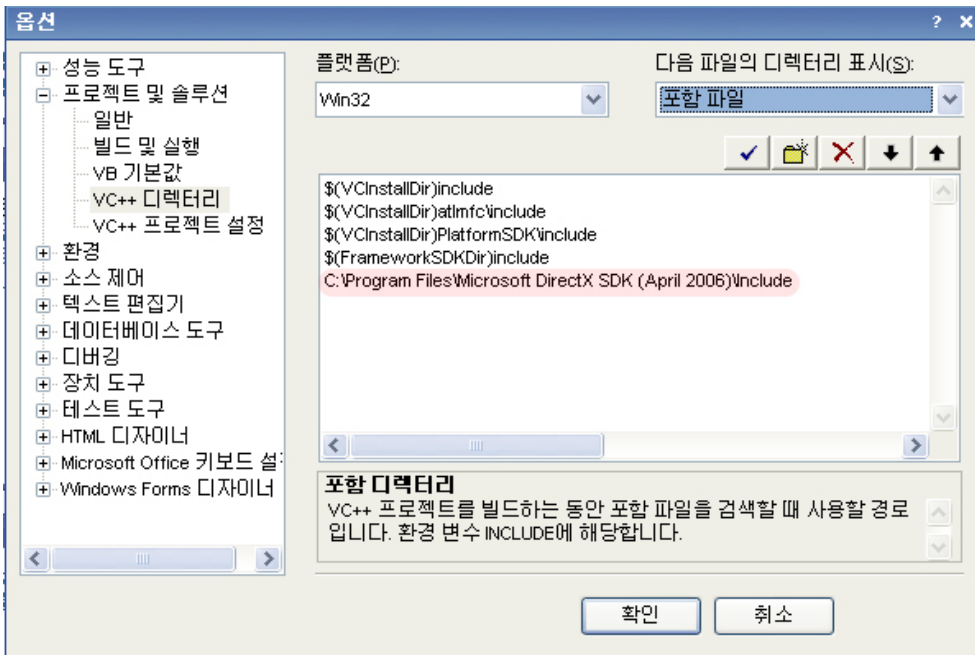


먼저 도구 -> 옵션으로 가셔야 합니다.



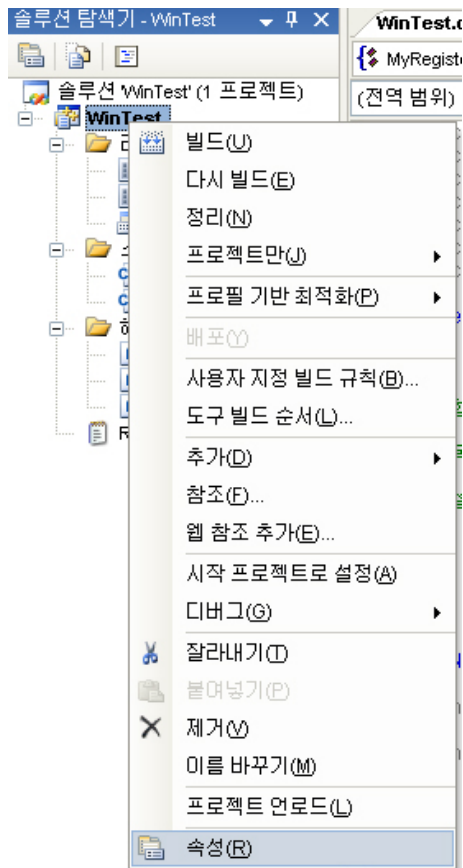
전 아직도 이 실행파일 등록은 왜 하는지 잘 모르겠습니다. --a

누구 아시는분 계시면 좀 가르쳐 주세요... (제작시는 안해줘도 무방...아무래도 부가기능 때문인듯..)

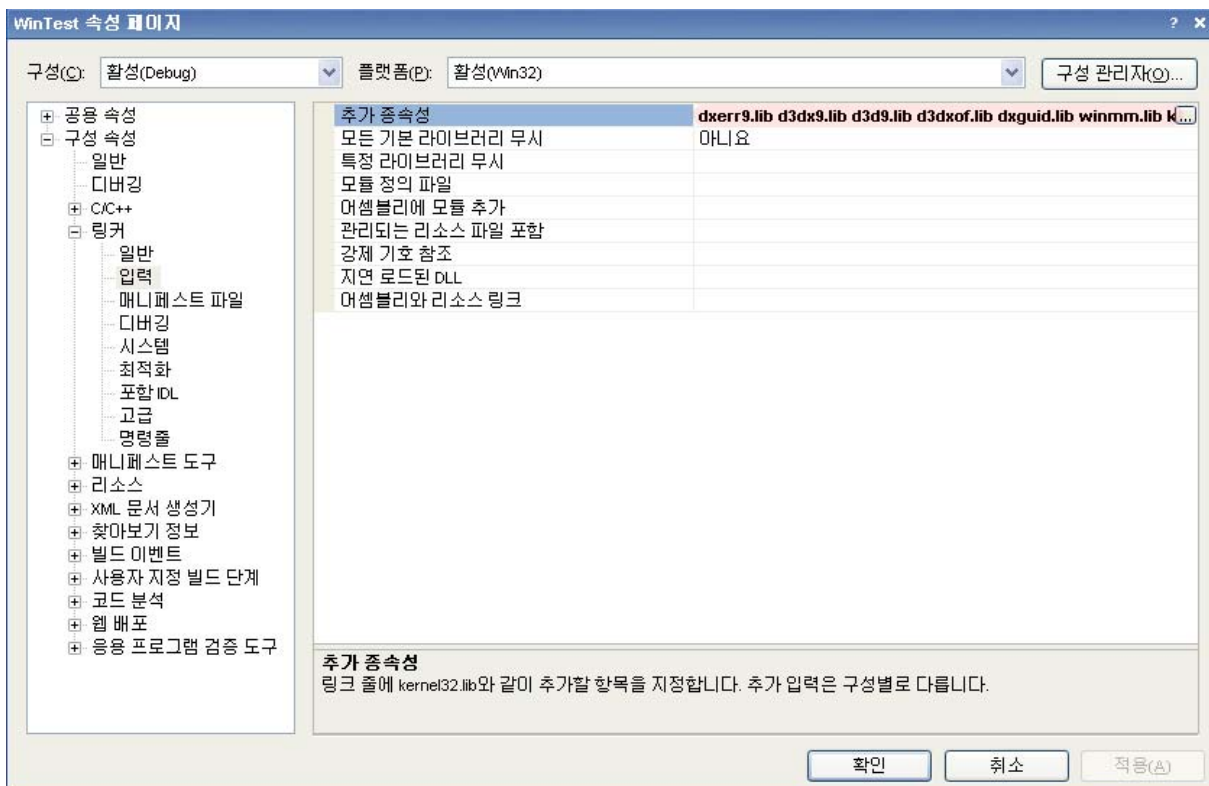


위에 빨간색으로 표시한 부분처럼 해주시면 됩니다.

자 다음은 라이브러리 링크에 관한 내용입니다.



현재 프로젝트의 속성으로 들어가셔야 합니다.



그리고 추가 종속성에 위와 같이 추가 하시면 됩니다.

추가되는 내용은 다음과 같습니다.

dxerr9.lib d3dx9.lib d3d9.lib d3dxof.lib dxguid.lib winmm.lib kernel32.lib user32.lib gdi32.lib winspool.lib comctl32.lib comdlg32.lib  
advapi32.lib shell32.lib ole32.lib oleaut32.lib uuid.lib

이걸 그대로 복사하셔서 넣으시면 됩니다. ^^

...

이것으로 아주 기본적인 준비과정이 끝났습니다. -\_-a

전 이 준비과정으로 또 하루를 보냈군요... (콩야..)

...

소스코드를 보시면 아시겠지만..

기본 코드는 Win32 프로젝트로 자동생성하였습니다.

추가된 코드에는 주석으로 표시를 해 두었습니다.

...

그럼 추가한 코드 부분만 설명 드리겠습니다. ^^

```
// 추가코드 - 시작1
#include <d3d9.h>
```

```
LPDIRECT3D9 g_pD3D = NULL;
LPDIRECT3DDEVICE9 g_pD3DDevice = NULL;
// 추가코드 - 종료1
```

전역변수로 선언하였습니다.

g\_pD3D는 처음 초기화와 Device 생성 그리고 종료할때만 사용되며

나머지는 Device로 처리합니다.

...

```
// 추가코드 - 시작2
if( NULL == (g_pD3D = Direct3DCreate9(D3D_SDK_VERSION)))
{
    return FALSE;
}
```

```
D3DPRESENT_PARAMETERS d3dpp;
ZeroMemory( &d3dpp, sizeof(d3dpp));
d3dpp.Windowed = TRUE;
d3dpp.SwapEffect = D3DSWAPEFFECT_DISCARD;
d3dpp.BackBufferFormat = D3DFMT_UNKNOWN;
if(FAILED(g_pD3D->CreateDevice( D3DADAPTER_DEFAULT, D3DDEVTYPE_HAL, hWnd,
D3DCREATE_SOFTWARE_VERTEXPROCESSING, &d3dpp, &g_pD3DDevice)))
{
    return FALSE;
}
```

```
// 추가코드 - 종료2
```

바로 이부분이 두번째 추가분입니다.

붙여넣기로 했더니 가독성이 떨어지네요;;; 양해 바랍니다.

결론적으로 디바이스 생성을 위한 과정입니다.

에러처리가 미약하지만 샘플이기 때문에..

그리고 윈도우 핸들이 필요해서

```
BOOL InitInstance(HINSTANCE hInstance, int nCmdShow)
```

안에 포함시켜 버렸습니다. 어차피 전역변수의 편의성도 있고.. ^^

제대로 만들땐 클래스로 빼버려야 겠네요..

...

```
// 추가코드 - 시작3
g_pD3DDevice->Clear(0, NULL, D3DCLEAR_TARGET, D3DCOLOR_XRGB(0, 0, 255), 1.0f, 0);
g_pD3DDevice->Present(NULL, NULL, NULL, NULL);
// 추가코드 - 종료3
```

눈에 보이는 핵심적인 부분입니다.

화면을 파란색으로 채우고 그 채운 화면을 현재 화면으로 바꿔주는 역할을 합니다.

...

```
// 추가코드 - 시작4
if( g_pD3DDevice != NULL ) g_pD3DDevice->Release();
if( g_pD3D != NULL ) g_pD3D->Release();
// 추가코드 - 종료4
```

그리고 종료시 할당했던 메모리를 놔줘야 겠죠? ^^

이상 막상 해놓고 보니 상당히 간단했네요;;;

헌데 모르고 시작했더니 너무 버벅거린듯 합니다. ^^;

다른 분들은 저 같은 실수 하시지 마시고 좋은 결과 얻으세요..

Good luck!

...

혹시나 하는 노파심에 알려드리지만

소스파일 불러오실땐 sln 확장자 파일로 불러오는 겁니다. ^^;

출력하기

닫기